

EL ESPIRITU DE LA APERTURA

Aguilera

colección ricardo aguilera



Ricardo Aguilera

**EL ESPIRITU
DE LA
APERTURA**

1973, Editorial RICARDO AGUILERA
Apartado 9138. - Padilla, 54. - Madrid

EL ESPIRITU DE LA APERTURA
(Estudio en síntesis de la teoría)

Autor: RICARDO AGUILERA

3.^a edición, Agosto 1973

Cubierta cedida por FLAMAGAS, S. A.

Original realizado por el Departamento
Artístico de Grafiasa.

N.º 86 del Catálogo General.

ISBN 84-7005-130-X

Depósito legal: M. 24.780-1973

Ediciones Castilla, S. A. - Maestro Alonso, 23. - Madrid - 28

*A la memoria de mi
hermano Carlos.*

I

SINTESIS ELEMENTAL DE LA TEORIA

INVITACION A LA TEORIA

Nada sería tan engañoso para el aficionado como tratar de retener en la memoria las incontables líneas de juego en las aperturas y considerar este caudal teórico como infalible arma de victoria. Dejando a un lado que para ello sería preciso poseer una memoria monstruosa, aún consiguiendo obtener provecho de este recurso, se daría frecuentemente el caso de perder partidas que en su planteo se nos ofrecieron favorables, pero que, tan pronto “hemos salido del libro”, nos presentan una serie de problemas en cuya solución no nos ayudan aquellos conocimientos. Entonces la contrariedad que nos produzca la derrota será mayor, puesto que nuestro caudal teórico no ha servido para otra cosa que para poner más de manifiesto nuestra inferioridad.

Sin embargo, y como, naturalmente, quien posea mayores conocimientos de las aperturas, en mejores condiciones se situará en la lucha, nos parece de utilidad para quienes han de ini-

ciarse en partidas “serias” ofrecerles un breve estudio de las más acreditadas formas de abrir el juego, aunque considerándolas desde un punto de vista más abstracto que el ofrecido por los tratados usuales de aperturas. Nos parece —y así lo pretendemos conseguir— que lo más provechoso ha de ser destacar la “idea”, la finalidad, más que la razón técnica de cada movimiento en esta primera fase de la lucha de los trebejos; conocer, en una palabra, el “espíritu” que anima a cada jugada en particular y al sistema de planteo en general.

No debe olvidarse que el juego del ajedrez es de carácter eminentemente temperamental y que cada jugador tiene su estilo y sus preferencias en la lucha. No todos tenemos los mismos gustos y la misma psicología. Las preferencias que sentimos por determinadas líneas de juego no son caprichosas ni accidentales, sino el producto, la consecuencia, de nuestra manera de sentir y pensar.

I, 2

LOS ESTILOS: POSICIONAL Y DE COMBINACION

En ajedrez existen dos procedimientos, dos tácticas a emplear: uno de ellos es el asalto, el ataque resuelto y decidido, y otro es la conquista lenta, pero sólida, de las menores ventajas. La primera táctica constituye lo que se llama **estilo de combinación**, y la segunda da nombre al llamado **estilo posicional**. Las aperturas de Peón de Rey generalmente muestran desde un principio su intención de luchar por el dominio del centro del tablero. Las aperturas de Peón de Dama son propias para la táctica posicional, pues en ellas se pretende tan sólo tantear la fuerza enemiga sin exponer las piezas propias al peligro. Tanto una como otra tratan de disputar el centro, manifestando esta idea en los primeros movimientos. Todas, sin embargo —cuando no se trata de aperturas irregulares, claro está—, persiguen el mismo fin de dominar las casillas centrales, porque en ellas está siempre la clave de la más valiosa ventaja.

Dentro de estos tipos de aperturas pueden usarse tácticas y procedimientos que conduzcan, bien a una complicación inmediata y radical del juego, al ventajoso desenvolvimiento de las piezas, a sutiles amenazas; bien,

en fin, a liquidaciones convenientes, prometedoras de una simplificación provechosa.

I, 3

LOS OBJETIVOS: LA VENTAJA, EL PLAN

No hay que dudar que desde el momento de empezar el juego es posible obtener una ventaja. He aquí la razón del estudio de las aperturas. Mas para conseguir una ventaja, la primera condición a cumplir ha de ser el conocimiento de aquello que la determina. Esto es elemental. Difícilmente podríamos llegar a la ventaja sin conocerla y si acaso alcanzamos sus frutos, por puro azar o fortuna, no podremos honradamente sentirnos muy satisfechos. En las aperturas, la ventaja debe obtenerla el bando blanco, puesto que a él le corresponde salir primero. El más simple concepto de ventaja nos dice que estará mejor el que disponga de mayor número de piezas en juego. Esto es lo que deben perseguir, pues, las blancas: **MANTENER SIEMPRE EL TIEMPO DE VENTAJA DE LA SALIDA**. Es decir, la iniciativa. Por salir primero corresponde a las blancas **ELEGIR** la apertura que más le agrade y optar dentro de esa apertura por la estrategia o línea de juego que sea más de su gusto. Las negras elegirán la de-

fensa; pero siempre dentro de las exigencias de la apertura impuesta por las blancas, haciéndoles perder el tiempo de más con que cuentan y obtener de este modo la igualdad, y, si es posible, cambiar los papeles.

Esta ventaja blanca de la apertura es levísima, y para sostenerla hay que poseer un profundo conocimiento de las diversas circunstancias que la determinan. A la más insignificante inexactitud, puede desaparecer y entonces ambos jugadores se encontrarán en condiciones de igualdad para la lucha.

I, 4

LA VENTAJA

¿Qué han de buscar las blancas? ¿Qué perseguirán las negras?

Las blancas deben procurar desarrollar sus piezas dificultando al mismo tiempo el desarrollo de las negras y manteniendo a todo trance la iniciativa. Mas el caso es que las formas en que la ventaja puede manifestarse son muy varias. No se reducen tan sólo a tener más piezas en juego. A veces la ventaja consiste simplemente en restringir paulatinamente el normal desarrollo de las negras,

reduciendo su libertad de movimientos. Otras veces la ventaja reside en el dominio de alguna casilla clave en una posición determinada. Otras, también, en la deficiente estructura de peones o en una liquidación capaz de traducirse en ganancia de algún tiempo para obtener una posición triunfante. Todo esto no es fácil de ver, pero teniendo noción de las diferentes causas que motivan una situación ventajosa, lo demás viene por sí solo. El valor de las piezas y de los peones observan una directa relación con las distintas situaciones de la lucha, de tal forma que, en numerosas ocasiones, una posición determinada compensa la pérdida de una de esas piezas o peones. Esta es la razón de los gambitos y de los sacrificios bien calculados. Para decidirse a una táctica de sacrificios de este tipo, es necesario estar seguros de que EXISTE COMPENSACION suficiente entre el material entregado y la posición adquirida. Y la razón que anima a esta estrategia del gambito es el conocimiento de que la superioridad material sólo decide la lucha cuando no interviene otro factor, cuando, ya en la fase final de la partida, ha de ser el número de armas el que se impondrá. Pero sobre esto podrían escribirse demasiadas cuartillas y seguir por este camino nos apartaría del objeto de este libro.

I, 5

EL PLAN

El dominio de las casillas centrales es el motivo principal de todas las aperturas. No hay duda de que desde el centro se domina todo el tablero, y si del centro somos dueños estaremos en condiciones de hallar vías fáciles y seguros de victoria.

Cada apertura tiene un "motivo", una característica, una finalidad determinada y exclusiva que la distingue. Pero todas coinciden en estas generales condiciones que acabamos de exponer tan brevemente. Es de aconsejar que empecemos el estudio de ellas una a una, sin tratar de conocerlas todas al mismo tiempo. En tanto no las conozcamos —y aun después de ello— debemos decidarnos por el movimiento más adecuado, y, si no sabemos nada, por el más lógico. Nunca debemos decidarnos por una jugada simplemente

porque sepamos que "viene en los libros", pero cuya razón no comprendemos realmente. Hay que conocer siempre con certeza el objetivo de cada movimiento y tener presente que **sea cual fuere la posición de una partida siempre existen posibilidades para un PLAN**. Para terminar esta breve consideración sobre las finalidades de la apertura diremos que esta fase del juego, la más analizada y estudiada por los teóricos, ha sufrido a través de los tiempos la influencia de las distintas escuelas. En un principio se perseguía la táctica de "llegar antes al asalto, sea como fuese"; después se estableció como norma el "despliegue de las fuerzas antes de pensar en el combate" y modernamente se ha establecido que "junto a ese despliegue" hay que animar el juego desde el primer movimiento de una continua preocupación por el PLAN. Estas teorías han dado nombres a las escuelas clásica, romántica, moderna e hipermoderna.

RESUMEN DE LA IDEA FUNDAMENTAL DE CADA APERTURA

En todos los tratados y estudios conocidos se clasifican las aperturas en cinco grandes familias: abiertas, semiabiertas, cerradas, semicerradas e irregulares. Esta clasificación es, en realidad, engañosa. Muy frecuentemente la línea de cualquiera de ellas cambia de sentido y entonces vemos cómo un juego que parecía “cerrado” resulta de agresión y asalto, lo que correspondería a las líneas “abiertas”. Otras veces ocurre al revés.

Mi clasificación responde a un sentido simple e indicativo:

- a) Aperturas de Peón de Rey ... 1. P4R, P4R.
- b) Aperturas de Peón de Rey con respuesta distinta ... 1. P4R, ...
- c) Aperturas de Peón de Dama ... 1.P4D, P4D.
- d) Aperturas de Peón de Dama con respuesta distinta ... 1. P4D, ...
- e) Aperturas sin 1. P4R ni 1. P4D.

El hecho de que el juego en su primera fase resulte abierto o cerrado es cosa de la elección,

del gusto y del temperamento de los protagonistas, quienes disponen de numerosas líneas de desviación en cada momento.

Antes de entrar en el estudio racional de cada apertura, para tratar de descubrir el ESPIRITU de ellas y orientar al ajedrecista sin necesidad de hacer tributaria a su capacidad retentiva de la enorme carga que supone el estudio de variantes y subvariantes, siempre tan discutibles, me parece de utilidad enumerar todas las aperturas aceptadas por la teoría y la práctica con una muy breve reseña del objetivo elemental y primario de cada una de ellas.

a)

1) **APERTURA ESPAÑOLA:**
 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD;
 3. A5C.—Las blancas desarrollan sus piezas del flanco de Rey y levantan rápida amenaza sobre el centro. Queda dibujada una simple amenaza de ganancia directa de Peón previa la captura del Caballo negro que le defiende, y se habilita el refugio in-

mediato del Rey blanco en el enroque corto. Tiene esta apertura la ventaja de mantener una **tensión** de ataque por parte de las blancas, aunque los recursos defensivos son muy numerosos. La experiencia ha demostrado (¡en el curso de los siglos!) que la apertura española o Ruy López —como también se la llama— es muy aguda y se presta poco al resultado tablas.

2) APERTURA ITALIANA:

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A.—Las blancas apuntan en seguida al “débil” punto 7AR, con vistas a un posible sacrificio ante el más leve descuido o ignorancia teórica del adversario. Hasta principios de este siglo esta apertura se estimaba como muy activa y agresiva. Hoy día este concepto está muy puesto en duda. La experiencia demostró que las negras tienen un margen mayor de oportunidades para igualar pronto la lucha. Cuando el negro contesta 3. ..., A4A, se plantea el llamado GIUOCO PIANO. Es frecuente sin embargo, la respuesta 3. ..., C3AR, que define a la defensa de los dos Caballos una de las más interesantes línea teóricas conocidas.

3) APERTURA ESCOCESA:

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D.—Una apertura impaciente. Las blancas saben lo importante que es dominar el cen-

tro y se lanzan en seguida al asalto. Esto supone una lucha viva de carácter táctico. El cambio de Peones —obligado por la teoría— mantiene mínimamente el objetivo blanco. Los jugadores de temperamento audaz, después de la respuesta 3. ..., P×P, pueden optar por varios sistemas de gambitos, el más conocido de los cuales es 4. A4A, llamado precisamente gambito escocés.

4) APERTURA DE LOS CUATRO CABALLOS: 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. C3A, C3A.—

El despliegue tan temprano de la caballería no cumple en realidad un fin estratégico de iniciativa. Las blancas cuidan más de su propia solidez que de poner ideas en el tablero. Por eso las negras pueden fácilmente nivelar la lucha. Esta es la razón de que esta apertura sea poco practicada, ya que los resultados tablas están al alcance de mano, al menos para las negras, quienes, incluso, si aspiran a más, en lugar de 3. ..., C3A, pueden eludir los cuatro Caballos en que su rival piensa y “dejar” el planteo en la llamada apertura de los tres Caballos, jugando 3. ..., A5C; 3. ..., P3CR; 3. ..., A4A; 3. ..., P3D; 3. ..., P4D, según los gustos. Esta última respuesta no es válida para cardíacos.

5) APERTURA VIENESA:

1. P4R, P4R; 2. C3AD.—Con frecuencia, el jugador que conduce las blancas, al elegir esta línea —en apariencia pacífica— abriga el propósito de sorprender al enemigo con un espectacular gambito. En este sentido, la apertura puede estimarse de cierto valor psicológico. En la época romántica del ajedrez, esta apertura gozó de mucha popularidad. El gambito vienés 3. ..., C3AD; 4. P4A, P×P, venía a ser una variedad del famoso gambito de Rey, dando lugar a una lucha muy viva y peligrosa.

6) DEFENSA PHILIDOR: 1.

P4R, P4R; 2. C3AD, P3D.—También aquí la psicología entra en juego. El negro está asustado, y se limita a defender tímidamente su amenazado Peón de Rey, renunciando a desarrollar ideas y piezas. En vista de ello, el blanco se crece en su valor y coloca una mina en el centro: 3. P4D!, lo cual produce dolores de cabeza a su enemigo ante los problemas de defensa a que ha de atender. La posición del negro es ya restringida, y dispone de poco espacio para hacer maniobrar a sus piezas menores. No hay que decir que este tipo de defensa está casi descartado. Solamente algún especialista...

7) DEFENSA PETROV: 1.

P4R, P4R; 2. C3AR, C3AR.—Las negras empiezan en seguida a usar de su propia cabeza. ¿Por qué ante un ataque oponer siem-

pre una defensa? ¿No será posible contestar con otro ataque? En esa dualidad puede existir también el equilibrio, sin duda alguna. Pero... las blancas dan primero. Hay que tener en cuenta que las blancas, antes de empezar el juego, tienen ya una ventaja: el tiempo. La captura del Peón es lo mejor. No hay motivo para renunciar a la iniciativa, cosa que sería una realidad con cualquiera otra jugada.

8) GAMBITO DE REY: 1.

P4R, P4R; 2. P4AR.—Característico gambito de la época romántica del ajedrez. Con él se han producido bellísimas partidas de ataque. Es una lástima que las modernas investigaciones de laboratorio hayan descubierto tantos antidotos contra este bello y rápido asalto. Y el caso es que en verdad las negras —si están bien informadas— pueden alegrarse de ver a su contrario tan alegre. Esos antidotos resultan tan eficaces que el atacante gasta sus armas sin utilidad y acaba casi siempre en posición inferior. Sin embargo, no deja de jugarse este gambito e incluso grandes maestros tienen de vez en vez el humor de lanzarse a esta aventura. Hay que anotar, además de los sistemas defensivos "científicos", la táctica del contragambito, principalmente el llamado Falkbeer, que se produce mediante 2. ..., P4D y que complica espectacularmente la lucha.

9) APERTURA DEL CENTRO: 1. P4R, P4R; 2. P4D.—También de espíritu combativo, de rápida agresión sobre el centro. Es muy consecuente con el fondo de esta apertura —otra táctica supondría una contradicción— la creación de gambitos. Es decir, la táctica de **ceder Peones para ganar aún más tiempos**. He aquí la oportunidad de decidirse por el atractivo gambito danés: 2. ..., P×P; 3. P3AD! Las blancas sacrifican dos Peones a cambio de ver movilizadas sus piezas y **ninguna del adversario**. Obsérvese que puede continuarse con 3. ..., P×P; 4. A4A, P×P; 5. A×P, con lo que, por el precio de dos Peones, tenemos dos amenazadores Alfiles apuntando sobre el ala de Rey enemigo, con posibilidades ciertas de victoria.

b)

10) DEFENSA SICILIANA: 1. P4R; P4AD.—Al objetivo lógico de desarrollo —ocupación y ataque central— iniciado por las blancas, las negras adoptan un plan que pudiéramos llamar marginal. Es cierto que con 1. ..., P4AD controlan a su manera el centro. Pero, en verdad, el propósito es de otra naturaleza. Las negras no piensan seriamente en la defensa. Tratan de hacer una demostración de fuerza en el flanco de Dama. La acción del Peón de Alfil de Da-

ma es obligada en todas las defensas de este tipo, con la peculiaridad de que en la siciliana esta idea se materializa en seguida. Tal es el espíritu de este sistema, uno de los preferidos por los maestros de nuestro tiempo. Por supuesto, las blancas —salvo casos muy especiales— no pueden dejar de jugar P4D, con lo que se eliminan los Peones, conservando las negras recursos ciertos para compensar la iniciativa de salida de las blancas e incluso asumirla en el caso de que su oponente no esté muy versado en las sutilezas de este planteo.

11) DEFENSA FRANCESA: 1. P4R, P3R.—Una muy astuta idea, que puede causar serios disgustos a las blancas, si no sabe valorar como es debido la fuerza de esta defensa. A primera vista parece que las negras toman precauciones y renuncian a la expansión central. Pero lo cierto es que preparan una contraofensiva en el flanco de Dama, en la que después de 2. P4D, P4D, la jugada negra P4AD queda en cartera para ejecutarla en momento oportuno. Se produce frecuentemente una lucha de contrarios muy viva, a base de una acción blanca sobre el flanco de Rey y una acción negra sobre el ala de Dama. Los recursos negros son cuantiosos y de gran valor y significación. Por supuesto, la de-

fensa francesa figura entre las preferidas actualmente.

12) DEFENSA CARO KANN:

1. P4R, P3AD.—Pariente cercana de la siciliana y la francesa, la defensa Caro-Kann tiene pólvora oculta. El propósito inmediato es apoyar el avance propio P4D y el mediato es evitar cualquier plan preconcebido del adversario en el terreno de la agresión combinativa. La defensa Caro-Kann se presta a la lucha de posiciones y maniobras lentas y cerradas. Ciertamente, el negro ha de empezar admitiendo una situación algo restringida, pero sus recursos son más amplios de lo que puede suponerse. Es, pues, un planteo a largo plazo y muy difícil de comprender, pues requiere profundo análisis teórico. Pero el espíritu de la apertura puede considerarse adscrito a las ideas expuestas.

13) DEFENSA ALEKHINE: 1.

P4R, C3AR.—Una idea muy original y un tanto extraña como sistema de defensa, propia del genio creador de Alekhine. Su espíritu es provocar el inmediato avance de los peones blancos, alejándolos de sus bases con el fin de que puedan resultar vulnerables en las maniobras subsiguientes. Si las blancas, conocedoras de tal propósito, renuncian al despliegue de su infantería, han de aceptar entonces planteamientos inofensivos de

apertura, con lo que las negras empiezan ya anotándose un triunfo psicológico. Por ello, lo correcto es aceptar el desafío y sostener coordinadamente la agresión, manteniendo así el privilegio de la iniciativa.

c)

14) GAMBITO DE DAMA

ACEPTADO: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P×P.—Este gambito es sólo aparente, ya que las negras deben saber que no les es permitido sostener el Peón tan prematuramente conquistado. He ahí, en síntesis, el espíritu de la apertura en cuestión. Los tiempos y la debilidad que tributarían las negras para mantener tan pequeña ventaja material les llevarían fácilmente a una situación muy comprometida. Hay que tomar nota de la posibilidad negra 3. ..., P4R, jugada que liberaría rápidamente la posición en el caso de que las blancas se decidiesen por jugada distinta de 3. C3AR, vigilando el centro e impidiendo tal liberación.

15) DEFENSA ORTODOXA:

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR.—Este planteo se atiene con rigor a las leyes del desarrollo y la seguridad. La estrategia está configurada por modelos clasistas y tal es la razón de que esta apertura haya

sido bautizada con el nombre de ortodoxa. Se observa, cada vez más acusadamente, una decadencia de este sistema, debido sin duda, a su excesiva rigidez y a las escasas posibilidades de carácter táctico que ofrece en comparación con otros tipos de planteos. La defensa ortodoxa define por sí misma a la escuela posicional, pero está en desacuerdo con el espíritu ecléctico que caracteriza a los modernos tipos de defensa.

16) DEFENSA TARRASCH: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, P4AD.—Equivale esta jugada 3. ..., P4AD, definidora de la defensa Tarrach, a un demasiado prematuro contraataque, basado en un espíritu de contragambito. Saben las negras que su rival puede alzarse inmediatamente con una ventaja teórica: provocar la situación de un **Peón aislado**. Pero saben también que tal ventaja sólo puede ser materializada en las fase final de la partida, y por ello las negras aceptan confiadas tal eventualidad, confiadas en el juego de maniobras, ciertamente desconcertante en no pocos casos. Sin embargo, las blancas no deben rehusar el desafío, pues conservan su tiempo de ventaja en la salida, cuidando de no caer en situaciones de compromiso.

17) DEFENSA ESLAVA: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3AD.—Una idea elástica que se ha mostra-

do eficaz durante mucho tiempo. En principio resulta sólida por su misión de apoyo al centro, siendo su espíritu una amenaza válida (ante cualquier posible error técnico del blanco) para aceptar el gambito y sostener el Peón con la jugada P4CD, cosa que ocurre en la llamada variante Merano, de resultado incierto por sus amplias posibilidades maniobreras y por la riqueza de ideas para ambos combatientes.

18) CONTRAGAMBITO ALBIN: 1. P4D, P4D; 2. P4AD, P4R; 3. PD×P, P5D.—Un plan muy apropiado para temperamentos agresivos, para quienes no gusten de las técnicas de defensa ni del juego posicional. Con este rápido contraataque se han producido partidas de gran emoción y también de notable interés teórico, pues hay que subrayar el hecho de que este plan, en el fondo, no supone demasiado riesgo para el jugador que conduce las negras, lo que no quiere decir que la lucha deje de ser azarosa. El Peón cedido está muy compensado y, además, no es difícil su recuperación eventualmente.

d)

19) DEFENSA INDIA DE REY: 1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P3CR; 3. C3AD, A2C; 4. P4R, P3D; 5. C3A, 0—0.—Un sistema

cuyo espíritu está identificado con los gustos de los maestros de hoy, ya que ofrece: elasticidad de maniobra, solidez posicional, posibilidades de contrajuego en el flanco de Dama y **vigilancia**, pero no ocupación del centro. Esta última circunstancia es, en puridad, la única ventaja que a las blancas se ofrece y deben tratar de obtener partido de ella.

20) DEFENSA NIMZOWITCH.

1. **P4D, C3AR**; 2. **P4AD, P3R**; 3. **C3AD**; **A5C**.—El espíritu de esta idea es la **actividad**. Las negras desarrollan rápidamente sus armas del flanco de Rey y entorpecen la acción central del adversario con la "clavada" del Caballo de Dama. Defensa de elevado valor teórico, que por sí sola anuncia el propósito del jugador que conduce las negras de aspirar al triunfo. La teoría ha trabajado agotadoramente en sus análisis. Las blancas tienen a su disposición cuatro planes estratégicos para elegir: el sistema Sämisch, 4. **P3TD**; el sistema Capablanca, 4. **D2A**; el sistema Rubinstein, 4. **P3R**, y el sistema antiguo, 4. **C3A**, toda vez que la aparentemente fuerte jugada 4. **D3C** supone a la larga una debilidad por la incómoda posición de la Dama, ante un correcto tratamiento negro iniciado con 4. ..., **C3A**.

21) DEFENSA INDIA DE DAMA:

1. **P4D, C3AR**; 2. **P4AD**,

P3R; 3. **C3AR, P3CD**.—El propósito oculto que las negras abrigan en este planteo lateral es vigilar a distancia el centro dominando indirectamente la casilla 5R (e4). Es por tal razón por lo que las blancas deben responder con técnica similar mediante el fianchetto de Rey, estableciendo el equilibrio en la acción de Alfiles del mismo color. Tal política supone, además, el sostenimiento de su iniciativa por la jugada de ventaja al iniciar el juego. Sin embargo, el carácter elástico de las modernas tácticas se presta a eludir con diversos planes estos modelos típicos.

22) DEFENSA GRÜNFELD:

1. **P4D, C3AR**; 2. **P4AD, P3CR**; 3. **C3AD, P4D**.—El espíritu de este planteo defensivo equivale a una viva reacción contra la posible expansión central de las blancas. Lleva aparejado una **idea sorpresiva**, pues la jugada anterior, 2. ..., **P3CR**, denuncia el deseo de continuar con el conocido sistema indio de Rey 2. ..., **A2C**, expuesto anteriormente. En realidad, esta jugada ha de realizarse, tarde o temprano, por lo que, en el fondo, la defensa Grünfeld debe ser considerada como una variante más de la india de Rey. Hay que tomar nota de que las continuaciones blancas deben elegirse entre 4. **P×P**, 4. **C3A**, 4. **A4A** y 4. **P3CR**, descartándose las ju-

gadas 4. D3C, 4. A5C y 4. D4T+ como insuficientes y reñidas con la moderna teoría.

23) DEFENSA HOLANDESA:

1. P4D, P4AR.—Una defensa activa y comprometida hasta cierto punto. Alekhine la usaba cuando tenía necesidad de ganar con las negras. El avance del Peón de Alfil de Rey de las negras—el Peón más débil de todos—supone el deseo de utilizarlo como cuña de penetración en el campo enemigo. Las negras, pues, aspiran a la victoria desde un principio. Quizá el más grave inconveniente de este plan reside en descubrir tan abiertamente su propósito ofensivo. Las blancas, si son conducidas por un jugador “técnico”, deben responder con la muy sólida jugada **2. P3CR**, que asegura la iniciativa al tiempo que se previene contra la eventualidad de esa “cuña” negra tan audaz. Aún hay que tomar nota del famoso gambito Stauton, **2. P4R**, propio para luchadores de fuerte inventiva, que deseen responder a la audacia negra con otra de mayor calibre. Es una idea activísima y aceptada por la teoría.

24) DEFENSA BUDAPEST:

1. P4D, C3AR; 2. P4AD, P4R.—Como se ve, estamos ante un gambito ofrecido por las negras con espíritu de aventura. Como casi siempre ocurre, si es aceptado el material ofrecido con

propósito de mantener el botín, el ofertante ve facilitado sus planes, que no son otros sino alzarse con la iniciativa o al menos obtener rápida igualdad, desarrollando sus piezas en coordinada acción. Las variantes principales, caso de aceptarse —y es lo mejor— el gambito, son: **3. P×P, C5C** (variante normal) y **3. P×P, C5R** (variante Fajarowicz) esta última muy interesante y de oculto sentido posicional.

e)

25) APERTURA INGLESA:

1. P4AD.—Un plan de desviación, basado en el hecho de que esta jugada **1. P4AD**, es temática en numerosos sistemas de aperturas y, por tanto, puede llegarse a cualquiera de ellos con una simple táctica de inversión de jugadas. Sin embargo, es lo cierto que las negras tienen opción a orientar la lucha por vías peculiares, la más notable de ellas es, quizá, **1. ..., P4R**, que supone, en espíritu, un planteamiento similar a la defensa siciliana con los colores cambiados. El plan de oposición, mediante la simetría **1. ..., P4AD**, también se ha mostrado aceptable.

26) APERTURA RETI: 1. C3AR, P4D; 2. P4A.—Una idea combinada, basada en el engañoso gambito ya conocido y cuyo espíritu descansa en propósitos eminentemente técnicos y de

carácter posicional. Generalmente se producen con este planteo juegos muy cerrados y de prolongadas maniobras, en lucha por ventajas microscópicas. Los recursos defensivos resultan a causa de ello suficientes, en principio, si bien —y esto es norma general siempre— pueden incurrir las negras en debilidades graves si desconocen el tratamiento adecuado. Los más acreditados sistemas de defensa se derivan de las jugadas 2. ..., P3AD; 2. ..., P×P; 2. ..., P5D, y 2. ..., P3R.

27) APERTURA BIRD: 1. P4AR.—El plan tiene analogía

al que anima a la apertura inglesa; sólo que ahora la acción gravita en el flanco de Rey. En el fondo las blancas desean una lucha viva, a base de eludir los sistemas de acción central o de gambitos, tan estudiados y conocidos. Pero esta política sólo puede resultar viable ante adversarios poco informados. Aún hay más: las negras tienen a su alcance (si es que gustan de las emociones) el famosísimo gambito From, 1. ..., P4R, alzándose de inmediato con la iniciativa y el ataque: 2. P×P, P3D!; 3. P×P. A×P.

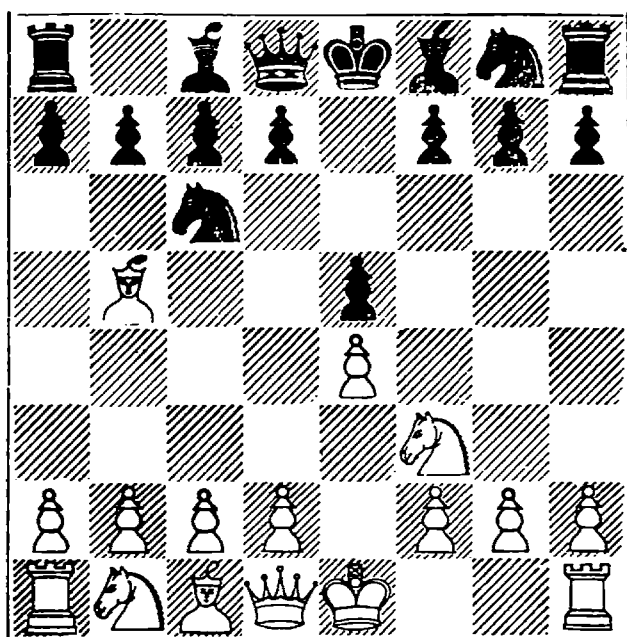
LECCION PRIMERA

LA APERTURA ESPAÑOLA

Empezaremos por la apertura Española, la más famosa de cuantas se conocen y preferida por todos los grandes maestros. Esta apertura fue muy analizada por Ruy López en el año 1561, y a partir de entonces ha figurado en todos los tratados teóricos con singular preferencia. Pero dejemos a un lado la historia y demás consideraciones y vamos a lo que nos importa.

Como todos sabemos, la apertura española está caracterizada por estos tres movimientos de las blancas:

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A5C, | ... |



¿Qué idea anima al Alfil blanco para situarse en esa casilla? Veamos. El Caballo blanco ha saltado ya a su casilla de mayor ataque (3AR) amenazando el Peón enemigo, que a su vez ha sido defendido por el Caballo de Dama negro, defensa ésta, como es bien sabido, la más natural, puesto que al mismo tiempo cumple su objetivo, **desarrolla una pieza y lucha por la posesión del centro**. En esta situación, al colocar el Alfil blanco en 5CD, se amenaza el Caballo negro, defensor del Peón, **CON OBJETO DE CREAR UNA PREOCUPACION** en los planes de defensa del enemigo. Ahora parece que el Peón negro resulta indirectamente amenazado, pues si las blancas cambian su Alfil por el Caballo que lo defiende, quedaría sin recursos. Claro que esta amenaza es demasiado visible, pero no por ello menos importante. Por otra parte —y aquí está el verdadero objetivo de la jugada blanca— si las negras se preocupan de defender el Peón será a costa de una jugada **poco conveniente**. Ved, pues, las dificultades que con este solo golpe ha sabido crear el blanco. Por ello ha adquirido a través de los

siglos esta apertura una fama sin igual.

Tanta fama ha sido motivo, al mismo tiempo, de que se indagase cuidadosamente las mayores posibilidades de defensa. Vamos a exponer las más notables defensas que se han practicado, con una ligera consideración sobre la "idea" de cada una de ellas.

DEFENSA STEINITZ

3. ..., **P3D**

La razón de este movimiento es la siguiente: queda sólidamente defendido el Peón, sin miedo a que sea doblado el de Caballo de Dama, puesto que ello sería a costa de un cambio favorable (ya sabemos que al Alfil se le concede un valor algo superior que al Caballo), y al mismo tiempo se reforzaría con este cambio la posición de los Peones negros, con vistas al dominio del centro. Esta es, pues, una defensa que parece decir: "Bueno; no me importa que me doubles el Peón". Sin embargo, la defensa Steinitz no resulta completamente satisfactoria por su PASIVIDAD. Las blancas continúan con 4. P4D, abriendo muy fuertes líneas y aumentando su poder amenazador hacia la casilla 5D. El juego negro se restringe aún más (obligado es

4. ..., A2D) y las blancas ven cumplido su objetivo más rápidamente de lo que creían (1).

DEFENSA BERLINESA

3. ..., **C3A**

He aquí una defensa muy particular. Está inspirada en las razones del CONTRAATAQUE. No hay duda de que en determinadas circunstancias el contraataque constituye la mejor defensa. Pero en este caso no resulta convincente, porque la captura del Peón blanco de Rey no ofrece oportunidades de contraataque, ya que el Rey blanco se enroca en seguida y la columna de Rey abierta al fuego de la Torre supone una gran ventaja (2). Sin embargo, esta defensa fue preferida durante algún tiempo por Capablanca y Lasker.

(1) Una continuación muy posible: 3. ..., P3D; 4. P4D, A2D; 5. C3A, C3A; 6. 0—0, A2R; 7. T1R, P×P! (si 7. ..., 0—0?; 8. A×C, el golpe de Tarrasch); 8. C×P.

(2) Veamos una línea muy analizada. 40. 0—0, C×P (esta jugada, a pesar de todo, fue preferida por Zukertot); 5. P4D, A2R; 6. D2R, C3D; 7. A×C, PC×A; 8. P×P, etc.

Un estudio muy curioso en esta defensa lo constituye la variante Riga: 5. ..., P×P; 6. T1R, P4D; 7. C×P, A3D; 8. C×C, A×P jaque; 9. R1T, D5T; 10. T×C jaque, P×T; 11. D8D jaque, D×D; 12. C×D jaque, R×C; 13. R×A, etc.

DEFENSA CLASICA

3. ..., A4A

El negro ha pensado: "Bien; no podrás tomar mi Peón de Rey después del cambio, puesto que colocando mi Dama en 4CR (3. ..., A4A; 4. A×C; PC×A —peones al centro—; 5. P×C?, D4C!) obtendré una posición magnífica y un fortísimo ataque." Es decir, que la estrategia de esta defensa se fundamenta en la idea simple del desarrollo y no en la del contraataque, como ocurre en la berlina. Sigue pensando el negro: "No quiere cambiar; bien. ¿Qué ha pasado? Nada; el blanco ha desarrollado su Alfil en 5CD; yo he desarrollado el mío en 4AD."

Pero... tampoco esta defensa convence del todo, por una razón: las blancas pueden preparar el dominio del centro con sus Peones, empezando con 4. P3AD y siguiendo P4D, lo que motivará la desaparición del Peón del Rey negro, cambiado por el blanco de Dama, quien a su vez es sustituido por el del Alfil, con lo que se obtiene un ventajoso centro de Peones. Y llegado tal momento, la superioridad blanca se acentúa notablemente (1).

(1) Existen dos posibles continuaciones. En una de ellas, las blancas forman el centro y en la otra las negras tratan de disputarlo, pero a costa de un juego demasiado azaroso.

DEFENSA BARNES

3. ..., P3CR

El problema principal del negro es recuperar el tiempo que tiene perdido antes de comenzar a jugar. En esta apertura las blancas han sacado dos piezas y una sola el negro. Si por añadidura cede un nuevo tiempo a las blancas, su ventaja será doble. Y esto es precisamente lo que significa la pobrísima defensa Barnes: **perder un nuevo tiempo**. Razón de más para que nadie se decida por ella.

DEFENSA BIRD

3. ..., C5D

Esta jugada está en discordia con la más elemental regla de las aperturas, que dispone que no ha de ser movida una pieza dos veces, ya que así no hacemos otra cosa que perder tiempos. En efecto, con este golpe no desarrollamos pieza alguna, puesto que el Caballo YA LO ESTABA y, por otra parte, el cambio que se provoca doblando un Peón en lugar tan poco estratégico no puede ser favorable en ningún caso.

DEFENSA ALAPIN

3. ..., A5C

Un movimiento que nos dice muy poco.

Hemos expuestos todas estas defensas poco usadas para comprender mejor la que vamos a estudiar ahora, que es la admitida en todas partes y la preferida, sin discusiones, por todos los apedrecistas, dadas sus excelentes posibilidades y los fundamentos tan sólidos en que basa sus principios.

DEFENSA MORPHY

3. ..., P3TD!

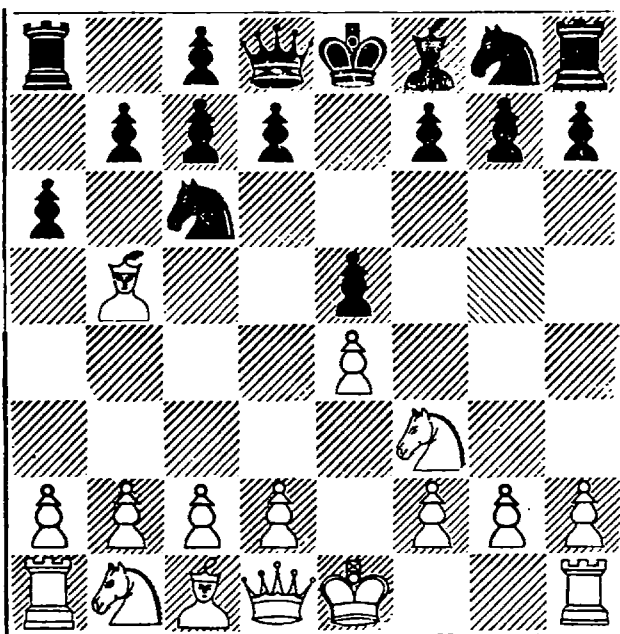
Después de muchos siglos de experiencia se ha llegado a la conclusión de que ésta es la más eficaz defensa contra la apertu-

ra española. No hemos de olvidar que cada apertura ha sido objeto por parte de los analistas de continuos y profundos estudios. Generalmente, en todos los planteos se diagnostica con motivos bien razonados —sobre todo en sus primeras jugadas— la línea exacta de la defensa, de tal forma que sobre su elección no existe la menor duda y se realiza siempre sin pensarlo un momento. En este caso se encuentra la defensa Morphy con respecto a la apertura española. El movimiento 3. ..., P3TD!, que en un principio no parece tan formidable, reúne todas las condiciones precisas de una exacta y satisfactoria defensa. Veamos por qué.

LECCION SEGUNDA

DEFENSA MORPHY

3. ..., P3TD



Es principio importante y general en las aperturas que a cada movimiento debe corresponder el desarrollo de una pieza, pero esto no quiere decir que sea de todo punto preciso ajustarse a tal norma. El movimiento de defensa que nos ocupa —3. ..., P3TD— no desarrolla, ciertamente, pieza alguna. Pero como el contrario se ve obligado, a su vez, a realizar una se-

gunda jugada con el Alfil, lo cual tampoco supone el desarrollo de ninguna pieza, resultará que la defensa Morphy viene a ser una **maniobra intermedia** en cuanto al planteo se refiere.

Como quiera que las blancas no pueden osar la captura del Peón de Rey negro, cambiando el caballo que lo defiende por su Alfil y cayendo luego sobre él con su Caballo, pues tal captura sería ficticia, ya que las negras lo recuperarían con ventaja, colocando su Dama en 4C o en 4D, este leve paso del Peón de Torre de Dama “pide explicaciones” al atrevido Alfil, obligándole a definir sus intenciones inmediatamente, lo cual constituye para el blanco una verdadera molestia.

Ahora bien: ¿cuál es la verdadera finalidad de esta defensa? Veamos. El Alfil blanco en 5CD —conocido con el nombre de “Alfil español”—domina dos diagonales: la que va desde 1AR a 6TD y la que alcanza desde 4TD hasta 8R. Ante el acoso del Peón negro de Torre se verá en el di-

lema de decidirse por uno de los tres movimientos que vamos a exponer:

a) **Morir matando al Caballo**

4. **A × C.**

Descartada la posibilidad de la ganancia del Peón negro de Rey, este cambio de Alfil por Caballo no tiene atractivos para el blanco. Es verdad que doblaría a las negras un Peón y que con ello el flanco de Rey blanco sería más numeroso en Peones, lo cual en el final podría suponer una buena cosa, pero en cambio tiene varios inconvenientes que no son compensados por esa ventaja: en primer lugar permite que el enemigo conserve su pareja de Alfiles (factor éste de mucha importancia) y, además las negras, por las vías abiertas, tendrán oportunidades de atacar y obtener buenas posiciones que le den superioridad para decidir la lucha antes de llegar al final favorable esperado por las blancas. No conviene, pues, decidirse por este cambio. Además, deben tenerse en cuenta otros factores un poco de tipo psicológico: la utilidad de no ejecutar una decisión hasta el momento justo; es decir, cuando de ello se esté seguro de obtener un verdadero provecho. Téngase en cuenta que una amenaza mantenida y acentuada puede llegar a preocupar y trastornar el

pensamiento del enemigo, de tal forma, que a veces la misma amenaza vale más que la propia ejecución. No debe tomarse este Caballo, pero conviene mantener la posibilidad de caer sobre él si acaso conviniese.

b) **Abandonar una de las columnas, situándose en 4A.**

Esta determinación supondría un retroceso bastante ridículo. "Para este viaje no hacían falta las alforjas." Pudo ir directamente a 4A, planteando la apertura italiana. El decidirse ahora por este planteo tiene la desventaja de que el negro cuenta con un valioso "vigilante" en su Peón de Torre de Dama, lo que realmente equivale al obsequio por el blanco de ganancia de un tiempo.

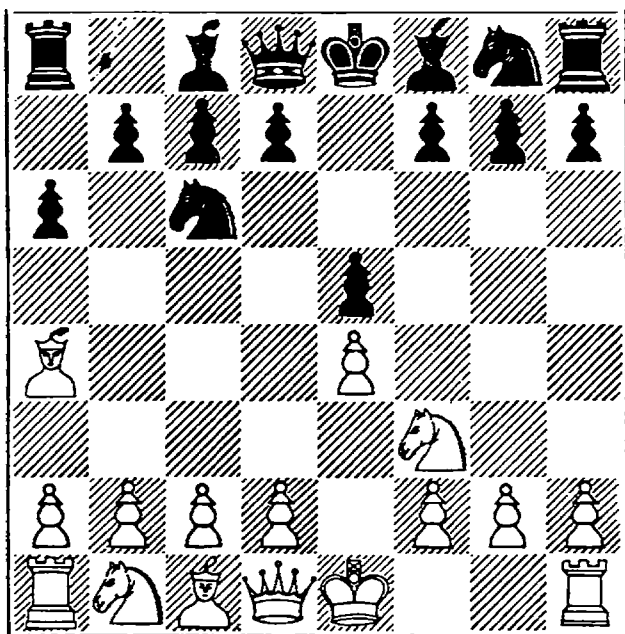
c) **Abandonar una de las columnas, situándose en 4T.**

En cambio este retroceso tiene una significación bastante más consecuente. En primer lugar demuestra que el Alfil blanco está cumpliendo una finalidad de ataque, a la que no renuncia por la amenaza del Peón enemigo y, además, como dijimos antes, mantiene en el aire la espada sobre el caballo para caer sobre él si lo cree conveniente.

Así, pues, a la vista a las consideraciones que hasta ahora llevamos hechas, la mejor con-

dusta tanto para un bando como para otro es la que se define en estas jugadas:

1. **PAR, P4R**
2. **C3AR, C3AD**
3. **A5C, ...**
3. **..., P3TD**
4. **A4T, ...**



En este momento las negras han de elegir la política que esté más de acuerdo con el **ESPIRITU** de su inicial defensa Morphy. Pueden continuar con cualquiera de las jugadas “Steinitz”, “Berlinesa”, “Clásica”, etc., que ya vimos en la tercera jugada negra, las cuales han sido **diferidas** en su planteo por esa estupenda jugada **intermedia** que fue 3. ..., P3TD.

Pero los inconvenientes que presenta, ya explicados anteriormente, subsistirán en esencia, y por esta razón no volveremos a ocuparnos de ella. Sin embargo, la defensa “Steinitz diferida” cuenta con muchos partidarios por sus condiciones de solidez.

Además de las reseñadas, la teoría ha ido estudiando y desechando algunas otras continuaciones, como 4. ..., P4CD; 4. ..., P4A, pero dado el carácter de nuestro estudio no podemos extendernos demasiado en el examen de tantas subvariantes y nos ceñiremos a las ideas principales.

La continuación más aceptada, tanto por su eficacia como por su espíritu lógico es la

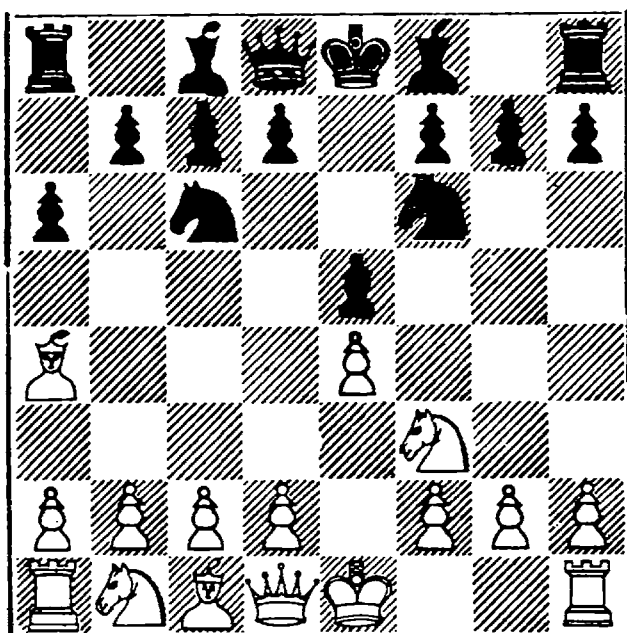
Variante usual

4. ..., **C3A**

Como podrá apreciarse examinando el tablero con atención, las negras, mediante esta jugada, tratan de desarrollar su juego con toda actividad, “disputando a las blancas” el privilegio de la influencia en el centro. Además, queda dibujada una amenaza de la que el blanco deberá tomar nota y que es: 5. ..., P4CD, seguido de 6. ..., C×P.

LECCION TERCERA

4. ..., C3A



Variante usual

Sin temor alguno al ataque del Caballo enemigo sobre el Peón de Rey, las blancas deben proceder al enroque en este momento. La razón es bien sencilla: si las negras deciden la captura del Peón, tal cosa significará a la postre un cambio, puesto que su propio Peón de Rey correría igual suerte. Y para las blancas este cambio tendría una bonita perspectiva, ya

que sería tanto como habilitar la columna de Rey para la Torre.

5. 0—0,

Así, pues, esta decisión es la que ofrece al blanco las mejores oportunidades. Hemos de observar que mientras la disposición de las piezas blancas resulta cómoda y natural, con la facultad de establecer diversos proyectos a base del inmediato uso de su Torre en combinación, por ejemplo, con un ataque en el centro por vía P4D, las negras tropiezan con alguna dificultad de desenvolvimiento y, sobre todo, con el campo de los planes operativos muy reducido y poco practicable.

Este sostenimiento seguro y frío de la iniciativa es la mejor garantía que ofrece a las blancas la Apertura Española y lo que ha determinado el copiosísimo uso que de ella se viene haciendo.

* * *

Nos encontramos ahora en el momento realmente crucial de

la defensa. La decisión negra definirá la ruta que ha de llevar la batalla.

Solamente disponen las negras de cinco jugadas "razonables", que son: 5. ..., P3D; 5. ..., P4CD; 5. ..., A4A; 5. ..., A2R; 5. ..., C×P. Las más prestigiosas y de mejores fundamentos son las dos últimamente citadas, pero examinaremos brevemente todas ellas.

5. ..., P3D

Una de las modalidades características de las aperturas es, como todos los aficionados saben, la posibilidad frecuentísima de llegar por inversión de movimientos al planteo de una defensa o de un ataque determinado.

Con esta jugada las negras entrarían en las variantes que les ofreció la defensa "Steinitz diferida" y por la cual pudieron decidirse en la jugada anterior mediante 4. ..., P3D en lugar de 4. ..., C3AR. Pero como, según hemos convenido, 4. ..., C3AR es preferible a 4. ..., P3D, principalmente por su carácter "atractivo"; en buena lógica hay que admitir que el volver al proyecto de la "Steinitz diferida" constituye un verdadero contrasentido desde el punto de vista estratégico, además de una demostración de que se carece en realidad de ideas bien definidas. Es tanto como ir de un plan a otro demostrando al enemigo

que no sabemos que postura adoptar para empezar la batalla, como si ningún terreno nos pareciera adecuado para el emplazamiento de nuestras armas. Estos factores psicológicos tienen una gran importancia, puesto que en definitiva la batalla del ajedrez no es otra cosa que una lucha de ideas y temperamentos. De todas formas, estas leves inconveniencias pueden no determinar la derrota, porque al fin y al cabo, queda lo principal por hacer, que es el choque violento de los ejércitos en el llamado "juego medio"; pero en las aperturas hay que alambicar al máximo las bondades o inconvenientes de las jugadas, puesto que ellas vienen a ser los puntales sobre que ha de asentarse el dispositivo de guerra de todo el ejército.

Debemos convenir, pues, respecto a 5. ..., P3D, que llevará al negro al **pasivo** juego que ofrece la defensa Steinitz, como oportunamente dejamos expuesto.

5. ..., P4CD

En realidad esta jugada no supone peligros ni inconvenientes definidos para las negras y es perfectamente practicable. Las objeciones que podemos hacerle son de tipo más profundo y también de carácter psicológico. El Alfil constituye una preocupación para las negras, a causa de la posibilidad de que el

blanco entre en algunas de las variantes del cambio cayendo sobre el Caballo. Con tal proceder, las negras se definen prematuramente, renunciando al espíritu ecléctico de disponer siempre del mayor número posible de planes, cosa tan importante en la escuela moderna del ajedrez. En cierto modo, esta decisión 5. ..., P4CD es un grito airado de las negras, que no gustan en mantener la lucha nerviosa que caracteriza a la apertura española. Y no hay duda de que, psicológicamente, esa actitud debe hacer sonreír de satisfacción a las blancas, a quienes agrada que el enemigo "pierda la paciencia".

5. ..., A4A

Es conocida esta jugada con el nombre de "defensa Moller", y respecto a ella podríamos repetir los razonamientos de princi-

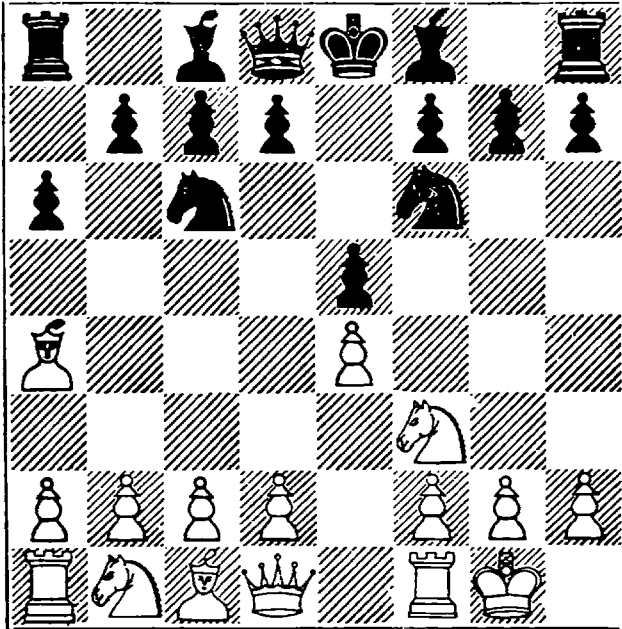
pio que hemos expuesto al tratar de la jugada 5. ..., P3D. Es decir, que conducirá por inversión de movimientos a una variante ya conocida, la "Defensa Berlinese", de la que tratamos en la jugada tercera de las negras. La práctica ha demostrado que en todas las derivaciones de esta variante diferida de la defensa berlinesa el blanco lleva las de ganar, y la razón principal es que previo el movimiento P3AD, puede disponerse a la posesión del centro, según expusimos al principio hablando de esta defensa.

