



BRUGUERA * LIBRO PRACTICO * BRUGUERA * LIBRO PRACTICO



Máximo Borrell

APERTURAS CERRADAS



Jugar bien las aperturas es, contrariamente a lo que muchos creen, una cuestión más de comprensión que de memoria y exhaustividad en los análisis.

Este juicio ha inducido al autor a escribir, por primera vez en España, un tratado completo de aperturas, con el que pretende que el aficionado disponga de una obra de consulta y de un texto didáctico, con comentarios de las jugadas.

Para que no resultara un volumen demasiado grueso y de difícil manejo lo hemos dividido en los siguientes temas:

**APERTURAS ABIERTAS
APERTURAS SEMIABIERTAS
APERTURAS CERRADAS
APERTURAS SEMICERRADAS
APERTURAS DE FLANCO**

Con ello, estamos seguros de aportar en edición económica un beneficio al ajedrez y a todos sus jugadores y aficionados.

93

80 ptas.

EDITORIAL BRUGUERA, S. A.

Barcelona - Bogotá - Buenos Aires - Caracas - México

Impreso en España - Printed in Spain

MAXIMO BORRELL

APERTURAS CERRADAS

1. P4D P4D

EDITORIAL BRUGUERA, S. A.
BARCELONA • BOGOTA • BUENOS AIRES • CARACAS • MEXICO

© Máximo Borrell - 1975

Texto

© Joan Farré - 1975

Cubierta

**La presente edición es propiedad de
EDITORIAL BRUGUERA, S. A.
Mora la Nueva, 2. Barcelona (España)**

1.ª edición: febrero, 1975

Impreso en España

Printed in Spain

ISBN 84-02-04073-X

Depósito legal: B. 55.738 - 1974

**Impreso en los Talleres Gráficos de
EDITORIAL BRUGUERA, S. A.
Mora la Nueva, 2 - Barcelona - 1975**

PREFACIO

Jugar bien las aperturas es, contrariamente a lo que creen muchos ajedrecistas noveles, una cuestión más de comprensión que de memoria y exhaustividad en los análisis.

Este juicio nos ha llevado a escribir un tratado completo de aperturas con el que se pretende que el aficionado disponga, no sólo de una obra de consulta que le sirva para aclarar una duda concreta, sino también de una obra "de texto", didáctica, en la que la lógica interna de cada apertura, variante o línea quede al descubierto. Para que no resultara un volumen demasiado grueso y difícil de manejar, lo hemos dividido en distintos tomos:

APERTURAS ABIERTAS.

APERTURAS SEMIABIERTAS.

APERTURAS CERRADAS.

APERTURAS SEMICERRADAS.

APERTURAS DE FLANCO.

En una partida, el ajedrecista no tiene el recurso de consultar su manual, pero dispone de un cerebro y puede formularse preguntas: ¿Cuál es la idea temática de la variante?, ¿qué objetivos se deben conseguir para obtener ventaja? O bien: Hemos terminado la apertura, ¿qué debo hacer? ¿tengo superioridad?, ¿en qué consiste?, ¿cómo debo continuar para afianzarla?, etcétera.

Para lograr tales objetivos, el estudio de las diversas aperturas se ha enfocado de acuerdo con la siguiente pauta:

- a) Breve historia de la apertura y origen de su denominación.
- b) Cuadros sinópticos de variantes, para que sea posible una visión de conjunto y la apreciación de las jugadas que dan origen a los distintos esquemas.
- c) Análisis de las variantes comentando todas las jugadas.
- d) Diagrama con la posición final alcanzada.
- e) Juicio de la posición indicando qué bando posee ventaja, por qué y cuáles son los planes de juego para ambos bandos.
- f) Se finaliza con la inclusión de una **partida modelo** (a veces más), que, en la medida de lo posible, es **moderna, corta, espectacular y, sobre todo, ilustrativa** de la variante analizada.

Otra característica que hemos procurado respetar ha sido imitar los análisis a un máximo de 10 jugadas. Sólo se ha sobrepasado dicho límite en los dos casos siguientes: 1) cuando se trata de un comentario en que una serie de sacrificios o de jugadas muy exactas hacen aconsejable alargarlo; 2) en ciertas variantes de las líneas de apertura más populares actualmente (por ejemplo, Apertura Española y Defensa Siciliana e India de Rey).

La mencionada limitación nos ha obligado a seleccionar las variantes más importantes de cada apertura; la selección ha sido realizada de acuerdo con tres principios: 1) variantes que ilustran mejor el espíritu y los motivos estratégicos y tácticos de las distintas líneas de juego; 2) líneas rigurosamente modernas, es decir, completamente jugables, aun siendo algunas procedentes de hace unos años, y 3) poner de relieve los esquemas agresivos o que conceden iniciativa.

Por consiguiente, la presente obra no ha sido concebida como un diccionario en el que "ha de estar todo" (y que después de una ardua lectura permite

elegir la variante que interesa); por el contrario, la selección efectuada ahorrará tiempo al ajedrecista y, lo que es más importante, le dará la seguridad y la confianza en sí mismo necesarias para ganar partidas.

Uno de los inconvenientes más enojosos de los libros de aperturas es la dificultad que existe en orientarse entre la gran cantidad de variantes. Los cuadros sinópticos que contiene la presente obra dan como resultado la eliminación de tal inconveniente. En efecto, se incluye un cuadro antes de empezar los análisis, y cuando la apertura es muy importante y extensa (por ejemplo, Española, Siciliana, Francesa, India de Rey, etc.) se añaden nuevos cuadros en los puntos de confluencia de los diversos esquemas.

Que el presente trabajo le ayude a comprender las aperturas de ajedrez, le auxilie en sus reflexiones sobre el tablero... y le permita ganar a sus adversarios es el mayor deseo de

EL AUTOR

CONTENIDO

SIMBOLOS UTILIZADOS	13
INTRODUCCION	15
PARTE I. APERTURAS CERRADAS SIN 2 P4AD	17
GAMBITO BLACKMAR-DIEMER	19
<i>Tema 1.</i> Esquemas derivados de 2 C3AD	22
<i>Tema 2.</i> Esquemas derivados de 2 C3AR	25
PARTE II. APERTURAS CERRADAS CON 2 P4AD	29
GD DEFENSA SIMETRICA	31
GD DEFENSA MARSHALL	33
GD DEFENSA CHIGORIN	36
<i>Tema 1.</i> Esquemas derivados de 3 C3AD	37
<i>Tema 2.</i> Esquemas derivados de 3 C3AR	40
GD CONTRAGAMBITO ALBIN	43
<i>Tema 1.</i> Esquemas sin 3 PD×P	44
<i>Tema 2.</i> Esquemas derivados de 3 PD×P P5D	47
<i>Sección 1.</i> 5 P3TD	49
<i>Sección 2.</i> 5 CD2D y 5 P3CR	51
GAMBITO DE DAMA ACEPTADO	54
<i>Tema 1.</i> Jugadas distintas de 3 C3AR	56
<i>Tema 2.</i> Esquemas derivados de 3 C3AR	58
<i>Sección 1.</i> 3 ... P3TD, 3 ... P4CD, 3 ... P4AD, 3 ... P3R, 3 ... A5C.	59
<i>Línea 1.</i> 4 P3R y 4 P4TD	60
<i>Línea 2.</i> 4 P4R	63

<i>Sección 2.</i>	3 ... C3AR	65
<i>Línea 1.</i>	4 C3AD	65
<i>Línea 2.</i>	4 D4Tj	67
<i>Línea 3.</i>	4 P3R	69
A)	Continuación 4 ... A5C	70
1)	Alternativas 6 C3A y 6 CD2D	71
2)	Alternativa 6 O-O	73
3)	Alternativas 6 D3C y 6 P3TR A4T 7 D3C	74
B)	Continuación 4 ... P3R 5 A×P P4A	76
1)	Alternativas 7 C3A, 7 P4R y 7 P×P	78
2)	Alternativas 7 P4TD y 7 P3TD	80
3)	Alternativa 7 D2R	82
GD DEFENSA ESLAVA		84
<i>Tema 1.</i>	Esquemas derivados de 3 P×P P×P	86
<i>Sección 1.</i>	6 ... A4A	87
<i>Sección 2.</i>	6 ... P3R	89
<i>Línea 1.</i>	7 ... C4TR, 7 ... A2R	90
<i>Línea 2.</i>	7 ... A3D	92
<i>Tema 2.</i>	Esquemas derivados de 3 C3AD	93
<i>Sección 1.</i>	3 ... P4R	93
<i>Sección 2.</i>	3 ... P×P	96
<i>Sección 3.</i>	3 ... C3AR	98
<i>Sección 4.</i>	3 ... P3R	100
<i>Tema 3.</i>	Esquemas derivados de 3 C3AR	105
<i>Sección 1.</i>	3 ... P3R seguido de 4 ... P4AR	105
<i>Sección 2.</i>	3 ... C3AR	109
<i>Línea 1.</i>	4 P3R	109
<i>Línea 2.</i>	4 C3A	112
A)	Continuaciones 5 P3R y 5 P4R	113
B)	Continuación 5 P4TD	117
1)	Alternativa 5 ... C3T	118
2)	Alternativa 5 ... A4A	121
GD DEFENSA SEMIESLAVA		125
<i>Tema 1.</i>	Esquemas derivados de 5 A5C	126
<i>Sección 1.</i>	5 ... P3TR	127
<i>Sección 2.</i>	5 ... P×P	129

Tema 2.	Esquemas derivados de 5 P3R	131
<i>Sección 1.</i>	6 ... A3D, 6 ... A5C, 6 ... A2R	133
<i>Sección 2.</i>	6 ... P×P seguido de 7 ... P4CD	135
<i>Línea 1.</i>	8 ... P3TD	136
<i>Línea 2.</i>	8 ... P5C	138
<i>Línea 3.</i>	8 ... A2C	140
GD DEFENSA ORTODOXA		143
<i>Tema 1.</i>	Variante Moscú	147
<i>Tema 2.</i>	Defensa Vienesas	150
<i>Tema 3.</i>	Gambito Ortodoxo	154
<i>Tema 4.</i>	Defensa Tarrasch	157
<i>Sección 1.</i>	4 ... PA×P	159
<i>Sección 2.</i>	4 ... PR×P	161
<i>Tema 5.</i>	Defensa Semi-Tarrasch	166
<i>Sección 1.</i>	6 P3R	168
<i>Sección 2.</i>	6 P4R	171
<i>Tema 6.</i>	Defensa Petrosian	174
<i>Tema 7.</i>	Variante Moderna	178
<i>Tema 8.</i>	Defensa Manhattan	183
<i>Tema 9.</i>	Defensa Cambridge-Springs	186
<i>Sección 1.</i>	6 D2A, 6 P3TD, 6 A3D	187
<i>Sección 2.</i>	6 C3A	189
<i>Línea 1.</i>	7 C2D, 7 A3D, 7 A×C, 7 D3C	189
<i>Línea 2.</i>	7 P×P	191
<i>Tema 10.</i>	Defensa Ragozin	193
<i>Sección 1.</i>	5 D4Tj	195
<i>Sección 2.</i>	5 P×P	199
<i>Tema 11.</i>	Variante de los Cambios	203
<i>Sección 1.</i>	8 ... C1A, 8 ... C4T	205
<i>Sección 2.</i>	8 ... P3TR, 8 ... O-O	208
<i>Línea 1.</i>	9 ... P3TD, 9 ... P3TR	209
<i>Línea 2.</i>	9 ... T1R 10 O-O-O y 10 P3TR	212
<i>Línea 3.</i>	9 ... T1R 10 O-O	214
A)	Continuación 11 A×C	215
B)	Continuación 11 TD1R	217
C)	Continuación 11 TD1C	218

Tema 12. Variante Clásica	220
Sección 1. 7 D2A, 7 D3C, 7 A3D	225
Sección 2. 7 T1A	228
Línea 1. 7 ... P3TD	229
Línea 2. 7 ... P3A	232
A) Continuaciones 13 P×P, 13 P5D, 13 P4R, 13 A3C	234
B) Continuación 13 D2A	236
Tema 13. Variante Lasker	239
Sección 1. 9 D2A, 9 C×C, 9 A3D, 9 D3C	241
Sección 2. 9 T1A, 9 P×P	243
Tema 14. Variante Tartakower	246
Sección 1. 8 A3D, 8 D2A, 8 T1A, 8 A2R	247
Sección 2. 8 P×P	250
INDICE DE PARTIDAS MODELO	253

SIMBOLOS UTILIZADOS

R	Rey
D	Dama
A	Afil
C	Caballo
T	Torre
P	Peón
j	Jaque
1-0	Negras rinden
0-1	Blancas rinden
±	Ventaja del blanco
∓	Ventaja del negro
=	Igualdad
±	Ligera ventaja del blanco
∓	Ligera ventaja del negro
O-O	Enroque corto
O-O-O	Enroque largo
!	Jugada buena
!!	Jugada muy buena
?	Jugada mala
??	Jugada muy mala
!?	Jugada interesante y bastante fuerte
?!	Jugada interesante pero que tiende a ser débil
≠	Jugada distinta a
×	Captura
()	El número entre paréntesis remite al diagrama

INTRODUCCION

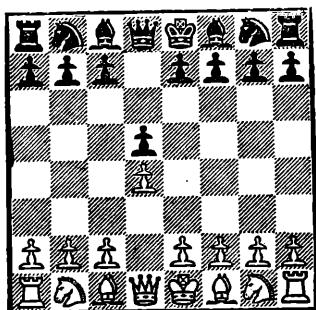
La apertura 1 P4D se popularizó como resultado de los éxitos defensivos del negro ante la durante tanto tiempo temida apertura 1 P4R. Contra 1 P4R el segundo jugador lograba la igualdad respondiendo 1 ... P4R, pero, en general, a costa de una abundante liquidación de material que conducía a posiciones propensas a las tablas. Naturalmente, esta circunstancia no satisfacía, por lo menos al blanco, lo cual explica que elaborara formas más refinadas de estrategia y, así, las aperturas de Peón de Dama experimentaron un gran auge.

En el presente tomo analizaremos la respuesta negra 1 ... P4D (obsérvese la analogía con 1 P4R P4R) y dejaremos para el siguiente (**Aperturas semicerradas**) las réplicas que se apartan de la simetría.

En primer lugar estudiaremos las aperturas denominadas en sentido estricto (*) del Peón de Dama (PD). Bajo esta denominación se incluyen todas las variantes que derivan de 1 P4D P4D (1) en las que el blanco omite la jugada 2 P4AD. Se trata de esquemas poco frecuentes, por lo que las distintas posibilidades (2 C3AR, 2 C3AD, 2 A5C, 2 P4R) carecen (a excepción de 2 P4R, Gambito Blackmar-Diemer) de nombre propio. A continuación analizaremos la respuesta 2 P4AD, con la que se plantea el Gambito de Dama (GD).

La visión panorámica de las distintas aperturas cerradas se muestra en el siguiente cuadro sinóptico,

(*) En un sentido amplio, la expresión "aperturas de Peón de Dama" designa todos los juegos derivados de 1 P4D.



En la mayoría de partidas el blanco continúa con 2 P4AD, que plantea el fuerte Gambito de Dama (GD).

que nos servirá asimismo de pauta para el desarrollo del libro:

- | | | |
|---------------------------------------|---|--|
| Aperturas cerradas
sin 2 P4AD (PD) | { | Gambito Blackmar-Diemer (2 P4R)
Otras continuaciones (2 A5CR, 2 C3AD,
2 C3AR) |
| Aperturas cerradas
con 2 P4AD (GD) | { | Defensa Simétrica (2 ... P4AD)
Defensa Marshall (2 ... C3AR)
Contragambito Albin (2 ... P4R)
Defensa Chigorin (2 ... C3AD)
GD aceptado (2 .. P×P)
GD Defensa Eslava (2 ... P3AD)
GD Defensa Ortodoxa (2 ... P3R) |

Desde el punto de vista histórico, el Gambito de Dama se menciona, con algunos análisis, en los tratados de ajedrez más antiguos; por ejemplo, en el **Manuscrito de Gotinga** (1490), en los análisis del español Ruy López (1561) y en los del italiano Salvio (1604). Pero su empleo no empezó a ser frecuente hasta muy a finales del siglo pasado y a principios del presente. Su popularidad creció hasta ser casi "lo único que jugaba un maestro". Tanta gloria no podía ser eterna y el ex campeón mundial Tal, con sus brillantísimas victorias con el Peón de Rey, dividió las preferencias de los ases del ajedrez. Hoy las aperturas de PD y las de PR ocupan cada una aproximadamente el 40 por ciento de las partidas magistrales.

Primera Parte

APERTURAS CERRADAS SIN 2 P4AD

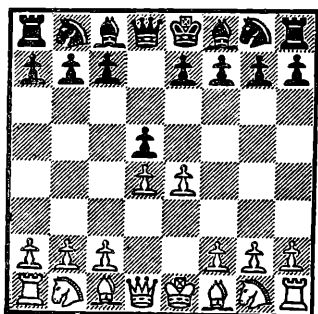
Como hemos indicado ya, estas aperturas reciben la denominación conjunta de **Aperturas de PD**, dando aquí a la expresión **Peón de Dama (PD)** un sentido restringido.

GAMBITO BLACKMAR-DIEMER

(1 P4D P4D 2 P4R)

Esta entrega de Peón fue practicada y analizada en 1882 por el ajedrecista estadounidense Blackmar, partidario de entregar un segundo Peón (1 P4D P4D 2 P4R P×P 3 P3AR). A pesar de que esto proporciona un juego vivo, el negro logra buena posición, por lo que este gambito (en principio llamado Gambito Blackmar) nunca fue popular. Muchos años más tarde (hacia 1935) fue adoptado y analizado por Diemer, maestro alemán de ajedrez por correspondencia, quien demostró la fuerza de 3 C3AD (en lugar de 3 P3AR). En 1956, el propio Diemer publicó una monografía sobre esta apertura; sin embargo, a pesar de un fugaz esplendor en esa época, fue rápidamente olvidada y hoy por hoy carece de importancia magistral.

No obstante, el estudio del Gambito Blackmar-Diemer (2) resulta aconsejable porque, a otro nivel, proporciona resultados asombrosos. Por otra parte,



2

Las grandes posibilidades combinativas que ofrece el Gambito Blackmar-Diemer pueden ser aprovechadas por quien ama el juego agresivo o bien quiere aprenderlo.

La posición del diagrama se produce también después de 1 P4R P4D (Defensa Escandinava) 2 P4D.

incluso en las partidas de los maestros se da en algunos casos, aunque por inversión de jugadas; por ejemplo, la partida Spassky-Filip, 1956, se inició con 1 P4D C3AR 2 C3AD P4D 3 P3A A4A 4 A5C A3C 5 P4R P×P, que lleva a una variante del gambito: 1 P4D P4D 2 P4R P×P 3 C3AD C3AR 4 P3A A4A 5 A5C A3C.

2 ... P×P

El negro puede rehusar el ofrecimiento de Peón con 1 ... P3R o 1 ... P3AD, pasando a la Defensa Francesa o Caro-Kann, respectivamente.

3 C3AD

La antigua continuación de Blackmar, 3 P3AR, quedó refutada con el fuerte contragolpe 3 ... P4R! que proporciona ventaja al negro (4 P5D A4AD! ≠; 4 PD×P D×Dj 5 R×D deja débil el PR). Es interesante 3 A4AD A4A 4 CR2R, aunque el negro logra muy buen juego con 4 ... C3AD 5 A3R C3A 6 C3C A3C.

3 ... C3AR

Combinar el desarrollo y la defensa es, como sabemos, la mejor estrategia en la apertura. En este sentido cabe considerar también 3 ... A4A (aunque, en general, conviene movilizar antes los caballos que los alfiles): 4 P3A! P×P 5 C×P (o 5 D×P D1A 6 A4AD P3R 7 CR2R ±) 5 ... A5C 6 A3D C3AD 7 P5D! C5D 8 C×C!! A×D 9 A5Cj P3AD 10 P×P D×C 11 P×Pj R1D 12 P×T(=D)j R2A 13 C5Dj R3D 14 A4Aj R3R 15 D8Aj! R×C 16 D6A mate (Diemer-Reinle, 1932).

No resulta aconsejable, en cambio, 3 ... P4AR porque debilita el ala de Rey y retrasa el desarrollo: 4 A5CR (4 P3A P×P! conduce a una posición del Gambito Staunton —1 P4D P4AR 2 P4R— muy buena para el negro) 4 ... C3AR 5 A4AD P3R 6 D2D C3A 7 O-O-O y 8 P3A, con gran juego blanco.

4 P3A

Esta es la idea del gambito: entregar un Peón y conseguir el dominio de la columna AR.

4 ... P×P

El negro puede rehusar el ofrecimiento con 4 ... A4A que, tras 5 P×P C×P 6 D3A C3D 7 A4AR P3R 8 O-O-O P3AD, proporciona una posición favorable (9 P5D? PA×P 10 C×P A5R 11 D3R P×C 12 T×P P4A).

5 C×P

La captura con Dama es peor: 5 D×P D×P 6 A3R D5CR 7 D2A P4R!, y el negro tiene una gran ventaja.

5 ... P3R!

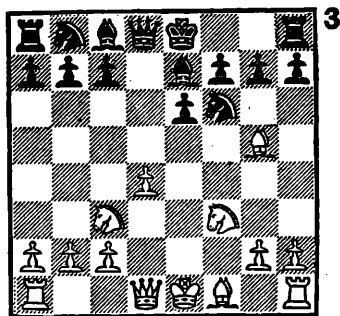
Con el plan ... A2R, ... C2D, ... O-O y ... P4AD!

También puede jugarse 5 ... P3CR, pero no el movimiento natural 5 ... A5C, que resulta más débil (ver partida modelo 1, Marmoud-Ferrantes, 1957).

6 A5CR

La clavada de Caballo tiene por objeto neutralizar la defensa que esta pieza ejerce sobre la casilla 4D (que evita P5D del blanco).

6 ... A2R (3)



La ventaja de desarrollo del blanco y la columna AR semiabierta no compensan el Peón sacrificado.

El negro tiene ventaja, ya que posee una posición sólida y un Peón extra. El plan de juego es ... C2D, ... O-O, ... P4AD!, demoliendo el centro blanco (7 A3D C2D 8 O-O P3TR! 9 A4T P4A+). El blanco sólo puede confiar en un ataque de piezas contra el enroque adversario, pero el éxito dependerá de la mala defensa, no de las posibilidades reales que ofrece la posición.

PARTIDA MODELO 1. Marmoud-Ferrantes, 1957. Las cinco primeras jugadas son las de la variante principal.

5 ... A5C 6 P3TR A4T 7 P4CR A3C 8 A4AD P3R
9 A5CR A2R 10 D2R P3A 11 A×C A×A 12 O-O-O
A2R 13 P4TR P3TR 14 C5R A2T 15 C×PAR!! R×C
16 D×Pj R1R 17 D7Aj R2D 18 P5D P4A 19 P6D,
1-0.

PARTIDA MODELO 2. Sohm-Klein, 1956. Las cinco primeras jugadas son las de la variante principal.

5 ... P3A 6 A4AD P3R (6 ... A5CR? 7 A×Pj R×A
8 C5Rj) 7 O-O A3D 8 D1R D2A 9 D4T CD2D 10
A5CR P3TR 11 TD1R C4D 12 C×C PA×C 13 T×Pj!!
P×T 14 D5Tj R1A 15 C5Rj C3A 16 A×C R1C
17 D8Rj A1A 18 A8D, 1-0 (18 ... D3D 19 C6C!).

OTRAS APERTURAS DE PD SIN 2 P4AD (1 P4D P4D 2 C3AD o 2 C3AR)

TEMA 1

Esquemas derivados de 2 C3AD

La idea de 2 C3AD es desarrollar el AD a 4A y seguir con P3R, C3AR, A2R, O-O, que conducen a un juego muy posicional (maniobra de Capablanca), o bien situarlo en 5CR para intentar el avance P4R en las mejores condiciones.

2 ... C3AR

Para oponerse a P4R, objetivo del blanco en esta variante. Otra forma de impedir el mencionado avance del PR es 2 ... A4A (menos recomendable que 2 ... C3AR), pero tras 3 A5C P3TR 4 A4T P3AD 5 P3R D3C 6 T1C P3R 7 A3D, el blanco está mejor.

Es interesante observar que después de 2 ... P3R 3 P4R, el juego pasa a la Defensa Francesa.

3 A5C

Para responder a 3 ... P3R con 4 P4R! ±.

La continuación 3 A4A lleva a una rápida igualdad; por ejemplo, 3 ... P3R 4 P3R A3D (si ahora 5 A×A P×A!, el negro está mejor). Tampoco es satisfactoria la línea 3 C3A P4A 4 P×P C3A 5 A5C P5D 6 A×C PR×A 7 C4R A4A 8 C6Dj A×C 9 P×A D3C!, pues el negro tiene un juego muy libre:

3 ... P4A

Una jugada complicada, ya que permite doblar un Peón. Las opiniones de los maestros difieren acerca de la jugada mejor (por ejemplo, Gligoric recomienda la del texto, y Bronstein, en cambio, 3 ... P3A; no faltan quienes prefieren 3 ... CD2D o 3 ... A4A). Daremos a continuación algunas líneas para que el lector pueda escoger según su gusto y temperamento personal: 3 ... P3A 4 P3R D3C 5 A×C (mejor 5 T1C) 5 ... PR×A 6 P4R A5CD 7 P×P O-O 8 CR2R P×P 9 D2D C3A 10 O-O-O T1D = (Mestrovic-Bronstein, 1971); 3 ... A4A 4 A×C (4 P3A P3A 5 P4R P×P 6 A×C PR×A 7 P×P A3C 8 C3A C2D =; 4 P3R!? P3R 5 P4CR! A3C 6 CR2R P4A 7 C4A D3C 8 A5Cj C3A 9 P4TD! ±, Ciocaltea-Tabor, 1971) 4 ... PR×A 5 P3R P3A 6 A3D A×A (6 ... A3C 7 P4TR ±) 7 D×A A5C 8 CR2R O-O 9 O-O-O C2D 10 P4CR ± (Gufeld-Ujtumen, 1971); 3 ... CD2D (lo más sólido) 4 C3A P3R (4 ... P3TR 5 A4T P4A! 6 P3R! =; 4 ... P3CR 5 D2D P3TR 6 A4A P3A 7 O-O-O A2C =) 5 P4R (5 P3R A2R 6 A3D P4A 7 O-O O-O =, Larsen-Kavalek, 1970) 5 ... P3TR 6 A4T (6 A×C C×A 7 P5R C5R ♣, o 7 A3D A5CD 8 P×P P×P 9 O-O O-O ♣, Rosetto-Gligoric, 1966) 6 ... P4CR 7 A3C C×P?! (mejor 7 ... P×P) 8 C×C P×C 9 C2D A2C (9 ... P4AR 10 A4AD ±) 10 P4TR A×P 11 P3A ±.

4 A×C

Evidentemente, si 4 P3R el negro replica 4 ... P3R, con el plan ... C3A, ... A2R, ... D3C, ... O-O, lo cual es muy satisfactorio para este bando. Es peor 4 P×P debido a 4 ... P5D 5 A×C PR×A 6 C4R A4A 7 C6Dj A×C 8 P×A D3C! ♣.

4 ... PC×A

La captura con el PR permite al blanco presionar sobre el PD adversario (que carece de las defensas ... P3A, ... P3R) mediante el plan P3R, CR2R, P3CR, A2C.

5 P4R

Si 5 P×P P5D 6 C4R P4A 7 C3C P4R, el negro domina u ocupa ventajosamente todas las casillas centrales.

5 ... PD×P

Un error sería 5 ... P3R? a causa de 6 PR×P PR×P, y la estructura negra de peones es pésima.

6 P×P

Mejor que 6 P5D A4A 7 CR2R A3C 8 C3C P4A 9 P4TR P4TR, con un eventual ... A3T, ... P5AR.

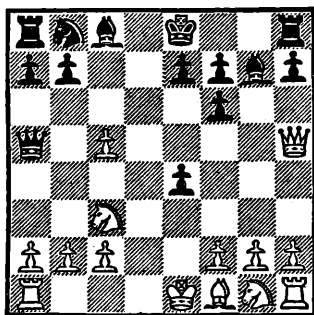
6 ... D4T

No 6 ... D×Dj? 7 T×D, y el negro no puede parar todas las amenazas (C5C, C5D, C×P).

7 D5T

Para impedir ... P4TR, seguido de ... A3TR, y para defender el PAD; sin embargo, parece mejor 7 D4D, aunque tras 7 ... A4A, 8 ... C3A el negro posee un juego muy activo.

7 ... A2C! (4)



El plan negro consiste en ... O-O, ... P4A!, que fortalece el centro, valora la pareja de alfiles y amenaza recuperar el Peón.

El negro tiene mejor posición debido a la gran fuerza ofensiva del avance ... P4A! Si en lugar de 7 ... A2C se juega 7 ... **P3R**, el blanco consigue ventaja: 8 O-O-O P4A 9 A5Cj C3A (9 ... A2D 10 A×Aj C×A 11 T×C! R×T 12 D×PAj A2R 13 CR2R ±) 10 P4CR.

PARTIDA MODELO 3. Mestrovic-Gligoric, 1971. Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

8 A5Cj C3A (8 ... A2D?? 9 D4C! A×A? 10 D8A mate; 9 ... T1C 10 O-O-O ±) 9 CR2R O-O 10 P3TD P4A 11 O-O D2A 12 P4CD A3R 13 TD1D TD1D 14 A4T P4T 15 C5C D4R 16 P3AD P×P 17 PT×P A5A 18 T×T T×T 19 C5-4D C×C 20 P×C D3A 21 T1A D3TD! 22 A1D D7T 23 P3T A6D 24 C3C D7D 25 C×PA P6R! (25 ... D×T 26 D4C, ganando) 26 C×Pj R1T 27 D4T P×Pj 28 R2T T×P 29 D3C P8A(=C)j, 0-1.

TEMA 2

Esquemas derivados de 2 C3AR

En este tema se da visión general de los esquemas en los que el blanco desarrolla su CD por 2D y deja libre la casilla 3AD con la intención de fortalecer el PD (contra ... P4AD) con P3AD y P3R. En general, se trata de posiciones muy difíciles de forzar, pero poco ambiciosas: el negro iguala fácilmente.

2 ... C3AR

Lo más usual; sin embargo, es posible también 2 ... **C3AD** 3 A4A A5C 4 CD2D P3R 5 P3R A3D 6 A3C C3A 7 A2R O-O 8 O-O A×A 9 PT×A C5R!, con igualdad (9 ... C2R? 10 P4A, con el plan T1A, A3D, D3C ±, Hort-Dückstein, 1968). Los maestros "aficionados" a los sistemas indios prefieren la continuación 2 ... **P3CR** 3 P3R C3AR 4 A3D CD2D 5 O-O

P4A 6 P3A A2C 7 CD2D O-O 8 P4R P×PR 9 C×P C×C 10 A×C D2A 11 D2R P×P= (por ejemplo, 12 C×P P3TD 13 T1R C4A 14 A2A A2D y ... P4R, Trifunovic-Matanovic, 1964).

3 A4A

El blanco, como hemos ya indicado, tiene la intención de jugar P3R, P3AD, CD2D; esto dificulta la acción de su AD, por lo que se ha ensayado sacarlo fuera de la cadena para soslayar este problema. La jugada 3 A5C tiene la misma idea que 3 A4A, pero es menos fuerte: 3 A5C C5R 4 A4T (4 A4A P3R 5 CD2D A3D =) 4 ... P4AD 5 P3R D3C, y como mínimo el negro tiene la igualdad.

El maestro Colle jugó con gran frecuencia 3 P3R, pero con la idea de realizar P4R oportunamente y sacar partido de los posibles errores estratégicos negros. Hoy se sabe cómo neutralizar el sistema Colle: 3 P3R P3R 4 A3D P4A 5 P3A CD2D 6 CD2D A3D 7 O-O O-O 8 P4R P×PR 9 C×P C×C 10 A×C C3A 11 A2A P×P 12 P×P P3CD, con igualdad.

3 ... P3R

Es interesante 3 ... P3CR; por ejemplo, 4 C3A (4 P4A pasa a la Defensa Grünfeld, que se estudiará en el libro *Aperturas semicerradas*) 4 ... A2C 5 P3R O-O 6 A2R P3A 7 O-O CR2D (para 8 ... D1R, 9 ... P4R), pero con 8 P4R! el blanco logra ventaja.

4 P3R

Para seguir con CD2D, A3D, O-O, T1R, P4A, que sería muy eficaz contra un juego pasivo.

4 ... A3D

La casilla ideal para el AR; se trata de jugar por el control de la casilla 4R (cada bando quiere realizar P4R en óptimas condiciones). Es más pasivo el plan 4 ... A2R 5 A3D CD2D 6 CD2D O-O 7 P4TR T1R 8 P4CR C1A 9 P5C C3-2D 10 C5R, y el blanco posee un fuerte ataque (Rakic-Marovic, 1966). Lo mejor es 4 ... P4A! por ejemplo, 5 P3A (5 P×P debilita la casilla 5R) 5 ... D3C! con igualdad.

5 A3C

No sirve 5 A×A? P×A! porque el negro ve facilitada su tarea para realizar ... P4R y, además, ejerce

presión sobre la columna AD semiabierta. Por otra parte, **5 A3D** tiene el inconveniente de que se pueda debilitar la estructura de peones tras **5 ... A×A** **6 P×A** (lo que no compensa el fuerte control sobre 5R): **6 ... D3D** **7 D2D** (**7 P3CR D5Cj**) **7 ... P4A** **8 P3A C3A**, y el segundo jugador tiene una posición muy cómoda.

5 ... O-O

Para realizar el avance ... **P4AD** sin temor a **A5Cj**.

6 A3D

Con la intención de valorar la columna TR después de **6 ... A×A** **7 PT×A**.

6 ... P4A 7 P3A

Naturalmente, **7 P×P?** **A×P** **8 O-O** permite el plan ... **C3A**, ... **T1R**, ... **P4R**, ... **A5CR**, ... **D2D**, ... **TD1D**.

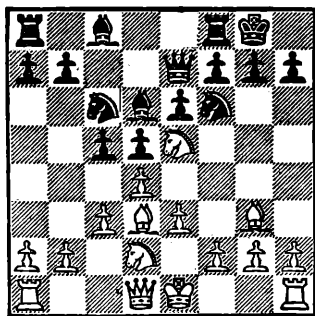
7 ... C3A

Un grave error estratégico sería **7 ... P5A?** debido a la maniobra del blanco **A2A**, **CD2D**, **D2R**, **P4R!**, que otorga ventaja a este bando.

8 CD2D D2R

Este par de jugadas va dirigido a realizar el avance **P4R**. Sin embargo, es mejor **8 ... D2A!**, que controla directamente la casilla 5R e impide el fuerte movimiento adversario.

9 C5R! (5)



5

El blanco ha logrado superioridad porque ha impedido la reacción ... **P4R**.

El blanco ha conseguido superioridad posicional a causa del control que ejerce sobre la casilla 5R. Un plan muy fuerte es P4AR. O-O. D3A, TD1R, P4R, con lo que el blanco obtiene una gran ventaja. Si el negro captura en 5R, entonces, tras P×A, se ve obligado a retirar el CR, con gran peligro contra el enroque.

PARTIDA MODELO 4. Pushmann-Szekely, 1972. Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... A×C 10 P×A C2D 11 P4AR P4A? (mejor 11 ... P3A 12 P×P D×P 13 O-O D3T 14 C3A o 14 P4R ±) 12 C3A P5A 13 A2A P4CD 14 A4TR D1R 15 P4CR! P×P 16 C5C P3TR 17 D×P!! P×C 18 D×PC C4A 19 A6C, 1-0 (20 D5T, 21 D7T es imparable).

Segunda Parte

APERTURAS CERRADAS CON 2 P4AD

Con 2 P4AD queda planteado el Gambito de Dama (GD), cuyas ramificaciones hemos indicado en el cuadro sinóptico expuesto en la introducción al libro.

GD DEFENSA SIMETRICA

(1 P4D P4D 2 P4AD P4AD)

Las reacciones temáticas para las negras son, en el Gambito de Dama, ... P4AD y ... P4R, pero, a menudo, han de prepararse para ser realizadas en el momento adecuado. La Defensa Simétrica está valorada como claramente inferior, porque las piezas negras no pueden ocupar las casillas que les proporciona el avance ... P4AD. Por tal motivo no se practica, salvo casos aislados.

3 PAXP

Para provocar la temprana salida de la Dama. Evidentemente, 3 PDXP permite la fuerte contestación 3 ... P5D! 4 C3AD, con un juego magnífico para el adversario.

3 ... C3AR

La captura con Dama es muy débil: 3 ... DXP 4 C3AR! PXP 5 C3A! D4TD (5 ... D1D 6 DXP! DxD 7 CxD, y los dos caballos blancos crearán grandes amenazas) 6 CXP C3AR 7 C3C D2A 8 P3CR P4R 9 A2C C3A 10 O-O, con amplia superioridad posicional y de desarrollo.

4 P4R!

Otras jugadas, a excepción de 4 PXP, conducen como máximo a la igualdad; por ejemplo, 4 C3AD CXP 5 PXP CXC 6 DxDj RxD 7 PXC C3T. Es interesante 4 PXP DXP 5 DxD CxD 6 A2D P4R 7 C3TD AXP 8 T1A ±.

4 ... CXPR

Única jugada para no quedar con un Peón de menos y peor posición.

5 PXP

La estrategia del blanco consiste en dificultar el desarrollo adversario gracias a la presión del P5D.

5 ... C×PAD

Tampoco sirve 5 ... D4Tj 6 A2D! C×A (6 ... D×PA? 7 D4Tj y 8 D×C) 7 C×C P3R (7 ... D×PA 8 T1A) 8 P3TD ±.

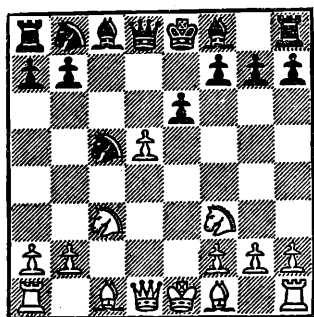
6 C3AR

También es fuerte 6 C3AD P3R 7 P4CD D3A 8 D2A C4-3T 9 P3TD P×F 10 C×P D4Rj 11 C3R ± (Bondarevsky-Lipiniks, 1960); el plan es A2C, A5Cj, C3A y O-O).

6 ... P3R

Mejor que 6 ... A5C 7 A5Cj C1-2D 8 C3A, ya que el negro debe eliminar el Peón avanzado de su contrario. Un grave error sería 6 ... P3CR a causa de 7 D4D. 7 C3A (6)

El blanco tiene ventaja posicional que se pone de manifiesto tras la línea 7 ... P×P 8 D×P D×D 9 C×D R1D 10 A4AR y 11 O-O-O. La mejor defensa es 8 ... C3A 9 D×Dj C×D 10 C5D.



El blanco posee superioridad de desarrollo, ya que la situación de la única pieza adversaria que está en juego es muy expuesta.

PARTIDA MODELO 5. Portisch-Bronstein, 1969. Las siete primeras jugadas son de la variante principal.

7 ... P×P 8 D×P D2Rj 9 A3R C3A (9 ... A3R 10 A×C! D×D 11 D×P ±) 10 A5CD A2D 11 O-O C3R 12 C5R C×C 13 D×C5 A×A 14 C×A! P3TD 15 TD1D! T1D 16 A6C T×T 17 T×T P3A 18 D5AR (para 19 C6Dj) 18 ... P3C 19 C7Aj! R2A (19 ... D×C 20 D×Cj D2R 21 T8D mate; 19 ... C×C 20 D8Aj R2A 21 T7D) 20 D5D, 1-0 (no se puede evitar 21 T1R seguido de 22 T×C).

GD DEFENSA MARSHALL

(1 P4D P4D 2 P4AD C3AR)

Defensa propuesta por el combinativo campeón estadounidense Frank J. Marshall (ya fallecido; destacó en el primer tercio de nuestro siglo) con la intención de provocar un avance del centro blanco y, mediante juego de piezas, debilitarlo con objeto de un ataque posterior (con ... P4AD, ... P3AD, ... P4R o ... P3R). Hoy apenas se juega, porque el blanco consigue ventaja de espacio y una cierta iniciativa.

3 P×P

Otras jugadas permiten 3 ... P3A, o 3 ... P3R, entrando en las defensas Eslava u Ortodoxa, respectivamente.

3 ... C×P

Muy débil es 3 ... D×P 4 C3AD D4TD 5 A2D y 6 P4R ±. Carece de interés 3 ... A4A 4 C3AD C×P 5 C×C D×C 6 P3A ±.

4 C3AR!

Una jugada sorprendente a primera vista, pero está justificada porque 4 P4R (lo natural y directo) falla ante 4 ... C3AR 5 C3AD P4R! 6 P×P D×Dj 7 R×D C5C, con igualdad. También es jugable 4 P3CR, con el plan A2C, C3AR, C3AD, O-O, P4R, con gran superioridad del blanco.

4 ... P3R

Otras posibilidades son: 4 ... P3CR 5 P4R C3C 6 P3TR! (para evitar 6 ... A5C!) 6 ... A2C 7 C3A O-O 8 A2R ± (8 ... P3AD 9 A3R A3R 10 O-O A5A 11 D2D C1-2D 12 A6TR ±, Portisch-Szabo, 1959);

4 ... C3AD 5 P4R C3C 6 C3A A5C 7 P5D A×C (7 ... C4R 8 C×C! A×D 9 A5Cj P3AD 10 P×P P3TD 11 P7Aj, ganando material) 8 P×A ± (8 ... C4R 9 P4A C3CR 10 P5A C4R 11 P4A C2D 12 P5R); **4 ... A4A** 5 D3C C3AD 6 CD2D C3C 7 P4R A3C 8 P5D C1C 9 P4TD! ± (9 ... P4TD 10 C5R! C1-2D 11 A5CD).

5 P4R

Ahora ya no se debe temer la clavada ... **A5CR** ni ... **P4R**.

5 ... C3AR

Así se presiona contra el PR. No es mejor **5 ... C3C**, debido a 6 C3A A2R 7 A3D O-O 8 O-O P4AD 9 P×P! A×P 10 P5R ±.

6 C3A

Un error estratégico grave es **6 P5R** C4D y, tras un eventual ... **P4AD**, el PR quedará débil (... **C3AD**, ... **D2A**). Este avance sólo puede realizarse cuando la iniciativa que proporciona compense su desventaja posicional.

6 ... A2R

Contra **6 ... A5C** sigue **7 A5CR**, amenazando **8 P5R**; el AR negro, por consiguiente, debe desarrollar-se por **2R**.

7 A3D

Este Alfil tiene, en **3D**, la ventaja de impedir el cambio de damas tras un eventual **P×P** como respuesta a ... **P4AD**; apunta además contra la casilla **2TR** del negro.

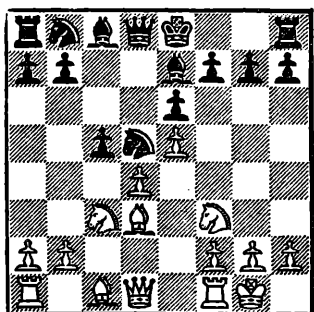
7 ... P4A

Contra **7 ... O-O** es fuerte el avance **8 P5D** (8 ... **P×P** 9 **P5R!** C5C 10 **C×P!**, y no vale 10 ... **D×C?** por 11 **A×Pj** seguido de 12 **D×D**).

8 P5R

Ahora esta jugada se halla justificada porque las piezas blancas están preparadas ya para iniciar un ataque.

8 ... C4D 9 O-O (7)



Tras 9 ... P×P 10 C×P C×C 11 P×C, la posición negra es claramente desventajosa a causa de 12 D4C o 12 D5T, con gran ataque.

El blanco posee ventaja debido a la iniciativa que le proporciona el mayor espacio (conseguido gracias a 8 P5R) y a las dificultades de desarrollo del adversario (el ... O-O es muy peligroso a causa de la presencia del A3D).

La siguiente partida mostrará la estrategia del primer bando para sacar partido de la superioridad adquirida.

PARTIDA MODELO 6. Boleslavsky-Moisejev, 1949.

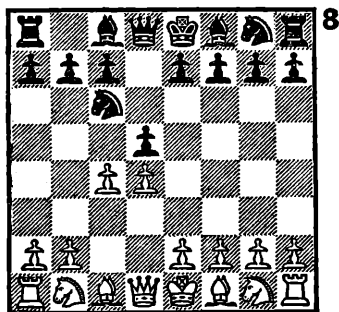
Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... C3AD 10 P×P C×C 11 P×C D4T 12 D2A P3TR 13 T1C P3T 14 A4AR D×P4A 15 TR1R O-O 16 A3R D6T 17 T3C D5T 18 A×PTR!! P4A (18 ... P×A 19 T4R D4T 20 T4CRj R1T 21 D2D A4C 22 T×A! P×T 23 D×P, ganando) 19 P×P al paso A×P 20 A1AD C2R 21 A3T T1D 22 A7Tj R1A 23 C5R A×C 24 A×Cj! R×A 25 T×Pj A×T 26 D×D, 1-0 (a la inferioridad material se suma la expuesta situación del Rey; por ejemplo, 26 ... A3AR 27 D4CDj seguido de 28 D×A, o 26 ... A3D 27 D4CR!).

GD DEFENSA CHIGORIN

(1 P4D P4D 2 P4AD C3AD)

Chigorin fue un maestro ruso que brilló a gran altura a finales del siglo XIX (la época de Steinitz) y que poseía un bonito juego combinativo e interesantes ideas estratégicas; por ejemplo, prefería casi sistemáticamente los caballos a los alfiles (contra la opinión más generalizada, aún hoy, que sostiene la superioridad de estos últimos). No es raro, pues, que Chigorin ideara sistemas de juego en los que los caballos fueran mejores que los alfiles; uno de tales sistemas es la Defensa Chigorin (8).



La Defensa Chigorin pretende cambiar el AD negro por el CR adversario y, en la posición resultante, valorar la pareja de caballos.

A pesar de no haber sido refutada, esta defensa nunca ha tenido muchos partidarios, e incluso los maestros que la han practicado lo han hecho esporádicamente o por un breve lapso de tiempo, como Spassky, Boleslavsky, Korchnoi, Dückstein y Calvo.

El plan que seguiremos para su estudio es el que muestra el esquema siguiente:

$$\begin{array}{l}
 3 \text{ C3AD} \left\{ \begin{array}{l} 3 \dots P \times P \\ 3 \dots C3A \end{array} \right. \left\{ \begin{array}{l} 4 \text{ A5C} \\ 4 \text{ C3A} \end{array} \right. \\
 3 \text{ C3AR} \left\{ \begin{array}{l} 3 \dots P4R, 3 \dots P3R \\ 3 \dots A5C \end{array} \right. \left\{ \begin{array}{l} 4 \text{ D4T} \\ 4 \text{ P} \times P \end{array} \right.
 \end{array}$$

Además de 3 C3AD y 3 C3AR, el blanco dispone de otras respuestas: 3 P×P D×P 4 C3AR P4R! 5 C3A A5CD 6 P×P (6 P3R A5C 7 A2R P×P 8 P×P O-O-O 9 O-O D4TD 10 A3R —se ha alcanzado una posición del Gambito Danés, véase el libro **Aperturas abiertas**— 10 ... A×C 11 P×A CR2R! 12 D3C! ±, Uhlmann-Bassman, 1967) 6 ... A×Cj 7 P×A D4TD, con buen juego del negro; 3 P3R P4R! 4 PD×P P5D 5 P×P D×P 6 D×D C×D 7 A3D A5CR! 8 P3A A3R 9 A3R O-O-O ∓; 3 P3CR P4R! 4 PD×P (4 PA×P D×P 5 C3AR C×P ∓) 4 ... P×P 5 D×Dj R×D 6 C3AR A5CR, y el negro tiene una buena partida.

TEMA 1

Esquemas derivados de 3 C3AD

Después de 2 ... C3AD, el negro amenaza 3 ... P4R!, que libera su juego; una de las dos formas de evitar este avance es 3 C3AD (3 ... P4R? 4 PA×P C×P 5 P3R C4A 6 C3A ±, o 6 D2A seguido de A3D, A2D, T1AD ±). La otra forma, más directa, es 3 C3AR, que se estudiará en el Tema 2.

En general, 3 C3AD da lugar a partidas muy complicadas y, en muchos casos, poco analizadas.

3 ... C3A

Se ha ensayado también 3 ... P×P, cuyo principal inconveniente es ceder el centro: 4 P5D (también es fuerte 4 C3AR C3AR 5 P4R A5C 6 A3R P3R, y el

blanco tiene ventaja) 4 ... C4T (4 ... C4R 5 D4D C3C 6 D×PA P4R 7 C3A ±, Borrell-Gomila, 1972) 5 D4Tj P3AD 6 P4CD P4CD (6 ... P×P al paso? 7 PT×P P3CD 8 P×P) 7 D×C D×D 8 P×D P5C 9 C1D P×P. En esta posición parece que el negro posee compensación por la pieza sacrificada, pero después de 10 P4R P3R 11 C3R C3A 12 P×P P×P 13 C3A (o 13 P3CR, seguido de A2C, C2R), con el plan A2R, O-O, C5A, el blanco tiene mejores perspectivas.

4 C3A

Una jugada que defiende el PD y evita de un modo definitivo el movimiento ... P4R. Las alternativas tienen por finalidad la lucha por la casilla 5D; en este sentido, es fuerte 4 A5C! C5R (4 ... P3R 5 P×P P×P 6 A×C ±) 5 P×P! C×C 6 P×C D×P 7 C3A A5C 8 D3C ±. Menos adecuado es 4 P×P CR×P 5 P4R C×C 6 P×C P4R! 7 P5D C1C! 8 C3A C2D 9 A5CD A3D 10 O-O O-O y el negro tiene muy buen juego (Ratner-Terpugov, 1952).

4 ... A4A

Con la intención de ... C5CD, ... C7Aj. También es posible 4 ... A5C, para debilitar el PD adversario, y 4 ... P×P: 4 ... A5C 5 P×P CR×P 6 P4R C3C (6 ... A×C 7 P×A es sólo una inversión de movimientos) 7 P5D A×C (7 ... C4R 8 C×C! A×D 9 A5Cj ±) 8 P×A C1C (8 ... C4R 9 P4A C3C 10 P5A C4R 11 P4A ±) 9 A4AR P3A 10 D3C ± (Keres-Terpugov, Moscú, 1951): 4 ... P×P 5 P4R A5C 6 A3R A×C 7 P×A P4R 8 P5D C1CD (8 ... C2R 9 D4Tj C2D —9 ... D2D 10 D×PA, seguido de P4TR y A3TR— 10 O-O-O C3C 11 P4TR C×P 12 P4A ±) 9 A×PA C1-2D 10 P4A ±.

5 P×P CR×P

Es evidente que 5 ... C5CD no vale porque, tras 6 D4Tj, el Caballo se pierde.

6 D3C!

Muy fuerte, ya que, además de la presión (temática) contra la casilla 5D, se ataca el ala de Dama.

6 ... P3R

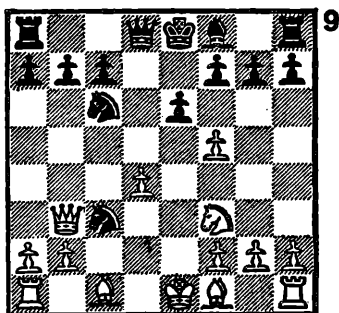
Más débil es 6 ... C×C a causa de 7 P×C D2D 8

A4A (para 9 D×PC T1C 10 D×PA ±) 8 ... T1CD
9 P3R P3R 10 A5C ±.

7 P4R

Con la intención de quedar con el par de alfiles
y valorar la diagonal 2TD-8CR.

7 ... C×C 8 P×A! (9)



La pareja de alfiles y la presión sobre la diagonal 2TD-8CR, además de la amenaza D×PC, dan como resultado una posición muy favorable al blanco.

El blanco tiene gran ventaja posicional debido a los elementos estratégicos indicados en la leyenda del diagrama. Una posible continuación, en la que se aprecia el plan a seguir, es 8 ... C4D 9 P3TD (para 10 D×P, sin temer a ... C4-5C!) 9 ... D2D (9 ... P×P 10 D×P ±) 10 D×P T1CD 11 D6T P×P 12 A5CD ± (partida Furman-Sumajev, 1954).

PARTIDA MODELO 7. Donner-Keene, 1971.

1 P4D P4D 2 P4AD C3AD 3 C3AD P×P 4 C3A
A5C 5 P5D A×C 6 PR×A C4R 7 A4A C2D (7 ...
C6Dj 8 A×C P×A 9 C5C ±; 7 ... C3C 8 AR×P
C×A? 9 A5Cj ±) 8 AR×P P3TD 9 O-O CR3A 10
T1R C4T 11 A3R P3CR 12 P6D! PA×P 13 D3C P3R
14 A4D A2C 15 A×P!! O-O (15 ... P×A 16 D×PRj
R1A 17 D×PDj R2A 18 D6Rj y 19 TD1D) 16 A×A
C4A 17 D3T R×A 18 A5D D4C 19 TD1D TD1R
20 T×T T×T 21 P3CR D2R 22 P4CD C3R 23 C4R
P4A 24 D3Aj R3T 25 A×C P×C 26 A5D C3A 27
A×PR C×A 28 P×C D×P 29 D2Dj R2C 30 D×P

T2R 31 P4TR D7R 32 D4Dj R3T 33 D4Aj R2C 34
T2D D8Rj 35 R2C T2AR 36 D4Dj R1C 37 T2A
D3R 38 P4T D4A 39 T5A D6Aj 40 R1C T1A 41
T7A, 1-0 (41 ... T2A 42 T8Aj T1A 43 T×Tj D×T
44 D5Dj R1T 45 D×P, ganando el final).

TEMA 2

Esquemas derivados de 3 C3AR

Contra la Defensa Chigorin, la jugada 3 C3AR es la más empleada y también la más antigua, ya que el propio maestro ruso la analizó. Su idea principal es dificultar la reacción temática ... P4R.

3 ... A5C

Para realizar el cambio ... A×C y, así, plantear una lucha de dos caballos contra dos alfiles. Dejar encerrado el AD con 3 ... P3R es muy pasivo; una continuación que lo demuestra claramente es 4 C3A A5C 5 A5C P3A 6 A2D CR2R 7 P3R O-O 8 P3TD± (Bondarevsky-Terpugov, 1952).

Conviene advertir que 3 ... P4R resulta débil a causa de 4 C×P! (4 PD×P P5D traspone al Contra-gambito Albin, 1 P4D P4D 2 P4AD P4R 3 PD×P P5D 4 C3AR C3AD) 4 ... C×C 5 P×C P5D 6 P3R A5Cj 7 A2D P×P 8 D4Tj A2D 9 D×A P×Aj 10 C×P A3A 11 A2R! D4C 12 C3A D×P 13 T1CR D6T 14 T1D ± (Mengarini-Adams, 1950).

4 P×P

La continuación más fuerte. El que fue campeón mundial Alekhine prefería 4 D4T; veamos unas líneas interesantes que permitirán formarnos una opinión acerca de la fuerza de esta jugada: 4 ... A×C 5 PR×A P3R (5 ... P×P? 6 A3R!±, o 6 A×P!? D×P 7 C3A P3R 8 A3R D2D 9 T1D A3D 10 C4R ±, Kotov-Romanovsky, 1945) 6 C3A CR2R! (6 ... A5C 7 P3TD A×Cj 8 P×A CR2R 9 T1CD ±, Alekhine-Colle, 1925) 7 P×P (7 A5C D2D! =; 7 A3R P3CR! 8 P×P P×P 9 A5CD A2C 10 O-O O-O =, Fuster-Bronstein,

1949) 7 ... P×P 8 A5CD P3TD 9 A×Cj C×A 10 O-O D2D! 11 A5C P3A 12 A3R ±.

Para el blanco es poco emprendedora la línea 4 P3R P3R 5 CD2D C3A 6 A2R A2R, con igualdad.

4 ... A×C

Es muy flojo 4 ... D×P; por ejemplo, 5 C3A D4TD 6 P5D O-O-O 7 A2D A×C 8 PR×A C5C 9 P3TD C×P 10 C4T, 1-0 (Tolusch-Aronson, 1957).

5 PC×A

Jugada moderna, que pretende explotar la columna semiabierta de CR, la pareja de alfiles (con juego abierto) y la expuesta situación de la Dama negra.

Lo más corriente era 5 P×C A×PA 6 C3A P3R 7 P4R A5C 8 P3A, pero recientemente se ha desechado a causa de 8 ... D5Tj 9 P3CR D3A 10 A3R O-O-O! y el negro amenaza ... A4A con muy buen juego.

5 ... D×P 6 P3R

Sin duda 6 A3R P4R! 7 C3A A5C sería favorable al negro, que habría conseguido la iniciativa. Cuando se posee una estructura deteriorada de peones debe lucharse por conseguir la iniciativa con juego de piezas; de lo contrario, el adversario irá ocupando lentamente o controlando los puntos débiles para, más tarde, trasladar la partida a un final favorable.

6 ... P4R

Esta reacción temática es demasiado impetuosa. Más sólido es 6 ... P3R 7 C3A D2D 8 A2C A5C 9 O-C CR2R, pero después de 10 P4A T1D 11 P3TD A×C 12 P×A C4T 13 D2A (para 14 P4AD y 15 A2CD), el blanco está mejor.

7 C3A A5C

Contra una jugada de Dama sigue 8 P5D y, eventualmente, P4R, con gran ventaja blanca.

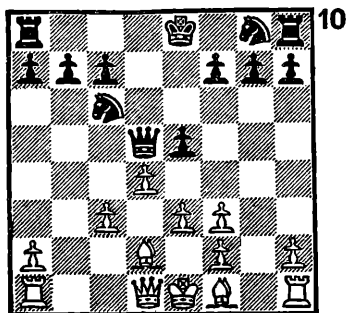
8 A2D

Para si 8 ... Dama juega, entonces 9 P5D ±.

8 ... A×C

Como se ha indicado ya, 8 ... D2D es flojo: 9 P5D C3-2R 10 P4R y 11 D3C ±.

9 P×A (10)



El blanco posee gran ventaja posicional.

El blanco tiene una gran ventaja debido a: 1) su fuerte centro (tres peones contra uno); 2) su pareja de alfiles; 3) la potencia combinativa que ofrecen las dos columnas semiabiertas (CD y CR). Un plan de juego es el siguiente: 9 ... P×P 10 PA×P CR2R (10 ... C3A 11 T1CD O-O 12 A2R ±, Bisguier-Littelwood, 1962) 11 T1A O-O 12 T5A D2D (12 ... D×PT 13 A4A) 13 T5CR C1D 14 P4TR C3R 15 A3T ± (Nievergelt-Fichtl, 1958).

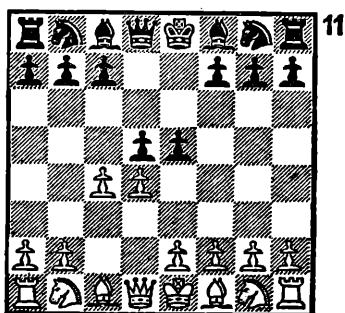
PARTIDA MODELO 8. Panno - Planinc, 1971. Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... D3D 10 A2R CR2R 11 O-O O-O-O 12 R1T P4CR 13 T1CR TD1C 14 D3C P4A 15 TD1D P×P 16 PA×P T3C 17 A1A! T1D 18 P5D T3T 19 T2C C4R 20 P4R P5A 21 D3T P5C 22 D×P C2-3C (22 ... P×P 23 D8Tj R2D 24 A5Cj) 23 P×P T6T 24 P3A C5T 25 A×P C5×P 26 D8Tj R2D 27 D×P T1AR 28 A3C R2R 29 A2×C T1×A 30 T1AD R2D 31 D5Cj R2R 32 D2C T6T×A 33 T×T T×T 34 P×T C6D 35 D7Cj R1D 36 D8Tj R2R 37 D×Pj R1D 38 D8Tj R2R 39 T1A D×P 40 D8Aj, 1-0.

