



"EL DRAC NEGRE"

BOLETÍN ELECTRÓNICO DE AJEDREZ
(SUSCRIPCIÓN VOLUNTARIA Y GRATUITA)

Edita: El Club de Ajedrez "El Drac Negre" Pl. Jaume I, nº 2 Sedaví (Valencia)
e-mail: gcano@ono.com

Año 1 N° 0

Boletín semanal de ajedrez

17 de octubre de 2005

CONTENIDO:

- Editorial (página 1)
- Reflexiones sobre las Aperturas. Clases de entrenamiento (página 1)
- Aperturas. La Variante Najdorf. Sistema 6.g3!! (I) (página 2)
- Comentamos un libro: "Play the Classical Dutch" (página 3)
- Alekhine: ¿En qué pensar durante una partida de ajedrez? (I) (página 3)
- Problema (página 5)

Editorial

El boletín electrónico de ajedrez "El Drac Negre" comienza su andadura con la pretensión de animar un poco el cotarro ajedrecístico de nuestra Comunidad Valenciana. Queremos, con unas cuantas páginas semanales, entretener a los numerosos ajedrecistas hambrientos por saber más cosas sobre el mundo de las 64 casillas. Y al mismo tiempo, hacerles pasar un rato agradable leyendo nuestro (que será de todos, al fin y al cabo) boletín.

Queremos invitaros a todos los suscriptores a participar en este proyecto con vuestras aportaciones: partidas, problemas, posiciones, cosas curiosas, novedades en aperturas, finales, noticias, etc. Cualquier cosa que os parezca interesante podréis compartirla aquí. Sólo os pedimos que lo que nos enviéis sea lo más breve posible, una página como máximo, pues pretendemos crear un boletín corto, ágil y entretenido.

El boletín será enviado a los suscriptores gratuitamente y en formato .pdf para que puedan imprimirlo y tenerlo por casa (se me esta ocurriendo donde...) y en el club. Siempre nos vendrá bien tener algo sencillo y a mano para pasar el rato... Además será otro medio más para estar en contacto todos nosotros.

Club d'Escacs "El Drac Negre"

Reflexiones sobre la Aperturas. Clases de entrenamiento.

¿Quién no desea gozar con un repertorio de aperturas que sea compacto, sencillo y bien analizado? Pues eso es lo que se ha propuesto en nuestro club Luis Sánchez, que examinará cada viernes a partir de la 10,30 de la noche en el Club una apertura semiabierta.

Luis: "En mis 23 años como jugador, he tenido muchas experiencias, unas buenas y otras malas. He jugado unas aperturas un año, otras otro, he jugado táctico, posicional, en definitiva creo que he hecho casi de todo. Este verano, he estado echando la vista atrás, y he pensado qué cosas me hubieran ayudado a mejorar en mis inicios. He llegado a la conclusión de que básicamente dos. La primera haber tenido la oportunidad de contar con internet para practicar todas las aperturas que estudiaba, pero eso casi todos lo tenéis ya. La segunda, que alguien me hubiera proporcionado un repertorio de aperturas que fuera compacto, sencillo, sin muchas

variantes y que no conociera mucha gente, capaz de sorprender a mis rivales, y lo más importante, bien analizado. Este año las defensas que vamos a estudiar son para los que salen con 1.e4!: la Siciliana, Karo-can, Letón, Petrov, Escocesa, Francesa, Pirc, Escandinava y Alekhine”.

Las clases comenzarán todos los viernes a partir del día 14 de octubre a las 10,30 en el Club “El Drac Negre” y son gratuitas para todos los miembros del club. Pero... **¡sorpresa! Cualquier jugador de Valencia está invitado** a una sesión gratuita (el viernes que quiera) siempre que lo comunique con antelación a Manuel García por si hay material que repartir. El e-mail es heinlein91@telefonica.net

Manuel García. Director del Área de Entrenamiento del Club.