Como decíamos antes, sólo las dos últimas jugadas que reseñamos, 5. ..., A2R y 5. ..., C×P, han sido aprobadas por el inexorable fallo de la teoría y de la experiencia entre los grandes maestros. Veamos qué razones han determinado semejante fallo.

LECCION CUARTA

Cuanto hasta ahora hemos visto en esta apertura nos ha llevado a la situación del siguiente diagrama, que se produce después de las jugadas:

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A5C, | P3TD |
| 4. A4T, | C3A |
| 5. 0—0, | ... |



Y hemos visto, por las razones expuestas, que en este momento la decisión negra ha de ser, o bien 5. ..., C×P, o bien 5. ..., A2R, desechando por indebida cualquiera otra jugada. Ambos

movimientos son correctos e interesantes, aunque las características de cada uno de ellos sean bien distintas. El primero (5. ..., C×P) da lugar a una lucha de carácter abierto y, por el contrario, el segundo (5. ..., A2R) conducirá la batalla a un terreno cerrado y más típicamente posicional.

El decidirse por una u otra defensa es cosa que afecta directamente a los gustos y condiciones temperamentales del jugador. Independientemente de la necesidad de conocer a fondo "las razones" de cada línea de juego, no hay duda que unas posiciones nos son más simpáticas que otras, y como todo el mundo se satisface con lo que armoniza mejor con su manera de ser, observamos en este momento crucial de la defensa cómo unos ajedrecistas se especializan en la defensa cerrada y otros en la abierta.

LA LUCHA PSICOLOGICA

Viene muy a propósito en este punto recordar un aspecto muy notable de la lucha psicológica,

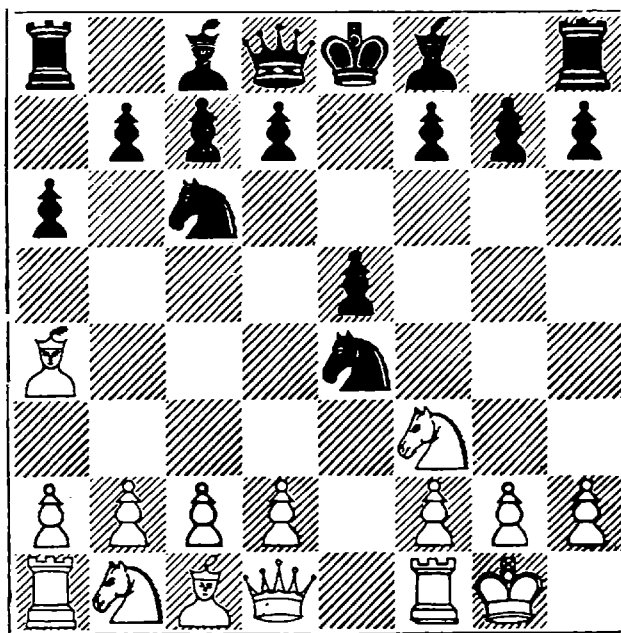
definida repetidamente por el gran maestro Lasker. Decía Lasker que una circunstancia que debía ser tomada muy en cuenta en materia de aperturas sobre todo era el conocer previamente las líneas de juego que pudieran resultar "antipáticas" para el adversario y llegar a ellas aún cuando para tal fin fuese preciso sacrificar la buena posición de nuestras piezas. Claro es que los aficionados noveles no deben tratar de imitar en este último aspecto la teoría de Lasker, pues para ello sería necesario ser dueño de una fuerza similar a la de aquel gran maestro. Lo que sí podemos considerar es la conveniencia de tener presente, en este caso, no solamente nuestro gusto, sino también el del contrario, ya que una y otra jugada nos han de conducir a dos tipos de lucha distintos. Por ejemplo, si nuestro rival es un jugador medroso, que busca principalmente el no perder, que teme las luchas violentas y complicadas, constituirá un nuevo desagrado para él si le obligamos al planteo abierto de 5. ..., C×P. En cambio, si el enemigo gusta de la violencia y de la combinación, o simplemente tiene necesidad de ganar la partida, pues las tablas le perjudicarían, se regocijará si le ofrecemos la oportunidad de disputar un combate violento desde el principio, y en tal caso "psicológicamente" nos interesará más 5. ..., A2R, aunque

nos guste menos que la línea abierta.

Examinemos, en primer lugar, las consecuencias y la razón de ser de la variante abierta, y aunque nuestro estudio no se detendrá en análisis técnicos, nos extenderemos algo en las continuaciones que ofrecen una y otra variante.

VARIANTE ABIERTA DE LA DEFENSA MORPHY

5. ..., C×P



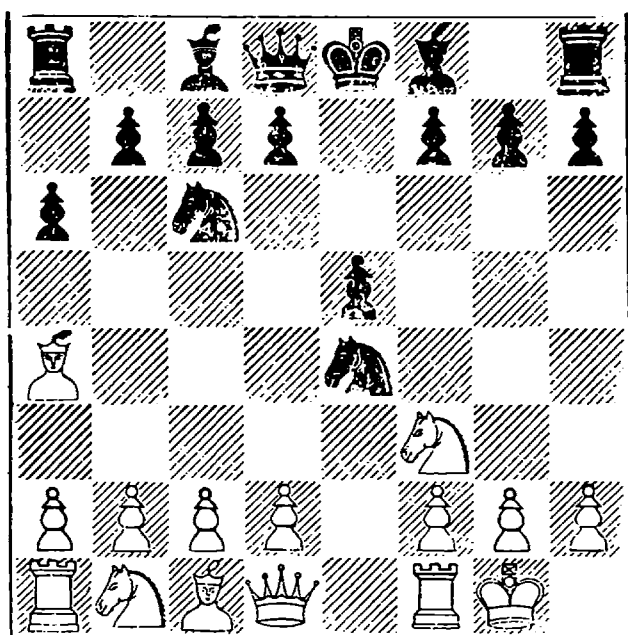
Ya dijimos que las blancas, al enrocarse, habían previsto y "tolerado" la captura de este Peón por su enemigo. Ahora bien: ¿qué es lo que persigue el negro aceptándolo? Y, una vez sabido esto, ¿cuál ha de ser la mejor política a seguir por las blancas?

El espíritu de esta jugada negra es profundamente activo y complicado. En principio está en oposición con el normal y lógico desarrollo de piezas. Las negras no han de perseguir, naturalmente, la coquista del Peón, puesto que, en definitiva, habrán de perder también el suyo de Rey. Sin embargo, las perspectivas para el negro de P4CD y también C4A resultan muy amenazadoras. El segundo jugador, prudentemente no debe aspirar en tan pocas jugadas a despostrar a su rival de la iniciativa, sino a conseguir la igualdad, es decir, a nivelar las posibilidades de forma que ambos bandos se encuentren en las mismas condiciones para desarrollar planes operativos. Mediante el desconcierto de este movimiento poco lógico, las negras van tras esa igualdad y los análisis que a través de muchos años se han hecho de esta maniobra han confirmado rotundamente la existencia de esta posibilidad de igualdad. En los tiempos modernos, sin embargo, gozó la variante cerrada de mayor estimación, pero últimamente ésta de que ahora tratamos está siendo nuevamente considerada a causa de su carácter activo.

Veamos cuáles deben ser las reflexiones del blanco para decidir una respuesta conveniente. El pensamiento, mejor dicho, la idea fundamental que decidió a las blancas en la jugada anterior (5. 0—0) a aban-

donar este Peón al Caballo enemigo radicaba en la ulterior colocación de la Torre en 1R y lograr con ello no sólo la recuperación del Peoncito, sino, al mismo tiempo, el dominio de tan importante vía de ataque para su artillería gruesa. Esto no obstante, las cosas presentan cierto aspecto que dará lugar a que esta fundamental idea haya de ser diferida precediéndola de un movimiento más enérgico. Y no solamente diferida, sino hasta descartada, eventualmente. En efecto, si las blancas juegan inmediatamente 6. T1R, podrá el negro conseguir en breves jugadas la igualdad con buenas esperanzas, jugando 6. ... C4A, atacando el Alfil. Fácil es comprender, llegado este caso, que las blancas no conseguirán sino dar la razón y la iniciativa a su enemigo si continúan 7. C×P, A2R y también 7. ... C×C; 8. T×C+, A2R, seguido P3D. No podrían, pues, capturar el Peón con 7. C×P, sino que habrían de continuar las blancas con 7. A×C, y esto, en el fondo, es un triunfo moral de las negras, que cambian su Caballo por el activo y valioso Alfil de ataque de las blancas. Por estas razones deberá dejar de ser considerada por las blancas la idea 6. T1R, y hay que pensar y encontrar algo superior. Lo más dinámico es siempre aquello que de manera inmediata levanta una amenaza, es decir, aquella jugada que

fuerce al enemigo a tener absorbida una buena parte de su pensamiento en la defensa. Es cierto que en la posición que nos ocupa y que recogemos en este diagrama para que más cómodamente sea seguida por nuestros lectores, eran las piezas negras las que amagaban una amenaza, ya que si el turno de juego fuera de ellas conseguirían el triunfo casi indiscutiblemente después de P4CD. Las blancas no sólo han de anular este proyecto, sino al mismo tiempo situar a su enemigo en igual disyuntiva más apurada, puesto que no en balde disponen del tiempo de ventaja de la iniciativa.



Ya han encontrado la jugada exacta:

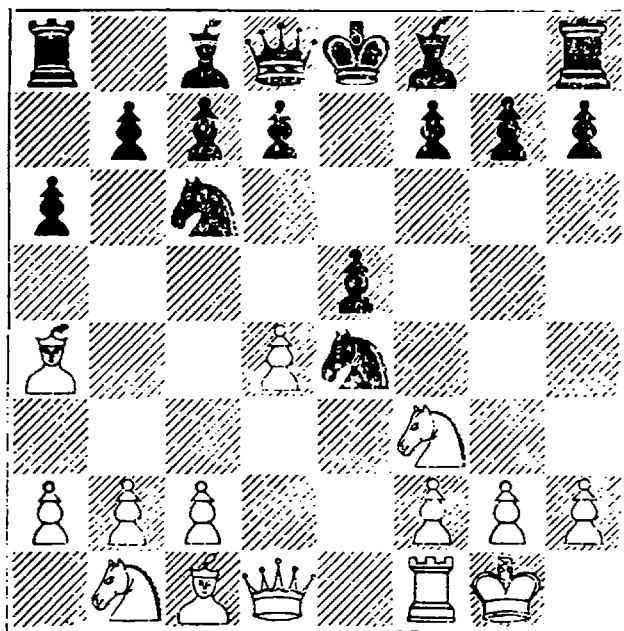
6. **P4D,** ...,

Veamos qué quiere decir esto. La idea-base de las blancas ya sabemos que consiste en habili-

tar la columna de Rey para su propio ataque. Ahora bien: como quiera que no será útil suprimir el Peón enemigo mediante el cambio del Alfil propio por el Caballo que defiende a este Peón, no solamente porque ya de por sí tal cambio no resulta nada favorable, sino porque facilitaría al enemigo posibilidades muy ciertas de contrajuego ha de intentar la ruptura de la posición central con su Peón de Dama, con lo que, al mismo tiempo, quedará habilitada la diagonal del Alfil del mismo lado. Por otra parte, es ahora el blanco el que amenaza ($P \times P$ simplemente) y, en cambio, las negras ven esfumado en gran parte el proyecto iniciado con $C \times P$. No podrá el negro, desde luego, tomar el Peón mediante $P \times P$, pues sería tanto como arrojar pólvora al cañón enemigo, ya que el blanco tendría buenos procedimientos de incrementar la ofensiva después de 7. T1R. Naturalmente que estas afirmaciones nuestras están garantizadas con los análisis más copiosos y detenidos, consagrados por la teoría; pero los omitimos porque no es ésta la finalidad de nuestro estudio. Podrá ocurrir que, a pesar de ser rechazada por las razones que exponemos, alguna jugada lleve al triunfo, pero tal eventualidad no querrá decir otra cosa sino que el bando contrario jugó con desconocimiento del "punto fla-

co" que la jugada presentaba.

¿Cómo deben juzgar la situación las negras en este momento?



Ya hemos visto que no es conveniente para el negro la jugada 6. ..., P×P, y puesto que esta idea ha de ser descartada, no queda en verdad otra cosa que continuar con el viejo proyecto,

aunque ya sin posibilidad de obtener ventaja. Pero un jugador prudente ya sabía que aquel proyecto era ilusorio y encontrará ahora todavía la facultad de luchar por la igualdad, que es, como sabemos, una gran perspectiva para el negro. Se decidirá, pues, por la "profiláctica" jugada P4CD, anulando los amenazadores designos del Alfil. Este movimiento pertenece a la categoría de los llamados "intermedios", es decir, que su ejecución no constituye de por sí un plan completo, sino que viene a ser como el aplazamiento por un tiempo en el desarrollo de otros planes concebidos previamente. En este caso, el plan negro será asegurar la posición expuesta del Caballo en 5R, disputando al mismo tiempo a las blancas las prerrogativas del centro.

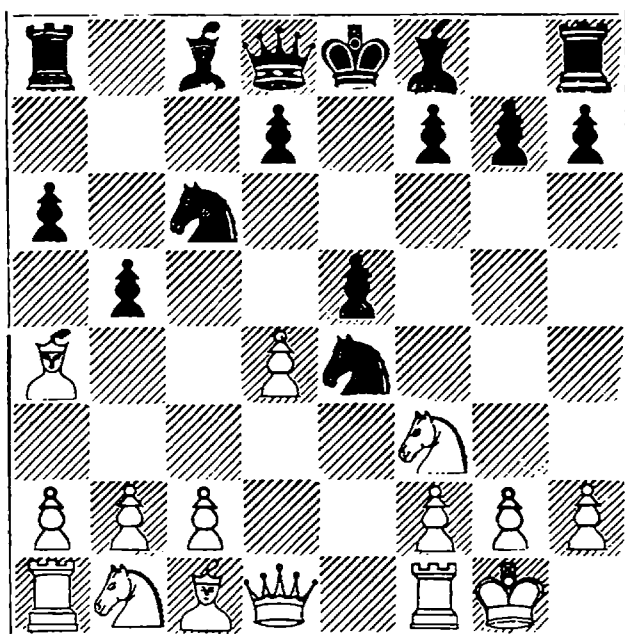
Así, pues, el juego continuará mediante

6. ..., **P4CD**

LECCION QUINTA

Rehagamos el juego y alcancemos la posición explicada que se produce después de:

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A5C, | P3TR |
| 4. A4C, | C3A |
| 5. 0—0, | C×P |
| 6. P4D, | P4CD |



Después de la **profiláctica** jugada negra 6. ..., P4CD, las blancas no necesitan hacer mucho gasto de reloj, y, por tanto, poco hemos de considerar la con-

tinuación necesaria y bien lógica, que no puede ser otra que la retirada del Alfil.

7. ..., A3C

Sin embargo, no hemos de pasar adelante sin examinar algunas otras conductas que en este momento han sido observadas, aunque en definitiva, ninguna prosperó, por lo que, invariablemente, las blancas se deciden siempre por retirar su Alfil.

Estas conductas han sido 7. C×P y 7. P5D. La primera tiene por objeto desorientar a las negras con el cebo engañoso de una pieza, ya que si, en efecto, se deciden a tomar el Alfil mediante 7. ..., P×A, las blancas ganarán sencillamente después de 8. C×C, P×C y 9. T1R, recuperando la pieza con fuerte ventaja. Pero esta jugada blanca (7. C×P) resulta demasiado débil si las negras, **desoyendo el canto de sirena de la pieza ofrecida**, toman ante todo el Caballo (7. ..., C×C) y continúan con 8. ..., P4D. En cuanto a la se-

gunda conducta, 7. P5D, el móvil principal es la complicación temprana en busca de las posibilidades combinativas. En efecto, si las negras no aceptan el cambio 7. ..., P×A (que es lo bueno y procedente); 8. P×C, P3D, y se deciden por retirar su Caballo a la casilla 2R, entonces las blancas reforzarán su iniciativa empezando por situar en juego su Torre en la columna de Rey. Pero, como decimos, las negras, en esta variante, consiguen buena partida, o al menos la igualdad, después de tomar el Alfil. Es por estas razones por lo que ambas conductas son rarísimas en las grandes luchas modernas.

7. ..., P4D

El espíritu de este movimiento negro es tan lógico y consecuente con la finalidad del combate y el motivo de lucha de la apertura española, que —como las anteriores— esta jugada se verifica por las negras sin vacilación alguna. Se trata de optar por la hegemonía del Caballo, que en la casilla 5R no puede perder de vista la ambiciosa jugada enemiga T1R, jugada que realizaría el blanco sin dudarlo un segundo en el caso de que las negras, torpemente, trataran de explotar el Peón tomado, continuando con 7. ..., P×P? Por estas dos razones (expansión central y sostenimiento del Caba-

llo) es por lo que, hasta hoy, no se conoce para las negras una continuación mejor que esta jugada que acabamos de estudiar.

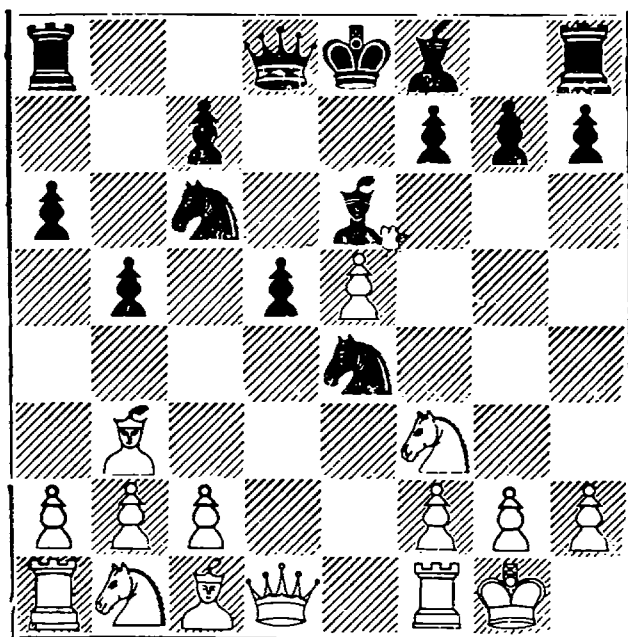
8. P×P,

Así han de continuar las blancas, según los cánones, ya que los análisis han demostrado, hasta hoy, que es la única capaz de mantener para el primer jugador las posibilidades de la iniciativa, y su idea inmediata es la especulación del Peón negro en 4D, que necesariamente habrá de ser defendido. En cambio, si el blanco prefiere recuperar el Peón con el Caballo (8. C×P), se ofrecerá a las negras una temprana ocasión para anular la iniciativa enemiga, continuando simplemente con 8. ..., C×C; 9. P×C y siguiendo ahora bien con 9. ..., A2C o bien con 9. ..., P3AD, con posibilidades igualadas para ambos bandos, cosa que, como ya sabemos, constituye un “triunfo moral” para las negras, sobre todo si esta nulidad es alcanzada en la novena jugada, es decir, en plena apertura.

8. ..., A3R

Hemos visto que las negras habían de defender el Peón. Ante tal necesidad, no hay duda que lo más indicado es este movimiento del Alfil, puesto que con ello se consigue al mismo tiempo desarrollar una nueva

pieza. La defensa con el Caballo, mediante 8. ..., C2R, estaría en contrasentido con los principios de las aperturas, ya que supone el mover dos veces una misma pieza; y tanto menos indicada sería puesto que cierra el paso al Alfil negro retrasado, comprometiendo la seguridad del Rey con el enroque corto y ofreciendo, por añadidura, al enemigo una oportunidad de efectivo despliegue en el ala de Dama mediante 9. P4TD. Quedamos conformes, por consiguiente, en que 8. ..., A3R es lo mejor. Adelante, pues.



No parece sencillo definir dónde está en este momento la ventaja que el blanco debe poseer por su jugada inicial de apertura, y se encuentra ya el primer jugador ante los primeros sutiles problemas de la apertura española que exigen un profundo conocimiento táctico y

estratégico, tanto para llevar adelante la ofensiva como para encauzar con eficaz acierto la defensiva. Trataremos, antes de seguir adelante, de fijar concretamente el valor de las posiciones que ofrecen las armas de ambos ejércitos.

En conjunto podemos apreciar la ventaja de una defensa activa, como es la que el negro ha elegido. No hay duda que la “variante abierta de la defensa Morphy” —que es la que estudiamos ahora—, resulta una línea defensiva valiente y de indudable energía. No es una defensa medrosa y pasiva, sino una verdadera disputa a la iniciativa blanca, plena de espíritu dinámico y emprendedor. Consideremos, ahora planográficamente, la situación a que ha dado lugar esta notable línea de juego. Las negras han conseguido en ocho movimientos:

- a) desarrollar tres piezas menores;
- b) desarrollar el flanco de Dama con una sólida estructuración de Peones avanzados;
- c) abrir una vía al Alfil de Rey para su inmediato desarrollo;
- d) sostener con firmeza su Caballo en el avanzado enclavamiento 5R.

Por su parte, las blancas se apuntan las siguientes consideraciones:

- a) seguridad real en el enroque corto;
- b) Un Peón fijo avanzado en campo enemigo (5R);
- c) dos piezas menores en desarrollo;
- d) Vía abierta para el AD y columna semiabierta para la TR.

En realidad, la balanza quedaría en el fiel pesando estos dos grupos de posibilidades. Pero queda aún un "tanto" que colocar en el platillo de las blancas: les corresponde el turno de juego. Van a jugar y antes de ello han realizado un alto en el camino para examinar los resultados de estas ocho primeras jugadas. He aquí una conducta que deberán tener muy en cuenta los principiantes: "hacer un alto en el camino". Esto nos traerá la ventaja de ver el tablero "con ojos nuevos"; el descanso en la concepción de planes y la visión pura y concretamente objetiva de la posición general ofrece siempre oportunidades de recoger alguna faceta que quedó olvidada en el calor de la lucha y, al mismo tiempo, contribuye a templar los nervios y alimentar el poder creador del cerebro con nuevas energías.

También los factores espirituales intervienen grandemente en la lucha de la apertura, donde no todo ha de ser análisis, y por ello deben ser muy teni-

dos en cuenta. Claro es que estos "descansos" tan lucrativos y beneficiosos deberán guardar una estrecha relación con el reloj, que marca inexorablemente el plazo de nuestras jugadas y de la buena administración de nuestros minutos, de suerte que para todo haya tiempo. De ello depende, en gran número de veces, el secreto de buenos triunfos.

Después de este examen, las blancas deben decidirse por

9. P3A,

La idea es múltiple y exacta respecto al espíritu de la apertura que tratamos. En primer lugar se habilita una casilla al "Alfil español", evitando de esta forma que pueda ser suprimido por el Caballo negro mediante C3T. En segundo lugar, queda controlada la casilla AD para ulteriores operaciones y posible ubicación en ella del Caballo de Rey. Por otra parte, la inhabilitación que este movimiento significa de la "normal" casilla 3AD para el Caballo de Dama es ficticia, puesto que este Caballo deberá ser puesto en juego por vía 2R con el lejano posible proyecto de llevarlo a 3CR por vía 1A después de jugada la Torre a la casilla de Rey.

Claro es que este movimiento 9. P3A no es exclusivo ni mucho menos, pues otros pueden eli-

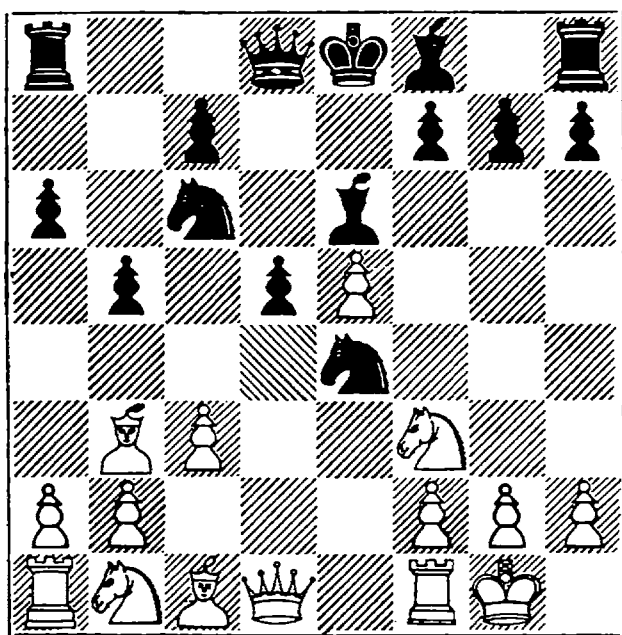
girse sin grave inconveniente. Si cuenta con los mayores votos es porque, como hemos dicho, se adaptará mejor al espíritu de la española y también al espíritu del moderno concepto de la lucha, dado el carácter ex-

pectante y poco definido de los proyectos que encierra. Esos otros movimientos posibles son 9. D2R, variante Keres, muy en boga, y 9. C3A y 9. A3R, aunque estas dos últimas resultan algo inferiores.

LECCION SEXTA

En el estudio a que estamos sometiendo la “variante abierta de la defensa Morphy”, hemos llegado, después de

- | | |
|-----------|-------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A5C, | P3TD |
| 4. A4T, | C3A |
| 5. 0—0, | C × P |
| 6. P4D, | P4CD |
| 7. A3C, | P4D |
| 8. P × P, | A3R |
| 9. P3A, | ... |



a la posición indicada en este diagrama.

A cualquiera puede ocurrírsele ahora la conveniencia de jugar el Alfil negro de Rey; con ello se desarrolla la totalidad de las armas menores y se facilita el enroque sin inconveniente. En efecto, el jugar esta pieza es algo con lo que todo el mundo está de acuerdo en este momento, pues las otras ideas que se han ensayado, como, por ejemplo, 9. ..., P3C, y 9. ..., P4C, conceden a las blancas mayores oportunidades para reforzar su ya bien justificada aspiración por la lucha bierta. En lo que no todo el mundo está de acuerdo es en la casilla que el Alfil debe ser situado: si en la de Rey o en la de Alfil de Dama, únicas, naturalmente, disponibles para ello.

Y de la misma forma que el jugador encargado de la defensa se encontró en el quinto movimiento ante un problema de tipo estratégico y psicológico, ya que la elección de 5. ..., C × P le llevaba a la lucha abierta y 5. ..., A2R suponía una defensa más pasiva, también ahora —dentro del carácter abierto de esta variante que estudia-

mos— el decidir sobre si ha de ser una casilla u otra la preferida para este movimiento de Alfil, significa la manifestación de un concepto estratégico y temperamental bien distintos.

En efecto, si las negras sitúan su Alfil en la “combativa” casilla 4AD. ...

9. ..., A4AD

... no queda nada oculta su finalidad de mantener en tensión la disputa de la iniciativa a las blancas. Por ello esta determinación está más de acuerdo con el espíritu de la variante abierta objeto de nuestro examen. Durante largo tiempo ha estado, sin embargo, relegada a segundo lugar esta jugada, y sólo hace muy pocos años ha sido rehabilitada esta activa 9. ..., A4AD, ya que el análisis constante de ingleses y rusos en este sentido ha permitido vislumbrar nuevos e interesantes horizontes derivados de dichos movimientos. En realidad, no se podría precisar con garantías de seguridad innegable el mejor dispositivo blanco para entablar la batalla del juego medio: las negras, aunque aún se hallan sin enrocar, lo harán sin dificultades seguidamente. Disponen de la totalidad de sus piezas menores actuando sobre el centro del tablero y el desarrollo de sus Peones del flanco de Dama no acusa visible debilidad alguna. Por otra parte, la posición

avanzada del Caballo en 5R carece de peligros, no sólo por el telón protector que suponen el Peón enemigo y el Alfil propio en 3R, sino por la disponibilidad de ser sostenido eventualmente mediante el Peón de Alfil de Rey.

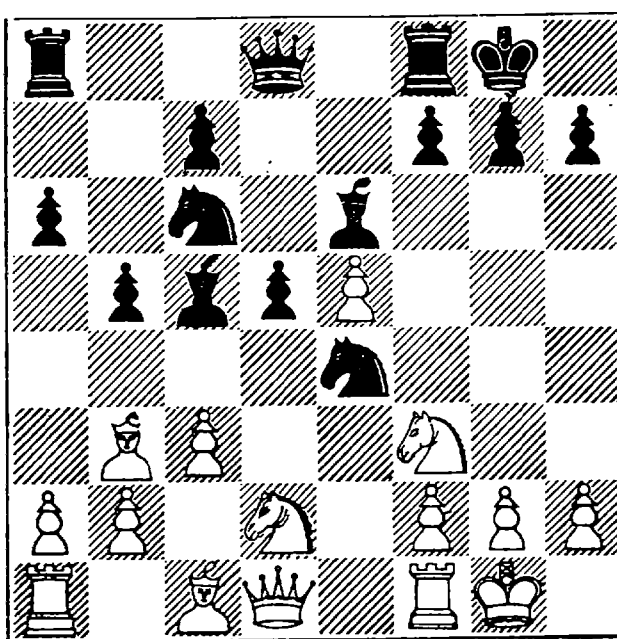
Las blancas han continuado a menudo con 10. C4D, 10. P4TD, 10. A4AR, 10. A3R, 10. T1R, e incluso 10. D3D, y 10. D2R. Pero lo más usado es

10. CD2D,

a lo que las negras responden enrocándose.

10. ..., 0—0

puesto que el cambio del Caballo no significaría otra cosa que un mejoramiento de la posición central negra, valorizando con esta liquidación la posición avanzada de los Peones de ala de Dama.



La razón de que durante tanto tiempo haya sido postergado el uso de esta continuación "combativa" 9. ..., A4AD, y preferida en cambio 9. ..., A2R, parece obedecer a que en virtud de la próxima jugada blanca...

11. A2A, ...,

se plantean al negro problemas tácticos de difícil solución, principalmente por la acción combinada de los Alfiles blancos, cuyos tiros sobre el enroque corto están llenos de promesas.

11. ..., P4AR

Esta es la jugada que ha gozado de mayores cultivadores desde que el cambio de Caballos demostró ser insuficiente para las negras. Pero es en este momento cuando la incansable actividad de los teóricos ha ideado una brillante continuación de sacrificio de pieza del más alto interés y que fué ensada por primera vez por el campeón ruso Botvinnik contra Smyslov en una partida notabilísima que dio lugar al perfeccionamiento de los análisis efectuados. La idea fundamental de este sacrificio, que se

inicia con 11. C×PAR!, consiste en alternar la especulación de la posición intercluida de la Torre con una movilización rápida de fuerzas después de 12. T×C, P3A!, ya que este Peón debe ser tomado por el blanco, puesto que en otro caso la formación de dos Peones centrales unidos compensarían a las negras por sí solo de la pieza sacrificada y mucho más cuando al mismo tiempo insistiría con facilidad en el proyecto estratégico del sacrificio. La continuación sería 13. P×P, D×P, contribuyendo así con la totalidad de las piezas de ataque. Observemos que en tal caso la pieza perdida no significa nada, puesto que en realidad no juegan los Alfiles blancos.

Pero nos apartaríamos del objeto de nuestro estudio si tratásemos de bucear en las posibilidades que se ofrecen a partir de esta posición. En este momento debemos dar por terminada prácticamente la apertura y, por tanto, volvamos primero a estudiar la jugada "prudente" 9. ..., A2R dentro de esta "variante abierta de la defensa Morphy" y después empezaremos en la jugada 5. ..., A2R (en lugar de 5 ..., C×P) para examinar la "variante cerrada de la defensa Morphy".

LECCION SEPTIMA

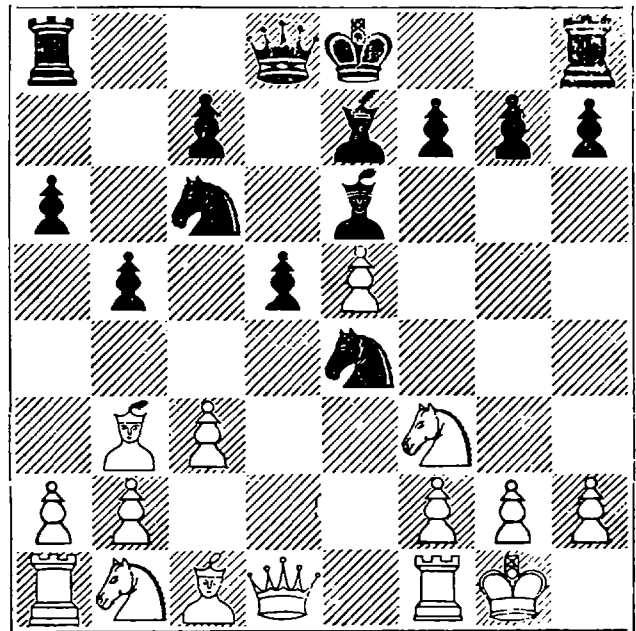
Examinada la derivación antigua 9. ..., A4AD en la variante abierta de la defensa Morphy iniciada mediante 5. ..., C×P, llegamos al punto más avanzado de la apertura, es decir, al final completo del planteo. cuando todas las piezas se hallan ya en pleno desarrollo y, por consiguiente, la lucha entra en su fase media.

Volvamos, pues, a estudiar la variante abierta de tan acreditada defensa Morphy, adentrándonos en los caminos de otra derivación 9. ..., A2R, que es la jugada considerada como más normal y que ha sido preferida durante los últimos tiempos por la mayor parte de los maestros del tablero.

Así, pues, volvamos a situar las piezas, tras las jugadas

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A5C, | P3TD |
| 4. A4T, | C3A |
| 5. 0—0, | C×P |
| 6. P4D, | P4CD |
| 7. A3T, | P4D |
| 8. P×P, | A3R |
| 9. P3A, | A2R |

con lo cual hemos llegado a la posición del siguiente diagrama:



Aunque esta jugada, 9. ..., A2R, goza de tantas preferencias, es lo cierto que desde un punto de vista de general concepto estratégico no está del todo de acuerdo, en el fondo, con el espíritu de la variante abierta elegida por las negras en la defensa Morphy que estudiamos, iniciada como ya sabemos con 5. ..., C×P.

La razón de esta preferencia se debe a la solidez que ofrece

al segundo jugador, al asegurarle una firme defensa. Pero es el caso que después de situar el Caballo de Rey en una posición tan avanzada, parecía natural derivar la lucha por un sendero más activo, aunque más azaroso ciertamente. El armonizar la jugada **expansiva** 5. ..., C×P, con la siguiente jugada **pasiva** 9. ..., A2R (en lugar de la también **expansiva** 9. ..., A4AD) es debido a que la situación del Caballo en 5R ha sido tan escrupulosamente analizada por los teóricos que se ha llegado a la conclusión de que, no obstante su apariencia activísima, en el fondo puede y debe responder a un propósito exclusivamente defensivo, destinando esta pieza tan sólo a un próximo cambio con el Caballo de Dama blanco.

Pero para no desorientar al lector y no salirnos demasiado de la subjetividad de nuestro estudio, pasemos al examen de 9. ..., A2R.

* * *

Las blancas, celosas de sostener la iniciativa, encuentran a su disposición las siguientes continuaciones:

- a) 10. **A4AR**, ...
- b) 10. **D2R**, ...
- c) 10. **P4TD**, ...
- d) 10. **A2A**, ...
- e) 10. **C4D**, ...
- f) 10. **T1R**, ...
- g) 10. **A3R**, ...
- h) 10. **CD2D**, ...

Consideremos ligeramente cada una de estas jugadas.

a) 10. **A4AR**

El objetivo inmediato de este movimiento es sostener el Peón avanzado en 5R para poder liberar el Caballo en 3A, con el proyecto de situarlo en la cuarta casilla de Dama, con lo que forzaría un cambio favorable.

Pero las negras no harán posible este proyecto y, por el contrario, pueden ser ellas las que tomen la iniciativa contestando enérgicamente 10. ..., P4C. El Alfil blanco se verá precisado ahora a retroceder hasta la casilla 3R, pues si se decide por la casilla 3C, las negras insistirían con fuertes amenazas, avanzando su Peón de Torre de Rey 11. ..., P4TR y la situación sería poco grata para las blancas.

Por otra parte, las negras, sin necesidad de abrir tanto su juego, con el avance de estos Peones pueden optar sin inconveniente por la continuación defensiva 10. ..., 0—0.

b. 10. **D2R**

Las razones de esta jugada son de tipo experimental, pues se ha comprobado que esta casilla es, a la larga, muy indicada para la Dama blanca. Y al mismo tiempo habilita la casilla 1D para una posible ubicación de la Torre de Rey. Las ne-

gras tienen a su alcance 10. ..., 0—0 y también 10. ..., C4A, a elegir, según el temperamento defensivo o agresivo del segundo jugador. En el primer caso (10. ..., 0—0) no es difícil conseguir la igualdad, por más que en la apertura española exista siempre para las blancas la posibilidad de sorprender la defensa negra. En el segundo caso (10. ..., C4A), las posibilidades de tablas son menos directas y puede orientarse la lucha en maniobras de velocidad. Después de 10. ..., C3A, las blancas deben retirar inmediatamente su Alfil a 11. A2A, pues si acaso su decisión fuera 11. CD2D, las negras, mediante 11. ..., P5D, obtendrían una prometedora iniciativa.

c) 10. P4TD

Los ataques de la infantería blanca contra el ala de Dama negra avanzada han sido muy practicados siempre y, a veces, con éxito. Pero en la posición que estudiamos esta maniobra no debe inquietar nada a las negras, cuya más indicada conducta será insistir en su hegemonía lateral mediante 10. ..., P5C. He aquí una posible línea, muy sugestiva, 10. ..., P5C; 11. C4D, C×PR; 12. P4AR, A5C!; 13. D2A, P4AD! 14. P×C, P×C; 15. P×PD, 0—0.

d) 10. A2A

He aquí un movimiento poco consecuente. Su principal defecto es el carácter prematuro que presenta. Voluntariamente renuncia el blanco a la interesante presión ejercida sobre el Peón de Dama negro, lo que puede dar lugar a que el segundo jugador inicie una activa maniobra a su vez con el Alfil de 3R, trasladándolo a 5CR, con interclusión del Caballo de Rey blanco en un momento bastante oportuno.

e) 10. C4D

Esto supone un sacrificio no exento de interés, aunque es difícil definir la compensación que reporta, dada la sólida posición defensiva de las negras.

Una idea original de Alekhine.

f) 10. T1R

Aunque no constituye una amenaza directa ni se aprecia perspectiva demasiado eficaz, la acción de la Torre es aceptable, desde luego. La principal y más inmediata es hacer posible la jugada 11. C4D, ya que, en tal caso, no parece posible que después de 10. ..., 0—0 tomen el Peón (11. ..., C×PR), pues aparentemente perderían una pieza después de 12.P3A. Sin embargo, las negras, aceptando precisamente esta línea de juego tan expuesta, obtienen buenas perspectivas. Veamos cómo:

10. T1R, 0—0
 11. C4D, C×PR
 12. P3A, A3D!

Mediante el sacrificio de una pieza las negras desarrollan en este momento una peligrosa ofensiva sobre el Rey enemigo. En los medios teóricos esta línea de ataque es conocida con el nombre de “variante Breslau”.

13. P×C

Claro es que las blancas no han de aceptar necesariamente el sacrificio y pueden continuar con 13. A4AR.

13. ..., A5CR
 14. D2D, D4TD

Otra interesante continuación puede ser: 14. D3A, P4AD; 15. A×P, P×C; 16. A×T, D5T; 17. T1A, P5D; 18. D2A, D×D+; 19. T×D, T×A; 20. A4A, T1R; 21. A×C, T×A.

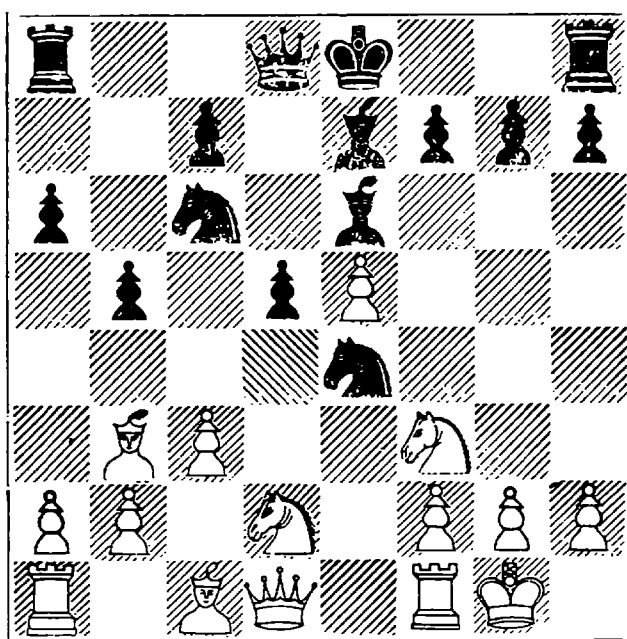
- g) 10. A3R

Esta es una maniobra de tipo posicional que atiende más a la formación del desarrollo que a la persecución de algún plan inmediato o mediano. La consecuencia de ello es que las negras ven ayudada su finalidad defensiva al no considerarse en el caso de resolver nuevos problemas, continuando tranquilamente 10 ..., 0—0!, y si las blan-

cas, siguiendo la idea de desarrollo, continúan con 11. CD2D, pueden optar entonces bien por el cambio de Caballos, bien por el proyecto combinativo 11. ..., A5CR o también con 11. ..., C4T, 11. ..., C4A y 11. ..., D2D.

- h) 10. CD2D

Esta es, por último, la jugada que entre todas las expuestas ha sido aceptada por la teoría como la más conveniente.



El hecho de cargar inmediatamente sobre el Caballo avanzado con el proyecto de incrementar esta “carga” mediante acumulación de piezas de ataque, proporcionará a las blancas una leve, pero inflexible iniciativa, y ya sabemos que esto es precisamente lo que ha revestido de

tanto prestigio a la apertura española.

10. ..., 0—0

El atenerse a la seguridad inmediata del Rey es lo mejor, sin duda. Si las negras cambiasen el Caballo no harían sino asegurar aún más el desarrollo y la expansión de las blancas, cuya pareja de Alfiles dispondría ya de una acción combinada algo inquietante, si bien con la continuación 10. ..., C×C, 11. A×C, C4T; 12. C4D, seguido de P4AR,

conseguiría igualmente el blanco una posición muy superior.

11. A2A,

Esta jugada, en unión de 11. D2R, es la lógica continuación de 10. CD2D, y a partir de este momento puede decirse que el problema del planteo queda convertido en el problema del medio juego, por lo que hacemos punto final para volver a nuestro estudio a partir de la quinta jugada negra, donde analizaremos la “variante de la defensa Morphy” iniciada mediante 5. ..., A2R.

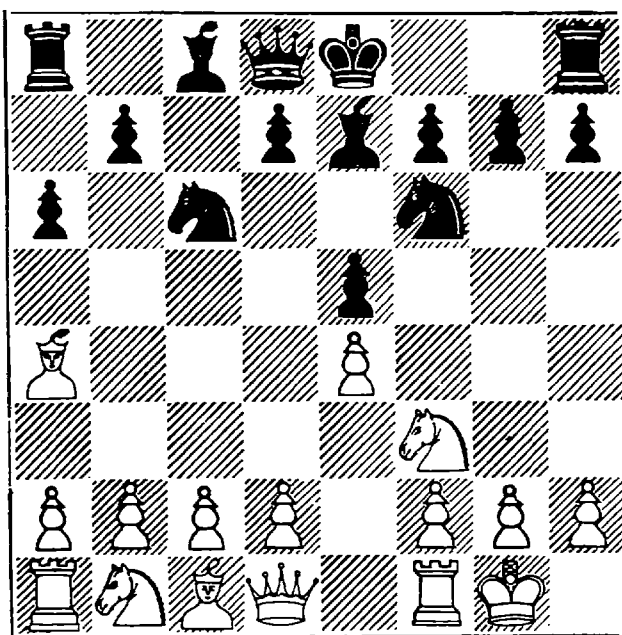
LECCION OCTAVA

LA VARIANTE CERRADA

Como hemos visto por los anteriores capítulos, en la jugada quinta las negras definen el carácter estratégico de la defensa Morphy, objeto de nuestro estudio, bien planteando un juego “abierto” con 5. ..., C×P, bien eligiendo la variante “cerrada” 5. ..., A2R. Hemos examinado las numerosas derivaciones de la variante abierta hasta llegar al final propiamente dicho de la apertura, y volvemos ahora a estudiar esta apertura en la modalidad **cerrada** de tan interesante defensa, que se origina después de las jugadas:

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A5C, | P3TD |
| 4. A4T, | C3A |
| 5. 0—0, | A2R |

Según hemos dicho, esta jugada da lugar a la llamada “variante cerrada de la defensa Morphy”, cuya línea de juego ha merecido el favor casi unánime de los grandes maestros de nuestro tiempo. Veamos en el diagrama la posición



Generalmente esta jugada da lugar a combates lentos y de sentido posicionista. La disposición del ejército negro acusará cierto aspecto restringido; pero esta debilidad no es decisiva de por sí para provocar la derrota, ya que, por otra parte, se presentan al segundo jugador numerosas oportunidades de contrajuego, aunque en todo caso, la lucha contra la apertura española requiere un conocimiento profundo del espíritu de este

planteo por parte del conductor de las negras.

Aunque la escuela de nuestro tiempo —el eclecticismo— proclama el uso indiferente de las dos tácticas de lucha (la combinatoria y la posicional) y recientemente los jóvenes maestros rusos han revolucionado para la teoría la variante abierta 5. ..., $C \times P$, es lo cierto que esta variante cerrada permanece inmutable en su carácter de solidez y espíritu lógico, por cuanto en todo momento gozará de la atención de los grandes maestros.

No hemos de insistir (pues ya está tratado en anteriores lecciones) en las razones de índole psicológica que motivan, tan a menudo la elección de una y otra línea de juego, tan dispares si se consideran desde un punto de vista puramente temperamental.

Objetivamente considerada, esta partida ofrece las siguientes ventajas “inmediatas”: habilitación del enroque corto y obstrucción de la columna de Rey contra posible ataque de la Torre blanca, ataque que es muy típico de esta apertura.

* * *

Contra la “variante cerrada” las blancas disponen de las siguientes líneas:

6. D2R

- 6. $A \times C$**
- 6. C3AD**
- 6. P3D**
- 6. P4D**
- 6. T1R**

De todas ellas gozan de la preferencia de los maestros sólo 6. T1R y 6. D2R.

Examinemos brevemente cada una de estas continuaciones.

6. $A \times C$

El cambio 6. $A \times C$ constituye un contrasentido con el espíritu que debe informar a toda apertura, ya que tácitamente concede un respiro consolador a las negras, aparte de que cede un Alfil y deja al segundo jugador con las posibilidades de la pareja de Alfíles.

Naturalmente, este cambio no reporta a las blancas ventaja inmediata alguna, ya que la ganancia de un Peón sería ficticia, debido a 6. $A \times C$, $PD \times A$; 7. $C \times P$, D5D, recuperando el Peón, con buen juego. Por otra parte, si el blanco no toma el Peón y asegura el suyo de Rey mediante 7. P3D, las negras tienen a su alcance suficientes medios para nivelar la lucha, bien con 7. ..., A3D, o bien con 7. ..., C2D. Es por esta razón por lo que este cambio prematuro es raramente usado en partida seria.

6. C3A

Aunque no presenta tantos inconvenientes como la anterior, esta jugada es bien inofensiva para las negras, que deben rechazar el Alfil y levantar al mismo tiempo una amenaza de expansión de su infantería en el flanco de Dama, por ejemplo, 6. ..., P4CD; 7. A3C, P3D, y si 8. P4TD, P5C!, con las consecuencias que hemos indicado.

6. P3D

Un acuerdo demasiado pasivo y poco consecuente con el dinámico espíritu de la apertura española. Las negras deben responder sencillamente con 6. ..., P4CD, seguido de P3D, sin complicaciones.

6. P4D

Tampoco esta jugada debe inquietar al negro, cuyo proceder debe ser 6. ..., P×P; 7. C×P (si: 7. P5R, C5CR) y 0—0 sin dificultades.

Descartadas estas cuatro líneas examinaremos las jugadas 6. D2R y 6. T1R, que, según queda dicho, son las que han adquirido carta de naturaleza en la lucha magistral de ajedrez.

6. D2R

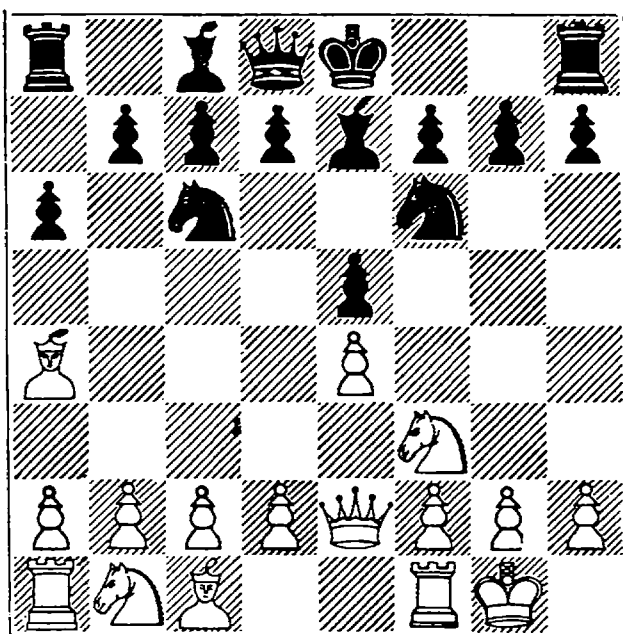
Se conoce este movimiento con el nombre de "ataque Worall" y goza de muy buena reputación, aunque no es tan usado como la "variante normal" 6. T1R.

LECCION NOVENA

Veamos la primera línea, 6. D2R, conocida con el nombre de "ataque Worall", que se origina después de

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 3. C3AR, | C3AD |
| 3. A5C, | P3TD |
| 4. A4C, | C3A |
| 5. 0—0, | A2R |
| 6. D2R, | ... |

quedando ambos ejércitos situados en el tablero según el siguiente diagrama:



Esta jugada, constitutiva del ataque Worall (también variante Moscú), cuenta con numerosos favorecedores, aunque no tanto como la usual 6. T1R, de la que trataremos seguidamente.

El objeto sustancial de esta maniobra es disponer a la Dama en una casilla activa sobre el centro, habilitando la casilla de 1D para una eventual ubicación de la Torre, pese a que esta circunstancia se produzca raramente.

Las negras tienen a su disposición una línea bastante satisfactoria, empezando con

6. ..., P4CD

Esta medida es muy conveniente y debe preceder a 7. ..., P3D, pues si inmediatamente las negras deciden dicho movimiento 6. ..., P3D, el juego negro resultaría pasivo y poco eficaz. A título de ejemplo citaremos la táctica procedente por parte de las blancas para obtener provecho de esta pasividad. 6. ..., P3D; 7. P3A (jugada indubitable en la apertura español-

la), A2D; 8. P4D (la conquista del centro, el axioma permanente), 0—0; 9. P5D, actuando con energía en el plan de dominio central.

Así, pues, queda admitido 6. ..., P4CD, como política más conveniente. Veamos la continuación:

7. A3C,

El sacrificio del Alfil por dos peones no debe hacer perder el tiempo de reflexión, naturalmente, pues es un suicidio.

7. ..., P3D

Esta jugada es de **espíritu defensivo**. Las negras, en condiciones de normalidad, es decir, cuando sobre el tablero piensan dos cerebros de equilibrada penetración ajedrecística— han de cumplir su papel defensivo, no debiendo concebir planes distintos sino cuando este papel ha sido bien interpretado. Por esta razón de tipo doctrinario, resulta dicha jugada 7. ..., P3D lo más lógico y conveniente.