GD CONTRAGAMBITO ALBIN

(1 P4D P4D 2 P4AD P4R)

El golpe 2 ... P4R (11) se jugó por primera vez en la partida Salvioli-Cavallotti, del Campeonato de Italia de 1881. La razón de que se le haya dado el nombre del maestro rumano Albin (1847-1920) reside en que fue éste quien lo introdujo en la práctica magistral (partida Lasker-Albin, Nueva York, 1893).



El Contragambito Albin es un intento de conseguir rápidamente la iniciativa para evitar la duradera presión que el blanco ejerce normalmente en todas las variantes del GD. Fue bastante empleado hace unos cuarenta años; ahora está casi abandonado.

La idea del contragambito es entorpecer el desarrollo del blanco con ... P5D (3 PD×P P5D!) y, gracias a una rápida movilización de piezas, organizar un ataque contra el Rey. Sin embargo, los métodos defensivos son muy poderosos, pues el primer jugador dispone de varios planes estratégicos en el ala de Dama: a) P3CR, A2C; b) D4T, P4CD, P5CD; c) CD2D, C3C o C4A, C5T que, combinados adecuadamente, le otorgan ventaja, incluso en el medio juego. El blanco puede, asimismo, concentrar su ataque con-

tra el PD adversario mediante la siguiente distribución de piezas: C3AR, C3CD, P4CD, A2CD. Esta última estrategia es menos frecuente en la actualidad, aunque es también muy fuerte, como ilustra la partida Fine-Adams, 1944: 1 P4D P4D 2 P4AD P4R 3 P×PR P5D 4 C3AR C3AD 5 CD2D A5CD 6 P3TD A×Cj 7 D×A A5C 8 P4CD A×C 9 PR×A C×P 10 A2C D2R 11 O-O-O O-O-O 12 P4A C3A 13 P3C (para 14 A3Tj, 15 R1C) 13 ... P4A 14 P5C C1C 15 A3T C3T 16 TR1R D2A 17 D4C P4TD 18 D3C TR1R 19 T×T T×T 20 A×PD D4T 21 A2CR D7R 22 P5A P3A 23 P×P C×P 24 A5R D3T 25 A×P C1CR 26 D7A, 1-0.

En lo que respecta al negro, todas sus esperanzas se han de cifrar en el ataque contra el enroque corto adversario; para ello, una secuencia estándar de jugadas es ... C3AD, ... C2R, ... P4CR, ... P4TR, ... C3C, ... D2R (presionando sobre el P5R blanco), ... P5C y ... P5T.

Nuestro plan de estudio será el mostrado en el siguiente cuadro sinóptico:

3 P3R, 3 P4R, 3 PA×P, 3 C3AD

$$3 \text{ PD} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 3 \dots \text{P} \times \text{P} \\ 3 \dots \text{P5D} \end{array} \right. \left\{ \begin{array}{l} 4 \text{ P3TD}, 4 \text{ P3R}, 4 \text{ P3CD}, 4 \text{ P4R} \\ 4 \text{ C3AR} \end{array} \right. \left\{ \begin{array}{l} 4 \dots \text{P4AD} \\ 4 \dots \text{C3AD} \end{array} \right. \left\{ \begin{array}{l} 5 \text{ P3TD} \\ 5 \text{ CD2D} \\ 5 \text{ P3CR} \end{array} \right.$$

TEMA 1

Esquemas sin 3 PD×P

El negro obtiene, por lo general, un juego muy bueno, sin problemas defensivos. La única dificultad es de orden puramente psicológico; en efecto, el conductor de las piezas negras, que ha planteado una partida de carácter agresivo, no siempre se adapta a

realizar un juego tranquilo, de maniobra, que simplemente mantenga la igualdad. Es frecuente efectuar movimientos, que los comentaristas adjetivan de “nerviosos”, en busca de una fugaz iniciativa, pero que, a la postre, dejan en inferioridad posicional.

3 P3R

Las demás jugadas del grupo son aún menos interesantes: 3 P4R P×PR 4 P5D C3AR 5 C3AD A2R 6 D2A O-O! ≠ (7 C×P C×C 8 D×C T1R); 3 C3AD PR×P 4 D×P C3AD 5 D×PD A3R 6 D5CD P3TD 7 D4T (7 D×PC C5D 8 D4R C3AR 9 D1C A4AR 10 P4R C×P 11 C×C A5Cj 12 A2D A×Aj 13 R×A C7Aj, ganando) 7 ... A5CD 8 A2D (8 P3TD P4CD! 9 P×P C5D! 10 P×Pj P3A, ganando) 8 ... A×P 9 P3TD P4CD 10 D2A (10 D1D C5D) 10 ... C5D 11 D4Rj A2R 12 C3A P4AD ≠ (Karu-Keres, 1932); 3 PA×P D×P 4 C3AD (4 P×P D×PR 5 C3AR A5Cj 6 CD2D =) 4 ... D×P 5 D×D P×D 6 C5C A5Cj 7 A2D A×Aj 8 R×A C3TD 9 C×PD P4AD 10 C3C C3A 11 P3R C5Rj ≠ (Walter-Kostic, 1926).

3 ... PR×P

Es interesante 3 ... C3AD, entrando en una línea de la Defensa Chigorin; por ejemplo, 4 PA×P D×P 5 C3AD A5CD, pero tras 6 P3TD A×Cj 7 P×A, el blanco posee ventaja.

4 PR×P

Así se orienta el juego hacia esquemas de carácter muy poco combativo. Una forma más complicada, pero algo arriesgada, es 4 D×P C3AR 5 C3AD C3A 6 D1D A4AR, y el negro tiene magníficas perspectivas; por ejemplo, 7 P3A? C5CD 8 D4Tj D2D 9 D×Dj R×D 10 P4R P×PR 11 P×P C×PR 12 T1CD C7Aj 13 R1D C7Aj 14 R2R A4A 15 C3A A6Dj 16 R2D A6R mate (Dodge-Houghteling, 1906).

4 ... C3AR

Una jugada de desarrollo que, además, defiende el centro, que no conviene ceder con 4 ... P×P, a causa de 5 A×P C3AR 6 D3C ±.

5 C3AD

Se contribuye a la presión sobre la casilla 5D.

5 ... P3A!

Para sostener el centro. Esto es preferible a 5 ... A2R 6 P×P! C×P 7 A4AD, y el negro, aunque puede conseguir la igualdad (7 ... C3AR! 8 C3A O-O 9 C5R C3A, Walter-Kmoch, 1926), debe sostener algunos peligros (7 ... C3C? 8 A3C C3A 9 A3R O-O 10 CR2R A4AR 11 O-O ±, Tartakower-Balogh, 1926). Resulta muy sugestiva la posibilidad de crear complicaciones indicada por Tartakower, a base de 5 ... A3R 6 D3C C3AD!

6 C3A

Conviene retrasar el desarrollo del AR porque el negro podría ganar un tiempo con ... P×P.

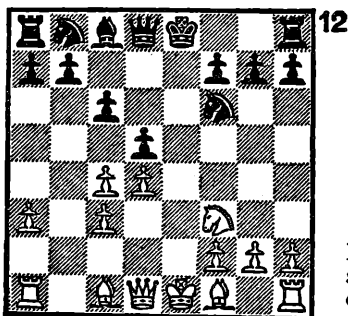
6 ... A5CD

Es más segura la defensa 6 ... A2R 7 A3D P×P 8 A×PA O-O 9 O-O CD2D 10 T1R C3C 11 A3C C3C-4D 12 A2D A3R, y el control de la casilla 4D ofrece al negro muy buenas chances (Kashdan-Maroczy, 1931). También es fuerte 6 ... A5CB, para neutralizar un defensor del PD.

7 P3TD A×Cj

La retirada a 2R representa una pérdida de tiempo con respecto a la línea 6 ... A2R, indicada en el comentario anterior.

8 P×A (12)



El blanco deberá valorar su pareja de alfiles y la columna CD, semiabierta.

El blanco posee ventaja posicional a causa de la debilidad de las casillas negras del adversario. El plan para valorar esta superioridad consiste en combinar la posesión del par de alfiles (por ejemplo, con P4TD, A3T o con A4AR) con la presión sobre la columna CD. Si el negro quiere impedir tal plan con 8 ... D4T, pierde rápidamente, como muestra la siguiente partida modelo.

PARTIDA MODELO 9. Aloni-Heidenfeld, 1961. Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

8 ... D4T 9 P×P! O-O (9 ... D×PAj 10 A2D D7C 11 T1CD D7T 12 D2Rj A3R 13 T×P±) 10 A2D T1Rj 11 A2R P×P 12 O-O C5R 13 A3D A5C (13 ... C×PAD? 14 D2A; 13 ... C×A 14 D×C C3A 15 C5C! y 16 D4A) 14 T1R C2D 15 T3R C2-3A 16 A1R D2A 17 P3T A4T 18 D2A A×C 19 T×A T3R 20 T3R D5A 21 T1C P3CD 22 P4A T1AD 23 D3C T3-3A 24 P×P T6A 25 D1D T×P 26 T3A D3D 27 A×C!, 1-0 (27 ... C×A 28 A4C).

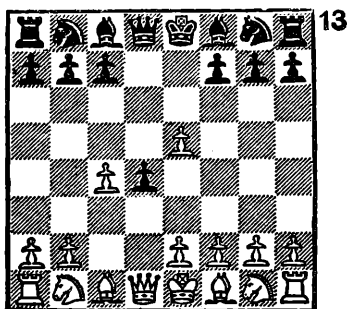
TEMA 2

Esquemas derivados de 3 PD×P P5D (13)

Citemos que 3 ... P×P, apartándose del espíritu del contragambito, es débil a causa de 4 D×Dj R×D 5 C3AR A5Cj 6 A2D C3AD 7 P3R A5C 8 A×A C×A 9 C3T± (Flohr-Jolmov, 1950).

4 C3AR

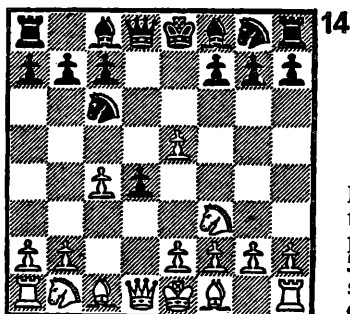
Una alternativa interesante es 4 P3TD, con la idea de apartarse de los caminos más trillados; por ejemplo, 4 ... C3AD 5 P3R P4TD (5 ... A4AR 6 C3AR P×P 7 D×D T×D 8 A×P CR2R =) 6 C3AR A4AD 7 A2R (7 P×P A×PD! 8 A2R A3R 9 C×A D×C±) 7 ... CR2R 8 O-O C3C, con un buen juego.



La teoría del Contragambito Albin se desarrolla a partir de esta posición.

Las demás continuaciones son menos recomendables: 4 **P3R?** A5Cj 5 A2D P×P! 6 P×P (6 A×A? P×Pj 7 R2R P×C(=C)j! 8 R1R D5Tj 9 R2D C3AD 10 A3A A5C) 6 ... D5Tj 7 P3CR D5R ≠; 4 **P3CD?** C3AD 5 A2C A5Cj 6 C2D C×P 7 P3TD D2R ≠ (8 P×A C6D mate; 8 D2A P6D! 9 P×P C6Aj 10 R1D D8R mate); 4 **P4R** C3AD 5 P4A (5 C3AR A5Cj 6 A2D D2R, con ... A5C y ... O-O-O =) 5 ... P3A 6 P×P A5Cj (6 ... C×P 7 A3D, y el blanco tiene mejor juego, Vasiukov-Gusev, 1959) 7 A2D C×P, y el negro posee compensación por el Peón entregado debido a la actividad de sus piezas.

4 ... **C3AD** (14)



De esta posición surgen tres ramificaciones principales: 5 P3TD, 5 CD2D y 5 P3CR (estas dos últimas suelen trasponer una a otra).

Única forma de defender el PD, ya que 4 ... **P4AD** resulta débil a causa de 5 P3R! C3AD 6 P×P P×P

7 A3D ± (ahora no vale 7 ... C×P 8 D2R P3A 9 C×C D4Tj 10 R1D!); con 4 ... P4AD el negro se retrasa en el desarrollo, cuando debe adelantarse. En cuanto a 4 ... A4AD, permite el plan CD2D, C3C: 5 CD2D C3AD 6 C3C A5Cj 7 A2D, y el PD cae.

Citemos que 5 P3R? es falso a causa de 5 ... A5Cj 6 A2D P×P 7 P×P A4AD! ≠, y que 5 A4A pierde tiempos de desarrollo: 5 ... C2R 6 C2D C3C 7 A3C A4AD 8 P3TD P4TD 9 D2A D2R 10 D4R P5T! ≠ (Laurentius-Kostic, 1936).

SECCION 1. VARIANTE 5 P3TD

(ver sinopsis de la página 44)

En el Contragambito Albin, un plan ideal para el blanco es P3TD, P4CD, P3CR, A2CR, CD2D, C3C, A2CD. Si se alcanza esta posición de piezas, el juego está estratégicamente ganado, por consiguiente, 5 P3TD es una jugada útil en este sentido.

5 ... A5CR

Para ... A×C, ... C×P, recuperando, con buen juego, el Peón entregado. Las alternativas principales son 5 ... A3R, que después de 6 CD2D D2D 7 P3CR pasa a posiciones de la Sección 2, y 5 ... P4TD, que parece inferior debido a 6 CD2D A5CR 7 P3TR A3R (7 ... A×C 8 C×A A4A 9 P3CR CR2R 10 A2C C3C 11 O-O ±) 8 P3CR D2D 9 A2C A4AD 10 C5C! ± (Pachman-Plachetka, 1968).

6 CD2D

Se realiza una jugada que corresponde al plan general y que tiene la ventaja de conservar el Peón de más. También es fuerte 6 P4CD, aunque el negro obtiene alguna iniciativa tras 6 ... D2R! 7 D4T O-O-O 8 A4A A×C 9 PC×A R1C 10 CD2D (Petrosian-Porreca, 1954) 10 ... P3A.

6 ... D2R

Para 7 ... C×P, recuperando el Peón. Otras continuaciones trasponen a la Sección 2.

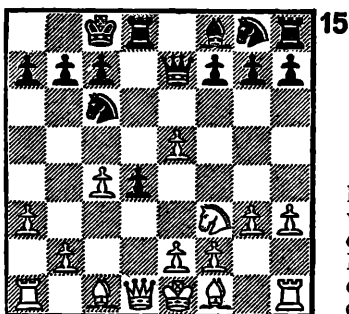
7 P3TR

7 ... A×C

8 C×A

8 ... 0-0-0

9 P3CR (15)



Para mantener la iniciativa, el negro ha de confiar en la posibilidad táctica ... P6D; de lo contrario, quedará en inferioridad posicional.

50

PARTIDA MODELO 10. Malich-Müller, 1972. Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... C×P 10 C×C D×C 11 D3D P4AR 12 A2C C3A 13 O-O P3CR 14 P4CD A2C 15 P5A TR1R 16 T1R C5R 17 A4A D3R 18 P6A!! P×P (18 ... P3C 19 D6Tj R1C 20 D7C mate; 18 ... D×P 19 TD1A y 20 T×Pj) 19 TD1A R2C 20 P5C P4A 21 T×P T2D 22 D2A T1-2R 23 T1AD D2A 24 D4T R1C 25 P6C!!, 1-0 (25 ... PT×P 26 T5T!! P×T 27 D5Cj R1A 28 D6Tj R1R 29 D8T mate, o 28 ... R1C 29 T1Cj).

SECCION 2. VARIANTES 5 CD2D Y 5 P3CR (ver sinopsis de la página 44)

Aunque es prácticamente igual jugar el CD o el PCR, recomendamos efectuar primero el movimiento de Caballo, por ser algo más elástico, es decir, permite —en ciertas líneas— diferir ventajosamente la jugada P3CR.

5 CD2D

El blanco puede jugar también **5 P3CR** y diferir el movimiento del CD; por ejemplo: 1) 5 ... CR2R (5 ... A5Cj 6 CD2D A5C 7 A2C D2R 8 O-O O-O-O 9 P3TD A×C 10 A×A C×P 11 C×C D×C 12 D3C P3AD 13 A4A ±, análisis de Euwe) 6 A2C C3C 7 A5C A2R 8 A×A D×A 9 C×P CD×P 10 O-O O-O 11 D2A ±; 2) 5 ... A5CR 6 A2C D2D 7 O-O O-O-O (7 ... P4TR 8 P3TD P5T 9 A4A P×P 10 A×PC CR2R 11 P4CD C4A 12 CD2D C×A 13 PA×C ±, Sokolski-Simagin, 1953) 8 D3C ± (8 ... A6TR 9 P6R! A×P 10 C5R D3D 11 C×C P×C 12 D4T ±, Spassky Forintos, 1965; 8 ... P4TR 9 T1D! —para 10 C×P!—, Silakov-Gaunin, 1964).

5 ... A5CR

Con la idea de ... D2D, y contra P3CR del blanco, jugar eventualmente ... A6TR, para cambiar el Alfil

del "fianchetto" (si el Alfil 2CR desaparece, el ataque ... P4TR, ... P5TR, ... P4CR, ... CR2R, ... C3C tendrá gran fuerza; por otra parte, el AR del blanco es un fuerte atacante contra el ... O-O-O).

Una continuación importante es **5 ... A3R** 6 P3CR A5CD (6 ... D2D 7 A2C CR2R 8 O-O C3C 9 D3C! T1CD 10 C5C! CR×P 11 C×A P×C 12 P4A ±, Smyslov-Smederevac, 1966) 7 A2C! A×P 8 O-O A4D (8 ... A×C 9 D×A D2D 10 P3C A4D 11 A2C ±) 9 C3C D2D 10 CD×P O-O-O 11 C×C D×C (11 ... A×C 12 D×Dj deja al blanco un final ganador) 12 A3Tj A3R 13 A×Aj D×A 14 D4T! ± (O'Kelly-Sturm, 1956)

Hace años se había ensayado el movimiento **5 ... P3A**, para desarrollar rápidamente el juego, pero falla a causa de 6 P×P D×P (6 ... C×P 7 P3TD A5CR 8 P3T A×C 9 C×A A2R 10 P3CR O-O 11 A2C ±) 7 P3CR A4AR (7 ... A5CR 8 A2C O-O-O 9 P3TR A4T 10 O-O P6D 11 P3R! C5C 12 D3C ±, o 10 ... P4CR 11 D4T' ±) 8 A2C C5C 9 O-O C7A 10 T1C C5C 11 P3TD! A×T 12 C×A C3A 13 P4CD, con gran ventaja del blanco.

6 P3CR D2D

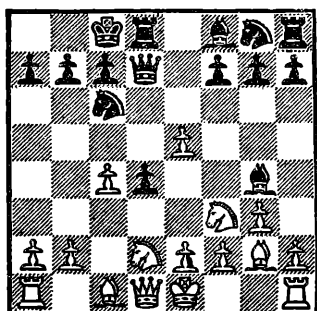
Algo complicado, pero débil, es **6 ... P6D**: 7 A2C! P×P 8 D×P C5D 9 D4R A×C 10 C×A A5Cj 11 R1A! ± (por ejemplo, 11 ... C×C 12 A×C ±; 11 ... C3A 12 R2R ±).

Tampoco es suficiente **6 ... P3A** 7 P×P D×P 8 A2C O-O-O a causa de 9 P3TR A4T 10 O-O P6D 11 P×P T×P 12 P4CR A3C 13 D4T! ±.

Es interesante **6 ... CR2R** aunque el blanco logra ventaja tras 7 A2C C3C 8 P3TR! A×C 9 C×A; por ejemplo, 9 ... A4A 10 O-O O-O 11 D3C T1C 12 D5C A3C 13 P4CD! P3TD 14 D4T CR×P 15 C×C C×C 16 P5A ±.

7 A2C O-O-O (16)

El blanco tiene ventaja debido, básicamente, a que su iniciativa en el ala de Dama es más fácil de organizar que la del negro en el ala de Rey. Para el primer jugador existen, una vez enrocado, tres planes posibles: 1) D4T, P3TD, P4CD, A2CD, C3CD, T1D; 2)



16

La lucha se orientará por parte del blanco en el flanco de Dama (es particularmente fuerte el golpe D4T!), y por parte del negro en el sector opuesto.

D4T, C3C, P5AD, T1D; 3) C3C, D3D, T1D. Para el negro cabe sólo la secuencia ... P4TR, ... CR2R, ... C3C, ... P5TR, ... A6TR, ... A×A, ... P×P, y ... D6T; sin embargo, no es fácil llevarlos a cabo porque deben intercalarse jugadas defensivas (como ... R1C, ... CD×P, para cambiar la Dama blanca en 4T).

PARTIDA MODELO 11. Korchnoi-Mozioncik, 1969.

Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

8 O-O A6TR (8 ... CR2R 9 D4T R1C 10 T1D D4A 11 C3C A×C 12 A×A D×P 13 A4A D3A 14 C5A C1A 15 C6Tj!! ±, Zagoriansky-Panov, 1942) 9 C3C A×A 10 R×A D3R 11 D3D C×P 12 CD×P D3AR (12 ... C×D 13 C×D P×C 14 P×C T×P 15 C5C) 13 D4R C×C 14 C×C D2R 15 D×D A×D 16 C5R (el negro carece de compensación por su Peón de menos) 16 ... T1A 17 A3R A3A 18 A5A A2R 19 A4D C3T 20 C3D TR1C 21 TD1D C4A 22 A3A T1D 23 C4A P3AD 24 C5T C3D 25 C×P C×P 26 C5A T2D 27 T×T R×T 28 T1Dj R1R 29 T4D, 1-0 (29 ... C4R 30 C×A! R×C 31 T4R P3A 32 P4A).

GAMBITO DE DAMA ACEPTADO

(1 P4D P4D 2 P4AD P×P)

Esta apertura se menciona en el **Manuscrito de Gotinga** (a finales del siglo xv), y también en el tratado de Ruy López (1561), donde se cita la variante 3 P4R P4CD 4 P4TD P3AD 5 P×P 6 P3CD.

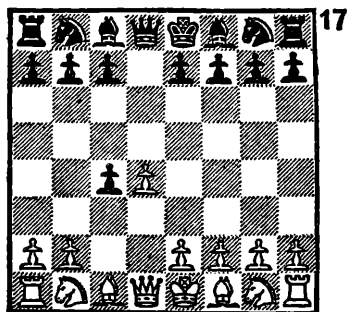
Los primeros análisis partían de 3 P4R P4CD (además de la línea indicada por Ruy López se conocían otras dadas por Damiano (1512) y por Salvio (1604). Pero pronto se demostró que 3 ... P4CD era débil, por lo que el negro buscó otros caminos; asimismo, 3 P4R se vio que era insuficiente para lograr ventaja y, en consecuencia, el blanco tuvo que modificar su estrategia.

Durante muchos años (y hasta hace unos veinte o veinticinco) el GD aceptado se consideró poco recomendable para el segundo jugador, porque el blanco, desplegando una estrategia posicional a base de C3AR, P3R, A×P, O-O, D2R, T1D, C3AD, conseguía iniciativa duradera y medio juego y final favorables.

En la actualidad, esta apertura está catalogada como perfectamente admisible y se han desarrollado esquemas para el negro, tanto defensivos como de ataque.

De todos modos, el GD aceptado (17) nunca ha sido una apertura "de masas", como la Española, Siciliana, India de Rey o Benoni; ha atravesado, simplemente, por épocas más favorables a su práctica (por ejemplo, de 1920 a 1935; de 1955 a 1965).

En la actualidad el GD aceptado lo practican, entre otros, Matulovic, Gligoric, Spassky, Portisch, Smyslov, Korchnoi, Filip, Suetin y Keres.



Básicamente, la estrategia del negro ha de tender a la realización de los avances ... P4AD y ... P4R (o, cuando menos, uno de ellos).

El estudio del GD aceptado seguirá la pauta que refleja el siguiente cuadro sinóptico:

3 P4R

3 P3R, 3 C3AD, 3 D4Tj

	3 P4CD, 3 ... P4AD, 3 ... P3R, 3 ... A5C	
3 C3AR	{	3 ... P3TD {
		4 P4TD
		4 P3R
		4 P4R
		4 C3A
	3 ... C3AR {	4 D4Tj
		4 P3R {
		4 ... P3CR, 4 ... P4CD
		4 ... A3R
		4 ... A5C
		4 ... P3R 5 A×P P4A

TEMA 1

Jugadas distintas de 3 C3AR

Estas jugadas se emplean muy raramente (excepto, en los últimos años. 3 P4R) y, por lo general, ofrecen al blanco pocas posibilidades de sacar ventaja de apertura.

3 P4R

El movimiento más activo de este grupo. Las demás continuaciones permiten al negro igualar rápidamente: 3 P3R P4R 4 A×P P×P 5 P×P (es muy interesante 5 C3AR A5Cj 6 A2D A×Aj 7 D×A C3AR 8 O-O O-O 9 P×P, y el blanco tiene chances de ataque, Keres-Mnatsakanian, 1963) 5 ... C3AR 6 D3C D2Rj 7 C2R=; 3 C3AD P4R! 4 P5D P3TD (o 4 ... P3AD 5 P4R C3A! 6 A×P P4CD 7 A3C P5C =; en esta línea no vale 5 ... A5CD 6 A×P C3A por 7 D3C! D3D 8 CR2R C×PR 9 P×P O-O 10 O-O A×C 11 P×P! AD×P 12 D×A7 C3A 13 P×A, 1-0, Tartakower-Fuster, 1948) 5 P4R P4CD, y el negro tiene una posición muy buena (Golombeck-Alekhine, 1935); 3 D4Tj C3AD 4 C3AR C3A traspone a 3 C3AR C3AR 4 D4Tj C3A, que se analiza en el Tema 2 (Sección 2).

3 ... P4AD

Actualmente se considera lo mejor. La idea es provocar 4 P5D y atacar este Peón con ... P3R; se producirá así una liquidación central, lo que facilita la lucha por la igualdad.

Otras continuaciones son inferiores: 3 ... P4CD? 4 P4TD P3AD 5 P3CD! ±; 3 ... C3AD 4 A3R C3A (4 ... P4R 5 P5D CD2R 6 A×P C3AR 7 C3AD ±) 5 C3AD C5CR 6 A×P C×A 7 P×C P3R 8 D3A A5CD 9 C2R ± (Jalibeili-Antoshin, 1964); 3 ... P4R 4 C3AR P×P 5 A×P A5Cj (5 ... C3AD 6 O-O A4AD 7 C5C C3T 8 C×PA C×C 9 A×Cj R×A 10 D5Tj

y 11 D×A ±) 6 CD2D C3AD 7 O-O C3T? (mejor 7 ... C3A) 8 C3C A5C 9 A5D C4R 10 D×P C×Cj 11 P×C A×P 12 A×C D2D 13 D5Rj, 1-0 (Korchnoi-Mestrovic, 1969; 13 ... A2R 14 A3R D5Cj 15 D3C, con una pieza de ventaja).

4 P5D!

Contra 4 C3AR, el negro iguala con 4 ... P×P 5 D×P D×D 6 C×D A2D 7 A×P C3AD 8 A3R C3A.

4 ... P3R 5 A×P

Después de 5 C3AD P×P 6 C×P C3AR 7 A×P C×C 8 A×C A2R, el negro ha conseguido el equilibrio (9 D3C O-O 10 A×P?? P5A! 11 D5C P3TD 12 D5D A5CDj ±).

5 ... P×P

La mejor defensa consiste en 5 ... C3AR! 6 P×P (6 C3AD P×P 7 C×P C×C 8 A×C A2R traspone a 5 C3AD) 6 ... D×Dj 7 R×D A×P 8 A×A P×A, con igualdad.

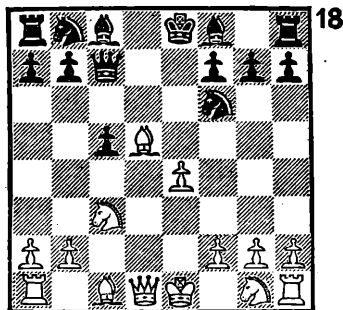
6 A×P!

Se amenaza ganar un Peón con 7 A×Pj.

6 ... D2A

Para evitar 7 A×Pj no sirve 6 ... A3D? debido a 7 P5R! ± (Veresov-Neustad, 1964).

7 C3AD C3AR (18)



La mejor continuación del blanco es 8 CR2R para seguir con O-O, A4AR y C5C.

El blanco tiene la iniciativa y una pequeña ventaja de espacio. Contra 8 CR2R, la defensa adecuada es 8 ... A2R y 9 ... O-O (por ejemplo, 8 ... A2R 9 O-O O-O 10 A4AR), aunque no basta para igualar.

PARTIDA MODELO 12. Rashkovich-Petrosian, 1971.

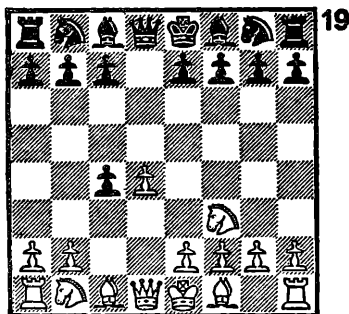
Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

8 CR2R A3D 9 A4AD! P3TD 10 P4A P4CD 11 P5R! P×A 12 P×C A2C 13 P×P T1C 14 C5D D1D 15 C3C T×P 16 O-O R1A 17 A3R A2R 18 C×A D×C 19 D2D D2D 20 A×Pj R1C 21 TD1D D×D 22 T×D C3A 23 T7D P3A 24 TR1D A1A 25 T×Tj R×T 26 T6D C4T 27 A4D A5C 28 P5A! R1C 29 P3TR A8D 30 A3R, 1-0 (30 ... A5T 31 C4R).

TEMA 2

Esquemas derivados de 3 C3AR

La jugada 3 C3AR (19) es la que proporciona mejores chances al blanco, ya que evita una de las reacciones temáticas de su adversario (... P4R).



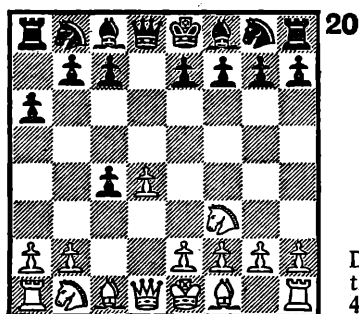
En esta posición, las respuestas más importantes son 3 ... P3TD y 3 ... C3AR.

Las continuaciones distintas de 3 ... P3TD y 3 ... C3AR carecen de interés: 3 ... A5C 4 C5R A4T 5 C3AD! ± (por ejemplo, 5 ... P3R 6 P4CR! A3C 7 P4TR!, Alekhine-Grünfeld, 1926); 3 ... P4CD? 4 P4TD P3AD 5 P3R D3C (5 ... P3TD 6 P3CD!) 6 P×P P×P 7 P3CD! P×P 8 D×P P5C 9 D5D A2C 10 A5Cj A3A 11 C5R D×A 12 D×Pj, ganando; 3 ... P3AD 4 P4R P4CD 5 P4TD D3C 6 P3CD! PA×P 7 P×P P×P 8 D×P ±.

SECCION 1. VARIANTES 3 ... P3TD, 3 ... P4CD, 3 ... P4AD, 3 ... P3R, 3 ... A5C (ver sinopsis de la página 55)

3 ... P3TD (20)

Esta continuación fue practicada por Alekhine con gran éxito. Su ventaja es de tipo psicológico, pues resulta menos conocida que otras líneas, y con gran frecuencia el blanco efectúa movimientos poco adecuados.



De esta posición surgen tres ramificaciones: 4 P3R, 4 P4TD y 4 P4R.

Las demás variantes de esta sección son poco recomendables: 3 ... P4CD 4 P4TD P3AD 5 P3R D3C (5 ... P3TD 6 P3CD ±) 6 P×P P×P 7 C5R (o 7 P3CD P×P 8 D×P P5C 9 D5D A2C 10 A5Cj) 7 ... A2C 8 P3CD P×P 9 D×P ±; 3 ... P4AD 4 P5D

P3R (4 ... C3AR 5 C3A P3R 6 P4R P×P 7 P5R! ±)
 5 C3A P×P 6 D×P ±; 3 ... P3R 4 P4R! P4AD 5
 A×P P×P 6 C×P C3AR 7 C3AD A4A 8 A3R ±;
 3 ... A5C 4 C5R A4T 5 C3AD C2D (5 ... P3R 6
 P4CR A3C 7 P4TR ±) 6 C×PAD (6 D4T P3AD 7
 D×P4A C×C 8 P×C P3R 9 P4CR A3C 10 A2C D2A
 11 P4A ±) 6 ... CR3A 7 D3C C3C 8 P4R! D×P 9
 A3R D1D 10 P3A P3R 11 T1D y 12 C5CD ±.

LINEA 1. Variantes posicionales 4 P3R y 4 P4TD (ver sinopsis de la página 55).

4 P3R

Una continuación lógica para evitar ... P4CD es 4 P4TD, pero el negro logra buen juego tras 4 ... C3AR 5 P3R A5C 6 A×P P3R (se amenazaba 7 A×Pj R×A 8 C5Rj R1R 9 C×A) 7 C3A C3A! 8 A2R A5C 9 O-O O-O 10 C2D A×A 11 C×A P4R = (Ahues-Alekhine, 1936). Tampoco da ventaja 7 D3C (en lugar de 7 C3A) debido a la línea 7 ... A×C 8 P×A C3A 9 A2D T1CD =.

4 ... A5C

Con esta jugada se plantea el denominado Sistema Alekhine, practicado por vez primera en el match Bogoljubow-Alekhine, 1934. Resulta interesante ahora la alternativa 4 ... P4CD; por ejemplo, 5 P4TD A2C (5 ... P3AD 6 P×P PA×P 7 P3CD! ±), pero el blanco adquiere ventaja después de 6 P3CD! P3R 7 PC×P P×PA 8 A3T! A×A 9 C×A.

5 A×P

Se amenaza 6 A×Pj R×A 7 C5Rj y 6 C5R A×D? 7 A×P mate.

Contra 5 P3TR lo mejor es 5 ... A×C 6 D×A C3AD!, ya que 7 P5D C4R 8 D4R D3D y 7 A×P C3A 8 C3A P3R (seguido de ... A3D y ... O-O) son líneas muy cómodas para el negro.

5 ... P3R

Parando la amenaza anterior. No cumpliría este

propósito la jugada **5 ... C3AR?** **6 C5R A4T?** **7 D×A!!**
C×A **8 A×P** mate.

6 D3C

Otros movimientos sólo dan igualdad: **6 P3TR** **A×C!** (**6 ... A4T** **7 O-O C3AR** **8 D2R C3A** **9 T1D A3D** **10 CD2D ±**, Woodhams-Lombardy, 1974, partida modelo 14) **7 D×A C3AD** **8 C3A C3A** **9 O-O A3D** **10 T1D O-O** y **11 ... P4R** (Geller-Sajtar, 1952); **6 P5D C3AR** **7 P×P D×Dj** **8 R×D A×P** **9 A×A P×A**, y la mayoría de peones en el ala de Dama compensa el PR débil.

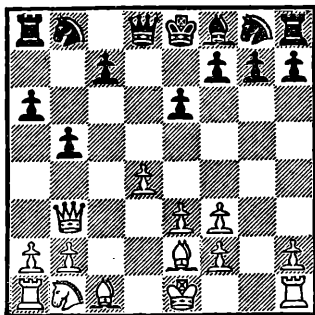
6 ... A×C

No sirve **6 ... P4CD**, por **7 C5R! ±** (por ejemplo, **7 ... P×A** **8 D4Tj P3AD** **9 C×A**), ni **6 ... C3AD** (para oponerse a **C5R** y con la amenaza **... C4T**), por **7 A2D** (**7 D×P?** **C4T** **8 D4R A4AR**) **7 ... A×C** **8 P×A T1C** **9 P5D ±**.

7 P×A P4CD

Es también interesante **7 ... T2T**, con el plan **... C3AR**, **... A2R**, **... O-O**, **... P4CD**, **... P4AD**, **... T2D**, pero el blanco obtiene superioridad tras **8 A2D!** (ver partida modelo 13). En cuanto a **7 ... D1A**, es débil a causa de **8 C3A!** **P4AD** **9 P5D! ±** (por ejemplo, **9 ... P4R** **10 P6D ±**; **9 ... P4CD** **10 C×P P×C** **11 A×Pj R1D** —**11 ... R2R** **12 P4R!**— **12 P×P P×P** **13 P4R ±**, Uhlmann-Dückstein, 1957).

8 A2R (21)



21

La respuesta más enérgica es **8 ... P4AD!**

La posición está igualada: la pareja de alfiles compensa de modo suficiente la mala estructura de peones. El blanco ha de intentar abrir el juego y valorar la actividad de sus piezas (y evitar cambiarlas); el negro ha de desplazar el juego hacia el final, donde su superior estructura de peones le proporcionará grandes chances de victoria.

Una posible continuación es 8 ... **P4AD** 9 **P×P** **A×P** (9 ... **C2L** 10 **P6A** **C4A** 11 **D2A** **T1A** 12 **C3A** **T×P** 13 **C×P!** **P×C** 14 **P4CD!** ±) 10 **P4TD** **P5C!** = (Pirc-Gligoric, 1964). En cambio, 8 ... **C3AR** no resulta aconsejable: 9 **P4TD** **P5C** 10 **D4A!** **A2R** 11 **C2D** **O-O** 12 **C3C** **CD2D** 13 **D6A** ±.

PARTIDA MODELO 13. Meyer-Unger, 1958. Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

7 ... **T2T** 8 **A2D** **C3AR** 9 **C3A** **CD2D** 10 **A2R** **P4A** (10 ... **P4CD** 11 **P4TD!** ±) 11 **P5D** **P×P** 12 **C×P** **C×C** 13 **D×C** **A2R** (13 ... **C3A** 14 **D5Rj** **A2R** 15 **T1CR** **O-O** 16 **A3A** seguido de 17 **T1D**; 18 **D5C** y 19 **A×C**) 14 **A3A** **O-O** 15 **O-O-O** **P4CD** 16 **A3D** **P3C** 17 **TR1C** **C3A** 18 **A×PCR!!** **PT×A** (18 ... **C×D** 19 **A4Rj** **A4C** 20 **T×C** **D×T** 21 **A×D** **P3T** 22 **P4TR**) 19 **T×Pj** **R2T** 20 **T7Cj!!**, 1-0 (20 ... **R×T** 21 **D5Cj** **R2T** 22 **T1C** **T1C** 23 **D4Tj**).

PARTIDA MODELO 14. Woodhams-Lombardy, 1974. Las cinco primeras jugadas son las de la variante principal.

6 **P3TR** **A4T** 7 **O-O** **C3AR** 8 **D2R** **C3A** 9 **T1D** **A3D** 10 **CD2D** **D2R** 11 **P3T** **O-O** 12 **P4CR** **A3C** 13 **P4C** **C5R** 14 **A2C** **P4A** 15 **P5D!** **P×PC** 16 **PT×P** **P4C** 17 **A3C** **C×C** 18 **C×C** **C4R** 19 **P4A** **A6D** 20 **D2C** **C5A** 21 **C×C** **P×C** 22 **P×P!** **P×A** 23 **T×A** **D×P** 24 **D5D** **D×D** 25 **T×D** **P4TD** 26 **P×P** **TR1R** 27 **R2A** **T5R** 28 **T1-1D** **T5A** 29 **T1-2D** **T7A** 30 **T×T** **P×T**

31 T2D P8A(=D) 32 A×D T×P 33 T3D T4AD 34 A2D T5A 35 R2R R2A 36 T3C T7A 37 R3D T7T 38 A4C P4A 39 A3A A2R 40 P5C P5Aj 41 R×P T×P 42 T7C, 1-0.

LINEA 2. Variante Borisenko, 4 P4R (ver sinopsis de la página 55).

La fuerza de esta jugada ha sido uno de los factores que han eliminado de la práctica magistral a 3 ... P3TD. Por tal motivo se puede decir que la teoría moderna del GD aceptado empieza después de 3 ... C3AR (que evita 4 P4R).

4 ... P4AD

Para provocar P5D y, entonces, seguir con ... P3R. Esta respuesta tiene el inconveniente de retrasar el desarrollo; pero otras (aun siendo mejores) tampoco son suficientes para igualar: 4 ... C3AR 5 P5R C4D 6 A×P P3R 7 C3A C×C 8 P×C P4AD 9 O-O C3A 10 D2R ± (Geller-Nilsson, 1954); 4 ... A5C 5 A×P P3R 6 O-O C3AR 7 C3A A2R 8 D2R ± (si 8 ... A×C, sigue 9 D×A D×F 10 P5R!); 4 ... P4CD 5 P4TD A2C 6 P3CD! A×P (6 ... P3R 7 PC×P P×PA 8 C3A ±) 7 C3A A2C 8 PT×P! (8 PC×P P5C!) 8 ... PT×P 9 T×T A×T 10 P×P P×P 11 P5D (u 11 C5R ±) 11 ... C2L (a 1) ... P3CR u 11 ... P3AD sigue también 12 D4T ±) 12 D4T ±.

5 A×P P×P

No sirve 5 ... P4CD por 6 A5D T2T 7 C5R P3R 8 A6Aj! ± (8 ... A2D 9 A×Aj 10 C6A).

6 C×P

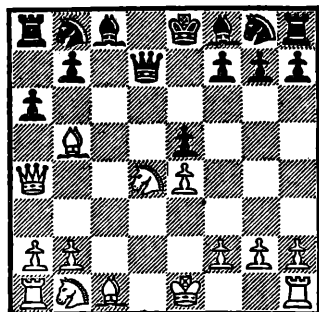
Es interesante 6 A5CR, que amenaza 7 D3C.

6 ... P4R

Para neutralizar la acción del AR blanco es mejor 6 ... P3R, aunque tras 7 C3A el primer jugador tiene gran ventaja de desarrollo (7 ... C3AR 8 P5R ±; 7 ... C2D 8 O-O CR3A 9 T1R, especulando con el sacrificio A×PR!).

7 D4Tj D2D

Otras respuestas, más lógicas, fallan: 7 ... C2D 8 C5A P3CR 9 A×Pj! R×A 10 D3Cj R3A 11 P4TR, con un gran ataque; 7 ... A2D 8 D3C D2R 9 O-O! ±. 8 A5CD (22)



22

El blanco tiene un ataque muy poderoso.

El blanco posee ventaja suficiente para ganar debido a las chances que le brinda su adelanto en el desarrollo. La única continuación del negro es 8 ... P×A (ya que 8 ... C3AD? 9 C×C P×C 10 A×PA pierde la Dama), pero tras 9 D×T queda en inferioridad material.

PARTIDA MODELO 15. Borisenko-Gretchkin, 1957.

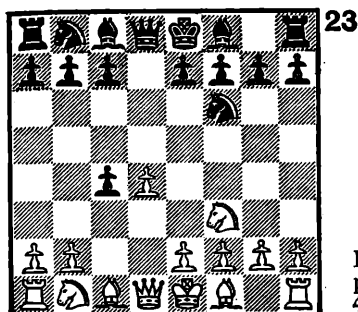
Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

8 ... P×A 9 D×T D×C 10 D×C A5Cj 11 C3A!! D×Pj (11 ... A×Cj 12 P×A D×PAj 13 A2D! D×Tj 14 R2R D×T 15 D×Aj R2R 16 A4Cj R3A 17 D5AR mate) 12 A3R C2R 13 D7A A×Cj 14 P×A D3A (14 ... D×P 15 O-O-O!) 15 D×PR, 1-0.

SECCION 2. VARIANTE 3 ... C3AR (23)

(ver sinopsis de la página 55)

La jugada 3 ... C3AR tiene por finalidad impedir el avance P4R. Este objetivo es importante porque, después de la cesión del centro con 2 ... P×P, y visto que ... P4AD es poco efectivo cuando el PR blanco se halla en la cuarta fila, resulta evidente que es necesaria una estrategia de contención.



En esta posición, el blanco puede elegir entre: 4 C3AD, 4 D4Tj y 4 P3R.

LINEA 1. Jugada 4 C3AD (ver sinopsis de la página 55).

Una continuación muy fuerte y más elástica que las demás respuestas. Su objetivo es realizar P4R. A menudo proporciona poderosos ataques porque el negro juega rutinariamente.

4 ... P3R

El contraataque lateral 4 ... P4A es muy débil (aunque parece un movimiento lógico): 5 P5D P3R 6 P4R P×P 7 P5R! P5D (7 ... C5R 8 C×P A3R 9 A×P D4Tj 10 A2D C×A 11 D×C D×Dj 12 R×D A×C 13 A×A ±) 8 A×P! A3R (8 ... P×C 9 A×Pj R2R 10 P×Cj P×P 11 D3C±) 9 A×A P×A 10 P×C D4T (10 ... P×C 11 P7Aj R2R 12 A5Cj) 11 C5R!

D2A (11 ... P×C 12 P7Aj R2R 13 A5C mate, O'Kelly-Salderna, 1962) 12 D5Tj P3CR 13 D5C A3T 14 P7Aj D×P 15 C×D A×D 16 C×A, 1-0 (O'Kelly-Davie, 1967).

La variante más discutida es 4 ... P3TD, pero también el blanco obtiene un juego prometedor: 5 P4R P4CD 6 P5R C4D 7 P4TD C×C 8 P×C A2C (8 ... D4D 9 P3C A2C 10 A2CR D2D 1 A3TD! ±, Bronstein-Korchnoi, 1964) 9 P6R! P×PR (9 ... P3AR 10 P3C D4D 11 A2CR D×Pj 12 A3R P4A 13 O-O C2D 14 P×P PT×P 15 C5C! ±, Najdorf-Méndez, 1964) 10 A2R D4D 11 C5C! D×PC 12 T1A A4D 13 P×P! ± (Doroshkevich-Astashin, 1967).

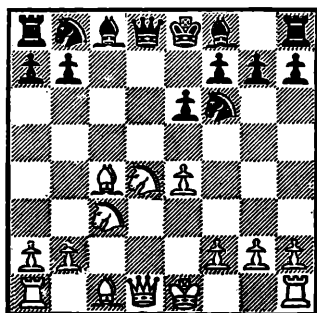
5 P4R P4A

Es interesante 5 ... A5C 6 P5R C4D 7 A2D, pero el blanco tiene ventaja de espacio y posibilidades de organizar un ataque contra el ala de Rey.

6 A×P

Aún mejor es 6 P5D!, que revierte a la continuación 4 ... P4A 5 P5D! P3R 6 P4R, estudiada en el comentario a la cuarta jugada del negro.

6 ... P×P 7 C×P (24)



24

El blanco amenaza la maniobra P5R, C45C, C6Dj.

El blanco tiene mejor posición debido a la fuerte situación central de su CR y a la ventaja de desarrollo, que permite el avance en condiciones favorables

del PR. Por ejemplo, 7 ... **P3TD** 8 P5R CR2D (8 ... C4D 9 A×C P×A 10 D3A ±) 9 A4A P4CD? (es mejor 9 ... A4A) 10 A×P! P×A 11 C×PR D4T (11 ... D3C 12 C5D) 12 D5D ±.

PARTIDA MODELO 16. Lengyel-Radulov, 1972. Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

7 ... P3TD 8 P5R D2A 9 D2R CR2D 10 A4A A4A (10 ... P4CD 11 A×P!! P×A 12 C×P D3A 13 C5D) 11 C3A C3AD 12 T1D P4CD 13 A3CD O-O 14 A3C A2C 15 O-O A2R 16 C5D!! D1A (16 ... P×C 17 P6R ±) 17 C×Aj C×C 18 T1A D1C 19 C5C A4D 20 A×A C×A 21 D3D P3C 22 C4R D3C (22 ... C×P 23 D4D P3A 24 C×Pj!) 23 D2D R2C 24 C6A! C2×C 25 P×Cj R×P (25 ... C×P 26 A5R D1D 27 D5C seguido de 28 T3A y 29 T3A; 25 ... R1T 26 D6T T1CR 27 A5R, con 28 TD1D, 29 T3D, 30 D×PTj!! y 31 T3TR mate) 26 D6T! R2R 27 A4Tj R2D 28 TR1D TD1A 29 T×T T×T 30 D×PT T1A 31 A5C D4A 32 D7C D5C 33 A6T T1R 34 D×Pj T2R 35 D×PC D×P 36 P4TR D×PT 37 A5C D5T 38 T1AD C5A 39 D6A, 1-0 (39 ... C4L 40 D8A T1R 41 D5AD).

LINEA 2. Variante Mannheim, 4 D4Tj (ver sinopsis de la página 55).

La denominación de la variante corresponde a la ciudad alemana donde se jugó por vez primera (partida Bogoljubow-Alekhine, 1934). Se trata de una línea poco frecuente, pero sin que exista otra razón que la de no estar de moda. A pesar de la temprana salida de Dama, que suele ser una estrategia errónea, el blanco consigue un juego muy prometedor.

4 ... CD2D

Para ... P3R, ... A2R, ... O-O, ... C3C, ... A2D, ... T1AD, ... P4AD y aprovecharse de la posición de la Dama adversaria. Otras alternativas son: 4 ... **P3A!**

5 D×P4A A4A 6 C3A CD2D 7 P3CR P3R 8 A2C A2R 9 O-O O-O 10 T1R C5R 11 D3C D3C 12 D×D P×D = (Portisch-Unzicker, 1966); 4 ... **C3A** 5 D×PA A3R 6 D4T A4D! 7 P3R P3R 8 C3A A5C =; 4 ... **A2D** 5 D×P P3R 6 C3A (6 P3CR revierte a la Apertura Catalana, que se estudiará en el libro **Aperturas semicerradas**) 6 ... C3T 7 P4R ±; 4 ... **D2D** 5 D×PA D3A 6 C3T! D×D 7 C×D P3R 8 P3TD (para evitar ... A5Cj y para jugar P4C'D) 8 ... P4A 9 A4A C3A 10 P×P A×P 11 P4CD A2R 12 P5C! ± (Alekhine-Fine, 1937).

5 C3A

Mejor que 5 D×PA C3C 5 D2A A5C, y el negro superará fácilmente los problemas de desarrollo.

5 ... P3R

Más lógico que 5 ... **P3TD** 6 P4R!, ya que ahora no sirve 6 ... P4CD a causa de 7 C×P! C×P (7 ... C3C 8 C6D mate) 8 A×P ±.

6 P4R P4A!

Más activo que 6 ... **A2R** 7 A×P O-O 8 D2A P4A 9 P5R C4D 10 A×C P×A 11 C×P P×P 12 D4R! T1R 13 O-O ± (por ejemplo, 13 ... A3D 14 C5C C1A 15 C×PA! R×C 16 D3Aj, con juego ganador, Baguirov-Amirjanov, 1963).

7 P5D!

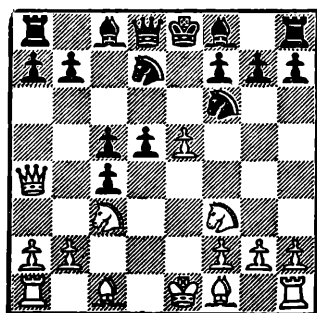
Este avance proporciona gran ventaja de espacio al blanco. Como podrá comprobarse, la preponderancia central da chances de ataque a su poseedor.

7 ... P×P

Peor sería 7 ... **P4R** 8 A×P A3D 9 O-O ±, porque las piezas negras, en especial el AR, serían más pasivas.

8 P5R! (25)

El blanco posee una clara ventaja posicional, como ponen de manifiesto las siguientes continuaciones: 8 ... **P4CD!?** 9 D×PC T1CD 10 D4T P5D 11 P×C P×C 12 A×P T5C! 13 D1D PC×P, 14 P3CD! ±;



25

El blanco ha conseguido la iniciativa y, con ella, posibilidades combinativas contra el Rey.

8 ... C5C 9 C×P ±; 8 ... P5D 9 P×C P×C 10 A×P, con gran ataque; por ejemplo, 10 ... D×P 11 A5CR! D3A 12 O-O-O! (ver la siguiente partida modelo).

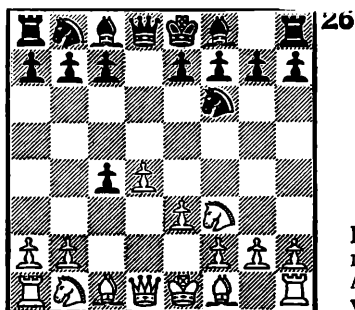
PARTIDA MODELO 17. Tajmanov-Polugajevsky, 1960.

Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

8 ... P5D 9 A×P P×C 10 P×C D×P 11 A5CR D3A 12 O-O-O!! P×Pj (12 ... D×D 13 TR1Rj A2R 14 T×Aj R1A 15 T×Pj R1C 16 T7×Cj D×A 17 T8Dj R2A 18 C5Rj, ganando, o 15 ... R1R 16 T1Rj C4R 17 T×Cj A3R 18 A×A, y el mate no se podrá evitar) 13 R×P A2R 14 TR1R P3A 15 A5C D3C 16 R1A! P×A 17 A×Cj R1A 18 T×A!! R×T 19 D4Rj R1D 20 A5Aj R2A 21 D5Rj R3A 22 T6Dj R4C 23 D2Cj, 1-0 (23 ... R4T 24 D3T R4C 25 C4Dj! P×C 26 A3D mate).

LINEA 3. Variante Normal, 4 P3R (26) (ver sinopsis de la página 55).

Esta es la línea más utilizada en la actualidad. El blanco quiere seguir el plan A×P, O-O, D2R, T1D (contra ... P4AD), C3AD y especular con el avance P4R (que se presenta raramente) o con las chances de ataque que le proporciona su PD aislado (des-



Las distintas respuestas del negro son: 4 ... P3CR, 4 ... A3R, 4 ... P4CD, 4 ... A5C y 4 ... P3R.

pués de ... P4AD×PD, el blanco toma con PR, que se transforma así en un PD aislado).

Las tres primeras respuestas (4 ... P3CR, 4 ... A3R, 4 ... P4CD) son de dudoso valor y, en todo caso, poco empleadas. Veamos unas cuantas líneas para descubrir sus características: 4 ... **P3CR** 5 A×P A2C 6 O-O O-O 7 C3A CR2D 8 A2R! C3C 9 P3TR! P4TD 10 P4R ± (Gligoric-Westerinen, 1967); 4 ... **A3R** 5 C3A A4D (5 ... P3CR 6 C5CR A4D 7 P4R P3TR 8 C×A! ±, Suetil.-Fazekas, 1961) 6 C×A D×C 7 D2A P3R (7 ... P4CD 8 P4TD P3TD 9 P3CD! ±) 8 A×P A5Cj 9 R2R! D3A 10 T1D ±; 4 ... **P4CD** 5 P4TD P3A (5 ... P5C 6 A×P P3R 7 O-O A2C 8 CD2D CD2D 9 P4R ±, Tajmanov-Benediksson, 1968) 6 P×P P×P 7 P3CD A3R 8 P×P P×P 9 D4Tj CD2D 10 C5R ±.

A) Continuación moderna, 4 ... **A5C** (ver sinopsis de la página 55).

La idea es la misma que la del Sistema Alekhine (1 P4D P4D 2 P4AD P×P 3 C3AR P3TD 4 P3R A5C), pero el negro tiene ahora la ventaja de controlar el avance P4R y de diferir ... P3TD, un movimiento que, a veces, incluso no conviene aplicar.

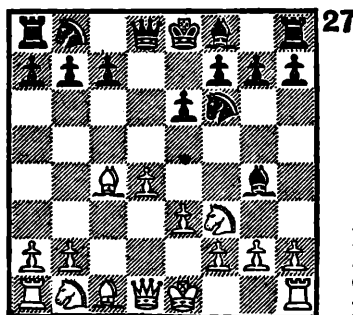
5 A×P

Se amenaza 6 A×Pj R×A 7 C5Rj ±, y 6 C5R A3R

(6 ... A×D 7 A×P mate; 6 ... A4T 7 D×A!) 7 A×A P×A 8 D3C ±.

En muchas líneas de la Variante Moderna se intercalan las jugadas P3TR (del blanco) y ... A4T (del negro); en la mayoría de los casos ello no altera las características de la posición, o se trata de una simple inversión de movimientos. En ocasiones, sin embargo, hay posibilidad de seguir por cauces distintos. Nosotros indicaremos sólo estos últimos casos. Así, cabe 5 P3TR A4T 6 P4CR (6 A×P revierte a la variante principal) 6 ... A3C 7 C5R CD2D 8 C×A PT×C 9 A2C (9 A×P P3R 10 C3A A2R 11 D3A P3A 12 A2D D2A 13 A3C C4D =, Portisch-Padevsky, 1964) 9 ... P3A 10 C2D C3C 11 D2A P3R 12 C×P A5Cj 13 C2D! A3D! =.

5 ... P3R (27)



El blanco dispone de las siguientes respuestas: 6 C3A, 6 CD2D, 6 O-O, 6 P3TR y 6 D3C.

A 1) Alternativas 6 C3A, 6 CD2D (a partir de la posición del diagrama 27).

6 C3A

Es interesante 6 CD2D; la idea es seguir con 7 D3C y, así, jugar la variante 6 D3C (que se estudia en la Alternativa 3). sin temer los inconvenientes de ... A×C; P×A. Una posible continuación es 6 ... CD2D

7 D3C T1CD 8 O-O P3A 9 C5R C×C 10 P×C C2D
11 D3A P4CD 12 A3C D3C 13 C4R P4AD, y el negro
tiene muy buena partida (Aronson-Klaman, 1963).

6 ... P3TD!

Con la idea ... C3A (el PTD impide, pues, la clavada A5CD), ... A3D y, eventualmente, ... P4R. Este plan es el más adecuado; por ejemplo, 6 ... CD2D 7 P3TR A4T 8 P4R C3C 9 A3C A×C 10 P×A P4A 11 A3R ± (Marovic-Mestrovic, 1963).

7 P3TR A4T

No sirve 7 ... A×C 8 D×A C3A 9 O-O A2R 10 T1D - (se amenaza 11 P5D).

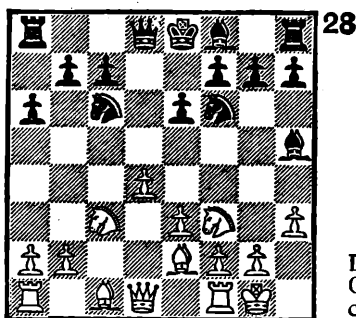
8 O-O

Ganar espacio con 8 P4CR tiene el inconveniente de debilitar excesivamente el ala de Rey, por lo que no resulta suficiente para proporcionar ventaja: 8 ... A3C 9 C5R CD2D 10 C×A PT×C 11 P5C C4D, con igualdad.

8 ... C3A

Otra ventaja de ... C3A es impedir P4R.

9 A2R (28)



Después de 9 ... A3D, 10 ... O-O, el avance ... P4R concede la igualdad.

La posición está equilibrada, ya que, tras 9 ... A3D, no sirve 10 P4R por 10 ... A×C 11 A×A C×P, y si 10 P3TD sigue 10 ... O-O 11 P4CD D1R 12 P5C

P×P 13 C×P C4TD = (Lengyel-Matulovic, 1965, y Uhlmann-Matulovic, 1965). Un plan lógico para el blanco sería 10 P3CD O-O 11 A2C (para impedir ... P4R), pero después de 11 ... D1R! (se deja la casilla 2R para el CD) 12 C2D A×A 13 D×A P4R 14 P5D C2R (eventualmente ... P3AD es una forma de atacar el centro blanco) 15 P4R C2D 16 T1A P4AR!, el negro consiguió la igualdad (Reshevsky-Barczay, 1967).

PARTIDA MODELO 18. Uhlmann-Schmidt, 1967. Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... A3D 10 P3CD O-O 11 A2C D2R 12 T1A TR1D 13 C2D! A×A 14 D×A P4R 15 P5D C2T 16 C2-4R C×C 17 C×C P3AD 18 TR1D A5C 19 P6D! A×P 20 C×A T×C 21 T×T D×T 22 T1D D3R 23 D4C! P4AR (23 ... D×D 24 P×D P3A 25 T7D T1C 26 P4T!) 24 D4A! D×D 25 P×D T1AR 26 A×P T2A 27 P5A C1A 28 P4A P3CD 29 T8Dj T1A 30 T×C!, 1-0 (30 ... T×T 31 P×P, 32 P7C y 33 P8C).