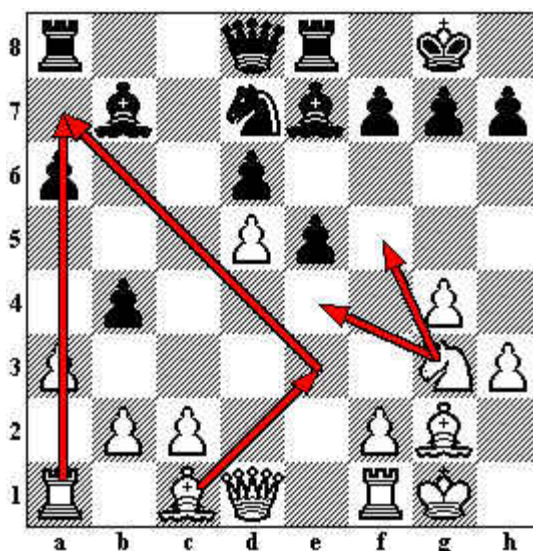
Aperturas. La Variante Najdorf. Sistema 6.g3!! (I)

Por falta de espacio, hemos elegido partes de un interesantísimo artículo de Alfredo Aguilar Batista en el que se expone de forma metodológica un sistema relativamente simple de enfrentarse a la Siciliana más popular. Pondremos hoy las ideas estratégicas de esta variante (**B91**) y en el próximo número las ideas fundamentales.

Ideas Estratégicas:

Spangenberg,H (2565) – Kasparov,G (2820) [B91]
Buenos Aires simultánea (2), 1997

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.g3 e5 7.Cde2 Ae7 8.Ag2 b5 9.0-0 Ab7 10.h3 Cbd7 11.g4 b4 12.Cd5 Cxd5 13.exd5 0-0 14.Cg3 Te8 15.a3!+=



15...a5 16.Ae3 Aa6 17.Te1 Db8 18.axb4 axb4 19.b3 Tc8 20.Dd2 Cc5 21.Ta2 Ab7 22.Tea1 Txa2 23.Txa2 Aa8 24.Ce4 Cd7 25.Ta4 Dc7 26.Ta7 Dd8 27.Cg3 Af8 28.Dxb4 1-0

Otra apreciación fue que el propio Kasparov utilizó la variante jugando por Internet en 1995:

Kasparov,G (2805) – Hvarre,K [B80]
Internet sim1 Internet, 1995

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.g3 Dc7 7.Ag2 e6 8.0-0 Cc6 9.Ae3 Ae7 10.Cxc6 bxc6 11.Ca4 Ab7 12.c4 c5 13.Cc3 e5 14.f4 exf4 15.gxf4 Dd7 16.Rh1 Dg4 17.Dxg4 Cxg4 18.Ag1 Td8 19.Tad1 Cf6 20.b3 Ac6 21.Tfe1 Ch5 22.Ae3 Ah4 23.Te2 g6 24.Ted2 Ae7 25.e5 Axc5 26.Rxg2 dxe5 27.Txd8+ Axd8 28.fxe5 Ac7 29.Td5 0-0 30.Rf3 Te8 31.Axc5 Axe5 32.Ce4 f5 33.Cd6 Te6 34.b4 Cf6 35.Td2 f4 36.b5 axb5 37.cxb5 g5 38.b6 g4+ 39.Rg2 f3+ 40.Rf1 g3 41.hxg3 Axc5 42.Td1 f2 43.Axf2 Axd6 1/2-1/2

Otra experiencia con la Variante de Kasparov fue la siguiente:

**Kasparov,G (2825) – Topalov,V (2740) [B91]
Linares (5), 26.02.1998**

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6 6.g3 e5 7.Cde2 Cbd7 8.a4 b6 9.Ag2 Ab7 10.h3 Ae7 11.g4 Cc5 12.Cg3 g6 13.Ah6 Ce6 14.Dd2 Tc8 15.0-0-0 Tc4 16.Rb1 Dc7 17.The1 Td4 18.Dc1 Tb4 19.Ad2 Td4 20.Ah6 Tb4 21.Ad2 Td4 22.Ah6 1/2-1/2

Comentamos un libro:

“Play the Classical Dutch” (Juegue la Holandesa Clásica) de Simon Williams.