Sin embargo, es posible aquí un intento agresivo empezando con 7. ..., 0—0 para plantear un sacrificio de Peón, que brindamos a los jugadores de estilo violento, después de 8. P3A (la jugada natural), P4D (el sacrificio): 9. P×P, C×P; 10. C×P, C5A.

Pero esta “aventura”, aunque demuestra en cierto modo las oportunidades que las negras pueden obtener del ataque Worrall, nos apartaría de la orientación severamente teórica que de una manera descriptiva y breve pretendemos ofrecer a nuestros lectores.

Continuemos con la línea en estudio

8. P3A,

Después de esta normal jugada las negras obtendrán igualdad seguramente en todas las derivaciones hasta el final del planteo.

Desde luego, no obstante su carácter de identificación con la apertura española, esta jugada 8. P3A no es única. Es posible, por ejemplo, 8. P4TD contra lo cual debe jugarse 8. ..., A5C (lo más atractivo; mejor que 8. ..., T1CD, pese a que ésta resulta también posible), 9. P3A, 0—0; 10. P×P, P×P, etc., lo cual, en último extremo, asegurará la igualdad a las negras e incluso le abrirá la esperanza de una posición preferible.

Contra 8. P3A, las negras jugarán:

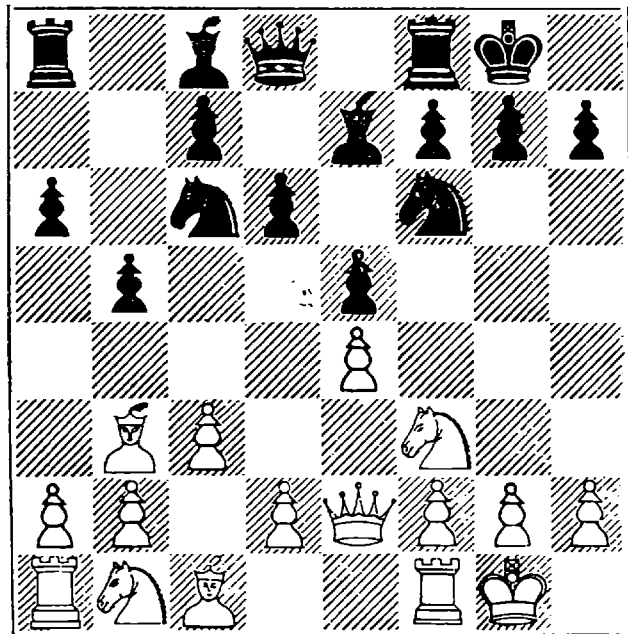
8. , 0—0

Las negras tienen virtualmente ultimado el planteo: sus piezas menores movilizadas, excepto el Alfil de Dama, que, no obstante, cuenta con dos vías dia-

gonales a su disposición, el Rey a cubierto y una posición general sólida en todos los conceptos.

Véase el diagrama

Como quiera que el problema que han de afrontar las blancas para continuar con la iniciativa tiene facetas muy complejas, podemos llegar a la conclusión de que el ataque Woral no contribuye muy rotundamente a la causa de la apertura española, razón por la que, quizá, ve reducido su favor por los maestros del tablero en comparación con la variante normal 6. T1R, de la que pasamos a tratar.



LECCION DECIMA

En el estudio de la llamada “variante cerrada de la defensa Morphy” que venimos desarrollando, evitando todo lo posible las consideraciones técnicas para servir mejor a la comprensión del principiante, nos hemos ocupado del conocido “ataque Worall”.

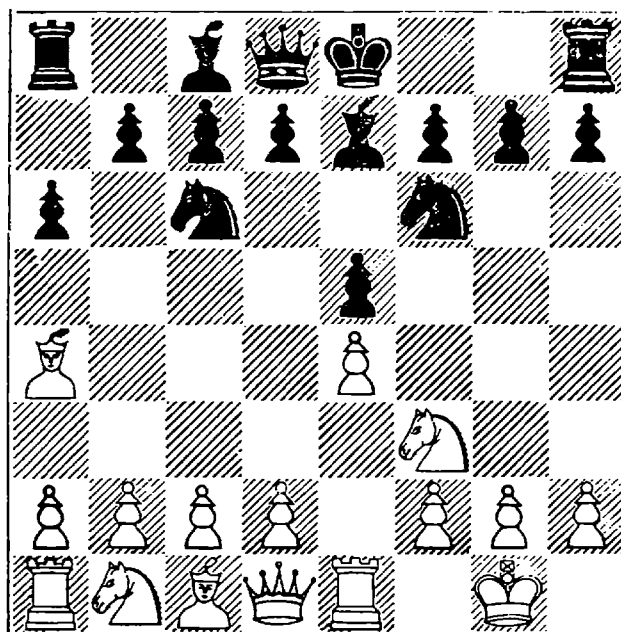
Volvamos ahora a la posición que nos desvió hacia dicho ataque y consideremos la derivación **normal** que se produce después de las jugadas

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A5C, | P3TD |
| 4. A4T, | C3A |
| 5. 0—0, | A2R |

La continuación más conocida y que cuenta con el favor de la teoría en la jugada “normal”

- | | |
|---------|-----|
| 6. T1R, | ... |
|---------|-----|

produciéndose la posición que indica el siguiente diagrama:



Naturalmente, la **amenaza** que las blancas levantan con esta jugada, a base de tomar el Caballo con el Alfil y ganar el Peón de Rey enemigo cayendo sobre él con el Caballo, es inofensiva y sería ingenuo pensar seriamente en tal cosa. Pero, en cambio, tiene la virtud esta jugada de obligar a las negras a tomar en consideración tan simple proyecto, aparte de, y esto es más importante desde un punto de vista estratégico, tomar posesión de la columna de Rey, semi-

abierta, para el fuego de la Torre, con vistas a venideras oportunidades. Otra finalidad alcanzada al mismo tiempo con esta jugada es reservar la casilla 1AR para el Caballo de Dama, como punto de apoyo para su destino a 3CR, cuya maniobra es de uso en esta variante.

Como observará el lector, las razones que avaloran este movimiento 6. T1R no son escasas ni carecen de buena lógica y este es el motivo de que se vea favorecido por los grandes maestros.

Examinemos el conjunto negro y sus posibilidades contra tan activa jugada blanca. No hemos de gastar demasiado tiempo en comprender que sólo dos decisiones son posibles: 6. ..., P3D, y 6. ..., P4CD. La primera de ellas cubre directamente el objetivo de sostener el amenazado Peón de Rey. Eludimos el considerarla más ampliamente, ya que, en definitiva, 6. ..., P3D no es otra cosa que la "defensa Steinitz diferida", de la que ya nos hemos ocupado, emitiendo nuestro informe poco favorable.

Descartada, pues, dicha jugada —haciendo, desde luego la salvedad de que tal dictamen es de tipo abstracto solamente y no quiere decir que la "Steinitz diferida" sea impracticable— nos queda

6. ..., P4CD

Esta es la que pudiéramos llamar variante clásica, la conti-

nuación típica, que adquiera carta de naturaleza contra 6. T1R. El inmediato objetivo de esta maniobra es rechazar al "alfil español", impidiéndole las eventualidades de un cambio favorable por el Caballo. Y el objetivo que podemos llamar "estratégico" es montar el andamiaje para un despliegue futuro en el ala de Dama que compense debidamente los proyectos enemigos sobre el centro y el flanco de Rey

7. A3C,

Nuestros queridos lectores van a permitir que pasemos sin comentario este movimiento. ¡Perdón por el olvido!

7. ..., P3D

Anotamos esta jugada como la continuación teórica, pero esto no quiere decir, ni mucho menos, que sea única. Una sugestiva idea, bien distinta, se ofrece a las negras en este momento. Es la "variante Marshall", una sugestiva idea, muy apropiada para los jugadores de gusto combinativo y de espíritu de lucha violenta. La "variante Marshall" consiste en la entrega de un Peón de la siguiente forma: 7. ..., 0—0; 8. P3A, P4D (el sacrificio); 9. P×P, C×P; 10. C×P (el Peón de ganancia para el blanco), C×C; 11. T×C,

y todo a cambio de un dispositivo especial para obtener la iniciativa, cosa que consiguen las negras en este momento, bien empezando con 11. ..., P3A, o bien —y esto es quizá lo mejor— con 11. ..., C3A, para continuar 12. P4D, A3D; 13. TIR, C5C. Como verá el lector, se trata de una idea brillante y atractiva. Omitimos, sin embargo, tratar de ella, pues nos saldríamos del objeto que este libro persigue.

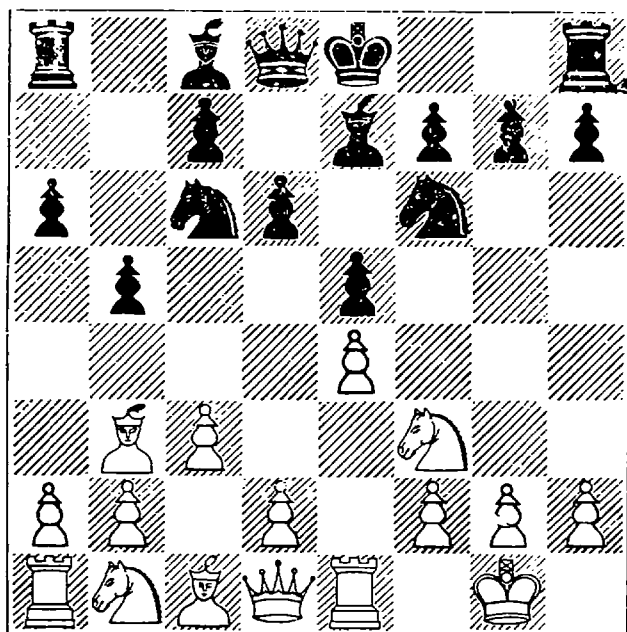
Volvamos a la variante “tranquila” y usual, 7. ..., P3D, que concede a las negras una defensa sólida y prolongada con reales promesas de llegar a la igualdad, y veamos la continuación blanca, que debe ser:

8. P3A,

Con esta jugada, llena de lógica y de energía, las blancas dejan ver su proyecto de obte-

ner un centro de Peones bien firme mediante P4D. Al mismo tiempo, se facilita la casilla 2AD, para retirar el Alfil en caso de ser atacado por el Caballo negro.

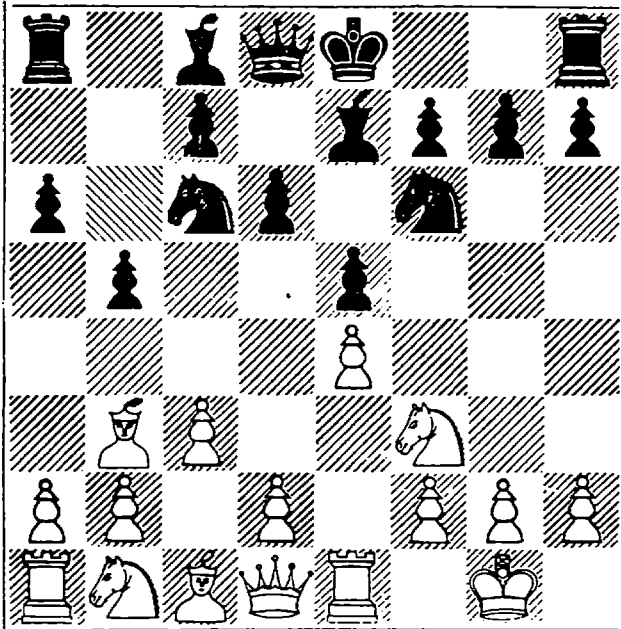
He aquí la posición:



Continuemos ahora el examen de la “variante cerrada de la defensa Morphy”.

LECCION UNDECIMA

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A5C, | P3TD |
| 4. A4T, | C3A |
| 5. 0—0, | A2R |
| 6. T1R, | P4CD |
| 7. A3C, | P3D |
| 8. P3A, | |



Las blancas han preparado una incursión sobre el centro, del que tratan de apoderarse mediante P4D.

Como las negras no se hallan en el caso de tratar de “llegar antes” al centro, su conducta debe ser procurarse un contrajuego que compense la inevitable expansión central proyectada por su enemigo.

Este recurso de las compensaciones estratégicas debe ser muy tenido en cuenta, ya que son numerosas las ocasiones en que nos reportarán verdadera utilidad. Los valores del tablero son tan diversos y heterogéneos que, examinada bien una posición, es difícil no hallar equivalencias insospechadas que compensen determinadas situaciones de inferioridad aparente.

8. ..., C4TD

Esta jugada, conocida con el nombre de defensa Tsichigorín, cumple con precisión el objetivo de contrajuego que acabamos de indicar. Su idea no es otra que desarrollar un inmediato despliegue en el ala de Dama, respondiendo con tal

contraataque a la ofensiva blanca sobre el centro. Las blancas, para no ceder el "alfil español" a cambio del Caballo enemigo, cederán a su adversario la oportunidad de avanzar su Peón de Alfil de Dama, con lo que la estructura de los Peones negros del flanco de Dama constituyen para ulterior coyuntura la posibilidad de una reacción práctica.

Siguiendo un criterio estratégico distinto, las negras pueden, sin embargo, "tolerar" la presión blanca sobre el centro, jugando, dentro del sistema Tschigorin, 8. ..., 0—0. No podemos señalar concretamente los inconvenientes de tal acuerdo porque es cosa que afecta más a las conclusiones tácticas dictadas por la teoría, que a la visión de conjunto que perseguimos en nuestro estudio. Pero sí podemos afirmar que ello supone la tolerancia de una situación restringida, con fines demasiado imprecisos.

9. A2A,

Mantener en juego el "Alfil español" es algo consustancial con el espíritu de la Apertura Española.

9. ..., P4A

La "actividad de este movimiento es bien manifiesta. Se halla íntimamente ligado con el

anterior 8. ..., C4T, constituyendo ambos el sistema Tschigorin de que nos ocupamos. Su objetivo verdadero no es tanto vigilar el centro como completar el despliegue del ala de Dama, habilitando al mismo tiempo la casilla 2AD para la Dama y estableciendo una avanzada ante 3AD, casi natural" donde debe volver el Caballo desviado en 4T.

10. P4D

Otra cosa sería inconsecuente con 8. P3A. Los cambios de Peones favorecen notablemente a las blancas, cuyo dominio central sería en tal caso demasiado acusado. Por esta razón, la "simple amenaza" 11. P×PR tiene la virtud de forzar a las negras a considerarla, por tanto, a asumir una preocupación de defensa.

10. ..., D2A

Lo más "expectante", lo más "elástico" y, por tanto, lo mejor. Las negras demuestran "no perder los nervios y renuncian a resolver por sí mismas las inquietudes del centro. Esta norma es muy característica de las ideas de nuestro tiempo en ajedrez.

Obsérvese que la "simple amenaza antes citada, 11. P×PR, no puede ser neutralizada con 10. ..., A5C, pues en tal caso las

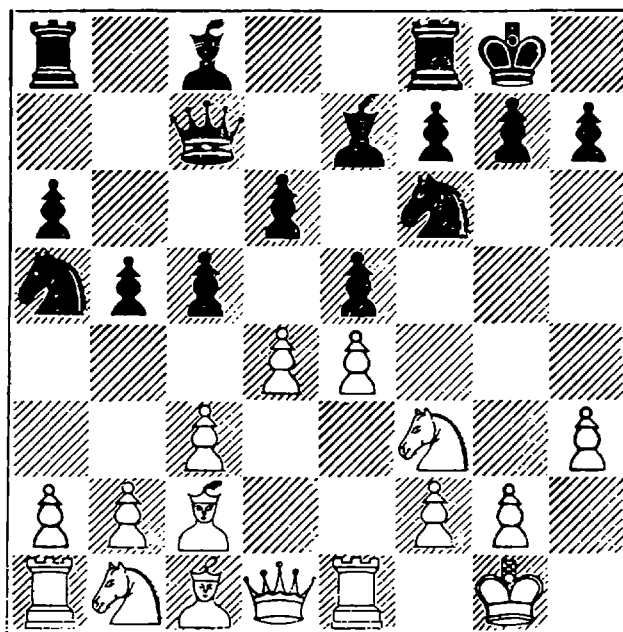
blancas toman el Peón de Rey con su Peón de Dama y las negras se ven forzadas a ceder su Alfil por el Caballo, concediendo a su adversario la ventaja teórica de la pareja de Alfiles.

11. P3TR

Como ahora sí era posible para el negro 11. ..., A5C, las blancas lo impiden justamente. Es posible también decidirse por 11. CD2D y 11. P4TD, pero ambas "concretan" demasiado un plan, reduciendo el carácter expectante de la lucha central.

La apertura, aunque no resuelta en su aspecto material, ha cumplido en esencia sus fines. Las blancas, es cierto, se hallan "más en juego", pero si tal no sucediese es que habrían jugado

mal. Al estar mejor "cumplen con su deber". Pero las negras pueden confiar mucho en que la ventaja blanca no se traducirá en base definitiva de victoria. Véase la posición final



LECCION DUODECIMA

Examinados, aunque muy a la ligera, los principales aspectos de la Apertura Española, a través de los cuales nos hemos esforzado en ofrecer a nuestros lectores el “espíritu” de la vieja idea de Ruy López, pasemos ahora a estudiar, siempre en una visión alejada de la técnica y del análisis, los distintos sistemas de aperturas abiertas.

GIUOCO PIANO

¡Juego piano! Es decir, juego lento. En su simple enunciado encontramos la primera y mejor definición de esta antiquísima apertura.

En la práctica ocurre con esta apertura un fenómeno muy curioso. Entre jugadores experimentados y entre maestros, el plantear esta apertura supone un motivo de tranquilidad para las negras, puesto que, generalmente, la lucha no adquiere caracteres de violencia, desembocando usualmente en tablas.

En cambio, entre principiantes o jugadores ligeramente ini-

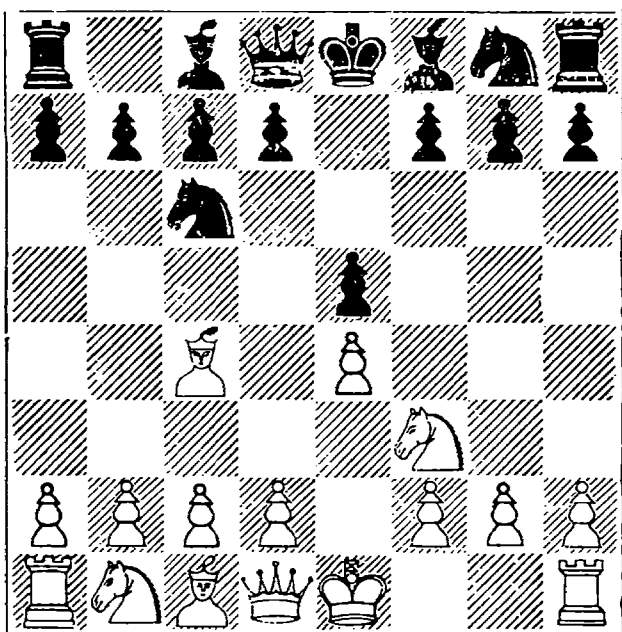
ciados, el Giuoco Piano es quizá el mejor medio de optar a las luchas violentas desde las primeras jugadas.

Esta paradoja es comprensible si se tiene en cuenta que el Giuoco Piano abre el camino a numerosos gambitos, trampas y celadas, que tanto atractivo y sugestión ejercen sobre el aficionado. Estas líneas de celadas no puede, naturalmente, ser del gusto de los maestros, ya que entre jugadores de gran fuerza no es posible la sorpresa teórica, todo está bien conocido, y estando de antemano en posesión de un antídoto, es difícil caer vencido por una dolencia de escasa gravedad.

El Giuoco Piano queda planteado en el tablero después de las jugadas:

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A4A, | ... |

La idea que persigue el jugador blanco al situar este Alfil en 4AD es bien simple. No se



trata de la concepción de profundos motivos estratégicos ni mucho menos; se trata tan sólo de situar las armas en posición de ser utilizadas en caso necesario. Sin embargo, las ventajas “inmediatas” de esta salida del Alfil no escapan a la vista del más profano: el Alfil **apunta** al débil Peón de Alfil de Rey enemigo, el más sensible de todos, al mismo tiempo que —cual ocurre en la apertura es-

pañola— deja en libre contacto al Rey con su Torre para recurrir al enroque tan pronto se estime conveniente. Otro objetivo menos “inmediato” de esta jugada 3. A4A es ejercer una nueva acción sobre una casilla central del enemigo, la casilla 5D.

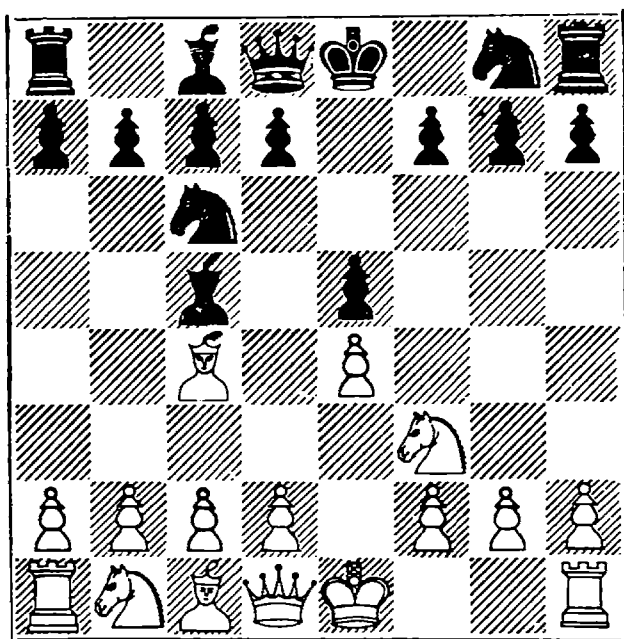
Pero realmente el Giuco Piano no queda asegurado con la jugada blanca 3. A4A. Es necesario, para que adquiriera carta de naturaleza, que las negras respondan

3. ..., A4A

Si la contestación negra fuese, por ejemplo, 3. ..., C3A —entrando en la llamada Defensa de los dos Caballos— el Giuco Piano no se produciría, sino acaso por inversión de movimientos. Es decir, que en tanto las negras no han jugado 3. ..., A4A, no debemos considerar el planteo como Giuco Piano.

LECCION DECIMOTERCERA

GIUOCO PIANO



La posición del diagrama refleja el viejo planteo Giuoco Piano, conocido también por Apertura Italiana, según hemos visto.

Ahora las opciones blancas son las siguientes:

- a) 4. **P3D**
- b) 4. **0—0**
- c) 4. **C3A**
- d) 4. **P4D**
- e) 4. **P4CD**
- f) 4. **P3AD**

Examinemos en visión razonada y breve cada una de estas líneas.

a) **P3D**

En los medios teóricos es conocida esta variante con el nombre de Giuoco Pianísimo. En efecto, las blancas nos están hablando claramente de realizar una partida “lenta”, tranquila y sin precipitaciones. La primera consideración que puede deducirse de este proyecto blanco es que nos hallamos ante una jugada “poco activa”; una jugada dirigida mejor a la seguridad de la defensa que al azar del ataque.

Pero, como es frecuente en ajedrez, el proyecto más inofensivo puede llevar anejo la semilla de la violencia, dispuesta a estallar al menor descuido. Son muy numerosas las partidas de estilo romántico planteadas “pianísimamente”, pero la verdad es que para ello fue siempre necesario que las negras incurrieran en simples errores teóricos.

La respuesta más exacta es 4. ..., C3A. La posición simétrica 4. ..., P3D no debe intentarse, pues permitiría las blancas la formación de un fuerte centro después de 5. P3A!

b) 4. 0—0

Esto nos habla de proyectos ofensivos; las blancas se apresan a la inmediata seguridad de su Rey para lanzarse sin demora sobre el centro. La idea contenida en este proyecto no puede ser otra que jugar seguidamente 5. P4D. Sin embargo, este ataque ha de ofrecer debilidades que las negras pueden demostrar.

La conducta más indicada para el segundo jugador es: 4. ..., C3A. Con esta jugada las negras aceptan la violencia, decididas a navegar en el mar incierto de la combinación, invitando a su rival a desarrollar su proyectado 5. P4D, contra lo cual han previsto 5. ..., A×P. La entrega de este Peón por parte del blanco parece, en términos teóricos, muy correcta: se consigue desorganizar la normal posición defensiva negra, alterando la estructura normal del centro. Sin embargo, la compensación es muy problemática y las negras pueden triunfar sosteniendo el Peón de más, ya que el juego restringido que han de usar para ello resulta en la práctica perfectamente tolerable. La línea, conocidísima. de este ata-

que blanco es 6. C×A, C×C; 7. P4A, P3D; 8. P×P, P×P; 9. A5CR, D2R; 10. C3A, P3A; 11. R1T, A3R, y las negras no tienen nada que temer.

c) 4. C3A

Un desarrollo pleno de buen sentido. Se trata de una jugada cuyo principal inconveniente es que revela con claridad su idea, una idea limitada y sencilla: desarrollar las piezas menores. No existe objetivo diverso, no existe esa elasticidad de conceptos que debe regir en las ideas de apertura. Las negras ven aliviada su inquietud ante la apertura y pueden responder con simetría, sin recelos de ninguna clase, 4. ..., C3A.

d) 4. P4D

Esta es la idea más violenta e impetuosa del Giuoco Piano, propia de jugadores de estilo agresivo y conceptos románticos del juego. Pero como ocurre en la variante b) 4. 0—0, cuya idea, en definitiva, es la misma, el sacrificio resulta estéril, y para demostrarlo, las negras pueden seguir exactamente la misma conducta que observaron con aquella variante. Es decir, deben jugar 4. ..., A×P. Debemos señalar aquí que si juegan las negras 4. ..., P×P, entrarían en una conocida posición del "gam-

bito escocés". Con ello darían la razón a las blancas, que a la postre ofrecen su Peón con el solo objeto de destruir la normal posición negra en el centro. La continuación preferible para el segundo jugador es, por tanto, 4. ..., A×P; 5. C×A; 6. P4A, P3D; 7. 0—0, A3R, cuyo espíritu defensivo se halla identificado con la táctica que aconsejamos al comenzar las posibilidades negras contra b) 4. 0—0.

e) 4. P4CD

Una de las jugadas más notables con que cuentan las aperturas de ajedrez. Se trata de una interesantísima entrega de Peón conocida con el nombre de "Gambito Evans". Dado su atractivo e interés nos ocuparemos de su estudio más adelante.

f) 4. P3AD

Este es el más lógico y natural. Puede decirse que es, por

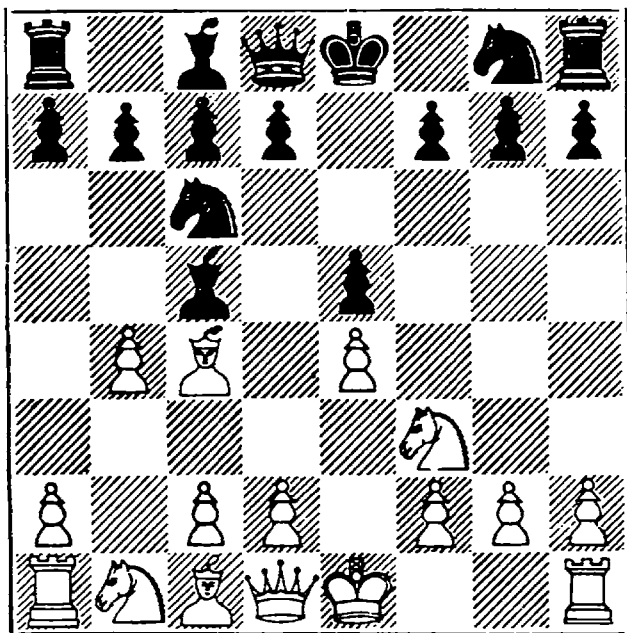
esta razón, la variante más fuerte de cuantas dispone el blanco en el Giuoco Piano. No es difícil ver la idea blanca, ya que no puede ser otra que preparar el avance P4D, tratando de obtener el dominio del centro. Aunque esta intención es clarísima, la bondad de la jugada blanca reside en el hecho de que las negras no están facultadas para impedir "inmediatamente" los expansivos planes de su rival y su mejor política consistirá en tolerarlos, aspirando a conseguir neutralizarlos desde una posición algo restringida. Para ello debe jugar 4. ..., C3A, atendiendo no tanto a distraer al blanco con el fingido ataque al P4R, como a disponer inmediatamente el enroque. Las blancas deben continuar decididamente 5. P4D, P×P; 6. P×P, A5C+; 7. A2D, A×A+; 8. CD×A, P4D; 9. P×P, CR×P; 10. D3C. Esto no quiere decir que no sean posibles otras ideas, pero lo indicado parece más aconsejable que cualquiera otra desviación teórica.

LECCION DECIMOCUARTA

EL GAMBITO EVANS

El "gambito Evans" se obtiene mediante las jugadas:

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A4A, | A4A |
| 4. P4CD, | |



Cuando el gambito Evans es planteado por un jugador de fuerte temperamento y muy especializado en las luchas abiertas y complicadas, el adversario tiene serios motivos para sentirse preocupado respecto a la suerte de su Rey.

Pues qué ¿tan temible resulta la aceptación de ese Peón blanco? ¿No es posible tomar el obsequio y sostener la ventaja del Peón contra viento y marea? ¿A cambio DE QUE entregan las blancas el Peoncito?

Veamos cuál es el primer objetivo blanco.

No se trata de nada oculto..., por ahora. Las negras, al tomar el Peón, DESVIAN sus fuerzas del centro y la importante casilla 4D blanca ha perdido la vigilancia del Alfil negro. Ciertamente es que, por el momento, la cosa no parece derivar ventaja para el blanco, puesto que, en definitiva, la citada casilla AD está aún vigilada por Peón y Caballo negros. Pero la verdad es que el primer jugador, ante todo, consigue "forzar" al Alfil enemigo a situarse en una casilla POCO EFICAZ, no elegida por él —lo que desde el punto de vista psicológico es ya un objetivo— y más tarde obtendrá otras ventajas llenas de interés.

Nuestros lectores encontrarán pocas partidas planteadas en los actuales torneos de maestros

con el gambito Evans. La principal razón de ello es que TODOS le temen. Después de este sacrificio las blancas, si quieren ser CONSECUENTES, han de desarrollar una partida “movida”, llena de ideas ofensivas, y las negras han de redoblar la vigilancia ante ataque tan temprano. Esto acarrea serios peligros para ambos bandos, y ahí tienen ustedes la razón del escaso uso de este gambito.

Es costumbre también rehusar la aceptación del sacrificio, mediante 4. ..., A3C. Examinemos el tablero con una y otra determinación negra empezando por

4. ..., A×P

Al desviar el Alfil, las blancas han pensado también en otros objetivos inmediatos: la GANANCIA DE UN TIEMPO y la PREPARACION para el asalto hacia el centro, después de

5. P3A, ...

Esto es lo más en armonía con el sacrificio. Sin embargo, también ha sido muy ensayado el inmediato enroque, aunque, según las conclusiones teóricas, no es CONSECUENTE con dicho sacrificio y por ello debemos desecharla esta idea.

Las negras deben retirar el Alfil, desde luego. Los ensayos realizados para encontrar un fuer-

te “antídoto” del Evans, mediante el sacrificio del Alfil, con 5. ..., P4A?, no han dado resultado, y he aquí la razón: 6. P×A, P×P; 7. P5C! (mejor atacar que defender), C4T; 8. A×C, T×A; 9. C×P, y las blancas deben ganar pronto.

¿Dónde, pues, retirar el Alfil? La mejor casilla, para esta retirada, es 4TD, aunque en muchos casos se llega a posiciones idénticas después de 5. ..., A4A. En cambio, las retiradas 5. ..., A2R y 5. ..., A3D son sensiblemente inferiores a cualquiera de las dos citadas, pues, como el buen sentido de nuestros lectores observará, equivale estas decisiones para el negro a renunciar un poco a la batalla, aceptando ya una posición incómoda y restringida. Sigamos, por tanto, la partida con

5. ..., A4T

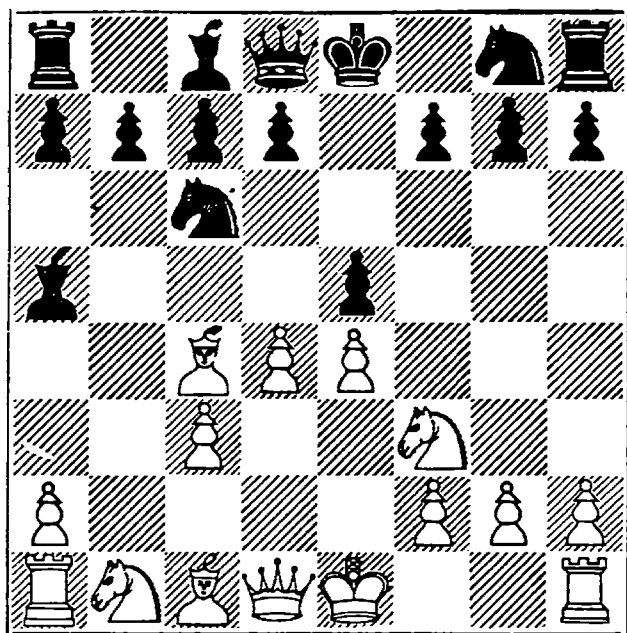
Ahora el blanco, DE ACUERDO con sus planes de fuerte ofensiva, jugará

6. P4D!, ...

¡Una nueva entrega llena de emoción! El 0—0 inmediato es algo así como temer al propio ataque, por más que haya sido jugado con éxito en muchas partidas. El inconveniente más visible del enroque es que las negras, con 6. ..., P3D, dan un paso firme para la consolida-

ción de su centro y esto es un “respiro” que el blanco no debe conceder.

Veamos la posición del diagrama:



Las blancas juegan en lucido estilo. Son ellas las que “llenan de ideas el tablero”, y el espectador, por inclinación espontánea, les concede su simpatía. ¿Llevan razón para esta conducta tan atrevida?

El negro aceptará el Peón, si no quiere ser tachado de medroso. Quizá no le preocupe demasiado la opinión ajena (cosa

muy práctica, desde luego, sobre todo en ajedrez) y resuelven rehusar este audaz sacrificio, jugando prudentemente 6. ..., P3D. Y la verdad es que precisamente esta discreta decisión es la que en teoría parece que está obteniendo más favor. Si el negro, en efecto, se decide por 6. ..., P3D, el ataque blanco debe seguir con 7. D3C, D2D; 8. P × P, y ahora el negro dispone sólo de 8. ..., A3C, pues 8. ..., P × P le resultaría fatal. Perdone el lector que no analicemos más, pues posiblemente nos desviaríamos del “espíritu de la apertura”, que es nuestro único objetivo.

Sea el caso de la aceptación negra:

6. , P × P

Las blancas concederán ahora un nuevo Peón, jugando...

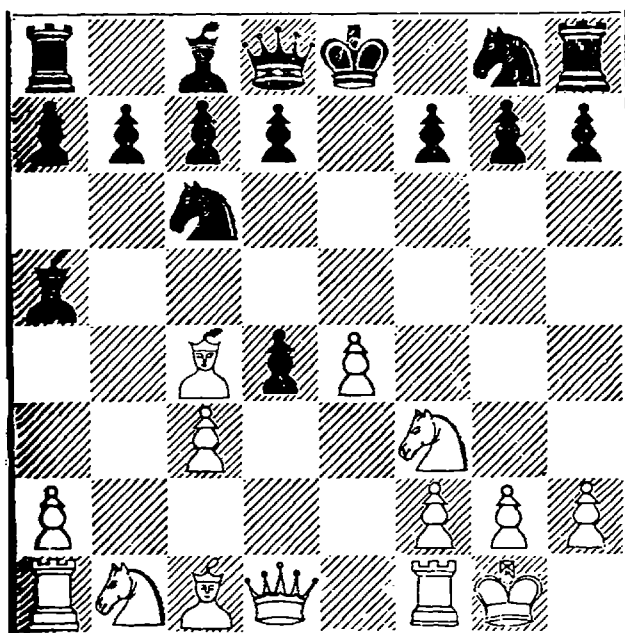
7. 0—0!., ...

... y ahora veremos cuáles son los propósitos que abrigan y el motivo de tan “alegres determinaciones.

LECCION DECIMOQUINTA

La posición del tablero, después de las jugadas estudiadas, es la siguiente:

- | | |
|----------|-------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A4A, | A4A |
| 4. P4CD, | A × P |
| 5. P3A, | A4T |
| 6. P4D, | P × P |
| 7. 0—0, | ... |



Al efectuar las blancas esta última jugada, 7. 0—0, hacen entrega material de un nuevo Peón; quedan, por tanto, con

TRES PEONES MENOS. Pero esta conducta está plenamente justificada, como podremos comprobar examinando detenidamente la posición.

Demos por hecho que las negras aceptan este tercer sacrificio (entrando en una línea conocida en los medios teóricos por el nombre de “defensa comprometida”), desoyendo las voces de la prudencia, que aconsejan jugar 7. ..., P3D. Juegan, pues:

7. ..., P × P

Como todos sabemos, el valor de las piezas y Peones en ajedrez es sumamente relativo. A veces un Peón vale más que una Dama, otras veces un Peón enemigo nos resulta más útil y conveniente que una pieza propia. De esto se deduce que los valores absolutos de las piezas existen tan sólo en ARMONIA con la posición. Y si la posición es algo de tanta importancia, no ha de ser extraño que el hecho de conseguir una posición prác-

tica **COMPENSE** incluso la pérdida de material, piezas o Peones.

Tal es el caso de la situación que nos ofrece el tablero en este momento. Ciertamente, las negras tienen tres Peones más, pero ¿a cambio de **QUE**? En primer lugar hemos de observar las **FACILIDADES** que se ofrecen a los Alfiles blancos: el Alfil situado en 4AD apunta de forma inquietante sobre el más débil sector enemigo (la casilla 2AR). Esta amenaza puede ser conjugada con una evolución del Caballo sobre la casilla 5CD, si llega el caso, y puede también ser apoyada por la acción de la Dama blanca. En efecto, la Dama blanca dispone también de muy especiales **FACILIDADES** para maniobrar: tiene a su disposición dos importantes vías completamente expeditas, la columna de Dama (posible es la amenaza D5D) y la diagonal 1D-4TD (puede impulsar el Alfil situándose en 3CD). El Alfil blanco de Dama dispone asimismo de las dos salidas posibles totalmente libre de obstáculos. Según las circunstancias puede situarse en 5CR, o bien en 3TD. Por último hay que considerar también la **SEGURIDAD** del Rey blanco y la movilidad de la Torre de Rey.

Ya vemos a cambio de qué las blancas han entregado nada menos que tres Peones. Si las negras consiguiesen neutralizar todas las amenazas que pueden

derivarse de la **LIBERTAD DE MOVIMIENTOS** del blanco, podrían aspirar, **A LA LARGA**, a hacer valer sus Peones de ventaja. Pero "el final está aún muy lejos" para que a las blancas pueda inquietarles demasiado esta posibilidad de que su ofensiva llegue a ser neutralizada.

Lo importante, lo que acreditará la calidad de jugador de quien conduce el ataque, es **SABER** en todo momento lo que están haciendo sus piezas. No hay nada más negativo que lanzarse a un juego de combinación, a lucha de gambitos, sólo porque se tiene noticias de que con este sistema **OTROS MAESTROS** hicieron grandes partidas. La verdad es que tal como hemos visto el tablero las blancas **TIENEN LA OBLIGACION** de acreditar la conducta que hasta ahora siguieron, obteniendo el mejor partido posible de su posición dominante..., lo cual no es tan sencillo: se requiere para ello, como hemos dicho, que esos sacrificios de Peones hayan sido realizados con la **PREVISION** de cuanto después ha de ocurrir.

El ataque mejor es, por lo general, el más silencioso. Se impone en este momento una movilización de la Dama. Es norma muy general que cuando sobre el tablero existen todavía un buen número de piezas, la función de la Dama debe ser de apoyo mejor que de arma de

choque. La jugada preferible ahora es:

8. D3C, ...

La virtud esencial de este movimiento reside en el hecho de que las negras sólo disponen de UN MOVIMIENTO como respuesta. Necesariamente han de defender el punto 2AR con la Dama. Claro es que, aunque único, este movimiento parece suficiente y... si el jugador blanco NO SABE LO QUE HACE, posiblemente resultará suficiente, en efecto:

8. ..., D3A

Hasta ahora no pasa nada; las negras han defendido su débil casilla de Alfil de Rey y, por si fuera poco, sostiene su avanzado Peón de 6AD

9. P5R!, ...

Las blancas siguen animando la lucha del espíritu combativo con que fue iniciada; derraman ideas sobre el tablero, demostrando que cada jugada responde al plan en un principio fijado. Este Peón no puede ser ahora capturado, luego veremos por qué. Y, por lo pronto, se consiguen con este movimiento diversos objetivos: no existirá ya la defensa por parte del negro del Peón avanzado en 6AD

(aunque, a decir verdad, no es ésta la finalidad que el blanco persigue); quedan controlados los puntos 6AR y 6D, y ¡esto sí que es importante! El caballo negro de Rey no podrá pensar por ahora en su casilla natural de desarrollo, que es 3AR; la jugada liberadora, P3D, se verá peligrosamente estorbada por el control del Peón blanco avanzado.

9. ..., D3C

Hemos dicho que el Peón no puede ser capturado. En efecto, si toman el Peón con el Caballo, 9. ..., C×P, el blanco jugará 10. T1R!, clavando el Caballo. Ante ello, las negras han de defender el Caballo mediante 10. ..., P3D, en cuyo caso pierden una pieza ante la respuesta blanca 11. D4T+!, con lo que estarían inmediatamente perdidas.

10. C×P,

Este es el momento justo para recuperar el Peón. Las blancas capturan este Peón aprovechando la circunstancia de que al mismo tiempo INCREMENTAN su ataque; es decir, que no tratan de dar un paso atrás en sus planes ofensivos, reduciendo la desventaja material que aceptaron en un principio, sino que esta circunstancia se produce porque COINCI-

DE con la marcha general de sus proyectos.

10. ..., CR2R

¿Por qué no cambiar el Alfil por el Caballo? Todo cambio equivale a una reducción de armas y fuerzas. Si las negras consiguen reducir el número de piezas enemigas, parece lógico que estarán en mejor situación para detener los golpes que se cierren sobre su Rey. Además, constituye un principio general que todo cambio efectuado sin desventaja por las negras es un paso dado hacia la igualdad, hacia la partida tablas, cuyo resultado, modernamente, se estima satisfactorio para el jugador que conduce las negras.

La verdad es que de la misma manera que no existen enfermedades, sino enfermos, así también en ajedrez no existen normas generales, sino posiciones determinadas, que requieren recetas peculiares. En este momento, el cambio 10. ..., A×C no sólo no resolverá los graves problemas negros, sino que contribuiría a agudizar la enfermedad. Obsérvese que después de ello las negras se encontrarían con un juego virtualmente paralizado, ya que a partir de 11. D×A las blancas amenazan la jugada demoledora 12. P6R, por ejemplo, después de 11. ... P3CD (algo hay que hacer y no es flojo problema el del desarrollo del Alfil de Dama).

11. A3T!, ...

¡Todas las piezas al ataque! El enemigo no puede sentirse cómodo ni tranquilo. Con seguridad que daría con gusto los dos Peones de ventaja que tiene sin con ello desvía la dirección de las armas blancas. El Rey en el centro del tablero, gran atraso en el desarrollo, el centro totalmente en poder de las piezas blancas. Decididamente, dos Peones son un precio bien mezquino ante tan grandes ventajas.

La apertura ha terminado. Es cierto que ahora las negras pueden enrocar, pero contra ello disponen las blancas de diversas líneas que vigorizarían su ofensiva. LA OFENSIVA debe ser orientada siempre TENIENDO PRESENTE la situación general del tablero, no un sector determinado del mismo; la ofensiva debe ser desarrollada con el estudio de DIVERSAS y ELASTICAS ideas, no con ideas fijas de un solo objetivo. El rey negro se ha puesto a salvo después de

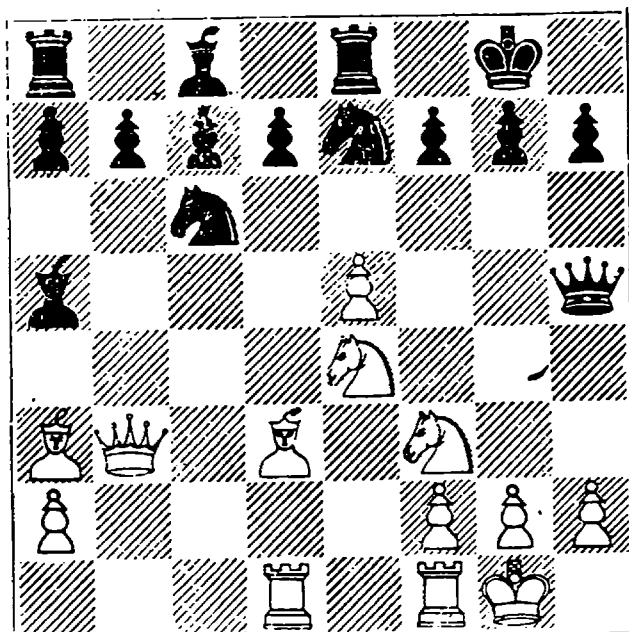
11. ..., 0—0

pero la derrota no está vinculada en ajedrez al Rey, sino que son responsables de ella todas las piezas del tablero. No sólo atacando al Rey se obtiene el triunfo. El Rey se ha marchado, pero quedan otras piezas que

atacar, y ESTO HA TENIDO QUE SER CONSIDERADO por las blancas INCLUSO CUANDO ATACABAN AL REY.

Veamos prácticamente un plan blanco para continuar la ofensiva:

- | | | |
|-----|--------------|------------|
| 12. | TD1D, | T1R |
| 13. | A3D, | D4T |
| 14. | C4R, | ... |



Una simple ojeada del tablero hará comprender a todo buen aficionado que no es posible obtener mejor provecho del DOMINIO DEL CENTRO. Las amenazas del blanco son de carácter muy grave y posiblemente no hay remedio contra ellas.

No quiere decir esto que el gambito Evans conduzca necesariamente a esta bella realidad. Hemos ofrecido tan sólo una línea aleccionadora para estudiar EL ESPIRITU de dicho gambito. En cualquier momento, las negras pudieron desviar el curso de la lucha y, entonces, las blancas habrían de demostrar por otros caminos que sus entregas de Peones se justificarán en cada caso. Y esta demostración no es posible enseñarla; la ha de SABER el lector sin que nosotros se la enseñemos.

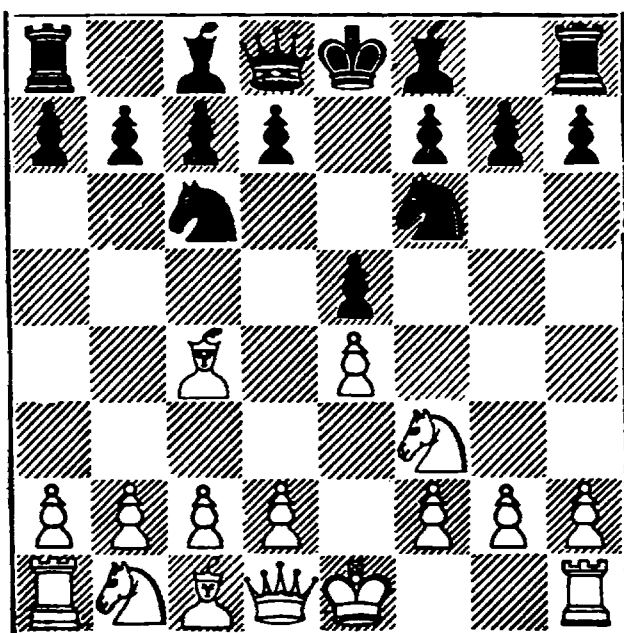
LECCION DECIMOSEXTA

LA DEFENSA DE LOS DOS CABALLOS

Continuamos nuestros estudios de las aperturas abiertas y examinemos ahora un procedimiento defensivo conocidísimo y de verdadero prestigio por su eficacia: la "defensa de los dos Caballos", conocido también en algunos medios por "defensa prusiana".

El planteo de esta defensa tiene lugar después de las jugadas:

- | | |
|----------|------|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | C3AD |
| 3. A4A, | C3A |



Como se verá, la decisión de las negras responde a una finalidad bien conocida: el desarrollo sin pérdidas de tiempo (1).

En realidad el espíritu de esta defensa es más agudo y profundo de lo que a primera vista pudiera creerse. Las blancas se "sienten" invitadas a una inmediata acción ofensiva, sobre todo teniendo en cuenta que el punto negro 2AR puede ser objeto de un violento ataque. Y en esta "invitación" reside precisamente el espíritu de sutil defensa que informa esta apertura.

Las blancas pueden elegir diversos procedimientos de ataque, pero examinemos principalmente la línea más prometedora y también la más clásica

4. C5C, ...

En efecto, esto es lo más prometedor, puesto que ahora las negras, para defender su Peón de Alfil de Rey, han de recurrir a procedimientos un tanto aza-

(1) A los expertos recomendamos el libro de Jacob B. Estrin.

rosos. Pero en este carácter prometedor reside el peligro para las blancas, ya que han de jugar con gran atención,, pues de lo contrario...

Las negras deben contestar, cuando saben que su adversario es un jugador de fuerza,

4. ..., **P4D**

Sin embargo, en el caso de que el contrario no inspire demasiado respeto, pueden ensayarse algunas trampas muy sugestivas. Sólo a título de curiosidad citaremos algunas, aunque nos parece muy oportuno repetir en este momento un consejo muy saludable y muy digno de no ser olvidado en ningún momento: **HAY QUE JUGAR SIEMPRE EN LA IDEA DE QUE NUESTRO ADVERSARIO CONOCE TODAS LAS TRAMPAS.** Casi sin excepción, cuando nuestro rival no "pica el cebo", quedamos en una situación precaria que nos lleva fácilmente a la ruina, a veces demasiado rápidamente, en alas de la desmoralización que nos produce el hecho de haber sido puesto al descubierto nuestro ardid. Sólo a jugadores de extrema fuerza puede disculparse estos alegres ensayos.

Veamos algunas de estas trampas:

4...., $C \times P$. Esto es una invitación a la aventura, que tendría

lugar si el blanco "pica" 5. $C \times P?$, en cuyo caso la jugada 5. ..., D5T concede ventaja a las negras en todas las variantes. A título de curiosidad veamos algunas:

1) 6. P3CR, $C \times PC!$; 7. $PA \times C$, $D \times A$; 8. $C \times T$, D5R+.

2), 6. 0—0, A4A!; 7. P3CR, D3A.

3) 6. D3A?, C5D.

Pero las blancas conocen ya esas celadas y por eso juegan 5. $A \times P!$, cuya continuación sería 5. ..., R2R; 6. P4D!! (esto es preferible al cambio 6. $C \times C$, $R \times A$).

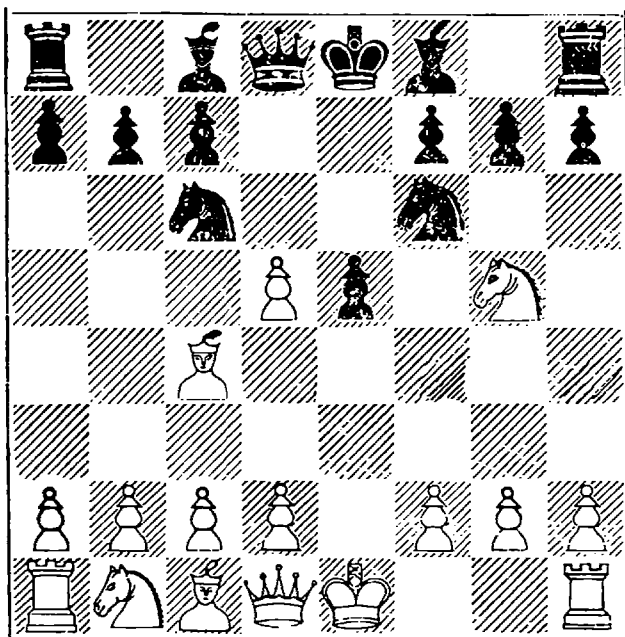
Las blancas tienen un juego excelente, pero suspendemos los subsiguientes análisis para no desvirtuar el carácter de este estudio.