A 2) Alternativa 6 O-O (a partir de la posición del diagrama 27).

Se trata de una variante elástica que, en la mayoría de ocasiones, traspone a cualquiera de las demás alternativas.

Básicamente, los planes por ambos bandos son los indicados hasta ahora, por lo que nos limitaremos, simplemente, a transcribir la siguiente partida.

PARTIDA MODELO 19. Osnos-Kovacs, 1969.

6 O-O CD2D 7 C3A A3D 8 P3TR A4T 9 A2R D2R 10 P4R A×C 11 A×A P4R 12 P5D P3TR 13 A3R O-O 14 T1A ± P3T 15 C2R R2T 16 D2D C1CR

17 P4CR D5T 18 R2C P3CR 19 C3C P4AR 20 PR×P P×P 21 C×P T×C 22 A4R C2R 23 T×P!! A×T 24 P6D R1T 25 P×A T4T 26 T1TR C1AR 27 D8D T1A 28 A×PC T×P 29 D×T, 1-0.

A 3) Alternativas 6 D3C y 6 P3TR A4T 7 D3C (a partir de la posición del diagrama 27).

Analizaremos aquí la jugada D3C, que se puede efectuar directamente o precediéndola de 6 P3TR A4T. La diferencia que existe entre estas dos posibilidades es mínima, por lo que bastará estudiar una de ellas.

7 ... A×C 8 P×A CD2D

El negro entrega un Peón para adelantarse en el desarrollo especulando con la mala situación de la Dama contraria tras 9 D×P.

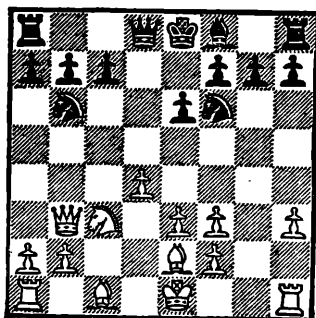
9 C3A!

Más prudente que 9 D×P P4A!, también jugable, pero muy peligrosa (véase partidas modelo Pomar-Palacios, 1964, y Foguelman-Bronstein, 1964).

9 ... C3C

Se amenazaba 10 D×P P4A 11 C5C! ±.

10 A2R (29)



29

El mejor plan defensivo es 10 ... A2R 11 A2D O-O, aunque, tras 12 T1D, el blanco tiene una pequeña ventaja posicional.

El blanco está ligeramente mejor debido al par de alfiles, a las dos columnas semiabiertas y, sobre todo, a lo difícil que será para el negro activar su posición. En efecto, después de 10 ... P4A, sigue 11 P×P A×P 12 C4T!, con ventaja (por ejemplo, 12 ... C×C 13 D×Cj C2D 14 A2D O-O 15 A3A).

PARTIDA MODELO 20. Shamkovich - Alexandrescu, 1967. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... P4A 11 P×P A×P 12 C4T C×C 13 D×Cj R1A 14 A2D T1A 15 T1AD C4D 16 T1CR P4TR 17 T×A!! T×T 18 D4D D1A 19 P4R! C3A 20 A4C P3CD 21 T5C R2R 22 T×T! P×T 23 A×Pj R1R 24 D6D, 1-0 (24 ... D1D 25 A5Cj C2D, y el blanco ganará mediante P4TD, P4CD, P5T, A6A, P5C, P6T, P6C, etcétera).

PARTIDA MODELO 21. Pomar-Palacios, 1964. Modelo para el negro contra 6 P3TR A4T 7 D3C A×C 8 P×A CD2D 9 D×P P4A.

10 C3A A2R 11 P5D P×P 12 C×P O-O 13 A2D T1C 14 C×Aj D×C 15 D×P T×P! 16 A3C C5R!! 17 O-O-O (17 P×C D×P y 18 ... C4R, ganando) 17 ... C4R! (se amenaza 18 ... C6D mate) 18 D6T D2T! 19 A4A D1C 20 A3C D1T! 21 R×T (21 A4A C×A 22 D×C D6T!, o 22 D×D T×D 23 P×C T1×P) 21 ... D×D 22 P×C C6Dj 23 R1C C×P 24 TR1A D6Dj 25 R2C C×Tj 26 T×C T1C! 27 A4C (27 R1T T×A! 28 P×T D7A) 27 ... D7Rj 28 T2D D×P 29 A3A P5A, 0-1.

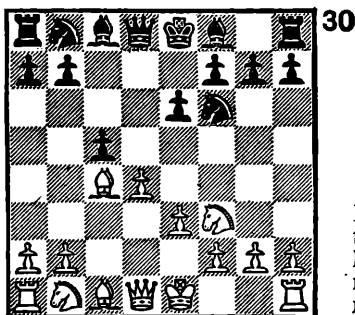
PARTIDA MODELO 22. Foguelman-Bronstein, 1964.

Modelo para el negro contra 6 D3C A×C 7 P×A
CD2D 8 D×P P4A.

9 P×P A×P 10 P4A O-O 11 O-O C4D! 12 T1D (12
A×C T1C 13 D6T T3C 14 D4T P×A ≠) 12 ... T1C
13 D6A D5T 14 C3A T3C!! 15 D×C C×PA!! 16 C2R
(16 P×C D×PAj 17 R1T D6A mate) 16 ... C×Pj 17
R2C C×P 18 T4D C5C 19 T4A D7Tj 20 R1A A×P
21 A5D A×T, 0-1.

B) Continuación clásica 4 ... P3R 5 A×P P4A (30)
(ver sinopsis de la página 55).

El propósito de esta continuación es la de aislar el PD blanco y, dominando sólidamente la casilla 4D, ir cambiando piezas para trasladar el juego al final, donde el PD aislado es una debilidad que puede hacer perder la partida. Este plan, que resulta un tanto pasivo, pues va a remolque de las jugadas del blanco, gozó de gran predicamento hasta 1960, pero a raíz de varios reveses y también a causa de la tendencia cada vez mayor de practicar un ajedrez ofensivo, está perdiendo popularidad. Sin embargo, tiene aún muchos partidarios (Petrosian, Portisch, Suetin, Keres, etc.).



El defecto principal del sistema defensivo clásico es la pasividad a la que el negro está reducido en el medio juego.

Las alternativas más usuales y de mayor valor se muestran en el siguiente cuadro sinóptico, que nos servirá de pauta para el estudio del sistema 4 ... P3R 5 A×P P4A:

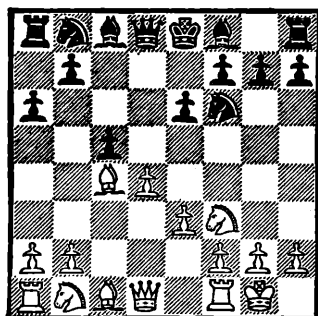
6 C3A, 6 D2R

6 O-O { 6 ... A2R, 6 ... C3A, 6 ... P×P
 6 ... P3TD { 7 C3A, 7 P4R, 7 P×P
 7 P4TD, 7 P3TD
 7 D2R

6 O-O

Para el blanco, lo mejor es el enroque, con objeto de jugar D2R y T1D; sin embargo, los movimientos 6 C3A y 6 D2R son también fuertes, aunque poco utilizados: 6 C3A P3TD 7 A3D CD2D 8 P4TD P3CR 9 O-O A2C 10 P3CD P×P 11 P×P O-O 12 A3T T1R 13 T1R C3C 14 D2D CD4D = (Stahlberg-Darga, 1964; en general, 7 C3A traspone a otras líneas del GD); 6 D2R (Variante Furman) 6 ... P3TD 7 P×P A×P 8 P4R P4CD (8 ... D2A 9 P5R C5C 10 O-O ±; por ejemplo, 10 ... P4CD 11 A3C! C×PA 12 C3A! ±) 9 A3D CD2D (9 ... C3A 10 CD2D P4R 11 O-O O-O 12 C3C A3C 13 A3R ±, Najdorf-Rosetto, 1961) 10 O-O A2C 11 CD2D ± (Tajmanov-Bazán, 1960).

6 ... P3TD (31)



31

En esta importante posición, el blanco dispone de múltiples respuestas; las mejores son 7 P4TD (Variante Botvinnik) y 7 D2R (Variante Normal).

Para procurarse contrajuego en el ala de Dama, ya que el blanco será activo en el sector opuesto.

Otros movimientos resultan más pasivos: 6 ... **A2R** 7 D2R O-O 8 P×P! A×P 9 P4R, seguido de 10 P5R ±; 6 ... **C3A** 7 D2R! P×P 8 T1D ± (8 ... A4AD? 9 P×P C×P? 10 C×C A×C 11 A3R ±; 8 ... **A2R** 9 P×P O-O 10 C3A C5CD! 11 A4A P3TD 12 TD1A P4CD 13 A3CD A2C 14 A5R ±); 6 ... **P×P** 7 P×P A2R 8 D2R! O-O 9 C3A CD2D! 10 T1D C3C 11 A3C CD4D 12 A5C D4T 13 TD1A ±.

B 1) Alternativas 7 C3A, 7 P4R y 7 P×P (ver sinopsis de la página 77).

7 C3A

Una jugada que en muchos casos revierte a la alternativa 7 D2R, pero que resulta menos elástica al diferir el plan D2R, T1D, sin impedir, a cambio, la expansión adversaria en el ala de Dama.

Muy poco conocida, pero sumamente peligrosa, es 7 **P4R**, aconsejable para el jugador agresivo a causa de las grandes chances de ataque que proporciona: 7 ... C×P (7 ... P×P 8 P5R CR2D 9 D×P C3AD 10 D4R ±, Petrosian-Sherwin, 1958; 7 ... P4CD 8 A3D P×P 9 P5R C4D 10 P4TD! P5C 11 CD2D A2C 12 C4R! ±, Soloviev-Liberzon, 1964) 8 D2R C3AR (8 ... C3D 9 P×P C×A 10 D×C D2A 11 P4CD ±, Geller-Kotz, 1958) 9 T1D! con un ataque muy promisorio (por ejemplo, 9 ... P4CD 10 P5D!? P×A 11 P×P D2R 12 F×Pj R×P 13 D×Pj R3C 14 T1R ±; la mejor defensa es 11 ... D3C! 12 P×Pj R×P 13 D×Pj R1R 14 C5C T2T 15 A4A P3T 16 T1R, aunque el blanco sigue teniendo ataque).

Si el blanco se conforma con un juego tranquilo, puede elegir 7 **P×P** D2A (7 ... D×D 8 T×D A×P =) 8 D2R A×P 9 P4R C3A 10 P5R (10 C3A C5CR! 11 P3CR A3D 12 A3C O-O =, Benko-Petrosian, 1959) 10 ... C5CR 11 A4A, con igualdad.

7 ... P4CD 8 A3C!

Mejor que 8 A3D, debido a que desde 3C controla la casilla 5D.

8 ... A2C

Un error estratégico grave sería **8 ... P5A** a causa de 9 A2A A2C 10 D2R seguido de 11 T1D, y el centro del blanco es, en el medio juego, mucho más importante que el flanco de Dama adversario, que no puede movilizarse so pena de un serio debilitamiento.

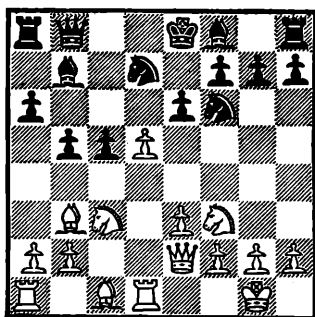
9 D2R CD2D

Mejor que 9 ... C3A 10 T1D D2A (10 ... D3C 11 P5D P×P 12 P4R! ±) 11 P5D P×P 12 P4R ± (12 ... P5D 13 C5D D1D 14 A4AR T1A 15 P4TD).

10 T1D D1C

Una idea de Smyslov, que últimamente se ha mostrado insuficiente para igualar. Tampoco lo consiguen, sin embargo, otras jugadas: **10 ... D2A** 11 P4R P×P 12 C×PD A3D 13 P3CR (ahora se amenaza 14 C4×PC) 13 ... A4R 14 P3A O-O 15 A3R ± (Reshevsky-Najdorf, 1952); **10 ... A3D** 11 P4R P×P 12 T×P A4A (12 ... D1C 13 T×A! D×T 14 P5R) 13 T3D ± (Petrosian-Bertok, 1962); **10 ... P5C** 11 C4TD D4T 12 A2D P×P 13 C×P A2R 14 P3TD ± (Spassky-Mikenas, 1962); **10 ... A2R!** 11 P4R P×P 12 C×PD D2A 13 A5C± (Smyslov-Keres, 1950); **10 ... D4T** 11 P4R P5C 12 P5R P×C 13 P×C C×P 14 P5D ± (Friedstein-Mikenas, 1958).

11 P5D! (32)



32

El avance 11 P5D! es una idea de Boleslavsky que refuta la jugada de Smyslov (10 ... D1C).

El blanco tiene mejor posición debido a la fuerza dinámica de su centro y a que puede especular tácticamente con el tema "Rey en el centro". Una posible continuación es 11 ... C×P 12 C×C A×C 13 A×A A×A 14 T×A D2C 15 P4R, y el blanco ganó brillantemente (partida Boleslavsky-Dzindzihavili, 1967).

PARTIDA MODELO 23. Bukic - Mesing, 1969. Las once primeras jugadas son las de la variante principal.

11 ... P×P 12 C×P P5A 13 C×Cj C×C 14 A2A A4A (14 ... A2R 15 P4R ±; después de 14 ... A4A, no sirve 15 P4R por 15 ... C5C) 15 P3CD P×P 16 A×PC O-O 17 A2C C5R (17 ... C5C 18 P3TR! A×C 19 D×A D7Tj 20 R1A C3T 21 T5D y 22 A5R) 18 C5R C3A 19 C×P!! T×C 20 A×C P×C 21 A×Tj R×A 22 D5Tj, 1-0.

B 2) Alternativas 7 P4TD y 7 P3TD (ver la sinopsis de la página 77).

7 P4TD

Una jugada debida a Rubinstein, pero popularizada por Botvinnik. Actualmente hay muchos maestros que la prefieren a 7 D2R debido a que impide el contrajuego del negro en el flanco de Dama a base de ... P4CD. Su principal inconveniente es que desampara la casilla 4CD, que eventualmente será ocupada por un Caballo negro.

La alternativa 7 P3TD (que evita ... C3AD, ... C5CD, ... C54D) intenta el plan C3A, TD1A, A2T, A1C, D3D, con gran ataque contra el Rey. Sin embargo, este plan requiere varios tiempos, que pueden ser aprovechados por el adversario para igualar: 7 ... CD2D 8 C3A A2R 9 D2R P4CD 10 A2T A2C 11 T1D P×P 12 P×P C3C 13 A4AR T1A 14 TD1A CD4D 15 C×C A×C =.

7 ... C3A

Esto es lo indicado, ya que se amenazará ... P×P, y contra P×P seguir con ... C5CD y ... C5-4D.

El movimiento 7 ... **CD2D** resulta menos adecuado:
 8 D2R A2R 9 C3A O-O 10 T1D D2A 11 P4R P×P
 12 C×P ±.

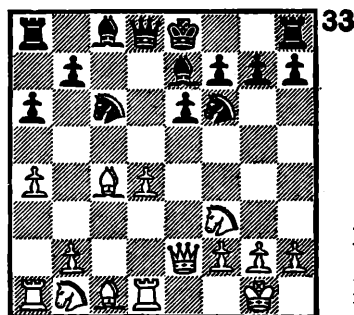
8 D2R

Contra 8 C3A, la mejor réplica es 8 ... A2R!, con igualdad; por ejemplo, 9 P3CD (9 P5D P×P 10 C×P C×C 11 A×C C5C=) 9 ... O-O 10 A2C P×P 11 P×P A2D 12 T1A D3C = (Bronstein-Klovan, 1953).

8 ... P×P 9 T¹D A2R

Contra 9 ... D2A, el blanco logra ventaja tras 10 P×P A2R 11 C3A O-O 12 A5C C5CD 13 TD1A D4T 14 C5R ±. Tampoco resuelve los problemas del negro el avance 9 ... P6D a causa de 10 T×P D2A 11 P4R ± (11 ... C5CR 12 P3TR C5-4R 13 C×C C×C 14 A4A! ±).

10 $P \times P$ (33)



La mejor respuesta es 10 ... O-O! 11 C3A C4D, que prácticamente equilibra la partida.

El blanco tiene una ligerísima iniciativa que no podrá incrementarse si su adversario aplica el plan defensivo 10 ... O-O! 11 C3A C4D (Botvinnik-Petrosian, 1963, y Larsen-Spassky, 1970).

No obstante, una pequeña imprecisión coloca al negro en una situación delicada; por ejemplo, 10 ... C4D 11 C3A C3-5C 12 C5R O-O 13 C4R! C3C 14 T3T!

(una de las ventajas de 7 P4TD es permitir T3T, T3CR o T3TR) 14 ... P3A 15 P5T! ± (Geller-Korchnoi, 1964).

PARTIDA MODELO 24. Petrosian-Spassky, 1972. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... C4D 11 O-O C4D 12 D4R C3-5C 13 C5R T2T 14 A3C C3AR 15 D4T P3CD 16 D3C A2C 17 A6T C1R 18 TD1A R1T 19 P5D! P×P (19 ... P×A 20 P×P seguido de 21 C×Pj) 20 A3R T1T 21 C4A C3D 22 A×P D1C 23 C5T C4A 24 D×D TD×D 25 C×A T×C 26 P5T A4CR 27 T1C P5D 28 C5D! C3A 29 A4T T1A 30 P4A C3-2R 31 TD1A! T1-1CD 32 P×A C×C 33 A6A T×A (33 ... C4D-6R 34 A×T C×T 35 A7T) 34 P×T C4D-6R 35 P7C! C×T 36 T×C P3C 37 P4CR C2C 38 T×P C3R 39 T7D, 1-0.

B 3) Alternativa 7 D2R (ver sinopsis de la página 77).

Con respecto a 7 C3A, tiene la ventaja de quitar fuerza al avance ... P4CD, ... P5C. Es decir, se retrasa el desarrollo del Caballo hasta el momento oportuno; sin embargo, entre las alternativas 7 D2R y 7 C3A caben muchas trasposiciones de jugadas.

7 ... P4CD

Muy utilizado es, asimismo, 7 ... C3A (para ... P4CD, ... P5A y ... C5CD), que da buen juego al negro: 8 T1D P4CD 9 A3C P5A 10 A2A C5CD 11 C3A C×A 12 D×C A2C 13 P5D D2A 14 P4R P4R 15 A5C C2D 16 TD1A = (Stahlberg-Alexander, 1951).

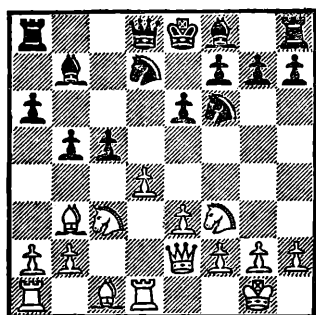
8 A3C!

Para controlar la casilla de avance del PD. Esta retirada es la única posibilidad de luchar por la iniciativa, ya que si 8 A3D, el negro iguala rápidamente tras 8 ... P×P 9 P×P A2R 10 P4TD P×P 11 T×P A2C 12 C3A O-O 13 A5C A3A 14 T4-1T P4TD 15 TR1D CD2D 16 C5R, y en la partida Reshevsky-Portisch, 1966, ambos contrincantes acordaron tablas.

8 ... A2C 9 T1D

Resulta interesante 9 P4TD; por ejemplo, 9 ... CD2D (9 ... P5A? 10 A2A C3A 11 PT×P PT×P 12 T×T D×T 13 C3A D4T 14 P4R-, Fine-Steiner, 1945; 9 ... P5C 10 T1D D2A 11 P4R P×P 12 CD2D A2R 13 P5R-) 10 PT×P PT×P 11 T×T D×T 12 C3A P5C 13 C5CD D4T! (13 ... D1C, véase la partida modelo Uhlmann-Gheorghiu, 1966), con igualdad (Uhlmann-Benko, 1960).

9 ... CD2D 10 C3A (34)



34

Esta posición es la misma que se presenta en la Alternativa 1, después de 10 T1D. Allí se analizan las distintas respuestas del negro.

PARTIDA MODELO 25. Uhlmann-Gheorghiu, 1966.

Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

9 P4TD CD2D 10 PT×P PT×P 11 T×T D×T 12 C3A P5C 13 C5CD D1C 14 P4R! P×P (14 ... C×P 15 C5C! C×C 16 A×C, amenazando 17 A×P; 14 ... A×P 15 C5C A3C 16 P5D!) 15 CR×P C4A (15 ... C×P 16 P3A C5-4A 17 A×P!) 16 P5R C3-2D 17 A4AR A2R 18 A2A O-O 19 T1R T1D 20 D4C C1A 21 P4T C3C 22 A3CR T4D 23 T3R C×PR 24 D5T P4A 25 C×PR!! P3C 26 D2R A3T 27 C×C D×C (27 ... A3T×C 28 A3C! A×D 29 A×Tj R1A 30 A×C) 28 C×A, 1-0.

GD DEFENSA ESLAVA

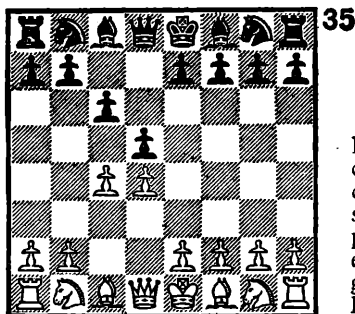
(1 P4D P4D 2 P4AD P3AD)

Esta defensa fue citada ya por el italiano Polerio (1590), pero, como todas las posiciones del PD, no empezó a jugarse hasta el siglo XIX. La Defensa Esclava, así denominada porque sus primeros grandes analizadores y practicantes fueron maestros esclavos (por ejemplo, Chigorin), se popularizó a fines del siglo pasado gracias a Alapin y Chigorin, que demostraron la consistencia defensiva que posee. Más tarde, Rubinstein, Treybal, Alekhine, Euwe, Bogoljubow, Botvinnik, Smyslov y Keres la enriquecieron notablemente.

En los últimos diez años ha perdido adeptos, pero aún tiene grandes partidarios (Larsen, Petrosian, Panno, Filip, Polugajevsky, Pomar, Andersson, etc.).

Después de 1 P4D P4D 2 P4AD P3AD (35), el negro amenaza .. P×P y defiende el Peón con ... P4CD.

Por regla general, el negro alcanza posiciones sólidas.



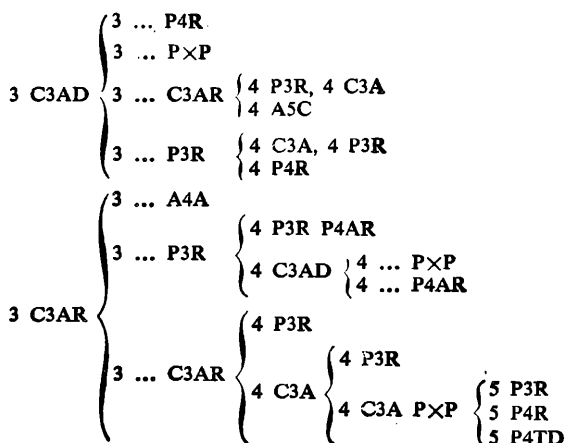
La Defensa Esclava está considerada en la actualidad como un sistema muy sólido, pero algo pasivo. Su principal ventaja consiste en permitir que el AD negro se desarrolle fuera de la cadena de peones.

das, sin debilidades en la estructura de peones, aunque restringidas y con pocas posibilidades de contrajuego. Como contrapartida a la iniciativa que el blanco consigue, da lugar a finales muy cómodos para el segundo jugador.

Una característica es el paso a la Defensa Ortodoxa (por inversión de movimientos), a la formación Stonewall (con ... P4AR) y a juegos con ... P3R, ... P4D, ... P3AD (que se denomina Defensa Semieslava).

El estudio de la defensa se realizará de acuerdo con el siguiente cuadro sinóptico:

3 P×P P×P

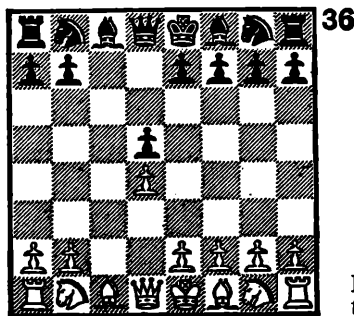


Algo convencionalmente, los esquemas que surgen de 1 P4D P4D 2 P4AD P3AD 3 C3AR C3AR 4 C3A P3R los hemos separado de la Defensa Eslava y agrupado bajo la denominación Defensa Semieslava. Aunque no es necesaria tal división, en sentido estricto, nos ha parecido interesante desde un punto de vista de sistematización (sobre todo para poner de relieve la importancia del Sistema Merano).

TEMA 1

Esquemas derivados de 3 P×P P×P (36)

Después de 3 P×P P×P queda planteada la denominada Variante de los Cambios. El blanco, al anular la tensión, corta de raíz la maniobra ... P×P, ... P4CD; pero, como consecuencia de la liquidación de la tensión, el juego resultará poco vivo, con escasas chances de victoria. Desde el punto de vista defensivo, el negro dispone de la casilla 3AD para el CD, mucho mejor que el desarrollo habitual por 2D (o, a veces, por 3TD), y esta circunstancia es suficiente para que logre una cómoda igualdad.



El negro no tendrá dificultades defensivas.

4 C3AR

Normalmente no importa jugar primero el CR o el CD, ya que, por inversión de movimientos, se alcanza la misma posición; sin embargo, cabe una diferencia: 4 C3AD C3AR 5 A4A P3R 6 P3R A3D (es mejor 6 ... C3A para, tras 7 C3A, llegar a variantes procedentes de 4 C3AR) 7 A×A D×A 8 P4A (se tiene una formación Stonewall, pero sin el Alfil malo)

8 ... C5R 9 C×C P×C 10 C2R D5Cj 11 D2D D×Dj
12 R×D P4A 13 C3A C2D 14 P4CR! ± (Benko-
Pomar, 1968).

4 ... C3AR

Para responder a 5 A5C con la maniobra 5 ... C5R,
6 ... D3C.

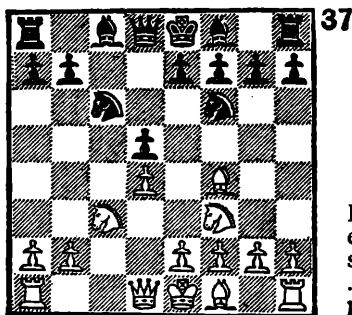
5 C3A

La casilla óptima para el CD es 3 AD, dada su
acción sobre las casillas centrales; por tal motivo no
se practica el plan 5 A4A, 6 CD2D.

5 ... C3A

Mejor que 5 ... A4A? 6 D3C! P3CD (6 ... D3C
7 C×P C×C 8 D×C ±) 7 P4R! C×P (7 ... A×P? 8
A5Cj CD2D 9 C×A P×C 10 C5R P3R 11 A5C, ga-
nando material; 7 ... P×P 8 C5R P3R —8 ... A3R
9 A5Cj y 10 P5D— 9 A5Cj CR2D —9 ... CD2D?
10 A5C— 10 P4CR A3C 11 P4TR ±) 8 C×C P×C
9 C5R ±.

6 A4A (37)



De esta posición parten dos
esquemas: 6 ... A4A (con-
servando la simetría) y 5
... P3A, ambos suficientes
para lograr la igualdad.

SECCION 1. VARIANTE 6 ... A4A (a partir de la posición del diagrama 37)

La idea básica de la Defensa Eslava es situar el
AD fuera de la cadena de peones y evitar, así, los
problemas defensivos propios del Alfil obstruido por

los peones de su bando. Con el AD sucede, en el Gambito de Dama, algo curioso: suele ser mejor tener el Alfil malo que valorarlo con ... A4AR o ... A5CR; la causa de esta paradoja reside en que el AD, si es malo, posee fuerza defensiva y, si es bueno, carece de acción ofensiva.

7 P3R

Intentar aprovecharse del movimiento ... A4A no proporciona aquí ventaja alguna: 7 D3C C4TD 8 D4Tj A2D 9 D2A T1A 10 P3R P3CR (o 10 ... P4CD, Kan-Lasker, 1935) 11 A3D A2C 12 O-O O-O 13 TR1A C5R! = (Uhlmann-Kostro, 1967).

7 ... P3R

Lo mejor, ya que si 7 ... D3C, sigue 8 P3TD y no vale 8 ... D×PC a causa de 9 C4TD D7A 10 D×D A×D 11 C5A ±.

8 A5CD

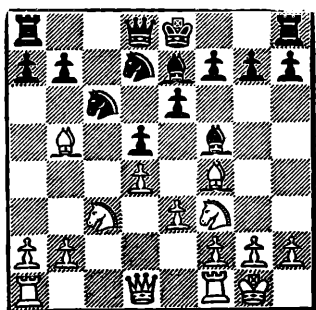
La única forma de luchar por la iniciativa. Totalmente inocuo es 8 A3D A×A 9 D×A A3D (o 9 ... A2R 10 P3TR O-O 11 O-O T1AD =) 10 A×A D×A 11 O-O O-O = (Bobotzov-Kavalec, 1971). Tampoco se logra ventaja con 8 D3C; por ejemplo, 8 ... A5CD! 9 A5CD (9 P3TD A×Cj 10 P×A O-O y si 11 D×PC, sigue 11 ... D4T y 12 ... TD1C!) 9 ... O-O 10 O-O A×C! = (si 11 P×A, sigue 11 ... C4TD 12 D4C C5R).

8 ... C2D!

La mejor defensa, ya que anula la amenaza 9 C5R! En efecto, después de 8 ... A5CD 9 C5R D4T 10 A×Cj P×A 11 O-O! A×C 12 P×A, el blanco posee apreciable ventaja: a) 12 ... T1AD 13 P4A O-O 14 P4CR! A3C 15 P5A (Botvinnik-Pomar, 1966); b) 12 ... D×PA 13 D1A! D×D 14 TR×D O-O 15 P3A (Botvinnik-Tal, 1961). Tampoco resuelve nada el movimiento 8 ... D3C a causa de 9 C5R A2R 10 P4CR! A3C 11 P4TR C5R 12 P5T- (Makagonov-Marienko, 1964).

9 O-O A2R (38)

La posición está igualada debido a la ausencia de tensión de peones, a la estructura simétrica de la mis-



38

Para el blanco no es recomendable $A \times C$, pues además de ceder la pareja de alfiles, permite el avance ... $P4AD$ y la maniobra ... $D3C$, ... $T1AD$.

ma y a que ninguno de los bandos posee ventaja en el desarrollo o en la movilidad de sus piezas. El negro, tras ... $O-O$, ... $T1AD$, nada ha de temer (Spasky-Larsen, 1968).

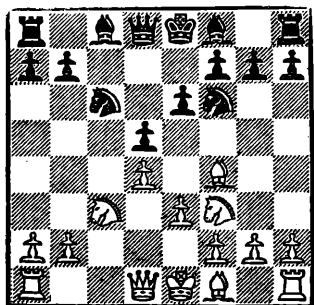
PARTIDA MODELO 26. Trapl-Kupka, 1969. Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

8 ... $A5CD$ 9 $C5R D4T$ 10 $O-O A \times C$ 11 $A \times Cj P \times A$ 12 $P \times A T1AD$ 13 $P4C A3C$ 14 $P4TR P4T$ 15 $C \times A$ 16 $D3D P \times P$ 17 $D \times Pj R1A$ 18 $TD1C D3T$ 19 $A5C C5R$ 20 $P3A! C \times A$ 21 $P \times Pj R1C$ 22 $P \times C$ 23 $T5T$ 24 $D \times PRj R1T$ 25 $D \times Tj! R \times T$ 26 $T8Cj$, 1-0.

SECCION 2. VARIANTE 6 ... $P3R$ (a partir de la posición del diagrama 37)

El plan que se inicia con 6 ... $P3R$ es más pasivo que el de la Sección 1, pero también más sólido, puesto que evita los peligros de la clavada $A5CD$.

7 $P3R$ (39)



39

El negro posee las respuestas 7 ... C4TR, 7 ... A2R, 7 ... A3D.

LINEA 1. Sistemas 7 ... C4TR y 7 ... A2R (a partir de la posición del diagrama 39).

7 ... A2R

Una respuesta muy segura, actualmente más acreditada que 7 ... A3D. La idea de Botvinnik, 7 ... C4TR, es también una buena alternativa; por ejemplo, 8 A5CR D3C 9 T1C (9 P3TD P3TR 10 A4T P4CR 11 A3C C×A 12 PT×C A2C =, Letelier-Botvinnik, 1964) 9 ... P3TR 10 A4T P4CR 11 C2D C2C 12 A3C C4A 13 A2R A2C = (Oren-Smyslov, 1952).

8 A3D

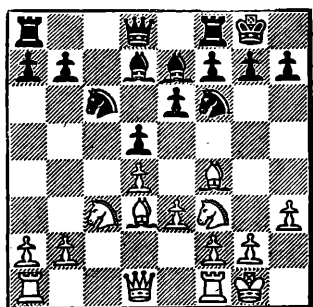
No sirve 8 C5CD (para 9 C7A) debido a 8 ... A5Cj!, que obliga a 9 C3A, ya que, si 9 C2D?, la respuesta 9 ... C5R! proporciona superioridad al negro.

8 ... O-O 9 P3TR

Para conservar el AD (9 ... C4TR 10 A2T), única forma de lograr ventaja: 9 O-O C4TR 10 A5R P4A! (10 ... P3A? 11 C5CR! D1R 12 C5C ±) 11 T1AD C3A 12 A×C P×A!, seguido de ... R1T y ... P4CR, con igualdad (partida Capablanca-Lasker, 1924).

9 ... A2D

El plan del negro es ... C4TD, ... P4CD, ... T1AD, ... C5A; es decir, luchar por la iniciativa en el ala de Dama.



40

El blanco tiene una ligera iniciativa.

10 O-O! (40)

El blanco está algo mejor debido al plan P3TD, C4TD, C5A; por ejemplo, 10 ... D3C 11 P3TD TR1A 12 C4TD D1D 13 C5A— (véase partida modelo 27). Si en lugar de 10 O-O! se hubiera jugado directamente 10 P3TD D3C 11 C4TD, el negro igualaría después de 11 ... D1D 12 C5A A×C 13 P×A T1R! 14 C5R P5D! (Ivkov-Mikenas, 1963).

PARTIDA MODELO 27. Antoshin-Malich, 1966. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... D3C 11 P3TD TR1A (11 ... D×PC 12 C5CD!) 12 C4TD D1D 13 C5A A×C 14 P×A C5R 15 A×C P×A 16 C5C D2R 17 C×P4R P4R 18 A3C P4TD 19 C6D T1A-1C 20 T1A P3CD 21 P×P T×P 22 C4A T4C 23 D2R TD1C 24 TR1D A3R 25 T2D P3T 26 C6D T4-3C 27 D3A D2A 28 D4R P3A 29 P4A A6C 30 P×P P×P 31 C5A D2C 32 T×C!! A3R (32 ... T×T 33 D×T! D×D 34 C7Dj y 35 C×D) 33 T2-6D! T×T (33 ... A×C 34 D×A T×T 35 D6Rj) 34 C×Pj! P×C 35 D6Cj R1A 36 D×Pj D2C 37 D×Dj R×D 38 A×Pj R2A 39 T×T T1C 40 T7Aj R3C 41 P4CR, 1-0.

LINEA 2. Sistema 7 ... A3D (a partir de la posición del diagrama 39).

La jugada **7 ... A3D** tiene el inconveniente estratégico de cambiar el Alfil bueno (hay una regla de apertura que dice: "En general, es desventajoso cambiar el Alfil que circula por diagonales de color distinto al de los peones que están fijados." Para el negro, el único Peón bloqueado es el de Dama, en casilla blanca).

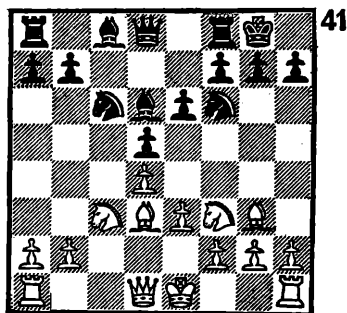
8 A3C!

El cambio directo sólo da igualdad: **8 A×A D×A 9 A3D O-O 10 O-O A2D 11 T1A TR1A 12 P3TR P3CR 13 D2R R2C 14 TD1D A1R**, tablas (Szabo-Romanishin, 1971).

8 ... O-O

Si para evitar **9 C5CD** se juega **8 ... P3TD**, el negro queda en inferioridad tras **9 A3D A×A 10 PT×A D3D 11 D2R A2D 12 O-O-O** (por ejemplo, **12 ... P4CD 13 P4R D2A 14 P×P P5C 15 P×C A×P 16 A4A! P×C —16 ... A×C 17 P×A P×C 18 P5D ±— 17 P5D! ±**).

9 A3D (41)



Si **9 ... P3TD**, entonces **10 T1A D2R 11 C5R! ±**.

No sirve 9 C5CD por 9 ... A×A 10 PT×A C5R, y el blanco ha de defenderse de la amenaza ... D4Tj.

La posición es ligeramente favorable al blanco debido a que las respuestas 9 ... P3TD y 9 ... A×A dan la iniciativa al primer jugador (9 ... A×A 10 PT×A D3D 11 P4CR!±). La mejor defensa es 9 ... P3CD 10 O-O A×A 11 PT×A D2R ± (Portisch-Soos, 1967).

PARTIDA MODELO 28. Portisch - Petrosian, 1967.

Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... T1R 10 C5R! (para impedir ... P4R) 10 ... A×C
11 P×A C2D 12 P4A D3C (lo más adecuado es 12 ... C4A!) 13 O-O!! D×Pj 14 R1T D3C 15 D5T C1A
16 T3A C3C (16 ... D×P? 17 T1CD D×C? 18 A×Pj)
17 A2AR D1D (17 ... D×P 18 T1CD D×C 19 T3T P3TR 20 A×C P×A 21 D×PC) 18 C5C CD2R 19 C6D A2D 20 A4T D3C 21 T3T P3TR 22 A6A!! D×P 23 T1A C4A 24 A×C, 1-0.

TEMA 2

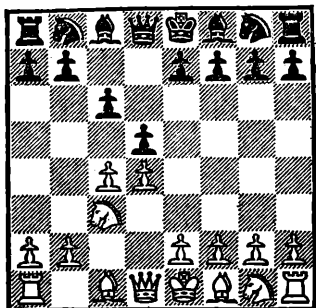
Esquemas derivados de 3 C3AD

En muchos casos, las partidas en las que se emplea 3 C3AD (42) revierten a los esquemas procedentes de 3 C3AR o 3 P×P.

En este tema trataremos, como es lógico, aquellas variantes que no pueden presentarse si se difiere el desarrollo del CD.

SECCION 1 GAMBITO WINAWER, 3 ... P4R (ver sinopsis de la página 85)

Este gambito, que había sido considerado la refutación de 3 C3AD (un practicante asiduo de la



42

El negro dispone de las respuestas 3 ... P4R, 3 ... P×P, 3 ... C3AR, 3 ... P3R.

Defensa Eslava le había dicho al autor, cuando éste era un principiante, hace unos quince años: "Nunca juegues 3 C3AD, ya que el negro, tras 3 ... P4R, te dejará en una posición muy delicada"). Actualmente, sin embargo, el blanco logra salir con ventaja de apertura, por lo que apenas se utiliza.

4 PD×P

Lo mejor es, probablemente, 4 PA×P, según recomendó Alekhine; en efecto, después de 4 ... PA×P 5 P4R!, el blanco obtiene ventaja; 5 ... PD×P (Donner recomienda 5 ... PR×P 6 D×P C3AD 7 D×PD A3R, con cierta iniciativa a cambio del Peón) 6 A5Cj! (6 P5D C3AR 7 A5CR D3C!, Marshall-Winawer, 1901) 6 ... A2D 7 P×P C3AD (7 ... A×A 8 D×Dj R×D 9 C×A A5Cj 10 R2R P3TD 11 C4D C2R 12 R3R ±, Müller-Haas, 1924; 7 ... A5C 8 A2D A×C 9 A×Aj D×A 10 A×A ±, Langewe-Donner, 1965) D5D! A5CD 9 CR2R P3TD 10 A4AD D2R 11 A4A ±. En lugar de 5 P4R! es también fuerte 5 C3AR P5R 6 C5R C3AD (6 ... P3A? 7 D4Tj R2R 8 D3C ±) 7 D4T A2D 8 C×A D×C 9 A4AR ±. Es débil, en cambio, 5 P×P? P5D 6 C4R D4Tj 7 C2D C3T (7 ... D×PR? 8 C3C C3AD 9 C3A ±) 8 CR3A C4A 9 P3CR A4A 10 A3T (para intentar neutralizar los efectos de ... C6R: 10 A2C C6R 11 P×C P×P) 10 ... C6R! 11 P×C A×A 12 P×P A7C! 13 T1CR A×C 14 PD×A A5R! ≠ (Farago-Delamare, 1971).

4 ... P5D

La idea del gambito es parecida a la del Contra-gambito Albin: situar un Peón en 5D para dificultar el desarrollo.

5 C4R D4Tj

No sirve 5 ... A5Cj 6 A2D D4T, por 7 C6Dj.

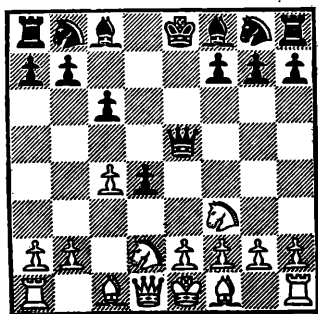
6 C2D

Unica, ya que 6 A2D D×PR 7 C3C P4AD! resulta favorable al negro, pues posee un Peón en 5D y ha recuperado el Peón del gambito.

6 ... D×PR

Es mejor el movimiento 6 ... C2D; por ejemplo, 7 CR3A C×P 8 C×P C×P 9 C4-3C D5T, con juego complicado. Lo más exacto para el blanco es 7 P6R! (no 7 P4A? C3T, 8 ... C4A y 9 ... C6R ≠) 7 ... P×P 8 P3CR P4R 9 A2C CR3A 10 C3T A2R 11 O-O ± (Simagin-Nei, 1960, véase partida modelo 29).

7 CR3A (43)



43

El negro ha recuperado el Peón del gambito, pero a costa de su retraso en el desarrollo.

El blanco posee una clara ventaja debido a la variante 7 ... D3D 8 P3CR C3A 9 A2C P4A 10 P4CD!, como sucedió en la partida Mikenas-Karasev, 1971, que continuó 10 ... P×P 11 C3C C3A 12 A4A D1D 13 CR×P C×C 14 C×C P3TD 15 O-O A2R 16 C3C! O-O 17 D×D T×D 18 C5T C2D 19 C×P, y el blanco consiguió imponer su superioridad estratégica y de material.

PARTIDA MODELO 29. Simagin-Nei, 1960. Las once primeras jugadas son las que se dan en el comentario al sexto movimiento del negro.

11 ... O-O 12 C5C C4A 13 P3TD D2A 14 P4CD C3R 15 C5-AR P4TD 16 T1C P×P 17 P×P A2D 18 C×Cj P×C 19 P5A! P3C 20 P×P D×P 21 D3C R1T 22 C4A D4C 23 A6T T1CR 24 TR1A TD1C 25 D2A P4AD (25 ... A×P 26 C6D) 26 P×P D×P 27 A4R T×T 28 D×T D4C 29 D×D! A×D 30 A5D C5A (30 ... T3C 31 A×C T×A 32 C6D! A×C 33 T8Aj R2C 34 T8C mate) 31 A×C T1D 32 C×PR T×A 33 C3D R1C 34 R1A R2A 35 R1R T1D 36 R2D T1TD 37 T2A T8T 38 T2C A3T 39 A7A A6T 40 T2A A1AR 41 A6C A3Ti 42 P4A T5T 43 C2C T8T 44 A×P T8TR 45 T6A, 1-0.

SECCION 2. VARIANTE 3 ... P×P (ver sinopsis de la página 85)

Con 3 ... P×P se renuncia a disputar el centro y se confía en la fuerza de los peones del ala de Dama. Tal política es peligrosa.

4 P4R!

Un fuerte movimiento debido a Alekhine y que proporciona ventaja al blanco. Otras jugadas, menos enérgicas, son muy satisfactorias para el bando defensor: 4 P4TD P4R! 5 P×P D×Dj 6 R×D C3TD 7 P3R A3R 8 C3A O-O-Oj (Fine-Euwe, 1936); 4 P3R P4CD! 5 P4TD (5 C×P? P×C 6 D3A D2A! 7 D×T A2C 8 D×P. P4R! 9 A×P P×A 10 P×P C3AD ≠) 5 ... P5CD 6 C2T P3R 7 A×P C3A 8 C3A, con igualdad (la posición ha revertido a la variante 1 P4D P4D 2 P4AD P3AD 3 C3AR C3AR 4 C3A P×P 5 P3R, que se estudia en el Tema 3).

4 ... P4CD

Consecuente, pero excesivamente arriesgado. Aunque insuficiente para igualar, la mejor defensa es 4

... **P4R** 5 C3A (5 A×P P×P 6 C3A —entrega de pieza que procede de una partida Alekhine-Euwe, 1937— 6 ... P×C! 7 A×Pj R2R 8 D3C P×P 9 A×P D3C! 10 A3Tj —10 A×C T×A 11 D×T D5Cj 12 C2D D×PC ±— 10 ... P4AD, y el negro para el ataque; por ejemplo, 11 A×C T×A 12 A×Pj D×A 13 O-O D4TR! 14 D×T A3R 15 D8T C3A ±) 5 ... P×P 6 D×P D×D 7 C×D C3A (7 ... P4CD 8 P4TD P5C 9 C1D A3T 10 A3R C3A 11 P3A CR2D 12 T1A ±, Korchnoi-Projorovic, 1958) 8 P3A (8 A×P? P4CD 9 A3D P5C 10 CD2R A3T) 8 ... P4CD 9 P4TD P5C 10 C1D A3T 11 A4A! ± (Nei-Roizman, 1964).

5 P4TD

Contra este tipo de estructura, el plan de ataque es P4TD seguido de P3CD (si el negro no realiza el avance ... P5C).

5 ... P5C

Después de 5 ... **P3TD?**, sigue 6 P×P PA×P 7 C×P!

6 C2T

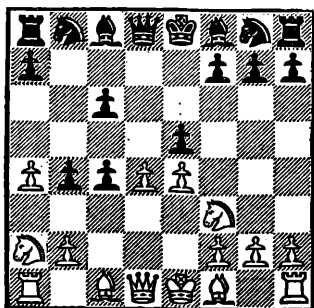
Mejor que 6 **C1C**. La idea es atacar los avanzados peones negros del flanco de Dama.

6 ... P4R

No vale 6 ... **P4TD** 7 A×P, seguido de A3R, C1A, C3C!±. Tampoco sirve 6 ... **C3A** a causa de 7 P5R C4D 8 A×P P3R 9 D4C A3T 10 A×A C×A 11 C3A ± (Kotov-Enevoldsen, 1959), ni 6 ... **P6C** 7 C3AD A3T por 8 C3A C2D 9 P5T P3R 10 C2D, amenazando 11 C×PC y 11 A×P.

7 C3AR! (44)

El blanco posee una notable ventaja posicional debido a la debilidad de los peones adversarios del ala de Dama. Un plan de "trabajo" es: 7 ... **A3R** 8 CR×P C3A 9 A×P A×A 10 C×A C×P 11 D2R D2R 12 O-O P6C 13 T1R!



44

No es posible 7 ... A5C por 8 A×P P×P 9 D×P! ± A×C? 10 A×Pj R2R 11 D×Dj R×D 12 P×A, y el blanco tiene un Peón de más y la pareja de alfiles.

PARTIDA MODELO 30. Addison-Benediksson, 1968.

Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

7 ... A3R 8 C×P C3A 9 A×P A×A 10 C×A C×P 11 D2R D2R 12 O-O P6C 13 T1R! P×C 14 D4C R1D 15 T×C D2D 16 D2R A5C 17 P3C P4AR 18 T5R D×P 19 A2C D5C 20 T1Dj R1A 21 T8Rj T×T 22 D×Tj R2C 23 T7Dj!, 1-0 (23 ... C×T 24 D×Cj R3T 25 D×P mate; 24 ... R1C 25 A5Rj).

SECCION 3. VARIANTE 3 ... C3AR

(ver sinopsis de la página 85)

Una línea elástica que pretende la realización de la jugada ... A4AR en buenas condiciones (3 ... A4A, de inmediato, es flojo debido a 4 P×P P×P 5 D3C!).

4 A5C

Otros movimientos (por ejemplo, 4 C3A y 4 P3R) revierten a las variantes 3 P×P P×P o 3 C3AR C3AR. Es interesante mencionar, sin embargo, que contra 4 P3R lo mejor es 4 ... P3R, ya que 4 ... A4A resulta débil: 4 P3R A4A 5 P×P P×P 6 D3C A1A 7 C3A P3R 8 C5R C3A 9 P4A ±; si 6 ... D3C (en lugar de 6 ... A1A), sigue 7 C×P C×C 8 D×C D5Cj 9 A2D D×PC 10 T1A A2D 11 C3A P3R 12 D4A ± (Tal-Fuchs, 1964). Después de 5 P×P tampoco sirve

5 ... C×P, pues la cesión del centro asegura la hegemonía blanca (6 A4A P3R 7 CR2R C2D 8 P4R C×C 9 C×C A3C 10 O-O ±, Alekhine-Opocensky, 1925).

4 ... C5R

Si 4 ... **P3R** 5 P3R CD2D, se llega a posiciones de la Defensa Ortodoxa.

La anterior jugada del blanco impide nuevamente 4 ... **A4A**; por ejemplo, 5 D3C! P×P 6 D×PC CD2D 7 D×PA T1A 8 D3A P3R 9 P4R ±.

Una línea más azarosa es 4 ... **P×P**; el blanco obtiene superioridad tras 5 P4TD! A4A (5 ... C3T 6 P4R C5CD 7 C3A A5C 8 P5R P3TR 9 A3R C3-4D 10 A×P ±; por ejemplo, 10 ... A×C 11 D×A! C7Aj 12 R2R P3R — 12 ... C×T 13 C×C — 13 TD1AD C7-5C 14 TR1D ±, Mikenas-Vaganian, 1966) 6 P3A P4R 7 P×P D×Dj 8 T×D C3-2D 9 P4R A3R 10 P4AR ±.

5 C×C

Es interesante 5 **A4T** C×C 6 P×C, pero después de 6 ... P4AD 7 P×P D×P 8 P3R P×P 9 PA×P P4R!, el negro disfruta de una posición espléndida.

5 ... P×C

En este tipo de estructura de peones, el negro ha de especular con ... P4R, ... P4AD y, así, debilitar el PD adversario.

6 D2D

Para un eventual D4A y para eliminar la chance ... D4Tj (una vez se haya jugado 7 P3R).

6 ... A4A

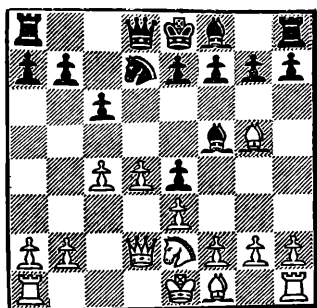
Hay que defender el Peón, lo que condiciona el desarrollo.

7 P3R

La amenaza D4A ha obligado a 6 ... A4A y ahora, una vez conseguido, se pretende C2R, C3A, A2R, P4CR, P4TR ±.

7 ... C2D 8 C2R (45)

El blanco tiene ventaja posicional debido a su mejor estructura de peones y a que, para impedir el



45

El negro ha de impedir el plan C3A, A2R, P4CR, P4TR.

plan anteriormente mencionado, el negro deberá debilitarla aún más antes de poder contraatacar con ... P4R, ... P4AD.

PARTIDA MODELO 31. Vladimirov-Fuchs, 1966. Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

8 ... P3TR 9 A4T P4CR 10 A3C A2C 11 C3A O-O 12 A2R P4R 13 T1D P×P 14 P×P P4A 15 P5D C4R 16 O-O T1R 17 P6D! D2D 18 P4TR! P5C 19 TR1R R2T 20 D3R P3C 21 C×P C3C 22 A3D A×C 23 A×A P4A 24 A×T! T×D 25 T×T A5D 26 P5T! A×T (25 ... C1A 26 T7Rj) 27 P×Cj R×P 28 P×A; 1-0 (no se podrá impedir la coronación del PD; por ejemplo, 28 ... R2A 29 A6A! D×A 30 P7D D1T 31 A7A).

SECCION 4. GAMBITO ESLAVO, 3 ... P3R 4 P4R
(ver sinopsis de la página 85)

Después de 3 ... P3R, el blanco puede elegir una variante arriesgada (4 P4R), que le da muchas chances de ataque, en especial contra un adversario poco preparado teóricamente; sin embargo, un juego exacto concede al negro un juego igualado. Por esta causa, en la actualidad, el Gambito Eslavo se emplea poco

y el primer bando prefiere trasponer a otras variantes de las defensas Eslava, Semieslava u Ortodoxa mediante 4 P3R o 4 C3A. En particular, es más sencillo 4 P3R, ya que contra 4 C3A caben complicaciones tras 4 ... P×P: a) 5 P4R P4CD 6 P5R A2C 7 A2R C2R 8 C4R C4D 9 O-O C2D 10 C3-5C A2R 11 P4A P3CR y el negro tiene buen juego (Spielmann-Eliskases, 1932); b) 5 P4TD A5C 6 P4R P4CD 7 A2R A2C 8 O-O P3TD 9 D2A C3A 10 A5C D3C! 11 P5R C4D 12 C4R C2D ≠ (Najdorf-Larsen, 1966); c) 5 P4TD A5C 6 P3R P4CD 7 A2D P4TD (7 ... C3A?! 8 P×P A×C 9 A×A P×P 10 P3CD! ±) 8 P×P A×C 9 A×A P×P 10 P3CD A2C 11 P5D (es mejor 11 P×P) 11 ... C3A 12 P×P P5C 13 A×C D×A 14 D4Tj C2D! 15 C4D P4R 16 C3C R2R, con buen juego negro (Korelov-Vorotnikov, 1964).

4 ... P×PR

Se puede rehusar el gambito mediante 4 ... A5C; una posible continuación es 5 P5R (5 PA×P PA×P 6 P5R conduce a posiciones parecidas a las de la variante 3 P5R en la Defensa Francesa, 1 P4R P3R 2 P4D P4D 3 P5R P4AD 4 P3A P×P 5 P×P) 5 ... C2R (5 ... P4AD 6 P3TD PA×P 7 P×A P×C 8 C3A ±) 6 P3TD A×Cj 7 P×A P3CD 8 P×P D×P 9 C3A P4AD, con igualdad (Borisenko - Korchnoi, 1955).

5 C×P A5Cj

No conviene 5 ... C3A 6 A5C A2R 7 C3AD, pues el blanco está ligeramente mejor debido al plan C3AR, A3D, O-O, T1R, D2A, TD1R, C5R.

6 A2D

Esta jugada es la que justifica el nombre del gambito, ya que se entrega el PD. La neutralización del jaque con 6 C3AD sólo da igualdad (6 ... P4AD! 7 A3R C3AR).

6 ... D×P

Después de 6 ... A×Aj 7 D×A, el blanco posee ventaja debido al plan C3AR, A3D, O-O, TR1R, TD1D y, después de esta distribución de piezas, especular

con el avance P5D combinado con un ataque al Rey.

7 A×A D×Cj

A cambio de un Peón, el blanco posee el par de alfiles y superioridad de desarrollo (la cual se acentuará debido a la expuesta situación de la Dama adversaria).

8 A2R

Esto es mucho más activo que 8 C2R; en efecto, el negro consigue una rápida y cómoda igualdad mediante la línea 8 ... C3TD! 9 A8A C2R! (9 ... D3C 10 D2D D3A 11 A6D C2R 12 O-O-O O-O 13 C3A T1D 14 A3D ±, Terpigov-Smyslov, 1949) 10 A×P C5C! (10 ... T1CR 11 A6A T3C 12 D4D ±) 11 D6D (la clave de 10 ... C5C es que no sirve 11 A×T por 11 ... P4R!; por ejemplo, a) 12 P3A C7Aj 13 R2D D6Rj 14 R×C A4Aj ≠; b) 12 T1A C6Dj 13 R2D A4A ≠; c) 12 D6D C7Aj 13 R2D A4A 14 D×PR T1Dj 15 R1A C6R! ≠) 11 ... C6Dj 12 R2D C4AR 13 D×C D×Dj 14 R×D C×A, con igualdad.

8 ... C3TD!

Un grave error sería 8 ... D×PC 9 A3A D3C 10 C2R P3A 11 D6D D2A 12-O-O-O ±. Además de la del texto, otra buena defensa es 8 ... P4AD! 9 A×P (9 A3A C2R!) 9 ... D×PC 10 A3A D4C 11 A6D C2R 12 C2R C4A, con un juego magnífico para el negro.

9 A6D

Una jugada posicional cuyo objetivo es el control de las casillas de color negro próximas al Rey adversario.

Las demás alternativas no son mejores: 9 A8A D×PC 10 D6D (10 A3A D4C! 11 D6D C2R ≠) 10 ... A2D! 11 A3A (11 O-O-O O-O-O es favorable al negro) 11 ... D4C 12 C3T (12 P4TR D3A 13 O-O-O T1D! ≠) 12 ... D3A 13 T1CR D×A 14 A×P D5Rj 15 R1A O-O-O ≠; 9 A3A C2R (9 ... P3A 10 D6D A2D 11 O-O-O O-O-O 12 D3C D3C 13 D3R ±, Bronstein-Szilly, 1949; 9 ... C3A 10 C3A A2D 11 C5R T1D 12 D2D O-O 13 P3A D5Tj 14 P3CR D6T 15 A1A ±, Flohr-Yudovich, 1945) 10 A×P T1CR 11

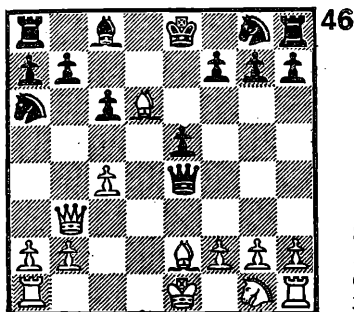
A3A C4D! 12 P×C D×PC 13 P×PR A×P ≠ (si 14 A3A sigue 14 ... D×Tj!).

9 ... P4R!

Con la idea de desarrollar el AD a 3R o 4A. No es suficiente la alternativa **9 ... P3CD** (también para movilizar el ala de Dama) a causa de 10 C3A A2C 11 C5R! P3A 12 O-O! P×C 13 A5Tj P3C 14 A3A D4A 15 A4C D2A 16 D2R ± (Arkucevic-Vladimirov, 1963).

Naturalmente no sirve **9 ... D×PC**, debido a 10 D2D! A2D (10 ... D×T? 11 D5C!) 11 O-O-O O-O-O 12 P5A A1R 13 A×C D×T 14 D5T T2D 15 A2R ± (Rovner-Novotelnov, 1952).

10 D3C (46)



Si 10 ... P4AD, para jugar 11 ... A3R!, el blanco adquiere posición superior mediante 11 D3C!

Más prometedor que 10 C3A A3R 11 A×P T1D!, y el negro tiene un juego muy bueno.

La posición está igualada, pero el negro ha de jugar con mucha precaución para evitar las consecuencias de la iniciativa adversaria; por ejemplo, no sirve 10 ... P4AD por 11 D3C!, ni 10 ... D×PC por 11 O-O-O D×T? 12 D3C! — (si 11 ... D4Cj 12 R1C A4Aj 13 R1T O-O-O, entonces 14 P5A! o 14 C3A —).