La aspiración del señor Simon Williams es ofrecer soluciones para todo lo que no sea 1.e4 (bueno, ejem, ni 1.g4). Así de fuerte y así de claro. Es decir, que ya sea 1.d4, 1.Cf3, 1.b3, 1.b4 ó 1.c4 ¡No hay problema! TODO, absolutamente TODO está tratado en este libro. Y además se resuelve de parecida manera porque nos está hablando de UN ESQUEMA de juego. Pero lo importante de este libro no es en realidad su Universalidad (por práctico que ello pueda parecer), sino fundamentalmente la claridad con que expone sus ideas. Tan extremadamente claro es que el hecho de que el libro esté en inglés y no entendamos ni una palabra del idioma de la pérdida Albión, no tiene ni la menor importancia. Comprenderemos perfectamente las ideas que quiere transmitirnos. ¿Cómo es posible? Pues porque en mi opinión este chavalito (está estudiando ahora en Oxford) es un puto genio. Bueno, pues sólo con la introducción ya te puedes defender con el sistema, increíble pero cierto.

CONCLUSIÓN: Excelente solución para todas las aperturas que no empiecen por 1.e4, es decir todas las cerradas y las de Flanco. Libro extraordinariamente claro.

Más importante todavía si cabe para los jugadores de la Francesa, que jugando en su primera jugada 1... e6 contra cualquier apertura se ahorrarán una buena parte de este libro, y concretamente la importante sección donde se tratan las Anti-Holandesas más peligrosas: El Gambito Stauton y 2.Ag5! Lo cierto es que con la jugada 1...e6 estas dos variantes quedan fulminadas.

(Comentarios de Manuel García, “la biblioteca ambulante del Drac”)

¿EN QUÉ PENSAR DURANTE UNA PARTIDA DE AJEDREZ? POR Alejandro Alekhine (Primera parte)

¿En qué se debe pensar (o mejor ¿en qué debo pensar? puesto que en ese tiempo yo no tenía la pretensión de formular una regla general) durante una partida de ajedrez?.

La solución de ese problema me valió ante todo la maestría: Adquirí la fuerza de un maestro internacional hacia 1912, el título mundial más tarde (1927) y en fin, la satisfacción de haber sido realmente el mejor jugador del mundo durante algunos años después de la conquista de ese galardón.

El primer paso hacia la maestría fue la constatación de que la división acostumbrada de la lucha ajedrecística en tres partes (apertura, medio juego y final) es, por lo menos que pueda decirse, arbitraria. De todos modos en mis comentarios aún me sirvo de la antigua terminología con el fin de no enredar al lector. De hecho **no existen mas que dos fases en la partida de ajedrez en tanto que lucha y al mismo tiempo, producción artística**. La primera, aquella en que los dos adversarios, no habiendo tenido en perspectiva mas que un objetivo de orden general: "el mantenimiento del equilibrio en el centro", se dedican a obtener de sus fuerzas el mejor rendimiento posible en la pugna que va a seguir. La segunda fase comienza a partir de la aparición del primer plan concreto propio de la partida en cuestión. Y digo primer plan puesto que es muy raro que un solo plan sea suficiente para llevar a buen término una partida y que, de otra parte, el jugador depende siempre, en cierta medida, de su adversario, que lo mismo por sus errores, puede obligarlo a cambiar de plan.

Estas dos fases de la lucha ajedrecística son fáciles de distinguir gracias a los diferentes métodos de reflexión que ellas implican. En efecto, durante la primera fase que yo llamaré "preparatoria", cada jugada que contribuya, directa o indirectamente al mantenimiento del equilibrio en el centro, debe entrar en consideración, en tanto que cada jugada extraña a ese objetivo, debe ser rechazada de antemano.

Durante la segunda fase o "de ejecución" que puede comenzar, pongamos por caso, de un error mas o menos elemental del rival, inmediatamente después de los primeros movimientos, únicamente aquellos que contribuyan a la ejecución del plan son buenos; en consecuencia, todas las consideraciones generales que dirigían nuestros pensamientos en la primera fase (desarrollo de las piezas, lucha por el centro, etc.) deben ser completamente olvidados.

EN LO QUE SUELO PENSAR DURANTE LA PRIMERA FASE DEL JUEGO

Hablando de una manera menos abstracta, he aquí algunos problemas en los que suelo pensar durante la primera fase del juego:



1º. PEONES. - No efectuar ninguna jugada de peón que no resulte absolutamente necesaria en la ejecución del plan de lucha por el centro, dictada por la posición.