Ya vemos a la "trampa" 4. ..., $C \times P$ no es aconsejable. Lo mismo podríamos decir de

4. ..., A4A (variante Wilkes Barre), que persigue el error 5. P4D? neutralizado con la profunda respuesta 5. ..., P4D!, con mejor juego.

Continuemos, pues, por el buen camino iniciado con 4. ..., P4D. Las blancas han de pensar poco la continuación:

5. **$P \times P$** , ...



Correctamente las negras continuarán:

5. ..., C4T

Pero si quieren buscar aventuras pueden elegir la línea de "Fritz", 5. ..., C5D. Si las blancas no conocen el "truco" y continúan en su idea de atacar en seguida el Peón de Alfil de Rey negro, jugando 6. P6D?, se encontrarán con la desagradable sorpresa de que después de 6. ..., D×P! no pueden jugar 7. C×PA?, debido a 7. ..., D3A! y pierden una pieza. Y, por otra parte, si juegan 7. A×P+ el negro acabaría ganando después de 7. ..., R2R.

Otra línea que hace años era muy frecuente se produce después de 5. ..., C×P. Esto es una invitación al "ataque Fegatello", una línea de gran emoción, que acostumbraba a dar ventaja a las blancas, pero que recientemente ha sido refutada. El Fe-

gatello se produce así: 6. C×PA, R×C; 7. D3A+, R3R, y el objetivo blanco debe ser aprovechar la circunstancia de que el Rey negro tiene que formar parte activa en la lucha en plena apertura. Pero lo cierto es que el ataque resulta demasiado azaroso y aun cuando las negras, si son conducidas por un maestro de nervios bien templados, pueden salvar los escollos y alcanzar una posición defensiva, el ataque blanco no deja de ser abrumador (1).

(1) Como curiosidad —y no para los principiantes— voy a exponer un recurso que he hallado para valorizar la defensa contra el Fegatello. Después de 1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A4A, C3A; 4. C5C, P4D; 5. P×P, C×P; 6. C×PA, R×C; 7. D3A+, R3R; 8. C3A, CD5C; 9. P3TD (jugada de Polerio y de Labourdonnais), C×P+; 10. R1D, C×T; 11. C×C, R3D; 12. P4D, P3A; 13. A4A, la teoría no considera otra respuesta mejor para las negras que 13. ..., P×A, lo que les lleva a la derrota según la idea del gran maestro soviético G. Lisitzin, por vía de 14. D×P+, R2D; 15. T1R!, etcétera. Pero 13. ..., P×A, no es una jugada obligada. Las negras disponen de 13. ..., A3R, que, en mi concepto, constituye una defensa suficiente. Las blancas apenas tienen líneas prometedoras ante una defensa correcta. Veamos algunas variantes: a) 14. A×P+, R2D; 15. T1R (lo más agresivo) A3D (también es posible 15. ..., P×C; 16. A5C+, R2R; 17. A4AR, P3TR; 18. D4C, D1A —si 18. ..., D3C?; 19. A7A!!— 19. A3R, C6C con posición superior. Asimismo, el blanco puede optar dentro de este apartado por 15. ..., P×C; 16. A×P, D1A!; 17. A×A+, R×A; 17. A×P+, R3D, con juego difícil; 16. A×A, A×C; 17. A×A, R×A con superioridad.

Sin embargo, las blancas no tienen necesidad de aceptar el "Fegatello", pues disponen de 6. P4D!, lo que constituye un hallazgo de la moderna teoría. El Peón no puede tomarse por el negro sin riesgo.

Sigamos por las líneas más acreditadas por la teoría:

6. A5C+

Esto es mejor que la celada de Morphy 6. P3D, que tendría éxito si las negras cándidamente 6. ..., C×P?, por la jugada demoledora 7. D3A! Y es mejor, porque las negras QUE CONOCEN LA CELADA juegan 6. ..., P3T, igualando la partida en el peor caso.

Continuemos:

6. ..., P3A

Esto significa admitir como un hecho la pérdida de un Peón, pero al precio de rechazar rotundamente el ataque e incluso tomar la iniciativa.

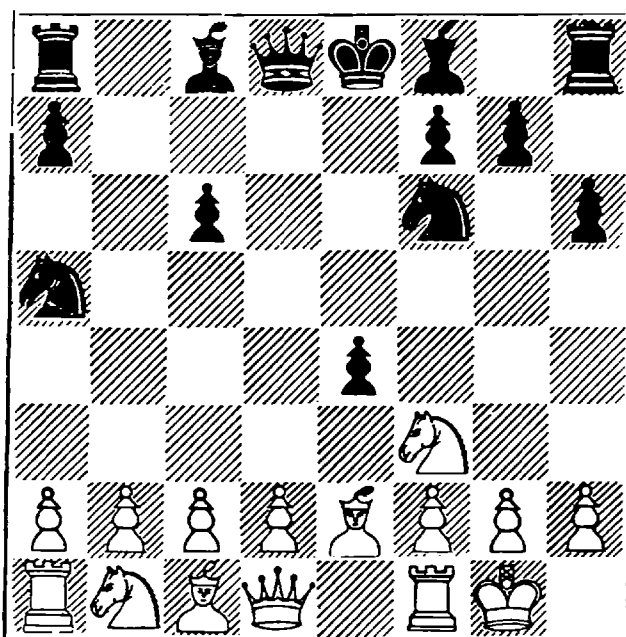
7. P×P P×P
8. A2R ...

Hay que retroceder. Tanto 8. D3A como 8. A4T, o bien 8. A3D son inferiores

8. ..., P3TR
9. C3A, ...

Continúa el repliegue. Si 9. C3T las negras aumentan el vigor de su contraofensiva mediante 9. ..., A4AD!

9. ..., P5R



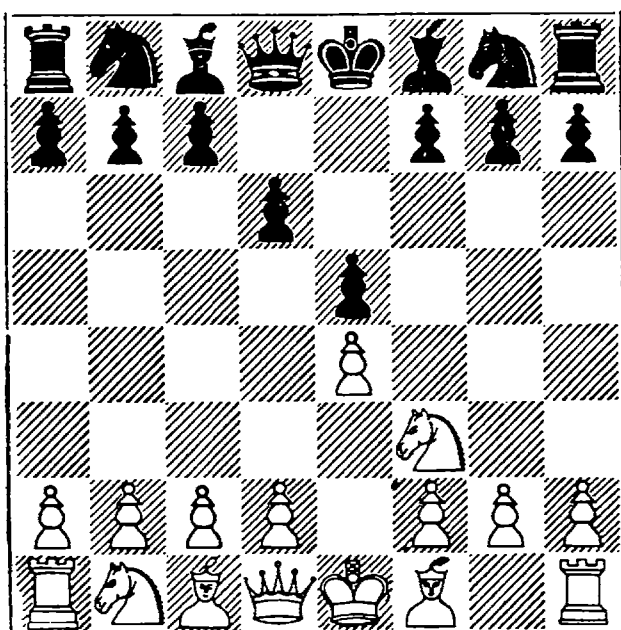
La reacción negra es evidente y las blancas no tienen en este momento razones para hallarse demasiado satisfechas de su Peón de ventaja. Lo que sigue, pese a que ha sido sometido a fuertes análisis y la alta teoría no ha dejado de emitir sus dictámenes, pertenece más concretamente a la iniciativa de cada jugador, lo que nos induce a hacer punto final en esta lección.

LECCION DECIMOSEPTIMA

DEFENSA PHILIDOR

Contra las jugadas blancas de carácter clásico 1. P4R y 2. C3AR, las negras han ideado en el curso de los siglos gran número de sistemas defensivos. Uno de los que, en su tiempo, consiguieron mayor favor y fama, fue el introducido por el célebre campeón francés Philidor, cuyo nombre sirve para designar esta defensa. La defensa Philidor se origina, pues, tras las jugadas:

- | | |
|----------|-----|
| 1. P4R, | P4R |
| 2. C3AR, | P3D |



El aficionado debe formularse a sí mismo diversas preguntas ante esta posición, y conviene que las consideraciones derivadas de su espíritu crítico estén informadas de cada uno de los principios que son base en la teoría de las aperturas.

La reflexión simplista e inmediata ante esta defensa se reduce al hecho de sostener el Peón de Rey atacado. Parece como si el negro no tuviese otro propósito que el de evitar complicaciones y velar por la seguridad de su Peón de Rey. Es cierto, puede decirse el negro, que el Peón en 3D cierra el paso al Alfil de Rey; pero esto no le causa la menor contrariedad, pues la experiencia le ha enseñado que en un gran número de casos el Alfil de Rey queda más que satisfecho con situarse en la casilla 2R en actitud defensiva. Por otra parte, el Alfil de Dama tiene en seguida expedita la salida, cosa que no puede decirse de otros temas defensivos.

No obstante, las objeciones que deben inspirar la "defensa Philidor" son de carácter muy

serio. No es lo peor su carácter **retrasado** y el malograr desde un principio la posibilidad de llevar el Alfil de Rey a una casilla avanzada, sino que la esencial gravedad consiste en **perder una posibilidad de desarrollo**. Además de defender el Peón de Rey, ¿qué objetivo cubre esta tímida jugada defensiva P3D? No existe realmente una **segunda intención**. La jugada 2. ..., C3AD, como ya sabe el lector, cubre diversos objetivos, y esto es lo mejor que puede decirse de un movimiento en la apertura. No hay, pues, razón para conceder preferencia sobre ella a la defensa Philidor que ahora vamos a examinar. Sólo por razones personales, relacionadas con las circunstancias temperamentales del jugador, puede justificarse con fundamento la elección de esta conducta. Este sería el caso, por ejemplo, si al conductor de las negras le interesase eludir la apertura española por no hallarse impuestos de los correctos medios defensivos contra tan famosa y enérgica apertura. Pero en este punto es interesante considerar que, en términos generales, siempre es aconsejable orientar el juego por aquel camino que suponemos **menos grato para el adversario**, por el hecho de que estamos convencidos de su ignorancia o escasos conocimientos sobre el mismo.

A pesar de que actualmente está este sistema defensivo casi

por completo apartado de las luchas de maestros, es lo cierto que alguna vez podemos presenciar partidas tratadas con la defensa Philidor por campeones de renombre (1). Ello nos demuestra que si bien **poco dinámica y poco aconsejable**, no por eso la defensa Philidor constituye una falta teórica absoluta.

Examinemos sus principales derivaciones:

3. P4D, ...

Entre todas las formas de tratar la defensa Philidor, ésta es indudablemente la más enérgica. La **obligación** de las blancas en la apertura es **ELEGIR SIEMPRE LA JUGADA MAS FUERTE**, es decir aquella que pregona por sí misma la **INICIATIVA**. El ideal blanco es no sólo sostener la iniciativa, sino acentuarla en cada jugada hasta alcanzar la ventaja que conduzca a la victoria. El blanco, pues, **DEBE ATACAR**. Podrá —y es obligado— **DISIMULAR** el carácter ofensivo de sus jugadas, pero en ningún caso debe decidirse por movimientos **pasivos** o carentes de ideas de ataque.

La jugada P4D cumple un objetivo directo y visible: atacar el centro. Y también un objetivo oculto: inducir al adversario

(1) Recientemente, en agosto de este año 1968, se ha planteado esta defensa en numerosos tableros, con ocasión del Torneo In Memoriam de Capablanca, en La Habana.

a la inquietud y a la necesidad de procurar una defensa desde un principio, cosa que por ser demasiado desagradable, puede dar lugar a que las negras caigan en la tentación de liberarse mediante una defensa activa, y esto constituirá un error estratégico, ya que se opone al espíritu de la apertura elegida.

Desde luego, las blancas pueden abrazar otros proyectos y decidirse por líneas distintas, como sería el caso de jugar, por ejemplo, 3. A4A; pero contra ello la defensa no es difícil, continuando 3. ..., A2R.

Pero consideremos los pensamientos que pueden ocupar la mente del jugador que conduce las negras ante 3. P4D.

Una idea activa parece ser 3. ..., A5C. En efecto, se cumplen varios objetivos "reglamentarios" al mismo tiempo: desarrollo de una pieza y defensa indirecta del Peón de Rey por la sujeción del Caballo enemigo. Pero las blancas estarían muy contentas por semejante decisión, ya que disponen de la siguiente variante: 4. P×P, A×C. De otra forma perderían un Peón; la cosa es clara. 5. P×A! Esta es la clave de la combinación "estratégica" blanca y está basada en el hecho de que el Peón doblado contribuirá a la ofensiva sobre el centro, sin temor a posibles reacciones ofensivas del negro, puesto que inmediatamente serán cambia-

das las damas y, por tanto, suprimidas las armas más temibles. 5. ..., P×P; 6. D×D+, R×D; 7. P4AR. Quiera o no quiera el negro, las blancas dejan de tener un Peón doblado y ahora deben SEGUIR PREOCUPADAS en la defensa del centro. Por esta razón la conducta más prudente será tratar de sostener el centro mediante 7. ..., P3AR, lo que supone recurrir a la pasividad como única posibilidad de aspirar a una lucha nivelada. Las blancas deben obtener ventaja después de 8. P×P, P×P; 9. C3A, C3AR; 10. A5CR, CD2D. 11. 0—0—0.

Y aún las blancas obtienen fácil ventaja por la simple vía 4. P×P, A×C; 5. D×A, P×P; 6. A4AD!

Si el jugador negro conoce estos peligros no pensará en este caso en las jugadas de "defensiva activa" y limitará sus proyectos a la defensa del punto AR, conjugado con el desarrollo de piezas. De acuerdo con este pensamiento puede jugar 3. ..., C3AD.

Pero tampoco es posible la "defensa y el desarrollo" al mismo tiempo en esta posición. Contra 3. ..., C3AD, el blanco obtendrá fuerte posición mediante 4. A5CD, multiplicando sus amenazas sobre el centro.

Otro tipo de idea sería el "contraataque", y en este sentido las negras pueden ensayar 3. ...,

C3AR; pero la razón de ello no es nada simple de "explicar" y el blanco puede continuar tranquilamente sus planes mediante 4. C3A, etc.

Otro sistema de "contraataque" sería 3. ..., P4AR, lo cual es una aventura demasiado temeraria, pues no es difícil prever que la posición del rey negro es susceptible de verse envuelta en peligros bien tempranos.

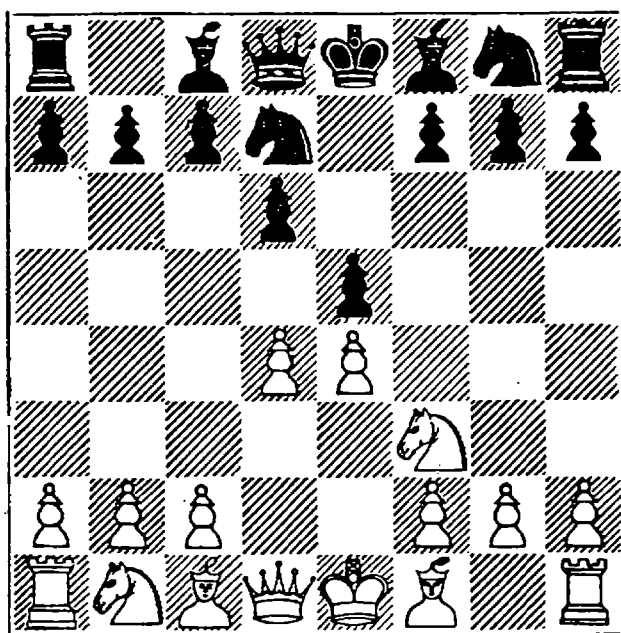
Queda finalmente la posibilidad 3. ..., $P \times P$, tratando de hallar un inmediato antídoto contra la venenosa jugada blanca. Podemos argumentar contra esta defensa unas palabras muy conocidas: Renunciar al centro es tanto como renunciar a la victoria.

¿Cuál es, pues, la mejor defensa?

Esta pregunta debemos contestarla así: "La que sea capaz de sostener el centro sin soportar complicaciones peligrosas". Hay que defender el Peón, y lo ideal es usar para ello del Ca-

ballo de Dama, lo que debe hacerse eludiendo el peligro de ser "clavado" por el Alfil blanco de Rey. En consecuencia, la jugada debe ser:

3. ..., C2D



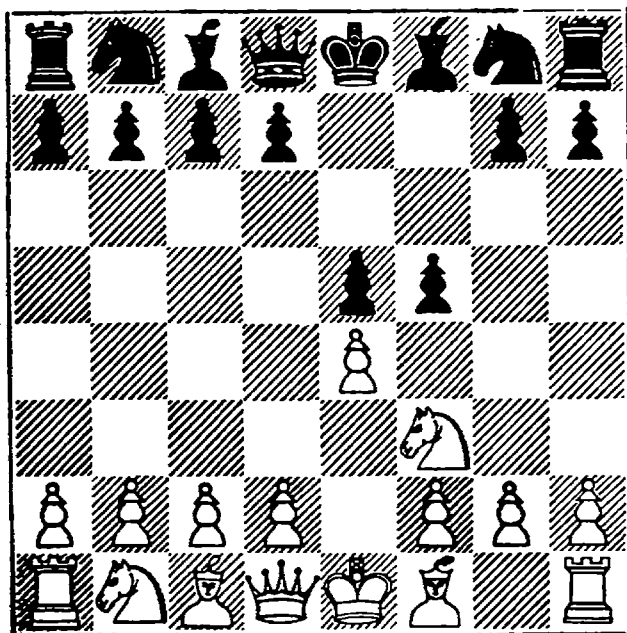
Este sistema se conoce en el mundo de la teoría con el nombre de "Variante Hanhan", y, como queda dicho, parece el más aconsejable. Sin embargo, lo verdaderamente aconsejable es no usar la "defensa Philidor".

LECCION DECIMOCTAVA

CONTRAGAMBITO DEL GRECO

Entre los numerosísimos sistemas que las negras han ensayado para neutralizar la potencia ofensiva de las jugadas blancas 1. P4R y 2. C3AR, figura después de 1. ..., P4R, la interesante jugada 2. ..., P4AR.

Veamos la posición del tablero después de estas jugadas.



- | | | |
|----|-------|------|
| 1. | P4R, | P4R |
| 2. | C3AR, | P4AR |

¿Cuál es el espíritu de esta idea? Lo primero que podemos observar es la finalidad del jugador negro de no limitarse a un papel defensivo. Esta jugada pretende llevar el desconcierto al jugador blanco fulminantemente. En efecto, si las blancas tenían unos planes de desarrollo bien previstos y **muy teóricos**, ante esta desconcertante jugada se ven forzadas a cambiar bruscamente de sistema. La jugada negra es, desde luego, falsa y poco aconsejable desde un punto de vista rigurosamente teórico. Pero al menos ha cubierto ya un objetivo singular: el nervosismo en el jugador que conduce las blancas. Se trata, pues, de una táctica psicológica y no dudamos recomendarla en el caso de que el jugador que lleve las negras esté muy seguro de su propia fuerza combinatoria, y al mismo tiempo que le conste que su rival no está muy firme en el juego de combinación.

Por esta razón, el gambito del

Greco resulta un arma poderosísima en manos de un jugador de mucha chispa y con ganas de grandes aventuras.

También se conoce este sistema con el nombre de "Gambito letón", siendo los orígenes del mismo muy antiguo; pero omitimos la reseña histórica, ya que en el fondo la cosa tiene poca importancia para quienes empiezan a gustar de los encantos del ajedrez.

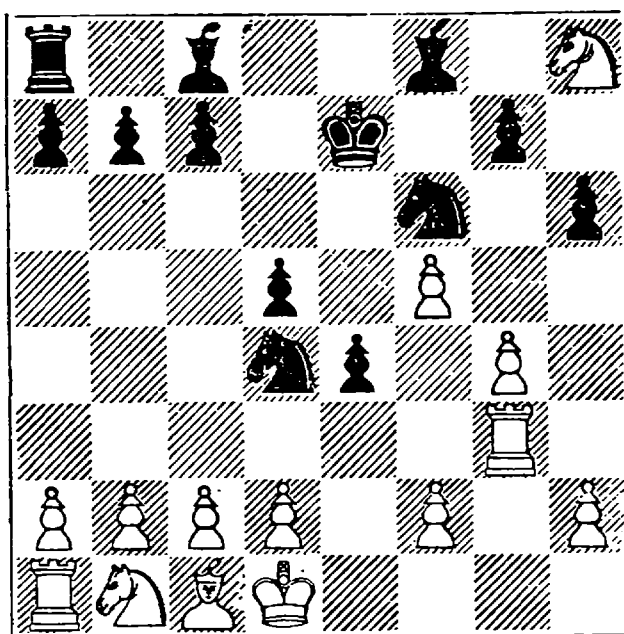
Las blancas tienen sólo una jugada verdaderamente buena, y ésta es:

3. C×P, ...

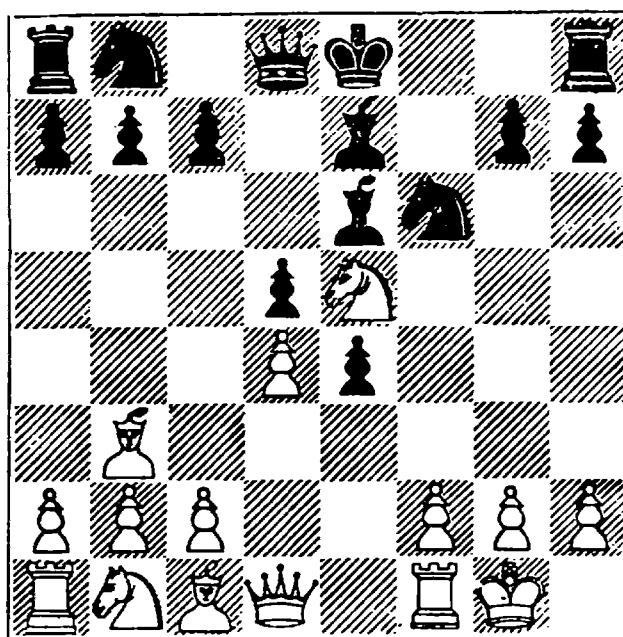
Si en lo sucesivo el blanco juega exactamente, alcanzará una ventaja que debe significar la victoria. Pero antes... pueden ocurrir muchas cosas. En primer lugar, las negras pueden contar con la posibilidad de que el blanco no se decida por 3. C×P, jugada que, hasta cierto punto, es un poco valiente, y los jugadores poco emprendedores quizá la desestimen.

Veamos qué otras cosas puede pensar el blanco. Existen sobre el tablero estas otras posibilidades: 3. P×P; 3. C3A; 3. A4A, y 3. P4D. La jugada P×P tiene el inconveniente de "hacer el juego al negro", ya que si un jugador propone un gambito es que no debe temer le sea aceptado y, por consiguiente, hay que pensar que tendrá la "receta" oportuna. En efecto, contra

3. P×P, las negras disponen de 3. ..., P5R, lo que da lugar a una muy considerable complicación. He aquí una continuación muy probable: 5. C5R (si 4. D2R sigue asimismo 4. ..., D2R, y aquí podemos decir que el negro tiene ya la iniciativa), C3AR; 5. A2R (preparando un ataque que las negras aceptan siguiendo su reconocido espíritu de lucha), P3D; 6. A5T+, R2R; 7. C7A (parece que el negro está perdido; ¿verdad?, D1R; 8. C×T, D×A; 9. D×D, C×D; 10. P4CR (las negras han perdido una Torre y un Peón contra un Alfil, pero no hay que pensar prematuramente...), C3AR; 11. T1C, C3A; 12. T3C, C5D; 13. R1D, P4D. Las negras han consolidado su posición central y resulta que el Caballo negro en 8T no tiene salida, por lo que tarde o temprano caerá. Véase la posición resultante.



Consideremos ahora las otras posibilidades blancas. S. 3. C3A, el negro, con 3. ..., P3D, queda en magnífica situación, no obstante la falta de desarrollo de sus piezas. La continuación puede ser: 4. P×P, P4A! El objetivo de esta maniobra está bien claro: impedir que el blanco juegue P4D, con lo que el dominio del centro queda en manos de las negras, 5. A5C+, C3A! Pasemos a 3. A4A; la continuación negra debe ser 3. ..., P×P, lo que dará lugar a la siguiente línea: C×P, D4C! y esta salida de la Dama decide la ventaja a favor de las negras, ya que tanto 5. C7A como 5. P4D son castigadas eficazmente mediante 5. ..., D×PC. Y, por último, veamos las cosas que pueden pasar después de 3. P4D. En primer lugar, declaremos que ésta es una jugada elogiable por su indudable espíritu activo. Pero 3. ..., PA×P; 4. C×P, C3AR significa ya la igualdad, por lo menos..., y no quedará ahí la cosa si el negro juega con energía y buen estilo. Por ejemplo: 5. A4AD (mejor que 5. A5CR, debido a 5. ..., P3D!), P4D; 6. A3C, A3R (evitando el proyecto blanco P4AD); 7. 0—0, A2R y en este punto rogamos a nuestros lectores que examinen la situación del centro



y comprobarán casi sin pensarlo: las negras están mucho mejor.

Por todo lo que hemos visto, llegamos a la conclusión de que, como en un principio dijimos, la jugada mejor para las blancas, y la que dará verdadera ventaja contra el Gambito del Greco, es 3. C×P. Pasemos ahora a ver las derivaciones de esta jugada.

3. ..., D3A

He aquí un caso en que, por verdadera excepción, resulta recomendable jugar la Dama en los comienzos de una apertura, con la circunstancia curiosa, además, de que es la Dama la única pieza que el negro tiene en desarrollo. Toda excepción confirma la regla, y ésta es una excepción cargada de razonamiento lógico. Las negras podrían tender una celadita en es-

te momento en lugar de esta salida de Dama, jugando 3. ..., C3AD por si el blanco "picaba" mediante 4. D5T+?, a lo que seguiría con gran alegría para las negras: 4. ..., P3CR; 5. C×PC, C3A!; 6. D4T, T1CR!, ganando. Pero no; las blancas no "picarían", sino que se limitarían al juego posicional y ventajoso que significa el cambio 4. C×C. Pasemos, pues, a la respuesta blanca, convencidos ya de que 3. ..., D3A es lo mejor que ha podido hacer el negro.

4. P4D, ...

Esto es lo más natural: posesión del centro, apertura de la diagonal del Alfil de Dama, sujeción del Caballo avanzado; es decir, la consecución de varios objetivos que, como ya saben nuestros lectores, es la política ideal en las aperturas y en toda la partida de ajedrez.

4. ..., P3D

También son varios los objetivos cubiertos ahora, y por ello es mejor que 4. ..., P×P, jugada demasiado rígida. Hay que expulcar al Caballo negro.

5. C4A, ...

Si las blancas retornan su Caballo al punto 3AR no han realizado ciertamente una mala ju-

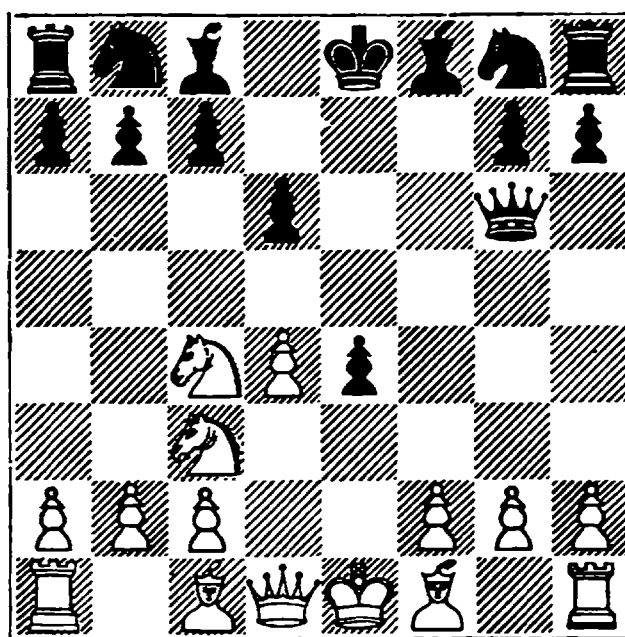
gada, pero es seguro que no quedarían satisfechas de sí mismas, aparte de que 5. ..., P×P; 6. C5C, P4D no ofrece nada verdaderamente práctico.

5. ..., P×P

Ahora este Peón puede tomarse con mayor tranquilidad

6. C3A, D3C

Mal asunto; las negras se ven forzadas a mover de nuevo su Dama, puesto que 6. ..., A4A no sería suficiente, entre otras cosas debido a 7. D2R.



7. P3A!, ...

Lo mejor que tiene el juego blanco es la diversidad de líneas que puede elegir sin inconvenientes, en contraste con las di-

ficultades negras, que cada vez se ven más forzadas en sus movimientos. En este momento podrían haber jugado también 7. C3R, 7. A4A y 7. P5D, todas ellas correctas.

- | | | |
|-----|---------------|--------------|
| 7. | ... | P × P |
| 8. | D × P, | C3AD |
| 9. | A3D, | D5C |
| 10. | D3R+, | A2R |
| 11. | 0—0, | ... |

Las blancas han terminado felizmente su desarrollo y pue-

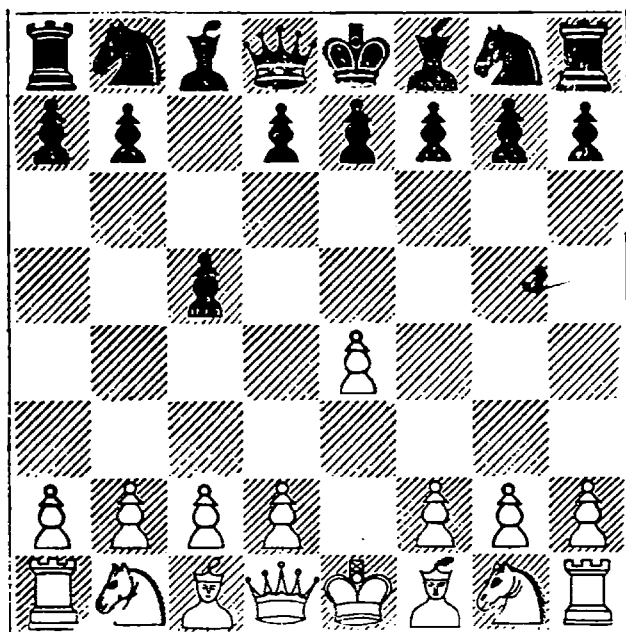
den mirar el porvenir con justas aspiraciones al triunfo: el contragambito negro resultó ineficaz. Ya saben nuestros lectores cuál es el mejor sistema para combatir la prematura agresividad del Gambito del Greco. Y pueden deducir también cuáles son las oportunidades que a las negras puede ofrecer tan curioso sistema de contrajuego para el segundo jugador. Ahora sólo falta que cada cual sepa obtener por sí mismo buen fruto de estas ideas. Y aquí está el verdadero problema.

LECCION DECIMONOVENA

LA DEFENSA SICILIANA

Contra el movimiento expansivo, lógico y eficaz de las blancas 1. P4R, cuya razón de ser es ya bien conocida de todos, las negras, entre tantas respuestas, cuentan con la llamada Defensa Siciliana, de fama universal:

1. ..., P4AD



¿Qué significa esta decisión? Cuando la primera jugada no persigue como objetivo el centro del tablero, habrá que dudar de su eficacia. La Defensa Siciliana es una buena línea de jue-

go y, por tanto, su objetivo primordial no puede ser otro que el disputar el centro al adversario. Lo disputa indirectamente, pero lo disputa.

¿Ventajas de 1. ..., P4AD? Impedir la inmediata jugada 2. P4D, que ahora supondría la pérdida de la iniciativa para el blanco, tanto después de 2. ..., P×P; 3. D×P, C3AD, como después de 2. ..., P×P; 3. C3A, P4R!, ya que en este momento el blanco no puede tomar el Peón negro de Rey debido a 4. ..., D4T+, ganando el Caballo. Otra ventaja de 1. ..., P4AD es responder al dominio blanco sobre el centro con el dominio central y lateral, dejando pesar en el ánimo del adversario el temor de una posible acción sobre el flanco de Dama. En numerosas partidas es típica la lucha de Torres en la columna de Alfil de Dama, y esta jugada significa una buena esperanza para el caso de que sea posible alcanzar esas posibilidades.

Si el blanco, al jugar 1. P4R, tenía el propósito de plantear una lucha abierta en verdad que

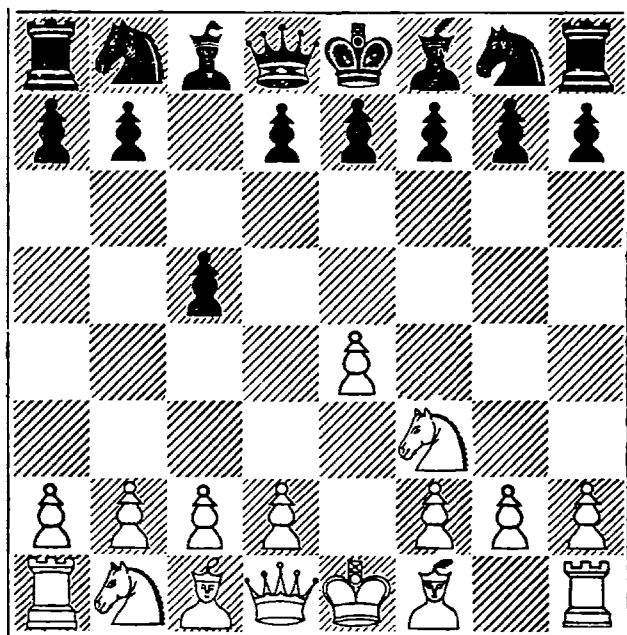
la cosa no le resultará sencilla. Ante la actitud del negro deberá optar por una de estas tres conductas:

- a) Juego cerrado mediante 2. C3AD.
- b) Juego sólido mediante 2. C3AR.
- c) Juego arriesgado de gambitos, en busca de las vías abiertas: 2. P4CD, por ejemplo.

Consideraremos en principio la línea más usada y favorecida por los maestros, que es:

2. C3AR, ...

La idea principal de este movimiento es preparar el asalto P4D. Independientemente de ello, cubre los objetivos clásicos de desarrollo, ejerciendo la necesaria presión central.

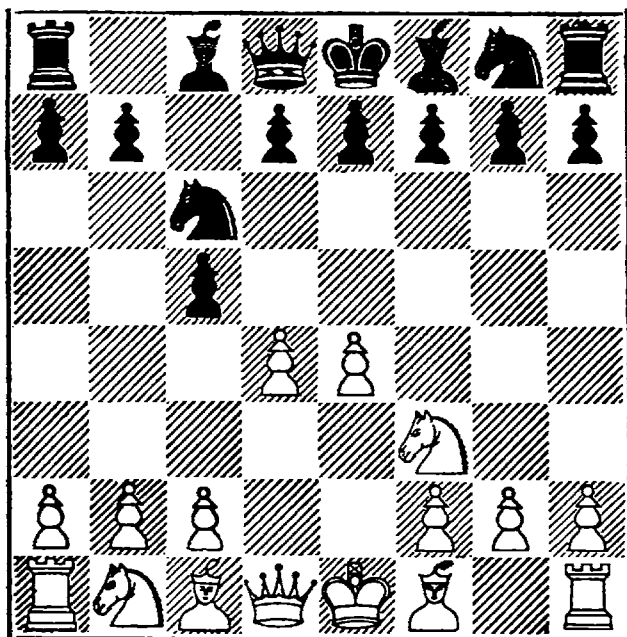


2. ..., C3AD

Lo más natural y consecuente, pues responde a las conocidas normas de las defensas activas. El Caballo negro se opone a la acción del blanco con igualdad de fuerzas y con equilibrio en su acción dominadora sobre el centro.

3. P4D, ...

Esto es obligado desde el más elemental punto de vista estratégico. Hay que imponer con toda energía sobre el adversario el peso de la iniciativa, cargando decididamente sobre el centro. La apertura de las vías de los dos Alfiles queda realizada, y el negro se encuentra ante una situación FORZADA. El cambio de Peón será inevitable. En muchos casos, los cambios de Peones o piezas en las aperturas significan la disminución de energía para el bando de la iniciativa, llegándose al equilibrio. Aquí no ocurre tal cosa. Suponiendo que las negras cambian primero el Peón y luego el Caballo, o viceversa, las blancas mantendrán su iniciativa, pues resultará ubicada la Dama en el centro del tablero SIN RIESGO de ataques por parte de las piezas menores del adversario, ya que la pieza más molesta sería el Caballo que acaba de ser eliminado.



3. ..., P x P

No hay otra alternativa, según acabamos de explicar. Cualquier idea de eludir la acción del cambio sería de graves consecuencias. Veamos algunos intentos: 3. ..., P3R, proyectando 4. ..., P4D y defendiendo el Peón de Alfil de Dama con el Alfil de Rey; la continuación blanca será 4. P5D, y ahora, la retirada del Caballo, precedida o no del cambio de Peón, es evidentemente enojosa. Sea otro ejemplo: 3. ..., P4D. En tal caso, las blancas, con 4. P x PA, obtendrían una ventaja material inmediata, cuya recuperación supondría al adversario la pérdida de importantes tiempos, ya que el procedimiento directo para tal recuperación 4. ..., D4T+, será "molestado" mediante la continuación 5. D2D!, que amenaza: o cambiar de Damas ventajosamente, o ganar definitiva-

mente un Peón. El estudiante interesado en esta posición puede examinar las derivaciones que ofrece la falsa respuesta negra 5. ..., C5C, que amenaza 6. ..., C x PA!, con la iniciativa. Contra la idea negra que acabamos de ver 3. ..., P4D, pueden asimismo las blancas obtener ventaja mediante 4. P x PD, D x P; 5. C3A. No hablemos de otros procedimientos para eludir el cambio de Peones centrales IMPUESTO por las blancas, ya que contra gran parte de ellos (ejemplo: 3. ..., P3D), la continuación blanca será ventajosamente 4. P5D.

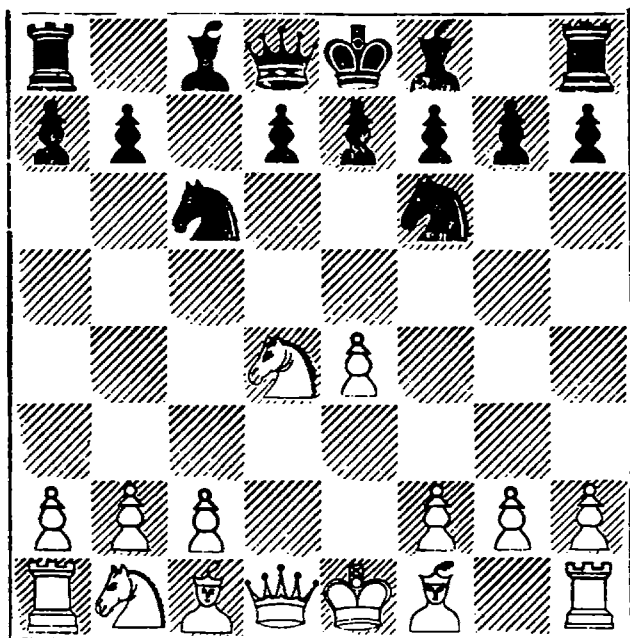
4. C x P, ...

No hace falta que anotemos consideraciones especiales sobre esta captura. Desde el momento que NO SIGNIFICA DESVENJA movilizar la Dama en seguida como consecuencia del cambio de Caballos, lo mejor ha de ser SITUAR nuestras piezas activamente sobre el centro.

4. ..., C3AR

¡Un magnífico acuerdo! Si las blancas cambian el Caballo dejarán un Peón negro en excelente posición defensiva al controlar las casillas b5 y d5, que son las de influencia típica para el Caballo de Dama blanco. Así, pues, las negras obran con especial buen tacto al maniobrar con el Caballo de Rey, ya que

consiguen: a) Movilizar una pieza con lo que en lo que se refiere a piezas menores superan en desarrollo a su adversario, que sólo tiene movilizado un Caballo. b) Atacan directamente un Peón blanco, a cuya defensa SERA NECESARIO atender. c) Difieren por un tiempo la definición final de la variante defensiva a elegir, ya que tal definición está confiada CASI SIEMPRE a los Peones, puesto que éstos “no pueden andar pa-



ra atrás” y, por tanto no les será posible cambiar la variante elegida.

5. C3A, ...

En la jugada quinta, las blancas tienen dos piezas menores en desarrollo y el negro otras dos, correspondiendo el turno de juego al segundo jugador. Considerado el caso “sin ver” la posición que ofrece el tablero, sería lógico conceder que las ne-

gras han contrarrestado ya la iniciativa blanca y hasta se las han arrebatado, puesto que, correspondiéndoles jugar, están facultadas para adelantarse en el desarrollo, movilizando una nueva pieza. Pero ésta no es la verdad. Las negras están ahora obligadas a mover un Peón, con lo que vuelve a manos de su adversario la aparentemente perdida iniciativa en el desarrollo de las piezas.

Sin duda, la defensa del Peón de su Rey blanco con esta jugada de Caballo será aplaudida de nuestros estudiantes, por las razones generales ya tan conocidas de nosotros. Sin embargo, el PLAN, modestamente defensivo 5. P3A, constituye una novedad teórica aceptada en la práctica por numerosos maestros; pero que nosotros nos abstenemos de estudiar ahora, porque nos apartaría de nuestro objetivo esencial.

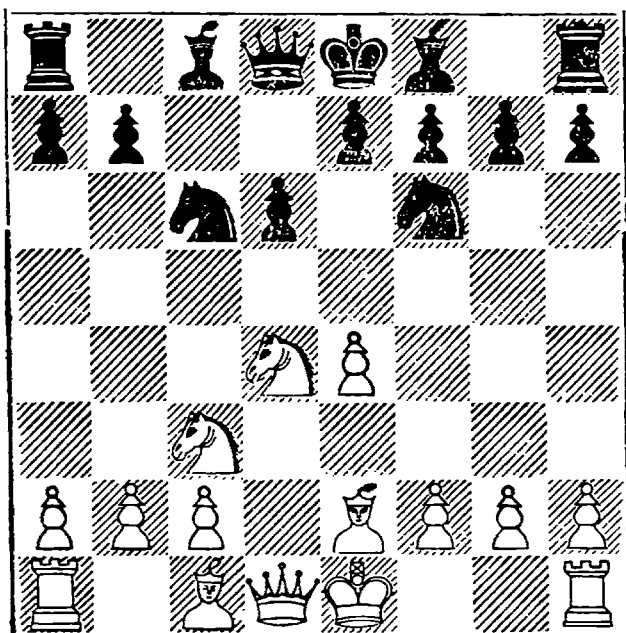
5. ..., P3D

Hay que neutralizar la paladina amenaza blanca $C \times C$, seguido de P5R, que podría producirse si las negras no hubiesen examinado DETENIDAMENTE y “con nuevos ojos” la posición. Tal error es posible y hasta frecuente en jugadores que tienen el propósito obstinado e impaciente de encauzar la defensa en una línea determinada. En este caso podría haber ocurrido así si las negras hubiesen perseguido en seguida la formación co-

nocida con el nombre de “variante de dragón”, que consiste en desarrollar el Alfil de Rey en fianchetto. En efecto, si ahora jugase sin meditación suficiente 5. ..., P3CR, las jugadas blancas antes indicadas —C×C, seguido de P5R—, obligaban al Caballo de Rey negro a retroceder a su base con la consiguiente y grave pérdida de tiempo.

6. A2R, ...

Una jugada producto de largas experiencias y notables estudios. No parece, a primera vista, satisfactoria esta modesta salida del Alfil. ¿No sería más activo, por ejemplo, 6. A4AD, o 6. A5CD, clavando el Caballo? Sencillamente, no. En el primer caso, la respuesta 6. ..., P3R es suficiente para una sólida defensa, y el Alfil de ataque blanco quedará sitiado en una diagonal INEFICAZ.



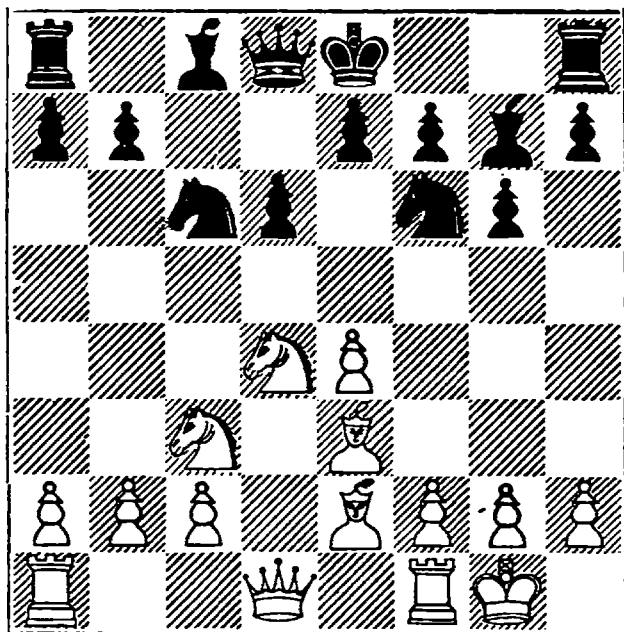
En el segundo caso, la defensa 6. ..., A2D cubre asimismo los mejores objetivos. En cambio, en el punto 2R evitará desde el primer momento la posible jugada de ataque negro C5CR, con lo que HACE POSIBLE la activa jugada de desarrollo en preparación A3R. No olvidemos decir que, al mismo tiempo, el Rey blanco recibe con esta jugada la facultad del enroque.

6. ..., P3CR

Establecida la necesaria vigilancia central de que antes hemos hablado, las negras pueden en este momento realizar la famosa defensa de la “variante de dragón” antes citada.

7. A3R, ...

Desarrollo bien sólido y práctico. Tampoco es nada falso el inmediato enroque, mas no existiendo el menor peligro de que sea entorpecido, resulta preferible insistir en el desarrollo y en la acción central sin demoras. Claro es que este Alfil pudo marchar hasta la casilla de 5CR, sin inconveniente; pero en esta casilla de 3R cumple su objetivo más ocultamente, ya que uno de los planes blancos debe ser situar la Dama en su segunda casilla, para poder jugar, oportunamente, A6T cuando el enroque corto del adversario haya sido efectuado. A título de curiosidad reseñamos aquí una celadita que consiste en colocar el Alfil en la casilla 4AR.



Ved cómo las negras pueden ganar en seguida una pieza: 7. ..., C×C; 8. D×C, P4R, atacando simultáneamente a la Dama y al Alfil. Y en este sacrificio precisamente reside la celada blanca que consiste en la continuación: 9. A×P; P×A; 10. D×P+, D2R; 11. A5C+, A2D; 12. A×A+, R×A; 13. 0—0—0+, y el ataque es tan fuerte que bien merece la pena del sacrificio efectuado. Sin embargo, nuestros estudiantes harán bien en no dejarse impresionar por esas combinaciones, siendo preferible se esfuercen ante todo en la asimilación y comprensión del espíritu de las aperturas según es nuestro objetivo.

7. ..., A2C
8. 0—0, ...

Con esto la apertura queda virtualmente completada para las blancas, ya que han movilizado TODAS las piezas menores, han puesto en seguridad su Rey y han asegurado el centro. Las negras están pendientes del desarrollo del Alfil de Dama y de la seguridad del Rey. He aquí sostenida la iniciativa frente a una correctísima defensa. A partir de este momento dejamos solo al estudiante con su imaginación y recursos tácticos para iniciar la lucha en el medio juego. ¡Buena suerte!

NOTAS

Hemos elegido esta línea "dragón" como modelo para nuestro estudio. A la posición final puede llegarse alterando el orden de las jugadas, circunstancia que caracteriza a la moderna estrategia. Conviene anotar otras líneas importantes de esta defensa: a) 2. C3AD, C3AD; 3. P3CR (sistema cerrado o Tchigorine). b) 2. C3AR, C3AR (sistema Rubinstein). c) 2. C3AR, P3D; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3TD; 6. A5CR (sistema Rauser); d) 2. P4CD (Gambito siciliano). e) 2. C3AR, P3D; 3. P4CD (Gambito Keres). f) 2. P3AD (sistema Alapin); g) 2. C3AR, P3R; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, P3D (sistema Scheveningen). h) 2. C3AR, P3R; 3. P4D, P×P; 4. C×P, C3AR; 5. C3AD, C3AD; 6. C4D5C, A5C (sistema clásico). Sin embargo, el espíritu de cada una de estas líneas responde a los objetivos señalados para ambos contendientes en el curso de nuestro estudio, pese a las desviaciones de cada uno de estos sistemas.

LECCION VIGESIMA

DEFENSA CARO-KANN

La Defensa Caro-Kann está clasificada entre las llamadas semicerradas, lo que quiere decir que las derivaciones de este planteo pueden ser de uno u otro carácter, según el concepto estratégico que se elija o el procedimiento táctico que se emplee. En espíritu, la Defensa Caro-Kann es similar a la Defensa Francesa, y los partidarios de una y otra disputan las ventajas de sus líneas favoritas de forma comparativa. Como siempre ocurre en ajedrez, no es prudente, en términos generales, emitir un diagnóstico sobre las bondades de los planteos. Lo más práctico, lo que nos evitará desorientaciones y falsos conceptos de principios es examinar los planteos con cierta independencia de los encasillados teóricos que figuran en todos los libros de texto. Es por ello que nosotros vamos a tratar de la Defensa Caro-Kann, sin perjuicio de las numerosas conclusiones técnicas que tan profusamente nos ofrecen los maestros y los teóricos de nuestro tiempo. Esta es nuestra habitual norma al hablar a

los principiantes e iniciados en los misterios del ajedrez.

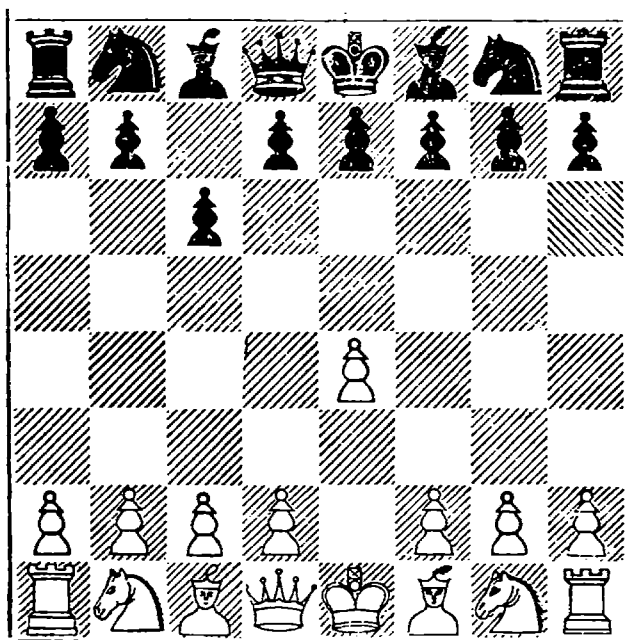
1. P4R, ...

Sobre esta jugada nada debemos añadir, y nos remitimos a cuanto en líneas de conceptos generales hemos dicho en nuestras primeras lecciones.

1. ..., P3AD

Descubramos el pensamiento del conductor de las negras en esta jugada universalmente conocida con el nombre de Defensa Caro-Kann. ¿Trata de renunciar a la lucha por el centro? ¿Es acaso su propósito preparar un desarrollo por el flanco de Dama? ¿Pretende quizá "cerrar" en seguida la gran diagonal h1-a8, en previsión de las remotas posibilidades del Alfil blanco español? Todo es posible, y cualquiera de estas ideas son aceptables y lógicas por más que puedan parecer prematuras. Sin embargo, el objetivo sustancial de las negras sigue siendo

LA LUCHA POR EL CENTRO. Es decir, que, en espíritu, el segundo jugador pretende con esta defensa alcanzar iguales objetivos a los que pudieran derivarse de la franca y clara oposición que caracteriza a la respuesta tan lógica y tan conocida de nosotros, P4R.