PARTIDA MODELO 32. Leoni-Flaminger, 1956. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... P3A 11 C3A P4AD (11 ... C3T!?, para ... C2AR y a continuación ... P4AD) 12 O-O! D3A (12 ... D×A? 13 TR1R) 13 TD1D C3T 14 C×P!! P×C 15 D3C! R2A 16 D×PR T1R 17 D5Tj R1C 18 A3A D2D 19 A5Dj C2AR 20 TD1R P3CR (20 ... P3CD 21 D×C D×D 22 T×T mate) 21 D3A T1A 22 D6A, 1-0 (la amenaza 23 T7R es imparable).

PARTIDA MODELO 33. Berliner-Steinmeyer, 1963. Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

8 C2R C2D (8 ... D×PA 9 D6D C2D 10 C3A D5T 11 O-O-O D2R 12 C4R ±, Antoshin-Goldstein, 1950. Lo mejor es ... C3T!, tal como se ha indicado en la parte teórica) 9 D6D P4R 10 O-O-O D3C 11 D7A D3R 12 C3C P4AR 13 T6D D2A 14 A5T P3CD 15 D×PA T1C 16 T6Rj R1D 17 A4C P4TD 18 A3A C2R 19 D6D P5A 20 A×P!! P×C 21 PT×P T2C 22 A3D P3T 23 A4R T2TD 24 T1D R1R (ante 25 D×Pj) 25 A6C, 1-0.

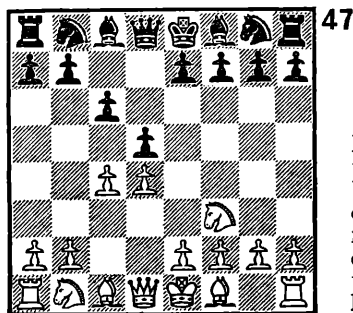
PARTIDA MODELO 34. Ragozin-Shaposnikov, 1952. Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... P3CD 10 C3A A2C 11 C5R P3A 12 O-O P×C 13 A5Tj P3C 14 T1R D5T 15 A4CR T1D 16 T×P C2A 17 A×P C2R 18 A×C7A!! T×Dj 19 T×T R1A 20 T3R! A1A 21 T8Dj R2C 22 A5Rj R3T 23 A×T A×A 24 T4D D4C 25 T4-4R! D4AD 26 T×A C4A 27 T3Tj R4C 28 A6Aj R5A 29 T3Aj, 1-0.

TEMA 3

Esquemas derivados de 3 C3AR (47)

Estos esquemas suelen tener un carácter más posicional y no puede descartarse el tránsito a otros temas, en particular el primero; en efecto, si después de 3 ... C3AR (lo más corriente y también lo mejor) el blanco juega P×P, se alcanzarán posiciones de la Variante del Cambio.



El negro puede construir un esquema Stonewall a base de ... P3R, ... P4AR (es decir, una especie de Defensa Holandesa), o bien continuar con ... C3AR, entrando en líneas más usuales.

SECCION 1. FORMACION STONEWALL

La estructura de peones P3AD, P4D, P3R, P4AR (que se estudiará más ampliamente en el libro **Aper-turas semicerradas**) se denomina formación Stonewall (o Muro de Piedra) y se caracteriza por su solidez. La razón de que la analicemos aquí reside en que, cuando procede de la Defensa Holandesa, el blanco ha jugado 3 P3CR, que se considera mejor. Con el orden de movimientos propio de la Defensa Eslava, el primer bando suele realizar P3R en lugar de P3CR, lo cual es algo beneficioso para el negro; a pesar de todo, éste no consigue igualar.

Vale la pena mencionar que, en previsión de que el negro plantee la formación Stonewall, es preferible jugar primero el CD; por ejemplo, 3 C3AD P3R 4 P3R P4AR 5 P4A! C3A 6 C3A A2R 7 A2R O-O 8 O-O ±.

3 ... P3R

Obsérvese que 3 ... A4A es débil a causa de 4 P×P P×P 5 D3C (o 5 C3A C3AR 6 D3C ±) 5 ... D1A 6 C3A P3R 7 A4A, con ventaja del blanco; por ejemplo, 7 ... C3TD 8 P4R! P×P 9 A5Cj R2R 10 D3Tj R3A 11 C×Pj!! A×C 12 A5Rj R3C 13 C4Tj R3T 14 D3T P4A 15 A2R! C3A 16 A×CR P4CR 17 A5R, 1-0 (Shujovitzky-Abakarov, 1963).

4 C3A

Esto es más elástico que 4 P3R P4AR, pues el AD blanco no dispone de las posibilidades A4A y A5C. De todos modos, caso de 4 C3A y 5 P3R, se tiene una trasposición (véase comentario a la jugada quinta del blanco).

4 ... P4AR

Si el negro quiere preceder esta jugada de ... C2D, queda rápidamente en desventaja: 4 ... C2D 5 P4R! P×PR 6 C×P CR3A 7 A3D D2A 8 O-O P3CD 9 T1R A2C 10 A5C ± (Euwe-Mulder, 1933). Tampoco sirve la idea de crear una formación Stonewall diferida: 4 ... C3A 5 P3R C5R 6 A3D P4AR 7 P4CR! ± (más tranquilo es 7 C5R D5T 8 P3CR! D6T 9 A1A D3T 10 A2C C2D 11 C×C! A×C 12 D3C P3CD 13 P3A C×C 14 P×C ±, Flohr-Tartakower, 1931).

En cambio es interesante 4 ... P×P; por ejemplo, 5 P3R (5 P4R P4CD 6 P5R A2C 7 A2R C2R 8 C4R C4D 9 O-O C2D 10 C3-5C A2R 11 P4A P3CR! ≠, Spielmann-Eliskases, 1932) 5 ... P4CD 6 P4TD A5C 7 A2D P4TD! (7 ... C3A 8 P×P A×C 9 A×A P×P 10 P3CD! ±), con igualdad aproximada.

5 A4A

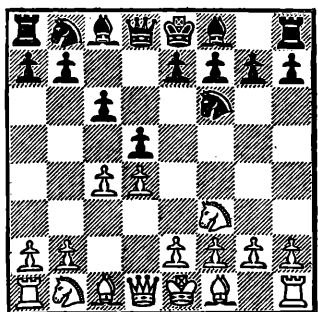
Se controla la casilla crítica 5R; el Alfil será ahora más activo que detrás de la cadena de peones. Sin embargo, 5 P3R es también muy fuerte: 5 P3R C3A (5 ... A3D 6 A3D D3A 7 D2A! C2R 8 P3CD O-O 9 A2C C2D 10 O-O-O P3TD 11 P3TR ±, o 6 ... C3TR

casilla 5R y se halla en condiciones de defenderse contra un ... C5R mediante C5R, P3A (esta última jugada es la diferencia esencial entre la estructura de peones blanca y la negra). En general, el plan del primer bando consiste en una ofensiva en el centro (C5R, P3A, P4R) y en una iniciativa en el flanco de Dama mediante T1CD, P4CD, P5C. Para el negro, la única chance es combinar ... C5R con un asalto al Rey utilizando los peones del sector (... P4CR, ... P5A o ... P5C). Hay que tener presente que ... P4CR, ... P5A se replica con P4R!, y que ... P4CR, ... P5C debilita las casillas negras (el blanco logra ventaja con P3CR, C2R, C4AR).

PARTIDA MODELO 35. Bukic - Smesh, 1968. Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

8 ... D2R 9 P5A A2A 10 P4CD C5R 11 D2A A×A (11 ... P4CR? 12 A×A D×A 13 A×C) 12 P×A C2D 13 TR1R R1T 14 P5C D3A 15 C4TD! (se amenazaba 15 ... C2×P!) 15 ... D3T 16 P3C D4T 17 R2C P3TR 18 P4TR (para impedir ... P4CR: 18 ... P4CR? 19 PT×P PT×P 20 T1T) 18 ... D1R 19 TD1C C1C 20 C5R R1C 21 P3A C3A 22 C3A CD2D 23 P×P P×P 24 D4T (era mejor 24 C×PA C×P 25 C×PD! C×A 26 C5-7Rj) 24 ... C×C 25 T×C! (para que el PR siga débil) 25 ... D2D 26 D5T C1R 27 T2R P3C 28 T2-2C D2CR 29 C2R C3A 30 T8C T×T 31 T×T P4CR 32 PT×P P×P 33 T8T P5C 34 T×P P×Pj 35 R×P D3T 36 D7A D8Tj 37 R3R A2D 38 R2D D8T 39 D6D?? (39 D7C!) 39 ... D7Cj 40 R3R T2A? (40 ... C5Cj! 41 R3A D7D! da tablas) 41 T8Tj R2C 42 D8C, 1-0 (42 ... D×D 43 T×D, y después del cambio de damas el final se gana fácilmente gracias al avance del PTD).

SECCION 2. VARIANTE NORMAL, 3 ... C3AR (49)
(ver sinopsis de la página 85)



49

El blanco puede elegir entre 4 P3R y 4 C3A (los esquemas derivados de 4 P3CR revierten a la Apertura Catalana).

LINEA 1. Jugada 4 P3R (ver sinopsis de la página 85).

Para evitar que el negro pueda especular con ... P×P, como sucede después de 4 C3A. Otra de las ventajas de 4 P3R es poder eludir la Variante Merano; en efecto, tras 4 P3R P3R 5 A3D CD2D 6 O-O, se ha impedido la típica agresión lateral de esa variante (6 C3A P×P 7 A×PA P4CD y ... P5C).

4 ... P3R

El inconveniente de 4 P3R es que permite jugar 4 ... A4A en buenas condiciones: 4 ... A4A 5 P×P (5 A3D A×A 6 D×A P3R 7 O-O CD2D 8 C3A A5C! =. Es interesante 5 ... P3R 6 C3A A3C 7 A×A PT×A 8 D3D A5C 9 A2D CD2D 10 O-O A×C 11 P×A C5R, y el negro posee un buen juego, Bujman-Kozlov, 1974, partida modelo 37) 5 ... P×P 6 D3C (6 C3A P3R 7 C5R CR2D! =) 6 ... D2A (según Gligoric, también es posible 6 ... D3C) 7 C3A P3R 8 A2D C3A 9 T1A P3TD =.

El negro puede jugar 4 ... P3CR, línea denominada Variante Schlechter, pero que suele trasponer a la Defensa Grünfeld (1 P4D C3AR 2 P4AD P3CR 3

C3AD P4D 4 C3A P3A), que se estudiará en el libro **Aperturas semicerradas**.

5 A3D CD2D

Tras 5 ... P×P 6 A×PA P4A! se alcanza una posición del GD aceptado (1 P4D P4D 2 P4AD P×P 3 C3AR C3AR 4 P3R P3R 5 A×P P4A).

6 O-O

Si 6 C3A, es posible 6 ... P×P 7 A×PA P4CD, entrando en la Variante Merano. Contra 6 CD2D lo mejor es 6 ... P4A!, que conduce rápidamente a la igualdad, ya que desde 2D el Caballo no controla la casilla 5D.

6 ... A2R

Una alternativa es 6 ... A3D, para preparar ... P4R, una de las reacciones temáticas; sin embargo, después de 7 CD2D, el blanco impide una de las mejores continuaciones: ... P×P seguido de ... P4R (la razón es que contra 7 ... P×P existe 8 C×P, amenazando el Alfil). Por tal motivo, resulta preferible invertir el orden de movimientos: 6 ... P×P 7 A×PA A3D 8 C3A O-O 9 P4R P4R!

7 P3CD

Con el plan A2C, O-O, D2R, C5R! Si el CD blanco estuviera en 3A (el tiempo de 6 O-O) el negro igualaría mediante 7 ... A5C; otra, pues, de las ventajas de diferir la movilización de Caballo.

7 ... O-O 8 C3A

Se ha alcanzado una posición de la Defensa Semieslava que, sin embargo, hemos estudiado aquí debido a las interesantes sutilezas que ha proporcionado, relacionadas con la inversión de movimientos tras 4 P3R.

Con 8 C3A se impide ... C5R (jugada que debiera haber sustituido a 7 ... O-O), única chance para contrarrestar el plan A2C, O-O, D2R, C5R.

8 ... P4A

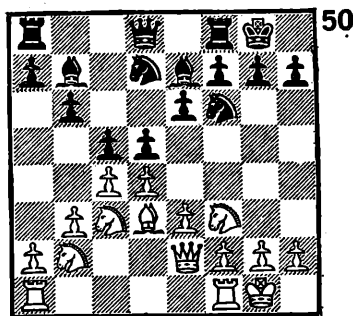
Una de las reacciones necesarias para liberar el juego negro, realizada aquí con un tiempo menos con

respecto a ciertas variantes de la Defensa Ortodoxa (en las que se efectúa este avance en una sola jugada).

9 A2C P3CD

Para situar el AD en 2C y controlar a distancia la casilla 5R.

10 D2R A2C (50)



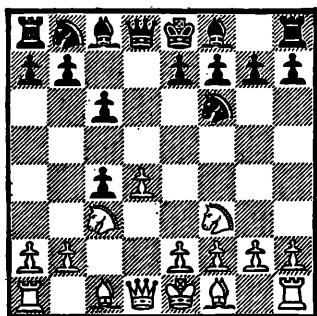
26 D1D D1A 27 T7D T2A 28 D5D D1R 29 T7T A1A
30 A5R P4CD 31 P3TR, 1-0 (el negro no puede mo-
ver ninguna pieza).

PARTIDA MODELO 37. Bujman-Kozlov, 1974. Las
cuatro primeras jugadas son las de la variante
principal.

4 ... A4A 5 A3D P3R (para controlar 5R tras 6 A×A
P×A) 6 C3A A3C 7 A×A PT×A 8 D3D A5C 9 A2D
CD2D 10 O-O A×C 11 P×A C5R 12 P×P PR×P
13 P4A P4CR 14 P×P P×P 15 D5C P5C 16 A5T
C6A!! 17 D×PC T1CD 18 D6T C3C! 19 C5R D5T
20 C×PC P4A 21 D×P C7Rj 22 R1T C2D 23 D6T
P×C 24 D6Rj R1A 25 A7A T3C!! 26 D×C D×PTj!!
27 A×D T×Aj! 28 R×T T3TR mate.

LINEA 2. Variante Alapin, 4 C3A P×P (51) (ver
sinopsis de la página 85).

En lugar de 4 ... P×P, es posible 4 ... **P3R**, que
pasa a la Defensa Semieslava, y 4 ... **P3CR** (Variante
Schlechter), que traspone a la Defensa Grünfeld (1
P4D C3AR 2 P4AD P3CR 3 C3AD P4D 4 C3A P3A);
esta última se estudia en el libro **Aperturas semi-
cerradas**.



51

El blanco puede jugar 5
P3R, 5 P4R y 5 P4TD.

Contra 4 C3A no vale 4 ... A4A: 5 P×P C×P (5 ... P×P 6 D3C! ±) 6 C2D C3C (6 ... C3A 7 P4R A3C 8 P5R C4D 9 D3C ±) 7 P4R A3C 8 C3C P3R 9 A3D CD2D 10 A4AR ± (Johner-Treybal, 1922).

La Variante Alapin es la línea más importante de la Defensa Eslava (excluyendo las derivadas de la Semieslava), y a ella se han consagrado innumerables análisis desde hace unos cincuenta años.

A) Continuaciones 5 P3R y 5 P4R (ver sinopsis de la página 85).

La más interesante es 5 P4R!?, azarosa continuación conocida con el nombre de Gambito Tolusch-Geller, que pretende utilizar el centro para organizar un ataque al Rey, desentendiéndose del ala de Dama, es decir, no se gastan tiempos para impedir que el negro juegue P4CD.

5 P4R

Aunque se utiliza a veces, 5 P3R no proporciona otra ventaja que la posible sorpresa; el negro logra con facilidad una posición muy prometedora: 5 P3R P4CD 6 P4TD P5C! (recomendado por Alekhine) 7 C1CD P3R (7 ... A3T! 8 A2R P3R 9 O-O A2R 10 CD2D O-O 11 A×P A×A 12 C×A P4A =, Bobotzov-Ree, 1971; 8 CD2D P6A 9 P×P A×A 10 C×A P×P 11 D2A D4T 12 C3C P3R =, Nikolajevsky-Platonov, 1971) 8 A×P A2R 9 O-O O-O 10 D2R P4A 11 P×P A2C 12 P5T P3TD, con buen juego negro (Nikolajevsky-Minev, 1963). En lugar de 7 C1CD es interesante 7 C2T; por ejemplo, 7 ... P3R 8 A×P A2C! 9 O-O A2R 10 D2R O-O 11 T1D P4TD! = (Reshevsky-Smyslov, 1945).

5 ... P4CD

No vale 5 ... A5C 6 A×P A×C 7 P×A, y el fuerte centro, así como el par de alfiles y la columna CR semiabierta, otorgan clara superioridad al blanco.

6 P5R

La continuación más aceptada, aunque algunos maestros han ensayado 6 D2A, menos enérgica: a)

6 ... C3T 7 A2R P3CR 8 A5C A2C (Spassky-Borisenko, 1958) **9 O-O O-O 10 T1D**, con chances de ataque por parte del blanco debido a la ruptura P5D!; **b) 6 ... P3R! 7 A2R!** (7 P4TD D3C 8 A2R A2C 9 O-O P3TD 10 T1D CD2D, con ... A5C y ... P4AD! =, Spassky-Smyslov, 1960; 7 P3CR A2C 8 A2C CD2D 9 O-O A2R 10 P3TR P3TD 11 P4TD D3C 12 T1D P4A, y el negro conserva el Peón de ventaja con un buen juego, Spassky-Baguirov, 1960) **7 ... A2C 8 O-O CD2D 9 T1D P3TD 10 A5C P3TR 11 A4T A2R 12 P5R C4D 13 A×A D×A 14 C4R O-O 15 P3CD** (Jolmov-Baguirov, 1960) **15 ... P6A! 16 C×P P4AD =.**

6 ... C4D

Si **6 ... CR2D?** sigue **7 P4TD P5C 8 C4R A3T 9 D2A ±** (9 ... C3C 10 P5T).

7 P4TD!

La jugada **7 C5C**, para debilitar el ala de Rey con **8 D3A** o **8 D5T**, es peligrosa: **7 ... P3R? 8 D5T D2D 9 C×PT! R1D 10 C×A; 7 ... P3TR!?** **8 C5-4R P3R 9 P4TD P5C** (Euwe sugiere **9 ... D3C**) **10 C1C ±**; por ejemplo: **a) 10 ... D5T 11 D3A P4AR 12 P×P** al paso **C×P 13 C×C; D×C 14 D×D P×D 15 A×P ±**; **b) 10 ... A3T 11 D4C P6C 12 A2D C5C 13 C3T ±**. Sin embargo, tras **7 ... A4A!** el negro está mejor (se amenaza ... C5C seguido de ... C7Aj o ... D×P!).

7 ... P3R!

Para reforzar la casilla 4D e impedir P6R! Otras continuaciones son débiles: **7 ... A3R 8 C5C! C×C 9 P×C A4A 10 P6R! ±** (10 ... P×P 11 D4C u 11 A4A); **7 ... A2C 8 P6R! P3A 9 P3CR D3D 10 A3T C3T 11 O-O ±** (Najdorf-Ojanen, 1952); **7 ... A4A 8 P×P! C5C** (8 ... C×C 9 P×C P×P 10 C5C! P3R —10 ... A3C 11 P6R! u 11 P4T— 11 P4CR! ± D4D 12 P×A D×T 13 P×P P×P 14 D4C ±, o 12 T1CR A5R 13 A3R ±, Szabo-Burstein, 1958) **9 A×P! C7Aj 10 R2R C×T 11 D4T! A7A! 12 D×C P3R 13 P×P A5C** (si no **14 P5D! ±**) **14 A5CR**, con ventaja blanca (los análisis del maestro Lilienthal llegan hasta la jugada 21!: **14 ... A2R! 15 A×A D×A 16 T1AD A4A 17 P7A! C2D 18 A6T O-O 19 P8A(=D) T×D 20 A×T T×A 21 C5D! ±**); **7 ... C×C 8 P×C P3R 9 P3C**

A2C 10 A2C P3TD 11 C5C A2R 12 C4R ± (Geller-Zagorowsky, 1948); 7 ... **P3TR** (para evitar C5C) 8 P×P C×C 9 P×C P×P 10 T1CD P3TD 11 P5D ±; 7 ... **P5C** 8 C4R A3T 9 P6R! P×P 10 C5R C3A 11 C5A ±.

Los análisis han excedido la extensión habitual en esta obra, pero las líneas de ataque exigen profundizar y podría ser peligroso para el lector que las aplica no conocer las diversas posibilidades, ya que es muy fácil —por lo delicado de la posición— echar a perder la ventaja y quedar, incluso, en situación inferior.

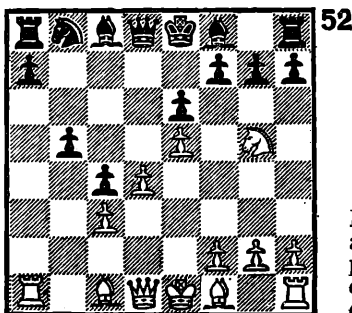
8 P×P

Continuar posicionalmente con **8 A2R** permite al negro conseguir una rápida igualdad: 8 ... A2C 9 O-O (9 A5C D3C!=) 9 ... P3TD 10 C4R P3T! (10 ... C2D?!, ver partida modelo Sallay-Veres, 1970) 11 A2D A2R ♣ (Borisenko-Flohr, 1951).

8 ... C×C 9 P×C

Ahora el negro queda definitivamente con un Peón de ventaja.

9 ... P×P 10 C5C! (52)



El negro debe parar la amenaza 11 D3A, pero no puede evitar 11 D5T, que obligará a debilitar el ala de Rey.

La posición es extraordinariamente compleja. Es difícil determinar qué bando posee ventaja; tal cuestión es —mientras no se encuentre una continuación teórica que permita un juicio definitivo— puramente

especulativa, pues para el ajedrecista práctico lo que le interesa son las posibilidades reales que ofrece la presente situación. Si bien es cierto que las chances de ataque son múltiples, tampoco resultan desdeñables las defensivas; es posible, incluso, que éstas sean superiores, pero de ningún modo decisivas.

Una continuación lógica es 10 ... A2C 11 D5T P3CR (11 ... D2D 12 A2R! A×P 13 T1CR A4D 14 C×PT C3A —14 ... R1D 15 C6A!— 15 C6Aj P×C 16 D×T O-O-O 17 T8C ±; 12 ... C3T 13 C×PT O-O-O 14 C×A ±) 12 D4C A2R 13 A2R (hay que impedir el plan ... C3T, ... C2A, ... C4D), y ahora lo mejor parece 13 ... A4D 14 A3A C3A o 13 ... C2D 14 A3A! D1A! (Szabo-Petrosian, 1955).

PARTIDA MODELO 38. Geller-Unzicker, 1952. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... A2C 11 D5T P3CR 12 D4C A2R (12 ... C3T 13 T×C! A×T 14 D3A) 13 A2R C2D 14 A3A D2A (14 ... D1A!) 15 C4R C3C 16 A6T! T1CR 17 A5C A×C 18 A×A C4D 19 A×C P×A 20 A×A D×A 21 O-O R1A 22 TR1C P3TD 23 D3A! D3R 24 D6A! D1A (24 ... D×D 25 P×D P4CR 26 T×PC T3C 27 T×PT!) 25 P4A D2C 26 T5T R1R 27 T1-1T P5C 28 P×P D×P 29 T×PD D2C 30 P6R!, 1-0.

PARTIDA MODELO 39. Szabo-Petrosian, 1955. Las trece primeras jugadas son iguales a las de la partida anterior.

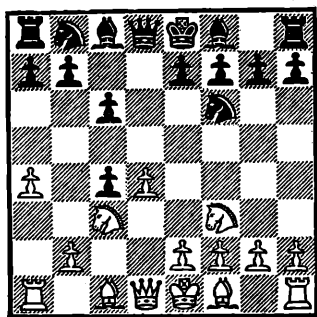
14 A3A D1A! 15 A3T (15 P4T!?) 15 ... AD×A 16 C×A D3T 17 O-O A×A 18 T2T P5C 19 P×P P6A 20 D4R T1AD 21 TR1T P7A 22 T×P O-O 23 C1R C3C 24 T5A T×T 25 PD×T D5A!! 26 D1C A×P 27 P×C P4TD! 28 D1D D4C 29 C3A D×PC 30 P4T T1D 31 D1AR P4T 32 D1A A2R 33 C5C A×C 34 D×A T4D 35 T4T T8Dj 36 R2T D×P 37 T3T D8Cj 38 R3T D8Tj 39 R3C T5D!, 0-1.

PARTIDA MODELO 40. Sallay-Veres, 1970. Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

8 A2R A2C 9 O-O P3TD 10 C4R C2D? (10 ... P3T!)
 11 P3CD! P6A 12 D2A P5C 13 C3-5C D3C (13 ...
 P3T 14 C×PR! P×C 15 A5Tj R2R 16 C6D ±) 14
 C×PA!! R×C 15 C5Cj R2R 16 C×PR!! R×C 17
 A4Cj R2R 18 A5Cj C2-3A (18 ... R1R 19 D5A) 19
 P×Cj P×P 20 D4Rj R2A 21 A5Tj R2C 22 D4C! A1A
 23 D3C T1CR 24 A×Pj! R×A 25 D5R mate.

B) Continuación 5 P4TD (Variante Alekhine) (ver sinopsis de la página 85).

La finalidad de 5 P4TD (53) es evidentemente impedir ... P4CD y, así, poder capturar el Peón con el Alfil (P3R, A×P) o con el CR (C5R, C×P4AD).



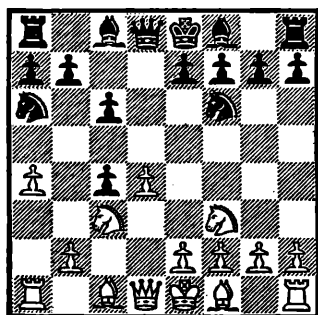
53

En esta importante posición el negro dispone de las siguientes respuestas: 5 ... P4A, 5 ... C4D, 5 ... CD2D, 5 ... P3R, 5 ... A5C, 5 ... C3T y 5 ... A4A.

Son poco interesantes las cinco primeras; así pues, daremos una breve reseña para indicar la mejor variante y nos centraremos en 5 ... C3T (Variante Lasker-Smyslov) y en 5 ... A4A (Variante Holandesa):
 5 ... P4A 6 P4R! P×P 7 D×P D×D 8 C×D P3R
 9 C4-5C C3T 10 A3R (10 A×P A4A 11 A4A R2R
 12 O-O A2D 13 P5R ± C4T 14 A3R! ±, Boleslavsky-

Smyslov, 1950) 10 ... A2D (10 ... A5C 11 P3A A2D 12 A×P O-O 13 R2A ±, Lilienthal-Friedstein, 1944) 11 P3A ±; 5 ... C4D 6 P3R P4CD 7 P×P C×C 8 P×C P×P 9 C5R! ± (9 ... D4D 10 A2R A4A 11 T5T P3TD 12 A×P D×PC 13 A×Pj R1D 14 R2R ±, Antunac-Ivkov, 1968; 9 ... A2C 10 T1CD D4D 11 P3A P4A 12 D2A P3R 13 D2C ±, Rubinstein-Alapin, 1912); 5 ... CD2D 6 P4R P4R 7 P×P C5C 8 P6R! P×P 9 A×P C2-4R 10 D×Dj R×D 11 C×C C×C 12 A2R ±; 5 ... P3R 6 P4R A5C (6 ... P4A 7 A×P pasa a 5 ... P4A) 7 P5R C5R (7 ... C4D 8 A2D A×C 9 P×C P4CD 10 C5C! ±, Alekhine-Bogoljubow, 1929, o 8 ... P4CD 9 P×P A×C 10 P×A P×P 11 D1C ±) 8 D2A D4D 9 A2R P4CD (9 ... P4AD 10 O-O C×C 11 P×C P×P 12 P×P P6A 13 A2D, y ahora a) 13 ... D4T? 14 A×P! A×A 15 T3T!, Alekhine-Euwe, 1935; b) 13 ... C3AD 14 A×P A×A 15 D×A O-O 16 P5T, con gran ventaja blanca en ambos casos) 10 O-O A×C 11 P×A O-O 12 C1R! ±; 5 ... A5C 6 C5R! (6 P3R P4R!) 6 ... A4T (6 ... CD2D 7 C×A C×C 8 P4R ±) 7 P3CR! P3R 8 A2C P4TD (también iguala 8 ... A5C; por ejemplo, 9 O-O O-O 10 C×P4A C4D!, Averkin-Vasiukov, 1972) 9 O-O A2R 10 C×P4A C3T 11 P3CD (es interesante 11 A5C) 11 ... O-O 12 A2C C4D (Timman-Bronstein, 1973).

B 1) Alternativa 5 ... C3T (54) (Variante Lasker-Smyslov) (a partir de la posición del diagrama 53).



54

La idea de 5 ... C3T es, por una parte, permitir al AD la jugada ... A5C y, por otra, apoyar el avance ... P4AD.

6 P4R

Lo más enérgico. Las demás alternativas no crean problemas al negro: 6 P3R A5C 7 A×P P3R 8 O-O (8 P3TR A4T 9 P4CR A3C 10 C5R C5C 11 C×A PT×C 12 R1A —12 P4R? D×P!— 12 ... P4A! =; 9 O-O A2R 10 D2R C5C 11 T1D O-O =, Gerusel-Teschner, 1971) 8 ... C5CD 9 D2R A2R 10 T1D O-O 11 P5T!, y el blanco está algo mejor (Uhlmann-Teschner, 1962); 6 C5R C5CR! 7 C×P4A P4R 8 C×P (8 P5D? C×PA!) 8 ... C×C 9 P×C D×Dj 10 R×D A3R 11 P4R O-O-O = (Gipslis-Polugajevsky, 1959); 6 P3CR C5CD 7 A2C P4TD 8 O-O P3CR 9 C5R A3R 10 P4R A2C 11 P4A = (Balcerovsky-Grabcevsy, 1971).

6 ... A5C

Para debilitar el PD adversario.

7 A×P P3R

Un error decisivo sería 7 ... C5C a causa de 8 C5R u 8 A×Pj R×A 9 C5Rj, ganando material en ambos casos.

Estratégicamente, el cambio 7 ... A×C es débil por la respuesta 8 P×A, que fortalece el centro y permite valorar el par de alfiles y la columna CR semiabierta.

8 A3R

No conviene 8 A×C P×A, porque el negro activará sus piezas presionando contra los peones de CD y D: 9 A3R T1CD 10 D2D A5C!, o 10 D2A D3C!

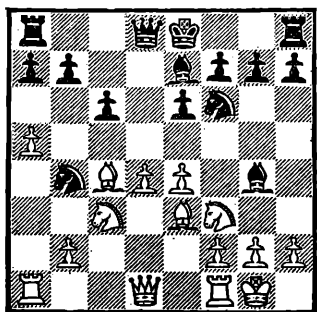
8 ... A2R

Esta jugada es mejor que 8 ... C5C: 9 P5T A2R 10 D3C A×C 11 P×A P4CD 12 A2R O-O 13 O-O P3TD 14 P4A, 15 A3A y 16 C2R ± (Pomar-Teschner, 1962).

9 O-O C5C

En la partida Stein-Sanguinetti, 1966, se ensayó 9 ... O-O, pero el blanco obtuvo superioridad mediante 10 T1A C5C 11 D2R P3TR 12 TR1D (12 ... T1R 13 P3T A4T 14 P4C!).

10 P5T! (55)



55

Con 10 P5T! se impide ... P4TD (que aseguraría el dominio de la casilla crítica 5CD del blanco) y se amenaza eventualmente D4T o P6T.

El blanco tiene ventaja debido a su mayor dominio de espacio, consecuencia del fuerte centro de peones. Un posible plan es 10 ... O-O 11 A2R P3CD 12 P3T! A×C 13 A×A. El juego será manejable por ambos bandos, con predominio de la técnica (del "sentido posicional").

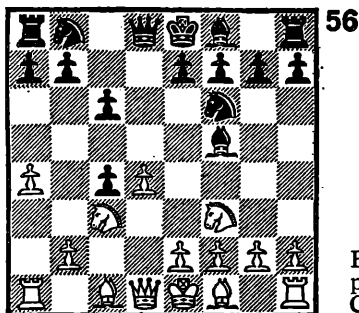
PARTIDA MODELO 41. Uhlmann-Hort, 1970. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... O-O 11 A2R P3CD 12 P3T A×C 13 A×A P×P 14 D4T C2D 15 TR1D C3C 16 D3C! (16 D×P C5A!) 16 ... ♠T1C 17 A4A T2C 18 C4T! (para 19 C5A A×C 20 P×A) 18 ... C×C 19 D×C4T T2D 20 A3R P3TR 21 TR1AD D2A 22 D×P D×D 23 T×D T1C 24 T3T! (para cortar la retirada al Caballo) 24 ... T1-2C 25 T4A R2T 26 P3CR A1D 27 A2D P4TD 28 P5R A3C 29 A×C P×A 30 T3D! A2T 31 A×P T2D-2A 32 P3C, 1-0 (32 ... T1C 33 P5D P×P 34 A×P T×T 35 A×T T1R 36 T7D A4A 37 T5D A3C 38 R2C, seguido de P4A y T7D o T5C).

B 2) Alternativa 5 ... A4A (Variante Holandesa) (a partir de la posición del diagrama 53).

La idea de 5 ... A4A (56) es impedir el fuerte avance P4R, que, en general, da ventaja al blanco.

6 C5R



El blanco posee las respuestas 6 P3R, 6 C4T y 6 C5R.

Para P3A, P4R, plan que de ser realizado en buenas condiciones, otorga superioridad al primer bando.

La jugada 6 C4T es poco practicada porque deja al CR desplazado: 6 ... A1A! (6 ... P3R 7 C×A P×C 8 P3R A2R 9 A×P O-O 10 O-O CD2D 11 P5T ±, Forintos-Iversen, 1970) 7 P3R (7 P4R P4R 8 A×P P×P 9 P5R P×C 10 A×Pj R×A 11 D×D P×P 12 D7Aj R3R 13 D×Aj CD2D 14 D×PC P×T(=D) ±, Larsen-Teschner, 1957) 7 ... P4R 8 P×P D×Dj 9 C×D A5Cj 10 A2D A×Aj 11 R×A C5Rj ±.

Lo más corriente es 6 P3R P3R 7 A×P A5CD. El negro puede lograr una igualdad relativa, pero ha de jugar muy finamente: 8 O-O O-O (8 ... CD2D 9 D2R A3C! 10 A3D! =; 9 C4T! A5C —9 ... A3C 10 C×A PT×C 11 D2R ±— 10 P3A C4D 11 P×A! D5T 12 D3A ±, Tal-Haag, 1969) 9 D2R (es interesante 9 C4T CD2D —9 ... A5C 10 P3A, y ahora no vale 10 ... C4D? por 11 P×A! D5T 12 D3A! ±, Fur-

man-Kostro, 1967; debe jugarse 10 ... A4T 11 P4C C4D 12 D1R A2R 13 C2C A3C =— 10 P3A A3C 11 C×A PT×C 12 D2A! ±, Borisenko-Ignatiev, 1966) 9 ... CD2D! (9 ... P4A 10 T1D D2R 11 P4R! A5C 12 C2T P×P 13 P5R ±, Uhlmann-Larsen, 1966. Para 9 ... C5R véase partida modelo Najdorf-Rollansky, 1967) 10 P4R A3C 11 P5R (11 A3D A4TR!, Geller-Smyslov, 1955) 11 ... C4D 12 C4R P4TD 13 T1D ± (Schöneberg-Böhnsch, 1970).

6 ... P3R

Para dificultar 7 P3A, 8 P4R se ha ensayado 6 ... **CD2D**, pero el blanco consigue mejor posición tras 7 C×P4A D2A 8 P3CR P4R 9 P×P C×P4R 10 A4A C3-2D 11 A2C T1D 12 D1A ± (Tajmanov-Ignatiev, 1966).

7 P3A A5CD

Para debilitar la casilla 4R del blanco al especular con el sacrificio de pieza siguiente: 8 P4R A×P! 9 P×A C×P 10 A2D! (10 D3A D×P! 11 D×Pj R1D 12 A5Cj! —12 D×PCR? A×Cj! 13 P×A D7Aj 14 R1D C×P mate— 12 ... C×A! 13 D×PCR A×Cj 14 P×C D×Pj, y el negro tiene tablas por jaque continuo) 10 ... D×P! (10 ... D5Tj? 11 P3CR C×P 12 P×C! D×T 13 D4C, con fuerte ataque) 11 C×C D×Cj. 12 D2R A×Aj 13 R×A D4Dj 14 R2A C3T. Esta posición se consideraba buena para el negro hasta que se encontró la réplica 15 C×P4A!, que, según se ha demostrado, confiere ventaja al blanco (Ghitescu-Namtu, 1966, y Donner-Gerusel, 1971).

8 A5C!

Se evitan las complicaciones del sacrificio mencionado en el comentario anterior y se renueva la amenaza 9 P4R.

Una alternativa fuerte es 8 C×P4A, contra la que el negro debe responder 8 ... O-O! (8 ... P4A 9 P×P! D×Dj 10 R×D A×P 11 P4R A3C 12 C5C ±, Baguirov-Knezevic, 1968) 9 A5C! ± (9 P4R? C×P! 10 P×C D5Tj 11 R2D D×PR 12 D3A D×Pj 13 R1R C3T ±).

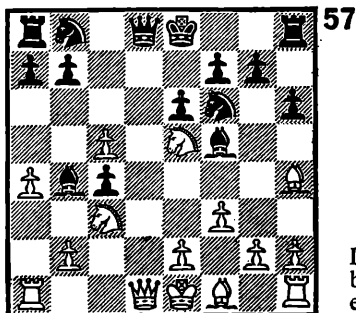
8 ... P3TR 9 A4T

El cambio 9 $A \times C$ deja las casillas negras 4AR, 4TR y 3R muy débiles.

9 ... P4A

Si 9 ... P4R?, entonces 10 A2A y 11 P4R, ya que el sacrificio de pieza es falso al no ser posible ... $D \times P$ o ... D5Tj.

10 $P \times P$ (57)



La jugada P4R, ya inevitable, da clara superioridad estratégica al blanco.

El blanco tiene mejor posición debido a que, después de 10 ... $D \times D$ 11 $R \times D$, la jugada P4R proporciona una clara ventaja de espacio y dificulta la coordinación de las piezas adversarias. En el bando negro se hará sentir, además, el retraso en el desarrollo del ala de Dama. Una posible continuación es 10 ... D4D 11 $D \times D$ $P \times D$ (11 ... $C \times D$ 12 O-O-O!) 12 P4R! ± (Alekhine-Euwe, 1937, y Silberstein-Hennings, 1972).

PARTIDA MODELO 42. Tajmanov-Simic, 1974. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... D4D 11 $D \times D$ $C \times D$ 12 O-O-O P4CR 13 $C \times C$ $P \times C$ 14 A2A C3T 15 P4R! $P \times P$ 16 $A \times P$ $A \times P$ 17 $A \times A$ $C \times A$ 18 $C \times P$ T1AR 19 T5D A3R 20 $T \times C$ $R \times C$ 21 T5Aj! R2R 22 T5R T3A 23 T1R T1AD 24 T1 $\times$ P R2A 25 $T \times A$! $T \times T$ 26 R2D (26 $T \times T$

T×Aj) 26 ... T×A 27 T×T4A T2R 28 T4D R2C
 29 T6D P4TR 30 P3CR R2T 31 P4T P×P 32 P×P
 P3C 33 R3D R2C 34 P4C, 1-0.

PARTIDA MODELO 43. Najdorf - Rollansky, 1967.

Las cinco primeras jugadas son las de la variante principal.

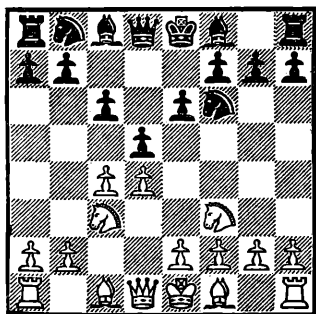
6 P3R P3R 7 A×P A5CD 8 O-O O-O 9 D2R C5R
 10 A3D A×C (10 ... C×C 11 P×C A×P 12 A×A! ±:
 a) 12 ... P×A 13 T1C D2A 14 D2A; b) 12 ... A×T
 13 A1C! D3C 14 D2T!) 11 P×A C×PAD 12 D2A
 A×A 13 D×A C4D 14 T1C D2A 15 P4R C3A 16
 P5R C4D 17 C5C P3CR 18 D3TR P4TR 19 P4C
 R2C 20 P×P T1T 21 P6Tj! R1C (26 ... T×P 27
 D×Tj! R×D 28 C×PRj) 22 P7Tj R2C 23 T3C C2R
 (23 ... C2D 24 C×PRj! P×C 25 D6Tj y 27 T3ARj)
 24 D×P!! C4D 25 C×P! T×P (25 ... D×C 26 A6Tj!)
 26 C6D, 1-0.

GD DEFENSA SEMIESLAVA

(1 P4D P4D 2 P4AD P3AD 3 C3AR C3AR
4 C3A P3R)

La Defensa Semieslava es, en realidad, un capítulo de la Defensa Eslava, pero de tal interés actual (a causa del Sistema Merano, especialmente) que justifica el desglose.

La jugada 4 ... P3R (58) muestra, en principio, la intención de mantener la casilla 4D sólidamente defendida y, tras el desarrollo de algunas piezas (... A3D, ... CD2D, ... O-O, ... D2R o ... T1R) realizar uno, al menos, de los avances temáticos ... P4AD y ... P4R. Sin embargo, caben otras posibilidades: ... P×P, ... A3D, ... O-O, ... P4R!, línea que conduce a un fácil equilibrio, y ... CD2D, ... P×P, ... P4CD, ... P5C o ... A2C (Sistema Merano), que proporciona un complejo contrajuego muy rico en posibilidades.



58

El negro ha de cifrar sus esperanzas en las reacciones ... P4AD y ... P4R. Si no puede realizar por lo menos una, su posición quedará reducida a la más completa pasividad.

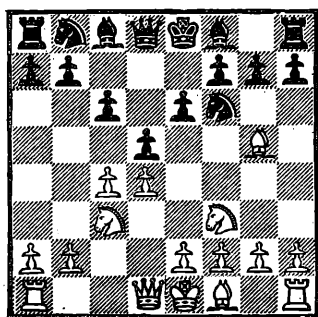
El plan de estudio que seguiremos queda reflejado en el cuadro sinóptico que damos a continuación:

$$\begin{array}{l}
 5 \text{ A5C} \left\{ \begin{array}{l} 5 \dots \text{P3TR} \\ 5 \dots \text{P} \times \text{P} \end{array} \right. \\
 5 \text{ P3R} \left\{ \begin{array}{l} 5 \dots \text{C5R}, 5 \dots \text{P3TD}, 5 \dots \text{A2R} \\ 5 \dots \text{CD2D} \left\{ \begin{array}{l} 6 \text{ D2A}, 6 \text{ C5R} \\ 6 \text{ A3D} \left\{ \begin{array}{l} 6 \dots \text{A5C}, 6 \dots \text{A2R} \\ 6 \dots \text{A3D} \\ 6 \dots \text{P} \times \text{P} \quad 7 \text{ A} \times \text{PA} \text{ P4CD} \end{array} \right. \end{array} \right. \end{array} \right.
 \end{array}$$

TEMA 1

Esquemas derivados de 5 A5C

Con el movimiento 5 A5C (59) queda planteada la Variante Botvinnik. Esta línea de juego es extraordinariamente compleja y muy analizada; hoy se emplea poco por estimarse que el negro consigue suficiente contrajuego. De todos modos, un buen conocedor sacará, si posee audacia, muy buenos resultados, especialmente si la practica contra adversarios algo timoratos.



59

El negro juega habitualmente 5 ... P3TR o 5 ... P×P. Otras jugadas revierten a las defensas Eslava u Ortodoxa.

SECCION 1. JUGADA 5 ... P3TR (ver sinopsis anterior)

Para que, si el Alfil se retira a 4T, sea posible zafarse de la clavada con ... P4CR. Esta continuación se utiliza menos que 5 ... P×P.

6 A4T

Si el blanco quiere evitar situaciones comprometidas, puede elegir 6 A×C, que es también muy fuerte: 6 A×C D×A 7 P3R (7 P3CR C2D 8 A2C A5C 9 O-O A×C 10 P×A O-O 11 P×P PR×P 12 D3C P4CD 13 P4TD P×P 14 T×P C3C 15 T2T C5A ≠, Díez del Corral-Pomar, 1966) 7 ... C2D 8 D3C! D1D (8 ... D3C 9 O-O-O ±) 9 T1D D4T 10 P3TD C3A 11 A3D A3D 12 O-O O-O 13 P4R! ± (Smejkal-Kirov, 1971).

6 ... P×P

Es una simple trasposición jugar 6 ... P4CR 7 A3C P×P 8 P4R.

7 P4R!

Después de 7 P3R P4CD, el negro está mejor porque la preponderancia de este bando en el flanco de Dama no se halla contrarrestada por una enérgica acción central (lo cual sucede con 7 P4R!). Es débil asimismo 7 P4TD a causa de 7 ... P4CR 8 A3C A5C 9 D2A P5C y 10 ... D×P ≠; si 9 A5R sigue 9 ... CD2D! ≠, y si 9 P3R, entonces 9 ... C5R.

7 ... P4CR

Para evitar 8 P5R P4CR 9 C×P P×C 10 A×PC.
8 A3C P4C

Contra 8 ... A5C sigue 9 A×P! C×P 10 O-O!, y el negro ha de jugar muy fino para evitar una posición perdedora, a causa de las debilidades de su ala de Rey.

9 A2R!

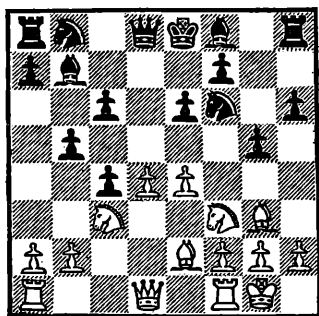
Una idea de Spassky, superior a 9 D2A P5CR 10 C5R D×P 11 T1D D3C 12 A2R C4T, que llega

a una situación compleja, pero aceptable para el negro.

9 ... A2CD

Si **9 ... P5CD** sigue **10 C4TD C×P 11 A5R C3A** (**11 ... P3A? 12 D2A ±**) **12 A×P**, con suficiente compensación por el Peón sacrificado.

10 O-O (60)



60

Es débil **10 ... A2C** por **11 P5R C4D 12 C4R ±**, y **10 ... A2R** por **11 C5R CD2D 12 P4A ±**.

El blanco posee una posición de ataque muy fuerte. Dado que **10 ... A2C** y **10 ... A2R** son flojas, el Rey negro ha de permanecer, por el momento, en el centro; esta circunstancia permite al blanco especular con la ruptura **P5D**, abriendo las columnas centrales: **10 ... CD2D 11 P5D! PR×P** (**11 ... PA×P 12 P×P C×P 13 C×PCD ±**) **12 P×P C×P 13 C×C P×C 14 A×P!! P×A 15 T1Rj**, ganando.

PARTIDA MODELO 44. Spassky-Kostro, 1972. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... CD2D 11 P5D PA×P 12 P×P D3C 13 P×P P×P 14 C4D A4A (**14 ... P3T 15 A5Tj**) **15 C4×PC O-O 16 A3A** (contra **16 ... D3A**) **16 ... A×A 17 D×A TD1A** (**17 ... P3T? 18 A7A**, ganando la Dama) **18 TD1D D3A 19 D2R C4D 20 C6D! A×C 21 D×PRj R2C 22 A×A, 1-0.**

SECCION 2. JUGADA 5 ... P×P (ver sinopsis de la página 126)

Esta es la continuación usual contra la Variante Botvinnik. La ventaja con respecto a 5 ... P3TR es que el flanco de Rey permanece intacto, lo cual favorece la defensa.

6 P4R

El maestro yugoslavo Planinc, gran jugador de ataque, ha ensayado con éxito el movimiento 6 P3R!? Su partida contra Zvetkovic (1968) continuó 6 ... P4CD 7 P4TD A5C 8 C2D! A×C 9 P×A CD2D 10 A2R P3TR 11 A4T P4C (11 ... A2T 12 D1C ±) 12 A3C ±. No sirve 6 P4TD debido a 6 ... A5C 7 P4R P4A! 8 A×P P×P 9 C×P P3TR! (9 ... D2A 10 D3C A×Cj 11 D×A C×P 12 C5C! ±, Averbaj-Estrin, 1964) 10 A3R C×P 11 O-O C3D, y el negro está algo mejor.

6 ... P4C 7 P5R

Se entra en grandes complicaciones que, según la teoría actual, tienden a ser favorables al negro. Más tranquilo es 7 D2A P3TR 8 A4T P4C 9 A3C P5CR 10 C5R D×P 11 A2R A5C 12 O-O A×C 13 P×A D×PR 14 D2D CD2D 15 C×PC C4D 16 TR1R, y en la partida Petrosian-Neijkirch, 1971, se acordaron tablas.

7 ... P3TR 8 A4T

Si 8 A×C P×P, el negro tiene ventaja.

8 ... P4C 9 C×PCR

La retirada de Alfil es floja a causa de 9 A3C C4D!, y el dominio de la casilla 4D asegura ventaja al negro.

Una continuación interesante es 9 P×C P×A 10 C5R D×PA 11 A2R (11 P3CR C2D! 12 P4A A2C 13 A2C A5C! ≠ Szilagy-Pomar, 1966) 11 ... C2D; por ejemplo, 12 O-O C×C 13 P×C D×PR 14 A3A A2C 15 T1R D4AR? (15 ... D3D! ≠) 16 D4D! P3A 17 TD1D P4R 18 A5Tj, 1-0 (Bendorf-Krepp, 1956).

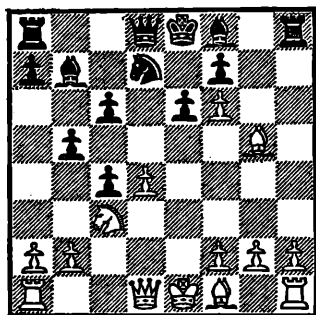
9 ... P×C 10 A×PC

Ahora no vale 10 ... A2R por 11 P×C A×P 12 A×A D×A 13 C4R D2R 14 D2D ± (se amenaza eventualmente D4A).

10 ... CD2D 11 P×C

Es lógica la jugada 11 D3A, manteniendo la clavada; sin embargo con 11 ... A2CD el negro ha resuelto sus problemas (12 A2R D3C 13 P×C P4A 14 P5D P5C ≠ o 13 A×C P4A! 14 P×P C×P 15 D3C P5C! ≠).

11 ... A2CD (61)



61

No valía 11 ... C×P por 12 D3A A2R 13 C×P! ±. Después de 11 ... A2CD, la mejor respuesta del blanco es P3CR!

Después de 12 P3CR!, el juego puede considerarse algo superior para el blanco; por ejemplo, 12 ... P4AD 13 P5D D3C (13 ... P5C 14 A×P! P×C 15 P×PR) 14 A2C ± (Gerusel-Capelan, 1971). La réplica de Flohr, 12 A2R, se refuta mediante 12 ... D3C 13 P4TD O-O-O! 14 P5T (14 D2A A5C ≠, Sliwa-Kusmaa, 1969) 14 ... D3T! ≠ (Borisenko-Kusmaa, 1968).

PARTIDA MODELO 45. Kovacs-Fuchs, 1967. Las once primeras jugadas son las de la variante principal.

12 A2R D3C 13 O-O O-O-O ≠ 14 P4TD P5C 15 C4R P4A! 16 C2D D2A 17 P4A P×P 18 C×P P6D! 19

D×P A4Aj 20 R1T C×P 21 D3CD TD1C! 22 P3T C5R 23 T3A P3A, 0-1.

PARTIDA MODELO 46. Merino-López Navarro, 1966.

Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

9 P×C P×A 10 C5R D×PA 11 P3CR C2D 12 D2R P4A! (innovación de López Navarro; lo conocido es 12 ... C×C 13 P×C D2R, Bronstein-Botvinnik, 1949) 13 C×C A×C 14 C5D D1D 15 D5R D4Tj 16 R1D O-O-O!! 17 D×T A3A 18 A2C P6T 19 A3A P×P! 20 D6A D5Tj 21 R1A A×C 22 A×A P6D 23 A×Pj P×A 24 D×Pj R1C 25 P3C D6Tj 26 R1D D7C, 0-1.

TEMA 2

Esquemas derivados de 5 P3R (ver sinopsis de la página 126)

Con 5 P3R el blanco elude las complicaciones derivadas de la Variante Botvinnik (5 A5C), con las cuales hay que estar muy familiarizado, e intenta orientar el juego hacia esquemas tranquilos en los que resolverá su problema de activar el AD mediante P4R o P3CD (que pasa a líneas analizadas en la Defensa Eslava después de 1 P4D P4D 2 P4AD P3AD 3 C3AR C3AR 4 P3R).

5 ... CD2D

Movimiento que apoya las reacciones ... P4AD y ... P4R.

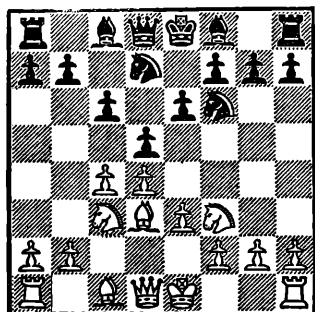
La alternativa 5 ... C5R resulta inferior, aunque requiere un juego muy exacto por parte del blanco: 6 A3D! (6 C×C? P×C 7 C2D P4AR 8 P3A A3D! 9 P3CR P×P 10 C×P C2D 11 A3D C3A 12 O-O O-O 13 D5R P4A! ≠) 6 ... P4AR 7 C5R D5T 8 P3CR (o 8 O-O A3D 9 P4A C2D 10 T3A ±; 9 P3A C×C 10 P×C C2D 11 P4A ±) 8 ... D6T 9 A1A D3T 10

A2C C2D 11 C5×C! A×C 12 D3C ± (Flohr-Tartakower, 1931).

Contra 5 ... **P3TD** puede seguir 6 D2A! P4A! 7 P×PA A×P 8 P3TD P×P 9 A×P O-O 10 O-O CD2D 11 A3D! ± (Gheorghiu-Minev, 1971).

El movimiento 5 ... **A2R** es poco elástico, pues si el negro desea plantear la Variante Merano (... P×P, ... P4CD) lo hará en una línea inferior: 6 A3D P×P 7 A×PA P4CD 8 A3D P5C 9 C4TD (o 9 C4R C×C 10 A×C A3T 11 C5R D3C 12 D5T P3CR 13 D3A O-O 14 P4TR ±; 10 ... A2C 11 C5R O-O 12 D2A ±) 9 ... A3T 10 O-O O-O 11 C5R D4D 12 D2A ±.

6 A3D (62)



62

El negro puede elegir entre 6 ... A3D, 6 ... A5C, 6 ... A2R y 6 ... P×P.

Para seguir con O-O y P4R! El inconveniente de esta jugada es que permite el contraataque lateral 6 ... P×P 7 A×PA P4CD (Variante Merano). Para no perder un tiempo con el AR (A3D, A×PA) se han desarrollado varias continuaciones, conocidas con el nombre genérico de Sistema Anti-Merano (6 D2A, 6 C5R), las cuales, a cambio de eludir riesgos, obligan a conformarse con unas posiciones poco aptas para luchar por la victoria: 6 D2A A3D! 7 A2D (7 P4R P×PR 8 C×P C×C 9 D×C P4R! ≠; 7 P3CD O-O 8 A2R! T1R 9 O-O P×PA 10 PC×P P4R 11 A2C P×P 12 P×P =) 7 ... O-O 8 O-O-O P4R (o 8 ... P×P 9 A×P P4CD 10 A2R D2R 11 P4R P4R ≠) 9 PA×P PA×P 10 C5CD A1C 11 P×P C×P =; 6 C5R A2R 7 P4A O-O 8 A3D P4A! =.

**SECCION 1. JUGADAS CON EL AR (6 ... A3D,
6 ... A5C, 6 ... A2R)**
(a partir de la posición del diagrama 62)

6 ... A3D

El plan consiste en realizar el avance ... P4R; por este motivo es menos adecuado el desarrollo por 2R: **6 ... A2R?! 7 O-O P×P (7 ... O-O 8 P3CD pasa a la variante 1 P4D P4D 2 P4AD P3AD 3 C3AR C3AR 4 P3R de la Defensa Semieslava) 8 A×PA P4CD 9 A3D P5C 10 C4TD (o 10 C4R C×C 11 A×C ±) 10 ... P4A (mejor 10 ... A2C) 11 P×P C×P 12 C×C A×C 13 P4R ± (Ivkov-Robatsch, 1967). Resulta interesante 6 ... A5C, cuya intención es eliminar el Caballo, una pieza que ayuda al avance P4R del blanco; sin embargo, dicho cambio no conviene porque las casillas negras del segundo jugador quedarían muy debilitadas; por ello, a la postre, el movimiento ... A5C representa una pérdida de tiempo: 6 ... A5C 7 O-O O-O 8 D2R P×P 9 A×PA A3D 10 T1D D2R 11 P4R P4R 12 P5D! ± P×P 13 C×P C×C 14 A×C C3A 15 A5C! ± (Addison-Evans, 1965).**

7 O-O

Es mejor, en general enrocar antes de abrir el centro; por esta causa es preferible 7 O-O a 7 P4R, que sólo da igualdad: **7 P4R P×PR 8 C×P C×C 9 A×C O-O 10 O-O P4AD 11 A2A D2A! 12 D3D P4A! = (Portisch-Larsen, 1972).**

7 ... O-O

No sirve **7 ... P4R?** (véase comentario anterior) por 8 PA×P PA×P 9 P×P, y el PD aislado proporciona ventaja al blanco. Es de interés, no obstante, el plan ... P×P, ... P4R: **7 ... P×P 8 A×PA O-O 9 P4R P4R 10 A5CR P3TR 11 A4T D2A 12 P5D P×P 13 A×P ± (Hort-Lantz, 1970).**

8 P4R P×PA

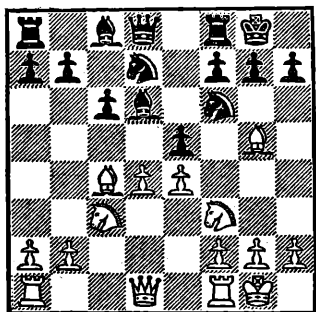
Mejor que **8 ... P×PR 9 C×P C×C 10 A×C P4AD! (10 ... C3A 11 A2A P4A 12 A5C P×P 13 D×P ±;**

11 ... P3TR 12 D3D P3CD 13 P3CD, 14 A2C y 15 T1R ±. Si 10 ... P4AR, entonces 11 A2A P4R 12 A5C! A2R 13 A×A D×A 14 C×P C×C 15 T1R D5C 16 T×C! ±, Benko-Donovan, 1960) 11 A2A! D2A 12 D3D P4A 13 T1D! P×P 14 D×P A4AD 15 D4T C3A 16 A4A ± (Grünfeld-Bogoljubow, 1926).

9 A×PA P4R

No hay otra respuesta lógica; por ejemplo, 9 ... A2A 10 A5C o 9 ... A2R 10 A4A, en ambos casos con gran superioridad estratégica blanca (el negro está situado muy pasivamente).

10 A5CR! (63)



63

Después de 10 ... P×P 11 D×P D2R 12 TD1A A4A 13 D2D seguido de 14 D4A, el blanco tiene una posición preponderante.