2º. CABALLOS. - La posición del caballo es la de más fácil definición en la primera fase: lo único que se requiere es que no pueda ser atacada eficazmente por un peón adversario. Su mejor posición será la más próxima al centro.

3º. LOS ALFILES. - Soy decididamente partidario del desarrollo de los alfiles por el fianchetto - si la estructura general de peones lo permite - y esto por dos razones muy simples: 1º. Los alfiles en el fianchetto disponen de un campo de acción algo más extenso que si son ubicados (como sucede, por ejemplo, en planteos derivados de 1. e4 - e5) sobre la cuarta horizontal; 2ª. la que es mas importante, están menos expuestos a los cambios, al menos en esta fase del juego. Y la ventaja que ofrece la acción conjunta de los dos alfiles durante la fase de ejecución es en la actualidad unánimemente reconocida.

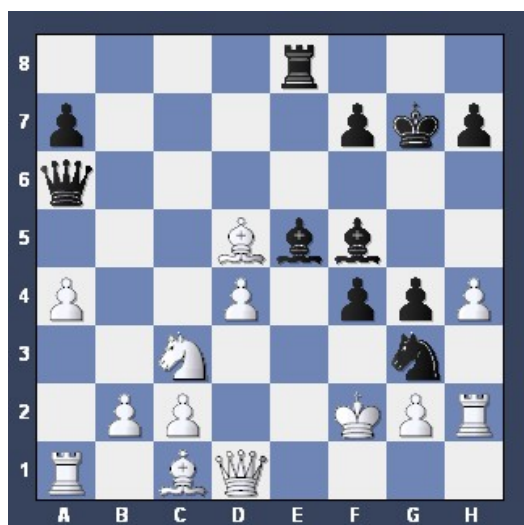
4º. LA DAMA. - Encontrar una buena casilla para la dama durante la primera fase del juego constituye un problema esencial al que no se le ha prestado, a mi modo de ver, la suficiente atención. Una buena casilla es aquella donde la dama ejerza un máximo de acción, directa o indirectamente sobre el centro y donde ella esté lo menos expuesta. Su casilla inicial puede perfectamente corresponder a esas dos condiciones, sin embargo, tiene por el contrario, la desventaja que desde allí obstruye la comunicación de las torres.

5º. EL REY. - La cuestión del rey es generalmente resuelta por el enroque opuesto que, salvo las raras excepciones en las que la lucha por el centro cae rápidamente en un punto muerto (bloqueo recíproco) y en las que el rey puede permanecer en el centro del tablero sin peligro para él mismo y sin embarazar la acción de las demás piezas, especialmente las torres, debe ser retirado lo mas rápidamente posible hacia una de las alas. Y esto no esencialmente para esconderlo (según la concepción algo simple de antaño), sino a fin de facilitar el juego de conjunto de las otras piezas en su lucha por las casillas centrales, y sobre todo de facilitar la cooperación de las torres. Esta última consideración es de extrema importancia.

6º. LAS TORRES. - En principio las torres deben estar sobre la primera línea, en contacto directo. Un caballo o un alfil no deben ubicarse entre ellas mas que en casos excepcionales y por una corta duración. En general, las torres deben colocarse en las columnas abiertas. Sin embargo, la excepción (por lo demás rara), se presenta cuando la columna abierta esta suficientemente protegida por las otras piezas y al mismo tiempo, en cuanto a que el cambio de una o dos torres sea ventajoso para el adversario. En este caso es necesario contentarse temporalmente con una columna semiabierta para procurar una mejor la posición de las torres cuando los cambios no sean de temer.

Septiembre de 1936. Alexander Alekhine. La próxima semana, la segunda y última parte

Problema



Juegan negras y dan mate en cuatro.

(Solución, la próxima semana)

Para apuntarte al boletín entra en <http://www.egrupos.net/grupo/boletindracnegre> o envía un e-mail a boletindracnegre-alta@egrupos.net La suscripción es gratuita

Toda la información sobre el Boletín y descargas de números atrasados la encontrarás en:
http://www.terra.es/personal/el_drac_negre