Se trata únicamente de constituir un apoyo, de crear un cimiento, a los **INEVITABLES** avances centrales de la infantería, a la posesión material del centro. La Defensa Caro-Kann, en este orden, debemos considerarla como una táctica de elusión y disimulo inicial, que prepara el terreno para inmediatamente definir un carácter enérgico a la defensa.

2. P4D, ...

Ocupación del centro con los Peones.—Las ventajas de este

avance las hemos enumerado ya en otras ocasiones. El blanco responde a la **PASIVIDAD** defensiva negra con el asalto tan rápido como le es posible de sus soldados. Observa igual táctica ofensiva que la empleada contra el sistema defensivo francés, según veremos al estudiar dicha línea de juego.

Y como en ajedrez no hay nada absoluto, es digno de apuntar aquí una posibilidad táctica muy curiosa que se ofrece a las blancas, que responde a una concepción muy sutil del juego y que para su comprensión debemos verlo prácticamente: las negras van a jugar (según después veremos y razonaremos) P4D de manera teóricamente obligada, y ésta es la base de la sutileza blanca, sutileza que se inicia con 2. C3AD, ..., para responder 2. ..., P4D, con 3. C3AR. Examine el alumno esta posición y comprobará que el objetivo sutil a que antes nos referíamos consiste en la **INVITACION** tácita que el jugador blanco hace al negro para avanzar su Peón de Dama a la quinta casilla. Si tal hiciera su enemigo, el blanco se apuntaba ya la importante victoria de conducir no sólo sus propias piezas, sino las de su rival. El Peón avanzado del negro constituye una debilidad que, entre maestros sobre todo, puede explotarse con éxito.

2. ..., P4D

He aquí la prevista e INEVITABLE reacción negra, idéntica a la que prevé igualmente la Defensa Francesa. En la Defensa Francesa el Peón negro en 4D está apoyado por el PR en la tercera casilla. Esto es más lógico, pues en tal posición ambos Alfiles pueden ser desarrollados, en tanto que en la Caro-Kann sólo tiene la vía abierta el de la Dama y además la casilla 3AD ha quedado inutilizada para el Caballo, lo cual ciertamente es una desventaja de lógica, pues dicha casilla constituye la base natural para las operaciones del Caballo, tanto ofensivas como defensivas.

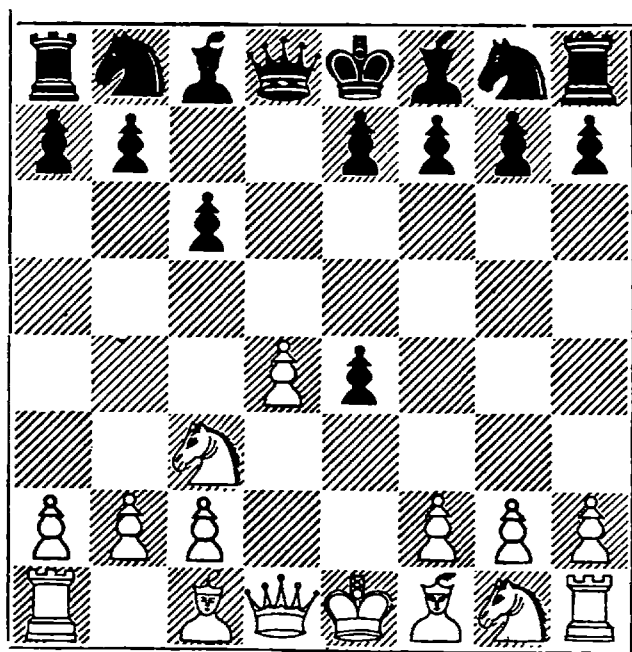
La idea Caro-Kann es, seguramente, de un carácter muy sutil, cuando tolera unas desventajas tan eminentes en el terreno comparativo con la Defensa Francesa, entre otras, ya que rompe un poco con las normas clásicas de las aperturas, que exigen el desarrollo veloz y la habilitación de las casillas para las piezas ligeras. Para la mejor comprensión de nuestros lectores, es preferible que paso a paso observemos la evolución del pensamiento Caro-Kann, evitando excesivas consideraciones previas.

3. C3AD, ...

Típica jugada expansiva, cuyas virtudes son ya familiares a nuestros lectores, pues cubre de un solo golpe diversos objetivos, según fácilmente observará y recordará el estudiante, por lo que, para no repetir cuanto hemos dicho, dejamos de señalar ahora.

3. ..., P×P

Este cambio es lo más tranquilizador; no implica desventaja para el negro MAYOR QUE LA QUE TIENE, pues no hay que olvidar que las blancas siempre disponen de la jugada de ventaja, y ahora, después del cambio de Peones, su Caballo quedará situado fuera de su casilla normal. El negro no ejecuta, ciertamente, una jugada de desarrollo, pero FUERZA a su rival a realizar a su vez otra jugada que tampoco desarrolla pieza. He aquí por qué es aceptable la decisión negra, independientemente de otras razones que aún la justifican mejor. Son estas razones las que se derivan de eliminar el posible y modesto avance blanco P5R, lo que podría ocasionar un grave retraso en el desarrollo negro desde el momento que resultaría batido el punto 3AR negro, creándose complicaciones delicadas al desarrollo del Caballo de Rey de las negras.



4. C × P, ...

No puede dudarse la captura del Peón, pues no admite demora, ya que en otro caso puede ser sostenido sin dificultades graves mediante 4. ..., P4AR.

4. ..., A4A

Justo concepto teórico. Al fin, las negras han desarrollado una pieza y lo hacen en un momento que parece en verdad muy indicado, pues atacan una pieza enemiga, lo que supone para su rival la obligación de atender dicha circunstancia.

5. C3C, ...

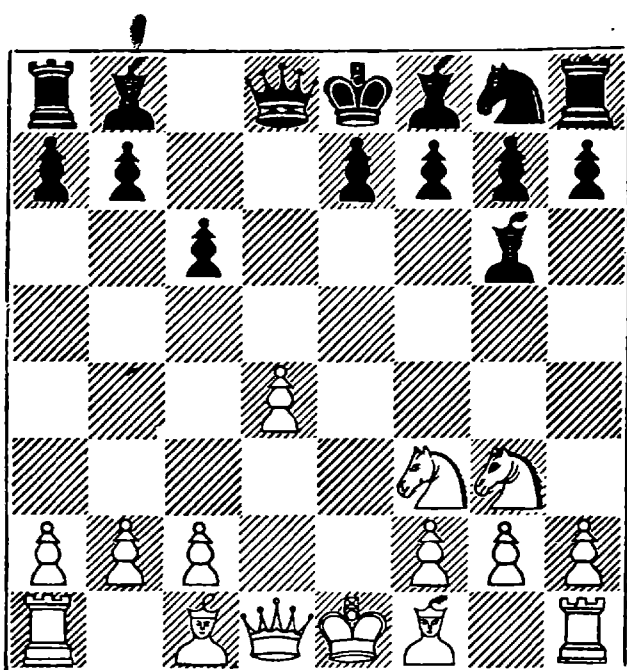
Pero las blancas, al eludir semejante ataque, demuestran a su rival que no han perdido ciertamente la iniciativa, pues retiran su amenazado Caballo ata-

cando a su vez el Alfil agresor y FORZANDOLE a una jugada defensiva, que no puede ser al mismo tiempo el desarrollo de una nueva pieza. Esto supone para las blancas el disponer del tiempo suficiente para desarrollar otra pieza ligera y conservar así el privilegio de la salida.

5. ..., A3C

Parece muy seguro el Alfil negro después de este movimiento. Hemos de señalar esencialmente una de sus principales inconveniencias: el abandonar la diagonal c8-h3, evidentemente más importante que la que ahora ocupa. Son ventajas o desventajas muy pequeñas, pero que sirven para sumar puntos en las posiciones críticas de la partida, por lo que deben ser tenidas muy presente desde el primer momento.

6. C3A, ...



Las blancas juegan con arreglo a las normas clásicas y sólidas de la más pura ortodoxia. Sin titubear aprovechan "el tiempo" para situar una pieza ligera en posición de ataque, actuando ofensiva y defensivamente sobre el centro del tablero.

En este momento es muy conocida una táctica de fuerte agresión, que consiste en la jugada 6. P4TR, contra la cual las negras juegan obligada y suficientemente 6. P3TR. También se ha jugado alguna vez C3TR, con el proyecto inmediato de continuar la marcha de este Caballo por vía 4AR. Pero tanto una como otra continuación se apartan del espíritu lógico que debe presidir la concepción de todo planteo, y que debe ser la base de nuestro estudio.

6. ..., C2D

Consideremos lo justo y correcto de esta jugada. Las blancas amenazaban situar inmediatamente su Caballo en la quinta casilla de Rey, lo que significaba eliminar el Alfil negro, y esto, como ya saben nuestros estudiantes, es calificado por los maestros como una pequeña ventaja, que en un cambio de tal naturaleza supondría el alterar la configuración de Peones en el flanco de Rey.

La jugada elegida por las negras, al evitar esta paladina amenaza, cubre su OBLIGADO

objetivo de desarrollar una pieza en la apertura y demuestra que cuando en su primera jugada las negras eligieron el Caro-Kann P3AD no era necesaria para su Caballo, pues reservaban la 2D a este fin y confiaban al Peón Alfil de Dama la misión de controlar el punto 4D, evitando todo avance del enemigo.

7. A3D, ...

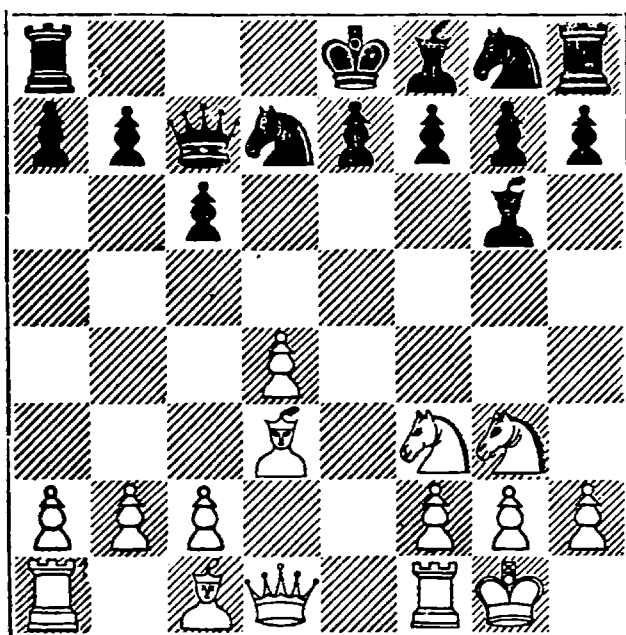
Es lógico desarrollar el Alfil, esencialmente para disponer el enroque. De las tres casillas que al efecto dispone, la elegida ha sido considerada la mejor. Las negras pueden reducir las armas decidiéndose por el cambio, poco con ello las blancas situarán su Dama sin riesgos en una casilla MAS ACTIVA. Es por ello que no vacilan en proponer dicho cambio.

7. ..., D2A

Este movimiento comprende, como es obligado, varios adjetivos: Es la jugada más rápida para habilitar en enroque, pese a que se trata del enroque largo, GENERALMENTE POCO RECOMENDABLE, sitúa la Dama en una casilla de típica importancia teórica; hace posible el atrevido movimiento liberador P4R; finalmente anula el propósito blanco de situar su Caballo en la quinta casilla de Rey.

8. 0—0, ...

Las blancas han completado su desarrollo, pues la única pieza ligera que permanece en su casilla de origen dispone de vía abierta para sus movimientos. Considerando la posición desde un severo punto de vista teórico, parece ser que el primer jugador, lejos de perder la jugada de ventaja, ha ganado un nuevo



tiempo, puesto que para que su adversario consiga el desarrollo de las dos piezas retrasadas serán necesarias tres jugadas.

8. ..., **P3R**

Absolutamente esperada: se abre la vía al Alfil, se controla con mayor fuerza el "hueco" AD, se cierra eficazmente la columna de Rey, que puede ser objeto del fuego de las piezas mayores enemigas, y, aunque poco recomendable, también existe con

ello la posibilidad de situar el Caballo Rey por vía 2R-1A en las casillas 3D y 3CD.

9. **T1R**, ...

Siempre lo más lógico: la Torre resultará bien situada en la lucha del medio juego, y principalmente en la fase final, en esta casilla. Obsérvese que el dominio de esta columna por medio de la jugada 9. D2R sería irreal si las negras optan por el cambio de alfil.

9. ..., **CR3A**
10. **C5C**, ...

Elegimos esta variante como ejemplo del estilo agresivo.

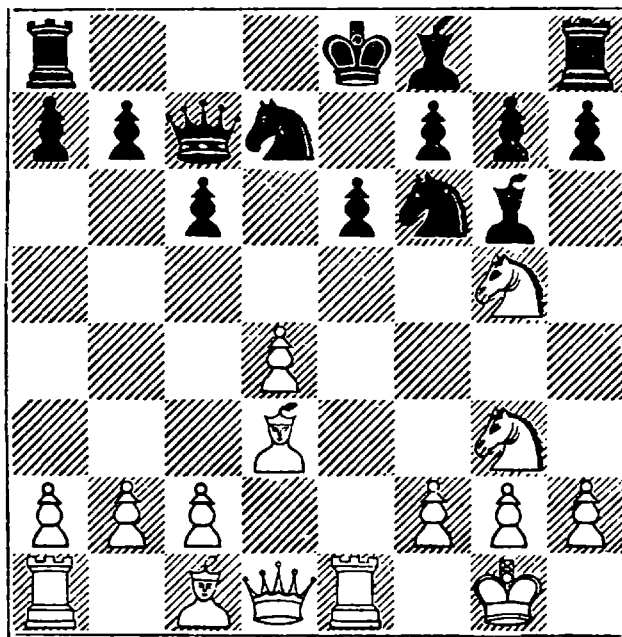
El objetivo inmediato de las blancas en esta decisión es impedir el posible enroque largo enemigo, el cual no es posible llevar a cabo inmediatamente debido a la respuesta 11. A×A, PT×A y 12. C×P, ganando un Peón en ambos casos. Sin embargo, las blancas no han podido basar su jugada en un error tan grosero por parte de su rival. Si la jugada elegida SOLAMENTE persigue tal objetivo, sería sin duda la más pobre de cuantas pudieran elegirse. Es muy posible que la idea del primer jugador apunte a la casilla cuarta de Rey, cambiando o no previamente los Alfiles y considerando la circunstancia de que el Caballo no puede ser expulsado inmediatamente con el Peón

de Torre debido a la réplica $A \times A$ seguido de $T \times P$! En otra variante de esta línea, las blancas ganan asimismo el Peón de Rey con el Caballo. Omitimos la designación técnica de estas variantes, con el fin de que se ejercite el alumno en verlas por sus propios ojos, por lo cual es recomendable examine la posición muy atentamente.

Vemos, pues, que las blancas saben lo que se hacen. Sin embargo, el resultado práctico de su jugada siempre es dudoso, y había otras líneas que no hay duda se adaptan mejor a un temperamento más reposado y sereno. Así podría considerarse 10. A5CR, 10. P3TR y 10. P3AD, pese a que ninguna de estas jugadas puede llamarse propiamente activa. Un plan no muy eficaz sería 10. C5R, pues después de cambiar los Caballos y situar el de Rey donde estaba el de Dama, las negras están en posición de decidirse por el enroque largo con ciertas ventajas. Por último, podemos señalar aquí la posibilidad que se presentaba al blanco para elegir la jugada 10. C5A, movimiento es-

pectacular que no tendría otro objetivo directo que el de impedir el desarrollo del Alfil negro; pero que después de ser capturado el Caballo con el Alfil, las negras, aun cediendo lo que se llama "pequeña calidad", por no disponer ya de su pareja de Alfines, liberan prácticamente su posición, pues no se ve peligro alguno después del enroque largo.

Dejamos para la lección siguiente el estudio de otras importantes variantes de esta popular defensa.



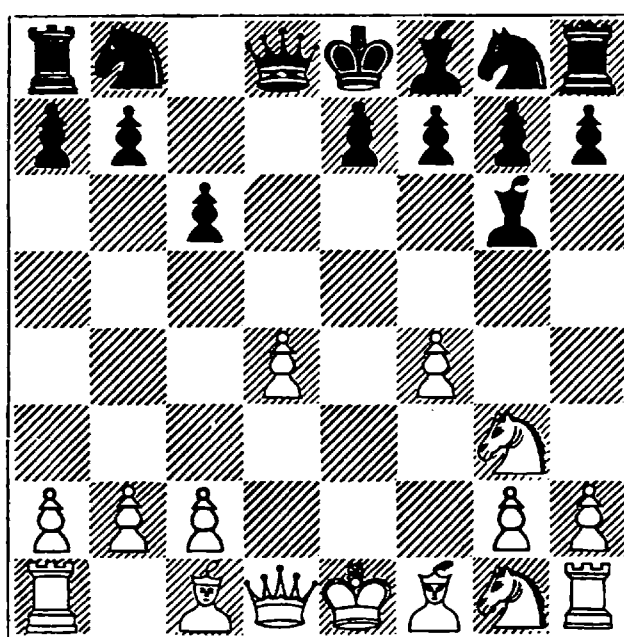
LECCION VIGESIMOPRIMERA

LA DEFENSA CARO-KANN

En nuestra última lección nos hemos ocupado de la Defensa Caro-Kann. Fue estudiada la fase inicial de esta defensa considerando sus movimientos desde un punto de vista muy general, pero analizando solamente una de las variantes de esta defensa, la variante que pudiéramos llamar normal.

Nos vamos a ocupar ahora del estudio de otras variantes, y por ello iniciamos tan sólo nuestros comentarios a partir de la jugada que se desvía del estudio anterior. Nuestros lectores hallarán la explicación de estas jugadas no comentada en la lección a que nos referimos en el capítulo anterior.

1. **P4R,** **P3AD**
2. **P4D,** **P4D**
3. **C3AD,** **P × P**
4. **C × P,** **A4A**
5. **C3C,** **A3C**
6. **P4AR,** ...



Esta jugada da lugar a lo que en el mundo de la teoría se conoce con el nombre de Ataque Maroczy. Al considerar la jugada sexta del blanco en la variante normal, que es 6. C3A, hablamos de las otras posibilidades que se ofrecen para iniciar un ataque y omitimos expresamente el Maroczy para ocuparnos de esta línea con más extensión.

Si las jugadas pudieran definirse en conceptos psíquicos, podríamos decir que ésta es de ca-

rácter nervioso. Las blancas parecen con prisas para caer sobre el Alfil enemigo. Mas ya sabemos que nunca en aperturas basta una sola intención; que es necesario animar cada jugada de varias intenciones, de diversos propósitos, tanto más como sea posible. El blanco, al levantar una inmediata amenaza sobre el Alfil enemigo, pretende en realidad apoderarse eficazmente de la casilla cinco de Rey. y también dejar preparada la posibilidad de abrir la columna de Alfil de Rey para el eficaz juego de la torre una vez efectuado el enroque.

Sin embargo, este movimiento 6. P4AR. que tan recomendable parece para los jugadores de temperamento agresivo, adolece de serio inconveniente. La práctica ha sido muy dura con esta idea de Maroczy, y nosotros vamos hoy a conocer la razón de que se practique tan poco esta línea de ataque. Previamente cabe observar el hecho de que las blancas, con su jugada, han desatendido el principio de desarrollo de piezas. Han roto también con otro principio: la flexibilidad de maniobra, que tanto se recomienda para poder cambiar el carácter de la apertura e incluso poder convertir un ataque o una defensa en línea de juego diferente. Esa flexibilidad sólo es posible cuando se utilizan únicamente las piezas en los planteos, pues los Peo-

nes carecen del privilegio de volver a su base.

6. ... P4TR

Se nos presenta una ocasión aleccionadora. Las blancas tenían levantada la amenaza P5A, con lo que a primera vista el Alfil negro está perdido. Con esta respuesta las negras parecen haber tenido muy en consideración esta amenaza, y responden a ella con una nueva amenaza a su vez: avanzar otro paso más este Peón de Torre de Rey para atacar el caballo en el caso de que el blanco insistiese en su propósito. Pero como, según ya hemos dicho tan repetidamente, NUNCA se debe elegir una jugada que sólo ofrezca una idea, un objetivo, algo han debido pensar las negras, pues resultaría pobre su idea si se limitase a la que hemos expuesto.

El defecto quizá más importante de la jugada blanca 6. P4AR. que estamos estudiando, consiste en que la amenaza de capturar el Alfil es sólo aparente, pues dado el supuesto de concederle al blanco dos jugadas seguidas y que este Peón lo colocase en la quinta casilla en lugar de en la cuarta, ¡el Alfil no estaba perdido! Obsérvese qué sencilla era la respuesta negra: tomar el Peón con el Alfil y después de ser capturado éste con el Caballo blanco tomar dicho Caballo, previo el jaque de la Dama negra en la casilla cua-

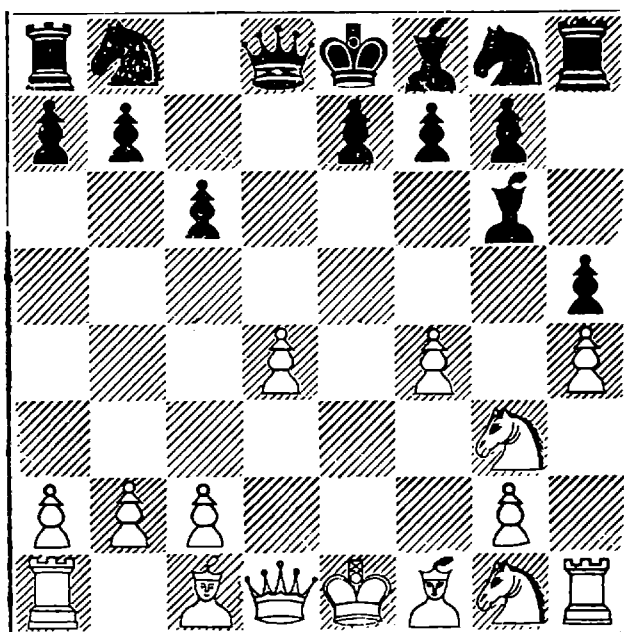
tro de Torre de Dama. Así, pues, no constituyendo amenaza efectiva al ataque Maroczy, las negras, al elegir el movimiento 6. ..., P4TR!, NO TRATAN DE DEFENDERSE: ¡están atacando! ¿Qué atacan? Está claro que el flanco real adversario, creando en el ánimo del blanco la preocupación que supondría el verse obligado a realizar nuevas maniobras con su andariego Caballo de Dama.

También las negras han dejado atrás la lógica. El razonamiento más natural, y sin duda el más acertado, hubiera sido este: puesto que no existe amenaza para mi Alfil, "movilizaré una pieza, y de esta forma VOY ADELANTE en el desarrollo de apertura, pues dispongo de dos piezas en juego contra una de mi adversario, con lo que he ganado un tiempo y soy yo el que tiene la iniciativa". De acuerdo con esta lógica idea, las negras podían haber elegido sencillamente 6. ..., C3A, 6. ..., C2D. e incluso, aunque no desarrolle piezas materialmente, 6. ..., P3R, que prepara la salida del Alfil de Rey.

Pero, como también hemos dicho otras veces, no siempre el postulado general es el mejor; a veces hay razones excepcionales que aconsejan desviarse de lo establecido. En ajedrez, estas excepciones están determinadas por lo que se llama EL PLAN. Una idea profunda, aguda, de extensas aptitudes, puede pos-

tergar las bases teóricas. Debido a tales concepciones luminosas, resulta admisible, por ejemplo, que se produzcan diversos movimientos continuados de una sola pieza en plena apertura, y también, como en el caso presente, extravagantes avances de la infantería. La jugada de las negras que acabamos de considerar es de aquellas que no admiten los severos principios teóricos.

7. P4TR,



Las blancas no podían permitir que prosperase la idea de contraofensiva de su adversario. De haber optado por la evolución de cualquier pieza menor, fuese 7. C3A ó 7. A3D, el avance 7. ..., P5T resulta algo más que amenazador, y concedía a las negras el desarrollo de agudas líneas de ataque. Ya es fácil

ver que habiendo sido obligadas las blancas a realizar esta jugada, 7. P4TR, lo mejor hubiese sido elegir esta misma jugada P4TR en el sexto movimiento, según prescribe una de las variantes más populares de esta apertura. Claro que esta reflexión significa ya el descartar el ataque Maroczy.

7. ..., P3R

Un movimiento de rigor, que ahora realizan las negras con toda tranquilidad, ya que las posibilidades de ataque blanco son inapreciables, y además, contando con la ventaja de haber ALTERADO los planes del enemigo, la estructura defensiva que se adopte ofrecerá fáciles ventajas.

8. C3A, C2D

Las negras se oponen decididamente al proyecto enemigo antes citado y dejan entrever el manifiesto propósito de suprimir el Caballo enemigo si llegase a ser situado en el punto 5R de las blancas. Desde el punto de vista de las exigencias teóricas en las aperturas, la jugada del texto cubre también un segundo objetivo: un primer paso para habilitar el ala derecha de Dama para un eventual enroque largo, habida cuenta del retraso que las circunstancias han impuesto al desarrollo de las piezas menores del flanco de

Rey, y sobre todo, a la irregular posición de dicho flanco por el avance del PTR.

9. A4A,

Las blancas han renunciado a situar su Caballo en el punto 5R, calculando que la continuación podría haber sido demasiado molesta, debido a 9. ..., C×C; 10. PA×C, A2R, con lo que no habrá forma de evitar la pérdida de un Peón. La jugada que elige el blanco es más activa que, por ejemplo, 9. A2R; pero aunque dibuja la posibilidad de un sacrificio en el punto 6R a base de tener previamente dispuesto un ataque de la caballería sobre el Alfil negro de Dama, lo cierto es que la misión de este Alfil en 4AD es muy dudosa.

9. ..., A2R

Además de cubrir el requisito del desarrollo, esta jugada inmoviliza en cierto modo al Caballo de Rey blanco, a menos de encontrar compensaciones a la pérdida de un Peón, como antes hemos dicho.

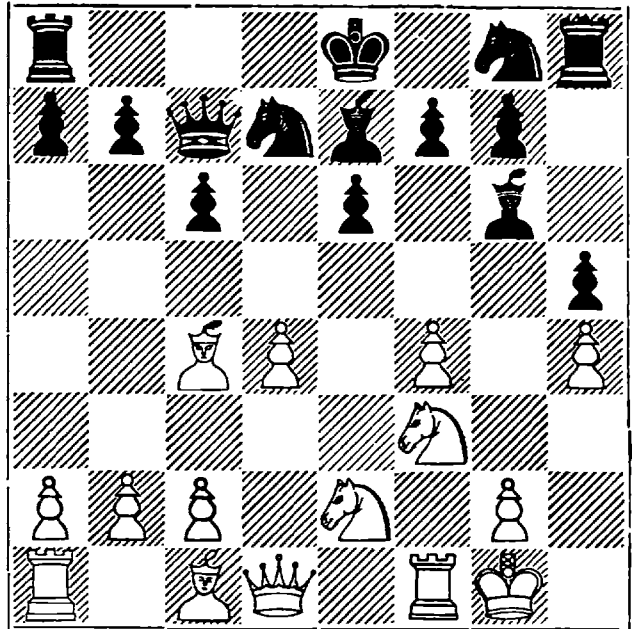
10. 0—0, ...

Un enroque que, con vistas a la fase final de la lucha, no ofrece ciertamente muy agradables perspectivas, debido a la irregular posición de la infantería.

10. ..., D2A

Queda completado el plan del proyecto antes referido de servirse del enroque largo, plan que ahora resulta aún más indicado teniendo en cuenta que el enemigo tiene ya definida la posición de su Rey en el flanco opuesto y que la Torre negra de Dama apuntaría ocultamente en la columna de Dama hacia la Dama enemiga, haciendo posible el proyecto C4A, eventualmente. Por otra parte, con esta jugada se impide la posibilidad blanca C5C, por la respuesta 12. ..., A×C, obligando a tomar con el Peón la Torre y dejando paso libre al propio Peón avanzado.

11. C2R,



La apertura debe considerarse terminada. Las negras pueden ahora continuar con el enroque largo, con lo que su posición resultará más que suficientemente satisfactoria, debido al carácter prematuro de la ofensiva blanca con su jugada 6. P4AR.

LECCION VIGESIMOSEGUNDA

LA DEFENSA ALEKHINE

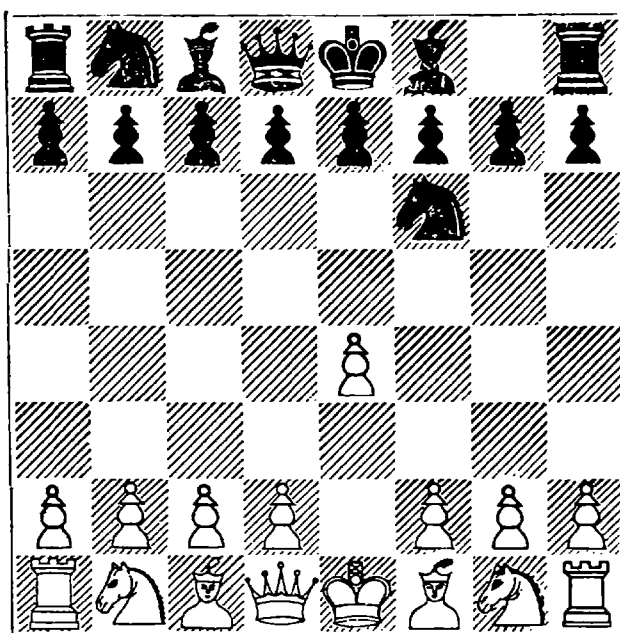
Clasificada, como la Caro-Kann y la Siciliana, entre las defensas semiabiertas, la Alekhine nos ofrece un plan táctico curioso y un objetivo estratégico de gran interés. Aunque este tipo de defensa ha sido muy ensayado, la verdad es que no puede decirse entre maestros que resulte eficaz o falso, y esto es lo mejor de todo y también lo que, en buen criterio ajedrecístico, es más conveniente. La Defensa Alekhine acierta desde el momento que divide las opiniones. Veamos, paso a paso, una de las principales líneas de ataque contra esta original idea defensiva.

1. P4R,

Recuerde el lector cuanto hemos dicho en anteriores lecciones sobre esta jugada inicial.

1. ..., C3AR

¡Una jugada sorprendente! He aquí la Defensa Alekhine. Las negras permiten el avance ofensivo del Peón de Rey enemigo y



toleran que este impaciente Caballo, tan prematuramente lanzado al combate, sea hostilizado repetidamente. ¿Por qué permiten semejante ofensiva blanca? Tomen nota nuestros lectores: las negras no sólo toleran el avance de Peones blancos, sino que, incluso, lo PROVOCAN. Es decir, que ALGO han previsto que les hace DESEAR estos avances del enemigo. Ahí está el secreto y la razón de ser de esta defensa. ¿Para qué provocan el avance de la infantería blanca? Para poderles atacar

DESPUES por la retaguardia, aprovechando el haberse alejado de sus bases.

Veamos, jugada a jugada, el desarrollo de este propósito defensivo tan original. Como verá el estudiante, la IDEA negra no es en su forma de carácter defensivo, sino ofensivo. Con ello, las negras hacen honor al lema: "la mejor defensa es el ataque".

2. P5R,

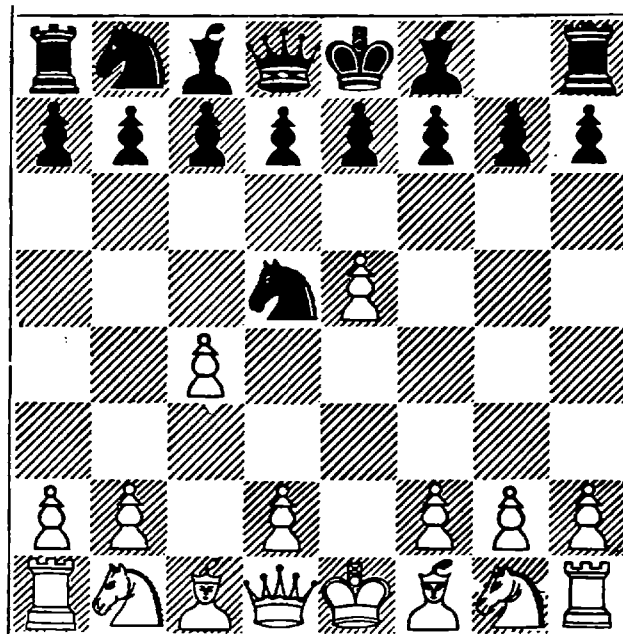
Las blancas no deben renunciar a su privilegio, y su obligación es aceptar las vías de ataque, manteniendo la iniciativa con espíritu de combate. De no avanzar este Peón, el enemigo habría conseguido en seguida un fuerte triunfo moral. Cualquier otra jugada blanca era tanto como confesar que la atrevida decisión negra ha impresionado el ánimo de las blancas, y la batalla psicológica está ya perdida. Es un factor que merece toda atención, ya que el ajedrez es una actividad cerebral y sentimental al mismo tiempo, por lo que el estado de ánimo del jugador desempeña un papel principalísimo en la batalla.

2. ..., C4D

Esta casilla estaba previamente elegida para el Caballo, así como la que ha de ser ya más estable: la 3CD. El salto a la casilla 5R equivalía a un suicidio.

Ahora las blancas deben insistir en su ofensiva, hostilizando al atrevido caballo negro.

3. P4AD, ...



Veamos sólo las piezas blancas en el tablero. Los Peones blancos se colocan en posición extraña y, por otra parte, las negras, aunque perseguidas, tienen una pieza en juego, con lo que, en punto al precepto del desarrollo, puede decirse que ha ganado la mano a su rival. Pero la ofensiva de los Peones blancos parece amenazadora...

3. ..., C3C

Aquí el caballo descansa, pues no hay quien le inquiete. Sería ingenuo insistir con 4. P5A, pues el Caballo volvería con gran ventaja a la casilla 4D negra, desde no podía ser atacado sino por piezas de igual calibre. Aho-

ra las blancas deben preocuparse de organizar su posición central, coordinando y enlazando lo más sólidamente posible sus avanzados infantes, al mismo tiempo que dibujando nuevas ofensivas.

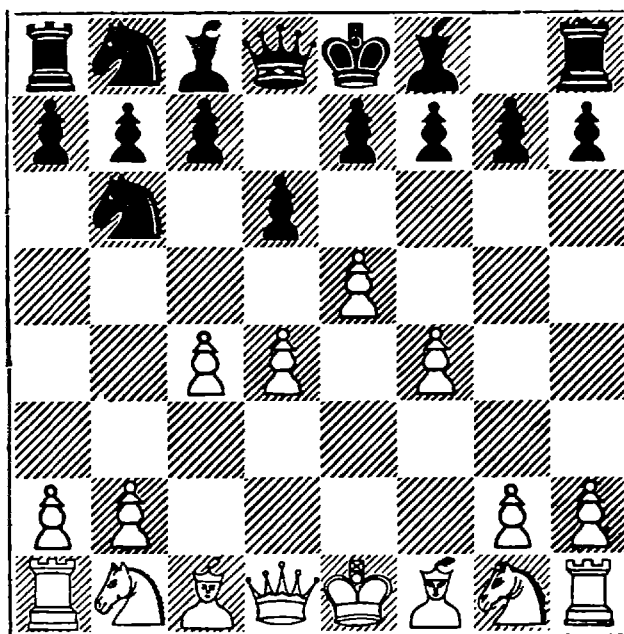
4. P4D,

Verdaderamente, la posesión del centro por el blanco no puede ponerse en duda. Hasta ahora no se ven los resultados de la misteriosa idea negra en esta defensa inusitada. La ventaja blanca parece cierta

4. ..., P3D

Un golpecito de modesta apariencia; parecé que las negras están asustadas de su propia osadía, y luchan rezagadas contra los dominadores infantes blancos. Pero lo cierto es que este golpe cubre varios objetivos: a) deja libre la vía del Alfil de Dama; b) amenaza tomar el Peón de Rey, cambiando seguidamente las Damas y privando a su rival del enroque; c) dibuja una contraofensiva al punto avanzado blanco 5R.

5. P4AR, ...



Ante la amenaza negra de tomar el Peón y cambiar Dama, las blancas **SOSTIENEN** su punto avanzado en 5R con este nuevo avance de la infantería. Esta jugada es, desde luego, consecuente con el plan ofensivo de las blancas, pero obsérvese que con ello se complace asimismo a las negras, cuyo propósito, como recordamos, era **PROVOCAR** el avance de los Peones blancos.

¿Quedarán débiles los infantes blancos? Si así fuera, las negras habrían obtenido el éxito inicial, quizá suficiente para aspirar a la victoria. Después quedará el problema de encontrar las vías de ataques exactas contra los Peones alejados. Se considera en los medios teóricos, por las razones expuestas, como poco prudente la jugada 5. P4AR que estamos estudiando, prefiriéndose como continuación más sólida 5. P×P.

5. ..., A4A

Aunque lo más corriente entre maestros es jugar 5. ..., $P \times P$, reduciendo los efectivos blancos en el centro, la jugada 5. ..., A4A es correcta, lógica y muy activa. Obsérvese que las negras a cambio de ceder el centro a la infantería enemiga, tiene ya dos piezas menores desarrolladas, y ahora urde una curiosa celada para ganar un Peón.

8. A3D?,

He aquí una jugada errónea que no lo parece. Oponerse a la acción del Alfil negro sin temor al camibo, sólo puede ser, a primera vista de utilidad a las blancas. Sin embrago...

6. ..., $A \times A$

El objeto es dejar a la Dama blanca en casilla sin defensa. Esta es la base de la combinación negra inspirada en la DEBILIDAD de los Peones blancos desplazados.

7. $D \times A$, $P \times P$

Abriendo la vía de acción a la Dama negra y forzando la respuesta blanca.

8. $PA \times P$,

Es claro que sólo con este Peón puede tomarse el adversario, debido al hecho de que la Dama blanca está en casilla indefensa.

8. ..., P4AD

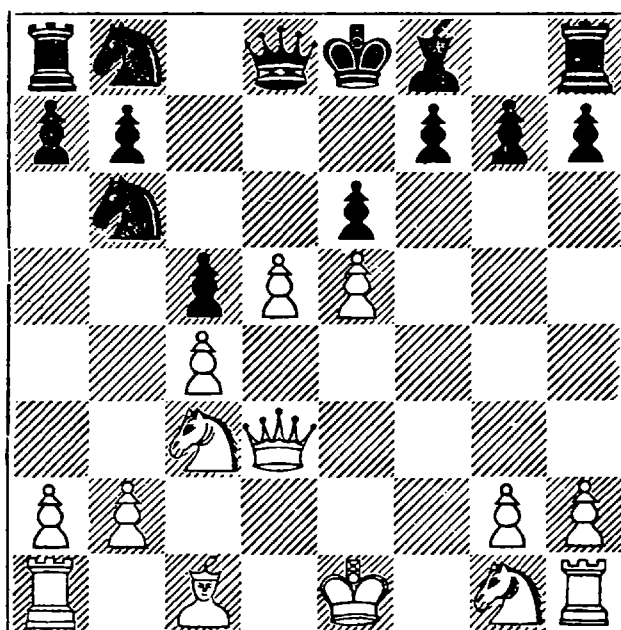
Ahora el negro especula con la mala posición de la Dama blanca, y en pocas jugadas demostrará el error que cometió su rival en la jugada sexta, ganando finalmente un Peón de acuerdo con los objetivos de la Defensa Alekhine de ALEJAR a los Peones negros de su base.

9. P5D, ...

Nuevo alejamiento y NUEVA DEBILIDAD. Los propósitos negros van cumpliéndose. Si el blanco hubiese decidido defender el Peón de Dama mediante 9. C3AR, el resultado sería parecido, pues su rival continuaría 9. ..., $P \times P$; 10. $C \times P$, C3A (siempre especulando con la situación indefensa de la Dama blanca en 3D); 11. A3R, $C \times PR$, ganando de todas formas un Peón.

9. ..., P3R

10. C3AD, ...



Habrá que defender el Peón de 5D, atacado por tres sitios distintos. Pero no era posible defender en cambio el que menos atacado parece, el cual va a perecer inmediatamente: el Peón blanco atrasado en 4AD.

10. ..., D5T+

Y ahora, tanto contra 11. P3C, como contra cualquier otra jugada, las negras capturarán el Peón de Alfil de Dama enemigo, derrumbándose seguidamente todo el dispositivo central de infantería blanca, con lo que los

objetivos de la defensa Alekhine quedaron descubiertos.

Es claro que para ello fue preciso que las blancas cometiesen la inexactitud 6. A3D. Pero hemos querido elegir esta línea errónea porque define bien el espíritu de esta línea defensiva propugnada por Alekhine y no muy utilizada precisamente por la dificultad de llegar a un conocimiento profundo de sus variantes.

Recomendamos a quien desee ampliar sus conocimientos lea los diversos tratados de Euwe, Pachman, Panov o Keres sobre esta defensa.

LECCION VIGESIMOTERCERA

DEFENSA NIMZOWITCH

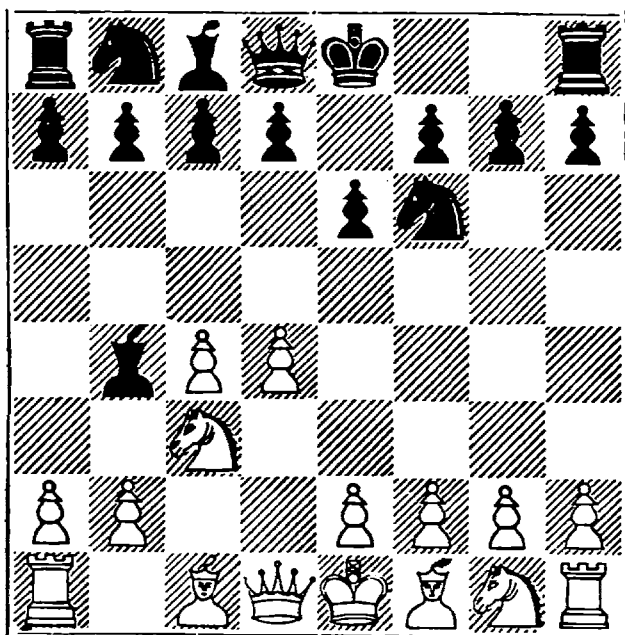
Esta defensa, desde su incorporación a la teoría y a la práctica por aquel gran maestro ruso a quien debe su nombre, no deja de enriquecerse merced al favor que le dispensan cotidianamente los grandes maestros de nuestro tiempo y el análisis a que incensantemente es sometida por los especialistas y teóricos. Como dijimos en nuestra breve exposición preliminar, se trata de un sistema defensivo de carácter **muy activo**. Hay que tener presente que el estado de la teoría es hoy tan extenso y profundo, que sólo consiguen mantener vigencia en la práctica magistral los planteos de gran alcance por la pluralidad de sus facetas. La nivelación de fuerzas entre las grandes figuras del ajedrez es tal, que cualquier línea **poco aguda, poco elástica**, puede imponer con cierta rapidez el resultado tablas. Tal es el caso de las aperturas tan famosas en tiempos

pasados como el Giuoco Piano, numerosos gambitos y, en general, los llamados planteos abiertos. Ciertamente, el jugador novel difícilmente puede captar estas razones, toda vez que con cualquier línea ofensiva o defensiva, está en el riesgo de la victoria o la derrota. Los resultados tablas no son del dominio de los principiantes. La razón es obvia: errores en abundancia. Por ello es conveniente para el estudiante tener en cuenta las preferencias de los maestros y tratar de comprender las mismas en su exacta dimensión. La defensa Nimzowitch plantea, para las blancas, el objetivo posible de un despliegue en momento oportuno sobre el enroque corto del adversario; y para las negras, la posibilidad de sujetar indirectamente el centro y hacer posible una demostración de fuerzas en el flanco de Dama que pueda compenetrar con eficacia la iniciativa normal del

blanco. El éxito de esta defensa alcanza, al decir de la estadísticas, proporciones superiores para las negras que cualquier otra defensa, sin exceptuamos la siciliana. Es un dato importante por su elocuencia.

Estamos ante una defensa, sólida y flexible, al mismo tiempo. Su planteo es el siguiente:

- | | |
|----------|------|
| 1. PAD, | C3AR |
| 2. P4AD, | P3R |
| 3. C3AD, | A5C |



La respuesta negra 1. ..., C3AR —característica también de otras defensas contra la apertura del Peón de Dama— tiene el sello de la flexibilidad. Todo movimiento de pieza menor en la apertura presenta la ventaja sobre el movimiento de Peones, caracterizado por su rigidez, por las razones ya apuntadas en anteriores lecciones.

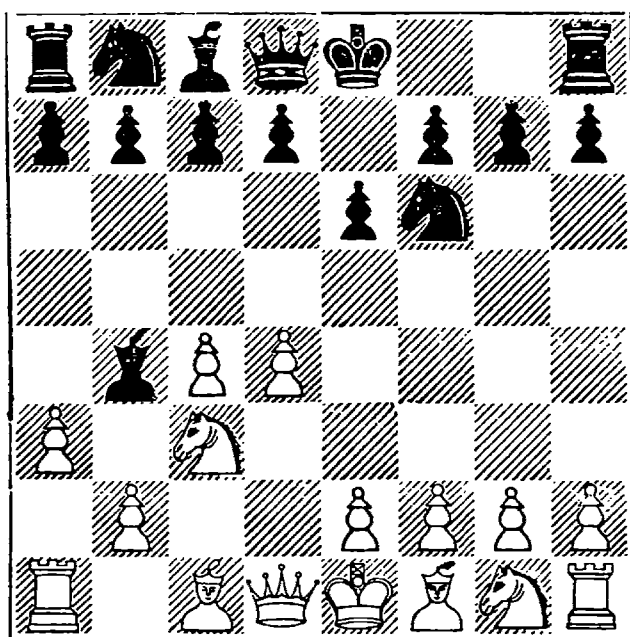
Las blancas hacen bien en no dejar impresionar por el “misterioso” plan negro, y atienden al obligado dominio central, en cumplimiento del deber que le impone la iniciativa de abrir el juego. Por ello 2. P4AD es una jugada que podemos calificar de preceptiva o reglamentaria.

Después de 2. ..., P3R, el jugador que conduce las blancas está facultado para descubrir el propósito negro de jugar la defensa Nimzowitch, pues es en este momento en el que pudo elegir la muy acreditada defensa India de Rey, 2. ..., P3CR. Pero tal descubrimiento no reduce las posibilidades negras, toda vez que las blancas no deben renunciar al desarrollo de su Caballo de Dama inmediatamente si es que quieren ser consecuentes con su función activa sobre el centro del tablero.

Por ello, 3. C3AD y 3. ..., A5C, definidoras del sistema de defensa que nos ocupa, son jugadas que deben ser aceptadas de buen grado por ambos combatientes.

Ahora las blancas deben meditar. En efecto, su próxima jugada es de capital importancia para el porvenir de la lucha en curso. Parece que hay muchas opciones. Pero el alumno debe tomar nota de que sólo cinco son las consideradas convenientes por la práctica y la teoría. Véamoslas:

- 1) Sistema Seamisich: 4. P3TD,
...

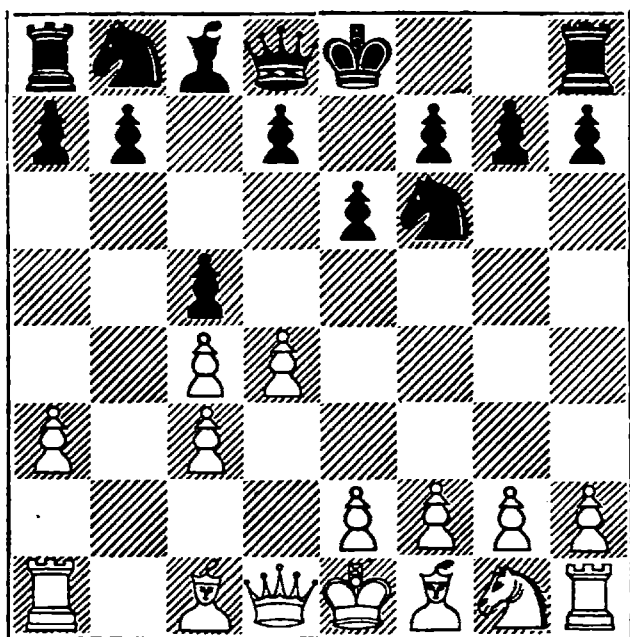


Una resolución de carácter únicamente táctico. Las blancas demoran el desarrollo de piezas y atienden a la elaboración de un plan razonado, cuya argumentación es la siguiente: el Alfil vale algo más que el Caballo, como es bien sabido (siempre hablando desde un punto de vista relativo); el Alfil, ante esta jugada de hostigamiento, tiene que optar por la retirada o por el cambio. En el primer caso —tanto si lo hace manteniendo la diagonal a3-f8, como el-e5— su alegre cascabelo 3. ..., A5C dejaría de tener sentido lógico; sería tanto como proclamar que han planteado la defensa Nimzowitch “por casualidad”, sin comprender su verdadero sentido. Las negras saben que se exponen a ceder su Alfil por el Caballo de Dama de su adversario. ¿Cuál es el precio? Un Peón doblado y... tiempo para pensar la continuación,

atendiendo a un nuevo desarrollo de pieza menor que permita ir delante de su rival en la lucha por el despliegue de fuerzas. Sin embargo, después de pensarlo bien, las negras deben rechazar las ideas simplistas de desarrollo y atender a las exigencias de la escuela hipermoderna: “tener un plan siempre a la vista”. Lo mejor es

4. ..., A × C
5. P × A, P4A

El plan es minar el dominio central del enemigo con vistas a ulteriores acciones y maniobras. Observe el lector que las blancas cometerían un grave error capturando con ánimo de lucro el ofrecido Peón. Tres Peones doblados darían por resultado una posición ridícula y de lo más vulnerable. Estamos, pues, ante una resolución ideológica de las negras, que está en manifiesta oposición con las normas clásicas de la teoría. En efecto: 5. ..., P4A ni desarrolla pieza y ni siquiera prepara el desarrollo de pieza alguna; responde tan sólo al deseo de crear problemas estratégicos al adversario, sin riesgos excesivos propios. La probable pérdida de tiempo que puede ser objetada se comensa ampliamente con la eficacia que supone el planteamiento real de esos problemas. Obsérvese detenidamente la posición:



Claro es que —y antes de seguir adelante— las negras pueden renunciar a esta táctica de lucha ideológica y decidirse más modestamente por cualquiera de las jugadas 5. ..., 0—0, 5. ..., P3CD, 5. ..., C3A, e incluso 5. ..., P4D. Sin embargo, vale la pena de cargar el cerebro y eludir ideas simplistas que podrían terminar por dar la razón a las blancas al serles permitida la ocupación permanente del centro sin más problemas.