El blanco posee ventaja posicional, como lo demuestran las continuaciones (que indican también el plan a seguir): 10 ... D2R 11 T1R P×P (si 11 ... P3T, entonces 12 A4T C3C 13 A3CD A5CR 14 P3TR A×C 15 D×A P×P 16 P5R! A×P 17 C4R ±) 12 P5R C×P 13 C4R C×A 14 C×Cj P×C 15 T×D A×T 16 D2R ±; 10 ... P3TR 11 A4T T1R (11 ... P×P 12 D×P A4A 13 D3D C3C 14 P5R! D×D 15 A×D C4D 16 C4R ±) 12 A3CD D2R 13 T1R P×P 14 P5R! ± (véase partida modelo 47).

PARTIDA MODELO 47. Polikarpov-Krupskin, 1967.
Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... P3TR 11 A4T T1R 12 A3CD D2R 13 T1R P×P
14 P5R!! C×P 15 C×C A×C 16 P4A P×C 17 P×A
P×P 18 T1C A4A 19 P×C D4Aj 20 A2AR T×Tj
21 D×T A×T 22 A×D A4A 23 A×Pj! R2T 24 P×P!!
P8C(=D) 25 D×D A×D 26 A8A!, 1-0.

SECCION 2. VARIANTE MERANO

Después de 1 P4D P4D 2 P4AD P3AD 3 C3AR C3AR 4 C3A P3R 5 P3R CD2D 6 A3D P×P 7 A×PA P4CD, queda planteada la Variante Merano, denominada así porque fue jugada por vez primera en el torneo internacional celebrado en 1924 en la ciudad de Merano (partida Grünfeld-Rubinstein).

Esta complejísima línea de juego —muy de moda en la actualidad— está superanalizada y, por sí sola, requeriría un libro si se tratara monográficamente.

La lucha queda orientada muy claramente: por parte del blanco, iniciativa en el centro y en el ala de Rey; por parte del negro, iniciativa en el ala de Dama y contraataque al centro mediante ... P4AD.

La Variante Merano será estudiada de acuerdo con el siguiente cuadro sinóptico:

8 A3C, 8 A2R

$$\begin{array}{l}
 \left\{ \begin{array}{l} 8 \dots P3TD \quad 9 \quad P4R \quad P4A \quad \left\{ \begin{array}{l} 10 \quad P5R \\ 10 \quad P5D \end{array} \right. \\ \\ 8 \quad A3D \quad \left\{ \begin{array}{l} 8 \dots P5C \quad \left\{ \begin{array}{l} 9 \quad C4R \\ 9 \quad C4TD \end{array} \right. \\ \\ 8 \dots A2C \quad 9 \quad P4R \quad P5C \quad \left\{ \begin{array}{l} 10 \quad C4R \\ 10 \quad C4TD \end{array} \right. \end{array} \right.
 \end{array}$$

8 A3D

La retirada 8 A3C permite igualar rápidamente tras 8 ... P5C 9 C2R A2C 10 O-O A3D 11 C4A O-O

(Petrosian-Pomar, 1968). En cuanto a 8 A2R, el negro consigue el equilibrio mediante 8 ... A2C 9 P3TD P3TD 10 P4CD P4TD! (10 ... A3D 11 O-O ±, Szabo-Sigurjonsson, 1968) 11 T1C P×P 12 P×P C4D.

LINEA 1. Variante 8 ... P3TD (ver sinopsis de la página anterior).

La idea de 8 ... P3TD es reforzar el PCD y efectuar el avance temático ... P4AD seguido de ... A2C, ejerciendo presión contra los peones centrales blancos.

9 P4R

La única forma de luchar por la iniciativa. Si se difiere este avance, el negro iguala fácilmente: 9 O-O P4A 10 P4TD P5C 11 C4R A2C 12 C×Cj C×C 13 D2R P×P 14 C×P = (Hort-Whiteley, 1968).

9 ... P4A!

Para seguir con 10 ... P5C y 11 ... P×P (la presencia del Peón negro en 5CD es una baza importante para lograr el equilibrio).

El maestro yugoslavo Pirc recomendó 9 ... P5C directamente, pero el blanco queda mejor tras 10 C4TD! P4A 11 P5R C4L 12 O-O A2C (12 ... P×P 13 T1R! ±; por ejemplo, 13 ... A2C 14 C×P C4A 15 A2A T1A 16 D4C, Ragozin-Pirc, 1935) 13 T1R P3T 14 A2D T1A 15 D2R ± (Portisch-Wade, 1964).

Tampoco conviene 9 ... A2C a causa de 10 P5R C4D 11 C×C! PA×C 12 O-O A2R 13 A2D C1C (13 ... O-O 14 D1C! ±, Najdorf-Guimard, 1968) 14 C1R C3A 15 D4C P3C 16 A6T A1AR 17 A×A R×A 18 P4TR P4TR 19 D4A, y las blancas ganaron el final gracias a la casi nula fuerza del AD adversario (Albareda-Anguera, 1962).

10 P5D!

El denominado Ataque Reynolds, que proporciona una iniciativa muy duradera y peligrosa. Este movimiento ha provocado en los últimos años el abandono de 8 ... P3TD en favor de 8 ... P5C o, sobre todo, de 8 ... A2C.

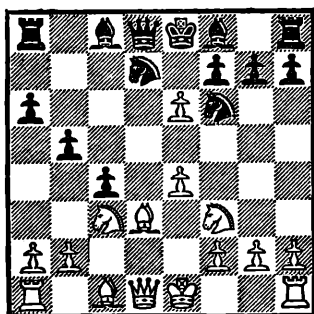
En los comienzos de la variante, y a lo largo de

muchos años, se jugaba sistemáticamente 10 P5R, pero análisis profundos y minuciosos demostraron que el negro podía defenderse con éxito: 10 P5R P×P! 11 C×PC! (idea de Blumenfeld) 11 ... P×C 12 P×C D3C! (12 ... A2C 13 O-O P×P 14 C×P T1CR 15 P3A ±, Trifunovic-Ciric, 1958) 13 P×P A×P 14 O-O O-O (14 ... C4A 15 A4AR A2C! =) 15. T1R P4R!? 16 A5A D3D 17 D2A P3T ≠ (Larsen-Mertel, 1973).

10 ... P5A

Otras alternativas son peores: 10 ... P4R 11 P3CD (11 P4TD P5A: 12 A2A P5C. Ahora se amenaza 12 P4TD P5C 13 C1C!, 14 CD2D, 15 C4A ±) 11 ... A3D 12 O-O O-O 13 C2D! P3C?! (13 ... D2A 14 P4TD P5A 15 PC×P P5C es mejor) 14 P4TD P5A 15 A1C! ± (Addison-Bisguier, 1969); 10 ... P×P 11 P5R! C5C 12 A5C P3A 13 P×P ±; 10 ... D2A 11 O-O P5A 12 A2A A3D 13 P×P P×P 14 C4D ± (Averbaj-Bronstein, 1954); 10 ... A2C 11 O-O D2A 12 D2R! P4R 13 P3CD ± (Bronstein-Tolusch, 1954); 10 ... C3C 11 A5C! ±.

11 P×P (64)



64

La práctica moderna demuestra que en esta posición el blanco tiene ventaja apreciable.

También es fuerte 11 A2A; por ejemplo, 11 ... D2A 12 O-O A2C 13 D2R! A4A (13 ... A3D 14 P×P P×P 15 C4D ±) 14 P×P P×P 15 P5R C5C 16 C5C! ± (Najdorf-Foguelman, 1968).

El blanco posee mejor posición debido a la fuerza de las jugadas P5R o C5D (esta última, tras O-O

y T1R); en ambos casos se trata de iniciar un asalto directo contra el Rey.

Las siguientes continuaciones muestran claramente que el primer bando posee la iniciativa: 11 ... P×P 12 A2A D2A (12 ... C4A 13 D×Dj R×D 14 A3R R1R 15 T1D A2C 16 C5C C3-2D 17 P5R ±, Averbaj-Szabo, 1965; 12 ... A2C 13 O-O D2A 14 D2R A3D 15 C5C C4A 16 P4A P4R 17 P4TD! ±, Uhlmann-Fuchs, 1963) 13 O-O (también 13 C5C D3A 14 O-O P4R 15 C5D A4A 16 C6R ±, Gligoric-Panno, 1963) 13 ... A3D 14 C5C y 15 P4A ± (Ghitescu-Fuchs, 1963); 11 ... P×A 12 P×Cj D×P 13 P5R! ±.

PARTIDA MODELO 48. Portisch-Bisguier, 1971. Las once primeras jugadas son las de la variante principal.

11 ... P×A 12 P×Cj D×P 13 P5R C1C 14 O-O A2C 15 T1R T1D 16 C4R D4A 17 C4T D2D 18 C6Aj!! P×C 19 P×Pj A2R 20 P×A T1A (20 ... C×P 21 A5C) 21 T3R C×P 22 T×P D3C 23 A5C! T1CR 24 T1A D3CD 25 A×C T×T 26 D×T R×A 27 C5Aj R3R 28 D6Tj! T3C 29 T3Rj R×C 30 D5Tj T4C (30 ... R3A 31 D5R mate) 31 D×PAj D3AR 32 D×PTj, 1-0 (32 ... T3C 33 D×A).

LINEA 2. Variante 8 ... P5C (ver sinopsis de la página 135).

El negro aplica los golpes ... P5C, ... P4AD antes de que el blanco juegue P4R. Esta idea, lógica dado que 8 ... P3TD falla, tampoco resuelve los problemas defensivos.

9 C4E

También es posible 9 C4TD P4A 10 C×P (es fuerte asimismo 10 P4R P×P 11 P5R C4D 12 O-O A2R 13 T1R O-O 14 C×P A2C 15 D5T! ±) 10 ... A×C (10 ... C×C 11 P×C A×P 12 D2R ±) 11 P×A C×P 12 A5Cj (una jugada que 8 ... P3TD evitaba) 12 ... R2R (según una idea de Larsen en una posición

similar. Es mejor 12 ... A2D 13 A4AD ±) 13 C4D! ± (Torán-Filip, 1972).

9 ... A2C

Si 9 ... P4A 10 C×P, se pasa a 9 C4TD P4A 10 C×P, analizada en el comentario anterior. Probablemente, la mejor defensa es 9 ... C×C 10 A×C A2C 11 D4T (otras jugadas tampoco dan mucha ventaja) 11 ... D3C 12 C2D! T1A 13 C4A D3T ± (Lengyel-Ree, 1968).

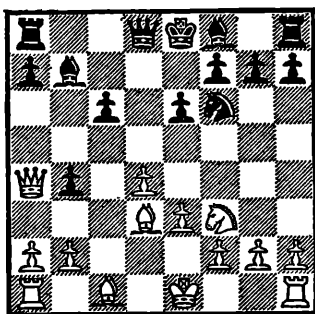
10 C×Cj!

Ante 10 ... P4A!, que igualaría la partida.

10 ... C×C

No sirve 10 ... D×C por 11 P4R P3TR (ante 12 A5CR) 12 O-O, y si ... P4A seguirá P5D!; precisamente para controlar la casilla de avance del PD se requiere que el Caballo negro se halle en 3AR.

11 D4T (65)



65

La imposibilidad momentánea de efectuar ... P4A y el asedio que sufrirá el PCD negro (tras A2D) son factores que aseguran la hegemonía blanca.

El blanco posee una notable ventaja posicional que se pondrá aún más de manifiesto después de 11 ... A2R 12 A2D P4TD 13 P4R! El plan de juego blanco se basará en transformar la superioridad central y la iniciativa en el ala de Dama, en un ataque al Rey. La siguiente partida modelo mostrará cómo.

PARTIDA MODELO 49. Portisch-Johannessen, 1966.

Las once primeras jugadas son las de la variante principal.

11 ... A2R 12 A2D P4TD 13 P4R O-O 14 P5R C2D
15 D2A P3TR 16 P4TR! P4AD 17 T3T A×C 18
A×PT!! A×PT (18 ... P×A 19 T3Cj R1T 20 D2D,
ganando; 18 ... A5C 19 T3C P4A 20 T×A! P×T
21 A7Tj R1T 22 A×Pj!! R×A 23 D6Cj R1T 24 A8C!
T×A 25 D6T mate) 19 P×A P×A 20 R2R C×P 21
P×C D5D 22 T×A!! D×T 23 T1CRj R1T 24 D1A!
(para 25 T1T, 26 D×PT) 24 ... P3A 25 T6C, 1-0.

LINEA 3. Variante Wade, 8 ... A2C (ver sinopsis de la página 135).

Los fracasos reiterados de 8 ... P3TD, primero, y 8 ... P5C, después, impulsaron la aplicación de 8 ... A2C, una sugerencia del maestro británico Wade y que, hoy por hoy, constituye la única forma de sostener el juego del negro.

9 P4R

Tampoco aquí es recomendable 9 O-O, salvo que el blanco desee un juego pacífico tras 9 ... P5C 10 C4R C×C 11 A×C A2R! = (Szabo-Botvinnik, 1965). En lugar de 10 ... C×C, es interesante 10 ... P4A!?!; por ejemplo, 11 C×Cj P×C 12 D2R D3C 13 P3TD A3D 14 P×PC P×PD! 15 P×P T1CR 16 P5C? D×PD! 17 P3T (17 C×D? T×Pj 18 R1T T×PTj 19 R1C T8T mate) 17 ... C4R! 18 C×D T×Pj 19 R1T T7Tj!! 20 R×T C5C! 21 R1C A7T mate (Korody-Benko, 1951).

9 ... P5C

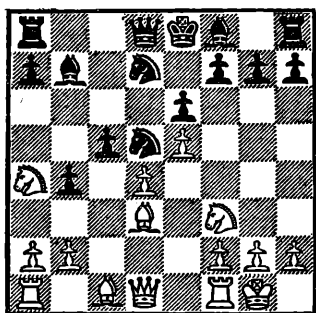
La idea de Pomar, 9 ... A2R, se refuta mediante 10 O-O! P5C 11 C4TD T1AD (mejor 11 ... P4A) 12 T1R P4A 13 P×P A×PA 14 A5CR ± (Gligoric-Pomar, 1970).

10 C4TD

Contra 10 C2R es muy fuerte 10 ... P4A!, y contra

10 ... P4A 11 F5R

11 ... C4D 12 O-O (66)



66

La mejor continuación, ya que después de 12 P×P D4T 13 O-O A×P 14 T1R C4-3C 15 C×C D×C 16 D2R T1AD, el negro tiene la igualdad (Rukavina-Korchnoi, 1973).

En lo que respecta a **12 C×P**, el match Uhlmann-Larsen, 1971, demostró su ineficacia para emerger ventajosamente de la apertura (12 ... C×C! 13 P×C A×P 14 A5Cj R2R!).

El juego es muy complejo. Las experiencias prácticas parecen favorecer al blanco, pero ello se debe a que en esta posición la defensa es muy difícil de hallar. El gran maestro Larsen, experto conocedor de la variante, tras algunos tropiezos aplicó la línea 12 ... T1A 13 C×P (13 P×P A2R 14 A2D O-O 15 T1A A3AD 16 A2A A4C =, Gligoric-Larsen, 1972; 13 T1R P5A! 14 A2A A2R =) 13 ... A×C (13 ... C×C 14 P×C A×P 15 C5C! ± Hort-Barczay, 1970. También es fuerte 15 D2R) 14 P×A C×PA 15 A5Cj R1A!?, con grandes complicaciones (Uhlmann-Larsen, 4.ª partida del match, 1971; no sirve 15 ... A3A, véase Torán-Whiteley en partida modelo).

La respuesta 12 ... P×P presenta serios inconvenientes: 13 T1R! P3C (13 ... A2R 14 C×P O-O 15 D4C! ±; es algo mejor 13 ... C4-3C) 14 A5CR! A2R 15 A6T! ± (Panno-Larsen, 1971).

PARTIDA MODELO 50. Panno-Larsen, 1971. Las doce primeras jugadas son las de la variante principal.

12 ... P×P 13 T1R P3C 14 A5CR A2R 15 A6TR P3TD (15 ... A1A 16 D2D) 16 T1AD A1AR 17 A5CR D4T 18 C2D P3T 19 C4A D2A 20 C4A-6C D1C 21 C×C7D! R×C 22 A6A T1C 23 A4R D2T 24 T4A A2R 25 T×PD TR1D 26 A×C AD×A 27 T×Aj!! P×T 28 P6Rj! P×P 29 A4D D2A 30 C6Cj R3A (30 ... R1R 31 D4C) 31 C×T T×C 32 T×Pj R2D 33 T×PC D5A 34 P3CD D4C 35 T6C, 1-0.

PARTIDA MODELO 51. Torán-Whiteley, 1972. Las doce primeras jugadas son las de la variante principal.

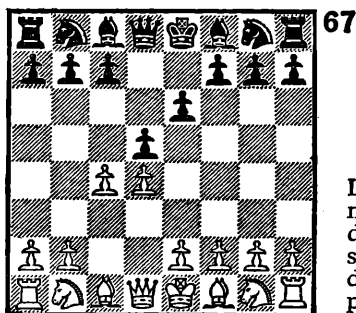
12 ... T1A 13 C×P A×C 14 P×A C×PA 15 A5Cj A3A 16 A×Aj T×A 17 C4D T3C 18 D4C P3C (18 ... O-O? 19 A6T) 19 A5C D1C 20 D2R C2D 21 A6T T1C 22 P4A P4C 23 A×P C×PR 24 TD1A (para 25 D2A seguido de 26 D4Tj o 26 D8Aj) 24 ... C3C 25 D4R C1A 26 TR1R T3D (26 ... R2D 27 D×Cj! P×D 28 T7Rj R1D 29 T×PAj R1R 30 T7Rj R1D 31 T7CRj R1R 32 T1Rj T3R 33 T×Tj C×T 34 T7Rj R1D 35 T7CDj R1A 36 T×Dj R×T 37 C×C, ganando) 27 R1T T3CR 28 A4T (para 29 P5A) 28 ... C3A 29 D5R C1-2D (29 ... C5C 30 D×T! D×D 31 T8Aj R2D 32 T8Dj R2A 33 C5Cj) 30 D×T!! D2C (30 ... D×D 31 T8Aj R2R 32 C5A mate) 31 D6A, 1-0 (los comentarios a esta magnífica partida son del propio Torán).

GD DEFENSA ORTODOXA

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R)

La Defensa Ortodoxa es una forma particular de rehusar el Gambito de Dama pero la más extendida y, desde un punto de vista puramente teórico, la más segura.

Estratégicamente, la jugada 2 ... P3R (67) tiene el inconveniente de encerrar el AD, pero presenta la ventaja de posibilitar el avance ... P4AD empleando un solo tiempo. Por lo tanto, su concepción es diametralmente opuesta a la de la Defensa Eslava, en la que el AD puede desarrollarse fuera de la cadena de peones y, como contrapartida, la reacción ... P4AD requiere dos tiempos.



La Defensa Ortodoxa se menciona en los trabajos del italiano Salvio, en 1604; sin embargo, hasta finales del siglo XIX no empezó a popularizarse.

La Defensa Ortodoxa inicia su vida práctica en 1843, con ocasión del famoso match Staunton-Saint-Amant, pero apenas tiene seguidores (uno de ellos Mayet, en 1848, y otro, Zuckertort, en 1883) hasta

que Steinitz la utiliza contra Lasker en 1894 y contra Anderssen en 1895.

A continuación es utilizada con éxito por el maestro norteamericano Pillsbury (1895) y ya empiezan a desarrollarse métodos defensivos para neutralizar la duradera iniciativa blanca (contribuciones de Tarrasch y Lasker).

El match Capablanca-Lasker (1921) marca el comienzo de una época de gran auge para esa defensa, cuya culminación la señala el match Alekhine-Capablanca en 1927. Hasta 1940, aproximadamente, fue empleada de modo sistemático y casi llegó a desbancar a las demás aperturas (incluidas las de Rey); su nombre —Defensa Ortodoxa— creo que aclara el nivel de aceptación (y el mucho dogmatismo) que poseía.

A partir de 1940 y hasta 1970 siguió jugándose, pero con bastante menos frecuencia, porque el negro buscaba en las aperturas semiabiertas (sistemas Índios, Holandesa, etc.) formas de lucha más activas.

Ultimamente, su empleo con éxito por parte de notables maestros (Spassky, Karpov, Ivkov, Larsen, etc.) la está poniendo de moda.

Los conocimientos teóricos sobre la Defensa Ortodoxa son extensísimos; muchas de sus variantes abarcan, incluso, tomos enteros. Por tal motivo resulta casi imposible conjugar claridad pedagógica y brevedad. A fin de subsanar esta dificultad, dividiremos el estudio de la defensa en subaperturas, a las cuales trataremos como aperturas independientes.

Con objeto de mantener la visión de conjunto, se da a continuación un cuadro sinóptico en el que se indicarán por su nombre las distintas subaperturas que trataremos. De este modo, y con ayuda de las referencias que en el texto se irán haciendo, nos orientaremos perfectamente, tanto para el estudio sistemático como para la consulta concreta.

Defensa Ortodoxa (1 P4D P4D 2 P4AD P3R)	3 C3AR C3AR 4 A5C {	4 ... P3TR	Var. Moscú
		4 ... A5Cj	Def. Vienesá
	3 ... P4AD	3 ... P4AD	Def. Tarrasch
		3 ... A2R	Def. Petrosian
	3 ... C3AR	4 ... A2R 5 A4A	Var. Moderna
		4 C3A { 4 ... A5C	Def. Ragozin
		4 ... P4A	Def. Semi-Tarrasch
		4 ... P4A	Gamb. Ortodoxo
	3 C3AD	5 P×P P×P	Var. Cambios
		4 ... CD2D { 5 P3R A5C	Def. Manhattan
		5 P3R P3A 6 C3A D4T ...	Def. Cambridge-Springs
		4 A5C { 6 ... P3CD	Def. Tartakower
	4 ... A2R (5 P3R O-O 6 C3A)	6 ... C5R	Def. Lasker
		7 A4T P3CD	Def. Tartakower
		7 A4T C5R ..	Def. Lasker
		6 ... CD2D 7 T1A	Var. Clásica

Para que el estudio no sea demasiado prolijo, agruparemos las variantes y defensas mencionadas en el cuadro sinóptico en las siguientes subaperturas:

Defensa Ortodoxa (A)	{ Variante Moscú Defensa Vienesas
Defensa Ortodoxa (B)	{ Gambito Ortodoxo Defensa Tarrasch Defensa Semi-Tarrasch
Defensa Ortodoxa (C)	{ Defensa Petrosian Variante Moderna
Defensa Ortodoxa (D)	{ Defensa Manhattan Defensa Cambridge-Springs Defensa Ragozin
Defensa Ortodoxa (E)	{ Variante Cambios Variante Clásica
Defensa Ortodoxa (F)	{ Defensa Tartakower Defensa Lasker

GD DEFENSA ORTODOXA (A) Variante Moscú y Defensa Vienesas

Se trata de esquemas que se presentan cuando el blanco juega 3 C3AR (en lugar de la usual 3 C3AD) y difiere el desarrollo del CD. En muchos casos se trata de simples trasposiciones de movimientos; pueden darse también líneas independientes como las que aquí agrupamos.

TEMA 1

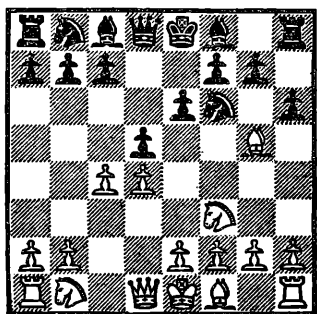
Variante Moscú

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AR C3AR
4 A5C P3TR)

La Variante Moscú (68) se estudiará de acuerdo con el siguiente plan:

5 A4T

5 A×C { 5 ... A5C
5 ... D×A 6 C3A { 6 ... A5C
6 ... C3A



68

El negro ganará el par de alfiles, pero, a cambio, quedará en situación pasiva.

El negro desea obtener la ventaja del par de alfiles y para ello pierde un tiempo de apertura (4 ... P3TR). Se ha demostrado, sin embargo, que el segundo jugador no puede activar fácilmente su posición y que, a la postre, la iniciativa cedida tiene mayor valor que la compensación material.

5 A×C!

Obligado, ya que, si 5 A4T, el negro consigue su-

perioridad tras 5 ... A5Cj 6 C3A P×P 7 P3R (7 P4R P4CR 8 A3C C×P ±) 7 ... P4CD 8 P4T P3A.

5 ... D×A

También es posible 5 ... A5Cj! 6 C3A D×A, que revierte a la Defensa Vienesá (Tema 2).

6 C3A

Para preparar el avance P4R. El negro puede trasponer nuevamente a la Defensa Vienesá con 6 ... A5C; por tal razón, el maestro Duras propugnó el movimiento 6 D3C: 6 ... P3A 7 C3A C2D (7 ... P×P 8 D×PA C2D 9 T1D! ± P4R? 10 C4R D2R 11 P×P) 8 P4R P×PR 9 C×P ±.

6 ... P3A 7 P3R

No conviene 7 P4R debido a 7 ... P×PR 8 C×P A5Cj 9 C3A O-O, con igualdad.

7 ... C2D

Con el plan ... P×P, ... P4R.

8 A3D

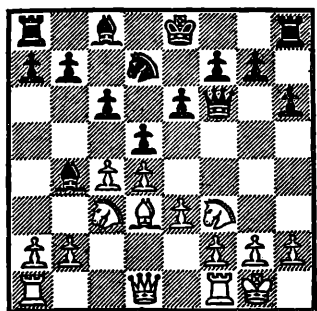
Si 8 P×P PR×P!, el negro seguirá con ... A3D, ... O-O, ... T1R, ... C1A, ... A4AR o ... A5CR y su posición será espléndida.

8 ... A5C

Para impedir 9 O-O, 10 P4R. Ahora no sirve el plan ... P×P, .. P4R, aplicado en la partida Euwe-Pirc, 1950: 8 ... P×P 9 A×P P4R 10 O-O P×P 11 P×P A2R 12 T1R C3C 13 C4R D5A 14 P3CR D2A 15 P5D! ±. Tampoco resuelve la defensa la jugada 8 ... A3D: 9 O-O D2R 10 P5A A2A 11 P4CD P4R 12 P4R! ± (Geller-Tal, 1966).

9 O-O (69)

El blanco posee mejor juego, ya que si para disminuir la fuerza de la amenaza 10 P4R el negro realiza el cambio 9 ... A×C, entonces el PD, sólidamente defendido, y la posibilidad de maniobrar en la columna CD aseguran la hegemonía del primer bando. El plan de juego queda perfectamente ilustrado por la siguiente partida modelo.



69

Se amenaza 10 P4R A×C
11 P5R! D2R 12 P×A, con
ventaja del blanco debido
a su fuerte centro de peo-
nes.

PARTIDA MODELO 52. Korchnoi - Robatsch, 1964.

Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... D2R 10 T1A O-O 11 P3TD A3D (11 ... A×C
12 T×A, seguido del plan D2R, P4R, y la TD se tras-
ladará a 3CR ejerciendo gran presión sobre el enro-
que) 12 P5A A2A 13 P4R P×P 14 A×P P4R 15
P5D! C×P 16 P×P T1D (16 ... C×A 17 C5D! D3D
18 P×P A×P 19 C×A ±) 17 C5D D3D 18 C×A D×C
19 T×C!! T×D 20 P×P! T×Tj (20 ... A×P 21 T×D
T×Tj 22 R×T A×A 23 C×P, y el blanco tiene un
Peón de ventaja) 21 R×T D×P 22 A×D A×A 23
C×P T1D 24 P4CD T8Dj 25 R2R T8TD 26 T5T P3T
27 P3C A7C 28 C3D A8Aj 29 R2D R2T 30 T×P
T8C 31 R2A T8T 32 P5C A7R 33 P6C, 1-0.

TEMA 2

Defensa Vienesas

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AR C3AR
4 A5C A5Cj)

La Defensa o Variante Vienesas (70) debe su nombre a la circunstancia de que fue jugada por primera vez en la capital austriaca (partida Hönlinger-Grünfeld, 1928). Rápidamente se propagó entre los maestros y aficionados porque en la mayoría de líneas proporcionaba posiciones muy activas para el negro; se creyó incluso que constituía —¡por fin!— la refutación a la Defensa Ortodoxa. Poco a poco fue encontrándose el mejor plan blanco (proceso que culminó en la partida Smyslov-Wade, 1964), y en la actualidad apenas se juega, porque el primer bando logra una clara superioridad estratégica.

El análisis de la variante seguirá la pauta siguiente:

5 CD2D

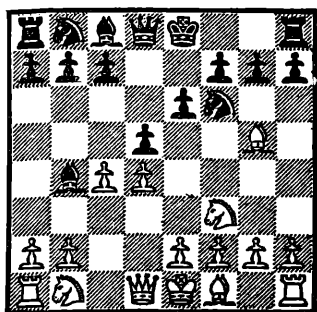
5 C3A $\left\{ \begin{array}{l} 5 \dots P3TR \\ 5 \dots P \times P \end{array} \right. \left\{ \begin{array}{l} 6 P3R \\ 6 D4Tj \\ 6 P4R \end{array} \right.$

5C3A

Prácticamente obligado, pues 5 CD2D conduce a la pérdida de un Peón sin compensación suficiente: 5 ... P×P! 6 P4R (si 6 D2A o 6 T1A, entonces 6 ... P4CD ≠) 6 ... P6A! 7 P×P A×F ≠.

5 ... P×P

Otra posibilidad es 5 ... P3TR 6 A×C! (6 A4T? P×P! ≠ revierte a la Variante Moscú). Esta posición



70

La Defensa Viena proporciona al negro, a poco que su adversario desconozca la variante, un ataque poderosísimo.

(que por presentarse también a partir de la Variante Moscú muchos autores la incluyen en ésta) es muy sólida y da suficientes recursos al negro para igualar; por ejemplo, 6 ... A×Cj! 7 P×A D×A 8 P3R O-O 9 P×P P×P 10 T1CD P3CD 11 A2R A5C =. Si 6 ... D×A, entonces 7 P3R P3A 8 CD2D C2D 9 A3D A3D 10 O-O O-O 11 P4R ± (Petrosian-Donner, 1965). La captura del Peón constituye propiamente la Defensa Viena que, según el estado presente de la teoría de aperturas, es débil.

6 P4R!

Las demás jugadas conducen a una posición superior para el negro: 6 P3R P4CD 7 P4TD P3A 8 A2R (8 C2D A2C 9 A2R P3TD ≠) 8 ... A2C 9 O-O P3TD 10 C5R C2D (o 10 ... A2R ≠, Engels-Bogoljubow, 1935, y Thomas-Eliskases, 1938, entre otras partidas) 11 C×C D×C 12 A×C P×A 13 C4R A2R ≠; 6 D4Tj C3A 7 P4R (7 P3R D4D!) 7 ... A2D 8 D1D (8 D2A P3TR 9 A4T P4CR 10 P5R C4D 11 A3C P5C 12 C2D C×P≠; 9 A×C D×A 10 A×P C×P≠; 9 A2D C4TD! 10 O-O-O —10 P5R C1C!, seguido de ... C2R y ... P4CD ≠— 10 ... A3A 11 P5D P×P 12 C×P A×Aj 13 T×A O-O ≠) 8 ... P4CD (mejor que 8 ... C4TD 9 P5R P3TR 10 A4T P4CR 11 C×P P×C 12 A×PC A2R) 9 P5R P3TR 10 A4T P4CR 11 C×P C4D! ≠ (por ejemplo, 12 D5T P×C! 13 D×Tj A1A 14 A3C C×P≠, Gorestein-Estrin, 1961).

6 ... P4A!

El negro no puede impedir $A \times P \pm$; en efecto, si **6 ... P4C?**, sigue **7 P5R P3TR 8 A4T P4CR 9 C $\times$ P**, con ventaja blanca: a) **9 ... C4D 10 D5T D2D 11 C4R $\pm$** ; b) **9 ... C5R 10 CR $\times$ C D $\times$ A 11 C6Aj $\pm$** . Estas líneas impulsaron al segundo jugador a atacar el PD blanco con ... **P4AD**; Smyslov refutó la idea y, con ella, toda la variante.

7 A $\times$ P

Mucho más fuerte que **7 P5R P $\times$ P 8 P $\times$ C P $\times$ P!**, con igualdad.

7 ... P $\times$ P 8 C $\times$ P

Parece que el negro solucionará sus problemas defensivos, pero si se profundiza un poco en la posición, se verá que posee una apreciable desventaja de desarrollo y, por consiguiente, se halla expuesto a un ataque directo.

8 ... D4T

Para huir de la clavada y, al mismo tiempo, amenazar ... **A $\times$ Cj**. No es mejor la alternativa **8 ... D2A** debido a **9 D3C' A $\times$ Cj 10 D $\times$ A C $\times$ P 11 C5C!! D4A 12 D $\times$ P $\pm$** (Averbaj-Estrin, 1964). Dicha partida finalizó brillantemente: **12 ... T1A 13 A6T D $\times$ Pj 14 R1D C2D 15 T1R! C5-3A 16 A $\times$ P!! D $\times$ PCD 17 T1AD R1D 18 A $\times$ C C $\times$ A 19 A5Cj, 1-0.**

9 A $\times$ C!

La prudente respuesta **9 A2D** permite equilibrar mediante **9 ... D4A 10 A5Cj A2D!**

9 ... A $\times$ Cj

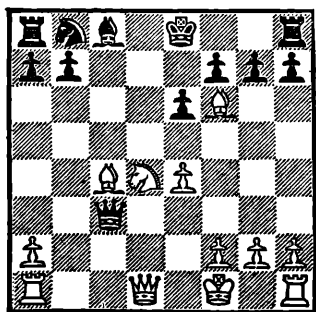
En el caso de seguir con **9 ... P $\times$ A**, la partida Kottov-Yudovich, 1950, demostró que el blanco obtiene posición favorable con **10 O-O!**

10 P $\times$ A D $\times$ Pj

Si **10 ... P $\times$ A**, entonces **11 O-O!**, como en el comentario anterior.

11 R1A (71)

El blanco posee superioridad debido a la expuesta situación del Rey y, sobre todo, de la Dama adver-



71

No servía 11 D2D a causa de 11 ... D×Dj! (11 ... D×Tj 12 R2R D×T 13 C×P!!, ganando) 12 R×D P×A ≠.

sarios. Falla la continuación 11 ... P×A, por 12 T1A D4T 13 C5C C3T 14 D4D R2R 15 D6Dj R1R 16 P5R! ±. Lo mejor para ambos bandos es 11 ... D×Aj 12 R1C C2D! (12 ... P×A 13 T1A ±; 12 ... O-O 13 D4C P3CR 14 P5R ±; 12 ... A2D 13 T1A D3T 14 C×P! P×C 15 T8Aj! R2A 16 T×T P×A 17 D5Tj, ganando, Alekhine-Bogoljubow, 1941) 13 T1A D3T (13 ... D×P 14 A×P T1CR 15 C5C ±; 13 ... D5C 14 A×P T1CR 15 C×P! P×C 16 D5Tj ±) 14 A×P T1CR 15 P4TD! ± (15 P4TD! es la jugada hallada por Smyslov en 1964; anteriormente, la posición se concepuaba aceptable para el negro).

PARTIDA MODELO 53. Smyslov-Wade, 1964. Las once primeras jugadas son las de la variante principal.

11 ... D×Aj 12 R1C C2D 13 T1A D3T 14 A×P T1CR 15 P4TD (15 A6T C1A!! 16 D5T A2D 17 P4TR D3D! ≠) 15 ... D3D (15 ... T×A? 16 C5C R1A 17 C7T D4T 18 C×T) 16 A6T P3T 17 A3R C4R 18 D5T C5C 19 D×PT D1A (para 20 ... T1T) 20 P5R! T3C 21 A4A A2D 22 P3T C3T 23 P4T C4A 24 C×C P×C 25 P5T T2C 26 D6T T5C 27 P3A! D×D 28 A×D T1CR 29 A4A A3A 30 R2A O-O-O 31 P6T T3C 32 T5T TD1C 33 P3C R2D 34 T1Dj R3R 35 T6Dj R2R 36 P7T T1TR 37 T×T P×T 38 A5Cj R2A (38 ... R3R 39 A6A!) 39 T4T, 1-0 (no se puede evitar 40 A6A).

GD DEFENSA ORTODOXA (B)

Gambito Ortodoxo, Defensas Tarrasch y Semi-Tarrasch

Agruparemos aquí aquellos sistemas en los que el negro realiza el avance temático ... P4AD directamente, es decir, en un solo tiempo.

Se trata de esquemas complejos de gran riqueza estratégica y muchas posibilidades combinativas.

TEMA 3

Gambito Ortodoxo

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
4 A5C P4A)

El movimiento 4 ... P4A fue empleado por primera vez en la partida Tartakower-Canal, 1948. A pesar de que exige atención, en la actualidad se conoce la forma de neutralizar los problemas que plantea, con lo que el blanco emerge de la apertura con ventaja.

El plan de análisis es el siguiente:

5 P3R, 5 C3A

$$5 \text{ PA} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 5 \dots \text{PR} \times \text{P} \\ 5 \dots \text{D3C} \\ 5 \dots \text{PA} \times \text{P} \end{array} \right. \quad 6 \text{ D} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 6 \dots \text{C3A} \\ 6 \dots \text{A2R} \end{array} \right.$$

5 PA × P

Con 5 P3R o 5 C3A, el blanco traslada el juego a la

Defensa Semi-Tarrasch, cuyo estudio realizaremos en el Tema 3.

5 ... PA×P

Carece de interés **5 ... PR×P** **6 A×C P×A** **7 P3R A3R** **8 CR2R C3A** **9 P3CR P×P** **10 P×P A5CD** **11 A2C ±** (Pillsbury-Steinitz, ¡1895!). Merece atención, en cambio, la denominada Variante Canal (o Peruana) debida al maestro peruano Canal: **5 ... D3C** **6 A×C!** (otras jugadas complican el juego de modo que el negro tiene chances) **6 ... D×P** (**6 ... P×A** **7 P3R!** **D×P** **8 A5Cj A2D** **9 A×Aj C×A** **10 CR2R P×P** **11 T1CD ±**) **7 D1A D×Dj** **8 T×D P×A** **9 C3A R1D** **10 P4R ±** (Furman-Kavalek, 1966).

6 D×P A2R

Mejor que **6 ... C3A** (para ganar tiempos de desarrollo) **7 A×C!** con superioridad del blanco; por ejemplo, **7 ... C×D** **8 A×D C7Aj** **9 R1D C×T** **10 A5C ±.** **7 P4R!**

Mucho más eficaz que **7 T1D** (para defender el Peón; en cambio, **7 P4R** defiende y desarrolla) **7 ... P×P** **8 A×C A×A** **9 D×PD D3C!** Caso de **7 O-O-O**, el negro logra muy buen juego: **7 ... P×P** **8 A×C A×A** **9 D×P D2A** **10 D6D D×D!** (**10 ... D4T** **11 C5D!**) **11 T×D A×C** **12 P×A A3R** ♯ (Hook-Letzelter, 1968).

7 ... C3A 8 D2D!

Si **8 D4T**, sigue **8 ... P×P** **9 A×C A×A** **10 C×P O-O** **11 C3AR T1R** **12 A2R** (si no, ... **D4D**) **12 ... P3TD** **13 O-O A4A!** ♯. Es interesante **8 A5C**, pero tras **8 ... O-O** **9 A×CD P×A** **10 A×C A×A** **11 P5R P4A!**, el negro tiene una partida magnífica.

8 ... C×PD

Una idea del maestro holandés Prins para apartarse de **8 ... C×PR**, considerada como la mejor respuesta (si **8 ... P×P** entonces **9 A×C A×A** **10 P×P ±**): **8 ... C×PR** **9 C×C P×P** **10 A×A D×A** **11 D×P O-O** (**11 ... P4A** **12 A5C D×Cj** — **12 ... A2D** **13 C2R P×C** **14 O-O O-O-O** **15 C3C ±** — **13 D×D P×D** **14 C2R R2A** **15 A×C P×A** **16 C3A A4A** **17 O-O-O ±**) **12**

P3A C5C 13 D4A!, con juego complejo pero favorable al blanco.

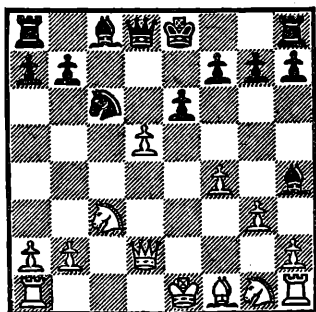
9 P×C!

No 9 A×A por 9 ... C×A!

9 ... A×A 10 P4A

Para ganar pieza.

10 ... A5Tj 11 P3CR (72)



72

Las partidas de Furman contra Bronstein (1967) y contra Dzindzinhasvili (1969) han demostrado que el blanco nada ha de temer tras 11 ... P×P 12 P×A D×Pj.

El blanco está claramente mejor, ya que, después de 11 ... P×P 12 P×A D×Pj, puede neutralizar los problemas relativos a la situación de su Rey mediante 13 D2AR D2Rj 14 D2R A3R 15 O-O-O (o 15 C3A P5D 16 C5C C-O 17 P5A P6D 18 D4R ±, Furman-Dzindzinhasvili 1969) 15 ... P5D 16 C5C ± (Furman-Bronstein, 1967).

PARTIDA MODELO 54. Furman-Bronstein, 1967. Las once primeras jugadas son las de la variante principal.

11 ... P×P 12 P×A D×Pj 13 D2AR D2Rj 14 D2R A3R 15 O-O-O P5D 16 C5C O-O (si 16 ... A×P o 16 ... A4D, entonces 17 C7Aj) 17 C3AR D4Aj 18 D2AD D4D 19 C5C! A4A 20 A4A! A×D 21 A×D A×T 22 T×A TD1A 23 R1C TD1D 24 A×C P×A 25 C×PT T3D 26 C4R T3T 27 T×P T1T 28 P5A R1A

29 P6A P×P 30 C×PAD P4A 31 C6D P5A (31 ... T3T 32 C×P5A, y se amenaza 33 T8D mate) 32 C5R T×PTR 33 T×P T8Tj 34 R2A T×P 35 T×Pj R1C 36 C4C! R1T (36 ... P4T 37 C6Aj R1T 38 T7TR mate) 37 C4R R1C 38 C6D R1T 39 C5A T1T 40 P4C T1CR 41 C6A T1ADj 42 R3D, 1-0 (no se puede evitar el plan P5C, P6C, P7C, C7D).

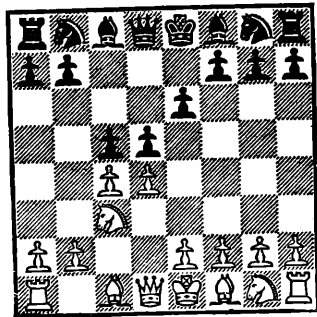
TEMA 4

Defensa Tarrasch

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD P4AD)

El maestro alemán del siglo pasado Dr. Tarrasch, uno de los teóricos más grandes que ha tenido el ajedrez, dedicó especial atención al estudio de la Defensa Ortodoxa. Entre sus muchas contribuciones destaca la Defensa Tarrasch, original sistema que cede al primer jugador la posibilidad de luchar contra un Peón aislado (el PD), pero, a cambio, el negro dispone de un activo juego de piezas.

Esta defensa (73) fue muy popular desde 1915 hasta 1940; después decayó su utilización, pero nuevamente está de moda a raíz, sobre todo, del match Petrosian-Spassky, 1969.



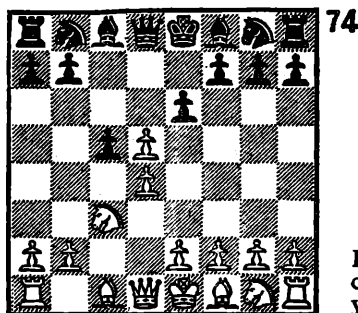
73

Entre los grandes practicantes de la Defensa Tarrasch se encuentran, además del propio Tarrasch, los maestros Spielmann, Stahlberg, Keres, Stein, Geller, Korchnoi, Bronstein, Fischer y Spassky.

El análisis de la defensa obedecerá al siguiente plan:

$$4 \text{ PA} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 4 \dots \text{PA} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 5 \text{ D} \times \text{P} \\ 5 \text{ D4Tj} \end{array} \right. \\ 4 \dots \text{PR} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 5 \text{ P4R} \\ 5 \text{ P} \times \text{P} \\ 5 \text{ C3A} \left\{ \begin{array}{l} 5 \dots \text{C3AR} \\ 5 \dots \text{C3AD} \end{array} \right. \end{array} \right. \end{array} \right. 6 \text{ P3CR}$$

4 PA × P (74)



El negro dispone de las continuaciones 4 ... PA × P y 4 ... PR × P.

La respuesta **4 P3R** traspone a la Defensa Semi-Tarrasch; por ctra parte, no sirve **4 PD × P**, por 4 ... P × P (4 ... P5D 5 C4R A × P 6 C × A D4Tj 7 A2D D × PA 8 P4CD! ±) 5 D × Dj R × D 6 A5Cj P3A 7 O-O-Oj A2D, y el negro tiene muy buena partida. En cuanto a 4 C3A, cabe la siguiente línea: 4 C3A PA × P 5 C × P P4R 6 C4-5C (después de 6 C3A, el negro obtiene muy buen juego con 6 ... P5D) 6 ... P5D 7 C5D C3TD 8 P4R!, con grandes complicaciones que favorecen al blanco.

SECCION 1. GAMBITO HENNIG-SCHARA,

4 ... PA×P

(ver sinopsis de la página 158)

A cambio de un Peón y especulando con la expuesta situación de la Dama adversaria una vez lo ha capturado, el negro logra un adelanto en el desarrollo. Aunque desde el punto de visto teórico el blanco posee líneas que le aseguran ventaja, en la práctica experimenta muchas dificultades, pues la iniciativa del segundo jugador es apreciable.

5 D×P

También es posible 5 D4Tj A2D 6 D×PD P×P 7 D×PD C3AD (7 ... C3AR 8 D1D! —8 D×PC? C3A 9 D3C C5D 10 D1D A4AR ±— 8 ... C3A traspone a 7 ... C3AD) 8 C3A! (8 A5C?! C3A 9 D3D P3TR 10 A×C D×A 11 P3R O-O-O 12 O-O-O A5CR ≠; 9 D2D P3TR 10 A×C D×A 11 P3R —11 C5D D4A!— 11 ... O-O-O 12 O-O-O A5CR 13 C5D T×C!! 14 D×T A6TD! ≠ (Pirc-Alekhine, 1931); 9 A×C D×A 10 P3R O-O-O 11 D3C A3R 12 D4T A5CD 13 T1A T7D! 14 R×T D×Pj 15 C2R A4AR! ≠ (Jaister-I. Zaitzev, 1960) 8 ... C3A 9 D1D A4AD 10 P3R D2R 11 A2R O-O-O 12 O-O ±; el juego es, sin embargo, muy complicado.

5 ... C3AD 6 D1D

No vale 6 D4TD por 6 ... P×P 7 C3A P5D! ≠, o 7 P3R C3A 8 C3A A2R ≠.

6 ... P×P 7 D×P

La captura con el Caballo es un error: 7 C×P C3A! 8 C×Cj (8 C3AD A3R 9 A2D D3C 10 P3R T1D ≠) 8 ... D×C ≠ (el negro tiene un Peón de menos, pero la ventaja de desarrollo lo compensa con creces).

7 ... A2D!

En un principio se jugaba 7 ... A3R para, después de 8 D×Dj T×D 9 P3R! C5C (9 ... P3TD 10 P3TD ±), valorar el adelanto en el desarrollo; no obstante, el blanco refuta la idea con 10 A5Cj R2R 11 R1A! ±

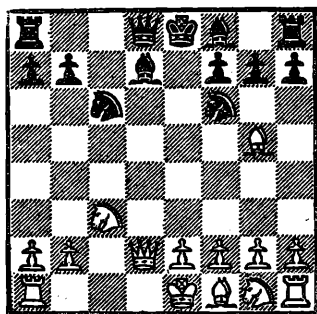
(caso de no utilizarse 9 P3R! y 11 R1A!, el negro obtiene incluso ventaja).

Con 7 ... A2D se traspone a la línea 5 D4Tj A2D 6 D×PD P×P 7 D×PD C3AD.

8 A5C

Como se indicó al comentar la alternativa 5 D4Tj, lo mejor es 8 C3A!, que conduce a una posición superior.

8 ... C3A 9 D2D (75)



75

El negro posee una fuerte iniciativa, como consecuencia de la nula movilización del ala de Rey adversaria.

El negro tiene una notable superioridad a causa de su adelanto en el desarrollo. Una posible continuación que muestra cómo aprovechar la ventaja es 9 ... P3TR 10 A4T (10 A×C, ver comentario a 5 D4Tj, partida Pirc-Alekhine, 1931) 10 ... P4CR 11 A3C D4T, con el plan ... O-O-O, ... A5CD, ... C5R, ... A4AR, ... C5D, ... TR1R.

PARTIDA MODELO 55. Gufeld-Nikolajevsky, 1968.

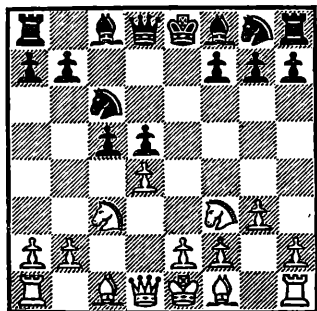
Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... P3TR 10 A4T P4CR 11 A3C D4T 12 P3R O-O-O 13 CR2R A5CD 14 P3TD C5R 15 D1A C4A!! 16 P×A C6Dj 17 R1D D×P 18 T×P A3R! (18 ... C×T? 19 C5Cj! C×D 20 C×C mate; 18 ...

C×D 19 T8Tj C1C 19 T×C mate) 19 T8Tj R2D 20 T×Tj T×T 21 D1T R2R 22 R2A D6Cj 23 R1C (23 R2D C×PCj) 23 ... T1TD!!, 0-1 (24 D×T D×P mate).

SECCION 2. SISTEMA RUBINSTEIN, 4 ... PR×P 5 C3A C3AD 6 P3CR (76) (ver sinopsis de la página 158)

En lugar de 5 C3A, el blanco puede jugar 5 P4R, o 5 P×P: 5 P4R!? (Gambito Marshall) 5 ... P×PR 6 P5D P4A 7 A4AR (7 P3A A3D! 8 C3T C3AR 9 A5Cj CD2D 10 P×P P×P! ±; 7 A5Cj A2D 8 A×Aj D×A 9 C3T A3D 10 C5CR C3TD ±) 7 ... A3D 8 A5Cj R2A 9 C3T C3AR 10 A4A (10 C5Cj R3C 11 D2D A×A 12 D×A C4T 13 D5R D×C 14 P4TR D5A! ±) 10 ... P3TD, con un juego muy complicado; 5 P×P!? (Gambito Tarrasch) 5 ... P5D 6 C4T P4CD 7 P×P al paso P×P 8 P3CD (8 P3R A5Cj; 8 D3C P4CD! 9 D×PCj A2D 10 D5Rj A2R ±) 8 ... C3AR 9 P3R (9 C3AR C5R!) 9 ... A2D 10 D×PD C3A, con juego muy complicado.



76

El plan de juego a base del «fianchetto» del AR se debe al maestro polaco Rubinstein, y es el mejor para combatir la Defensa Tarrasch.

Estos dos gambitos son perfectamente jugables, máxime cuando, por no ser muy populares, casi nadie conoce sus sutilezas.

Después de 4 ... PR×P 5 C3A no vale 5 ... C3AR? a causa de 6 A5C! A3R (6 ... C3A 7 P3CR! A2R 8 A2C O-O 9 O-O A5CR 10 P×P! ±, Bokor-Ostojic,

1967; 7 A×C D×A 8 C×P D1D! 9 P4R P×P 10 C4D D4Tj) 7 A×C D×A 8 P4R! ±. La brillante partida Alekhine-Kussman, 1924, continuó 8 ... P×PR 9 A5Cj A2D 10 C×P D3CD 11 A×Aj C×A 12 O-O P×P 13 C×P T1D 14 C5AR C4R 15 D2R P3C 16 D5Cj!! C2D (16 ... D×D 17 C6A mate) 17 TR1R A5C 18 C6Aj R1A (18 ... A×T 19 T×Aj R1A 20 C×C! T×C 21 D5R) 19 C×Cj T×C 20 D5Rj!, 1-0.

En la posición del diagrama 76 el negro emplea casi exclusivamente la continuación 6 ... C3A. Las demás son menos promisorias.

6 ... C3A

Otras alternativas son: 6 ... P×P 7 CR×P D3C (7 ... A4AD 8 C3C A5C 9 A2C CR2R 10 O-O A3R 11 C5CD ±, Simagin-Mikenas, 1965) 8 C×C! P×C 9 A2C C3A 10 O-O A2R 11 P4R P×P 12 C×P (también es fuerte 12 A3R) 12 ... O-O 13 A3R ± (Gligoric-Keres, 1967); 6 ... A4A 7 A2C D2D 8 O-O O-O-O 9 P×P ± (Bolbochan-Pleci, 1933); 6 ... A5C 7 A2C A×C 8 A×A P×P 9 C×P CR2R 10 C4A! P3CR 11 O-O A2C 12 C3D! ± (Mikenas); 6 ... P5A (Variante Sueca) 7 A2C (es muy fuerte y poco analizado el Gambito Rey Ardid (*), que mostramos en la partida modelo Rey Ardid-Johansson, 1935) 7 ... A5CD 8 O-O CR2R 9 P4R! P×P 10 C×P O-O 11 D2A! D4D 12 A3R C3C 13 C4T D4CD 14 C×C PT×C 15 P3TD A2R 16 P5D! ± (Reshevsky-Stahlberg, 1953).

7 A2C A2R

Si 7 ... P×P, entonces 8 CR×P traspone a 6 ... P×P estudiado en el comentario anterior. En cuanto a 7 ... A3R, sigue 8 O-O A2R 9 P×P (9 A5C C5R!) 9 ... A×P (9 ... P5D!? 10 C5CD! A×P 11 P4CD! ±) 10 C4TD A2R 11 A3R C5R 12 T1A O-O 13 C4D ±. La alternativa 7 ... A5C queda refutada gracias a la línea de Bolestavsky 8 A3R A×C 9 A×A D2D 10 O-O TD1D 11 D4T ±.

8 O-O O-O

(*) El doctor Rey Ardid, catedrático de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de Zaragoza, fue campeón de España y destacado jugador internacional durante muchos años.

Lo mejor. Si **8 ... A3R**, sigue **9 P×P** entrando en la línea 7 ... **A3R**, analizada en el comentario anterior. En caso de **8 ... P5A** o **8 ... P×P**, el juego traspone a **6 ... P5A** o **6 ... P×P**, respectivamente (ya se han estudiado en el comentario a **6 ... C3A**).

9 A5C

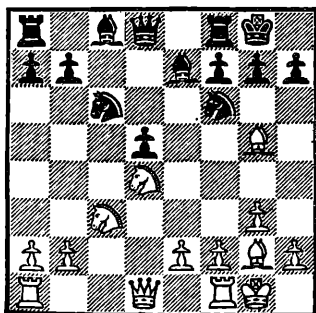
Una de las mejores jugadas; en la actualidad, la más acreditada. Durante muchos años se había utilizado casi sistemáticamente **9 P×P**, que ofrece las siguientes posibilidades: a) **9 ... A×P** **10 C4TD** (el plan blanco es controlar las casillas **4D** y **5AD**) **10 ... A2R** **11 A3R!** **T1R** **12 T1A A5CR** **13 P3TR A×C** (es muy aconsejable cambiar las piezas que controlan la casilla de avance del PD; por otra parte, el plan negro ha de consistir en controlar las columnas **AD** —o Dama— y Rey, y situar un Caballo en **5R** o en **5AD**. Este plan es típico con el PD aislado) **13 A×A D2D** **14 A2C TD1D** = (Polugajevsky-Lein, 1969); b) **9 ... P5D** **10 C4TD A4AR** **11 A4A** (**11 P4CD P6D!** **12 P3R C5CD** **13 C4D** =) **11 ... A5R** **12 T1A D4D** =.

9 ... P×P!

Es débil **9 ... A3R** **10 T1A T1A** **11 P×P A×P** por **12 A×C!** ± (Gligoric-Sarapu, 1967).

El cambio de peones es una idea original de Korchnoi (partida Spassky-Korchnoi, 1957).

10 CR×P (77)



77

Esta posición es muy frecuente en la práctica magistral moderna. La ventaja del blanco es mínima y en ningún modo es suficiente para transformarla en victoria.

El blanco tiene una ligera ventaja posicional, que será muy notable si en el tablero quedan sólo reyes y peones o bien el Rey y el AD para el negro, y Rey y un Caballo para el blanco. En efecto, el final de peones es muy inferior para el bando que posee el PD aislado. La compensación del negro se halla en el medio juego: control de las columnas de Rey y de AD con las torres (a veces es preferible ... TD1D para especular con el avance ... P5D que, si se realiza en buenas condiciones, concede notables chances ofensivas. Estas chances son fuertes incluso en el final de Rey y Caballo contra Rey y AD, debido a que éste, con el PD en 5D, no es malo), y situar un Caballo en 5R o en 5AD (mejor en las dos casillas si es posible).

El plan blanco consistirá en dominar sólidamente la casilla 4D; esta idea central ha de condicionar las respuestas del primer jugador a la iniciativa de su adversario.

PARTIDA MODELO 56. Flesch-Kavalek, 1966. Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

9 P×P A×P 10 C4TD A2R 11 A3R T1R 12 T1A A5CR 13 P3TR (13 C5A A×CD! 14 A×A C5R! y 15 ... D2D =) 13 ... A4A (mejor 13 ... A×C) 14 C4D C×C 15 A×C C5R 16 C3A! (para luchar por la casilla 4R, punto fuerte del negro) 16 ... P4TR (16 ... D2D? 17 P4CR A3C 18 A×P!! R×A 19 C×C A×C 20 A×A ±) 17 P3R A3C 18 D4T A3D 19 D5C (una buena maniobra para atacar el PD) 19 ... P5T 20 P4CR T1AD 21 TR1D (21 D×PD? T×C!) 21 ... C4A 22 C×P C3R 23 A×P D4C 24 T×T T×T 25 C3A D2R 26 D×P T2A 27 D8Tj C1A 28 C5D D4R 29 P4A D×PC 30 C×T A×C 31 A5A D7AD 32 D×Cj R2T 33 T1AR A6D 34 A4D P3A 35 D5A!, 1-0.

PARTIDA MODELO 57. Rey Ardid-Johansson, 1935.

Las seis primeras jugadas son las de la variante principal.

6 ... P5A 7 P4R P×P (7 ... A5CD 8 P×P D×P 9 A2D y 10 O-O ±; 7 ... A5CR 8 P×P C×P 9 D×C A×C 10 A×P! D2Rj 11 R1A A×T 12 A4A ±) 8 C5CR D×P 9 A4AR P3TR (9 ... D×Dj 10 T×D A5CR 11 A×P! A×T 12 A×Pj R1D 13 R×A C3T 14 R1A! ±, Rey Ardid. La mejor defensa es 9 ... A5CD! 10 D×D C×D 11 A×P A3R!; si 10 D2A, entonces 10 ... A5C 11 P3TR A4TR 12 P4CR A3C 13 T1D D3A, en ambos casos el negro tiene un juego magnífico) 10 C5×PR D×Dj 11 T×D A3R 12 C5CD A5CDj 13 R2R T1D 14 C4-6Dj R2R 15 A2C C3A 16 C×PC A5Cj 17 P3A T×T 18 T×T A4AR 19 P3TD A6Dj 20 R2A P4C! (20 ... A4T 21 C×A C×C 22 T1Rj R2D 23 A3Tj R3A 24 C×Pj R4A 25 T5Rj C4D 26 A3Rj R3D 27 C5Cj! R3A 28 A7Dj! R×A 29 T×Cj R3A 30 T6Dj! R×C 31 T6CDj R5T 32 T4C mate, o 30 ... R2C 31 T6CDj R1A 32 T6T P6A 33 T8Tj R2C 34 T×T P×P 35 C3A, ganando. Este análisis se debe al propio doctor Rey en su libro **Cien nuevas partidas de ajedrez**, publicado en Zaragoza en 1940) 21 A3R T1CD 22 P×A T×C 23 A5Aj R1D 24 P4A T×C 25 A×C T1C 26 P5C R2A 27 A×P T1D 28 P×P P×P 29 A3A! R1A 30 T1R P5C 31 A6A T3D 32 T7R A3C (32 ... T3R 33 T×T!) 33 A6C T7Dj 34 R1R T3D 35 T7T, 1-0.