6. P3R,

Una jugada conservadora, lenta y consecuente. El objetivo es mantener las máximas posibilidades sobre el conquistado centro. El error táctico grave hubiera sido, por ejemplo, 6. A5C, toda vez que esta clavada de Caballo resultaría falsa a causa de 6. ..., D4T, con clara ventaja,

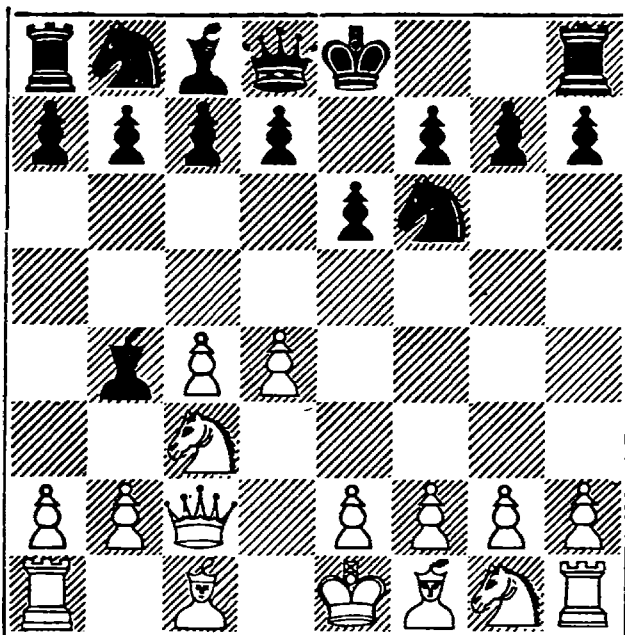
pues tanto 6. ..., A2D (inconsecuencia), como D2D (artificio) supondrían quedar inmersos en una mentalidad defensiva, programa nada grato para el conductor de las blancas en la sexta jugada de una partida. Otro plan más “ideológico” —y también antagónico con el concepto académico del ajedrez— hubiera sido 6. P3A para asegurar el golpe expansivo P4R. Con ello se obligaba a las negras a jugar inmediatamente 6. ..., P4D, pues caso contrario la masa de Peones en el centro resultaría agobiadora en el final.

6. ..., C3A

No presenta inconvenientes este desarrollo y éste es el momento justo de realizarlo. Otras ideas serían 6. ..., D4T, 6. ..., P3CD, 6. ..., P4D y 6. ..., 0—0. A pesar del atraso en el desarrollo de ambos luchadores, la partida está ya en su fase media, a causa de la riqueza de posibilidades tácticas. Por ello, y dado el carácter de este estudio, apto sólo para jugadores iniciados, pasamos al examen de las restantes líneas anunciadas.

Sistema Capabanca: 4. D2A.

El coloso cubano acreditó esta línea de ataque como uno de los más sólidos y de más largo alcance en el desarrollo subsiguiente del planteo. Efectiva-



mente, como podrá observar el lector, no sólo se atiende a eludir la formación de peones doblados, sino que se ejerce una acción de eficaz vigilancia sobre el centro. La práctica ha demostrado que el punto 2AD constituye una excelente plataforma para las acciones de la dama sobre la zona central. Nuestros lectores deben saber que la teoría ha profundizado en demasía sobre las derivaciones de esta difícil estrategia 4. D2A y que el número de variantes y subvariantes registradas son abrumadoras. Hacemos gracia al estudiante de tan enojosa nomenclatura. Limitémosnos a observar una derivación correcta y lógica.

4. ..., **P4D**

Lo más consecuente y también lo más activo: la lucha franca

por el centro. Era practicable —con idea muy distinta— 4. ..., P4A, para hurgar el centro mediante un rodeo un tanto avieso, ya que obliga a las blancas a cambiar en seguida el Peón y las negras no han de precipitarse a recuperarlo, limitándose a la acción de seguridad 5. 0—0! También resultaba plausible 4. ..., P3D, aunque sin duda más modesta, pues supone renunciar a que sea impedida la jugada blanca de expansión 5. P4R. Con la jugada del texto las negras mantienen todas sus esperanzas.

5. **P×P,**

Esta jugada ha descartado los ensayos derivados de 5. P3TD, pues los analistas conviniere que las negras, en tal caso, no tendrían graves problemas a la vista, después del cambio de piezas.

5. ..., **D×P**

Una jugada atractiva, que gozó de las preferencias de Alekhine y que ha sido sancionada por los teóricos como superior a 5. ..., C×P y de valor equivalente (siempre a base de muy ulteriores derivaciones, que no están en verdad a la vista) a 5. ..., P×P.

6. **P3R,**

Las blancas deben ser modestas. Si eligen la línea 6. C3A, se encuentran con la respuesta 6. ..., P4A con la que su rival resuelve definitivamente el problema del planteo y puede ufanarse de haber alcanzado la absoluta igualdad de posibilidades en solo seis movimientos. Como ustedes saben, tal hecho constituye para el jugador que conduce las piezas negras un verdadero triunfo moral.

6. ..., P4A
7. P3TD,

Como quiera que las negras han de cambiar su Alfil por el Caballo a causa de las razones que antes hemos expuesto, el blanco asegura la estructura de sus Peones en el centro, pese a esta labor minadora del molesto Peón de AD de su adversario.

7. ..., A×C+
8. P×A,

Se produce un Peón colgante en el bando blanco, pero no hay para asustarse, pues existen recursos ciertos de eliminar tal riesgo. Sería inconsecuente capturar con la Dama, que supondría la debilidad estructural del centro.

8. ..., 0—0
9. C3A, P3CD

Ambos combatientes vuelven a las normas clásicas, una vez definido el planteo. Ahora se trata de activar el desarrollo de las piezas sin riesgos para nadie. Esta jugada negra, que permite el fianchetto de Dama, reserva para el Caballo la oportunidad de emplazarse en la casilla 2D, caso necesario. Sin embargo, la idea es otra... como verá en seguida el lector.

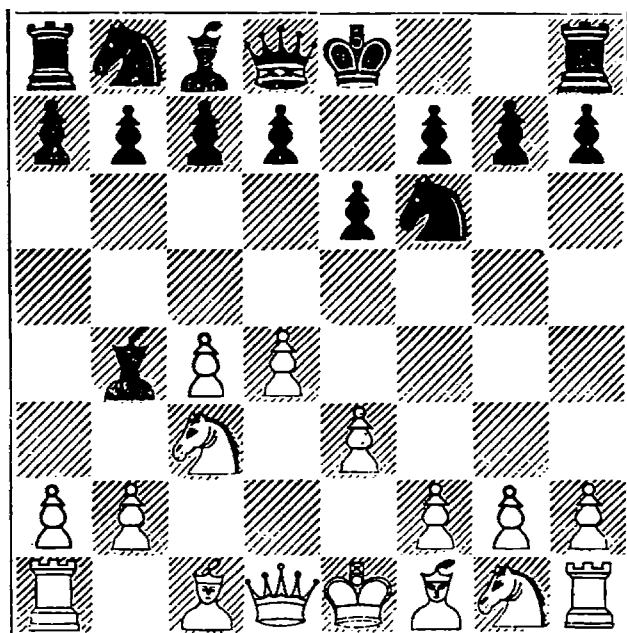
10. A2R, P×P

Una jugada intermedia de carácter dual: estratégica y táctica. Promociona la apertura de la columna AD y acelera el desarrollo total de las piezas negras, oponiéndose rotundamente —como se verá— al Alfil de Rey blanco, lo que supone eliminar la pareja de Alfiles del enemigo, única ventaja sobre el papel de que el mismo venía disfrutando.

11. PA×P, A3T

La igualdad —al menos— es ahora manifiesta para las negras. Está totalmente resuelta la apertura y lo que sigue queda en el dominio de la fase media de la partida y, por tanto, privativo de las facultades de cada luchador. Pasemos, pues, a examinar otro de los sistemas de este sugestivo planteo.

Sistema Rubinstein: 4. P3R



Un sistema que enamora a casi todos los grandes maestros, no sabemos bien por qué. El caso es que se practica con gran frecuencia. De naturaleza eminentemente posicional, parece dar a entender con su aparente modestia que algo muy profundo se oculta en los proyectos blancos. Para nosotros una cosa es clara: las negras no tienen de momento problemas graves que atender. Quizá la trampa consista precisamente en esto: en dejar a la resolución del adversario el problema de las definiciones. Demasiadas sutilezas... Veamos una línea muy teórica y practicada.

4. ..., P4D

La teoría acepta: 4. ..., P4A, 4. ..., P3CD, 4. ..., 0—0, 4. ...,

C3A. Es decir, las opciones del negro son ciertamente escasas. Y, según las estadísticas en todas estas líneas, los resultados son alternos y no poco ajenos o imputables a la apertura propiamente dicha.

5. P3TD,

En la práctica esta rápida petición de cuentas al Alfil se ha mostrado conveniente y superior a la línea 5. A3D. Ya hemos visto que las blancas no han de temer al eventual y efímero “Peón colgante” y deben asegurar —al menos de momento— la posesión de su pareja de Alfiles, única ventaja material que las depara la defensa elegida por su adversario.

5. ..., A × C +

Naturalmente, en este caso, el cambio no es obligado y las negras pueden lícitamente optar por la retirada 5. ..., A2R, aceptando un planteo más restringido.

6. P × A, P4A

¡La lucha por el centro! El espíritu de esta jugada ha sido ya puesto de manifiesto al estudiar la variante Sämisch.

7. P × PD,

Se resuelve inmediatamente el caso de los Peones doblados.

7. ..., **PR × P**

Las negras no temen la creación de un Peón aislado, pues sólo sería posible por el alto precio que para el blanco habría de suponer la enfermiza situación de sus Peones doblados en el flanco de Dama.

8. **A3D,** **0—0**

Como se ve, las negras no están retrasadas en el desarrollo: pieza contra pieza, centro equilibrado y Rey enrocado.

9. **C2R,**

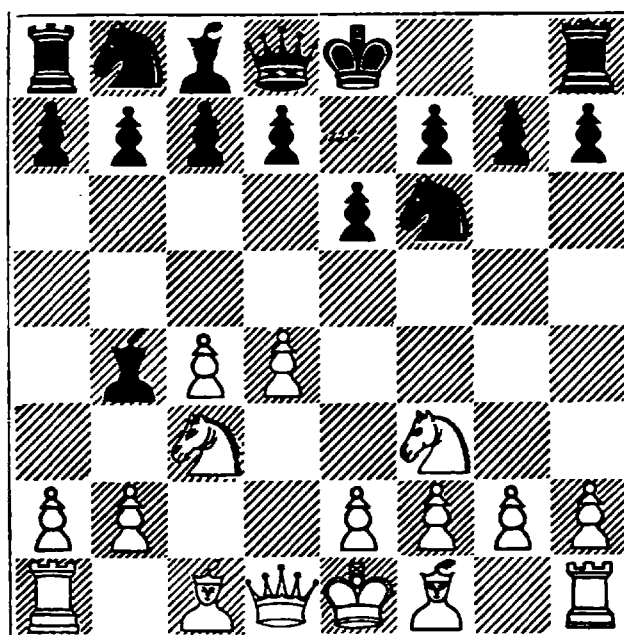
El proyecto es controlar el punto 4R desde la posición 3CR, con vistas a la posible ruptura del centro por vía de P4R. Como se ve, la táctica es de absoluto matiz posicional, a base de maniobras lentas y pacientes.

9. ..., **P3CD**

10. **0—0,** **A3T**

La idea de este golpe fue ya expuesta en el estudio del sistema Capablanca. Y ahora podemos repetir que la apertura ha terminado. Las negras, si consiguen neutralizar el centro de Peones blancos, tienen, al menos, asegurada la igualdad.

Sistema antiguo: 4. C3A



Nuestros actuales campeones desprecian olímpicamente este viejo tratamiento de la defensa Nimzowitch, al que acusan de apartarse del espíritu, rico en sutilezas, que este planteo requiere. Es posible que lleven razón y que, efectivamente, en el juego medio existan menos posibilidades tácticas para el blanco. Conseguir una ventaja requiere a veces agotadoras maniobras y variedad de ideas. Examinemos brevisísimamente una línea correcta.

4. ..., **P4A**

Como pueden apreciar nuestros lectores, la jugada P4AD resulta temática para las negras en esta defensa Nimzowitch, y por ello debe ser realizada tan pronto como sea posible. Sin embargo, son aceptables otras

ideas; por ejemplo, 4. ..., P3CD, 4. ..., P3D y 4. A×C directamente.

5. **P3TD,** **A×C+**
6. **P×A,** **0—0**

La idea 6. ..., D4T no se ha mostrado superior pese a lo mucho que ha sido ensayada.

7. **P3R,** **P3D**

Modesta, pero suficiente para sostener el centro. En realidad, la iniciativa blanca persiste, si bien no se ve por ahora ningún peligro grave para las negras.

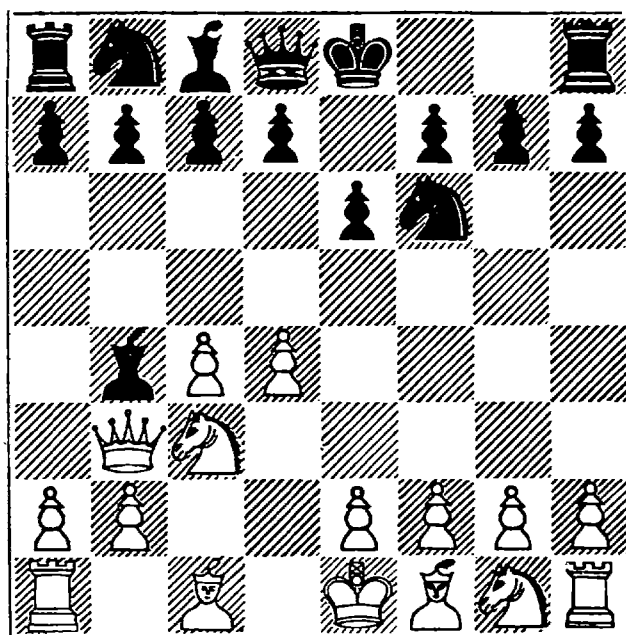
8. **A3D,** **C3A**
9. **0—0,** **P4R**

Después de estas posibles jugadas, las negras quedan tranquilas definitivamente. La igualdad está realmente asegurada. Queda resuelta la apertura y nosotros pasamos, por tanto, al examen de otro sistema.

Sistema inferior: 4. D3C

Después de ser objeto de preferencia en muchos torneos, este sistema acabó siendo arrinconado por los maestros.

En verdad que este movimiento de Dama parece cumplir eficazmente con nuestros ya conocidos temas: desarrollo, defensa y ataque simultáneo. No sólo se ataca al osado Alfil de



Nimzowitch, sino que se asegura —como en el sistema Capablanca— la estructura correcta de los Peones en el caso de producirse el cambio de piezas. Sin embargo, el hecho de que tan prometedor golpe haya sido abandonado se debe a que a la larga la dama resulta mal situada, toda vez que las negras disponen inmediatamente de golpes tácticos capaces de eludir pérdidas de tiempo.

4. ..., **C3A**

Un golpe arrogante y bien calculado. De momento parece que es temerario a causa de 5. P5D, P×P; 6. P×P, ... Pero las negras han pensado en 6. ..., C5D atacando la Dama, que no puede capturar el abandonado Alfil de Nimzowitch a causa de la catástrofe que supondría 7. D×A??, C7A+, ganando la Dama. Así, pues, esta jugada 4. ...,

C3A tiene todos los pronunciamientos favorables. No sólo defiende el Alfil planteando al mismo tiempo la celada antedicha, sino que cumple su misión de desarrollo ganando un tiempo, ya que es ahora el blanco el amenazado de 5. ..., C×P. Anteriormente se jugaba en lugar de 4. ..., C3A, el Peón de alfil de Dama en defensa del Alfil, es decir, 4. ..., P4A, pero la jugada del texto es claramente superior por su actividad y sus variados objetivos.

5. C3A, ...

Hay que atender también al desarrollo, al defender el amenazado Peón, pues 5. P3R era ya demasiado conceder a la pasividad.

5. ..., P4D

De esta forma las negras disputan el centro en el momento justo. Poco a poco resulta visible la situación ineficaz de la Dama blanca, cuyo ataque resultó ilusorio.

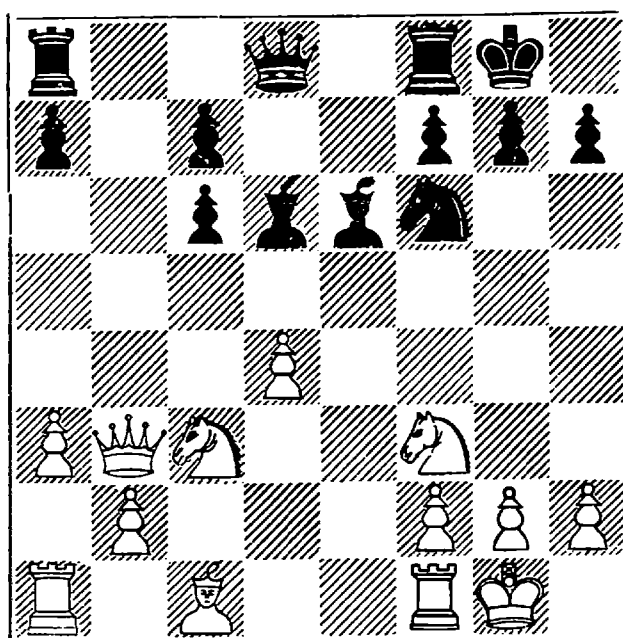
6. P3R,

Todo lo que no sea este movimiento (que supone la limitación de juego del Alfil de Da-

ma, entre otros inconvenientes) sería sancionado por el negro con 6. ..., P×P seguido de 7. D4D, anulando definitivamente la iniciativa de las blancas y obteniendo la igualdad en un tiempo record.

6. ..., 0—0

Las negras han resultado definitivamente el problema de la apertura. La continuación más posible es: 7. P3TD, P×P; 8. A×P, A3D; 9. A5C, P4R; 10. A×C, P×P; 11. P×P; P×A; 12. 0—0, A3R, con igualdad asegurada y mejores opciones por conservar la pareja de Alfiles. He aquí la posición después de estas maniobras.



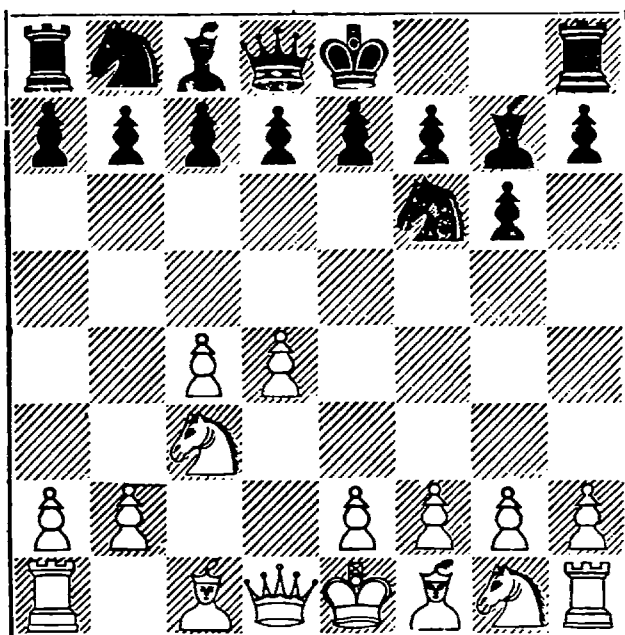
LECCION VIGESIMOCUARTA .

DEFENSA INDIA DE REY

El lector se encuentra ante una de las defensas que más frecuentemente se practican en los certámenes actuales. Sistema "cerrado", de gran potencia defensiva, elude todo riesgo temprano y se ajusta a una configuración "elástica", muy adecuada para la táctica de evoluciones lentas.

La defensa se define tras las jugadas

1. P4D, C3AR
2. P4AD, P3CR
3. C3AD, A2C



Las blancas ocupan las casillas centrales 4AD y 4D, dominando al mismo tiempo con su Caballo las casillas 4R y 5D. Cumplen así con su deber. Ya hemos visto que este deber se contrae principalmente a ejercer rápida influencia sobre el centro, bien sea ocupándolo, bien sea dominándolo. En cambio las negras parecen haber renunciado a la discusión con su enemigo; parece que le han dicho: ¡Bien, hombre, bien; para ti el centro! Yo me quedo en una esquina." No obstante, el Caballo negro no deja de controlar por su parte dos casillas del centro: 4D y 5R. Y lo curioso es que en realidad ni siquiera ésa es su pretensión. Pues ¿qué es lo que pretenden las negras? ¿Cuál es el espíritu de esta apertura? Lo que realmente piensa el negro se reduce ahora a "abrigar rápidamente a su rey y "pensar" en un contraataque sobre el flanco de Dama. El Alfil, en fianchetto, pretende valorizar al máximo su influencia, ocupando rápidamente la gran diagonal. Es sabido que el fianchetto ofrece al Alfil

la posibilidad de desarrollar su máxima potencia, convirtiéndose en un arma de largo alcance.

Las blancas tienen el campo libre. La casilla 4R está convidando a su Peón, con lo que la ocupación y la influencia central serán completas.

4. P4R, ...

Los grandes maestros prefieren, sin embargo, combatir al negro con sus propias armas, y en este momento juegan asimismo 4. P3CR, para obtener por su parte un fianchetto de igual naturaleza que su oponente. Pero nosotros no somos grandes maestros y demoramos el conocimiento de esta sutilezas hasta conocer bien las debilidades que —por lo visto— ha de presentar esta clásica política de actuar enérgicamente sobre el centro. No podemos aceptar, sin más, que el dominio del centro deje de ser el objetivo sustancial de la apertura.

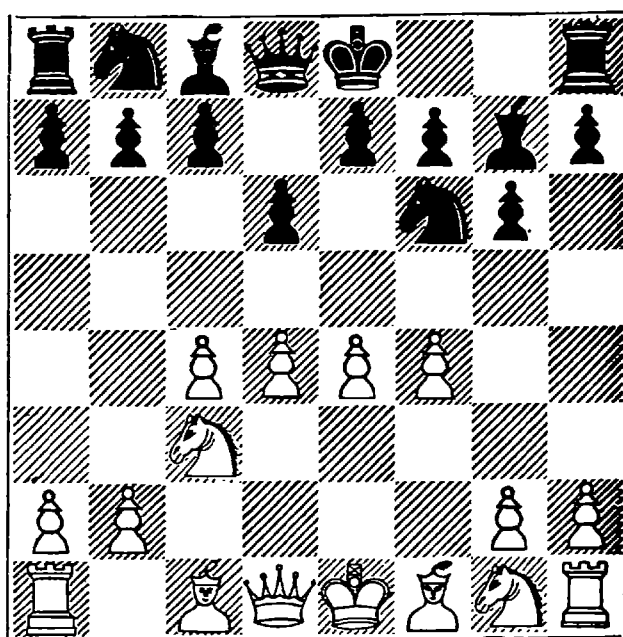
4. ..., P3D

Las negras parecen haberse llamado a capítulo. Este medroso Peón de Dama se asoma tímidamente al campo de batalla en previsión de que su oponente avance demasiado y moleste a su caballería. Tal parece ser la idea del negro con este lance. Pero el blanco se engañaría si acepta sin más consideración la razón expuesta. En realidad, el negro no está asustado y —lo que es más sorprendente— el objeto de este tímido avance no

es impedir el asalto blanco o 5. P5R, jugada que resultaría inofensiva, después de 4. ... 0—0; 5. P5R, C1R. Resultaría inofensiva y “demasiado rígida”, puesto que el Peón avanzando no puede dar marcha atrás y el centro resultará, a la postre, débil en su retaguardia, como ocurre con la defensa Alekhine. La idea de las negras es atender a su configuración de Peones inmediatamente, facilitar el paso al Alfil de Dama y demorar el enroque en espera de acontecimientos.

5. P4A,

Algunos maestros son muy prudentes en este momento y no se deciden a la ocupación de esta casilla central-lateral, limitándose a 5. P3A (sistema Sämisch, o bien la continuación clásica, 5. C3A; pero nosotros preferimos la lucha franca y valerosa que nos brinda este “sis-



tema de los cuatro peones", como es conocido en los medios teóricos.

Las negras están llenas de ideas. Ahora tienen a su disposición un plan sólido a base de 5. ..., 0—0 (1), pero prefieren empezar a mostrar sus ocultas intenciones, considerando que el enroque supone la pérdida de un tiempo, y teniendo en cuenta que su posición no ofrece peligros, ya que el agobiante dominio central de su oponente no gravita sobre ninguna pieza negra en concreto. He aquí un tipo de consideración estratégica que rompe los moldes del pensamiento clásico en ajedrez, circunstancia de la que debemos tomar buena nota para ir acostumbrándonos a las normas de la escuela hipermoderna. Veamos qué ha resuelto el negro tras su meditación:

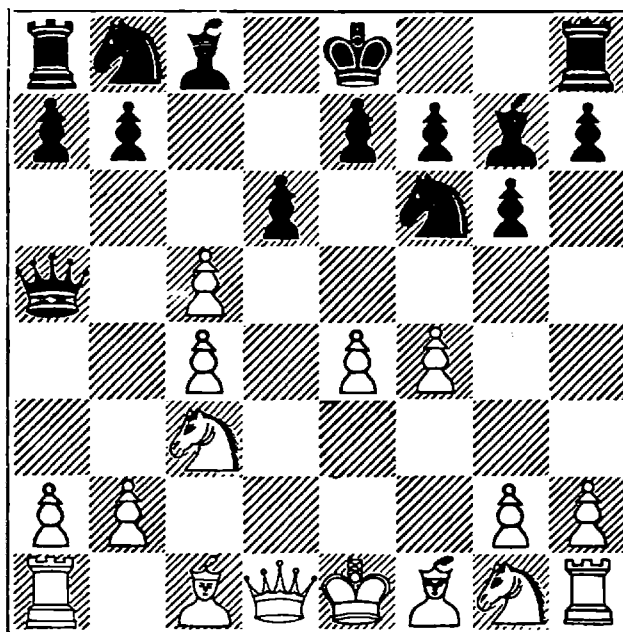
5. ..., **P4A**

Sorprendente jugada. De momento no se ve cómo evitar que tras la captura del Peón se produzca el cambio de Damas, lo que sin duda favorecerá a las blancas, no sólo por impedir el enroque negro, sino porque, en tal caso, el dominio central adquiere una fisonomía nueva y de porvenir inmediato. Pero las negras han calculado bien.

6. **P×P, D4T**

He aquí el secreto. Las negras eluden la captura y amenazan 7. ..., **C×P**, levantando súbita-

mente un fuerte ataque en el flanco de Dama a causa, principalmente, de su poderoso Alfil en fianchetto.



7. **A3D,**

¡Las blancas se defienden! Función nada grata para quien debe disfrutar de mantenida y prolongada iniciativa, habida cuenta de que estamos sólo en la séptima jugada de la lucha.

7. ..., **D×PA**

Ahora las negras entran en calma. Recuperan el Peón SIN ALTERAR LA ESTRUCTURA de sus piezas, dispuestas de mane-

(1) Hay que tener en cuenta que 5. C3A es considerada por la teoría como preferible, atendiendo a la sub-siguiente configuración de Peones, a esta línea 5. P4A, que analizamos. También fue rechazada la continuación "tranquila" 5. A2R.

práctica a las blancas y que lo peor de todo es la excesiva ventilación del Rey blanco a causa de aquella audacia 5. P4A.

8. C3A, C3A

Pudiera pensarse que las negras no se deciden a levantar la amenaza 8. ..., C5C. Pero tal conducta no estaría en consonancia con el verdadero plan negro, que es PURAMENTE POSICIONAL. Las blancas hubieran respondido 9. D2R, con doble efecto y sin temor a 9. ..., A×C+, que privaría a las negras de su mejor pieza, el Alfil del fianchetto.

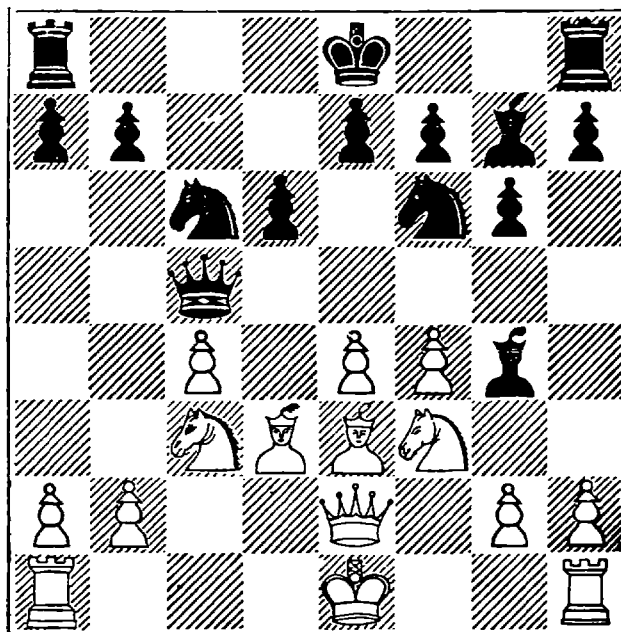
9. D2R, ...

Ahora es distinto. Las negras no han perdido ni tiempos ni estructura. Su plan es reducir las armas en liza y mantener a toda costa su limpia estructura de Peones.

9. ..., A5C

Desarrollo en el momento justo. El Caballo blanco, la pieza más peligrosa de que dispone el enemigo, ha sido condenada.

10. A3R,



Ahora las negras, mediante 10. ..., A×C, aseguran la igualdad, retornando la Dama a sus bases por la misma vía de su irrupción.

III

ESTUDIOS DE PARTIDAS COMPLETAS

Como complemento de los análisis razonados y simples que hemos expuesto en las páginas anteriores, queremos ofrecer varias partidas completas, haciendo objeto a cada jugada de nuestras reflexiones, dentro del objetivo propuesto de captar el espíritu de cada línea de juego. Quisiéramos penetrar en el pensamiento del ajedrecista experto para hacer una disección del mismo ante el principiante.

Es obvio repetir que nuestro trabajo va destinado sólo a los iniciados, a los que van captando y comprendiendo las bellezas del ajedrez superior, a los que —abandonando la práctica superficial del juego con adversarios mediocres— saben percibir la utilidad del estudio y son conscientes del mejoramiento de su propia técnica, de su formación técnica en progresión. A estos estudiosos se dirige nuestro esfuerzo sustancialmente.

LECCION VIGESIMOQUINTA

PARTIDA NUMERO 1

PARTIDAS COMENTADAS PARA PRINCIPIANTES

ATAQUE MAX LANGE

1. **P4R,** ...

Las jugadas 1. **P4R** y 1. **P4D** son las más naturales y prácticas. Ambas tratan de situar las vigilancias del propio ejército hacia el centro del campo de batalla con el fin de dominar el mayor espacio posible. Hay que saber que el primer objetivo de una partida de ajedrez es conseguir el dominio del centro del tablero.

1. ..., **P4R**

Lo mejor es hacer frente al enemigo, apresurándose a detener su avance. Las negras persiguen, al mismo tiempo, un objetivo parejo al de su rival, es decir, el dominio del centro del tablero.

2. **C3AR,**

Es muy útil, casi indispensable, que cada jugada tenga dos objetivos: uno "visible" y otro

"oculto". El objetivo visible de esta jugada es atacar el Peón negro. El objetivo oculto es dominar el centro, actuando sobre las casillas 4D-5R, sin contar con las casillas laterales 5CR y 4TR. No hay que decir que el objetivo "oculto" es el que realmente interesa.

2. ..., **C3AD**

Defiende, desarrolla y domina el centro. He aquí las tres virtudes de esta excelente jugada. Cada movimiento, al empezar una partida, debe suponer el desarrollo de una pieza; pero es necesario armonizar esta ley del desarrollo en la apertura con las exigencias de la situación. Por eso, si al mismo tiempo de defender el amenazado Peón de Rey cubre el objetivo de dominar el centro y desarrollar una pieza, no hay duda de que esta jugada es la mejor. , ,

3. **A4A,**

El Peón de Alfil de Rey es el más débil de todos, ya que la única pieza que lo defiende es el propio Rey y éste debe preocuparse demasiado de sí mismo para estar pendiente de los demás. Por esta razón, es bueno “apuntar” con el Alfil a tan débil Peón. Con ello quedan cubiertos los dos objetivos que ya conocemos.

3. ..., **A4A**

No hay que asustarse. Un buen lema para las negras. Podríamos repetir aquí los comentarios a la jugada anterior negra.

4. **P4D,**

Las blancas se lanzan a una aventura que no puede comprenderse con facilidad por los que no conocen profundamente el ajedrez. Ofrecen un Peón sin que se sepa por qué. No hay que perder de vista, sin embargo, un detalle importante: las negras “han de perder un tiempo” al tomar el Peón cedido, en tanto que las blancas han dejado vía libre a su Alfil de Dama. Estamos, pues, a la vista de un gambito cuyo objetivo es ganar tiempos, abrir vías de ataque y proyectar el entorpecimiento del desarrollo enemigo.

4. ..., **P×P**

5. **0—0,** ...

Asegurando la vida del Rey blanco y habilitando al mismo tiempo a la Torre para un posible ataque en la columna de Rey, **de la que fue desplaazdo el Peón negro**. He aquí ya un poco visibles los efectos de la entrega del Peón blanco. Las blancas esperan, por otra parte, que su adversario trate de **desarrollar** para montar su ataque.

5. ..., **C3A**

Con la idea de enrocar en seguida, cosa que las blancas deben impedir, pues en tal caso de poco había de servirles el haber entregado un Peón.

6. **P5R,** ...

Ahora el Caballo negro no sabe dónde ir para eludir el molesto Peón blanco. Saltar a **5CR** o a **4TR** tiene el inconveniente de permitir a las blancas la jugada **7. C5CR**, con lo que el Caballo negro resultaría atacado por la Dama blanca al mismo tiempo que el Alfil en **AD** y el caballo en **5CD** atacan conjuntamente el débil Peón negro de **AR**. Lo mejor, en vista de esto, será no pensar en la defensa, sino en el contraataque. Las negras meditan “si mi rival me ataca una pieza, yo le ataco otra del mismo valor, y en paz”.

6. ..., **P4D**

Se ha producido lo que llaman los teóricos el ataque Max Lange.

7. **P×C, P×A**

8. **T1R+, ...**

¡Pronto actúa la Torre! Indudablemente el enroque inmediato tiene grandes ventajas.

8. ..., **A3R**

Cubriendo al Rey del jaque y desarrollando una pieza. No se pierda de vista siempre el “doble objetivo”.

9. **C5C,**

Atacando el Alfil como objetivo “visible” y apuntando al Peón de Alfil de Rey al de Torre de Rey como objetivo “oculto”.

9. ..., **D4D**

Objetivo “visible”: defender el Alfil. Objetivo “oculto”: preparar el enroque largo.

10. **C3AD,**

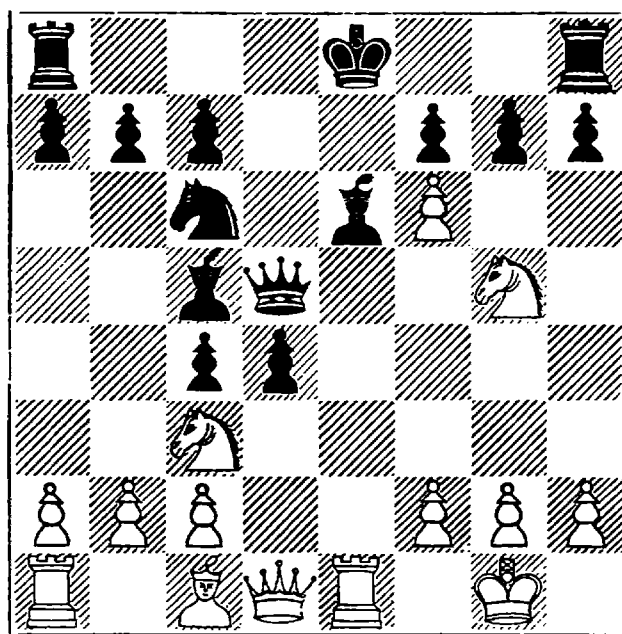
¡Curiosa y bien hallada jugada! Las negras pueden enrocar, puesto que tienen atacada la Dama; no pueden tomar el Caballo con el Peón, pues las blancas caerían sobre su Dama me-

dante **D×D**, ya que el Alfil negro está clavado con la Torre de 1R. Hay que perder un tiempo y éste es el objetivo “oculto” de las blancas, las cuales consiguen también el de desarrollar una pieza.

10. ..., **D4A**

11. **CD4R,** ...

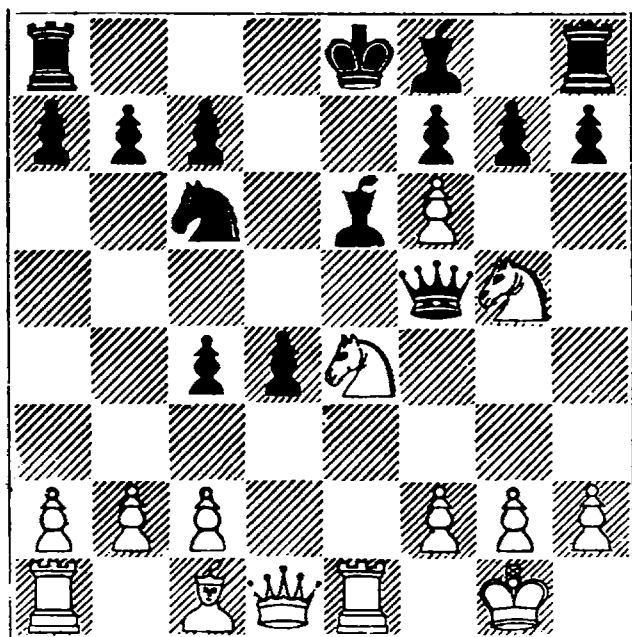
Los dos Alfiles se hallan atacados por la Caballería blanca. Un axioma de ajedrez dice que “la amenaza vale más que la



ejecución”. Las negras no saben qué defender con preferencia.

11. ..., **A1AR**

Y se deciden por salvar su Alfil de Rey del cambio amenazado, defendiendo a la vez el Peón de Caballo.



12. C×PA!.

¡Una gran jugada! Objetivo visible: atacar la Torre. Objetivo oculto: evitar el enroque. No se pierde pieza como se ve por la continuación de la partida.

12. ..., R×C

Las negras se despiden para siempre del codiciado enroque y ya tienen a su Rey sin poderse mover del centro del tablero. Si 12. ..., A×C?; 13. C6D+, ganando la Dama.

13. C5C+,

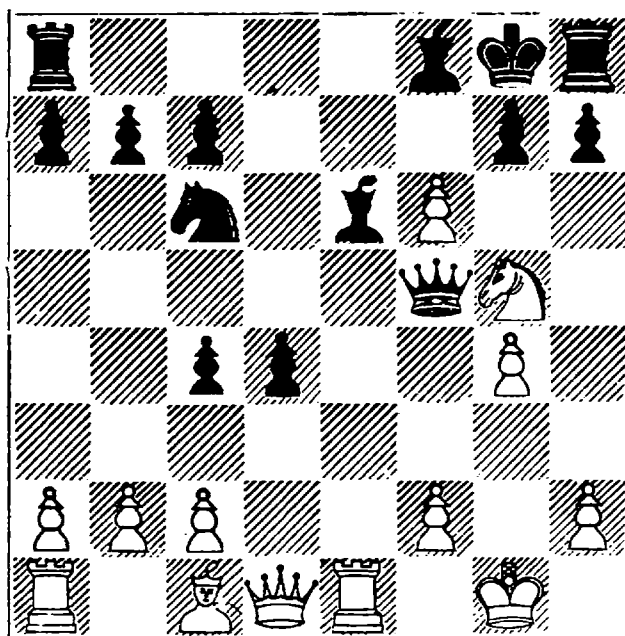
Al dar jaque se ataca también al Alfil, que resulta amenazado asimismo por la Torre, con lo cual carece de defensa.

13. ..., R1C

El Rey negro se ha encerrado voluntariamente y de ahora en adelante todo el pensamiento de las blancas girará en torno a esta idea: "Hay que sacar provecho de la prisión del Rey negro".

14. P4C,

El atractivo del ajedrez reside en hallar jugadas realmente hermosas, jugadas que unan a su gran efecto práctico verdadero efecto artístico.



14. ..., D×P (6AR)

Las negras no podían tomar el Peón de Caballo, pues recibirían mate de la siguiente forma: 14. ..., D×PC+; 15. D×D, A×D; 16. P7A mate.

15. T×A, ...

Es ahora cuando se aprecia la ventaja de la jugada anterior del blanco (14. P4CR): en la captura del Alfil, las blancas no pierden tiempo alguno, porque atacan a la Dama negra, quien tendrá que ponerse a salvo.

15. ..., D1D

Esta jugada no puede meditar-se mucho porque es única; no hay otra casilla disponible para la Dama negra. Aquí no es posible cubrir más que un objetivo, y esto es lo triste.

16. D3A,

Parece que las blancas "se han quitado ya la careta" y se lanzan abiertamente a dar mate al Rey negro. Sin embargo, todavía existen objetivos "ocultos", como podremos ver en seguida.

16. ..., D2D

Para evitar el mate en 7A.

17. T7R!.,

Aquí está el objetivo oculto. Dijimos antes que las blancas girarían su pensamiento en el hecho de hallarse encerrado el Rey negro. Efectivamente, no han dejado de pensar en la manera de alcanzar la victoria por

este hecho. Obsérvese que las blancas pueden dar mate con solo jaquear al Rey en la diagonal blanca, ya que la cubierta en 2AR no es posible por estar esta casilla dominada por el Caballo blanco.

17. ..., C4R

Tanto si toman la Torre con el Alfil como con la Dama, las negras reciben mate, ya que si 17. ..., A×P, la Dama blanca cae sobre el Rey negro en 7AR, y si 17. ..., D×T, la Dama blanca mata en la casilla 5D. Con esta jugada el negro trata de obtener compensación en la entrega del Caballo para ganar un tiempo y poder respirar un poco.

18. T×C,

Materialmente, las blancas han ganado ya, pues tienen una pieza de ventaja.

18. ..., P3TR

Abrumadas por el peso del ataque enemigo, las negras no ven que esta decisión no soluciona nada, puesto que no impide que el blanco ponga nuevamente en ejecución su idea, ya que el Rey negro carece de salida por 2T por estar tomada la casilla por el Caballo blanco.

19. T7R, Abandonan

Las negras, en el mejor caso, pierden la Dama, por lo que es inútil la lucha.

LECCION VIGESIMOSEXTA

Las luchas “al aire libre”, esto es, las partidas abiertas jugadas con espíritu combativo, resultan para el que inicia sus pasos en ajedrez, las más interesantes y atractivas. Es más fácil, por esta razón, obtener enseñanzas en ellas y esta es la

causa de que las elijamos siempre para nuestro contacto con los principiantes como partidas modelos. Comentamos ahora una producción no exenta de errores, época romántica del ajedrez, jugada en Berlín el año 1861.

PARTIDA NUMERO 2

Blancas: MAYET

Negras: HIRSCHFELD

GAMBITO DE REY

1. P4R, P4R

Nos remitimos a los comentarios que sobre estas dos jugadas hicimos en la partida número 1.

2. P4AR,

He aquí una jugada inesperada. Las blancas entregan un Peón sin razón visible. Esta manera de empezar el juego, conocida por Gambito de Rey, estuvo muy en boga en la época romántica en que esta partida tuvo lugar. La razón de esta preferencia la comprenderá el lector teniendo en cuenta que la

aspiración máxima del ajedrecista de aquellos tiempos era ganar rápidamente la partida, y para ello era indispensable lanzarse a la lucha como “alma que lleva el diablo”.

Con esta jugada, en efecto, las blancas aseguran con el 90 por 100 de probabilidades una lucha llena de violencias. Veamos ahora qué es lo que piensan al jugar 2. P4AR. La idea “inmediata” es desplazar el Peón negro de su posición central y privarle del control de la casilla 4D del blanco, al mismo tiempo, habilitar la casilla 5R para un posible avance del Peón de Rey. Pero, en realidad, la idea principalísima, la idea “mediata”, es

dejar abierta la columna de Alfil de Rey, con el fin de atacar por ella con la Torre una vez efectuado el enroque. En tal caso, el objetivo blanco será el punto 7AR, que puede ser atacado con el Alfil en 4AD, la Torre en 1AR y el Caballo en 5CR ó 5R. Pero no olvidemos que éstos no son sino proyectos y resulta prematuro hacerse demasiadas ilusiones.

2. ..., P×P

Poco de malo tiene esta jugada y quizá lo único que puede censurársele es que acepta la proposición del enemigo y, por tanto, le concede el primer "round" en el terreno de los proyectos. Por eso los jugadores que conceden gran importancia al aspecto psicológico de la lucha procuran desde el principio obligar al contrario a forjar en cada jugada un proyecto deshaciendo así todo plan premeditado. Es muy notable, por ejemplo, la desconcertante respuesta negra 2. ..., P4D, que equivale a contestar a la violencia con la violencia, a la ofensa con el orgullo.

3. C3AR,

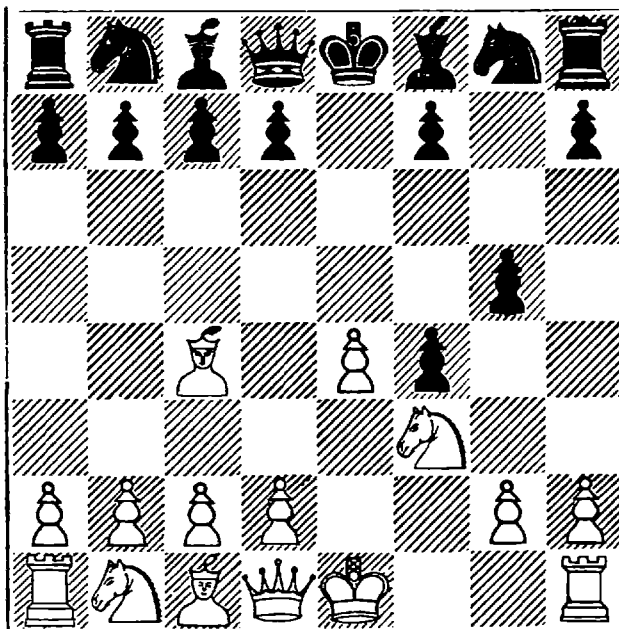
Objetivos: ocupa el centro, desarrolla una pieza, da el primer paso para el enroque y evita el molesto jaque negro 3. ..., D5T+. Como se ve, una jugada razonabilísima.

La jugada 3. A4A es de gran interés y ha dado lugar a notables luchas. Merece una estudio especial.

3. ..., P4CR

Las blancas ya contaron con que el negro podrá sostener su Peón durante largo tiempo, y esta jugada es la más razonable para dar comienzo a semejante plan. Teóricamente, la respuesta negra no es plausible, ya que no sólo deja de desarrollar una pieza, sino que "debilita" la formación de Peones en el ala de Rey. Sin embargo, en ajedrez no deben seguirse los consejos y las normas de la teoría "rutinariamente"; lo más importante es no hacer nunca un movimiento sin un PLAN bien estudiado.

4. A4A,



¡Logiquísimo! El enroque está ya dispuesto, el Alfil en pleno desarrollo y además se apunta en

seguida al sector sensible del enemigo: la casilla A2R del negro.

4. ..., A2C

Por fin las negras se deciden a hacer algo de acuerdo con la teoría. Aunque un poco tímida-mente, esta jugada desarrolla el Alfil y vigila el centro. Algo es algo.

5. P4D,

En rigor no debe censurarse esta jugada, ya que sería necesario ser un maestro para comprender que no es acertada. En el fondo —pese a que “vigila” el centro y deja paso al Alfil de Dama— esta jugada carece de un “plan” eficaz, y, sobre todo, no está en armonía con el juego lleno de lógica observado hasta ahora. En realidad, no amenaza nada y “parece” como si estuviese el blanco un tanto preocupado por el Alfil negro en fianchetto. Debíó jugar el blanco 5. 0—0.

5. ..., P3D

Una sencilla jugada, perfectamente natural: se impide el avance del Peón de Rey blanco al mismo tiempo que se concede permiso al Alfil de Dama para tomar parte en la lucha.

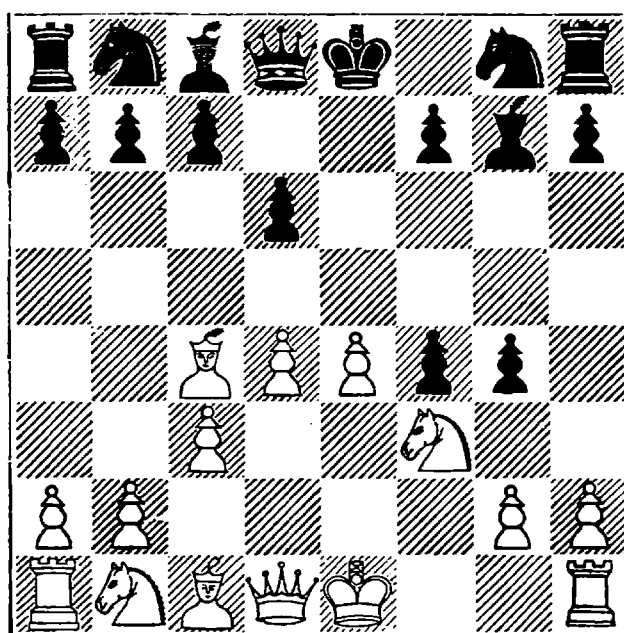
6. P3A, ...

Una nueva preocupación poco comprensible. Las blancas, cuando empezaron la lucha, parecía

que querían lanzarse al asalto en seguida, pero lo cierto es que, sin razón alguna, se han atemorizado. Esta jugada es una **pérdida de tiempo** lamentable y además un error táctico, pues se inhabilita la casilla 3AD para el Caballo blanco. La verdad es que el blanco juega así para situar su Dama en 3CD y aumentar sus amenazas sobre el punto 7AR, pero...

6. ..., P5C

dan lugar a que su enemigo tome la iniciativa en el ataque.



7. D3C, ...

Un alarde injustificado. Es cierto que en muchos casos la entrega de una pieza no tiene importancia si en compensación se obtiene un brillante ataque. Pero en este caso las blancas son demasiado “generosas”. Por lo visto, arrepentido de su timidez, quieren volver a la inicial

violencia; pero siempre resulta perjudicial estas veleidades en los proyectos.

7. ..., $P \times C$
8. $A \times P+$, ...

¿Qué es lo que hay después de este jaque? Si el hecho de dar jaque tuviese valor por sí mismo, las blancas podrían estar satisfechas, pero la verdad es que después de tan poco cosa no se ve nada prometedor, como no sea continuar por el camino de los violentos sacrificios.

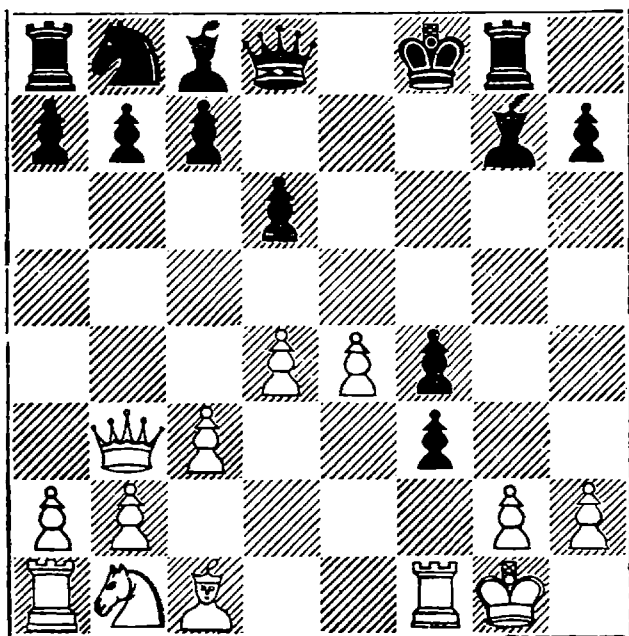
8. ..., $R1A$

No hay que pensar; es única si no se quiere renunciar al Caballo.

9. $A \times C$, ...

Una jugada de poco alcance. Era más emprendedor 9. $0-0$, con el fin de sacar parido de la columna de AR, libre de Peones propios.

9. ..., $T \times A$
10. $0-0$, ...



En cambio, ahora el enroque es una barbaridad, puesto que la Torre enegra en 1CR constituye un arma poderosísima que no tardará en dejar sentir su efecto.

Las negras han visto la presa y se lanzan sobre ella como un huracán. Sacrifican sucesivamente el Alfil y la Torre y dan mate en cinco jugadas sin dejar de dar jaque. Un final abrumador.