PARTIDA MODELO 58. Rompteau-Engel, 1968. Las

ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

9 P×P P5D 10 C4TD A4A 11 A4A A5R 12 T1A D4D 13 D3C D4T 14 C5C A×A 15 R×A P3TR 16 C3AR C4D 17 A6D TR1R 18 TR1R C4T 19 D5C A×A 20 D×C (20 P×A? C6Rj) 20 ... T5R 21 P4CD T×P!! 22 T×T C5Aj! 23 P×C D5Cj 24 R1A D×C 25 R1C A×PAR! 26 TD1R D5Cj 27 R1T D6T 28 P3A P6D!

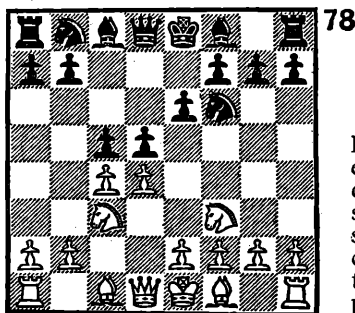
29 T2CR P7D 30 T1-1CR A×P!! 31 T×A D×Pj 32
 T2-2CR D4Tj 33 T2T P8D(=D) 34 T2×D D×T4j
 35 R2C D5Cj 36 R2T D5Tj 37 R2C T1R 38 R3A
 D3Aj, 0-1 (39 R2C T7Rj 40 R3T D6Aj 41 T3C D4T
 mate).

TEMA 5

Defensa Semi-Tarrasch

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
 4 C3A P4A)

Se trata, en realidad, de una Defensa Tarrasch di-
 ferida (78) y, si el blanco lo desea, puede con 5 P3CR
 trasponer al Sistema Rubinstein de la Defensa Ta-
 rrasch (Sección 2 del tema anterior). Sin embargo, es
 posible encontrar líneas, muy practicadas, por cierto,
 que confieren vida propia al esquema.



Las ideas básicas son en
 esencia las mismas que las
 de la Defensa Tarrasch, a
 saber: el blanco, controlar
 su casilla 4D y jugar de
 cara al final; el negro, ac-
 tivar sus piezas para sacar
 partido del medio juego.

Un error estratégico grave es intentar apoyar el
 avance ... P4AD con 4 ... **CD2D**; el blanco logra rá-
 pidamente ventaja estratégica. La siguiente partida
 muestra las grandes posibilidades de ataque que po-
 see este bando.

PARTIDA MODELO 59. Averbaj-Savarov, 1960.

4 C3A CD2D 5 P×P! P×P 6 A4A P3A 7 D2A A2R
 8 P3R O-O 9 A3D T1R 10 P3TR C1A 11 O-O-O
 P4CD 12 C5R A2C 13 P4CR P4TD 14 TD1C P5T
 15 P5C C4T 16 A×Pj!! C×A2 17 P6C! P×P 18 D×P
 C2-3A 19 D×PAj R1T 20 T×P!! C×T 21 T1C C3-4T
 (21 ... T1CR 22 T6C D1R 23 T6Tj C2T 24 C6C
 mate) 22 T6C, 1-0.

Nuestro plan de estudio será el que refleja el siguiente cuadro sinóptico:

5 P3R, 5 A5C

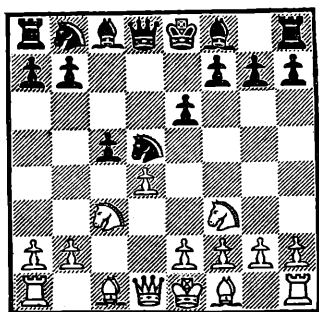
$$5 \text{ PA} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 5 \dots \text{PR} \times \text{P}, 5 \dots \text{FA} \times \text{P} \\ 5 \dots \text{C} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 6 \text{ P3CR} \\ 6 \text{ P3R} \\ 6 \text{ P4R} \end{array} \right. \end{array} \right.$$

El movimiento 5 A5C permite al negro obtener un buen juego: 5 ... PA×P 6 C×P (6 D×P C3A 7 A×C P×A 8 D4T P×P 9 T1D A2D 10 P3R P4A) 6 ... P4R 7 C3A (7 C4-5C P3TD 8 C×PD P×C 9 C×C D×C ±, Yudovich-Fine, 1937) 7 ... P5D 8 C5D A2D 9 A×C A×A 10 P4R P×P al paso, con igualdad (Kottnauer-Foltys, 1943). Si el blanco se conforma con un juego tranquilo, puede elegir 5 P3R; por ejemplo, 5 ... C3A 6 P×PD (6 P3TD C5R!, ver partida modelo 62, Solmundarsson-Smyslov, 1974) 6 ... PR×P! (6 ... CR×P pasa a 5 P×P) 7 A2R P×P! 8 CR×P A3D 9 C3A O-O 10 O-O (Benko-Langeweg, 1969) 10 ... P3TD!, con igualdad.

5 PA×P C×P (79)

Un grave error es 5 ... PR×P 6 A5CR! (véase los análisis en la Defensa Tarrasch tras 1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD P4AD 4 PA×P PR×P 5 C3A? 6 A5CR).

El negro puede jugar asimismo una especie de Gambito Hennig-Schara diferido: 5 ... PA×P 6 D×P P×P (6 ... C×P 7 P4R C×C 8 D×C ±, Polugajevsky-



79

El blanco puede elegir entre 6 P3CR, 6 P3R y 6 P4R.

Keres, 1973) 7 P4R! C3A (7 ... P×P 8 D×Dj R×D 9 C5CR A3R 10 C×Aj P×C 11 A5CR! ±, Bisguier-Herst, 1954) 8 A5CD A2D (8 ... P3TD 9 P×P!) 9 A×C A×A 10 P×P A×P 11 O-O! ± (Polugajevsky-A. Zaitzev, 1964).

La respuesta 6 P3CR (después de 5 PA×P C×P) es una idea de Petrosian, muy sólida aunque menos emprendedora que 6 P3R o 6 P4R: 6 P3CR C3A 7 A2C C×C 8 P×C P×P 9 P×P A5Cj 10 A2D A2R 11 O-O O-O 12 P3R! ± (Petrosian-Spassky, 1966).

SECCION 1. VARIANTE 6 P3R (ver sinopsis de la página 167)

La idea es proteger el PD y, a continuación, desarrollar el ala de Rey (A4A o A3D, y O-O). El blanco logra una cierta hegemonía posicional.

6 ... C3AD

Es interesante 6 ... P×P 7 P×P A2R 8 A3D C3AD, trasponiendo al texto, pero que es menos elástica que 6 ... C3AD: mantener la tensión central ofrece siempre la posibilidad de encontrar sutilezas.

7 A4A

Una idea de Keres, con la que se pretende presionar sobre la casilla 5D. Lo más usual es 7 A3D, también muy fuerte; por ejemplo, 7 A3D P×P (7 ... A2R 8 O-O O-O 9 D2R C4-5C 10 A4R ±, Larsen-Ro-

batsch, 1967; 9 P3TD P×P 10 P×P C×C 11 P×C A3A 12 T1R P3CD 13 D2A P3CR 14 A6T ±, Portisch-Padevsky, 1968) 8 P×P A2R (8 ... P3CR 9 P4TR! ±) 9 O-O O-O 10 T1R D4T (es mejor 10 ... C3A) 11 A2D T1D 12 C5R! ± (Krogus-Korchnoi, 1967).

7 ... P×P

Mucho mejor que 7 ... C×C 8 P×C A2R 9 O-O O-O 10 P4R! ±, Keres-Geller, 1962 (8 ... P×P 9 P×P A2R 10 O-O O-O 11 T1R P3CD 12 A3D! A2C 13 D2A ±, Najdorf-Tal, 1970, revierte a la variante principal).

Una buena respuesta es 7 ... C3C 8 A3D A2R 9 O-O O-O 10 P3TD, con igualdad aproximada.

8 P×P C×C

La mejor defensa es 8 ... A2R! 9 O-O O-O 10 T1R P3TD (10 ... P3CD 11 C×C! P×C 12 A5C A2D 13 D4T ±, Botvinnik-Alekhine, 1938. Es mejor 10 ... C×C! 11 P×C P3CD, con igualdad, Larsen-Unzicker, 1968, y Uhlmann-Espig, 1974; ver partida modelo 61) 11 P3TD (11 P4TD! ±, Stein-Krogus, 1967) 11 ... P4CD 12 A3D A2C 13 C×C D×C 14 A4R D2D = (Najdorf-Fischer, 1970).

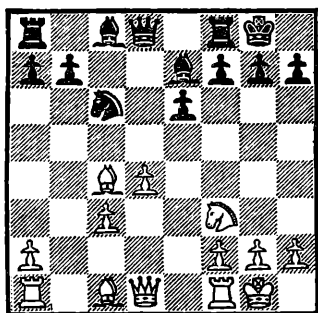
9 P×C A2R

El plan del negro ha sido trasladar la lucha estratégica contra el PD aislado, a otra contra los peones colgantes.

10 O-O O-O (80)

El blanco tiene ventaja debido al plan 11 T1R P3CD 12 A3D A2C 13 D2A (Najdorf-Tal, 1970) o, aún mejor, a la siguiente disposición de piezas A3D, D2R, A2C, P4AD, TR1D, TD1A, que permite organizar, mediante la fuerte ruptura P5D!, un poderoso ataque contra el enroque.

El plan negro se ha de basar en la presión contra el PAD, a base de ... P3CD, ... A3T, ... T1AD, ... C4T, ... D2A, y en la posible ocupación de la casilla 5AR (desde la que se podrá defender el enroque y, a su vez, atacar el centro y el ala de Rey adversarios).



80

El blanco está en condiciones de organizar un ataque al enroque y, para que pueda tener éxito, es imprescindible que impida la reacción ... P4R.

PARTIDA MODELO 60. Spassky-Langeweg, 1967.

Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

11 A3D P3CD 12 D2R A2C 13 A2C D4D 14 P4A D4TR 15 A4R TR1R 16 TR1D C4T 17 A×A C×A 18 TD1A A1A 19 T3A TR1A 20 P5D! C4A 21 T3R P×P 22 T×P D3T 23 C4D C5T 24 C5A D3AD 25 A×P!! D×T (25 ... A×A 26 C7Rj) 26 C6Tj!! R×A 27 D4Cj, 1-0.

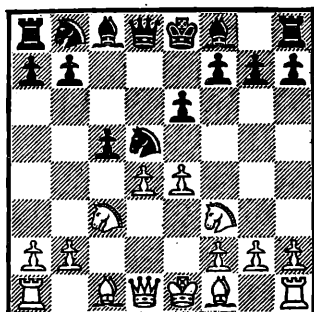
PARTIDA MODELO 61. Uhlmann-Espig, 1974. Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

8 ... A2R 9 O-O O-O 10 T1R C×C 11 P×C P3CD 12 A3D A2C 13 D2A P3C 14 A6T T1R 15 P4TR A×P 16 C×A D×C 17 D2D C2R 18 P3A D3A 19 A5CD A3A 20 A5C D2C 21 A6TR D3A 22 P4T TD1A 23 A4AR D2C 24 TD1A A×A 25 P×A C4A 26 R2A D1A 27 P4C C3D 28 T1TR C5A 29 D2R P4A 30 R3C D2R 31 T6T P×P 32 T1-1TR P×P 33 D×PA P4R! 34 D5Dj D2A 35 D×Dj R×D 36 T×PTj R3A 37 P×Pj C×P 38 A×Cj T×A 39 T1ARj T4AR 40 T×Tj P×T, 0-1 (41 T×P T×Pj y 42 ... T6CD).

PARTIDA MODELO 62. Solmundarsson-Smyslov, 1974. Las cuatro primeras jugadas son las de la variante principal.

5 P3R C3A 6 P3TD C5R 7 C×C P×C 8 C5R C×C
 9 P×C D4C 10 A2D D×PR 11 A3A D2A 12 D2A
 P4A 13 O-O-O A2D 14 P3A P×P 15 P×P O-O-O
 16 T1C A3A 17 T×Tj D×T 18 P4R P3CR!! 19 A×T
 A3Tj 20 R1C D×A 21 A3D A6R 22 T1R P5A 23
 A1A D3A 24 A3T R2D 25 D1Dj R2R 26 T1T D5T
 27 A1A P4CR 28 A3D A5D 29 D1R D4T 30 D2R P4R
 31 D2C A2D 32 P3T D5T 33 A2R P4TD 34 R2T A3R
 35 R1C R3A 36 R2A P3T 37 R1C A2A 38 T1D A4T
 39 A1A A2A 40 A2R A3R 41 T1T P5T 42 R2A R3C
 43 R1C D6C! 44 D1A R4T 45 R2A R5T 46 P3C P4C
 47 P×PT P×PT 48 A3D P4T 49 R1C D7A! 50 D×Dj
 A×D 51 T2T R6C, 0-1.

SECCION 2. VARIANTE 6 P4R (81)
 (ver sinopsis de la página 167)



81

El blanco consigue la iniciativa gracias a la fuerza de su centro.

Esta jugada provoca una importante liquidación de material, pero permite al blanco quedarse con un centro muy fuerte y organizar un ataque al Rey. El negro tiene sus chances en el ala de Dama, donde

dispondrá de una mayoría de peones, y le convienen más cambios de piezas, pues el final le es favorable.

La variante 6 P4R, que goza de muchos partidarios en los cinco últimos años, ha sido un arma favorita de Pomar, incluso cuando los teóricos y los maestros la reputaban como inferior.

6 ... C×C

Obligado, ya que **6 ... C3AR?** 7 P5D! P×P 8 P×P es favorable al blanco.

7 P×C P×P

Con la idea de dar juego al AR.

8 P×P

Capturar con Caballo o con Dama tiene el inconveniente de dejar muy debilitado el PAD.

8 ... A5Cj 9 A2D

Por supuesto, no se puede impedir el cambio de alfiles, ya que **9 C2D?** deja indefenso el PD.

9 ... A×Aj!

Desde la partida Rubinstein-Schlechter, 1912, se sabe que **9 ... D4T** (para cambiar más piezas) es débil: 10 T1CD! A×Aj (10 ... C3A 11 T×A! C×T 12 D1C D×P 13 D×D C×D 14 A4AD ±) 11 D×A D×Dj 12 R×D O-O 13 A5C! P3TR 14 A3D T1D 15 TR1AD P4CD 16 T7A C2D 17 R3R C3A 18 C5R! ±.

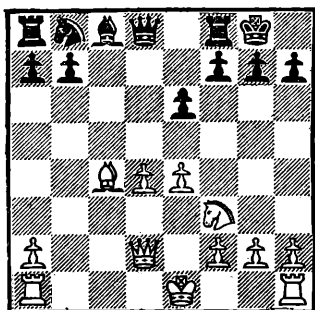
10 D×A O-O

Para evitar las consecuencias de **10 ... C3A 11 A5C A2D 12 O-O**; el blanco ha ganado un tiempo en el desarrollo y, lo que realmente es importante, las piezas negras no están bien coordinadas para la defensa.

11 A4A (82)

El blanco tiene ventaja debido a las chances de ataque al Rey y a la fuerza del PD, potencialmente pasado.

Las siguientes líneas, extraídas de la práctica magistral reciente, permitirán aprender el modo de aprovechar esos factores: **11 ... C3A 12 O-O P3CD (12 ... D4T 13 D2R D4T 14 TD1C P3CD 15 TR1A A2C**



82

El objeto de 11 A4A es apoyar el avance P5D, que resultará muy peligroso para el negro.

16 A6T A×A 17 D×A D4T 18 D7C C5C 19 C5R ±, Hort-Platonov, 1970) 13 TD1D! ± (Spassky-Petrosian, 1969; Polugajevsky-Tal, 1969, y Korchnoi-Najdorf, 1970); 11 ... P3CD 12 P5D! A3T 13 A×A C×A 14 P6D ±; 11 ... C2D 12 O-O P3CD (12 ... C3A 13 P5R C4D 14 C5C ±) 13 P4TD! (13 TD1D es también fuerte) 13 ... A2C 14 TR1R T1A 15 A3D ± (Petrosian-Tal, 1972).

PARTIDA MODELO 63. Polugajevsky-Tal, 1969. Las once primeras jugadas son las de la variante principal.

11 ... C3A 12 O-O P3CD 13 TD1D A2C 14 TR1R C4T (14 ... T1A 15 P5D P×P 16 A×P! ±, ver la partida modelo 64) 15 A3D T1A 16 P5D! P×P 17 P5R! C5A 18 D4A C7C 19 A×Pj!! R×A 20 C5Cj R3C (20 ... R1C 21 D4TR) 21 P4TR T5A 22 P5Tj! R3T (22 ... R×P 23 P4Cj R5T 24 C3Aj R6T 25 D3C mate; 23 ... R3C 24 D5Aj R3T 25 C×Pj y 26 D5T mate) 23 C×Pj R2T 24 D5Aj R1C 25 P6R!! D3A (ante 26 P6T, 27 P7T mate) 26 D×D P×D 27 T2D T3A (27 ... C5T 28 P7R) 28 T×C T1R 29 C6Tj R2T 30 C5A T1×P 31 T×T T×T 32 T2A T3A 33 T2R A1A 34 T7Rj R1T 35 C4T P4A 36 C6Cj R1C 37 T×P, 1-0 (37 ... T8Aj 38 R2T y no se puede evitar P6T, P7T mate).

PARTIDA MODELO 64. Spassky-Petrosian, 1969. Las trece primeras jugadas son igual que las de la partida anterior.

14 TR1R T1A 15 P5D P×P 16 A×P! C4T 17 D4A D2A 18 D5A A×A 19 P×A D7A 20 D4A D×PT 21 P6D TD1D 22 P7D D5A 23 D5A P3TR (ante 24 C5C) 24 T1AD! D3T 25 T7A P4CD 26 C4D D3CD (26 ... P5C 27 D5R) 27 T8A C2C (27 ... D×C 28 T×T T×T 29 T8Rj) 28 C6A C3D 29 C×T!! C×D 30 C6A, 1-0.

GD DEFENSA ORTODOXA (C)

Defensa Petrosian y Variante Moderna

Se han agrupado estos esquemas de juego debido a que, en ambos, el AD blanco se desarrolla por 4AR.

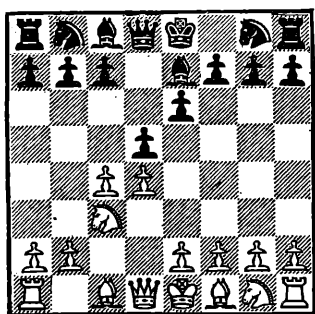
TEMA 6

Defensa Petrosian

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD A2R)

Si el negro desea jugar las variantes normales de la Defensa Ortodoxa a base de ... C3AR, ... A2R, ... O-O, ... CD2D, etc., lo usual es utilizar la respuesta 3 ... C3AR, y a 4 A5C seguir con 4 ... A2R; sin embargo, el movimiento 4 A5C no permite al negro conseguir posiciones activas (en general, iguala con mayor o menor dificultad, pero ya no queda suficiente material para aspirar a la victoria). Este motivo

impelió a Petrosian a ensayar una pequeña trasposición (83) y, así, dar lugar a que el blanco intente plantear otro esquema.



83

Una de las finalidades de 3 ... A2R es neutralizar los efectos de la temible Variante del Cambio.

4 P×P

Este es el tratamiento que empleó Botvinnik en el match con Petrosian para el campeonato mundial de 1963.

Una de las ventajas de 3 ... A2R es que, tras 4 C3A C3AR, la fuerte Variante de los Cambios (1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR 4 A5C A2R 5 P×P P×P) crea grandes problemas al negro, ya que no es tan eficaz: 3 ... A2R 4 C3A C3AR 5 P×P P×P 6 A5C P3A 7 D2A P3CR! seguido de ... A4AR =.

Después de 4 C3A C3AR, el blanco puede jugar 5 A5C (entrando en las líneas usuales de 3 C3AD C3AR 4 A5C) o 4 A4A (que se denomina Variante Moderna).

Es necesario hacer notar que, después de 4 C3A, el segundo jugador está obligado a desarrollar el CR para impedir P4R!, que daría ventaja al blanco: a) 4 ... P3AD? 5 P4R! P×P 6 C×P ± (Kotz-Riskin, 1963; véase partida modelo 65); b) 4 ... P3CD? 5 P×P P×P 6 C5R! (aquí no conviene P4R, pero se aprovecha la diagonal 1R-4TD del negro, que ha quedado muy debilitada) 6 ... C3AR 7 D4Tj R1A (7 ... A2D 8 D3C P3AD 9 P3CR ±) 8 P3CR ± (Stupica-Puc, 1969).

4 ... P×P 5 A4A

Si **5 C3A C3AR 6 A5C P3A 7 D2A P3CR!** y **8 ... A4AR =**, o **7 P3R A4A =**.

Otra de las ventajas de **3 ... A2R** es que el blanco, para poder jugar la Variante de los Cambios, ha de efectuar el movimiento **C3AR**, con lo que se evitan líneas muy peligrosas (a base de **CR2R**) para el segundo bando.

5 ... P3AD

Más prudente que **5 ... P4AD**, que debilita el PD.

6 P3R

Nuevamente no sirve **6 D2A** por **6 ... P3CR** y **7 ... A4AR: 6 D2A P3CR 7 O-O-O?! C3AR 8 P3A C3T! 9 P4R C5CD 10 D3C A3R ≠** (Korchnoi-Spassky, 1968).

6 ... A4AR

Mejor que **6 ... C3A 7 A3D!**, y el negro no podrá ir ya a **4AR**. Es interesante la idea de Portisch, **6 ... A3D**; por ejemplo, **7 A×A (7 A3C A4AR =) 7 ... D×A 8 A3D C2R** (defiende la casilla **4AR**) **9 C3A C2D 10 O-O C3A 11 D2A O-O 12 T1C P3CR! =** (Gligoric-Portisch, 1967).

7 P4CR

Para dificultar los movimientos del AD negro. Este movimiento, debido a Botvinnik, es más eficaz que **7 CR2R C3A 8 C3C A3R! (8 ... A3C 9 P4TR! ±, Portisch-Pietsch, 1966) 9 A3D P3CR =**.

7 ... A3R

La única respuesta plausible, pues la retirada a **3C** es muy débil: **7 ... A3C 8 C3A (para 9 C5R) 8 ... C2D 9 P4TR ±**.

8 P3TR

Para poder desarrollar el CR. Esta jugada es mejor que **8 A3D**; en efecto, el negro alcanza una posición muy sólida tras **8 ... C2D 9 P3TR P4TR** (de lo contrario, **10 C3A**, y no será posible **10 ... P4TR** por **11 P5C ±**) **10 P×P C2-3A 11 P6T C×P** (Botvinnik-Petrosian, match, 1963).

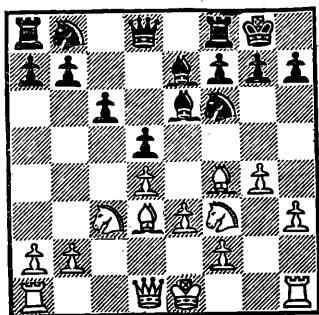
8 ... C3A

El negro ha tenido que inclinarse por este expectante movimiento, en vista de que las jugadas de contraataque no sirven: 8 ... **D3C** 9 **P3TD!** ± (no 9 ... **D×PC?** 10 **C4T!**); 8 ... **P4TR?!** 9 **P×P C2D** 10 **A2R CD3A** 11 **T2T!** ± (Korchnoi-Ivkov, 1967).

9 C3A O-O

Mejor que 9 ... **CD2D** 10 **A3D C3C** 11 **D2A C5A** 12 **R1A C3D** 13 **C2D D1A** 14 **R2C** ± (Botvinnik-Petrosian, match, 1963).

10 A3D (84)



84

La única reacción del negro para intentar liberar su juego es ... **P4AD**, con objeto de abrir la posición y así especular con la expuesta situación del Rey adversario.

El blanco posee ventaja posicional debido a que la reacción temática 10 ... **P4AD** (necesaria para activar las piezas negras) resulta insuficiente; por ejemplo, 11 **R1A!** (11 **O-O?** permite un eventual ... **P4TR!**) 11 ... **C3A** 12 **R2C!** **P×P** 13 **CR×P A3D** (13 ... **C×C** 14 **P×C C2D** 15 **D2A C3A** 16 **P3A** ±, Botvinnik-Petrosian, match, 1963) 14 **A×A D×A** 15 **C3-2R TR1R** 16 **T1AD** ± (Geller-Spassky, 1967).

PARTIDA MODELO 64 bis. Geller-Spassky, 1967. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... **P4A** 11 **R1A C3A** 12 **R2C P×P** 13 **CR×P A3D** 14 **A×A D×A** 15 **C3-2R TR1R** 16 **T1AD A2D** 17 **A1C TD1D** 18 **D3C T1C** 19 **TR1D P4TR** 20 **P5C**

C5R 21 C3AR A×Pj 22 R×A C×Pj 23 R2C C×T
 24 T×C D4A 25 T×P D×P 26 D×D T×D 27 C3A
 T1D (es mejor 27 ... T2R) 28 T×Tj C×T 29 A4R! R1A
 30 R2A T×A 31 C×T R2R 32 R3R R3R 33 R4A R4D
 34 C3Aj R5A 35 R4R C3A 36 C5D P4Aj 37 P×P
 al paso P×P 38 C×P P5T 39 C4C C5C 40 C3Rj R4A
 41 C×P!! (41 P3T P6T), 1-0 (41 ... C×P lleva a un
 final teórico que, incluso después de sacrificar el Ca-
 ballo negro por el PC adversario, se pierde. El final
 Rey+dos caballos **versus** Rey es tablas, pero **versus**
 Rey+uno o dos peones es victorioso. Es recomendable
 estudiar este final en un libro dedicado al tema).

PARTIDA MODELO 65. Kotz-Riskin, 1963.

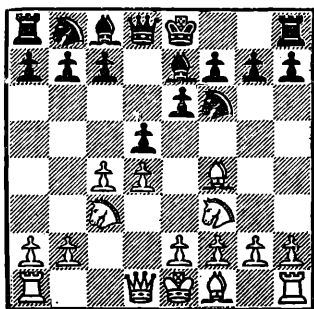
1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD A2R 4 C3A P3AD
 5 P4R P×PR 6 C×P C3A 7 A3D CD2D 8 O-O C×C
 9 A×C C3A 10 A2A O-O 11 A2D P3CD 12 D2R
 A2C 13 A3A T1A 14 TD1D D2A 15 TR1R TR1R
 16 C5R P4A 17 P×P A×PA 18 A×Pj!! R×A (18 ...
 C×A 19 T7D D1C 20 T×P, con ataque ganador sobre
 el PCR; por ejemplo, 20 ... T1A 21 T×Pj!! R×T 22
 D4Cj R1T 23 C7A mate) 19 T7D!! C×T (19 ... D×T
 20 C×D C×C 21 D3Dj y 22 D×C) 20 D5Tj R1C 21
 D×Pj R2T 22 C×C D×C (22 ... T1CR 23 C6Aj
 y 24 D5T mate) 23 D×D T2R 24 D3Dj R1C 25
 P4CD, 1-0.

TEMA 7

Variante Moderna

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
 4 C3A A2R 5 A4A)

La Variante Moderna, caracterizada por 5 A4A (85),
 fue introducida hace muchos años por el maestro hún-
 garo Portisch, uno de los mejores jugadores del mundo.



85

En general, el negro debe preferir ... P4AD! a ... P3AD, ya que en este caso queda con una posición restringida.

Su finalidad es neutralizar la fuerza de la Variante Tartakower, que últimamente da al negro resultados muy buenos, y que se puede presentar si el AD se desarrolla a 5CR.

Los análisis seguirán la pauta que muestra el cuadro sinóptico que se da a continuación:

5 ... C4T

5 ... P4A

5 ... O-O { 6 T1A { 6 ... C2D
6 P3R { 6 ... P4A
6 ... P3CD

La línea 5 ... C4T es débil, puesto que deja al CR fuera de juego: 6 A2D C3AR 7 P3R O-O 8 T1A C5R 9 A3D C×A 10 D×C ± P×P 11 A×PA P3CD (el "fianchetto" del AD es característico de la Variante Tartakower; aquí no es tan efectivo) 12 O-O A2C 13 TR1D C2D 14 P5D! ± (Gheorghiu-Möhring, 1966).

5 ... O-O

La alternativa 5 ... P4A es suficiente para igualar; por ejemplo, 6 PD×P C3T 7 P3R C×P 8 P×P P×P 9 A2R O-O 10 O-O A3R = (Petrosian-Spassky, 1969).

6 P3R

Con objeto de dificultar el avance a dos casillas

del PAD, es muy fuerte la jugada **6 T1A**, que obliga prácticamente a renunciar a ... **P4AD**. En efecto, **6 ... P4AD** es desfavorable tras **7 PD×P A×P 8 P3R C3A 9 P×P P×P 10 P3TD! P3TD 11 A5CR! ±** (Hamman-Filip, 1968).

6 ... **P3CD**

Aunque no es la mejor continuación, la damos como línea principal para poner de relieve que, contra **5 A4A**, la Variante Tartakower es débil.

Lo correcto es **6 ... P4AD 7 PD×P A×P (7 ... D4T 8 T1A A×P 9 C2D! ±, Larsen-Lombardy, 1967) 8 D2A C3A (o 8 ... P×P 9 A×P CD2D 10 O-O C4T!? 11 TD1D C5A =, Larsen-Ciric, 1967) 9 P3TD D4T** (también es bueno **9 ... D2R 10 A5CR T1D =, Petrosian-Yudovich, 1967**. Falla, en cambio, **9 ... A2D por 10 T1D T1A 11 A5CR! ±, Forintos-Averkin, 1969) 10 T1D A2R = (Portisch-Spassky, 1966).**

7 **A3D A2C**

Para controlar a distancia la casilla **5R**. El plan del negro ha de ser ... **P4AD**, ... **C3A** (o ... **CD2D**) y ... **T1AD**; se atacará, de este modo, el centro adversario.

8 **O-O**

El cambio **8 P×P** (adecuado en la Variante Tartakower) es también fuerte; por ejemplo, **8 ... C×P** (se ataca al **AD**) **9 C×C P×C (9 ... A×C 10 P4R! ±) 10 D2A P3TR 11 D×P ±**. La respuesta lógica es **8 ... P×P** seguido de ... **P4AD**, ... **C3A**; en el caso de que el blanco juegue **P×P**, tras ... **PC×P** resulta un esquema con **peones colgantes**, que exige valorar el medio juego (y evitar cambios de piezas, porque el final suele ser malo para el bando que posee los peones colgantes).

8 ... **P4A**

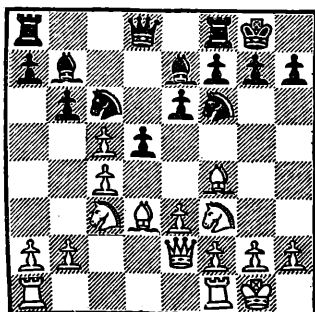
Se empieza a socavar el centro blanco. La idea es **9 ... PA×P 10 PR×P P×P 11 A×PA C4D! ±**.

9 **D2R**

Así, contra **9 ... PA×P** se jugará **10 CR×P! ± (Forintos-Donner, 1974, partida modelo 67)**. Esto ex-

plica el siguiente movimiento del negro (9 ... C3AD para 10 ... PA×P 11 CR×P C×C 12 P×C P×P 13 A×PA C4D! ♣).

9 ... C3A 10 PD×P! (86)



86

Después de 10 ... PD×P 11 A×PA A×P, el blanco adquiere ventaja por medio de 12 TR1D D2R 13 C4TD.

El blanco tiene superioridad posicional debido a que después de 10 ... PC×P (ya se ha indicado en la leyenda del diagrama 86 que 10 ... PD×P es débil) sigue 11 TR1D! D4T 12 P3TD TR1D 13 P3T T2D 14 D2A!; el primer jugador domina todas las casillas importantes y está en condiciones de operar simultáneamente en el centro y en los dos flancos. Ahora es peligroso, por ejemplo, 14 ... P×P a causa de 15 A×Pj! R1T (15 ... C×A 16 T×T) 16 T×T C×T 17 T1D C3A 18 C5CR, con ataque contra el enroque.

PARTIDA MODELO 66. Forintos-Bobotzov, 1969.

Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... PC×C 11 TR1D D4T 12 P3TD TR1D 13 P3T T2D 14 D2A P3C 15 P×P C×P (15 ... P×P, quedándose con los peones colgantes, es flojo debido a que éstos son atacados inmediatamente: 16 P4R! P5D, y ahora el blanco puede elegir entre 17 C5D C×C 18 P×C T×P 19 A4R T2D 20 A×C A×A 21 C5R T2A 22 D4A T1AR 23 A6T, con ataque, o retirar el Caballo y jugar de modo que se dominen las casillas 4AD y

3D, lo que estratégicamente le permitirá bloquear primero y atacar después los peones colgantes) 16 A5CD TD1D 17 C5R! C4×C 18 T×T C×A 19 C×C A×C 20 T×A T4D (para ... D1D) 21 P4R C5D 22 P×T!! C×D 23 P×A R1A 24 A6D R2C 25 P7A D3T 26 A5Rj R3T 27 T8R, 1-0.

PARTIDA MODELO 67. Forintos-Donner, 1974. Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... PA×P 10 CR×P CD2D 11 P×P C×P 12 C×C A×C 13 P4R A2C 14 TR1D ± A4A 15 C3A D2R 16 A5CD C1C 17 P3TD P4TD 18 TD1A A3T 19 A×A C×A 20 C5R TR1D 21 T×Tj D×T 22 T1D D1R 23 C7D T1D 24 D×C T×C 25 T×T D×T 26 D8Tj A1A 27 P3T P3T 28 A3R D4C 29 A4D P4R 30 A3A P3A 31 P4CR R2A 32 R2C D2D = 33 D5Dj? D×D 34 P×D P5T 35 P4A? P×P 36 R3A A3D 37 A4D P4CD 38 R4R A4R! 39 A5A R1R 40 P4TR R2D, 0-1 (el blanco no ha encontrado un plan para incrementar su ventaja y, como sucede en este tipo de posiciones, se ha derivado a un final de tablas que Forintos ha jugado pésimamente).

GD DEFENSA ORTODOXA (D)

Defensas Manhattan, Cambridge-Springs
y Ragozin

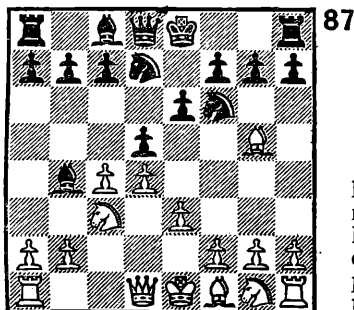
El denominador común de estos sistemas de juego es que el negro efectúa el movimiento ... A5CD, que desde un punto de vista estratégico pretende, tras el cambio ... A×C, el control de la casilla 5R.

TEMA 8

Defensa Manhattan

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
4 A5C CD2D 5 P3R A5C)

La Defensa Manhattan (87) debe su nombre a la circunstancia de que fue utilizada por vez primera en la ciudad de Nueva York, en el famoso torneo celebrado en 1927.



La Defensa Manhattan (denominada también Westfalia) en la actualidad no se emplea, a pesar de que proporciona un juego satisfactorio.

El análisis se realizará según el siguiente plan:

$$6 \text{ P} \times \text{P} \text{ P} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 7 \text{ A3D} \\ 7 \text{ C3A P4A} \end{array} \right. \quad 8 \text{ A3D D4T} \left\{ \begin{array}{l} 9 \text{ O-O} \\ 9 \text{ D2A} \end{array} \right. \left\{ \begin{array}{l} 9 \dots \text{A} \times \text{C} \\ 9 \dots \text{P5A} \end{array} \right.$$

6 P × P P × P 7 C3A

A fin de evitar las complicaciones derivadas de ... P4AD, ... D4T, típicas de esta defensa, el blanco puede desarrollar el CR por 2R: **7 A3D P4A 8 C2R P5A 9**

A2A P3TR 10 A4TR O-O 11 O-O A2R 12 P3A!±.
 Si 8 ... P×P (en lugar de 8 ... P5A), sigue 9 CR×P
P3TR 10 A4T O-O 11 O-O A×C 12 P×A C4A 13
A5A ±.

7 ... P4A

Una alternativa importante es **7 ... P3A**, que tras-
 pone a la Defensa Cambridge-Springs.

8 A3D D4T

Si 8 ... **P5A**, el blanco revierte a la línea del texto
 con 9 A5A D4T! Si 9 ... C4A (de lo contrario 10
 P4R! ±), sigue 10 A×A C6Dj 11 R2R T×A 12 D4Tj±
 (12 ... D2D 13 D×Dj R×D 14 A×C P×A 15 C×P).

9 D2A

También es fuerte enrocar directamente: **9 O-O**
A×C (9 ... P5A 10 A5A P3TR 11 A4T O-O 12
D2A ±; 10 ... A×C 11 P×A D×PA 12 A×C! C×A
13 D4Tj A2D 14 A×Aj C×A 15 TR1A D6D 16
P4R! ±) 10 P×A D×PA (10 ... C5R 11 A×C P×A
12 D2A! P4A 13 D3C! ±) 11 T1A D4T 12 A×C P×A
(12 ... C×A 13 T×P ±) 13 P×P C×P 14 A1C A3R
15 D4D ±.

9 ... P5A

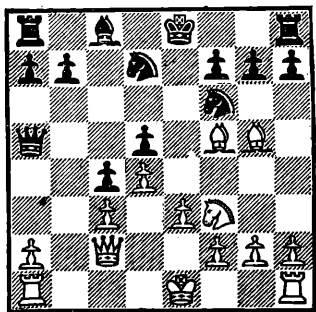
Nunca debe jugarse ... P×P, ya que después de
 CR×P, el PD negro es una debilidad no compensada
 por la actividad de las piezas.

10 A5A! A×Cj

Después de **10 ... C4A**, el blanco adquiere ventaja
 del siguiente modo: **11 A×C! A×A 12 D×A A×Cj**
13 P×A D×PAj 14 R2R C6D 15 A4T! D7Aj 16
R1A! D7C 17 P4CR! D×Tj 18 R2C D×PT 19 C5C ±.
 Una línea larga, pero muy bonita.

11 P×A (88)

El blanco posee ventaja posicional debido a que
 sus "triumfos" (columna CD semiabierta, posibilidad de
 ruptura con P4R, pareja de alfiles, ataque al Rey) son
 mucho más dinámicos que los del negro (avance de
 los peones del ala de Dama). Mientras el primer ju-
 gador puede situar activamente sus piezas, el segundo
 ha de ser extraordinariamente cauteloso en la movi-



88

El negro ha de confiar en una avalancha de peones en el ala de Dama (... P4CD, ... P4TD, ... P5C); el blanco en la ruptura P4R y en la actividad de la TD en 1CD.

lización de sus peones, ya que unos movimientos en falso pueden representar la pérdida de aquéllos.

Después de 11 ... O-O 12 O-O T1R 13 P4TD!, el negro se halla casi paralizado. La mejor defensa es, para evitar la línea anterior, 11 ... C4A; pero, tras 12 AxA C6Dj 13 R2R TxA 14 AxC PxA 15 C1R!, hay superioridad estratégica.

PARTIDA MODELO 68. Borrell - Bonne, 1971. Las once primeras jugadas son las de la variante principal.

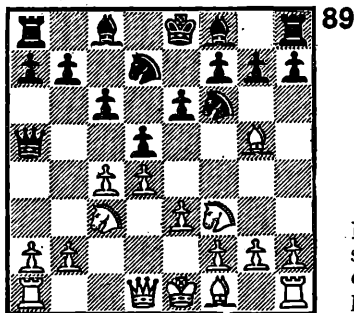
11 ... C4A 12 AxA C6Dj 13 R2R TxA 14 AxC PxA 15 C1R O-O 16 T1CD P4CD 17 P4TR P5C 18 PXP CxPC 19 D3A T1C 20 C2A C3A 21 DxD CxD 22 C4C TR1D 23 CxP! TxT 24 CxPj R2C 25 C5Tj R3T 26 TxT RxC 27 T5Cj RXP? (es mejor 27 ... R3T 28 TxC aunque el final está perdido para el negro) 28 R3A!, 1-0 (no se puede evitar 29 P3Cj R6T 30 T5T mate).

TEMA 9

Defensa Cambridge-Springs

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
4 A5C CD2D 5 P3R P3A 6 C3A D4T)

La Defensa Cambridge-Springs (89) debe su nombre al hecho de que fue planteada por primera vez en la ciudad de Cambridge-Springs (Gran Bretaña), durante el torneo celebrado en 1904 (partida Napier-Teichmann). Se popularizó rápidamente porque ofrece chances de ataque al segundo jugador. En los primeros años, cuando el blanco no había elaborado todavía los mejores planes defensivos, proporcionaba resultados espectaculares. Sin embargo, como tantos otros sistemas de juego, no resistió al paso del tiempo; se le asestaron "golpes" que la dejaron fuera de combate (uno de ellos, la famosa maniobra de Capablanca a base de la retirada CR2D).



En la actualidad, la Defensa Cambridge-Springs ha desaparecido casi de la práctica magistral.

SECCION 1. JUGADAS DISTINTAS DE 6 C3A PARA ELUDIR LA DEFENSA CAMBRIDGE-SPRINGS

6 D2A

Otras formas de anticiparse a 6 ... D4T son 6 P3TD y 6 A3D. Demos unos ligeros análisis sobre las mismas: 6 P3TD (para evitar ... A5CD) 6 ... A2R 7 C3A (7 D2A, para 8 T1D y así dificultar las reacciones ... P4AD y ... P4R, es débil a causa de 7 ... P×P 8 A×P P4R! =) 7 ... C5R 8 A×A D×A 9 C×C P×C 10 C2D P4AR 11 P5A O-O 12 C4A P3CD 13 P4CD A3T! = (Euwe-Bogoljubow, 1941); 6 A3D D4T (6 ... A2R pasa a las variantes normales) 7 A4T P×P (si 7 ... A5C? o 7 ... C5R?, entonces 8 C2R! Con el Alfil en 5C esta línea no es posible a causa de 8 ... P×P, ganando pieza) 8 A×PA P4CD 9 A3C (9 A3D A2C 10 C2R P3TD =, match Capablanca-Alekhine, 1927) 9 ... A2C 10 C3A P4A 11 P×P A×P 12 O-O O-O =. Una tercera posibilidad es 6 P×P P×P, pasando a la Variante de los Cambios.

6 ... D4T

En el caso de 6 ... A2R se revierte a las variantes normales de la Defensa Ortodoxa.

7 P×P

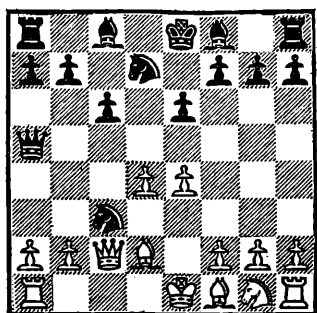
La idea 7 A4T (análoga a 6 A3D D4T 7 A4T) sólo da igualdad después de 7 ... C5R! 8 A3D C×C 9 P×P 10 A×PA.

7 ... C×P!

La captura con uno de los peones permite al blanco buscar una continuación en la que se pone de manifiesto que la Dama en 4T está mal colocada: 7 ... PR×P 8 A3D A5C 9 CR2R O-O 10 A4T! ± (no es posible ... C5R), seguido de O-O, P3TD y P4CD ±.

8 P4R C×C

Mejor que 8 ... C5C 9 D2D C7Aj 10 D×C D×A 11 C3A ± (el blanco posee más desarrollo y un centro fuerte).



90

Lo mejor para el negro es 9 ... D5T!, que impide 10 P×C P×P, reforzando el centro.

El juego está igualado, pero conseguir una posición con todos los problemas defensivos resueltos es, sin embargo, tarea larga y difícil. Por ejemplo, no conviene 9 ... P4R (la estrategia del negro ha de consistir en debilitar el centro enemigo), a causa de 10 P×C P×P 11 P×P A5C 12 T1CD! A×Aj 13 D×A D×Dj 14 R×D, y el final resulta favorable al primer jugador (véase partida modelo Kotov-Eliskases, 1952). El mejor método defensivo lo halló Alekhine en una de las partidas de su match con Capablanca (en 1927): 9 ... D5T! 10 D×C P4TD 11 C3A A5C 12 D1A O-O (también es suficiente la liquidación 12 ... A×Aj 13 D×A D5C) 13 P3TD A×Aj 14 D×A P4R! 15 T1A P×P 16 T4A D4C 17 T×PD D4AD 18 A2R D2R =.

PARTIDA MODELO 69. Kotov-Eliskases, 1952. Las nueve primeras jugadas son las de la variante principal.

9 ... P4R 10 P×C P×P 11 P×P A5C 12 T1CD A×Aj 13 D×A D×Dj 14 R×D C3C 15 A3D A3R 16 P4TD O-O-O 17 C2R! C×P 18 T1T C7C 19 T×P R1C 20 TR1T A5A 21 A×A C×Aj 22 R3D C3C 23 P4C! R2A 24 P4A T2D 25 T7-5T TR1D 26 T5CR P3A 27 T5-5TD C1A 28 P5A P4CR 29 P4T! P3T 30 P×P PT×P 31 T1T C3D 32 T6TR T2R 33 C3A T1-1R 34 P5R!! P×P 35 C5Dj!! P×C 36 T5Aj R1C

(36 ... R2D 37 T×P) 37 T×C P×P 38 T5×P T6Rj
 39 R4A! (39 R×P T1-5Rj 40 R5A T6ADj 41 R6C
 T6CDj 42 T5C T×Tj 43 R×T T×P, con un final de
 tablas) 39 ... T1ADj 40 R×P T6CR 41 P6A T×Pj
 42 R5R T5AR 43 T8D! T×T 44 T×Tj R2A 45 T8CR
 R2D 46 T7Cj R1R (46 ... R1A 47 P7A, y el Peón co-
 rona; 46 ... R3A 47 T×PCR y 48 T5A) 47 T×PCD T7A
 48 R6R! T7Rj 49 R5A P5C (sin el PC la posición sería
 de tablas teóricas) 50 R6C! T7AR 51 P7Aj R1A 52
 T8Cj R2R 53 T8Rj, 1-0.

SECCION 2. EL BLANCO PERMITE LA DEFENSA CAMBRIDGE-SPRINGS (posición del diagrama 89)

El plan que seguiremos a partir de esta posición es
 el siguiente:

7 A3D, 7 A×C

7 D2A, 7 D3C

7 C2D { 7 ... C5R
 7 ... A5C
 7 ... P×P

7 P×P { 7 ... PA×P
 7 ... PR×P
 7 ... C5R
 7 ... C×P

LINEA 1. Jugadas distintas de 7 P×P (a partir de la
 posición del diagrama 89).

7 C2D

Es el movimiento más importante de este grupo y
 fue introducido por Capablanca con la intención de
 obstruir la diagonal 1R-5TD, por una parte, y de
 efectuar C3C, para apartar a la Dama de la citada
 diagonal.

Veamos brevemente las demás alternativas: 7
A3D?! C5R 8 A×C (8 D2A? C×A 9 C×C P×P, ga-

nando pieza) 8 ... P×A 9 C5R P3A! (no 9 ... C×C 10 P×C D×PR? 11 D8D mate) 10 D5Tj P3CR 11 C×PC D×A 12 D×D P×D 13 C×T C3A y 14 ... A2C; 7 A×C C×A 8 A3D A5C (8 ... C5R? 9 A×C P×A 10 C2D D4C 11 C3×P D×PC 12 D3A D×D 13 C×D P3CD —de lo contrario, 14 P5A seguido de C2D, C4A— 14 T1CR A2C 15 P5A! ±) 9 D2A P4A 10 O-O! PD×P 11 A×PA P×P 12 P×P! A×C 13 P×A ± (Udovcic-Robatsch, 1964); 7 D2A C5R (7 ... A5C 8 C2D traspone a 7 C2D) 8 P×P! PR×P 9 A3D C×A 10 C×C P3TR 11 C3A A3D =; 7 D3C C5R! ≠.

7 ... P×P

Para provocar el cambio A×C, ya que, de lo contrario, el negro logrará ventaja con 8 ... P4CD.

Es interesante la alternativa 7 ... A5C 8 D2A O-O (8 ... P×P 9 A×C C×A 10 C×P D2A 11 P3CR!, seguido de A2C, P3TD y P4CD ±, Alekhine-Bogoljubow, 1936) 9 A2R P×P 10 A×C C×A 11 C×P D2A 12 O-O T1D =.

El golpe 7 ... C5R resulta prematuro: 8 C2×C P×C 9 A4T A5C 10 D2A ±.

8 A×C C×A

Se amenaza 9 ... P4R!, con igualdad.

9 C×P

Así se controla el golpe liberador ... P4R.

9 ... D2A

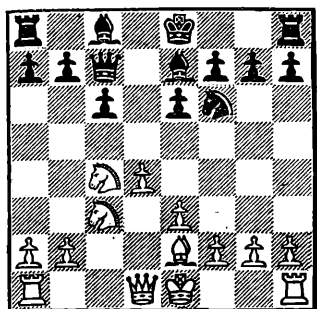
Mucho mejor que 9 ... D4CR 10 P3CR! ± (Bondarevsky-Shumajev, 1949).

10 A2R

Ahora el plan típico 10 P3CR no logra más que la igualdad: 10 ... P4A 11 A2C (11 C5C D1D 12 P×P A×P 13 C5-6Dj R2R ≠) 11 ... P×P 12 D×P A2D = (O'Kelly-Stahlberg, 1949).

10 ... A2R (9!)

El blanco está algo mejor porque las reacciones ... P4AD y ... P4R son difíciles de realizar. Un plan de juego que pone de relieve esta pequeña ventaja es 11 O-O O-O 12 T1A T1D 13 D2A A2D 14 C5R y



91

El blanco tiene una pequeña superioridad debido al control que ejerce sobre la casilla 5R.

15 A3A; a continuación, C4TD, C5A y si ... P3C, entonces el PAD negro quedará muy debilitado.

A pesar del tiempo transcurrido desde que se jugó la siguiente partida, es el mejor ejemplo que se puede escoger para ilustrar la Línea 1.

PARTIDA MODELO 70. Capablanca-Alekhine, 1927.

Las seis primeras jugadas son las de la variante principal.

7 C2D A5C 8 D2A O-O 9 A4T P4A 10 C3C D5T
11 A×C C×A 12 P×PA C5R 13 P×P A×Cj 14
P×A C×P4A 15 T1D P×P 16 T×P C×C 17 P×C
D3A 18 T4D T1R 19 A3D! D×PC 20 A×Pj R1A
21 A4R D6T 22 D2D A3R 23 P4AD P4T 24 T1C
D×PT 25 T1T D2A 26 D2C! D4A (ante 27 T8Tj R2R
28 D3Tj) 27 A5D T3T 28 T4R T3D 29 T7T R2R
30 D×P R1D 31 A×A P×A 32 D×P D5Cj 33 D×D
P×D 34 P5A T3A 35 T×PC T×P 36 T4-7C, 1-0.

LINEA 2. Jugada 7 P×P (a partir de la posición del diagrama 89).

La idea de 7 P×P es responder a 7 ... PR×P o 7 ... PA×P con el plan A3D, D2A, O-O, que directamente no era realizable por 7 A3D C5R 8 D2A C×A 9 C×C P×P, que gana pieza.

7 ... C×P!

La única contestación plausible: 7 ... **PA×P** 8 A3D C5R 9 D2A A5C 10 O-O! C×C 11 P×C ± A×P? 12 TD1A A4C 13 D×Aj; 7 ... **PR×P** 8 A3D C5R 9 O-O! C×A (9 ... C×C 10 P×C D×PA 11 P4R! P×P 12 T1R P4AR 13 T1AD D6T 14 C4T C3A 15 A×C P×A 16 D5Tj ±) 10 C×C A2R 11 P4A ± C3A 12 D1R D3C 13 T1C ±; 7 ... **C5R** 8 P×PR P×P (8 ... C×C? 9 P×Cj A×P 10 P×C D×PAj 11 C2D) 9 D4T! D×D 10 C×D ± A5Cj 11 R2R P4CD 12 P3TD ±.

8 D2D!

Un grave error es 8 A3D C×C 9 D2D?, por 9 ... A5C 10 P3TD C4D 11 P×A D×Tj y el negro gana material.

8 ... C2-3C

Con el plan ... C5T, ... A5C o ... C×C, ... C4D. Esta idea es más eficaz que 8 ... A5C directamente; por ejemplo, 9 T1A P3TR 10 A4T P4AD 11 P4R! ±.

9 A3D

El negro obtiene un juego magnífico tras 9 T1A C×C 10 P×C C4D 11 A4AD C×PA! 12 O-O P4CD!, y tras 9 P3TD, C×C 10 A3D C3-5T 11 O-O P3CD =.

9 ... C×C 10 P×C

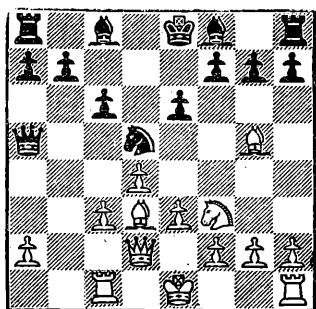
Evidentemente, la captura con la Dama es imposible por ... A5C.

10 ... C4D

Se amenaza 11 ... C×PA 12 D×C? A5C.

11 T1AD (92)

La posición puede considerarse favorable al blanco porque se podrá maniobrar a fin de explotar la mala colocación de la Dama adversaria. Lo mejor para el negro parece ser 11 ... C×PA (11 ... A6T 12 T1CD C×PA 13 T3C A5C 14 P3TD A×P 15 D×C D×Dj 16 T×D A5C 17 R2D, y el final es favorable al primer jugador) 12 O-O A5C 13 P3TD D×P 14 T1T D6C 15 TR1A C7T 16 D×C D×A 17 P5D! ± (17 ... D×PD 18 T1D; 17 ... PR×P 18 D2C; lo más indicado es 17 ... O-O).



92

El negro tiene dificultades debido a la mala situación de su Dama.

PARTIDA MODELO 71. Polugayevsky-Janosevic, 1970.

Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

8 ... A5C 9 T1A P3TR 10 A4T P4AD 11 A3D? (11 P4R) 11 ... P×P 12 P×P P3CD 13 O-O O-O 14 A1C A3T 15 D2A P4A? (15 ... P3C) 16 C×C D×C 17 TR1D A2C 18 A3C P4TD 19 P3TD TD1A 20 D2R A2R 21 P4C! P×P 22 P×P T1T (ante 22 A2T!) 23 A3D T3A 24 T7A P5A 25 A4T T7T 26 D1R, 1-0 (26 ... T2A 27 A×A T×A 28 A4A y 29 A×T; 26 ... P4CR 27 A4A).

TEMA 10

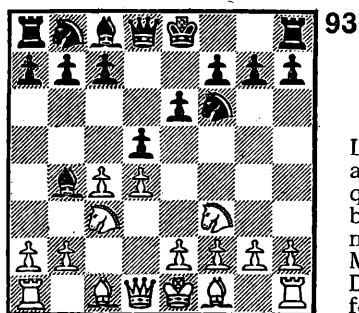
Defensa Ragozin

(1P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
4 C3A A5C)

Ragozin fue un maestro soviético fallecido hace muy pocos años que se caracterizaba por su estilo pujante e incisivo; muchos de sus juegos forman parte de las antologías de partidas brillantes. Con

negras intentaba complicar rápidamente la posición para conseguir por vía táctica ventajas de apertura. La defensa que lleva su nombre ofrece, en efecto, muchas chances de contrajuego y es más prometedora (para un espíritu emprendedor) que las líneas normales con ... A2R.

El golpe 4 ... A5C (93) pretende controlar la casilla 5R, así como especular con el plan ... P4AD, ... C3AD, ... C5R, ... D4T. Por otra parte, ofrece al blanco la posibilidad de ganar un Peón tras 5 D4Tj C3A 6 C5R O-O!? 7 C×C A×Cj 8 P×A P×C 9 D×PA, con lo que el segundo bando consigue gran superioridad de desarrollo (es mejor 6 ... A2D).



La Defensa Ragozin es una apertura muy elástica porque permite a uno y otro bando trasponer a otras líneas de juego (Variante Moscú, Defensa Viena, Defensa Manhattan y Defensa Nimzoindia).

Además de por el propio Ragozin, ha sido practicada por Alekhine, Averbaj, Keres, Sokolsky, Kotov, Pachman, Spassky y Fischer, entre otros. El maestro internacional español Medina es, asimismo, partidario del sistema.

Entre las muchas respuestas del blanco sólo estudiaremos las dos siguientes: 5 D4Tj y 5 P×P, ya que las demás trasponen a otras aperturas (por ejemplo, 5 P3R, 5 P3TD. 5 D2A y 5 D3C, a la Defensa Nimzoindia; 5 A5C P×P, a la Defensa Viena; 5 A5C P3TR, a la Variante Moscú, y 5 A5C CD2D 6 P×P P×P 7 P3R P3A, a la Defensa Manhattan).

El análisis de la defensa seguirá la pauta marcada por el cuadro sinóptico que se da a continuación:

$$\begin{array}{l}
 5 \text{ D4Tj C3A} \left\{ \begin{array}{l} 6 \text{ C5R} \\ 6 \text{ P} \times \text{P} \\ 6 \text{ P3TD} \\ 6 \text{ P3R} \\ 6 \text{ A5C} \left\{ \begin{array}{l} 6 \dots \text{P3TR}, 6 \dots \text{D3D} \\ 6 \dots \text{P} \times \text{P} \end{array} \right. \end{array} \right. \\
 \\
 5 \text{ P} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 5 \dots \text{D} \times \text{P} \\ 5 \dots \text{P} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 6 \text{ D4Tj} \\ 6 \text{ A5C} \left\{ \begin{array}{l} 6 \dots \text{D3D} \\ 6 \dots \text{O-O} \\ 6 \dots \text{P3TR} \\ 6 \dots \text{P3A} \end{array} \right. \end{array} \right. \end{array} \right.
 \end{array}$$

SECCION 1. VARIANTE 5 D4Tj C3A (ver sinopsis anterior)

En la variante 5 D4Tj C3A el blanco muestra su intención de aprovecharse de la situación del AR adversario. En la actualidad esta continuación ha perdido su refutación, ya que su fuerza es más aparente que real.

6 A5C

Con la amenaza 7 C5R A2D 8 C×A D×C 9 A×C P×A ±.

Se indican brevemente las demás alternativas, que gozan de poca popularidad: 6 C5R A2D 7 C×A (7 C×C A×Cj 8 P×A A×A 9 D3C —9 D2A? C5R 10 P3CR D3A 11 P3A C3D! ≠, Stöckl-Milic, 1956— 9 ... P×P 10 D×PA C5R! =, Freyman-Ragozin, 1934) 7 ... D×C 8 P3R (8 P3TD A×Cj 9 P×A O-O! 10 P3R P3TD 11 A2R P4CD! 12 P×PC P×P 13 D×PC TR1C, con juego activo de piezas que compensa sobradamente el Peón entregado, Tolusch-Sokolsky, 1938) 8 ... P4R 9 P3TD (9 P×P P5D! ≠) 9 ... P×P! = (Colle-Alekhine, 1926); 6 P×P CR×P (6 ... P×P pasa

a 5 P×P P×P en la Sección 2) 7 A2D (7 D2A? P4R! ≠, Flohr-Averbaj, 1952) 7 ... C3C 8 D5C P3TD 9 D3D A2R, con muy buen juego negro (Romanovsky-Ragozin, 1934); 6 P3TD A×Cj 7 P×A A2D! 8 P×P (8 D2A C4TD! 9 P×P P×P 10 A5C P4A y ... T1AD ≠) 8 ... P×P 9 A5C P3TR 10 A×C (10 A4T P4CR! 11 A3C C5R 12 D3C A1A y ... P4TR ≠) 10 ... D×C 11 D3C D3D! = (Makagonov-Keres, 1946); 6 P3R O-O 7 A2D! (7 A3D D2R! 8 O-O P3TD! 9 D2A P×P 10 A×PA P4R! ≠ 7 P3TD A×Cj 8 P×A A2D 9 D2A C4TD! 10 C5R P×P 11 C×PAD P4A 12 C×C D×C ≠) 7 ... P3TD 8 D2A P×P 9 A×P A3D 10 P3TD (10 C5C P4CD!) 10 ... P4R! 11 P5D C2R 12 P3TR D2D 14 P4R D5T! ≠ (Reshevsky-Ragozin, 1937).