10. ..., $A \times P+$
11. $P \times A$, ...

No hay más remedio que tomar el Alfil, ya que si 11. $R1T$, seguirá 11. ..., $P \times P$ mate.

11. ... $T \times P+$
12. $R1T$, ...

Una jugada que no necesita explicar sus razones.

12. ..., $T \times P+$

Brillante y definitiva. Es curioso observar que 12. ..., $D5T$ sería un error a causa de 13. $A \times P$, ya que si 13. ..., $D \times A?$, entonces 14. $T \times P$, ganando.

13. $R \times T$, $D5T+$
14. $R1C$, $D6C+$
15. $R1T$, $D7C$ mate

LECCION VIGESIMOSEPTIMA

PARTIDA NUMERO 3

Blancas: LABARTA

Negras: LOPEZ NUÑEZ

GAMBITO DE DAMA

1. P4D,

Como quiera que este sistema de abrir juego, clasificado entre las aperturas cerradas, ha sido objeto de estudio en nuestras anteriores lecciones, limitaremos las observaciones de las primeras jugadas a lo estrictamente indispensable para la comprensión del móvil que las inspira.

La apertura de Peón de Dama ha conquistado a los maestros de nuestros días de una forma casi general. Da lugar esta apertura a luchas cerradas, aceptando tal definición sólo en principio y con la relatividad inherente a una manifestación de carácter fundamentalmente artístico, como es el ajedrez. Lucha cerrada que persigue "plantear" un juego en el que se mantengan por largo tiempo las posibilidades de maniobra con el fin de alcanzar tarde o temprano una posición dominante o alguna

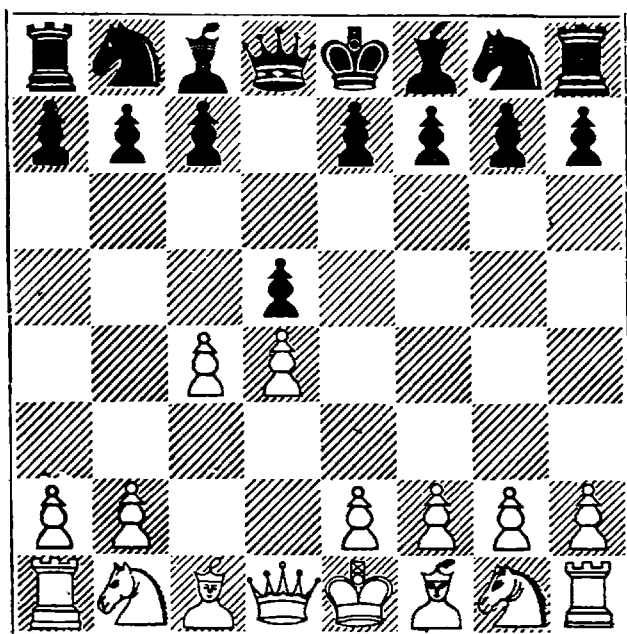
otra ventaja material, teórica o técnica. Se comprende esto aceptando la tesis sostenida por la escuela moderna de que los juegos abiertos ofrecen la oportunidad de efectuar cambios de piezas que conducen frecuentemente a la partida tablas. Anotamos estos conceptos sólo a título de información general, sin que, en el fondo, les concedamos un gran valor práctico. Incluso, si nos lo permite el lector, le aconsejaremos que haga caso omiso, por el momento de tales conceptos.

1. ..., P4D

Si en la apertura de Peón de Rey el objetivo INMEDIATO y ESENCIAL es la lucha por el centro, ocurre igual en la apertura de Dama. Es por ello que a esta respuesta tienen aplicación cuantas observaciones hicimos al estudiar la apertura española, por ejemplo, con motivo de la primera jugada negra.

2. P4AD, ...

¡El gambito de Dama! ¡El famoso gambito de Dama!



¿Recuerdan nuestros lectores la posición del gambito de Rey? Después de 1. P4R, P4R; 2. P4AR, las blancas trataban de APARTAR el Peón enemigo del CENTRO con el fin de trazar una ofensiva inmediata sobre el enroque corte, aprovechando entre otras cosas la circunstancia de quedar abierta la columna Alfil de Rey para la Torre, una vez efectuado el enroque, si el negro aceptaba el gambito. En el gambito de Dama el objetivo es otro, aunque la táctica resulte similar. También se persigue apartar el Peón negro del centro, pero no con el fin de conseguir con ello una fuerte ofensiva, sino con el propósito UNICO de alcanzar una posición superior en el centro. Naturalmente que este propósito único es a base de que el negro juegue correcta-

mente, pues si incurre en errores teóricos de bulto después de aceptar el gambito, el desastre no se haría esperar, pues en tal caso los **propósitos** no serían únicamente los señalados.

Por otra parte, en realidad, el gambito de Dama no tiene de gambito más que el nombre. En todos los casos las blancas pueden recuperar el Peón, ya que lo **peor que pueden hacer las negras** es caer en la tentación de sostener esta ventaja material defendiendo el Peón capturado.

2. ..., **P3R**

Una decisión lógica para la defensa, cuya única objeción no es otra sino la de obstruir la salida del Alfil de Dama negro, lo que constituye un problema típico en los planteos de Peón de Dama. Pero la defensa del Peón de Dama mediante esta jugada tiene el valor de DEJAR al adversario la RESPONSABILIDAD de las decisiones.

3. **C3AD,**

Presionando sobre el centro en un movimiento de desarrollo teórico, que dibuja la posibilidad de un ulterior avance de la infantería mediante P4R. Es decir, que esta jugada tan natural y sencilla responde a las más puras reglas teóricas, cubriendo al

mismo tiempo varios objetivos: iniciativa, desarrollo y plan de ofensiva.

3. ..., C3AR

Luchando con las mismas armas. El buen sentido dice al negro que respondiendo en la defensa con la movilización de una pieza de valor similar a la enemiga, lo potencia defensora será equivalente al ataque. En efecto, este Caballo no sólo apoya el atacado punto negro de 4D, sino que EVITA de una vez el posible asalto blanco P4R de que hablamos.

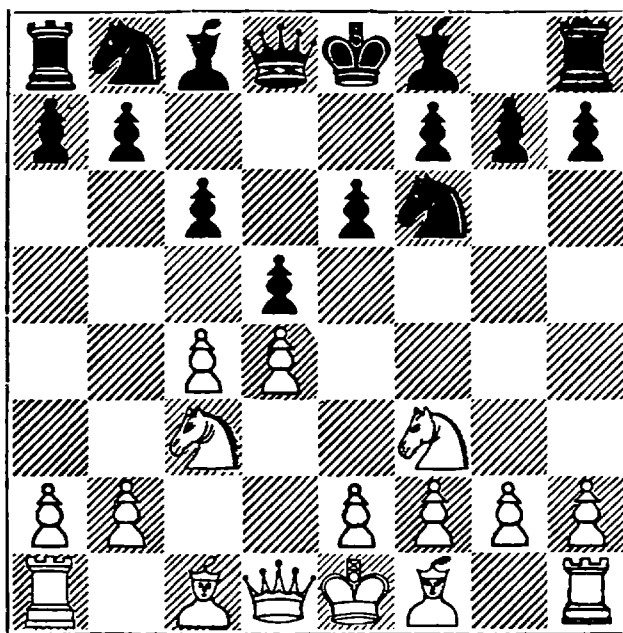
Cuanto hasta aquí han jugado blancas y negras está animado de la lógica más pura y simple. En las aperturas, generalmente, obtiene ventaja el que consiga **mantener la lógica** el mayor número posible de jugadas; a veces lo más difícil es lo más lógico, y en ajedrez todo es dificultad.

4. C3A,

Una jugada que no parece decir nada. Desarrolla una pieza, es verdad; pero ¿qué objetivo inmediato, qué plan persigue? ¿El control del punto avanzado 5R? ¿El apoyo del Peón de Dama? ¿El desarrollo simple del juego? ¿El primer pensamiento para el enroque? Sin duda todo esto es verdad; pero hay algo que justifica **ADEMAS** este mo-

vimiento: el hecho de que sin el Caballo de Rey en juego no será posible (casos demasiado excepcionales) llevar adelante un plan ofensivo.

4. ..., P3AD



Dos ventajas inmediatas y un inconveniente probable: apoyo del punto P4D, que puede ser debilitado por el blanco "clavando" el Caballo de Rey con A5C; habilitar la diagonal 1D-4T para la acción de la Dama, reservando esta pieza de grueso calibre el punto 2AD, que es generalmente uno de los puntos **ideales** a este fin. El inconveniente consiste en inutilizar la casi:a 3AD para el Caballo.

El lector puede apreciar las ventajas técnicas conseguidas por las blancas al elegir este sistema de abrir juego. Mientras que las piezas y Peones blancos se desarrollan en una línea de

normalidad, sin obstruir casilla alguna para la evolución de las piezas que aún no han entrado en batalla, las negras tropiezan ya con el problema de desarrollar el Alfil y el Caballo de Dama, que carecen de **espacio vital** suficiente para ello. En efecto, el Alfil sólo dispone de una casilla para sus evoluciones, y precisamente esta casilla es la única por la que el Caballo puede aspirar a conseguir el deseado desarrollo, ya que el camino que ofrece la casilla 3TD es **CASI SIN EXCEPCION**, deficiente y peligroso.

No deben, sin embargo, nuestros amigos estudiantes valorar exageradamente esta ventaja blanca, ya que las negras dispondrán de elementos defensivos suficientes para neutralizar la ofensiva del enemigo tan pronto como éste no siga una línea de energía a base **SIEMPRE** de concebir un plan exacto y eficaz.

5. A5C,

Jugada esperada. No por ello debe dejar de emplearse. Lo inesperado sólo da buenos resultados cuando es exacto, y mejor aún cuando es genial. Al movilizarse este Alfil, sujeta el Caballo del negro y contribuye a la restricción de movimientos defensivos del adversario.

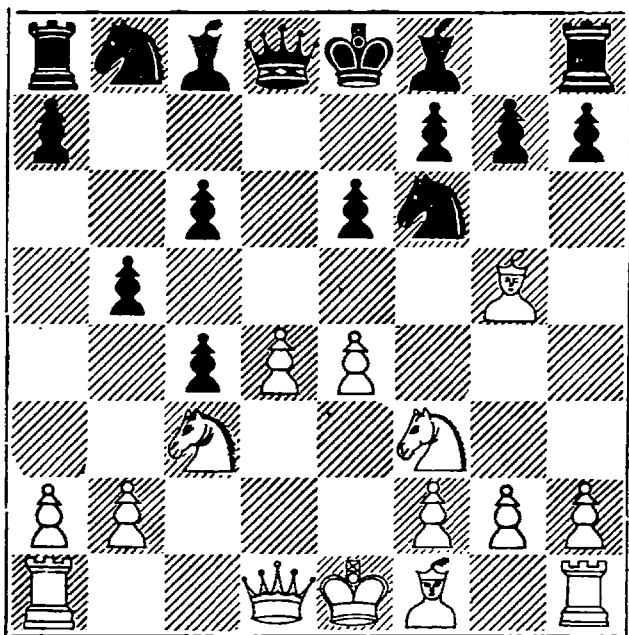
5. ..., P×P

En espíritu lógico, este acuerdo no puede ser bien calificado. Estamos hablando desde un punto de vista analítico extremadamente simple, pues bien es sabido que la aceptación del gambito en este momento es absolutamente teórica e incluso goza de las simpatías de muchos maestros. En nuestro estudio elemental no podemos calificar bien esta decisión, por cuanto prácticamente deja al enemigo la posibilidad de cubrir inmediatamente su principal objetivo: la **posesión del centro**. Después de esto, la jugada blanca P4R supone el dominio central, aun a costa de permitir en este caso la defensa del Peón que ha capturado el ofrecido gambito. Veámoslo prácticamente.

6. P4R, ...

Observe el estudiante que las blancas han podido impedir la jugada negra que sigue de defensa del Peón avanzado en 5AD negro, mediante 6. P4TD, seguido P4R, aun en el caso de verse obligado previamente a cambiar el Alfil por el Caballo si aquél es hostigado con el Peón de Torre de Rey negro eventualmente.

6. ..., P4C



Una decisión "violenta" y de carácter combinativo. Las negras sostienen el Peón a despecho del asalto blanco sobre el Caballo clavado, según vamos a ver. Una defensa más modesta, pero más lógica, hubiera sido 6. ..., A2R, si bien no estaría en espíritu con la violencia dibujada en la jugada anterior 5. ..., P×P. Las negras se embarcan en una nave ligera, a despecho de la mar gruesa, con la esperanza de penetrar a tiempo en las aguas enemigas.

7. P5R,

Las negras esperan este golpe, que es mortal para el Caballo, contando, desde luego, con el consiguiente contragolpe, pues en estos casos la defensa ha de ser activa y a base de respuestas ofensivas que COMPENSEN las lesiones del ataque adversario. Vamos a presenciar, pues,

un típico ejemplo de lo que se llama defensa activa.

7. ..., P3TR

He aquí un contragolpe. Si las blancas toman el Caballo, perderán en seguida la ventaja obtenida, ya que, además de la débil desventaja teórica que supone, en términos generales, ceder un Alfil a cambio de un Caballo, la configuración del tablero dará mejores oportunidades a su adversario. Veamos simples ejemplos: a) Si 8. P×C, seguirá 8. ..., P×A. Después de esto, en el caso de 9. P×P, la respuesta obligada 9. ..., A×P acusará un eficaz desarrollo del Alfil de Rey más que suficiente para proteger el enroque, que en única instancia se cambiaría por el largo. b) Si 8. A×C, P×A; 9. C2D, asegurando la captura con el Caballo de Dama y resolviendo así uno de aquellos problemas de desarrollo de que antes hablamos.

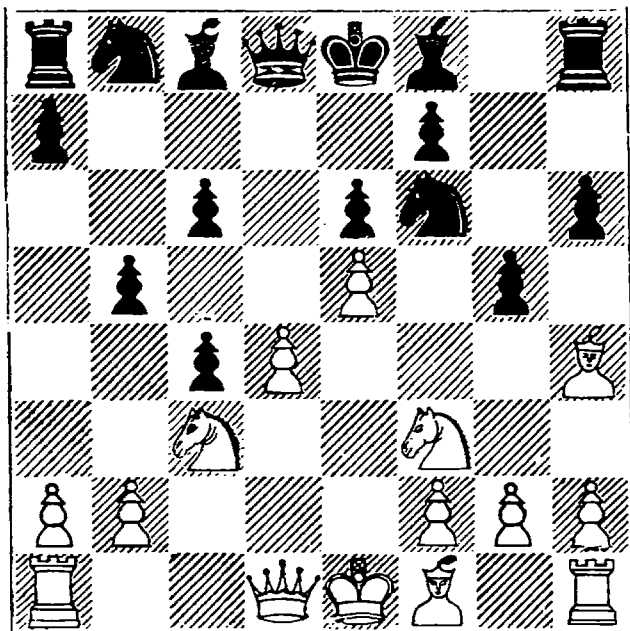
8. A4T,

FORZANDO al enemigo a alterar la posición normal de sus Peones, con vistas al final de la partida, en cuya fase este hecho supone evidente desventaja técnica.

8. ..., P4CR

No hay opción, pues resulta el único camino para no perder la pieza amenazada. Claro es que

este plan está previsto y aceptado por el negro en su activa defensa.

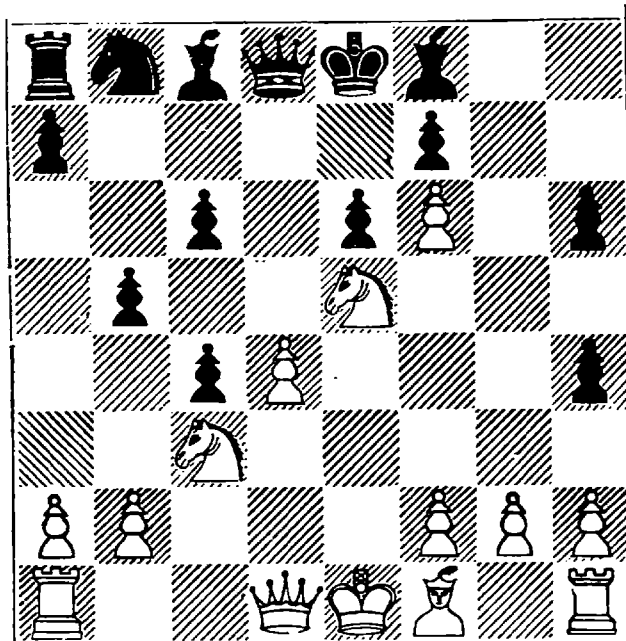


9. $P \times C$,

Hay otras respuestas también muy atractivas, y la más conocida es 9. $CR \times P$, $P \times C$; 10. $A \times PC$. Sin embargo, la elegida por el blanco resulta extraordinariamente eficaz y ofrece elegantes posibilidades a la combinación. El objetivo más inmediato y de efecto más práctico que consigue el blanco consiste en FORZAR a las negras a dislocar su sistema de Peones dejando un Peón en 5TR, lo que prácticamente equivale a no disponer de tal elemento. Si a ello sumamos el hecho de que en la columna de Alfil de Dama tiene el negro un Peón doblado, obtendremos la conclusión de que sobre el tablero las negras siguen tenien-

do un Peón de más; pero potencialmente, y desde el punto de vista práctico, es exactamente todo lo contrario, por la razón expuesta.

9. ..., $P \times A$
10. $C5R$, ...



Una jugada aleccionadora de la que nuestros estudiantes deben tomar buena nota. Expliquemos su "espíritu". Inmediatamente se ejerce una acción sobre los puntos más vulnerables del campo enemigo, siendo el principal de ellos 2AR, sobre el que pueden converger otras piezas, por ejemplo, A2R, seguido de A4T. ¿Quién puede arrojar este Caballo de su dominante posición? Esta claro que no es posible 10. ..., C2D, ya que el abandono del Peón de Alfil de Dama no resulta en tal caso lo que se dice recomendable. En el hecho de que no pueda ser

hostilizado este Caballo reside el valor principal de la decisión blanca, y ante este hecho —que lleva aparejada la BASE para diversos planes ofensivos— queda suficientemente justificado el abandono de un nuevo Peón. He aquí, pues, un magnífico ejemplo de lo que debe ser un gambito en el medio juego: la entrega de material a cambio de una posición de dominio y de una base de operaciones eficaz.

10. ..., D×P

Ya las negras no pueden volverse atrás. No hay nada que pensar en las defensas pasivas.

Si caen en la debilidad de cambiar de táctica en este sentido, limitándose, valga el ejemplo, a 10. ..., D2A, con el proyecto de hacer posible en seguida 11. ..., C2D, el enemigo, entre otros planes, puede elegir el sistenimiento del avanzado Peón 6AR, que en la lucha final sería decisivo. Para ello le bastaba 11. D5T (que impide 11. ..., C2D por la amenaza sobre el Peón de Alfil, seguido de 12. P4A después de 11. ..., T2T. Y si después de esto las negras siguen con 12. ..., C2D, sería cómodo el plan simple. 13. D×P5T, etcétera. Estas líneas, a título de ejemplo y sin considerar las evoluciones de que dispone el blanco en el flanco de Dama.

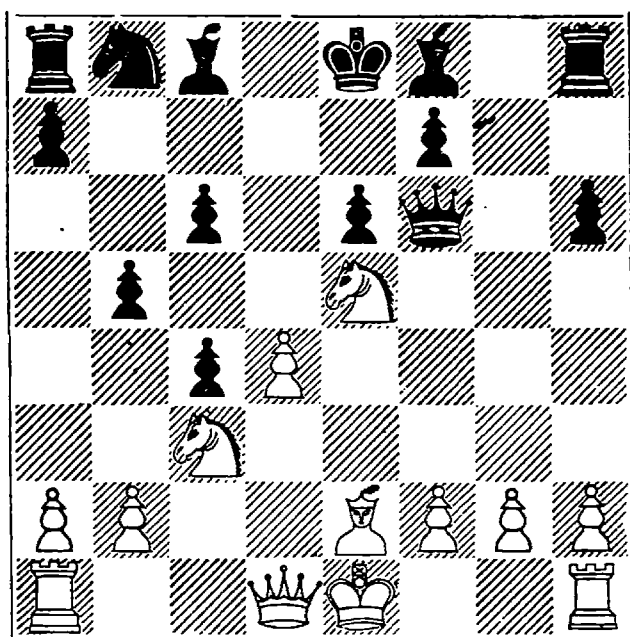
11. A2R, ...

Aunque a nuestros amigos estudiantes pueda sorprenderles, la verdad es que hasta ahora ninguno de los dos jugadores ha puesto nada de su “cosecha”, pues cuantos movimientos han sido ejecutados están previstos por la teoría. Y aun esta línea teórica subsistirá dos jugadas más antes de que uno de los rivales se decida a reflexionar con su propio cerebro. Esto, naturalmente, no ha sido obstáculo para que nosotros analicemos las jugadas en su carácter práctico, tratando de poner de manifiesto el espíritu de cada una de ellas.

La jugada que acabamos de presenciar es lo que se llama perfecta; no hay nada mejor. Parece, a primera vista, que el golpe 11. C4R era durísimo y de grandes efectos. ¡Error! Y grueso, amigos nuestros. Vean la respuesta: 11. ..., A5C+. ¿Qué hacemos ahora? ¿Avanzar el Rey cerrando el paso a un tiempo a la Dama y al Alfil y exponiéndose además al tiroteo enemigo? Locura fuera. ¿Volver el Caballo a su casa de 3AD? En tal caso, ¿para qué avanzo hasta 4R? He aquí, pues, bien definido el peligro que supone jugar “alegremente” sin pensar con detenimiento y con calma todas las posibilidades. El tablero ha de ser examinado en cada jugada, no sólo teniendo en cuenta el plan previsto y que se persigue, sino —y esto es importantísimo— CON OJOS NUE-

VOS, es decir, examinando la posición como si no la hubiéramos visto antes.

Esta jugada 11. A2R habilita el enroque, sitúa el Alfil en posición de ataque, bien mediante el uso de la casilla 3AR o de la casilla 5TR, preferiblemente la primera.



11. ..., A5C

Después sería tarde y había que evitar 12. C4R. La cosa es clara ¿verdad?

12. 0—0,

Sin miedo a la vía abierta en la columna de Caballo, ya que las blancas confían en que su ataque será tan fuerte que su adversario **no tendrá tiempo** de pensar a su vez en utilizar tal vía cargando sobre el Rey blanco. De esta forma queda en pie la amenaza D4R, que fuerza a

las negras a la jugada que sigue. Sin embargo, y a pesar de ser esta jugada estrictamente teórica, también pueden elegirse como buenas 12. A3A y 12. P4TD.

12. ..., A×C

Ya hemos visto que es obligada.

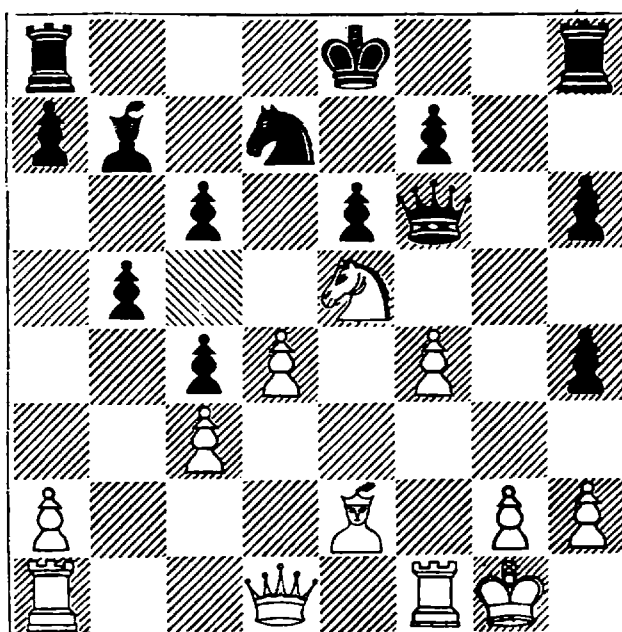
13. P×A, A2C

Anticipando la defensa a la ofensiva blanca, que supondría 14. A3A.

14. P4A,

No es necesario que digamos que este Peón no trata de defender el Caballo. La idea es avanzarle un paso más y forzar así a abrir brecha en la columna Alfil de Rey, para mayor eficacia del juego de la Torre. Propósito que el blanco ejecuta no obstante la respuesta negra.

14. ..., C2D

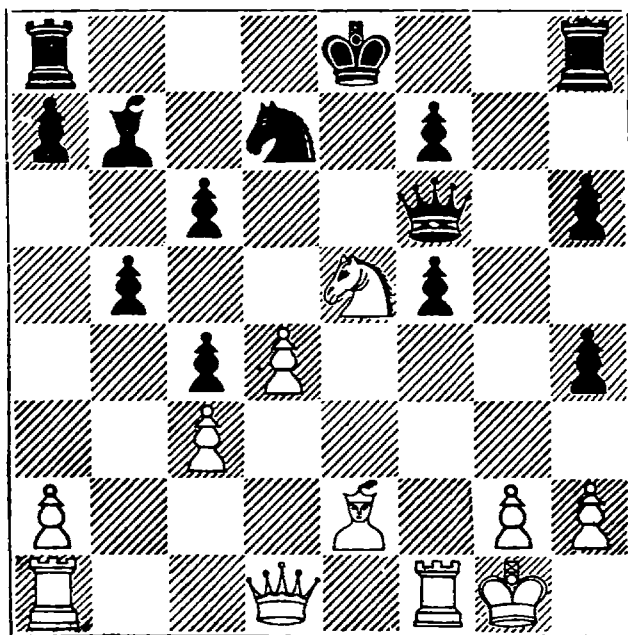


15. P5A! ...

Una carga más sobre la maltrecha formación enemiga. Parece que se entrega un nuevo Peón, pero esta vez el blanco no lo dejará abandonado. Y lo recuperará, aunque no por el hecho de recuperarlo en compensación material, sino porque al recuperarlo CONTINUAN su plan de ataque. Ya ni para el blanco ni para el negro pueden tener importancia Peones más que menos; es el ser o no ser lo que se ventila en la lucha, tal y conforme la batalla está planteada.

15. ..., P×P

En verdad, no se encuentra una jugada satisfactoria. Si el negro hubiera tratado ahora de resolver el problema de la defensa decidiéndose por 15. ..., 0—0—0, sin más reflexiones, el castigo sería implacable mediante 16. P×P, D×P; 17. A4C, etcétera.



16. A4C,

La mejor, sin duda. Parece que si las negras toman el Caballo, la respuesta blanca previa sería T×P y después, si necesario T×C. Conviene observar que sería engañosa 16. D2A, debido a P5A, respuesta que ahora no es posible, a causa de la pérdida del Caballo por el negro. Las blancas no tomarán el Peón con la Torre por la razón que vamos a exponer en seguida.

16. ..., C×C

Con la esperanza del error blanco 17. T×P, que sería contestado eficazmente mediante 17. ..., C×A; 18. T×D, C×T, con lo que resultaría que las negras han cambiado su Dama por una Torre y dos piezas menores, lo que supone cierta ventaja, acrecentada en este caso por la especial disposición de las piezas.

17. P×C,

Las blancas tienen tiempo para tomar el Peón, y esta tranquila jugada tiene, por otra parte, la virtud de FORZAR la respuesta enemiga, que ahora sí empieza a pensar seriamente en la defensa.

17. ..., D2R

Seguramente las negras dechaban la jugada 17. ..., D2C, pues de nada sirve la vía abier-

ta, debido al control del Alfil blanco del punto 3TR, con doble efecto defensivo y ofensivo, después de capturar el Peón en 18. A×P, amén de la movilización de la Dama blanca.

18. A×P,

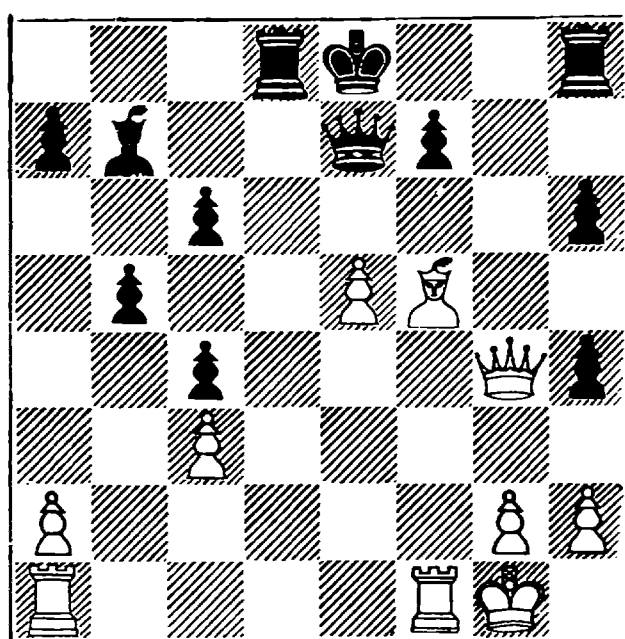
Mucho mejor que capturar con la Torre. Esta jugada es de propósitos más OCULTOS. Su amenaza inmediata es 19. P6R, que el negro ha de evitar por procedimiento directo o indirecto, si aspira a resistir. Es curioso observar (y muy aleccionador) que hasta este movimiento las negras han tenido sobre el tablero todos sus Peones, tres más que su rival, sin que tan considerable desnivel material haya supuesto ventaja alguna. Tal es el valor espiritual de ajedrez en su lucha contra las "cosas" materiales.

18. ..., T1D

He aquí un ejemplo muy sencillo de defensa indirecta, que no necesita explicaciones por nuestra parte.

19. D4C,

Montando de nuevo la amenaza 20. P6R, que deberá ser detenida sin titubeos.



19. ..., D4C

¡Ah, si las negras consiguieran cambiar las Damas! Entonces no sólo nivelarían el juego, sino que de un golpe su posición les llevaría a la victoria y de un golpe quedaría valorada su ventaja material. No hay duda de que esta jugada es preferible al movimiento falsamente defensivo 19. ..., R1A, que sufriría el castigo de 20. P6R, y este Peón terminaría asfixiando al Rey enemigo.

También podría escoger el blanco contra 19. ..., R1R, la siguiente línea, que brindamos a la curiosidad de nuestros estudiantes : 20. A6C, T1C (siguiendo la conocida táctica de defensas indirectas); 21. P6R! (un error sería 21. D4T, debido al notable "contragolpe" 21. ... P4A, que imposibilita al blanco la continuación 22. T×P+, debido a 22. ..., D×T!; 23. A×T, T×P+; 24. R1A. TD7D, con es-

peranzas de salvación, aunque bien difíciles ciertamente.

20. D4R, ...

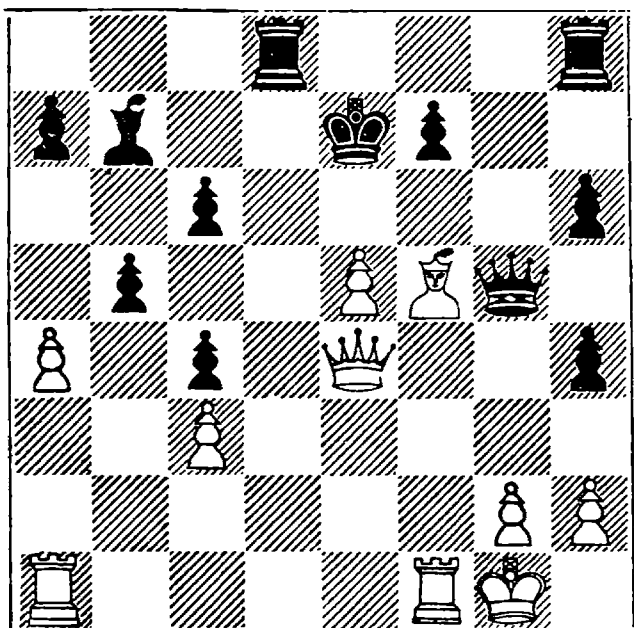
Una casilla ideal para la Dama blanca: impide la esperanzadora jugada negra P4AD y deja siempre "en el aire", como la espada de Damocles, la amenaza P6R.

20. ..., D2R

Las negras han de impedir a **todo trance** la "pesadilla" P6R. Con este movimiento quedan neutralizados los letales efectos que tal jugada lleva consigo, ya que cuentan con la respuesta 21. ..., P3A, imposible antes de todo punto, como fácilmente pueden ver ustedes, sin necesidad de nuestras explicaciones.

21. P4T, ...

Uno de los problemas más difíciles de resolver es ganar las partidas que están ganadas. Frecuentemente caemos en un error incomprensible por no saber hallar la línea final triunfadora. En esta posición...



... habrá que hallar el plan justo. El Rey negro se ha salvado de un ataque, pero otros males se ciernen sobre él con esta poderosa jugada. Las blancas tratan de hacer entrar en juego la Torre de Dama hacia la casilla 7T, que será definitiva.

21. ..., T7D

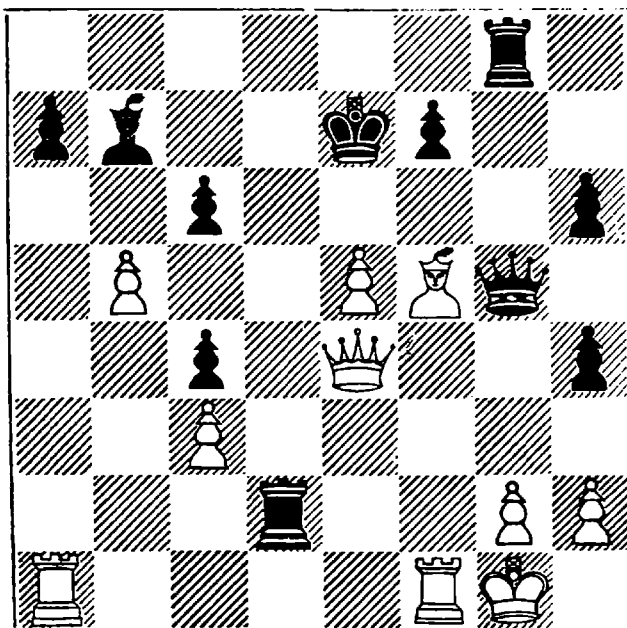
Convencidas las negras de que una actitud meramente defensiva sólo conduce a la derrota, se lanzan a un furioso y desesperado contraataque, que es detenido por las blancas con superior estilo.

22. P×P, ...

Sin preocuparse del contraataque, ya que previamente disponen del suficiente "antídoto" defensivo.

22. ..., T1C

Parece que las blancas tendrán que recurrir a la modesta jugada 23. T2A; pero aquí está la aleccionadora previsión de que antes hablamos.

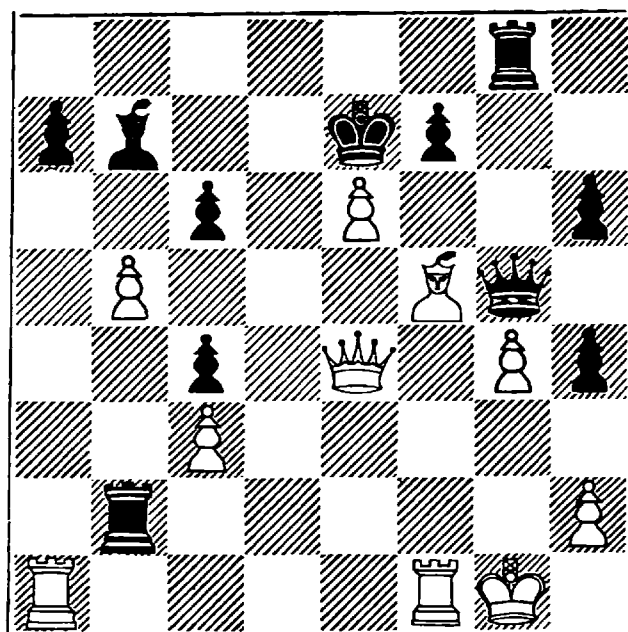


23. P4C!,

La idea exclusiva y eficiente en extremo de este golpe consiste en la obstrucción de la columna abierta, lo cual tiene lugar tanto con el Peón blanco como con el negro, a base de 23. P×P a p.; 24. P4T, seguido de 25. P×P, sin defensa posible.

23. ..., T7C

Un ardid de las negras para tratar de vencer mediante un golpe de mano por sorpresa. Hay que tener especial cuidado, pues en tanto el enemigo no rinda armas, siempre existe peligro. Figúrense ustedes que en este momento las blancas, seguras ya del triunfo, no valoran debidamente el movimiento de su rival. NO DESCUBREN la intención de la jugada, y continúan "alegremente" 24. P×P?? Las consecuencias serían trágicas. Tomen nota: 24. ..., D7D! y las blancas están perdidas, pues ¿cómo parar el mate amenazador en 7T? Si 25. D4A no se evita 25. ..., D7C mate. ¡Curiosa y triste sorpresa! Ved, pues, que SIEMPRE hay que estar ALERTA y siempre hay que conceder al enemigo el honor de saberle capaz de la victoria aún en las situaciones más apuradas.



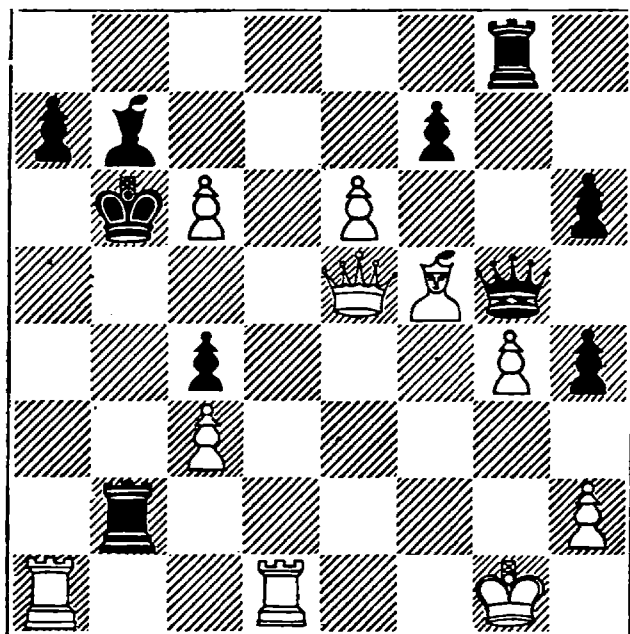
24. P6R!

He aquí realizada en su justo momento la amenaza tanto tiempo mantenida por las blancas. Ahora no es posible el plan 24. ..., D7D, pues las blancas llegarían antes al mate. He aquí el ejemplo: 24. ..., D7D; 25. P×P+ R×P; 26. A6C+ (doble de Torre y Alfil), R2C; 27. T7A+, R1T; 28. T7T mate. Es por ello que el Rey negro trata de buscar la salvación en la huida.

24. ..., R3D
25. T1A1D+, ...

Ya se ve que las negras no tendrán defensa posible, pero SIEMPRE, repetimos, hay que jugar con atención. Ahora esta atención consiste en VER el mate con la debida antelación y evitar pérdidas de tiempo. Este ja-

que con la Torre de Rey es lo justo, pues será necesario reservar la Torre de Dama en su columna abierta para intervenir en el momento oportuno.



25. ..., R4A

Tanto 25. ..., R2R, como 25. ..., R2A llevan al mate en seguida, como fácilmente verá el lector por sí mismo.

26. D5R+ R3C

27. P×P, ...

Las negras deciden abandonar justamente, ya que el mate es inevitable, pues si 27. ..., R×P, sigue 28. D5D+, R3C (si 28. ..., R2A; 29. D5R+, R1A; 30. P×P+, etc., hasta el mate en pocas: y si 29. ..., R3A, entonces 30. A4R+ y mate en seguida. (En el diagrama, la posición final.)

LECCION VIGESIMOCTAVA

PARTIDA NUMERO 4

Defensa Siciliana

Blancas: PABLO MORAN

Negras: ANGEL JIMENO

1. **P4R,** **P4AD**
2. **C3AR,** ...

Conocidas ya de nuestros lectores las ideas iniciales de la Defensa Siciliana, les invitamos a que releen los comentarios a estas tres jugadas con el fin de evitar repeticiones.

2. ..., **P3D**

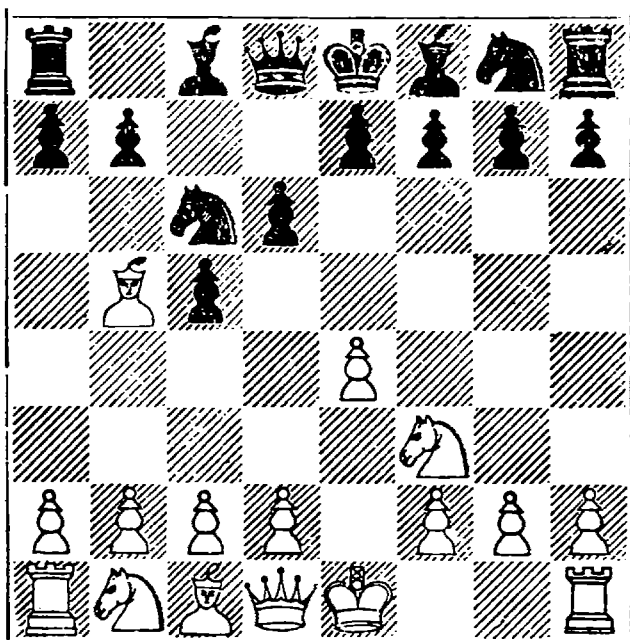
Una jugada obligada en la Siciliana, de carácter defensivo, y cuyos objetivos inmediatos consisten en la apertura de la diagonal para el Alfil de Dama—cuyo desarrollo carece de dificultades en esta defensa—, en el apoyo del Peón “siciliano” y en el control del punto central AR. Por inversión de jugadas es demorado este lance en otras líneas, pero nunca omitido.

3. **A5C+**, ...

Muy raramente se usa este ataque, cuya eficacia es más que dudosa, pues supone la renuncia del blanco a su Alfil de Rey, si no quiere verse en el caso de **ceder tiempos**. Salvo casos de excepción, **TODO** lo que en la iniciación de la apertura no suponga la contribución en proyectos, en ideas, próximos o definidos, para la **POSESION** del centro, resultará cuando menos ineficaz, frecuentemente perjudicial y siempre peligroso. Es por ello por lo más teórico y práctico resulte aquí la conocida jugada 3. **P4D**, que disputa rápidamente y sin titubeos la influencia sobre el centro del tablero.

3. ..., **C3AD**

Una resolución de fino sentido. El cubrir con el Caballo revela que el negro tiene aspira-



ciones y va a disponerse a presentar batalla; es decir, que su propósito no será reducir su misión en las jugadas de apertura a la obtención de posiciones niveladoras neutralizando la ventaja de salida. Las negras piensan en la supresión del Alfil blanco a cambio del Caballo de Dama, y en la SEGURIDAD de que el consiguiente Peón doblado reforzaría el control del centro.

4. 0—0, ...

Las blancas juegan “a la española”, como si su adversario hubiese elegido la lucha abierta contra el 1. P4R. La idea principal blanca en esta jugada es el desarrollo ultrarrápido, reservándose la disputa del centro para los inmediatos golpes.

4. ..., P3TD

Apresurándose a suprimir el Alfil enemigo forzando el cambio, ya que la retirada a 4A, o a 2R —únicas posibles— supone una lamentable pérdida de tiempo. Sin embargo, las negras, con esta decisión, no han considerado oportuna la oposición, 4. ..., P4R, contra el propósito blanco de irrupción central mediante P4D. Y no les faltan para ello razones, pues si 4. ..., P4R, las blancas prepararían un prometedor dispositivo central después de 5. P3A, lo que, sin embargo, no supone la anulación de planes negros, ya que es posible ideas compensadoras después de 5. ..., A5C. Las negras juegan con muy buena “técnica” aprovechando las experiencias del estudio de los maestros modernos de la posición. Sea esto sólo una observación a título de curiosidad, pues el desarrollo y explicación de estos objetivos escapa a la finalidad de nuestra lección.

5. A×C+, P×A

6. P4D, ...

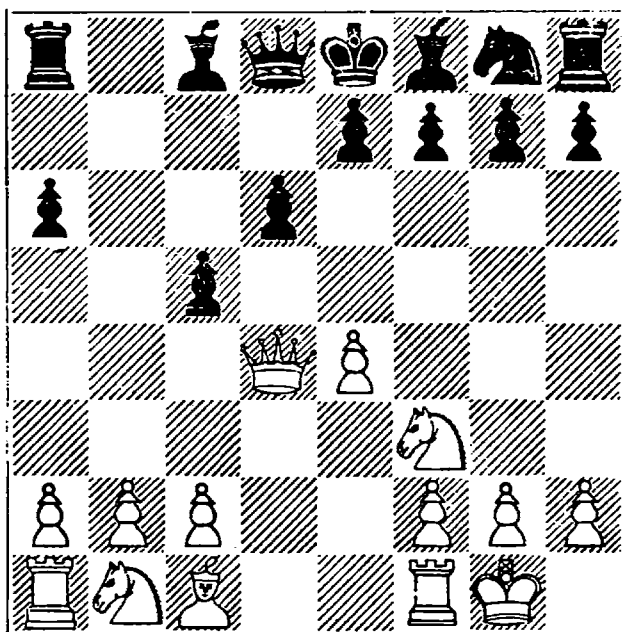
Absolutamente obligado para luchar por la posesión central, cuyo objetivo —según ya conocen nuestros lectores— es de carácter fundamental en todas las apertura.

6. ..., P×P

Se reducen los efectivos blancos del centro. He aquí un objetivo. Toda captura lleva im-

plicita otra captura adversaria en términos normales. Y toda captura, también en términos generales, **NO SUPONE DESARROLLO**. Cuando un jugador decide un cambio de piezas o Peones en plena apertura, ha **DIFERIDO**, desde el **punto de vista técnico**, la obligatoriedad de atender al **DESARROLLO**. Es por ello que no existe pérdida de tiempo en este tipo de jugadas. Otro objetivo de esta decisión es, al mismo tiempo que la eliminación del propio Peón doblado, el habilitar la casilla 4AD para el Peón retrasado en 3AD, consiguiendo la estructura inicial de la Siciliana sin perder tiempos, ya que tal avance supondrá una verdadera ganancia de tiempo en todos los casos.

7. D×P, P4AD



La ganancia de un tiempo se fundamenta en el hecho de que

el adversario viene obligado a jugar dos veces seguidas la misma pieza. Sin embargo, en cuanto afecta al desarrollo, no existe realmente esta pérdida. Examinemos, con abstracción de cuantas jugadas se han producido y quedan estudiadas, la posición de ambos combatientes. Las blancas cuentan con la puesta en acción sobre el centro de dos piezas —Caballo y Dama—, un Peón situado en una de las cuatro casillas centrales y la seguridad del Rey en el enroque. Frente a tales ventajas las negras no pueden aducir todavía desarrollo de pieza. Lejos de ello, la posición del flanco de Rey resulta enojosa, y todas las piezas de que dispone están en su casilla inicial. ¿Cuál es, pues, el argumento que, como contrapartida, aducirán las negras para defender la estrategia elegida? Solamente la disposición de sus Peones del flanco de Dama, lo cual, ciertamente, no parece demasiado compensador.

8. D3D,

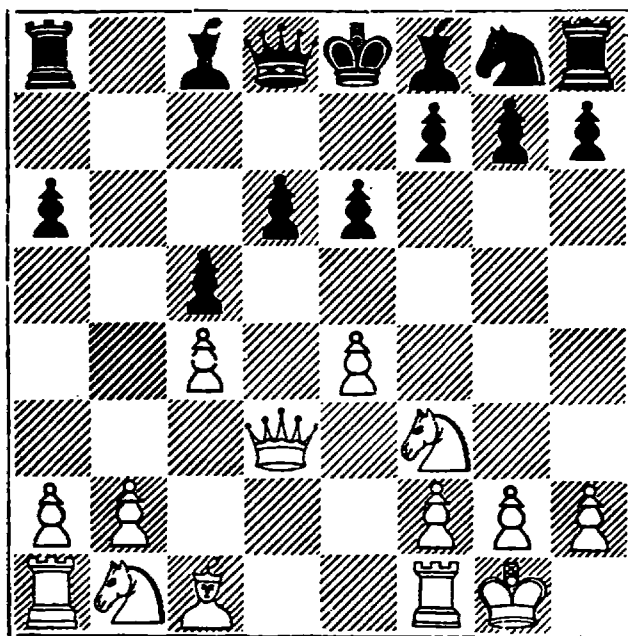
Como norma general —esto ya lo saben nuestros lectores— **NO DEBE JUGARSE LA DAMA** en los movimientos de aperturas. En este caso, sin embargo, la Dama desarrolla una actividad cómoda y **SIN RIESGOS** desde esta **modesta avanzada**. No hay riesgo, ya que el posible plan negro 8. ..., P4TD y A3T es demasiado visible y, aun tolerándolo

ineficaz, pues las blancas disponen de variados antidotos, sin olvidar cubrir al mismo tiempo sus propios objetivos.

8. ..., **P3R**

Para disponer 2R a su Alfil de Rey y controlar la casilla a 4D, cuya posesión blanca por vía de C3A-5D —en el caso, por ejemplo, de 8. ..., P4R— resultaría definitivamente grave.

9. **P4AD**



Las negras tenían un tercer objetivo que cubrir con su **MODESTA** jugada anterior: el avance 9. ..., P4D, consiguiendo —en el caso de previos cambios 10. P×P, P×P— el disponer de dos Peones centrales y unidos. Con esta jugada **SE FIJAN** los Peones centrales enemigos, controlando con tres armas el punto

avanzado 5D, que será reforzado con el Caballo de Dama.

9. ..., **A2R**
10. **C3AD**, **C3AR**
11. **A5C**, ...

Ha terminado la apertura para las blancas. La ventaja de éstas está ya dibujada, pero de manera muy leve y difícil de traducir prácticamente. La presencia de la pareja de Alfiles —una de las ventajas teóricas más famosas y estimadas entre los técnicos— puede compensar los dos tiempos que hacen falta para completar el desarrollo y salir de la apertura. Pero la ventaja blanca está oculta y es real.

11. ..., **P3TR**

Una jugada muy lógica, que consigue **PRIVAR** al Alfil enemigo del control de una de sus diagonales.

12. **A4T**,

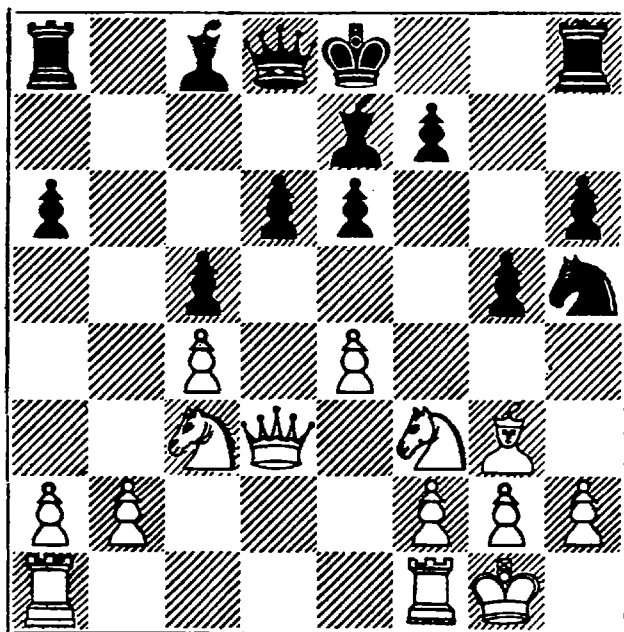
Manteniendo la amenaza 13. P5R, cuyos efectos destructivos son visibles, pues, en el más modesto balance, las blancas conseguirían dejar al adversario con un Peón aislado en 4AD.