Para ver los efectos de A5C sin el jaque de Dama véase la partida modelo 73.

6 ... P3TR

Para replicar a 7 A4T con 7 ... P4CR 8 A3C C5R 9 P3R O-O 10 T1A P4TR! ≠ (Mikenas-Kirilov, 1949).

Una alternativa interesante, aunque luego se vio que era insuficiente (partida Tajmanov-Gipslis, 1962), es 6 ... D3D 7 C2D P3T 8 P3R O-O 9 A3D T1R 10 O-C C2D 11 P3TD ±.

Lo mejor es 6 ... P×P! 7 P3R (7 P4R P3TD 8 P5R P4C 9 D1D P3T 10 P×C P×A 11 P×P T1CR 12 P4TR P5C!, con buen juego negro) 7 ... D4D 8 A×C P×A 9 C2D A×C 10 P×A P4CD! 11 D2A A2C ≠ (Rabinovich-Ragozin, 1935).

7 A×C

Una reciente innovación teórica es 7 P×P, que tuvo lugar en la partida Uhlmann-Kovacevic, 1970; después de 7 ... P×P 8 A4T (8 A×C D×A revierte al texto) 8 ... P4CR 9 A3C C5R 10 T1A P4TR 11 C5R A2D 12 D3C, el blanco quedó con ventaja.

7 ... D×A

Se amenaza 8 ... A2D seguido de 9 ... C×P! 10 D×A4 C7Aj.

8 P×P

Un error es **8 C5R? A2D! 9 C×A D×PD! 10 T1A P×P! ♣** o **10 D2A D×PAD 11 P3R D5TR 12 A5C R×C ♣**.

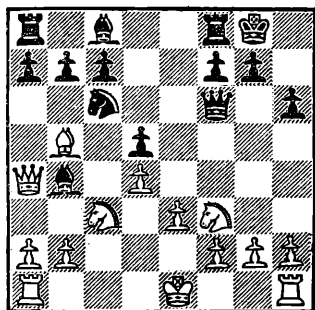
Es jugable **8 P3R O-O 9 P×P**, que pasa a la variante principal (desviarse es flojo: **9 A2R A2D 10 D2A P×P 11 A×P P4R! ♣**).

8 ... P×P 9 P3R

Nuevamente el salto **C5R** es poco prometedor: **9 C5R A2D 10 C×C (10 C×A D×PD! 11 D3C C4T 12 D2A R×C 13 T1D D4R**, con buen juego negro) **10 ... A×Cj 11 P×A A×C 12 D3T D3C 13 P3R P4A 14 P3C T1AR ♣**.

9 ... O-O

Para evitar **10 C5R A2D 11 C×A R×C 12 A5C! ±. 10 A5C (94)**



94

La mejor respuesta negra es **10 ... A5C!**, ya que **10 ... A2D 11 A×C A×Cj 12 P×A A×A 13 D3C** deja al Alfil negro reducido a la misión de un Peón.

Una novedad del maestro húngaro Forintos. Lo más acreditado es **10 A2R A3R** (es interesante **10 ... A2D** para **11 O-O? A×C 12 P×A C×P! 13 D×A C×Aj ♣**. La intención de **... A3R** es mantener defendido el PD una vez el blanco efectúe el enroque) **11 O-O P3TD 12 TR1A!**, y el primer jugador posee una mínima ventaja (Tajmanov-Kotov, 1953).

La posición es muy complicada, ya que después de **10 ... A5C 11 C2D C×P!! 12 P×C D×PD**, el negro posee compensación por la pieza sacrificada. No vale

11 A×C (en lugar de 11 C2D) debido a 11 ... A×Cj
 12 P×A A×C 13 A×PC A×PC 14 T1CR TD1C, y el
 Rey blanco tendrá problemas al no haber enrocado.

La siguiente partida mostrará cuáles son los recursos para cada bando en la compleja situación del diagrama 94.

PARTIDA MODELO 72. Forintos-Medina, 1970. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

10 ... A5C 11 C2D C×P!! 12 P×C D×PD 13 P3TD A×C 14 P×A D4Rj! 15 R1A D×PA 16 T1R D×C 17 D×A P3AD 18 A2R TR1R 19 T1D D7C 20 D3A T3R 21 D3D TD1R 22 A3A D3C 23 P3C D4T 24 R2C T8R 25 TR×T T×T 26 D5A T3R 27 D3D P3CR (mejor 27 ... D1D) 28 T1CD T2R 29 T4C D2A? (29 ... D1D! 30 T4TR D1AR =) 30 T4TR P4TR 31 A×PT!! T5R (31 ... P×A 32 T×P T5R 33 D3A P5D 34 D5A) 32 A3A T×T 33 P×T D5A 34 D3R D×P5 35 P3T P3T 36 D8Rj R2C 37 D7D D4Cj 38 A4C P4C 39 D×PAD P4A 40 D×PD D2R (40 ... R3T 41 D5R P×A? 42 D8T mate) 41 A1D D×P 42 A3C 1-0 (42 ... P4T 43 D7Aj R3T 44 P4T! P5T 45 D6A R2T 46 A7A).

La siguiente partida (Defensa Pseudo - Ragozin, debido al diferido desarrollo del CR blanco) es muy interesante:

PARTIDA MODELO 73. Knaak-Zinn, 1974. (Partida modelo para ver los efectos de A5CR del blanco sin el jaque de Dama en la quinta jugada.)

1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR 4 A5C A5C 5 P3R P3TR 6 A4T P4CR 7 A3C C5R 8 T1A P4TR 9 A3D P5T 10 A5R P3AR 11 D4Tj C3A 12 P×P P×P 13 A×C P×A 14 P5D D×P 15 A×PAR O-O 16 D×A C×D 17 C×D C6Dj 18 R2D C×T 19 R×C A3R 20 C7Rj R2T 21 A×P T×P 22 C3T T×PCR 23 T1A!! T×P (23 ... A×C 24 T7Aj R1T 25 A6A

mate) 24 C4A T1AR 25 C7-6C T4A 26 A7R A×P
 27 T1C A2A 28 C8Aj R3T 29 C7D P6T 30 C6A
 T×C5 31 A8Aj!, 1-0.

SECCION 2. VARIANTE 5 P×P (ver sinopsis de la página 195)

El movimiento 5 P×P puede desembocar en las líneas estudiadas en la Sección 1 (por ejemplo, 5 P×P P×P 6 D4Tj C3A o 6 A5CR P3TR), pero ofrece también la posibilidad de construir un esquema propio —marcadamente posicional— que goza de la preferencia de la mayoría de los maestros.

5 ... P×P

Capturar con pieza tiene el inconveniente de permitir el avance P4R: 5 ... C×P 6 D2A y 7 P4R (6 ... P4AR no es bueno, debilita demasiado el ala de Rey); 5 ... D×P 6 P3R P4A 7 A3D O-O 8 O-O A×C 9 P×A CD2D 10 D2A P×P 11 P×P P3CD 12 P4R ± (Shamkovich-Silberman, 1953).

6 A5C

Con la intención de neutralizar la acción del Caballo sobre las casillas 4R y 5D.

No es recomendable 6 P3R porque el AD blanco tendrá dificultades en tomar parte activa en el juego, mientras que el de su adversario se situará óptimamente en 4AR (que controla la casilla 4R blanca).

Una alternativa es 6 D4Tj C3A con: a) 7 C5R A2D 8 C×C A×Cj 9 P×A A×A 10 D3T!? (10 D3C O-O =) 10 ... C5R! (10 ... D2R 11 P3R ±) 11 P3R D5T! 12 D2C O-O = (Rajkovic-Polgar 1967); b) 7 A5C P3TR 8 A×C (8 A4T P4CR! 9 A3C C5R 10 T1A P4TR! ≠, Mikenas-Kirilov, 1949) 8 ... D×A 9 P3R O-O 10 A2R A3R 11 O-O P3TD 12 TR1A ± (Tajmanov-Kotok, 1953; se ha traspuesto a la Sección 1).

6 ... P3A

Se pretende 7 ... D4T 8 D2A C5R!

Otras alternativas son: 6 ... **D3D** 7 C2D (7 A×C A×Cj! 8 P×A D×A 9 D3C D3D =) 7 ... P3A 8 P3R O-O 9 A3D CD2D 10 O-O T1R 11 D2A! ± (11 T1A D3R 12 D2A C1A =, Sthalberg-Tajmanov, 1952); 6 ... **O-O** 7 P3R A2R (7 ... P4A!? 8 A2R! P×P 9 D×P! C3A 10 A×C C×D 11 A×D C×Cj 12 A×C T×A 13 O-O-O ±, Averbaj-Gipslis, 1957) 8 D2A CD2D seguido de ... T1R y ... C1A, con igualdad; 6 ... **P3TR** 7 A4T! (7 A×C D×A 8 D3C A×Cj 9 P×A O-O?! 10 P3R T1D 11 P4A P4A?! 12 PA×P P×P 13 C×P D4C 14 P4A! ±, Malich-Starck, 1967. Lo mejor contra 8 D3C es 8 ... P4AD! 9 P×P —9 D×P C3A 10 P3R A3R 11 D4R O-O-O ≠, Kogan-Lipnitzky, 1950— 9 ... C3A! 10 P3R A3R =. Tampoco da ventaja 8 T1A O-O 9 P3TD A×Cj 10 T×A P3A =, Denker-Fischer, 1960, y Pachman-Averbaj, 1952) 7 ... P4A 8 P3R (8 P3TD A×Cj 9 P×A P4CR 10 A3C C5R ≠ Sliwa-Kluger, 1962. Es interesante 8 T1A P5A 9 C2D! A3R! 10 P3R O-O 11 A2R C3A 12 O-O A2R!, y el blanco está algo mejor, Olafsson-Fischer, 1958) 8 ... C3A 9 T1A P4CR 10 A3C D4T = (Bazán-Fischer, 1960).

7 P3R D4T

A pesar de su aparente fuerza, esta jugada constituye un error. Es más aconsejable 7 ... **P3TR**, con trasposición a líneas del comentario anterior; por ejemplo, 8 A×C D×A 9 A2R O-O = (Prameshuber-Sonsonko, 1974, partida modelo 75).

El blanco consigue ventaja después del enroque: 7 .. **O-O** 8 A3D T1R 9 D2A P3TR 10 A4T CD2D 11 O-O A3D 12 TD1C! D2R 13 TR1R ±.

8 A×C!

No sirve 8 **D3C** C5R 9 T1A P3A!, y el blanco experimenta dificultades.

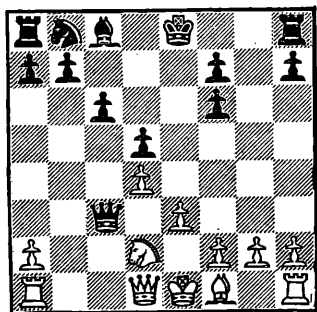
8 ... A×Cj

Después de 8 ... **P×A** 9 D2A el blanco está mejor.

9 P×A D×PAj

Obligada, pues 9 ... **P×A** 10 D2A es muy inferior desde el punto de vista posicional.

10 C2D P×A (95)



95

La débil estructura de peones en el ala de Rey y lo expuesto de la Dama adversaria constituyen amplia compensación por el Peón que el blanco ha sacrificado.

Existe gran superioridad posicional blanca debido a un factor permanente (mejor estructura de peones, lo que favorece el final) y a un elemento transitorio (la mala colocación de la Dama enemiga, así como las dificultades en proteger al Rey). Por consiguiente, sea en el medio juego, sea en el final, las chances del negro son muy reducidas: en el medio juego, ataque a lo largo de la columna CR; en el final, valorar el ala de Dama. Sin embargo, contra un plan suficientemente enérgico, tales posibilidades no son realizables.

PARTIDA MODELO 74. Lengyel-Rubinetti, 1968. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

11 T1C C2D 12 T3C D4T 13 D2A D2A 14 A3D P4TR
15 A5A! C3C 16 A×A D×A 17 O-O D3R 18 P4TD
O-O-O 19 TR1C T2D 20 T4C T1C 21 C3C D6T 22
P3C P5T 23 C5A T2R 24 T4-3C (24 P5T P×P 25
PA×P T×P!) 24 ... P4A 25 C×P!! R×C (25 ... T×C
26 P5T) 26 D5A! T2A 27 T×Cj! R1T (27 ... P×T
28 D×PCj R1T 29 D6Tj T2T 30 D×Pj) 28 D6D P×P
29 PA×P P5A! 30 D×PAR (30 D×T T×P! 31 P×T
D×Pj, tablas) 30 ... P×T 31 D×T D3R 32 T3C T1C
33 T3A P4AD 34 P×P T1AD 35 P×P!! T×D 36 P×T

D1A 37 T5A R2C 38 P5T P4A 39 R2A R2T 40 P4T R2C 41 P5T, 1-0 (una vez se juegue 44 P8TR(=D) D×D 45 P8A(=D)j D×D 46 T×D R×T, seguirá 47 R3A, 48 R4A, 49 R×P y el final se gana rápidamente).

PARTIDA MODELO 75. Prameshuber-Sosonko, 1974.

Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

7 ... P3TR 8 A×C D×A 9 A2R O-O 10 O-O A3D 11 T1A T1R 12 T1R A4AR 13 P3TD C2D 14 C1C P4CR 15 C3-2D T2R 16 C1A R2C 17 C3C A×C6 18 PT×A P4TR 19 C3A T1T 20 A3A D3C 21 D3C C3A 22 A1D P5T 23 P×P T×PT 24 P3C T1T 25 A3A D2T 26 A2C D7Tj 27 R1A A6T 28 A×A T×A 29 D1D C4T 30 R2R (ante 30 ... T×PC! 31 P×T C×P mate) 30 ... C×Pj 31 R3D D×P, 0-1.

GD DEFENSA ORTODOXA (E)

Variante de los Cambios y Variante Clásica

Se trata de los sistemas de juego más empleados en la Defensa Ortodoxa, especialmente el primero. La Variante de los Cambios conduce a unos esquemas en los que el negro difícilmente puede obtener contra-juego; la presión adversaria (en general en el flanco de Dama) en cambio, va incrementándose paulatinamente hasta provocar la formación de una debilidad permanente y, a partir de entonces, deberá emplearse la técnica adecuada para explotar tal debilidad. Para que aquello no suceda, el negro ha de utilizar una refinada técnica defensiva.

En la Variante Clásica, el blanco dispone de medios para mantener la iniciativa en el centro y en el ala de Rey. El segundo jugador, para contrarrestarla, ha de conocer muy bien la teoría de la línea, pero ello

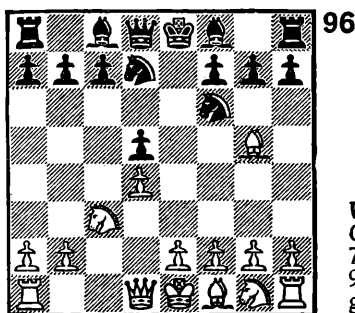
le conduce a posiciones muy igualadas (tras diversos cambios de piezas) que hacen difícil la victoria. Por lo tanto, ninguno de los sistemas que aquí se estudian se recomienda para el negro, en el caso de que este bando desee ganar a toda costa.

TEMA 11

Variante de los Cambios

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
4 A5C CD2D 5 P×P P×P)

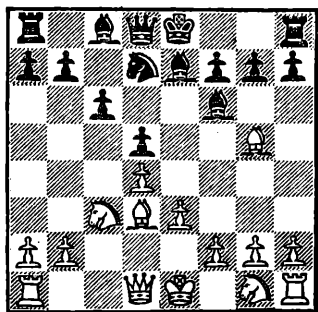
El cambio de peones 5 P×P P×P (96) da a la partida un carácter eminentemente posicional.



Un gravísimo error es 6 C×P? debido a 6 ... C×C 7 A×D A5Cj 8 D2D A×Dj 9 R×A R×A, y el negro ha ganado una pieza.

Prácticamente, la Variante de los Cambios empieza después de 6 P3R A2R 7 A3D P3A (97).

Nuestro análisis empezará a partir de la posición del diagrama 97, tras 7 jugadas por bando; ello nos obliga a finalizarlo en la jugada superior a la que, en general, seguimos en la obra, pero no sobrepasaremos el movimiento 15 en las variantes principales.



97

En esta posición, uno de los planes de ataque posicional por parte del blanco es el famoso *ataque de minorías* (P4CD, P4TD, P5CD), introducido por Capablanca.

El cuadro sinóptico de las líneas que se tratan es el siguiente:

8 CR2R, 8 C3A

$$\begin{array}{l}
 8 \text{ D2A} \left\{ \begin{array}{l} 8 \dots \text{C1A} \left\{ \begin{array}{l} 9 \text{ CR2R} \\ 9 \text{ C3A} \end{array} \right. \\ 8 \dots \text{C4T} \left\{ \begin{array}{l} 9 \text{ P4TR} \\ 9 \text{ A} \times \text{A} \end{array} \right. \\ 8 \dots \text{P3TR} \left\{ \begin{array}{l} 9 \text{ A4AR} \\ 9 \text{ A4T} \end{array} \right. \\ 8 \dots \text{O-O} \left\{ \begin{array}{l} 9 \text{ CR2R} \\ 9 \text{ C3A} \left\{ \begin{array}{l} 9 \dots \text{P3TD} \\ 9 \dots \text{P3TR} \\ 9 \dots \text{T1R} \left\{ \begin{array}{l} 10 \text{ O-O-O} \\ 10 \text{ P3TR} \\ 10 \text{ O-O} \end{array} \right. \end{array} \right. \end{array} \right. \end{array} \right.
 \end{array}$$

En los últimos años se juega también la Variante de los Cambios con 4 P×P P×P 5 A5C, que puede producir algunas diferencias con las líneas que se analizarán en el presente tema. En particular, esas diferencias (que favorecen al negro) derivan de la circunstancia de que el AD negro puede ser movido rápidamente; por ejemplo, 4 P×P P×P 5 A5C P3A 6 C3A A2R 7 D2A P3CR! 8 P3R A4AR! 9 A3D A×A 10 D×A CD2D 11 A6T C5C 12 A4A O-O = (Bobotzov-Petrosian, 1968).

En cuanto a 4 P×P P×P 5 A4A A2R, véase la Defensa Petrosian en GD Defensa Ortodoxa (C).

8 D2A

Una jugada que se efectúa casi siempre, pues el control sobre la columna AD, por una parte (en particular las casillas 3AD y, sobre todo, 5AD) y sobre la diagonal 1CD-7TR, por otra, son imprescindibles para intentar sacar ventaja de la apertura. La alternativa 8 **CR2R**, por ejemplo, permite alcanzar un rápido equilibrio tras 8 ... C4T! 9 A×A D×A 10 D2A P3CR 11 O-O C2-3A! 12 TD1C O-O 13 P4CD A2D 14 P5C C3D! 15 P×P C5C! = (Byrne-Guimard, 1964). No conviene 8 **C3A**, por 8 ... C5R! 9 A×A D×A 10 A×C P×A 11 C2D P4A ≠ (o 9 A4AR C2-3A 10 D2A O-O! ≠).

SECCION 1 JUGADAS 8 ... C1A Y 8 ... C4T

(ver sinopsis de la página 204)

8 ... C1A

El plan que se pretende es ... C3R, ... P3CR, ... C2C, y ... A4AR, con la intención de cambiar el AR blanco, una de las piezas más importantes del primer jugador.

La alternativa 8 ... **C4T** se apoya en la siguiente línea: 9 A×A D×A 10 C5A C5A! y permite asimismo la secuencia ... P3CR, ... C2C, ... A4A. Un ejemplo de su empleo: 8 ... C4T 9 A×A (9 P4TR!? es interesante).

Una continuación es 9 ... P3TR 10 A×A! D×A 11 O-O-O ±. No sirve 9 ... A×A?, por 10 P×A D×P 11 C3T D2R 12 O-O-O P3CR 13 TD1R, seguido eventualmente de P4R ±) 9 ... D×A 10 O-O-O (10 C3A C5A!; 10 CR2R P3CR —10 ... C1A 11 O-O-O P3CR 12 P4R! P×P 13 A×P C3A 14 P5D! ±, Jasin-Chistiakov, 1960— 11 O-O-O P4AR 12 C4A! C×C 13 P×C D3D 14 TR1Rj R2A 15 P3CR C3A 16 C2R A3R 17 C1C! —para C3A, C5R— ±, Euwe-Donner, 1956) 10 ... C2-3A (10 ... P3CR 11 P4CR C2C 12 C3A! ±) 11 C3A A5C 12 TD1C! ±.

9 C3A

En general, el blanco puede elegir entre el **ataque de minorías** (C3AR, O-O, TD1C, P4CD, P4TD, P5C, TR1A) o un ataque al Rey adversario (CR2R, O-O-O, P3A, A4TR, A2AR, P4R). Veamos una línea de la segunda posibilidad: **9 CR2R C3R** (9 ... C4T 10 A×A D×A 11 P3TR P3CR 12 O-O-O C2C 13 P4R P×P 14 A×P A4A 15 P5D ±, Bronstein-Mikenas, 1957) 10 A4T P3CR 11 O-O-O (es interesante 11 P3TR C2C 12 P3A O-O 13 O-O-O C3-1R 14 A2A C3D 15 P4TR ±, Kotov-Böök, 1961) 11 ... C2C 12 P3A C4A (mejor 12 ... O-O 13 P3TR C3-1R 14 A2R ±, Bronstein-Korzin, 1961) 13 A2A D4T 14 R1C A3R 15 P3TR O-O-O 16 P4R ± (Bronstein-Medina, 1955).

9 ... C3R

Jugar primero el AD es menos fuerte: **9 ... A3R** 10 O-O C3C 11 C2R C5C 12 A×A D×A 13 C4A ± (Flohr-Euwe, 1932); **9 ... A5C** 10 C5R A4T (10 ... A3R 11 P4A ±) 11 O-O A3C 12 A×C! A×A 13 P4A A×A 14 D×A C3R 15 P5A C2A 16 T3A ±.

10 A4T

Es interesante la idea de Gligoric **10 P4TR**: 10 ... P3TR 11 A×C A×A 12 O-O-O (12 P4CR C2A 13 A5A es, asimismo, fuerte) 12 ... C2A 13 P5T A5C = (Gligoric - Stahlberg, 1952, y Bronstein - Stahlberg, 1953).

10 ... P3CR!

Con la idea ... C2C, ... A4AR. Las demás jugadas permiten el plan O-O, TD1C, P4CD, P4TD, P5C ±.

11 O-O

El blanco dispone de varias alternativas (11 O-O, 11 P3TR y 11 O-O-O). Las dos primeras son las mejores; en cuanto a **11 O-O-O** fue refutada al encontrarse la continuación 11 ... C2C! 12 P3TR A4AR =. En la partida Reshevsky-Stahlberg, 1937, se jugó 11 ... O-O? 12 R1C (12 P3TR C2C 13 P4CR ±) 12 ... C2C 13 P3TR A4AR 14 A×C A×A 15 P4CR ±.

Un ejemplo de **11 P3TR** es 11 ... C4T (11 ... C2C? 12 P4CR! O-O 13 O-O-O C3-1R 14 A×A D×A 15

TD1C C3D 16 P4TR! $\pm$, Tajmanov-Persitz, 1956. Si
12 ... P4TR, sigue 13 C5R P $\times$ P 14 A $\times$ P!) 12 A $\times$ A
D $\times$ A 13 O-O-O $\pm$ (Olafsson-German, 1962).

11 ... 0-0

Tampoco aquí vale 11 ... C2C: 12 P4CD! P3TD (12 ... A×P 13 C×P! D×C —13 ... P×C 14 D4Tj— 14 A×C O-O 15 D2C ±; 12 ... A4AR 13 P5C O-O 14 P×P P×P 15 C5R ±. Tampoco vale 12 ... O-O por 13 P5C! P×P 14 C×PC, y el PD débil del negro fue fatal, Geller-Barcza, 1962) 13 TD1C A4AR 14 P4TD O-O 15 A×A C×A 16 A×C A×A 17 P5C ± (Polugajevsky-Minev, 1962).

12 TD1C

Es fuerte **12 C4T C2C 13 C5A**; por ejemplo, **13 ... C4A 14 A5CR C3D 15 C5R T1R 16 P4CD C3A-5R 17 A×A D×A 18 TR1R ±** (Trifunovic-Olivera, 1953).

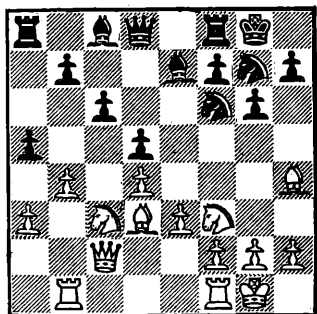
12 ... P4TD

Una de las formas de prevenir el ataque de minas. Después de 12 ... C2C 13 P4CD A4AR 14 C4T y eventualmente TR1A. C5A, P5C y C5R, el blanco posee una posición magnífica, pues su adversario carece de reacción en el ala de Rey.

13 P3TD C2C

Cada bando tiene muy marcada su estrategia.

14 P4CD (98)



98

El blanco amenaza 15 P5C y si 15 ... P×P 16 T×P se ejerce presión contra tres peones débiles (PTD, PCD, PD). Caso de permitirse 16 P×P P×P, los peones débiles serían el de TD y el de AD.

El blanco posee clara ventaja posicional debido a que su iniciativa en el ala de Dama no puede contrarrestarse por un contraataque en el sector opuesto. Como consejo de validez general, el avance P5C es bueno cuando, como respuesta, el avance ... P4AD no lo es.

Una posible continuación es **14 ... P×P** 15 P×P A4AR 16 P5C ± (Szabo-Stahlberg, 1953; ahora no 16 ... P4A? a causa de 17 P×P A×P 18 A×A C×A 19 A×C D×A 20 C×P ±).

En la partida Gligoric-Damianovic, 1967, se demostró que **14 ... C4A** es también flojo: 15 A5CR A3R 16 C4TD P×P 17 P×P C2D 18 A×A D×A 19 C5A ±.

PARTIDA MODELO 76. Olafsson-German, 1962. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

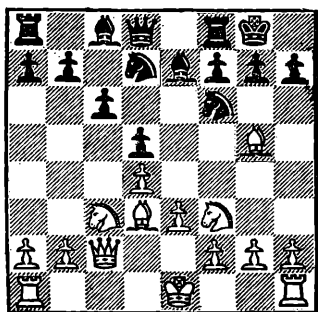
11 P3TR C4T 12 A×A D×A 13 O-O-O C3-2C 14 C5R C3A 15 P4CR C2D 16 P4A O-O 17 R1C C×C 18 PD×C P3A 19 P×P T×P 20 TR1R A3R 21 P4R! P×P 22 C×P T×P 23 C5A T1D 24 C×A C×C 25 D3C R2A 26 A4A T×Tj 27 T×T R3A 28 D3Aj R2A 29 T1R T×A 30 D×T D3D 31 D3C P3C 32 D3ARj R2C 33 T1AR D2R 34 D3Aj R3T 35 D×P C5D 36 D1Aj R2C 37 D4A D4A 38 D7Aj, 1-0 (38 ... R3T 39 D8Aj lleva a un final que se gana fácilmente).

SECCION 2. JUGADAS 8 ... P3TR Y 8 ... O-O (ver sinopsis de la página 204)

8 ... O-O

El movimiento **8 ... P3TR** traspone, en general, a las demás alternativas. Puede tener, sin embargo, unas líneas propias; por ejemplo, **8 ... P3TR** 9 A4AR (9 A4T revierte a las variantes ordinarias) 9 ... C4T? (mejor 9 ... O-O) 10 C×P!! y ahora no vale 10 ... P×C a causa de 11 A7A, que gana la Dama.

9 C3A (99)



99

El negro dispone de tres respuestas: 9 ... P3TD, 9 ... P3TR y 9 ... T1R.

La otra alternativa, 9 CR2R, es asimismo fuerte: 9 CR2R P3TR 10 A4T T1R 11 O-O-O C1A 12 P3TR A3R 13 P4CR P3TD 14 P4A 15 P5C ± (Gufeld-Zamijovsky, 1963). Aún mejor para el blanco parece 11 P3A!, introducida en la partida Botvinnik-Larsen, 1965 (después de esta jugada se considera que 9 CR2R es superior a 9 C3A).

LINEA 1. Variantes 9 ... P3TD y 9 ... P3TR (ver sinopsis de la página 204).

9 ... P3TR

En una partida Botvinnik-Alatorzev, 1934, se ensayó 9 ... P3TD, pero tras 10 P4CR! C×P (10 ... P3T 11 A4AR ±) 11 A×Pj R1T 12 A4A C2-3A 13 A3D C4T 14 P3TR! C5-3A 15 A5R el blanco obtuvo ventaja. El movimiento ... P3TD, antes de P4CD del blanco (empleado cuando este bando, por estar ya enrocado, no puede refutarlo por medio de P4CR!) es también flojo porque permite el plan D3C, C4TD y contra ... C5R responder A×A y A×C! seguido de D4C, controlando las casillas negras del segundo jugador, Capablanca-Mieses. 1928 (puede utilizarse asimismo el ataque de minorías).

10 A4T

Una continuación agresiva muy fuerte es 10 P4TR! (el negro juega habitualmente 8 ... P3TR 9 A4T O-O

10 C3A, para evitar el sacrificio de Alfil): 10 ... T1R (10 ... P×A 11 P×P C5R 12 A×C P×A 13 D×P) 11 O-O-O P×A 12 P×P C5R 13 A×C P×A 14 D×P A×P 15 D7Tj R1A 16 P5D! ±.

10 ... T1R

Con la idea de controlar férreamente la casilla 5R tras 11 ... C5R 12 A×A D×A.

Según Euwe es jugable también 10 ... C1R, pero Trifunovic ha encontrado que el blanco queda mejor mediante la línea 11 A×A D×A 12 O-O-O C2-3A 13 P3TR C3D (ésta es la idea de ... C1R, dominar la casilla 5R) 14 P4CR! ±.

11 O-O

Contra 11 O-O-O es muy fuerte 11 ... C5R!; por ejemplo, 12 A×A D×A 13 A×C P×A 14 C2D C3A = (el Alfil negro será activo tras ... P4AD, ... A3R, ... A4D o tras ... P3CD, ... A3T, ... A6D). Es digna de atención la retirada 12 A3C (en lugar de 12 A×A) 12 ... C×C 13 D×C P4TD 14 R1C P5T 15 D2A P6T 16 P3CD, con juego muy complejo (Korchnoi-Pfleger, 1965).

11 ... C5R

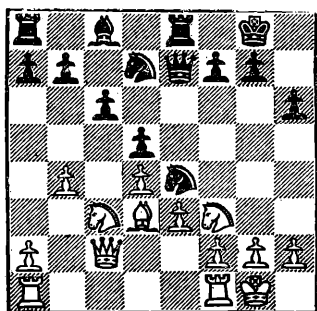
La forma más segura de alcanzar una posición de igualdad.

12 A×A

Ninguna respuesta proporciona ventaja: 12 A3C C×A 13 PT×: A3D 14 TD1C P4TD 15 C4TD C3A 16 C5A P3CD 17 C4TD A2D = (Kotov-Byrne, 1954); 12 A×C A×A (12 ... P×A? 13 D×P A×A 14 D×A) 13 A7Tj R1T 14 A3D A2R 15 TD1C P4TD 16 P3TD A3D =.

12 ... D×A 13 P4CD (100)

La posición puede considerarse igualada, aunque el negro ha de jugar con precisión. Por ejemplo, no valen 13 ... D×P (como se indica en la leyenda del diagrama 100) ni 13 ... C×C (por 14 D×C C3A 15 P5C ±). Tampoco es adecuado el apoyo 13 ... P4AR a causa del eventual C5R, seguido de TR1R y P3A.



100

Después de 13 ... D×P 14 C×C P×C 15 A×P C3A 16 A3D, el blanco tiene ventaja debido al plan C5R, TD1C, P4TD, T4C, TR1C, A5A.

La única forma de equilibrar la partida es 13 ... C2-3A y ahora, si 14 P5C, contestar con 14 ... P4A! (recuérdese que P5C es fuerte sólo si ... P4AD no lo es, e inversamente) 15 P×P C×PAD = (Donner-Portisch, 1964).

Esta última línea sugirió jugar 13 TD1C (en lugar de 13 P4CD), pero el negro dispone de la interesante y temática idea 13 ... C3D! 14 P4CD P4CD!, seguido de ... C5A!, con posición comodísima para el bando defensor.

PARTIDA MODELO 77. Borrell-Abrás, 1972. Las trece primeras jugadas son las de la variante principal.

13 ... C2-3A 14 C4TD A3R 15 C5A C3D 16 P4TD P3CR 17 C5R A4A 18 A×A C×A 19 D3C C3D 20 P5C TR1AD 21 P×P P×P 22 TD1C TD1C 23 D3D D2A 24 D6T T×T (ante 25 T×T, 26 C×PAD) 25 T×T R2C 26 P3TR P4T 27 P5T C1C (27 ... C4C 28 C×PAD! y 29 D×C) 28 C5A-3D P3A 29 C4AR R2T 30 C5×PC, 1-0 (el negro no supo maniobrar y quedó rápidamente inferior).

PARTIDA MODELO 78. Botvinnik-Larsen, 1965. Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal (se trata de un modelo con el desarrollo del CR por 2R).

9 CR2R P3TR 10 A4T T1R 11 P3A! P4A 12 O-O P3T 13 TD1D P4CD 14 A2A P5A 15 A5A C3C 16 C3C A1A 17 P3TD A2C 18 P4R P3C 19 A3T P4TD 20 P5R P5C 21 C3A-2R C2T 22 P4A A3A 23 T1T A5T 24 D1C P4A 25 P×P P×P 26 C×P!! P×C 27 A×P D2R 28 C3C A2D 29 A×A C×A 30 D6Cj D2C 31 D6AD! T×T 32 T×T D2A 33 T7T (se amenaza 34 T×C y 34 P6R) 33 ... C×P 34 PD×C D3R 35 D×D T×D 36 C5A T3AD 37 R1A! P6A 38 P×P P×P 39 A3R A4A 40 A×A T×A 41 T1T C1A 42 R2R C3R 43 P3C P4T 44 R3D P5D 45 C6D (45 C×P T4D 46 T4T P7A) 45 ... T2A 46 C4R R2T 47 P5A C1D 48 C6Aj R3T 49 C5D T2CD 50 P6R C3A 51 T2T C4Rj 52 R×P, 1-0.

LINEA 2. Variante 9 ... T1R (con 10 O-O-O y 10 P3TR) (ver sinopsis de la página 204).

El movimiento 9 ... T1R es muy utilizado porque, además de controlar la casilla 5R, permite, eventualmente, pasar al contraataque en el ala de Rey por medio de ... T3R, ... T3C (o ... T3TR) o bien por medio de ... P3AR, ... P4CR, ... P4TR, ... T2R, ... T2CR (o ... T2TR).

10 O-O-O

Una forma agresiva de tratar la posición, que exige gran atención por ambas partes. La alternativa 10 P3TR es incolora y conduce a una rápida igualdad: 10 ... C1A 11 A4AR A3D 12 A×A D×A 13 O-O P3CR! = (Reshevsky-Flohr, 1937).

En lo que respecta a 10 O-O, el método más corriente (véase la Línea 3).

10 ... C1A

11 P3TR

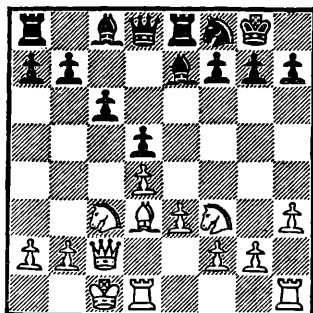
Una idea interesante es **11 P4TR**; por ejemplo, **11 ... C5C** (es mejor **11 ... A3R** =, Polugajevsky-Klovan, 1964) **12 TD1C P3A** **13 A4AR A3D** **14 AxA DxA** **15 P5T A2D** **13 R1C TD1A** **17 C4TR C3T** **18 P4CR ±** (Polugajevsky-Karaklaic, 1963).

11 ... C5R

12 A×C

12 ... $A \times A$

13 A3D A2R (101)



101

213

El blanco posee ventaja, pues domina más espacio y su par de caballos es superior a los dos alfiles adversarios. El plan a seguir es R1C, C2R, C4A y C5R. Para el negro la única reacción es la indicada en la leyenda del diagrama 101.

PARTIDA MODELO 79. Baguirov-Van Scheltinga, 1965. Las trece primeras jugadas son las de la variante principal.

14 R1C A3R 15 C2R T1A 16 C4A P4AD 17 C×A C×C (17 ... P×C 18 A5C P×P 19 D4T ±) 18 A×Pj R1A 19 A5A P×P 20 D3D P×P 21 P×P T3A 22 C5R T3D 23 A×C T×A 24 D7T A3A 25 C4C T3C 26 T2D D3D 27 T1AD T3A 28 T1-1D T3C 29 P3CD D3R 30 T×P P3C 31 C6T R2R 32 T7Dj, 1-0.

PARTIDA MCDELO 80 Matulovic-Tomovic, 1958. Las diez primeras jugadas son las de la variante principal.

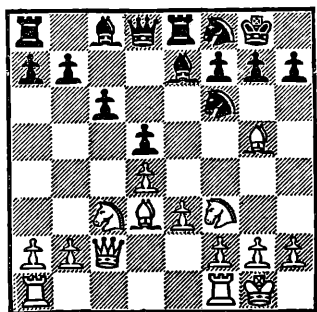
11 A×C A×A 12 P3TR P4TD 13 P4CR P4CD 14 TD1C P5T 15 F5C A2R 16 C5R T3T 17 A×Pj!! C×A 18 P6C! P4AR (18 ... C4C 19 T×C! A×T 20 P×Pj R1A —20 ... R1T 21 C6Cj R2T 22 C8Aj!— 21 D7T, ganando) 19 P×Cj R×P 20 D2R P4A 21 D5Tj T3T 22 T×Pj!! R×T 23 T1Cj R2T 24 D7Aj, 1-0.

LINEA 3. Variante 9 ... T1R 10 O-O (ver sinopsis de la página 204).

Se plantea así la posición más frecuente de la Variante de los Cambios que, según muestra la práctica, es favorable al blanco.

10 ... C1A (102)

Con el conocido plan ... C3R, ... P3CR, ... C2C, ... A4AR. Ocupar inmediatamente la casilla 5R es débil a causa de **10 ... C5R** 11 A×C A×A 12 A×Pj



102

En esta posición se han experimentado las siguientes continuaciones: 11 A×C, 11 TD1R, 11 TD1C.

R1T 13 A5A. Tampoco es bueno expulsar el AD con 10 ... P3TR, ya que después de 11 A4AR! el blanco tiene ventaja: a) 11 ... C3C 12 P3TR y 13 C5R ±; b) 11 ... C4T? 12 C×P! y si 12 ... P×C? entonces 13 A7A; c) 11 ... C1A 12 TD1C (o 12 P3TR A3D 13 A×A D×A 14 TD1C P4TD 15 P3TD A3R 16 P4CD ±) 12 ... P4TD 13 P3TD C4T 14 A5R A5CR 15 C2D P3A 16 A3C C×A 17 PT×C ± (Reshevsky-Jiménez, 1970).

A) Continuación 11 A×C A×A (a partir de la posición del diagrama 102).

La jugada 11 A×C ha sido practicada por el maestro estadounidense Reshevsky con buenos resultados. Su intención es desviar el AR negro de la diagonal que ocupa y así poder realizar el avance P4CD sin necesidad de prepararlo con TD1C.

12 P4CD A5C

Para apartar el CR de la posición 3AR, que es la ideal para la defensa del enroque. Además, se desarrolla el ala de Dama (uno de los objetivos de ... C1A).

13 C2D T1A

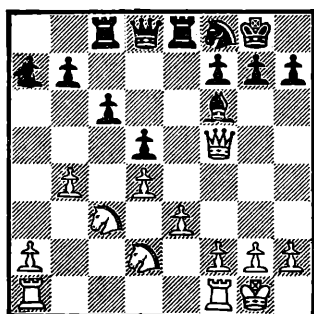
En la partida Baguirov-Silberstein, 1971, se jugó 13 ... A2R, que tampoco consiguió el equilibrio: 14

TD1C A3D 15 TR1R D5T 16 C1A T3R 17 P3A A4T
 18 D2A D2R 19 P5C ± Esta línea es interesante
 porque muestra una defensa estándar contra el ata-
 que al Rey.

14 A5A!

El cambio de alfiles reducirá las chances del ne-
 gro para el ataque y, en cambio, las del blanco per-
 manecerán intactas para realizar el ataque de mi-
 norías.

14 ... A×A 15 D×A (103)



103

A pesar de los cambios de
 piezas, el blanco conserva
 la iniciativa.

El blanco posee una clara superioridad estratégica
 que se pone de manifiesto tras el plan TR1C!, P4TD,
 C3C y, eventualmente, P5C!; el negro carece de po-
 sibilidades de conseguir la iniciativa en el otro sector,
 por lo que su papel, puramente defensivo, es el de
 aguardar acontecimientos.

PARTIDA MODELO 81. Reshevsky-Miagmasuren,
1967. Las quince primeras jugadas son las de la
 variante principal.

15 ... P3CR 16 D3D D3D 17 TR1C A2C 18 P4TD
 C2D 19 T2T T3R 20 T2A TD1R 21 C3C C3A 22
 P3T P3C 23 C1A A3T 24 C1-2R C4T 25 P5C D2D
 (no sirve 25 ... P4AD 26 P×P y 27 D×PD) 26 P×P

T×PA 27 D5C T1-1AD 28 T1-1AD T1-2A 29 P4C!
P3T (29 ... C juega 30 C×P!!) 30 D×PT C3A 31
C×P!! C×P (31 ... D×C 32 T×T T×T 33 D8Tj)
32 T×T D×C 33 D8Tj, 1-0 (no se puede evitar 34
T×Pj seguido de 35 D×D).

B) Continuación 11 TD1R (a partir de la posición
del diagrama 102).

Una idea de Botvinnik a quien, en la Variante
de los Cambios le gusta luchar por la casilla 4R con
todas las piezas.

11 ... C5R

Ante A4T. C5R (o C2D), P3A, A2A, P4R ±.

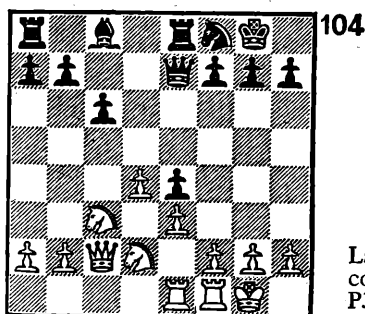
12 A×A

Un error es 12 A×C A×A 13 A3D (13 C×A?
D×C 14 A3D A6T! ♣) 13 ... A2R, y ahora el blanco,
para seguir con el ataque de minorías, debe perder
un tiempo con 14 T1C.

12 ... D×A 13 A×C!

La clave de 11 TD1R es efectuar este cambio y,
a continuación, atacar el Peón negro en 5R mediante
P3A. Se abrirán, de este modo, líneas para las torres.

13 ... P×A 14 C2D (104)



La principal baza del blan-
co reside en la ruptura
P3A!

El blanco posee ventaja debido a la debilidad del PR adversario. Por ejemplo, no sirve 14 ... A4A por 15 P3A! ±, ni tampoco 14 ... P4AR por 15 P3A P×P 16 C×P A3R 17 P4R ±.

PARTIDA MODELO 82. Botvinnik-Larsen, 1966. Las catorce primeras jugadas son las de la variante principal.

14 ... P3CD 15 D4T (15 C2×P A3T) 15 ... P4AR 16 P3A P×P 17 C×P A2C 18 C5R D3R 19 D2A A1A 20 P4R D3D 21 T1D C3R 22 D3C P×P 23 T7A! P4TD (24 ... C×P 25 T8Aj! R×T 26 D7A mate) 24 C×PR D4D 25 T×Pj!! R×T 26 D3Cj, 1-0 (26 ... R1A 27 T1ARj R2R 28 T7Aj R1D 29 D4Tj).

C) Continuación 11 TD1C (a partir de la posición del diagrama 102).

Esta continuación es la más segura y utilizada. Su intención es obvia: apoyar el avance P4CD e iniciar, así, el ataque de minorías.

11 ... C5R

Se han ensayado muchas jugadas para equilibrar la posición, pero ninguna ha sido suficientemente fuerte como para conseguirlo: 11 ... P4TD (quizá lo mejor) 12 P3TD C5R (12 ... P3CR 13 P4CD P×P 14 P×P C5R 15 A×A D×A 16 P5C ±) 13 A×A D×A 14 C4TD C3C 15 C6C ±; 11 ... P3CR 12 P4CD P3TD 13 P4TD C3R 14 A4T C2C 15 P5C PT×P 16 P×P A4A 17 P×P P×P 18 C5R! ± (Van den Berg-Kramer, 1950); 11 ... C3C 12 P4CD A3D (12 ... C5R 13 A×A D×A 14 P5C ±; 12 ... P3TD 13 P4TD C5R pasa a 11 ... C5R) 13 P5C (o 13 TR1R ±, Gligoric-Robatsch, 1967) 13 ... A2D 14 P×P A×PA 15 D3C A2R 16 A×C! A×A 17 A5C D3D 18 TR1R ± (Smyslov-Keres, 1948); 11 ... P3TR 12 A4AR A3D 13 A3C A×A 14 PT×A P3CR 15 P4CD P4C 16 P4R! ± (Uhlmann-Niemela, 1961); 11 ... A5CR 12 C2D (también es fuerte 12 C5R A4T 13 P4CD ±, Geller-Mi-

kenas, 1963) 12 ... A4T 13 TR1A A3C 14 A×A C×A
15 A×C A×A 16 P4CD ±.

12 A×A D×A

Por supuesto, no es bueno tomar de Torre, porque se pierde un Peón (12 ... T×A 13 C×C P×C 14 A×P).

13 P4CD P3TD

Para oponerse a P5C, ya que permitir este avance sin obligar a P4TD es peor aún; por ejemplo, 13 ... A4A 14 P5C D3D 15 P×P P×P 16 C5R C×C 17 D×C A×A 18 C×A ± (Donner-Czerniak, 1962).

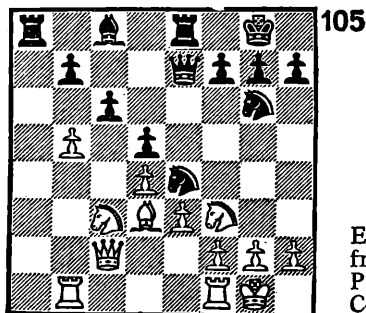
14 P4TD C3C

Para ... P4AR, ... P5AR, creando contrajuego en el ala de Rey.

15 P5C PT×P

Capturar con el PA, aun admitiendo que el PD estuviera protegido (si en lugar de ... C3C se hubiera jugado .. A3R), es un grave error estratégico, puesto que la debilidad del PD sería decisiva en el final.

16 P×P (105)



El contraataque 16 ... T6T fracasa debido a 17 A×C! P×A 18 C2D A4A 19 C4A! ±.

El blanco posee ventaja posicional, pues su iniciativa en el ala de Dama es más fuerte (y también se desarrolla más rápidamente) que la acción adversaria contra el Rey. Por ejemplo, no vale 16 ...

A4A 17 P×P P×P 18 A×C! P×A 19 C2D ± (18 ... A×A 19 C×A P×C 20 C2D ±) ni tampoco **16 ... A5C** por 17 A×C! P×A 18 C2D A4A 19 P×P P×P 20 C2R C5T 21 C5C ± (Averbaj-Konstantinopolsky, 1966). En cuanto a **16 ... A2D**, que por el momento renuncia al contraataque, es débil a causa de 17 P×P P×P 18 C4TD ± (véase partida modelo Borrell-Canals, 1971).

PARTIDA MODELO 83. Borrell-Canals, 1971. Las dieciséis primeras jugadas son las de la variante principal.

16 ... **A2D** 17 P×P P×P 18 C4TD P4AR 19 T7C TD1C 20 TR1C D3D 21 D3C T×T 22 D×T P5A 23 C5A! A5C 24 A×C! P×A 25 C5C D4D 26 D3C P×P 27 P×P A4A 28 T1AR T1AR 29 T1C P3T (29 ... T1R 30 D×Dj P×D 31 T6C! P3T 32 C3T A×C 33 T×C A1A 34 T6D) 30 C5C×P T1R 31 D×Dj P×D 32 C6D A×T 33 C×T R2A 34 C6Dj R2R 35 C8Aj R3A 36 P3C A4A 37 C6C, y el blanco ganó diez jugadas más tarde.

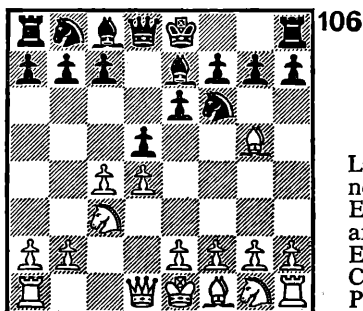
TEMA 12

Variante Clásica

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
4 A5C A2R)

Hasta 1950 fue la línea más practicada de la Defensa Ortodoxa después, al encontrarse nuevos métodos para el negro, el interés hacia ella decayó. Posteriormente (hacia 1970) renació, pero el segundo jugador se enfrenta con éxito a ella debido a la Variante Tartakower (véase GD Defensa Ortodoxa [F], donde se estudia junto con la Variante Lasker, que ya ha perdido su popularidad).

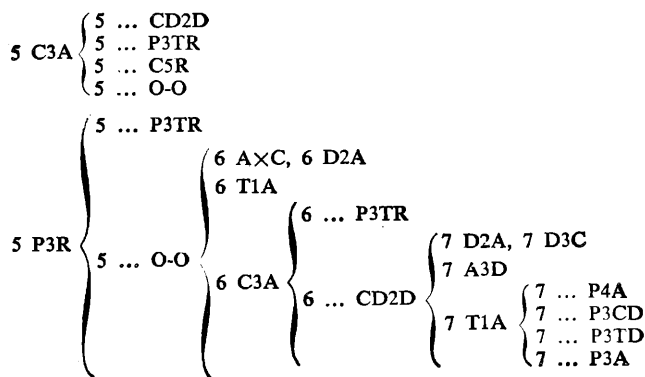
Después de 4 A5C A2R (106), el blanco realiza movimientos de desarrollo cuyo principal objetivo es evitar ... P4A1' y dejar al bando defensor, de este modo, con una partida restringida.



La Variante Clásica se denomina también Variante Española del GD, por su analogía con la Apertura Española (1 P4R P4D 2 C3AR C3AD 3 A5C P3D 4 P4D A2D).

El inconveniente de esta línea de juego es que el blanco, en su afán por lograr ventaja (manteniendo la iniciativa), y el negro, para neutralizar estos intentos, van liquidando material, con lo que se suelen alcanzar posiciones poco aptas para desnivelar la lucha. No obstante, ambos bandos han de saber muy bien la teoría antes de firmar las tablas...

El estudio lo realizaremos según el plan que muestra el siguiente cuadro sinóptico:



SUBTEMA 1

Variante 5 C3A

(ver sinopsis de la página 221)

En la mayoría de casos, jugar primero el CR o el PR no es más que una trasposición de movimientos. Sin embargo, el blanco, en su afán por encontrar nuevos caminos para obtener ventaja, ha desarrollado esquemas independientes, que son los que aquí estudiamos.

5 ... O-O

Otras respuestas son: **5 ... CD2D** 6 P3R O-O, que revierte al Subtema 2 (con 5 P3R); **5 ... P3TR** 6 A×C A×A 7 D2D (7 D3C P3A —mejor 7 ... P4A— 8 O-O-O C2D 9 P4R P×P 10 C×P O-O 11 P4CR ±; 7 P4R P×PR 8 C×P C3A! 9 C×Aj D×C =, Fine-Alekhine, 1936) 7 ... P3CD 8 O-O-O A2C 9 P×P P×P 10 R1C C2D 11 P3R C1A? 12 C5R! ± (Pachman-Szabados, 1950); **5 ... C5R** 6 A×A D×A 7 T1A C×C 8 T×C ±.

6 D2A

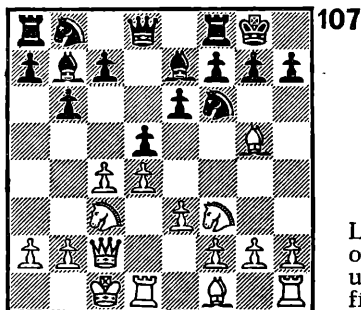
Otras jugadas trasponen a las lineales propias de 5 P3R.

6 ... P3CD

El movimiento 6 D2A tiene la ventaja de impedir ... P4AD; en efecto, **6 ... P4AD** 7 PD×P P×P 8 P4R P3TR (8 ... A×P 9 P5R) 9 A4AR A×P 10 A×P concede superioridad al blanco. Tampoco conviene jugar **6 ... P3TR** por 7 A×C! A×A 8 P4R ± (Trifunovic-Rosett, 1950). En cuanto a **6 ... C5R**, se alcanzan posiciones de la Variante Lasker, adonde remitimos para su estudio.

7 P3R

Una alternativa aún más fuerte es 7 **O-O-O A2C**
 8 **A×C A×A** 9 **P4R ±**.
 7 ... **A2C** 8 **O-O-O (107)**



Las partidas con enroques opuestos son propicias a una lucha intensa que difícilmente acaba en tablas.

La posición está equilibrada debido a que el negro controla la casilla 5R. Esta circunstancia impide el plan A3D, TRJR, P4R, que daría muchas chances de ataque al primer bando.

Una posible continuación es 8 ... **C5R** 9 **A×A** (9 **P4TR C×C** 10 **D×C C2D =**) 9 ... **D×A** 10 **A3D C×C** 11 **D×C P4AD =**. También es válida la línea 8 ... **CD2D** (para no obstaculizar la labor del AD) 9 **A3D P×P** 10 **A×PA C4D**.

PARTIDA MODELO 84. Spassky-Bobotzov, 1966. Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

8 ... **CD2D** 9 **A3D P4A** 10 **PA×P PR×P** 11 **P4TR P3TD** 12 **P4CR P5A** 13 **A5A P3C** (ante 14 **A×C C×A** 15 **P5C** y 16 **A×Pj**) 14 **A×C6 A×A** (mejor 14 ... **C×A** 15 **P5C!** **C1R** 16 **A4C P4CD**) 15 **P5C!** **A2C** 16 **A×C D×A** 17 **C5R!** **D2R** (17 ... **A×C** 18 **P×A D3R** 19 **P4A P5D** 20 **P×P A×T** 21 **T×T ±**) 18 **P4A P4C** 19 **P3T TD1D** 20 **P5T A×C** 21 **PA×A!** **D×PC** 22 **D2A A1A** 23 **TD1C D2R** 24 **D4A** (mejor

24 P4R!) 24 ... R1T! 25 P4R P×P 26 P5D TD1R
 27 D6T P4CR (27 ... D×P 28 P×P D2C 29 D×Pj!
 D×D 30 T×Dj R1C 31 C×PR ±) 28 T×P P3A 29
 T6C! P×P 30 P6D D2A 31 C5D! T3R 32 TR1C T×T
 33 P×T D2CR 34 D2T P6R 35 C×P T5A 36 C5D
 T5C 37 T×T A×T 38 D×PTj D×D 39 P×D A4A
 40 C6A, 1-0.

SUBTEMA 2

Variante 5 P3R

(ver sinopsis de la página 221)

Se renuncia a jugar P4R en un solo tiempo, pero se planea C3A, A3D, T1A o C3A, D2A, O-O-O.

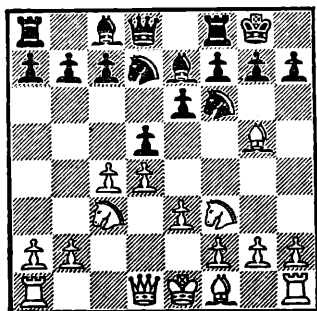
5 ... O-O

Otros movimientos son menos eficaces: 5 ... **CD2D**
 6 C3A P3A 7 A3D P×P 8 A×PA C4D 9 A×A D×A
 10 O-O O-O 11 P4R! ± (Korchnoi-Kolarov, 1966);
 5 ... **P3TR** 6 A4T (6 A×C A×A 7 P×P P×P 8 C3A
 P3A 9 P4CD! A4A 10 A2R P3TD 11 O-O C2D
 12 C2D! ±, Gheorghiu-Hennings, 1967) 6 ... **CD2D**
 7 C3A P3A 8 A3D O-O 9 O-O P×P 10 A×PA P4A
 11 D2R P×P 12 P×P C3C 13 A3D ± (Malich-Litkiewicz, 1967).

6 C3A

Otras alternativas son: 6 **D2A** P4A! 7 C3A C3A =;
 6 **A×C** A×A 7 C3A y ahora lo mejor es 7 ... O-O
 8 D2A (8 P×P P×P=) 8 ... P4A! 9 O-O-O P×PD
 10 P×PD C3A = (Shijanovsky-Bannik, 1956); 6 **T1A**
 P3TR 7 A×C (7 A4T C5R traspone a la Variante
 Lasker, y 7 A4T P3CD a la Variante Tartakower)
 7 ... A×A 8 P×P P×P 9 A3D =. Después de 6 T1A,
 la respuesta 6 ... **CD2D** no es tan buena; por ejemplo,
 7 C3A P4A 8 P×P C×P 9 A×A C×A 10 A2R
 P3CD 11 O-O A2C 12 P×P C×P 13 P4CD! C5R
 14 C×C A×C 15 D4T! ± (Geller-Larsen, 1966).

6 ... **CD2D** (108)



108

El blanco puede elegir entre 7 D2A, 7 D3C, 7 A3D y 7 T1A.

Después de 6 ... P3TR 7 A×C A×A se pasa a 5 A×C, visto en el comentario anterior (es interesante ahora 8 D3C, Hübner-Enklaar, 1974, partida modelo 86), y si 7 A4T C5R o 7 ... P3CD se traspone a las variantes Lasker o Tartakower, respectivamente.

SECCION 1. JUGADAS DISTINTAS DE 7 T1A (ver sinopsis de la página 221)

A excepción de 7 A3D, las otras jugadas pretenden ganar un tiempo al replicar a ... P×P con A×P.

7 D2A

La denominada Variante Rubinstein, cuya intención es diferir el desarrollo del AR y, mediante O-O-O o T1D, impedir la reacción ... P4AD.

Una idea semejante, debida a Rauzer, es 7 D3C, contra la que el negro iguala del siguiente modo: 7 ... P4A 8 PA×P C×P 9 A×A C×A 10 A2R C3A.

Tampoco crea grandes problemas defensivos el movimiento 7 A3D; por ejemplo, 7 ... P×P (o 7 ... P4A 8 O-O PA×P 9 PR×P P×P 10 A×PA P3TD! 11 P4TD C3C 12 A3C A2D =) 8 A×PA P4A 9 O-O P3TD! 10 P4TD PA×P 11 PR×P P3CD = (Spassky-Darga, 1967).

7 ... P3A

Lo más sólido. En efecto, 7 ... P4A permite al

blanco retener una pequeña pero duradera iniciativa:
 8 O-O-O D4T 9 R1C P×PA (9 ... PA×P 10 PR×P
 P×P 11 A×PA C3C 12 A3C A2D 13 C5R TD1A
 14 D2R ±, Keres-Fichtl, 1943) 10 A×PA P3TR 11
 A×C C×A 12 C5R ±.