12. ..., **P4C**

Quizá llenas de preocupación ante la amenaza referida, las ne-

gras se deciden por este **PREMATURO** avance de la infantería del flanco de Rey. En el 90 por 100 de los casos este tipo de decisiones resulta funesto, ya que el Rey no encontrará la necesaria protección y los "holes" o casillas indefensas serán fácil acceso a las baterías enemigas. El lance más acertado hubiera sido 12. ..., C2D, invitando a cambiar los Alfiles e impidiendo a la vez el proyectado P5R antes citado. Obsérvese que no resultaría práctico suprimir dicha amenaza mediante 12. ..., P4R, pues el "hole" 4D invitaría al salto del Caballo de Dama blanco.

13. A3C C4T



Ya es tarde para nular la amenaza blanca, que se produciría aun en el caso de jugar ahora 13. C2D. Las negras tratan de obtener **COMPENSACIONES** por

su deficiente posición en la supresión del Alfil blanco, que aún lucha.

14. P5R,

La amenaza dejó de serlo, pues resulta ejecutada con todo efecto. Las debilidades negras por el prematuro avance del PCR empiezan a dibujarse. El punto 2AR surge ya como objetivo para el caso de que no sea desechado el propósito de tomar el Alfil, lo que supone la apertura de la columna AR para la Torre blanca.

14. ..., C x A

Ya se ven pocas soluciones. Si 14. ..., C5A, lo más sencillo para las blancas será 15. A x C, seguido de D4R, ganando el Peón. La continuación más resistente puede ser 14. ..., A2C, con posibles contraataques.

15. PA x C,

De acuerdo con la idea antes apuntada.

15. ..., P5C

Un nuevo error. Las negras están jugando con poca fortuna y con notorio descuido. Ahora **no** ven cuán fácilmente pierden un Peón. Era todavía necesario y forzoso 15. ..., A2C, con esperanzas por la presencia de los dos Alfiles.

16. D4R,

Ataque simultáneo a la Torre y la Peón imprudente, después de ASEGURARSE de que una probable cesión de calidad mediante 16. ..., P×C no ofrece compensaciones al enemigo.

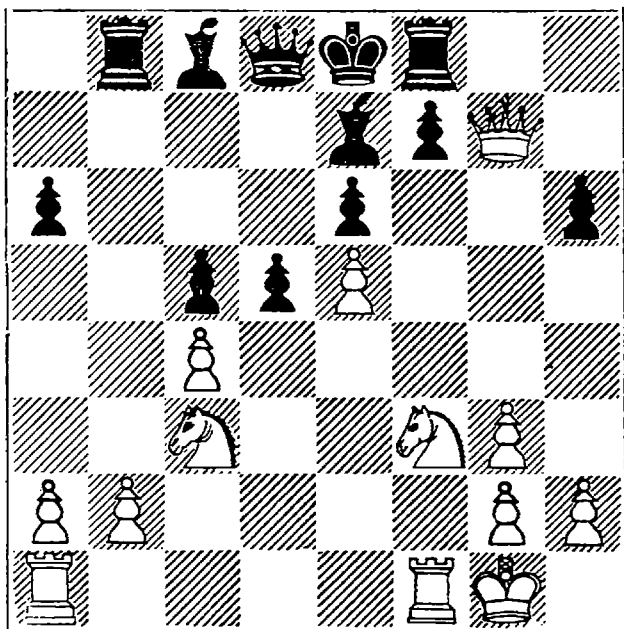
16. ..., T1CD

Triste necesidad.

17. D×P, P4D

Reacción tardía y propósitos inocuos. Más prometedores —aunque no haya esperanzas, realmente— serían 17. ..., R1A e incluso 17. ..., T×P.

18. D7CR, T1AR



Ahora el Rey negro cifrará su última esperanza en cerrar sus piezas, defendiendo su posición

en el centro. Veamos cómo traducen en realidad las blancas sus numerosas ventajas.

19. TD1D,

Anulando las oportunidades de la mayoría de Peones negros en el centro y forzando al enemigo a prestar atención a nuevas amenazas.

19. ..., P5D

Decididamente las negras se han propuesto no jugar 19. ..., A2C en ninguna de las oportunidades que tuvieron de hacerlo. Ahora, 19. ..., A2C tendría al menos la virtud de mantener cierta “lucha de nervios” en el centro del tablero, lo que podría influir de alguna manera en el aspecto psicológico de la batalla, ya que técnicamente la partida está decidida.

20. P3CD,

Como no tienen prisa, las blancas aprovechan la circunstancia de hallarse la Dama negra tras el avanzado Peón para atender el apuntalamiento del flanco de Dama, asegurando así la ventaja en todos los frentes y destruyendo anticipadamente toda posible reacción.

20. ..., A2C

Tardía y, por desgracia, de todo punto inútil.

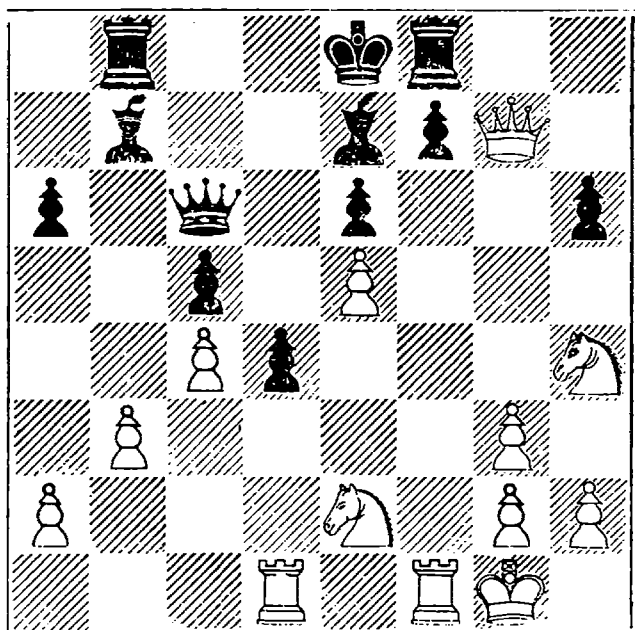
21. C2R,

Ahora los Caballos blancos se disponen a evolucionar sobre el flanco derecho hasta caer sobre la débil posición del Rey negro en el centro.

21. ..., D3C

Tratando de encontrar alguna casilla que dé valor a su más potente pieza, con la ilusión de aprovechar el hecho de apuntar el Alfil negro sobre la gran diagonal.

22. C4T, D3A



Si las blancas dejasen de prestar atención al juego adversario y se ocupasen inocentemente —por ejemplo— de tomar el inofensivo Peón negro de TR, recibirían la desagradable sorpresa de la pérdida de una pieza

por vía de 23. ..., A×C. Véalo el lector, sin necesidad de que nosotros expliquemos la razón grande que para tal pérdida existe. HAY QUE ESTAR SIEMPRE ALERTA. Sólo cuando el adversario rinde las armas el peligro desaparece. Mientras hay combate, el riesgo existe. A veces más riesgo en las armas propias que en las enemigas

23. T2A,

Muy sólida y “demostrativa” de seguridad. También era “práctica” 23. C3A.

23. ..., D5R

La Dama negra no cesa de buscar casillas de acción. Lástima que sus buenos propósitos los hagan inútiles las torpes evoluciones anteriores de sus piezas menores.

24. TD1AR,

¡Todas las piezas al asalto!

24. ..., D6R

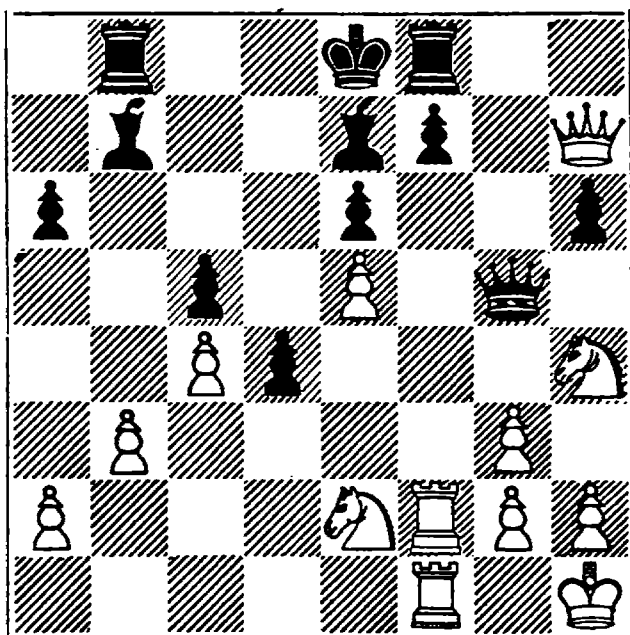
Nuevo esfuerzo de la Dama blanca. Ahora parece limitar su propósito a clavar la Torre enemiga y defender el Peón de Torre propio. Pero también se dispone a acudir al flanco de Rey proponiendo el cambio a su adversario. Son dignos de elogio los cuatro movimientos de esta pieza negra, que consecuentemente ha realizado hasta conseguir vitalizar su acción.

25. R1T, ...

Para poder disponer en el asalto del juego de la Torre.

25. ..., D4C

Cinco movimientos seguidos de Dama, todos irreprochables. El blanco no aceptará el cambio propuesto, pues quizá concediera a las negras la posibilidad de unas tablas, a base de compensar el punto 2AR, tan débil con el Peón pasado en 5D.



26. D7T

Lo justo. No es posible 26. T×PA,, por el castigo 26. ..., D×D; 27. T×D, T×T+, ganando. Las negras todavía son peligrosas.

26. ..., P6D

La última esperanza...

27. C4A, P7D

Sin prever el golpe de gracia...

28. C×P!,

Un típico ejemplo de combinación simple y directa. Las negras están FORZADAS a aceptar el falso sacrificio de piezas perdiendo material y la partida rápidamente.

28. ..., P×C

El resto no necesita comentario.

29. T×T+, A×T

30. D7A+, R1D

31. D×A+, Rinden

LECCION VIGESIMONOVENA

PARTIDA NUMERO 5

La partida que vamos a pasar al tablero es una de tantas partidas bien jugadas; no es un prodigio, ni tampoco una vulgaridad. En ella como en cualquier otra, encontraremos motivos sobrados de enseñanza.

Antes de empezar conviene que tengamos presente una verdad: para hacer una cosa bien hecha hay que tener afición; para ganar una partida de ajedrez la primera condición precisa es **querer** ganarla de verdad. Esto quiere decir que la cosa debe ser

tomada en serio. No se puede pretender el triunfo en la esperanza de que el adversario es inferior y se equivocará. Si queréis vencer será necesario que pongáis el alma en la lucha: hay que **LLENAR EL TABLERO DE IDEAS**. Nunca, nunca, haréis una jugada cualquiera **porque no seáis qué hacer**. Siempre, siempre hay muchos planes, muchos proyectos que encontrar. Lo difícil es hallarlos y seguirlos con exactitud. Vamos al asunto.

Defensa Francesa

Blancas: ARTURO POMAR

Negras: FIUS

1. P4R, P3R

El primer objeto de la apertura consiste en **TOMAR POSESION DEL CENTRO** del tablero. El centro del tablero es la base fundamental de operaciones. Las blancas han avanzado su Peón de Rey dos pasos, dejando así

vías abiertas al Alfil y a la Dama. Es un movimiento inicial conocidísimo y lleno de lógica. Las negras, también en buena lógica, deberían responder igualmente P4R. No ha sido así. Preferen que su Peón de Rey avance un solo paso. Esto es tanto

como decir al adversario que **RENUNCIAN** a la lucha por el centro. Sin embargo, las negras en el fondo, abrigan el propósito de disputar el centro **DES-PUES**. Se trata, por lo tanto, de un plan oculto.

2. **P4D,**

Las blancas continúan en su lógico plan de posesionarse del centro.

2. ..., **P4D**

He aquí el pensamiento defensivo de las negras: disputar el centro después de una jugada de seguridad. El Peón de Rey, fuertemente apoyado, protege a su vez el avance del Peón de Dama, sin temor al cambio. Tampoco teme el "hueco" que deja en la casilla cuarta de Rey. Obsérvese que el banco puede ahora situar una avanzada en campo enemigo jugando en seguida **P5R**. Y decimos que las negras no temen este avance porque el objetivo de la Defensa Francesa es atacar la formación de Peones blancos por la retaguardia. Concretamente, este ataque debe dirigirse contra el Peón blanco de Dama. Tengamos esto muy en cuenta.

3. **C2D,**

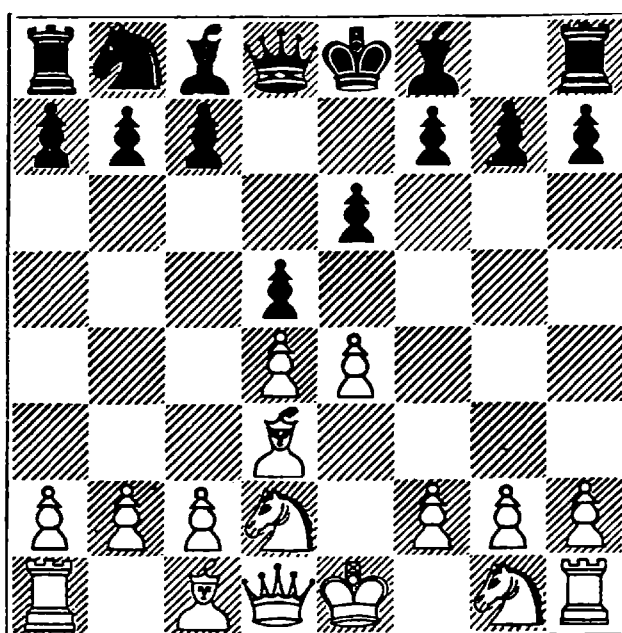
Un movimiento un poco extraño, que es consecuencia de las experiencias obtenidas por los maestros en su lucha contra la

Defensa Francesa. Lo normal debe ser **3. C3AD**, que defiende el punto **4R** y además presiona sobre la casilla enemiga de **5D**. Esta jugada **3. C2D** tiene como objetivo inmediato el defender el Peón de Rey, permitiendo a la vez consolidar la posición central del Peón de Dama mediante la posible jugada **P3AD**; y como objetivo mediano **colaborar** con el Caballo de Rey blanco en la defensa del importante punto central **4D**, según más adelante vamos a ver.

3. ..., **C3AR**

¡Buena lógica! Las negras **desarrollan** una pieza y atacan el centro enemigo. Siguen sin temer el avance del Peón de Rey blanco, pues en tal caso **CONFIAN** en debilitar su base de apoyo de **4D** blanco después de varias maniobras.

4. **A3D!**,



Las blancas demuestran con esta jugada verdadera ingenio. Parece que el Peón blanco de Dama está perdido. ¿Qué pasaría si las negras juegan ahora 4. ..., P×P y en seguida 5. ..., D×P? Algo lamentable: el negro pierde la Dama sencillamente así: 4. ..., P×P, 5. C×P, D×P?; 6. A5CD+, seguido de 7. D×D, o, en caso de 7. ..., D2D, ganándola con el Alfil. Esto se ve fácilmente AHORA. Lo importante es verlo ANTES. Es decir, hay que CREAR la idea. La función del jugador tiene dos aspectos: destruir los planes enemigos y crear planes propios. En una sola jugada deben ser cubiertos estos dos principios. Cuanto mayor sea el número de ideas que anima la jugada, mayor será el valor de ésta y mayor su eficacia. Las blancas, con 4. A3D!, han conseguido lo siguiente: a) desarrollar una pieza; b) sostener el centro; c) mantener la "tensión, es decir, conservar el pulso nervioso, eludiendo las decisiones y dejando siempre abiertas las posibilidades para seguir una línea determinada cuando convenga; d) apoyar un punto atacado por el enemigo; e) tender una celada astuta en la que el adversario pueda caer si es "corto de vista".

4. ..., P4A

Este movimiento es OBLIGADO en todas las variantes de la Defensa Francesa. El fundamen-

to de este sistema defensivo es, como queda dicho, atacar la formación de Peones blancos por la retaguardia, es decir, sobre el punto AD blanco, ya que asimismo la casilla 5R blanca debe ser ocupada en un momento o en otro. Ahora se ve la intención de la jugada blanca 3. C2D, que reserva la casilla 3AD para el Peón en apoyo del atacado Peón de Dama. La ventaja teórica del blanco reside en sostener sus Peones centrales, acumulando defensas sobre el punto 4D, que es el que ha de sufrir los ataques negros.

5. P5R,

El mejor momento para esta jugada TIPICA contra la defensa francesa. En otro caso, por ejemplo, si inmediatamente hubiera jugado el blanco 5. P3AD, las negras podrían haber forzado el aislamiento de un Peón blanco mediante los cambios 5. ..., P×PR, seguido de 5. ..., P×P. Un Peón aislado, salvo casos especiales, es una desventaja. Ahora las blancas no sólo eluden este riesgo, sino que vigorizan su INICIATIVA.

5. ..., CR2D

Las negras, al elegir esta defensa, ya contaban con este retroceso, que tiene lugar en la inmensa mayoría de sus variantes y que, en el fondo, no supone desventaja, pese a lo cerrado que queda el Alfil de Dama.

6. P3A,

Manteniendo el centro e iniciando la sujeción del importante punto de apoyo de 4D. En estas dos maniobras blancas hemos podido apreciar la importancia que tiene el seguir un orden preciso en las jugadas. A veces, basta una inversión en este orden para que se desnaturalice el espíritu y la idea de una combinación de ataque o como queda dicho, atacar la defensa.

6. ..., C3AD

Cargando sobre el punto 4D blanco, según es la obligación del negro. Obsérvese que las blancas han de cuidar con el mayor esmero sus Peones centrales, que están dentro del campo de tiro de las piezas negras.

7. C2R,

Las blancas prevén que el punto 4D será objeto de un nuevo ataque negro y se disponen a apoyarlo con tres defensas. Este Caballo en 2R defiende el punto 4D y RESERVA la casilla 3AR para el Caballo de Dama, desde la cual ejercerá una nueva acción defensiva sobre 4D.

7. ..., D3C

¡No se engañó el blanco! Las negras insisten en su plan. Ya hay tres ataques sobre la casilla

4D; atacan simultáneamente el Peón, el Caballo y la Dama.

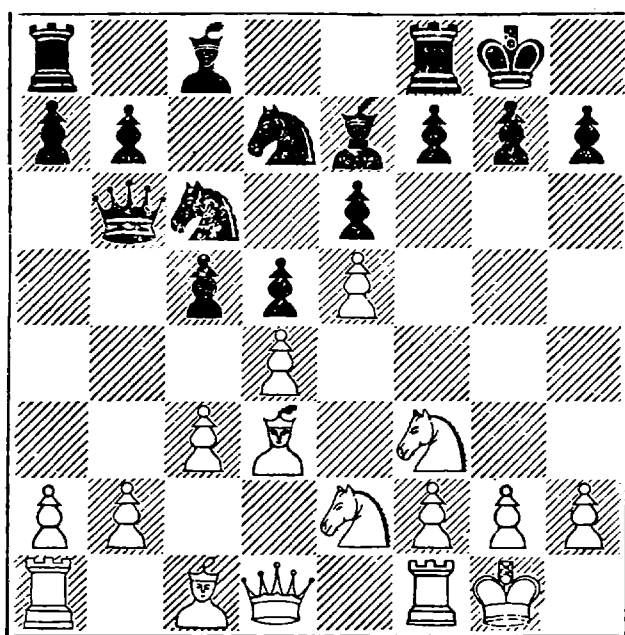
8. C3A,

Contra tres ataques, tres defensas. No pasa nada. Si el negro cambia Peones, la situación estratégica será la misma, con la única diferencia de que la columna Alfil de Dama quedará abierta para ambos bandos.

8. ..., A2R

Un simple movimiento de desarrollo que persigue como más inmediato objetivo el preparar el enroque. Sin embargo, otros proyectos encierra también esta jugada, siendo el más importante de todos la ruptura P3A, que forzará el dejar libre la columna Alfil de Rey para la Torre negra, una vez efectuado el enroque.

9. 0—0, 0—0



Establecidas las posiciones centrales y cumplidos los objetivos de desarrollo más obligados, ambos ejércitos sitúan en seguridad sus monarcas. Conviene antes de seguir adelante examinar con juicio crítico la posición que ofrece el tablero. Las blancas tienen en desarrollo todas sus piezas menores, ya que aunque el Alfil de Dama no ha sido situado sobre el terreno de combate, dispone en cambio de vía libre para hacerlo así en seguida; tienen sujeto el centro sobre el que ejercen una presión dominante, con la sola contrapartida de tener que estar alerta en su defensa del punto 4D tan preferido por la atención del enemigo; el Rey está seguro y las IDEAS de ataque pueden discurrir por el tablero en diversos planes. Las negras han batallado bravamente en su objetivo de minar la fortaleza central enemiga; tienen en seguridad su Rey y en desarrollo CASI todas las piezas menores; ningún peligro inmediato les asalta. Sólo les resta el duro problema de dar aire a su Alfil de Dama, estorbado en su desarrollo por sus propias piezas. Este examen nos da como balance el hecho de que las blancas en su décima jugada, al terminar prácticamente la apertura, CONSERVAN LA INICIATIVA, es decir, mantienen la jugada de ventaja inicial. La partida, en este momento, tiene color blanco. Pero ¿es suficiente

este hecho para pensar en la victoria? En forma alguna. La victoria está por hacer. Es ahora precisamente, en este momento en que la mayor parte de los principiantes no encuentran jugadas, no saben qué hacer, es ahora cuando el jugador IMAGINATIVO ha de trazar sus IDEAS.

10. A5CR,

Ya estamos en presencia de una idea creadora. Las blancas plantean lo que se llama una combinación. El Peón blanco de Caballo de Dama queda abandonado. A primera vista parece que no hay dificultad en capturarlo, sencillamente con 10. ..., D×P, ya que si la Dama es atacada con la Torre todavía podía capturarse el Peón de Torre y aún habrá tiempo para escapar con la Dama de la persecución de la Torre, si previamente se ha jugado, por ejemplo, 10. ..., P×P. Pero esto será tanto como caer en la trampa trazada por el blanco, entrando en su combinación. He aquí la brillante idea de sacrificios concebida por las blancas: contra las posibilidades negras 10. ..., D×P; 10. ..., P×P o algún otro movimiento que no HAYA DESCUBIERTO el plan blanco, la respuesta sería 11. A×A, C×A; 12. A×P+, R×A (si no acepta el sacrificio quedará una vía peligrosísima para el final); 13. C5C+, R3C (si torna a 1C o 1T, la jugada C4A amenazando la

entrada de Dama, es mortal); 14. C4A+, y el ataque es lo que se llama decisivo; obsérvese que el Rey negro no puede tomar el Caballo, pues entonces recibe mate, después de 15. D5T+, seguido de 16. TR1R y 17. P3C, mate. Tampoco le salva al negro la jugada 14. ..., R4A a la que puede seguir 15. P3TR!

Este ataque sería, por tal carácter decisivo, la mejor compensación del SACRIFICIO de material efectuado.

10. ..., P3A

Una defensa eficaz por su espíritu ACTIVO. Refuta muy satisfactoriamente todas las combinaciones antes citadas.

11. P×P,

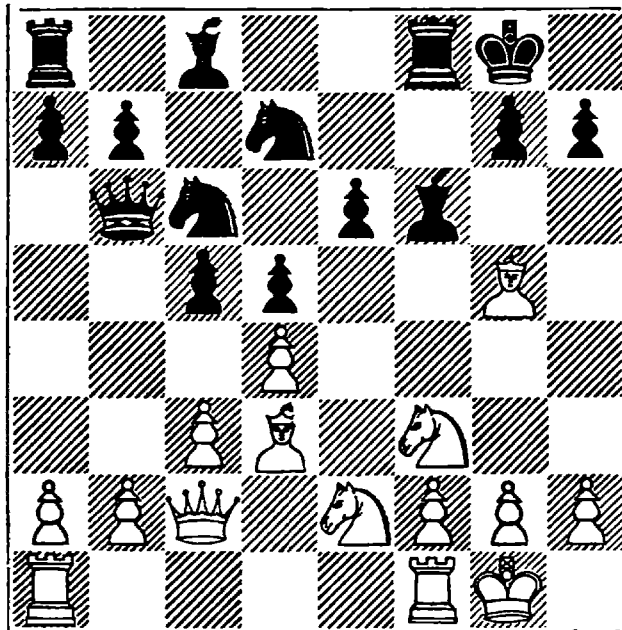
Las negras se apuntan con esta decisión del blanco una satisfacción auténtica, pues han conseguido eliminar el pivote enemigo incrustado en su propio campo. El precio de esta alegría es dejar atrasado el colgante el Peón de Rey.

11. ..., A×P

El juego negro parece resolver sus problemas poco a poco. Si ahora el blanco inocentemente cambia los Alfiles, el negro tomará de Caballo, liberando su confinado alfil de Dama y dominando el punto 2TR, que es

siempre uno de los objetivos preferidos de ataque en el enroque corto. Sin embargo, las blancas no han perdido la iniciativa. Y van a demostrarlo con NUEVAS IDEAS...

12. D2A!, ...



Una jugada maestra que consigue AL MENOS crear una debilidad en el campo del Rey negro. No es posible la defensa indirecta o con alguna idea de ingenio del Peón Torre de Rey que ha de ser avanzando necesariamente.

12. ..., P3TR

¿En qué consiste la ventaja blanca después de FORZAR esta jugada? Obsérvese que el punto 6CR queda sin defensa negra. Y el punto 6CR está DEMASIADO CERCA del Rey negro para no ser un buen objetivo blanco.

13. P×P, ...

Hay que atender siempre a la situación general del tablero y no hacer movimientos MECANICOS. Esta jugada INTERMEDIA es acertadísima. Evita el aislamiento de un Peón blanco en el centro, que en otro caso podría producirse y fuerza a tomar con la Dama, pues si juega el negro 13. ..., C×P, la respuesta 14. A3R sería lo que se llama muy MOLESTA para el negro. Tan molesta que es fácil de ver el gravísimo peligro que corre el Caballo ante la amenaza P4CD.

13. ..., D×P
14. A7T+, R1T

Este jaque se produce en el momento justo. La idea es quitar una Defensa a la casilla 7AR que en la fase final puede ser de gran interés para el ataque blanco; y también situar al Rey enemigo en una casilla susceptible de ataque de Caballo.

15. A3R, ...

El Alfil, al retirarse, lo hace GANANDO TIEMPOS. He aquí otro de los principios tácticos más necesarios.

15. ..., D3D

¿Balance? La ventaja blanca, consecuencia de su mantenida iniciativa, se basa, entre otras razones, en el PEON COLGANTE negro en 3R, que es una debilidad efectiva y grave. Esto sin hablar de nuevo del Alfil, sin desarrollar.

16. C4A, ...

Cargando con nuevas y potentes armas sobre el punto 6CR tan hábilmente conquistado. No hemos de olvidar que en la lucha sobre el centro del tablero no son las piezas y Peones los únicos objetivos de ataque: también las casillas son "materia" para la conquista.

Claro es que la amenaza directa es sencillamente 17. C6C+, R×A; 18. C×T+, ganando calidad. Las negras han de preocuparse de esta fuerte amenaza, evitándola con JUGADAS FORZADAS.

16. ..., CD4R

Afortunadamente, la defensa obligada es suficiente e incluso ACTIVA, pues esta jugada obliga a la reducción de armas, lo cual PUEDE SER un buen medio para eliminar la PRESION enemiga.

17. C×C, ...

Un cambio que no reduce la presión blanca y que elimina el riesgo de un posible contraataque negro mediante 17. C×C+, seguido de 18. ..., C4R. Es verdad que ahora el negro dará aire a su Alfil; pero las ventajas no deben ser RIGIDAS. Es necesario alternar los planes de tácticas para obtener ventajas diversas de acuerdo con las fluctuaciones de la lucha.

17. ..., C×C
18. TD1R, ...

Las Torres entran ya en juego. A la larga, las blancas persiguen presionar el Peón colgante.

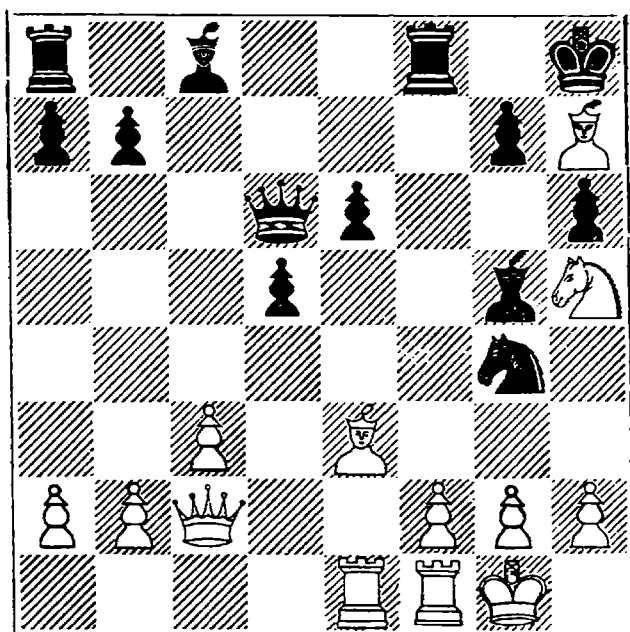
18. ..., A4C

Un buen acuerdo para defender indirectamente la debilidad de 3R, persistiendo, a la vez, en el plan general de defensa consistente en reducir el número de piezas en juego.

19. C5T, ...

Cambio de plan. Hay que ver el tablero en cada jugada con NUEVOS OJOS, como si se tratase de una partida distinta a la que disputábamos en la jugada anterior. El blanco piensa: si el negro cambia su Alfil al tomar con Torre, mi presión será más eficaz sobre el punto 6R; por otra parte, entre varias cosas, queda a la vista la posibilidad P4A, aunque de momento pueda ser refutada con C5C.

19. ..., C5C!



Un ejemplo de jugada activa. Por un momento, al menos, las negras tienen la iniciativa, obligando a las blancas, ante la amenaza del mate directo D×PT a realizar un movimiento de defensa. Obsérvese que no es posible 20. P4A?, debido simplemente a 20. ..., C×A, eliminando piezas.

20. P3CR,

Digamos que es única, pero satisfactoria, lo que ya es bastante.

20. ..., C×A

Un cambio lleno de esperanza. Las blancas están forzadas a tomar con el peón. De esta forma queda interrumpida la acción de la Torre sobre el punto 6R, tan débil para el negro. La cierto, sin embargo, es que, aunque CON OTRO CARACTER, la ventaja blanca subsiste a pesar de todo.

21. P×C, T×T+?

En su afán de reducir piezas, las negras incurren con esta jugada en un error que será fatal. Ved que era mucho mejor la jugada 21. ..., A2D comunicando las Torres y desarrollando el confinado Alfil.

22. T×T, A×P+

23. R2C, ...

... ya que la clave de esta dominio consiste principalemnte en la falta de desarrollo del Alfil de Dama de las negras y en la posesión de la diagonal 1CD-7TR.

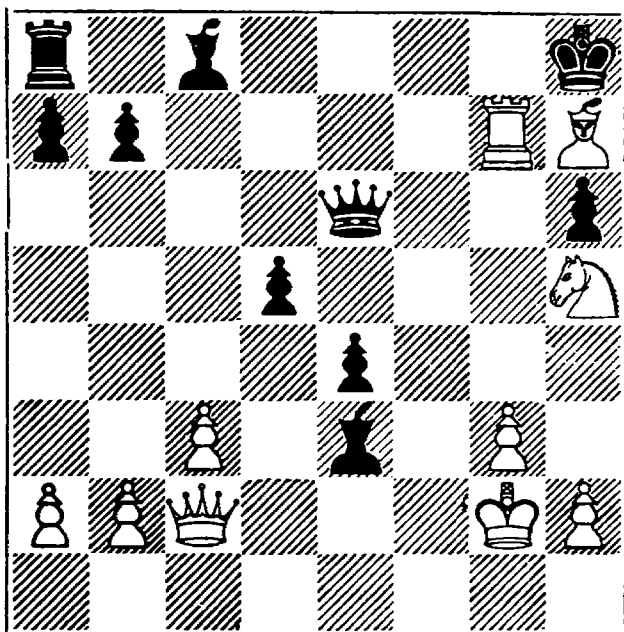
23. ..., **P4R**

¿Cómo evitar la entrada de la Torre en 7A? La obstrucción del Alfil de Dama negro es ya de carácter gravísimo. Este movimiento parece el mejor, por la amenaza de cerrar la diagonal antes citada; pero falta un tiempo.

24. **T7A,**

Ahora el cierre de la diagonal no tiene efecto, como es fácil de ver.

24. ..., **P5R**
25. **T×P.** **D3R**



Tratando heroicamente de encontrar compensación en el contraataque. Es la desesperación; los coletazos de la muerte. Si el blanco se descuida, recibe mate bonitamente por 26. ..., D6T+ y 27. ..., D8A++ . Pero, naturalmente, el blanco lo ve todo.

26. **P4CR,**

No hay prisas, dice el blanco. He aquí el lema consustancial con todo buen jugador de ajedrez. Debe elegirse siempre la jugada más rápida y eficaz, pero sin prisas; es decir, calculando con exactitud su carácter de seguridad.

26. ..., **A2D**
27. **A5A,** ...

Jaque a la Dama, sucumbiendo el Alfil negro por el doble ataque de Torre y Alfil.

27. ..., **D3T**

Mejor, abandonar.

28. **T×A,**

Después no hay nada. No queda más que estrechar la mano del vencedor y felicitarle por su buen juego. Este es el único consuelo de la derrota: la ocasión que nos ofrece de felicitar a nuestro adversario. Un consuelo algo amargo, pero de muy elevado valor deportivo.

LECCION TRIGESIMA

PARTIDA NUMERO 6

En la partida que vamos a examinar, el formidable ajedrecista peruano, maestro internacional, Esteban Canal, nos ofrece un modelo de lo que significa en la apertura el PLAN. El concepto de la INICIATIVA adquiere en el pensamiento de Canal, a través de cada jugada, un

sentido de lógica y de eficacia. Canal nos demuestra que la INICIATIVA debe ser más estimada que el mismo precepto teórico. Procuraremos explicar a nuestros lectores el pensamiento de Canal en cada una de sus geniales jugadas de esta bella partida de ajedrez.

TORNEO INTERNACIONAL DE MADRID

5 de junio de 1951

Defensa Francesa

Blancas: ESTEBAN CANAL

Negras: J. TRAMOYERES

- | | |
|----------------|------------|
| 1. P4R, | P3R |
| 2. P4D, | P4D |

Nos remitimos a cuanto sobre estas jugadas tuvimos ocasión de exponer en la partida núm. 5.

3. **P×P,** ...

La llamada variante de los cambios. Un criterio simple, cu-

yo objetivo OCULTO es habilitar la columna de Rey **previando** su dominio por la Torre de Rey, después del enroque corto. En los medios teóricos se conoce esta idea con el nombre de Variante Morphy.

3. ..., **P×P**

Las negras, naturalmente, no deben tomar el Peón con la Dama, pues además de exponerla al inmediato ataque del Caballo blanco en 3AD —lo que significaría obsequiar al adversario con un tiempo de ventaja—, contribuiría a entorpecer el desarrollo ulterior del propio Alfil de Dama. Aún tendrían otro perjuicio capturando con Dama: el CENTRO sería rápidamente dominado por las blancas después de los avances de ambos Caballos y del Peón de Alfil de Dama, posiblemente.

4. C3AR,

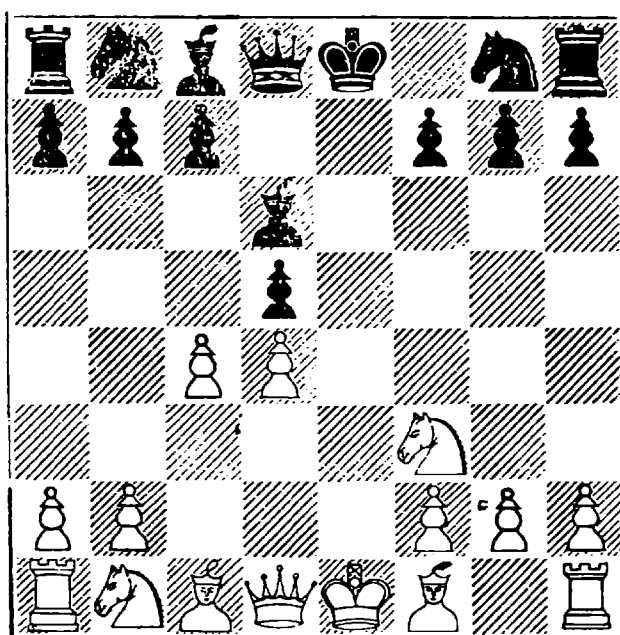
El típico desarrollo, con los objetivos ya conocidos de nuestros lectores. Recuerden lo expuesto sobre este golpe en posiciones similares. Sin embargo, la teoría preceptúa sólo 3. C3AD.

4. ..., A3D

Correctísima y teórica jugada: dibuja un posible ataque sobre el flanco real enemigo, desarrolla aceptablemente una pieza de mediano calibre, iniciando la maniobra necesaria para el enroque.

5. P4AD,

Canal rompe con la teoría por medio de este golpe inquietante y extraño, que es ya el comienzo del torrente de ideas con que se dispone a iluminar esta partida.



Las blancas aceptan el quedar con un Peón aislado. Esto no es "teórico". Después de 5. ..., P × P, las negras pueden aspirar a un final favorable siguiendo los preceptos técnicos. Sin embargo, algo habrá decidido a las blancas a **olvidar** la continuación teórica de esta variante, que era concretamente 5. A3D. Y este algo debe ser descubierto por las negras antes de proceder a AISLAR el Peón blanco. La primera conclusión es ésta: Después de 5. ..., P × P y 6. A × P, las blancas han planteado una apertura eminentemente abierta, situando el Alfil en su posición ideal de ataque al punto negro en 2AR.

Por otra parte, el punto 5D quedaría no sólo dominado, sino ocupado materialmente en su caso por el Peón de Dama enemigo. Las negras deben pesar estas razones y encontrar las necesarias "contrapartidas", juz-

gando si lo conveniente es aceptar la captura del Peón y actuar con dichas “contramedidas”, o bien eludir la captura con alguna idea de oposición o de contrataque. En esta confusión de planes, las negras no aciertan y eligen una idea inferior... El golpe de Canal entra, pues, en el campo psicológico: desbordar la teoría para embargar de confusión el ánimo del adversario...

5...., **D2R+**

He aquí una jugada intermedia que no parece ofrecer peligro ni inconvenientes. ¡Atención, amigos, a esta lección! Estamos ante un curioso y aleccionador error táctico. Las negras **CREEN** ganar un tiempo con este jaque, y la **VERDAD** es que lo que consiguen “a la postre” es perderlo. En efecto, **PIERDEN** un tiempo por la circunstancia de **COM-PROMETER** a la Dama (la pieza más sensible de todas) exponiéndola en la columna abierta de Rey, esa columna que las blancas, ya en el tercer lance, han destinado a su Torre. Veamos de qué manera tan sencilla hace ver Canal el error a su adversario.

6. **A2R,**

Preparando en seguida el enroque seguido de **T1R**, sin **MIEDO** a la pérdida del Peón **4AD**, que ahora puede ser tomado por

el negro debido a la interclusión en que se encuentra el Alfil de Rey. Hubiera sido una torpeza blanca **6. A3R**, pues las negras aprovecharían la ocasión de **DEBILITAR** los Peones blancos con el golpe **6. ...**, **A5AR** seguido de los inevitables cambios, que dejarían **COLGANTE** un Peón blanco en la casilla **3R**. La posición alcanzada por las blancas ofrece **LIBERTAD** de acción a las cuatro piezas menores, con diversidad de planes ofensivos.

6. ..., **P×P**

Esta es la forma más radical de suprimir la “inocente” amenaza blanca. **7. P5A**; la más radical y también la mejor, pues tanto **6. ...**, **P3A** como **6. ...**, **A5CD+** resultan poco satisfactorias, y en el fondo constituyen nuevas pérdidas de tiempo.

7. **0—0,**

En la línea recta de su previsto plan.

7. ..., **C3AR**

Procurando refugio al Rey lo más rápidamente posible y **VIENDO** ya lo molesto que resultará el dominio de la Torre blanca en la columna abierta.

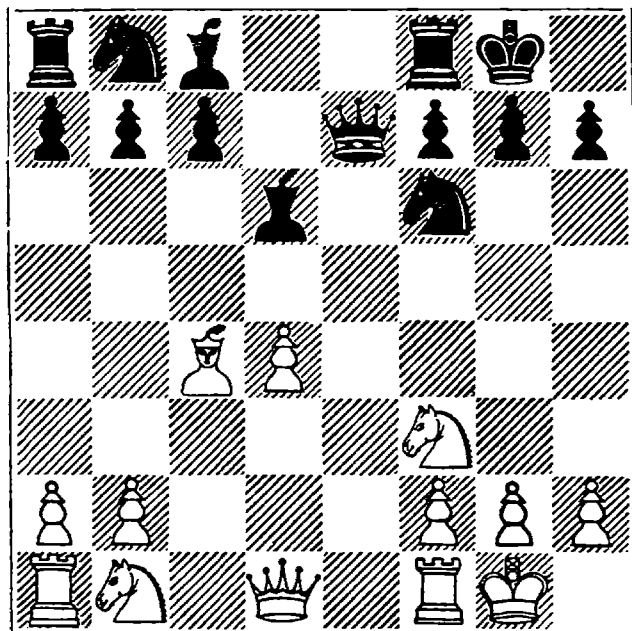
8. **A×P,**

El blanco dibuja sus amenazas con claridad y se apresura a **CONJUGAR** su dominio inme-

didto de la columna real con el de la diagonal sobre el punto 7AR, que como es sabido constituye objetivo de ataque en las posiciones abiertas.

8. ..., 0—0

Absolutamente obligada. Esto ya no resulta grato. Hacer las cosas a la fuerza no gusta a nadie.



9. T1R, D1D

He aquí sencilla y elocuentemente demostrada la PERDIDA del tiempo que las negras CREYERON ganar en su quinta jugada D2R+. Y he aquí también las otras ventajas derivadas de este nuevo tiempo a favor del blanco: dominio de la columna real y de los puntos vitales del centro, acción expansiva del Alfil y caballo de Rey, de la Dama

y del Alfil de Dama, aparte de la derivación del plan ofensivo proyectado EN SECRETO.

10. A5CR,

Una nueva SUJECION al juego negro, que cada vez tiene MENOS cosas en qué pensar.

10. ..., A5CR

No era posible disputar la columna de Rey con 10. ..., T1R, por lo sencillo que era a las blancas desarticular la posición negra mediante 11. T×P+, D×T; 12. A×C, etc. Este golpe de simetría era lo mejor que en la posición pudo encontrar el negro.

11. C3A,

Siempre lo más LOGICO y lo más SENCILLO. Amenazas directas y simples. Las blancas especulan al máximo con la interclusión del Caballo negro de Rey.

11. ..., CD2D

Atendiendo a SOSTENER la posición con este apoyo al amenazado Caballo y con VISTAS a no ceder más tiempos en el OBLIGADO DESARROLLO de TODAS las piezas.

12. P3TR,

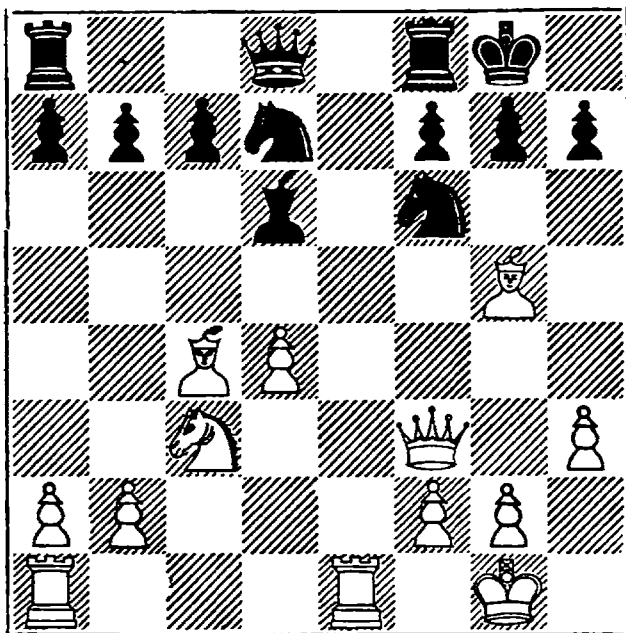
No es que estorba el Alfil, no; es una NUEVA idea de ataque: si las negras cambian, la posición de la Dama en 3AR será de

fuerza indudable y OCULTARA amenazas reiteradas sobre el célebre punto negro 2AR. Si juegan 12. ..., A4T, la continuación 13. P4CR, seguida de 14. C5R, es fuerte y directo plan de asalto.

12. ..., A × C

Con la esperanza de reducir el ataque al reducir los elementos.

13. D × A,



13. ..., P3AD

Una pobre jugada que trata ingenuamente de salvar el Peón de Caballo de Dama y vigilar al mismo tiempo el punto 4D tan dominado por el enemigo. En verdad que era preferible ocuparse de la defensa del Rey, que está más amenazado de lo que a primera vista parece. Era posiblemente mejor 13. ..., P3TR, aunque no existe realmente nada eficaz.

14. C4R, ...

Todos los caminos llevan a Roma, y éste ofrece además la ventaja de disponer de la "base" de operaciones 3CR, con el dominio ulterior de los puntos 5AR y 5TR. He aquí, pues, un golpe de TRES objetivos.

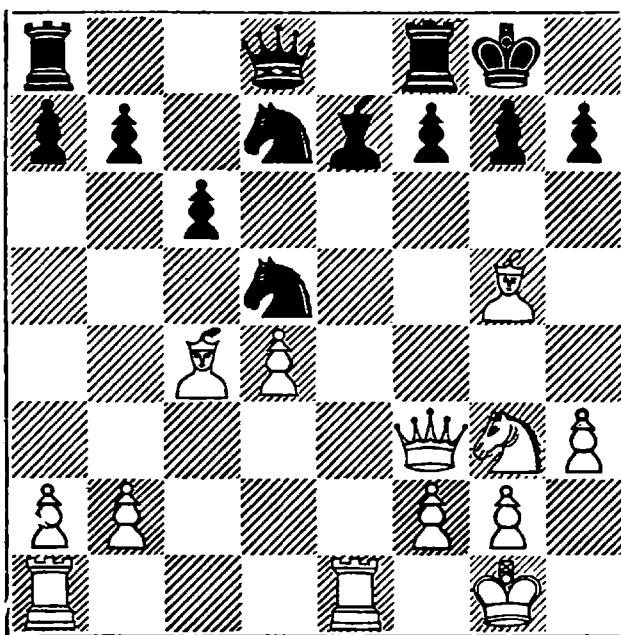
14. ..., A2R

Aprestándose a nueva defensa, que también llegará tarde en virtud de la diversidad de ideas ofensivas antedichas.

15. C3C, ...

Las blancas han calculado un golpe final contra el intento de liberación que, lógica y obligadamente han de realizar las negras. Un golpe preciso a base del dominio de la casilla 5AR para lanzarse en sacrificio doble sobre el Rey enemigo.

15. ..., C4D



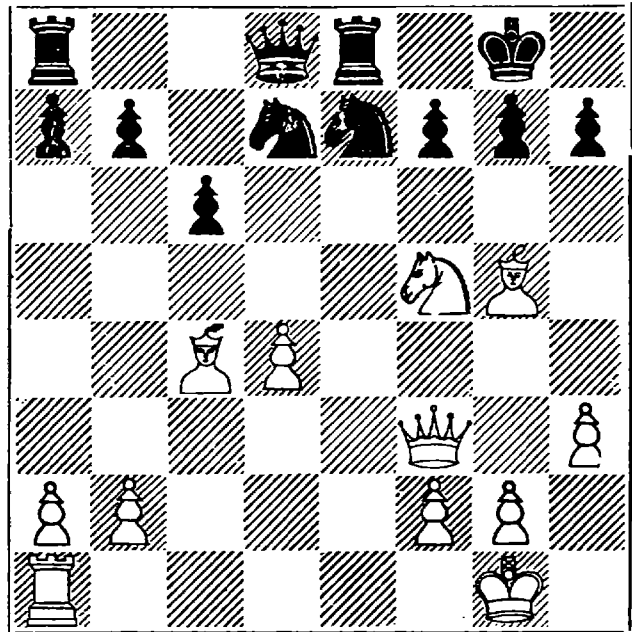
Ultima esperanza de liberación, a primera vista justificada. Pero "todo estaba previsto". El sacrificio de calidad que sigue es cosa clara. De momento es suficiente para ganar una pieza. Pero las blancas pueden y deben aspirar a más. Han concebido una línea de asalto directo al Rey enemigo, completando así el carácter de unidad artística, que desde el principio informa a esta brillante partida.

16. **T×A, C×T**
17. **C5A, ...**

Las blancas tienen ganada la pieza también con 17. **T1R**. Pero, como acabamos de decir, **SU PLAN ES OTRO**. El asalto no va contra una pieza, sino contra el Rey. Un asalto deletéreo, rotundo, brillante... La visión del mate se proyecta de manera simple y económica por la acción única de la Dama y el Alfil "español".

17. ..., **T1R**

¡Para presenciar el final! También esto es un objetivo.



18. **C6T+! Abandonan**

He aquí al descubierto el propósito blanco. **EL PLAN**, el objetivo era el Rey negro, que con esta jugada recibe el golpe mortal. En efecto: si 18. ..., **P×C**; 19. **D×P+**, **R1T**; 20. **A6A+**, **C×A**; 21. **D×C** mate.

¡Una provechosa lección del valor de la iniciativa y el **PLAN**!

INDICE

	<u>Págs.</u>
I. SÍNTESIS ELEMENTAL DE LA TEORÍA	7
I.1. Invitación a la teoría	9
I.2. Los estilos: posicional y de combinación	10
I.3. Los objetivos	10
I.4. La ventaja	11
I.5. El plan	11
 II. RESUMEN DE LA IDEA FUNDAMENTAL DE CADA APERTURA	 13
<i>Lección primera:</i> La apertura española	23
<i>Lección segunda:</i> La Defensa Morphy	27
<i>Lección tercera:</i> La Defensa Morphy	31
<i>Lección cuarta:</i> La Defensa Morphy. Variante abierta	35
<i>Lección quinta:</i> La Defensa Morphy. Variante abierta	41
<i>Lección sexta:</i> La Defensa Morphy. Variante abierta	47
<i>Lección séptima:</i> La Defensa Morphy. Variante abierta	51
<i>Lección octava:</i> La Defensa Morphy. Variante cerrada	57
<i>Lección novena:</i> Defensa Morphy. Ataque Moral	61
<i>Lección décima:</i> La Defensa Morphy. Línea normal	65
<i>Lección undécima:</i> La Defensa Morphy. Línea normal	69
<i>Lección duodécima:</i> Giuoco Piano	73
<i>Lección decimotercera:</i> Giuoco Piano	75
<i>Lección décimocuarta:</i> Gambito Evans	79
<i>Lección décimoquinta:</i> Gambito Evans	83
<i>Lección decimosexta:</i> Defensa de los dos caballos	89
<i>Lección decimoséptima:</i> Defensa Philidor	93
<i>Lección decimoctava:</i> Contragambito del Greco	97
<i>Lección decimonovena:</i> Defensa siciliana	103
<i>Lección vigésima:</i> Defensa Caro Kann	109

<i>Lección vigesimaprimera: Defensa Caro Kann</i>	117
<i>Lección vigesimasegunda: Defensa Alekhine</i>	123
<i>Lección vigesimatercera: Defensa Nimzowitch</i>	129
<i>Lección vigesimacuarta: Defensa India de Rey</i>	141

III. PARTIDAS COMENTADAS PARA PRINCIPIANTES.

<i>Lección vigesimaquinta: Ataque Max Lange</i>	147
<i>Lección vigesimasexta: Gambito de rey</i>	155
<i>Lección vigesimaséptima: Gambito de dama</i>	161
<i>Lección vigesimoctava: Defensa siciliana</i>	177
<i>Lección vigesimonovena: Defensa francesa</i>	187
<i>Lección trigésima: Defensa francesa</i>	197