Muy arriesgado resulta **7 ... P3TR** debido a 8
 P4TR! (una de las claves de 7 D2A) 8 ... P4A (8 ...
 P×A? 9 P×P C5R 10 C×C P×C 11 D×PR A5Cj
 12 R1D ±) 9 O-O-O D4T 10 P4CR! ± (Jasin-Dia-
 conescu, 1970).

8 T1D!

Es interesante **8 PA×P PR×P 9 A3D T1R 10 O-O**
C1A 11 TD1C C5R 12 A×A D×A 13 P4CD ±
 (Averbaj-Konstantinopolsky, 1966; se ha pasado a la
 Variante de los Cambios) El enroque largo sólo pro-
 porciona igualdad tras **8 O-O-O P3TD! 9 A3D P×P**
10 A×PA P4CD.

8 ... P×P

Es mejor conservar la tensión una jugada más con
 8 .. T1R, porque el blanco ha de perder un tiempo
 con A3D o debe utilizar un movimiento de espera
 que no es de desarrollo: **8 ... T1R 9 P3TD P×P**
10 A×P C4D 11 A×A D×A 12 O-O C×C 13 D×C
P3CD = (Keres-Stahlberg, 1953).

9 A×P C4D

Maniobra típica para, mediante el cambio de dos
 pares de piezas menores, conseguir la igualdad.

10 A×A D×A

Después de **10 ... C×A 11 O-O y 12 P4R**, el blanco
 tiene ventaja.

11 C4R

Mejor que **11 O-O** (permite cambiar más piezas)
11 ... C×C 12 D×C P4R! =.

11 ... C4-3A

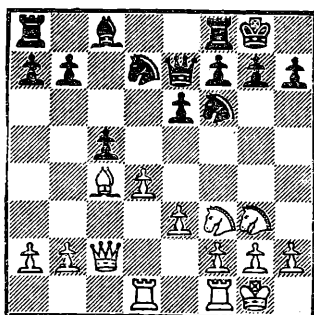
Un error es **11 ... C2-3A** porque los avances li-
 beradores ... P4AD y ... P4R serán difíciles de efec-
 tuar. Si **11 ... P4R**, después de **12 C4-5C P3CR**, el

blanco tiene muchas chances de ataque. La idea 11 ... C4-3A es cambiar un par de piezas menores, lo que facilita la defensa.

12 C3C P4A

No conviene 12 ... D5Cj por 13 T2D, y la Dama negra está mal colocada.

13 O-O (109)



109

Si ... P4R se realiza en buenas condiciones, el negro emerge satisfactoriamente de la apertura. Aquí 13 ... P4R falla por 14 C5A ±.

El blanco tiene ventaja debido a que 13 ... P4R es muy débil: 14 C5A D1R 15 C6D D2R 16 P×P C×P 17 C×C D×C 18 C×PA! T×C 19 T8Dj C1R 20 D3C D2R 21 A×Tj D×A 22 T×C mate. Una defensa interesante es 13 ... P3CD, para ... A2C, ... TD1A, ... TR1D; sin embargo, tras 14 C5R! el blanco afirma su superioridad. Tampoco sirve 13 ... P×P 14 T×P!, y el plan T4TR, C5CR, P4AR tiene una fuerza formidable.

PARTIDA MODELO 85. Brinck Clausen-Norby, 1970.

Las trece primeras jugadas son las de la variante principal.

13 ... P×P 14 T×P^z C3C 15 A3C P4R 16 T4TR P3C 17 C5C C3A-4D 18 P4A!! P×P (18 ... C×PR 19 D4R C×T 20 T×P gana) 19 P×P A3R (19 ... C6R

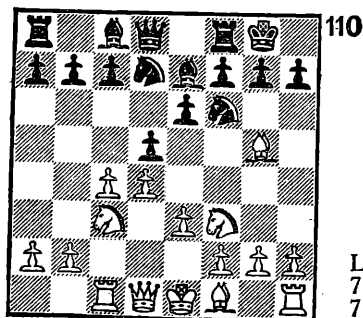
20 D2R) 20 T×F TD1A 21 D×Pj!! P×D 22 T×D C×T
 23 C×A C5A (23 ... T3AR 24 C4R!) 24 C×T R×C
 25 P5A C6R 26 P6A! C×T 27 P×Cj R×P 28 C×C
 T8A 29 R2A T8C 30 C2D T×P 31 R3R P4T 32
 P4TD P4CD 33 P×P P4C 34 R3D P5T 35 R3A, 1-0.

PARTIDA MODELO 86. Hübner-Enklaar, 1974. Las seis primeras jugadas son las de la variante principal.

6 ... P3TR 7 A×C A×A 8 D3C P3A 9 A3D D3C
 10 D2A P×P 11 A×P D5C 12 C2D C2D 13 O-O
 C3C 14 C3-4R C×A 15 C×Aj P×C 16 C×C P3C
 17 TR1A A2C 18 D4R TR1D 19 D4A R2C 20 D7A
 TD1C 21 T3A T1D-1AD 22 D3Cj R2T 23 D4A T1C
 24 P4R T1CD-1AR 25 D×PA P4A 26 P5D P×P 27
 P×P T×Pj 28 R×T A×Pj 29 R1C T1CRj 30 T3CR
 D×C 31 D5A, R1T 32 T1D T×Tj 33 PT×T A5R
 34 T8Dj R2C 35 D4Cj R3A 36 T6Dj R2R 37 D7Dj
 R1A 38 D8Dj R2C 39 D6Aj, 1-0.

SECCION 2. VARIANTE 7 T1A (ver sinopsis de la página 221)

Después de 7 T1A (110) el negro dispone de varias respuestas, pero las dos mejores son 7 ... P3TD (Va-



La mejor continuación es
 7 ... P3A, aunque también
 7 ... P3TD es jugable.

riante Karlsbad o Argentina) y 7 ... P3A (Variante Principal). Debe indicarse que 7 T1A va directamente dirigido contra ... P4AD: 7 T1A P4A 8 PA×P C×P (8 ... PA×P 9 C×P C×P 10 A×A C×A 11 A2R! P3TD 12 O-O P4CD 13 D3C! ±, Reshevsky-Steiner, 1942) 9 A×A C×A 10 A2R P3CD 11 O-O A2C 12 P×P C×P 13 P4CD ± (Geller-Larsen, 1966). Tampoco es muy conveniente 7 ... **P3CD** (una especie de Variante Tartakower) a causa de 8 P×P P×P (8 ... C×P 9 C×C P×P 10 A×A D×A 11 T×P ±; 9 ... A×A 10 C×PA ±) 9 A5C A2C 10 O-O P3TD (10 ... P4A 11 A×C7 D×A 12 P×PA PC×P 13 A×C A×A 14 C4R ±) 11 A4T P4A (11 ... T1A 12 D2R P4A 13 P×PA C×P 14 TR1D ±, Capablanca-Teichmann, 1913) 12 A×C7! D×A (9 ... C×A 10 A×A D×A 11 P×PA D×PA 12 C4D T1A 13 C5A! R1T 14 C2R D5C 15 D4D ±, Alekhine-Zuckermann, 1933) 13 C4TD ±.

LINEA 1. Variante Karlsbad o Argentina, 7 ... P3TD
(ver sinopsis de la página 221).

La idea de 7 ... P3TD es 8 ... P×P 9 A×P P4CD y ... P4AD, entrando en una línea del GD aceptado satisfactoria para el segundo jugador.

8 P×P!

Con la intención de jugar un ataque de minorías (en el que ... P3TD está compensado por el tiempo que el blanco ha de perder si quiere situar la TD en 1C, su lugar ideal), o bien, si no desea plantear dicho ataque, evitar simplemente la amenaza ... P×P, ... P4CD, ... P4AD.

En los últimos años se ha practicado, con buenos resultados, 8 P5A: 8 ... P3A 9 P4CD P4TD (9 ... P3CD 10 A3D P×P 11 PC×P P4R 12 A×C A×A 13 P×P C×P 14 C×C A×C 15 A×Pj ±) 10 P3TD P×P 11 P×P P3CD 12 A3D P×P 13 PC×P ± (para la variante 8 P5A véase partida modelo 88, Portisch-Petrosian, 1974).

8 ... P×P

No vale 8 .. C×P por 9 C×C! P×C (9 ... A×A
10 C×P T1C 11 C×A D×C 12 P5D ±) 10 A×A D×A
11 T×P ±.

9 A3D P3A

Para defender el PD e impedir una acción del blanco sobre la columna AD. Un error es 9 ... C3C a causa de 10 C5R! C1R 11 A4AR C3D 12 D2A P3CR 13 P4TR! ± (Hort-Plachetka, 1970).

10 O-O

También es fuerte el plan D2A, O-O, T1CD, P4CD (ataque de minorías). Esta posibilidad es siempre una fuerza de reserva para el blanco.

10 ... T1R

Para ... C1A, ... C3R, ... P3CR, ... C2C, ... A4AR.

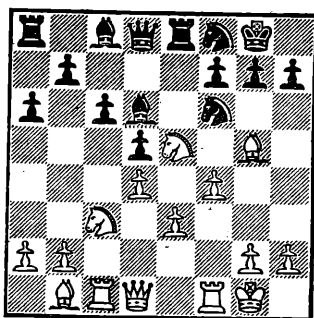
11 A1C C1A

Conviene defender la casilla 2TR de un posible D2A, C5R, C4CR.

12 C5R

Para evitar 12 ... A5CR, que neutralizaría la acción del Caballo sobre 5R.

12 ... A3D 13 P4A! (111)



111

El negro está a la defensiva en el ala de Rey, y en el otro sector, a pesar de su mayoría de peones, está paralizado.

El blanco posee una notable superioridad estratégica a causa de su preponderancia central y del eventual ataque contra el Rey. En un momento dado, si

el negro se defiende correctamente de este ataque y cuando la mayoría de sus piezas estén protegiendo al monarca en el ala de Rey, se iniciará un ataque de minorías (P4CD, P4TD). El juego en los dos flancos será decisivo.

PARTIDA MODELO 87. Uhlmann-Csom, 1970. Las trece primeras jugadas son las de la variante principal.

13 ... A2R 14 R1T C3-2D 15 A×A D×A 16 P4R! P×P 17 C×PR C3A 18 C×Cj D×C 19 P5A! C2D 20 T1R D3D 21 C4A T×T 22 D×T D×PD 23 D8Rj C1A 24 C5R D4D 25 A4R! A2D (25 ... A×P 26 A×D! T×D 27 A×Pj R1T 28 A×T ±; 25 ... D×PT 26 A3D!) 26 D×Cj!! T×D 27 A×D A×P 28 A3C P3CR 29 T1A R2C 30 C×PAR!, 1-0 (30 ... T×C 31 A×T R×A 32 P4CR).

PARTIDA MODELO 88. Portisch-Petrosian, 1974. Las siete primeras jugadas son las de la variante principal.

8 P5A P3A 9 A3D P3CD 10 P×P P4A (10 ... D×P 11 O-O! D×PC 12 C4TD D2C 13 C5R P4A 14 C×C A×C 15 C×P A×C 16 A×C P×A 17 D4Cj ±, Hort-Portisch, 1973) 11 O-O P5A (mejor 11 ... T1C) 12 A2A C×P 13 C5R A2C 14 P4A T1C 15 P5A C3C-2D 16 A4A T1A 17 D3A P×P 18 A×P C×C 19 P×C! C5R 20 C×C! P×C 21 D3T P3C 22 TD1D D3C 23 T7D TD1R 24 P6R! P×A 25 T×AR T×T 26 D3Cj R1T 27 A6T P×P 28 A×T T2D 29 A6T D4T 30 D8CDj D1D 31 D5Rj R1C 32 D×Pj T2A 33 T×P, 1-0.

LINEA 2. Variante principal, 7 ... P3A (ver sinopsis de la página 221).

La continuación más analizada es 8 A3D, pero son también jugables 8 D2A y 8 P3TD. Estos dos últimos movimientos pretenden que el negro responda con ... P×P y así, tras A×P, ganar un tiempo; sin embargo, aun en este caso, hay equilibrio. Por ejemplo, 8 D2A P×P 9 A×P C4D 10 A×A D×A 11 O-O C×C! 12 D×C P3CD! 13 D3D P4A = (Alekhine-Capablanca, 1922).

8 A3D P×P

También son posibles 8 ... P3TD y 8 ... P3TR: 8 ... P3TD 9 O-O P×P 10 A×PA P4CD 11 A3D P4A 12 P4TD P5A 13 A1C C4D =; 8 ... P3TR 9 A4T P×P 10 A×PA P4CD (10 ... C4D 11 A3C! C×C 12 P×C P3CD 13 O-O A2C 14 D2R ±, Furman-Jiménez, 1966) 11 A3D A2C 12 O-O P3TD 13 P4TD P×P 14 C×P D4T 15 C2D TD1A 16 C4R ± (Tajmanov-Jiménez, 1970).

9 A×PA C4D

Esta es la famosa maniobra simplificadora de Capablanca; lo mejor para equilibrar el juego. La alternativa 9 ... P4CD 10 A3D P3TD traspone a 8 ... P3TD del comentario anterior, pero ahora, en lugar del enroque, se puede jugar 11 P4R!, que asegura ventaja al primer bando (11 ... P4A 12 P5R C4D 13 A×A D×A 14 P×P! ±; 11 ... P3T 12 A4AR A2C 13 P5R C4D 14 C×C PA×C 15 C4D ±).

10 A×A

Prácticamente obligado, pues 10 C4R D4Tj 11 C4-2D (11 R1A P3A 12 A4T C2-3C ≠) 11 ... A×A 12 C×A C×P es ventajoso para el negro. También es débil 10 P4TR a causa de 10 ... C×C 11 T×C P3CD 12 A3C (12 A3D P3A 13 A4AR A5C!) 12 ... A2C ≠.

10 ... D×A

La captura con el Caballo permite 11 P4R! ± (dominio del centro y mayor espacio). Asimismo, 10 ... C×C 11 A×D C×D 12 A7R T1R 13 A3T proporciona al blanco mejor posición.

11 O-O

Puede tener éxito, debido al factor sorpresa, la jugada de Alekhine 11 C4R, cuya finalidad es evitar cambios y mantener más chances de victoria: por ejemplo: a) 11 ... D5Cj 12 D2D D×Dj 13 R×D T1D 14 TR1D C4-3A 15 C×Cj C×C 16 A3C ±, Alekhine-Capablanca, match 1927 (precisamente, el que tantos cambios dejen al negro ante un final inferior justifica nuestra afirmación de que 11 C4R ¡quiere evitar cambios!); b) 11 ... C2-3A 12 C3C ± (el negro no puede reaccionar con ... P4R) c) 11 ... C4-3A 12 C×Cj! D×C 13 O-O P4R 14 P4R P×P 15 D×P D×D 16 C×j ± (Petrosian-Portisch, 1966); d) 11 ... P4R 12 O-O! P×P 13 D×P C2-3C 14 A3C A5C 15 C3C A×C 16 P×A ± (Najdorf-Stahlberg, 1953).

11 ... C×C

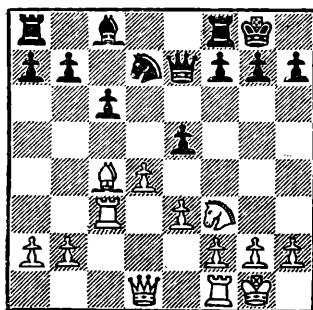
Poco consecuente es 11 ... C4-3C 12 A3D! P4R 13 C4R! P3TR (13 ... P×P 14 D×P ±) 14 D3D! R1T 15 C3C P×P 16 A2A C3A 17 P4R ± (Capablanca-Kan, 1935).

12 T×C

Es débil 12 P×C, ya que, al obstruir la acción de la TD, permite 12 ... P4AD!

12 ... P4R! (1/2)

La clave de la maniobra de Capablanca. Otras jugadas son flojas; sirva como muestra la continuación 12 ... P3CD 13 D2A P4AD 14 P×P C×P 15 P4CD C2D 16 A3D C3A 17 P3TD ±.



112

En esta crítica posición el blanco puede elegir entre 13 P×P, 13 P5D, 13 P4R, 13 A3C, 13 D1C y 13 D2A.

A) Continuaciones distintas de 13 D2A (a partir de la posición del diagrama 112).

13 P×P

El plan consiste en cambiar caballos en 5R y, a continuación, ocupar el centro mediante P4AR y P4R. El negro ha de jugar muy fino para no caer en inferioridad.

Las demás alternativas ofrecen posibilidades diversas: **13 P5D P5R!** (13 ... P×P? 14 D×P P5R 15 C4D C3C 16 D5T C×A 17 T×C ±, Tarrasch-Matthai, 1932); 14 C4D (14 P6D D3A) 14 ... P4AD! 15 C5A D4R, y el negro tiene un juego muy satisfactorio (según el teórico Schwarz); **13 P4R P×F** 14 D×P C3C 15 A3C A3R =; **13 A3C P×P!** (13 ... P5R 14 C2D C3A 15 T5A! ±; 13 ... T1R 14 D1C P×P 15 P×P C1A 16 TR1R A3R 17 T3-3R TR1D 18 D5A! D2A 19 T×A! C×T 20 T×C! P×T 21 A×Pj R1T 22 C5C ±) 14 P×P C3A (14 ... C3C 15 T1R D3A 16 D2R A4A 17 D7R C2D 18 C4T A3R 19 T×A! P×A 20 D×PRj T2A —20 ... R1T 21 C6Cj— 21 C5A!, 1-0, Stahlberg-Sundberg, 1937) 15 T1R D3D 16 T3-3R A5C! 17 P3TR A×C 18 D×A D×P 19 T7R D3C 20 P4CR TD1D! ♣; **13 D1C P×P!** (13 ... P5R 14 C2D C3A 15 P4CD C4D —15 ... A5C 16 TR1A TD1A 17 P3TR ±— 16 A×C! P×A 17 D3C A3R 18 TR1A ±,

Najdorf-Guimard, 1946) 14 P×P C3C 15 A3C D3A 16 T3R A5C 17 D4R A×C 18 T×A TD1R = (Stahlberg-Gligoric, 1949).

13 ... C×P

De lo contrario sigue 14 P6R! (13 ... T1R 14 P6R±).

14 C×C D×C

Parece que el negro haya resuelto ya todos sus problemas, pero le queda aún por solucionar la cuestión relativa al desarrollo de su ala de Dama.

15 P4A! D3A!

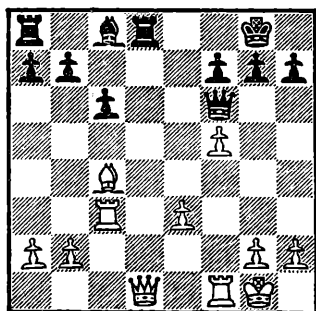
Las demás jugadas son inferiores: 15 ... D5R 16 A3C! A3R (16 ... A4A 17 D5T A3C? 18 D3T A4A 19 P4C ±; 17 ... P3CR 18 D6T TD1D 19 A2A D4D 20 P4R! A×P 21 P5A! D5Dj 22 T2AR A×A 23 P6A D8Dj 24 T1AR D5Dj 25 T3R! ±, análisis de Zaitzev. Si 16 ... D3C, entonces 17 P4R! D×PR 18 P5A! P3CD —18 ... A×P? 19 A2A— 19 P6A A3T 20 P×P R×P 21 A2A D4R 22 D4Cj R1T 23 A×P! ±; análisis de Gligoric) 17 A2A D5CD (17 ... D4D 18 P5A D×D 19 T×D A1A 20 P4R ±) 18 P5A D×P 19 D1R A4D (19 ... A×PT 20 P6A P3CR 21 D4T R1T 22 D6T T1CR 23 T4A!; se amenaza 24 D×PTj! R×D 25 T4TR mate) 20 P6A ±, 15 ... D2R 16 P5A T1D 17 P6A! T×D 18 P×D T×Tj 19 R×T A4A 20 P4R ±.

16 P5A

Para impedir que el AD negro se desarrolle. Esto es mejor que 16 P4R A3R 17 P5R D2R 18 A3D (18 A×A P×A! ≠) 18 ... P4AR! = (Capablanca-Lasker, 1936).

16 ... T1D (113)

La mejor defensa es 16 ... P4TD! 17 P4TD T1C 18 D2A A2D 19 T3D TD1D = (Stahlberg-Trifunovic, 1950). No sirven 16 ... P4CD, por 17 A3C P5C 18 T5A! A3T 19 T4AR! ± (Bronstein-Gareben, 1949), ni 16 ... A×P, por 17 P4R TD1D 18 T3D T×T 19 D×T T1D 20 T×A T×D 21 T×D T5D 22 A×Pj ± (análisis de Tajmanov).



113

Después de 17 T3D!, la posición es favorable al blanco.

El blanco posee una amplia superioridad debido a la falta de desarrollo del AD adversario y a la posibilidad de organizar un ataque contra el Rey. La siguiente partida es convincente.

PARTIDA MODELO 89. Uhlmann - Jiménez, 1964.

Las dieciséis primeras jugadas son las de la variante principal.

17 T3D T×T (17 ... A×P 18 T×A!) 18 D×T P3TD (18 ... P4CD 19 A×PC! P×A 20 D4R ±) 19 P4R P4CD 20 A3C P4TD 21 P5R!! D4C 22 P6R!, 1-0.

B) Continuación 13 D2A (a partir de la posición del diagrama 112).

Esta continuación es la más fuerte y analizada. A poco que el negro pierda el hilo de la defensa, estará expuesto a brillantes y peligrosos ataques.

13 ... P×P

La alternativa es 13 ... P5R 14 C2D C3A 15 A3C! ± (o 15 T1A A4A 16 P3TD TD1D 17 P4CD P3TD 18 A3C TR1R 19 T5A ±); por ejemplo: a) 15 ... C4D 16 T5A ±; b) 15 ... A2D 16 T5A y 17 T5R ±; c) 15 ... A4A 16 P3A! A3C 17 P4A A4A 18 P3TR P4TR 19 T5A P3CR 20 T5R D1D 21

D1D! ±; d) 15 ... R1T 16 T5A C2D 17 T5TD P4AR
 18 P3A ±; e) 15 ... T1R 16 T5A C2D 17 T5A C3A
 18 T5R ±; f) 15 ... A5C 16 T1R R1T 17 T5A C2D
 18 T5TD ±.

14 P×P

Ahora el negro deberá resolver las dificultades que le sobrevendrán por la columna abierta de Rey.

14 ... C3A

Un movimiento lógico, pero que parece menos exacto que 14 ... C3C.

Contra 14 ... C3C, lo más adecuado es 15 A3C!; por ejemplo: a) 15 ... A3R 16 D2R D3A 17 A×A P×A 18 T3R ± (18 ... TR1R 19 T1R R2A 20 T×P! T×T 21 D×Tj! D×D 22 C5Cj); b) 15 ... A5C 16 T1R D3D 17 D4R A×C 18 T×A C4D 19 A×C! D×A 20 D×D P×D 21 T7R TD1R 22 T3×P ±.

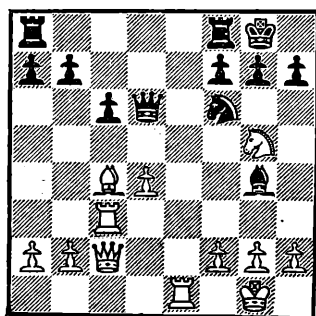
15 T1R D3D

No 15 ... A3R? 16 A×A P×A 17 C5C ±.

16 C5C!

Atacando los puntos débiles 7TR y 7AR, lo que, combinado con el dominio de la columna de Rey, da grandes chances de ataque.

16 ... A5C (114)



114

El golpe 17 C×PA! concede ventaja al blanco. También es fuerte 17 D3C!

Todas las demás respuestas son inferiores: 16 ... **P3TR?** 17 C×P! T×C 18 D6C D2D 19 T3A R1A 20 T×C!! P×T 21 D×PTj, 1-0 (Cicovani-Valijev, 1967); 16 ... **P3CR** 17 D3C D2A (17 ... C4D 18 C4R D1D 19 A×C P×A 20 D×PD! D×D 21 C6Aj ±) 18 T3-3R A5C 19 A×Pj ± (si 19 ... T×A, sigue 20 T7R).

El blanco posee gran superioridad debido a la línea 17 **C×PA!** T×C 18 A×Tj R×A 19 D3Cj R1A (19 ... R3C 20 P3TR! ±) 20 D×P T1C 21 D×PT T×P 22 T×P! D×T 23 D3Tj ±. También es muy fuerte la continuación 17 **D3C** A4T 18 D×P; por ejemplo, 18 ... TD1C 19 D×PT T×P 20 D3T! D×D 21 T×D ±.

PARTIDA MODELO 90. Marovic-Tsagan, 1964. Las dieciséis primeras jugadas son las de la variante principal.

17 T3CR!? A4T 18 T3TR A3C (18 ... D5C!) 19 D×A!! PT×D 20 A×Pj! T×A 21 T8Tj! R×T 22 C×Tj R2T 23 C×D (el final está técnicamente ganado, aunque no es fácil) 23 ... T1D 24 T6R C4D 25 C7A T1AR 26 C5Cj R3T 27 C3A T5A 28 P4TR T1A 29 C5R C5A 30 T6D R2T 31 P3A T1R 32 P3CR C7Rj 33 R2A C×PD 34 P4A C4A 35 T7D (35 T×PC? T×C!) 35 ... T2R 36 T8D C3T 37 T8TRj! R×T 38 C×PCj R1C 39 C×Tj R2A 40 C8A R3R (40 ... P5T 41 C6Dj y 42 C×P) 41 R3A (41 C×P R2D 42 R3A R2A 43 P4CR! ±) 41 ... P4T 42 C6C P3C 43 P4CR C2A 44 C4A P5T 45 R4R C3T 46 C5R P4A 47 P5C C4A 48 C×P C3Dj 49 R3A C5A 50 P5T C7Dj (50 ... R2A 51 C5Rj C×C 52 P×C) 51 R2R, 1-0 (no se puede evitar la coronación del PTR).

GD DEFENSA ORTODOXA (F)

Variantes Lasker y Tartakower

Se trata de esquemas de juego en los que es muy difícil para el primer bando emerger con ventaja de apertura. En particular, la Variante Tartakower se ha afianzado y resulta casi imposible de batir, a pesar de los esfuerzos de maestros y analistas.

TEMA 13

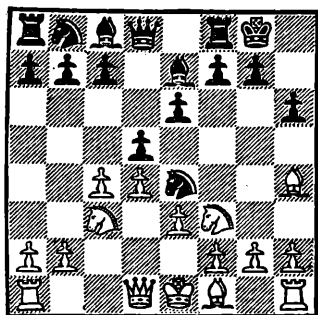
Variante Lasker

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
4 A5C A2R 5 P3R O-O 6 C3A C5R o 6 ...
P3TR 7 A4T C5R)

Cuando se desarrolló esta variante, el negro buscaba igualar en las aperturas por medio de cambios (recuérdese la maniobra simplificadora de Capablanca en la Variante Clásica de la Defensa Ortodoxa) y, siguiendo esta tendencia, uno de los sistemas que dio mejor resultado fue ... C5R, que liquida dos pares de piezas menores y da lugar a una posición en la que, si bien el blanco posee cierta superioridad estratégica, ésta es pequeña e insuficiente para que conduzca a la victoria si el segundo jugador se defiende con exactitud. Sin embargo, dentro del espíritu del ajedrez moderno, no se estiman ni los muchos cambios ni permanecer a la defensiva toda la partida; por esta razón la Variante Lasker se utiliza hoy poco,

prefiriéndose otros esquemas que eviten cambios y puedan ofrecer más perspectivas de lucha.

Nosotros estudiaremos aquí la forma moderna de la Variante Lasker (Neo-Lasker), que se presenta tras 6 ... P3TR 7 A4T C5R (115).



115

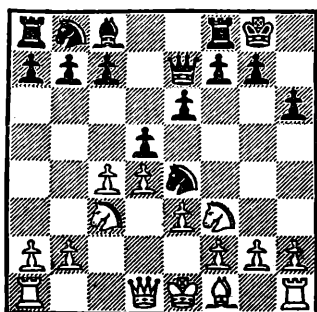
La estrategia para ambos bandos no difiere entre las formas antigua y moderna de la Variante Lasker. Pero se prefiere esta última (con ... P3TR) por las siguientes razones: 1) se impide C5C; 2) se anticipa a D2A, A3D con un eventual A×PTj; 3) se proporciona una casilla de escape al Rey.

El estudio de la Variante Lasker moderna seguirá la pauta que refleja el cuadro sinóptico que damos a continuación (a partir de la posición del diagrama 115):

$$\begin{array}{l}
 8 \text{ A} \times \text{A} \text{ D} \times \text{A} \left\{ \begin{array}{l} 9 \text{ A3D, 9 C} \times \text{C, 9 D3C} \\ 9 \text{ T1A} \\ 9 \text{ D2A} \left\{ \begin{array}{l} 9 \dots \text{P3AD} \\ 9 \dots \text{C3AR} \\ 9 \dots \text{C} \times \text{C} \end{array} \right. \\ 9 \text{ P} \times \text{P} \text{ C} \times \text{C} \quad 10 \text{ P} \times \text{C} \text{ P} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 11 \dots \text{D3D} \\ 11 \dots \text{T1D} \\ 11 \dots \text{P3AD} \end{array} \right. \end{array} \right.
 \end{array}$$

Conviene mencionar que si el blanco desea evitar la Variante Lasker, puede preceder C3AR con el desarrollo de la TD: 6 T1A P3TR 7 A4T C5R 8 A×A D×A 9 P×P C×C (9 ... P×P 10 C×P) 10 T×C P×P 11 A3D P3AD 12 C2R (también es fuerte 12 A1C, 13 D3D) 12 ... C2D 13 O-O C3A 14 D1C! T1R 15 P4CD P3TD 16 P4TD D3D 17 TR1A ± (Tajmanov-Goldenov 1953; el blanco posee la iniciativa gracias al ataque de minorías).

8 A×A D×A (116)



116

Las respuestas más importantes son 9 D2A, 9 T1A y 9 P×P.

No vale 8 ... C×C 9 A×D C×D 10 A7R T1R 11 A3T, y el Caballo está cazado.

SECCION 1. JUGADAS DISTINTAS DE 9 T1A Y 9 P×P (ver sinopsis de la página 240)

9 D2A

No es bueno 9 C×C P×C 10 C2D P4AR 11 P5A (11 T1A C2D 12 D2A P3AD 13 P5A P4R! 14 A4Aj R1T 15 O-O C3A 16 TR1R T1D, con muy buen juego negro, Bogoljubow-Eliskases, 1939) 11 ... P4R 12 D3Cj R1T 13 C4A P×P 14 P×P C3A 15 O-O-O (Spassky-Lutikov, 1961) 15 ... P3CD y 16 ... T1CR ♞.

Las otras alternativas son: 9 A3D P4AR!? 10 O-O P3A 11 C2D C2D 12 P3A C×C3 13 P×C P4R 14 P4R ± (lo mejor para el negro es 9 ... C×C 10 P×C P×P 11 A×PA C2D 12 O-O P3CD 13 D2A A2C =); 9 D3C C×C 10 D×C traspone a 9 D2A (es interesante 9 ... C×C 10 P×C P3AD, que trasponé a 9 P×P).

9 ... C×C

Es interesante, aunque poco consecuente, la retirada 9 ... C3AR 10 P×P P×P 11 A3D P3A 12 O-O, y el blanco desarrollará ventajosamente un ataque de minorías.

Lo más sólido es **9 ... P3A** 10 A2R (10 C×C P×C 11 D×P D5Cj 12 C2D D×PC 13 D1C D6A! 14 D1A D×Dj 15 T×D=) 10 ... CD2D 11 O-O C×C 12 D×C P×P 13 A×P P3CD 14 P4R A2C 15 TR1R P4AD! (15 ... TD1A 16 P4CD ±), con igualdad.

10 D×C

Se controla la reacción ... P4R y se podrá actuar a lo largo de la columna AD.

10 ... P×P

Otra forma de tratar la variante es realizar primero **10 ... P3AD**; por ejemplo, 11 A3D P×P 12 A×P C2D 13 O-O P3CD 14 A2R (14 P4R A2C 15 TR1R P4AD =) 14 ... A2C 15 TR1A TR1A 16 P4CD P4TD! = (Savcn-Averkin, 1969).

11 A×P C2D

Para apoyar el avance liberador ... P4AD.

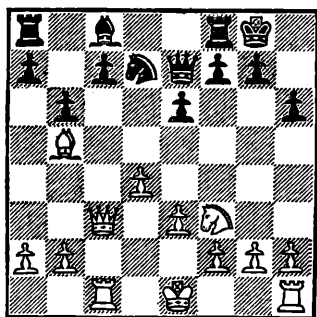
12 T1AD!

Si **12 O-O**, sigue 12 ... P3CD 13 TR1D A2C 14 TD1A TR1D 15 A2R P4AD 16 D3T P4TD =.

12 ... P3CD

Es débil **12 ... P4AD** inmediatamente, a causa de 13 D3T ±.

13 A5C (117)



117

Después de 13 ... A2C 14 A6A!, el blanco posee una leve ventaja posicional.

El blanco está mejor debido a que, después de 13 ... A2C 14 A6A!, domina las casillas blancas, de su adversario (en el ala de Dama) y ejerce presión sobre el PAD. Una posible continuación es 14 A6A A×A 15 D×A D5Cj 16 R2R, y ahora no vale 16 ... D×PCj por 17 T2A.

PARTIDA MODELO 91. Yudovich-Zagorovsky, 1973.

Las trece primeras jugadas son las de la variante principal.

13 ... A2C 14 A6A A×A 15 D×A D5Cj 16 R2R TR1D 17 T2A D4T 18 T1T! D3Tj 19 R1R TD1A 20 P4CD C1C 21 D4A P4AD 22 PD×P P×P (22 ... D×D 23 T×D P×P 24 P5C ±) 23 T1-1A D3C 24 P×P (el dominio de la columna AD ha dado sus frutos) 24 ... D4Tj 25 D3A T×P 26 D×D T×D 27 T8A!! T4-4D 28 T1-7A P3TD (28 ... P4TD 29 T5A!) 29 P4TR R1A 30 T×Tj T×T 31 C5R P3A 32 C6Cj R1C 33 C4A P4R (33 ... T1R 34 C5T!) 34 C6R T3D (34 ... T2D 35 T8Aj y 36 C5A) 35 T8Aj R2A (35 ... R2T? 36 C8Aj) 36 C8Dj! R2R 37 C7C T3C 38 T×C T8Cj 39 R2R P5R 40 C5T!, 1-0.

SECCION 2. JUGADAS 9 T1A Y 9 P×P (ver sinopsis de la página 240)

9 P×P

Lo más practicado; el blanco queda con una mínima ventaja muy difícil de incrementar. Por esta razón se han ensayado otros métodos, menos analizados, con la esperanza de alcanzar posiciones más promisorias. Uno de estos métodos es 9 T1A, cuyas posibilidades se apreciarán en la partida modelo Polugajevsky-Enklaar, 1972.

9 ... C×C

No 9 ... P×P? por 10 C×P ±.

10 P×C P×P

Es interesante la idea de Ravinsky 10 ... D6T!?, en la partida Moisejev-Ravinsky, 1958, el blanco consiguió ventaja después de 11 D1A D×Dj 12 T×D P×P 13 P4A P×P 14 A×P P3A 15 O-O ±.

11 D3C D3D

Una idea de Bernstein, para defender el PD sin debilitar la estructura de peones del ala de Dama con 11 ... P3AD.

Otras posibilidades son: 11 ... T1D 12 P4A P×P! 13 A×P C3A 14 O-O C4T?! 15 D3A C×A 16 D×C A3R 17 D5A ±; 11 ... P3AD 12 T1CD (12 P4A?! A3R! =) 12 ... C2D 13 A3D C3A 14 P4TD y, según Tajmanov, el blanco está mejor.

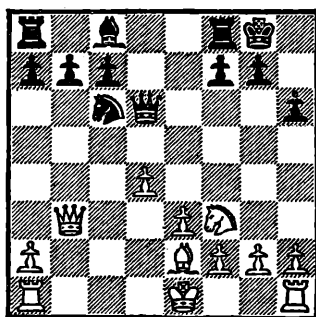
12 P4A! P×P

No es bueno 12 ... P3AD, por 13 P×P P×P, y el negro deberá defender constantemente el PD débil. El final sería inferior para él.

13 A×P C3AD

Con la amenaza 14 ... C4T. Aquí el blanco no puede dejar cambiar su Alfil si aspira a ganar: 14 O-O C4T 15 D3A C×A 16 D×C A3R, con igualdad.

14 A2R! (118)



118

El cambio de damas es desfavorable para el negro después de 14 ... D5Cj 15 D×D C×D 16 O-O A4A 17 TR1A P3AD 18 T3A.

El blanco posee ventaja posicional debido al plan 14 ... A3R 15 D3A (15 D×PC? C5C!) 15 ... D5C 16 R2D!, que conduce a un final claramente superior.

La siguiente partida modelo es un ejemplo de cómo aprovechar la mencionada ventaja posicional.

PARTIDA MODELO 92. Pachman-Donner, 1965. Las catorce primeras jugadas son las de la variante principal.

14 ... A3R 15 D3A D5C 16 R2D D3D 17 TR1AD
A4D 18 R1R TR1R 19 R1A T2R 20 R1C T1D 21
C1R D3A 22 A3A A×A 23 C×A T3D 24 TD1C
C1D 25 C5R T3T 26 D4A D3R 27 P4TD D×D 28
T×D R1A 29 T1-1AD P3A 30 P4A R1R 31 R2A
P4CR 32 P5A T4T 33 P4R P4T 34 R3A T4×C (se
amenazaba la maniobra T4C, C4A, P5R, C6D) 35
P×T T×P 36 T4D P4A 37 T5D T×T 38 P×T P3C
39 T1Rj R2D 40 P6A P3T (40 ... R3D 41 T7R
R×P? 42 T7Dj) 41 T7Rj R3D 42 R4R P4C 43 P5T,
1-0 (ante 44 T7T, 45 T×Pj).

PARTIDA MODELO 93. Polugajevsky-Enklaar, 1972.
Las ocho primeras jugadas son las de la variante principal.

9 T1A P3A 10 A3D C×C 11 T×C P×P 12 A×P
C2D 13 O-O P3CD 14 A3D P4AD 15 A5C! P×P
16 D×P! C3A 17 TR1A C4D 18 T4A T1D 19 D5R
A2D 20 A×A D×A 21 C4D T1D-1AD (21 ...
T1T-1A? 22 C6A T1R 23 P4R y 24 C7Rj) 22
C6A R1A 23 P3TR C3A 24 P4CD P3T 25 P4TD
C1R 26 D4R C3A 27 C5R! D1R 28 D4D T×T 29
T×T D1C 30 T6A P4CD 31 T6C D1D 32 D×Dj
T×D 33 P×P P×P 34 T×PC C5R 35 T7C T8Dj
36 R2T C3D 37 T7A R1R 38 T7T T7D 39 P3A T7C
40 P4R! P4T (40 ... T×PCD 41 T8Tj R2R 42 C6Aj)
41 T6T C2C 42 T8Tj C1D 43 C6A T7D 44 R3C, 1-0.

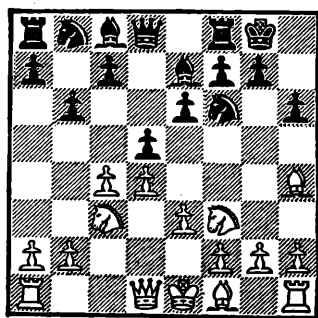
TEMA 14

Variante Tartakower

(1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR
4 A5C A2R 5 P3R O-O 6 C3A P3CD o 6 ...
P3TR 7 A4T P3CD)

Desarrollar el Alfil por "fianchetto" tiene dos ventajas: dominar a distancia la casilla crítica 5R y preparar el avance temático ... P4AD, que ataca al centro blanco. Con este sistema de juego, el negro consigue muy buenas posiciones sin necesidad de cambiar tantas piezas como en la Variante Lasker.

Aquí también cabe 6 ... P3CD (forma antigua de la variante) y 6 ... P3TR 7 A4T P3CD (Neo-Tartakower) (119); esta última es la que analizaremos.



119

Conviene jugar la Variante Tartakower después de ... P3TR ya que, de lo contrario (6 ... P3CD), el blanco alcanza una posición algo superior.

Indiquemos, no obstante, que 6 ... P3CD es menos fuerte debido a 7 D2A A2C 8 O-O-O CD2D 9 A3D P4A 10 PA×F PR×P 11 P4TR P3TD 12 P4CR! ± (Spassky-Bobotzov, 1966; se traspone a 6 D2A en

la Variante Clásica, donde figura esta partida como modelo). También queda mejor el blanco después de 7 P×P P×P (7 ... C×P 8 A×A D×A 9 C×C P×C 10 T1A A3R 11 D4T! ±) 8 A3D A2C (8 ... A3R 9 T1AD P4A 10 P×P P×P 11 O-O C3A 12 D4T! ±, Platonov-Radulov, 1967) 9 D2A CD2D 10 O-O-O C5R 11 P4TR! C2-3A 12 A×C C×A 13 P4CR ± (Ree-Pfleger, 1966).

El estudio se realizará de acuerdo con el siguiente cuadro sinóptico (a partir de la posición del diagrama 119):

$$\begin{array}{l}
 8 \text{ D2A } \left\{ \begin{array}{l} 8 \dots A2C \\ 8 \dots P4A \end{array} \right. \\
 8 \text{ T1A, } 8 \text{ A2R} \\
 8 \text{ A3D } \left\{ \begin{array}{l} 8 \dots P4A \\ 8 \dots A2C \end{array} \right. \quad 9 \text{ O-O } \left\{ \begin{array}{l} 9 \dots CD2D \\ 9 \dots P \times P \\ 9 \dots P4A \end{array} \right. \\
 8 \text{ P} \times \text{P} \left\{ \begin{array}{l} 8 \dots P \times P \\ 8 \dots C \times P \end{array} \right. \left\{ \begin{array}{l} 9 \text{ A3C} \\ 9 \text{ C} \times \text{C} \end{array} \right.
 \end{array}$$

SECCION 1. JUGADAS DISTINTAS DE 8 P×P (ver sinopsis anterior)

La más interesante es 8 A3D, que actualmente se emplea con frecuencia, una vez se ha visto que 8 P×P no es tan enérgica como se había creído. Muy recientemente se ha ensayado 8 A2R (por Karpov).

8 A3D

Con el plan D2A, O-O, TR1R y, eventualmente, P4R. Las otras alternativas no crean problemas defensivos difíciles: 8 D2A A2C (8 ... P4A 9 PD×P PC×P 10 T1D! D4T 11 A2R C3A 12 O-O C5CD 13 D1C A3T 14 C5R! ±, Simagin-Golovko, 1950) 9 A×C A×A 10 P×P P×P 11 O-O-O P4A! 12 P4CR P×P 13 P×P C3A 14 P4TR P3CR! = (Uhlmann-

Spassky, 1967); 8 **T1A A2C** 9 **A2R P×P** 10 **A×P P4A** 11 **O-O CD2D** 12 **D2A P3TD** 13 **TR1D P4CD** =. En el reciente match Karpov-Spassky, del Torneo de Candidatos (1974), el primero experimentó con éxito 8 **A2R** (ver partida modelo 95).

8 ... **A2C**

Se puede jugar perfectamente 8 ... **P4A**: 9 **O-O P×PD** 10 **PR×P P×P** 11 **A×P** = (no sirve 11 ... **A3T?** por 12 **A×A C×A** 13 **D2R ±**).

9 **O-O P4A**

Una idea que parece débil, según la teoría, es 9 ... **P×P** 10 **A×P CD2D** 11 **D2R P4A** 12 **P×P C×P** 13 **TD1A! ±**. Lo conocido es 9 ... **CD2D** 10 **D2R P×P** (10 ... **P4A** 11 **TR1D C5R** 12 **A3C! ±**) 11 **A×P C5R** 12 **A3C! C×C** 13 **P×C A3D** 14 **P4R A×A** 15 **PA×A! ±** (Kotov-Gligoric, 1947).

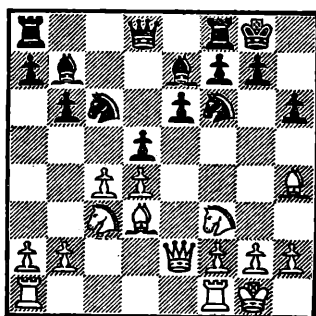
10 **D2R PA×P!**

Es lo mejor para prevenir el plan 11 **TR1D**, 12 **A×C**, 13 **PA×P**, 14 **PD×P**.

11 **PR×P**

El blanco debe jugar 11 **CR×P**, ya que, después de 11 **P×P P×P** 12 **A×P**, queda con un Peón aislado y no posee, a cambio, la iniciativa.

11 ... **C3A** (120)



120

El movimiento 11 ... **C3A** es una idea de Karpov, cuya intención es ... **C5CD**, ... **P×P**, ... **C5-4D**.

El negro posee un juego muy satisfactorio y, aunque en rigor no puede afirmarse que tiene ventaja, sí es cierto que su adversario ha de ser muy cuidadoso en la elección de plan. Lo mejor para el blanco es 12 P×P! (para impedir la maniobra indicada en la leyenda del diagrama 120) 12 ... P×P (12 ... CR×P?? 13 D4R C3A 14 A×C A×A 15 D7T mate) y ahora 13 TD1D, 14 A1C, 15 TR1R, 16 C5R, 17 D3D.

PARTIDA MODELO 94. Ivkov-Karpov, 1970. Las once primeras jugadas son las de la variante principal.

12 TD1D C5CD! 13 A1C P×P 14 C5R T1A 15 P3TD C5-4D 16 A×C A×A? (un grave error que permitirá a Ivkov organizar un poderoso ataque contra el enroque. Lo indicado es 16 ... C×C! 17 P×C A×A ≠, y el ataque blanco se podrá parar fácilmente al no contar con el recurso del Caballo) 17 D2A T1R (17 ... P3C 18 C×PC! P×C 19 D×Pj A2C 20 D7Tj R2A 20 A6Cj R3A 21 C4Rj. Obsérvese la importancia del CD) 18 D7Tj R1A 19 C4R T2A 20 TR1R P6A 21 C3C C2R 22 D8Tj C1C 23 A7T A×C (mejor 23 ... R2R) 24 C5A!! P×C 25 D×Cj R2R 26 T×Aj R3A 27 T×Pj R3R 28 T1Rj R2D 29 T×T, 1-0 (29 ... D×T 30 T×Pj R1D 31 D×Dj R×D 31 T×T).

PARTIDA MODELO 95. Karpov-Spassky, 1974. A partir de la posición del diagrama 119.

8 A2R A2C 9 A×C A×A 10 P×P P×P 11 O-O D3D 12 T1A P3T 13 P3TD C2D 14 P4CD P4CD 15 C1R P3A 16 C3D C3C 17 P4TD! A1D 18 C5A A1A 19 P5T A2A 20 P3C C5A 21 P4R! A6T 22 T1R P×P 23 C3A×P D3C 24 A5T D2T 25 D3A P4A 26 C3A P3C 27 D×PAD!! P×A 28 C5D P5A (ante 29 T6R) 29 T7R D4A 30 T×A TD1R 31 D×PTR T2A 32 T×T R×T 33 D×PA T7R 34 D7Aj R1A 35 C4A, 1-0.

SECCION 2. JUGADA 8 P×P

(ver sinopsis de la página 247)

Con 8 P×P se pretende que el negro quede con un Peón fijado en 4D que obstruya la acción del AD. Durante mucho tiempo se creyó que este tratamiento otorgaba al blanco una apreciable ventaja posicional; en la actualidad se sabe que el segundo jugador alcanza un cómodo equilibrio.

8 ... C×P

Mucho mejor que 8 ... P×P, como se jugaba hasta hace unos años.

La idea de 8 ... P×P era conseguir un centro fuerte con ... P4AD y, tras PD×P, responder con ... PC×P. Los peones colgantes dominando y ocupando las casillas centrales, así como la extraordinaria actividad del AD, parecían elementos estratégicos muy convincentes. Sin embargo, se encontró el punto débil del esquema: 9 A3D A2C (9 ... P4A 10 O-O C3A 11 T1A A3R 12 A5CD T1R 13 D4T ±) 10 O-O CD2D 11 T1A P4A 12 C5R! C×C 13 P×C C2D (13 ... C5R 14 A3C! C×A 15 PT×A P3A 16 P6R! ±) 14 A3C ± (14 ... A5T 15 P6R! P×P 16 D4C ±).

9 C×C

La retirada 9 A3C, en general muy fuerte en esta variante, sólo da la igualdad: 9 ... P4AD! 10 A3D P×P 11 P×P A2C 12 O-O C2D 13 T1A C2-3A 14 T1R T1AD 15 C5R C×C 16 P×C D4D = (Evans-Spassky, 1964)

En cuanto a 9 A×A D×A 10 C×C P×C traspone al texto.

9 ... P×C

Es interesante 9 ... A×A.

10 A×A D×A

Una posición típica en la que el blanco dispone de varias alternativas, pero que en ninguna de ellas

evita el cambio de damas porque el final resultante le es favorable (11 ... D5Cj 12 D2D D×Dj 13 R×D y doblar torres en la columna AD, Najdorf-Pilnik, 1955).

11 T1A

Preparándose para atacar al futuro par de peones colgantes. La alternativa 11 A2R es también fuerte: 11 A2R A2C 12 O-O P4AD 13 D2D C2D (13 ... P5A? 14 C5R C2D 15 P4A ±) 14 P3CD P4TD! = (Larsen-Spassky, 1968).

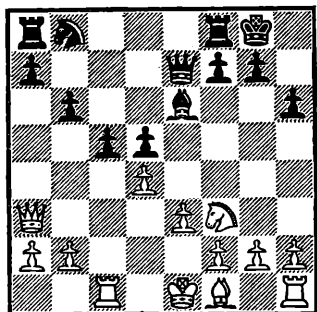
11 ... A3R

Mejor que 11 ... A2C 12 T1AD, y el AD negro es poco activo.

12 D4T

Para replicar a 12 ... T1A 13 A5C CD2D? con 14 A6A! y a 12 ... P4AD con 13 D3T!

12 ... P4AD 13 D3T! (121)



121

El negro ha de jugar con gran atención para evitar P×P seguido de P4R!, maniobra que, realizada en buenas condiciones, desorganizaría los peones colgantes.

La posición es ligeramente favorable al blanco después de 13 ... T1A 14 A5C! (idea de Fischer) 14 ... P3T 15 P×P P×P 16 O-O. La forma de aumentar esta ventaja es una lección magistral que el propio Fischer nos dará en la siguiente partida (se basará en el contragolpe P4R!).

PARTIDA MODELO 96. Fischer-Spassky, 1972. Las trece primeras jugadas son las de la variante principal.

13 ... T1A 14 A5C P3T 15 P×P P×P 16 O-O T2T
 17 A2R C2D 18 C4D! D1A 19 C×A P×C 20 P4R!!
 P5D (obligar al avance siempre deja casillas débiles)
 21 P4A D2R 22 P5R (ante 22 ... P4R!) 22 ... T1C
 23 A4A R1T (23 ... C3C 24 D3CD ±) 24 D3T C1A
 25 P3CD P4TD 26 P5A! P×P 27 T×P C2T 28
 T1-1AR D1D 29 D3C T2R 30 P4TR T1-2C 31 P6R
 T2C-2A 32 D5R D1R 33 P4T D1D 34 T1-2A D1R
 35 T2-3A D1D 36 A3D D1R 37 D4R! C3A 38 T×C!
 P×T 39 T×P R1C 40 A4A R1T 41 D4A, 1-0 (ante
 42 T7A).

La próxima partida muestra una forma distinta de la Variante Tartakower, en la que el blanco retrasa el avance de su PR.

PARTIDA MODELO 97. Petrosian - Portisch, 1974.

1 P4D P4D 2 P4AD P3R 3 C3AD C3AR 4 A5C
 A2R 5 C3A O-O 6 T1A P3TR 7 A4T P3CD 8 P×P
 C×P 9 C×C P×C 10 A×A D×A 11 P3CR (con 11
 P3R se pasa a la partida anterior) 11 ... A3T 12
 P3R P4AD (12 ... A×A 13 R×A y 14 R2C ±. Los
 cambios favorecen al blanco por su superior estruc-
 tura de peones de cara al final) 13 A×A C×A 14
 O-O C2A 15 P3C TD1A 16 T1R TR1D 17 P4TR
 C3R 18 D3D D3A 19 R2C P×P 20 P×P T×T 21
 T×T D5A 22 P×D!! C×Pj 23 R3C C×D 24 T3A
 C5C 25 P3T C3T 26 P4C C1C 27 T7A P4TD 28
 P5C C2D 29 R4A P4T 30 C5R C1A 31 T7C P3A
 32 C6A C3Cj 33 R3C T3D 34 T×PC T3R 35 T8Cj
 C1A 36 T8T T8R 37 C8D R2T 38 P6C T8CD 39
 P7C C2D 40 T×P, 1-0.

INDICE DE PARTIDAS MODELO

GAMBITO BLACKMAR-DIEMER

1. Marmoud-Ferrantes, 1957 .	o	b	o	b	a	22
2. Sohm-Klein, 1956 .	.	.	.	.	.	22
3. Mestrovic-Gligoric, 1971 .	.	.	.	.	.	25
4. Pushmann-Szekeley, 1972 .	.	.	.	.	.	28

GD DEFENSA SIMETRICA

5. Portisch-Bronstein, 1969 .	.	.	.	.	.	32
-------------------------------	---	---	---	---	---	----

GD DEFENSA MARSHALL

6. Boleslavsky-Moisejev, 1949 .	.	.	.	.	.	35
---------------------------------	---	---	---	---	---	----

GD DEFENSA CHIGORIN

7. Donner-Keene, 1971 .	.	.	.	.	.	39
8. Panno-Planic, 1971 .	.	.	.	.	.	42

GD CONTRAGAMBITO ALBIN

9. Aloni-Heidenfeld, 1961 .	.	.	.	.	.	47
10. Malich-Müller, 1972 .	.	.	.	.	.	51
11. Korchnoi-Mozioncik, 1969 .	.	.	.	.	.	53

GD GAMBITO DE DAMA ACEPTADO

12. Rashkovich-Petrosian, 1971 .	.	.	.	.	.	58
13. Meyer-Unger, 1958 .	.	.	.	.	.	62
14. Woodhams-Lombardy, 1974 .	.	.	.	.	.	62
15. Borisenko-Gretchkin, 1957 .	.	.	.	.	.	64
16. Lengyel-Radulov, 1972 .	.	.	.	.	.	67
17. Tajmanov-Polugajevsky, 1960 .	.	.	.	.	.	69
18. Uhlmann-Schmidt, 1967 .	.	.	.	.	.	73
19. Osnos-Kovacs, 1969 .	.	.	.	.	.	73
20. Shamkovich-Alexandrescu, 1967 .	.	.	.	.	.	75
21. Pomar-Palacios, 1964 .	.	.	.	.	.	75
22. Foguelman-Bronstein, 1964 .	.	.	.	.	.	76
23. Bukic-Mesing, 1969 .	.	.	.	.	.	80
24. Petrosian-Spassky, 1972 .	.	.	.	.	.	82
25. Uhlmann-Gheorghiu, 1966 .	.	.	.	.	.	83

GD DEFENSA ESLAVA

26.	Trapl-Kupka, 1969	o	o	o	o	o	o	89
27.	Antoshin-Malich, 1966	o	o	o	o	o	o	91
28.	Portisch-Petrosian, 1967	o	o	o	o	o	o	93
29.	Simagin-Nei, 1960	o	o	o	o	o	o	96
30.	Addison-Benediksson, 1968	o	o	o	o	o	o	98
31.	Vladimirov-Fuchs, 1966	o	o	o	o	o	o	100
32.	Leoni-Flamingier, 1956	o	o	o	o	o	o	104
33.	Berliner-Steinmeyer, 1963	o	o	o	o	o	o	104
34.	Ragozin-Shaposnikov, 1952	o	o	o	o	o	o	104
35.	Bukic-Smesh, 1968	o	o	o	o	o	o	108
36.	Panno-Brinck Clausen, 1966	o	o	o	o	o	o	111
37.	Bujman-Kozlov, 1974	o	o	o	o	o	o	112
38.	Geller-Unzicker, 1952	o	o	o	o	o	o	116
39.	Szabo-Petrosian, 1955	o	o	o	o	o	o	116
40.	Sallay-Veres, 1970	o	o	o	o	o	o	117
41.	Uhlmann-Hort, 1970	o	o	o	o	o	o	120
42.	Tajmanov-Simic, 1974	o	o	o	o	o	o	123
43.	Najdorf-Rollansky, 1967	o	o	o	o	o	o	124

GD DEFENSA SEMIESLAVA

44.	Spassky-Kostro, 1972	o	o	o	o	o	o	128
45.	Kovacs-Fuchs, 1967	o	o	o	o	o	o	130
46.	Merino-López Navarro, 1966	o	o	o	o	o	o	131
47.	Polikarpov-Krupskin, 1967	o	o	o	o	o	o	135
48.	Portisch-Bisguier, 1971	o	o	o	o	o	o	138
49.	Portisch-Johannessen, 1966	o	o	o	o	o	o	140
50.	Panno-Larsen, 1971	o	o	o	o	o	o	142
51.	Torán-Whiteley, 1972	o	o	o	o	o	o	142

GD DEFENSA ORTODOXA

52.	Korchnoi-Robatsch, 1964	o	o	o	o	o	o	149
53.	Smyslov-Wade, 1964	o	o	o	o	o	o	153
54.	Furman-Bronstein, 1967	o	o	o	o	o	o	156
55.	Gufeld-Nikolajevsky, 1968	o	o	o	o	o	o	160
56.	Flesch-Kavalek, 1966	o	o	o	o	o	o	164
57.	Rey Ardid-Johansson, 1935	o	o	o	o	o	o	165
58.	Rompteau-Engel, 1968	o	o	o	o	o	o	165
59.	Averbaj-Sajarov, 1960	o	o	o	o	o	o	167
60.	Spassky-Langeweg, 1967	o	o	o	o	o	o	170
61.	Uhlmann-Espig, 1974	o	o	o	o	o	o	170
62.	Solmundarsson-Smyslov, 1974	o	o	o	o	o	o	171
63.	Polugajevsky-Tal, 1969	o	o	o	o	o	o	173
64.	Spassky-Petrosian, 1969	o	o	o	o	o	o	174
64 bis.	Geller-Spassky, 1967	o	o	o	o	o	o	177
65.	Kotz-Riskin, 1963	o	o	o	o	o	o	178
66.	Forintos-Bobotzov, 1969	o	o	o	o	o	o	181
67.	Forintos-Donner, 1974	o	o	o	o	o	o	182
68.	Borrell-Bonne, 1971	o	o	o	o	o	o	185
69.	Kotov-Eliskases, 1952	o	o	o	o	o	o	188
70.	Capablanca-Alekhine, 1927	o	o	o	o	o	o	191

Jugar bien las aperturas es, contrariamente a lo que muchos creen, una cuestión más de comprensión que de memoria y exhaustividad en los análisis.

Este juicio ha inducido al autor a escribir, por primera vez en España, un tratado completo de aperturas, con el que pretende que el aficionado disponga de una obra de consulta y de un texto didáctico, con comentarios de las jugadas.

Para que no resultara un volumen demasiado grueso y de difícil manejo lo hemos dividido en los siguientes temas:

**APERTURAS ABIERTAS
APERTURAS SEMIABIERTAS
APERTURAS CERRADAS
APERTURAS SEMICERRADAS
APERTURAS DE FLANCO**

Con ello, estamos seguros de aportar en edición económica un beneficio al ajedrez y a todos sus jugadores y aficionados.

93

80 ptas.

EDITORIAL BRUGUERA, S. A.

Barcelona - Bogotá - Buenos Aires - Caracas - México

Impreso en España - Printed in Spain