



"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° 4

Boletín semanal de ajedrez

14 de noviembre de 2005

CONTENIDO:

- Editorial.
- La partida: estrategia y táctica.
- Un libro para nostálgicos.
- Cuento: El Marqués diabólico.
- Jugadores: Paul Keres.
- La partida en cadena.
- Problema.

Editorial:

Os animamos a participar en el boletín. Cualquier comentario, partida, cosa curiosa, análisis, final, etc, que os parezca interesante incluir será bienvenido. ¡Ánimo!

Último aviso, el domingo, 20 de Noviembre por la mañana se celebrará un torneo organizado por el club CIM Benimaclet. Los que se interesen por asistir pueden consultar más datos en la web <http://www.cimbenimaclet.com>

Estrategia y táctica:

Estos conceptos tienen validez tanto para el ajedrez, como para ciencias militares o políticas. La **estrategia** responde a la pregunta sobre qué debe hacerse en una determinada situación. Establecer un plan de acción propio, interpretar el plan del oponente, tener una orientación del curso que pueden tomar los acontecimientos en el futuro son los principales elementos que forman parte de una estrategia.

La **táctica** contesta a la pregunta de cómo llevamos a cabo nuestros planes e ideas. Calcular con exactitud cada movimiento, encontrar maniobras, combinaciones o recursos para mejorar nuestra posición es competencia de la táctica.

La relación entre los dos conceptos es fundamental. No es posible aplicarlos en forma independiente. Sin táctica la estrategia nunca podría concretarse, ya que no encontraríamos el camino para coronar con éxito los planes que diseñamos. Sin estrategia ni lineamientos generales, la táctica no tendría objetivos claros y su aplicación sería errónea.

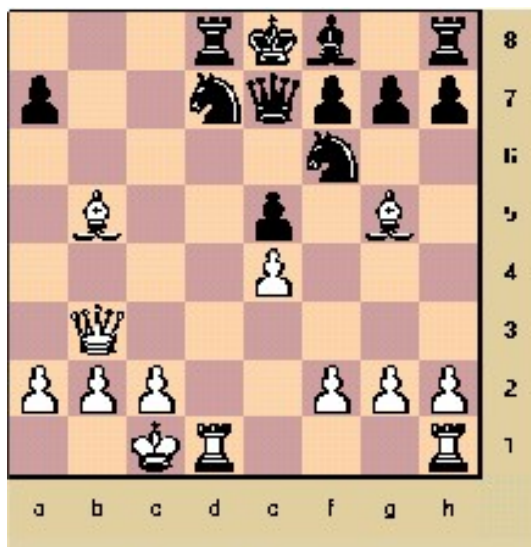
Vamos a observar una partida e identificar las tácticas y estrategias de la misma.

Blancas: **P.Morphy.**

Negras: **Duque de Brunswick y Conde Isovard.**

1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Ag4? (No es el momento apropiado para desarrollar este alfil. Lo indicado era cambiar peones con 3...exd4 o jugar 3...Cd7) **4.dxe5 Axf3 5.Dxf3 dxe5 6.Ac4 Cf6 7.Db3 De7**

8.Cc3 (Esta jugada define la estrategia de las blancas: retener al rey enemigo en el centro para atacarlo, sin dejar que las piezas negras del flanco rey puedan tomar parte de la batalla. Por ello las blancas desestimaron jugar 8.Dxb7 Db4+ 9.Dxb4 Axb4+ etc.) **c6 9.Ag5 b5** (Dado que las negras pretenden movilizar sus fuerzas suponiendo que las blancas deben retirar su alfil, Morphy inicia una operación táctica para no darle tiempo de realizar el plan a sus oponentes) **10.Cxb5! cxb5 11.Axb5+ Cbd7 12.0-0-0 Td8**



13.Txd7! (Otra vez la misma táctica: ganancia de tiempos sacrificando piezas) **Txd7 14.Td1** (Una posición muy instructiva: las negras llevan torre de ventaja, pero sus efectivos se hallan bloqueados. La única pieza que puede hacer algo es la Dama, pero es demasiado tarde. La estrategia blanca ha triunfado gracias a una brillante táctica) **De6** (Ahora hay varios caminos para ganar. Morphy elige el más elegante) **15 Axd7+ Cxd7 16 Db8+!! Cxb8 17 Td8++**.

Fuente: web www.laplaza.org.ar

Un libro para nostálgicos:

Y ahora Bobby Fischer, campeón del mundo. Autores varios.

Editado por Revista Española Jaque, bajo la coordinación de José María González. San Sebastián, 1972. 296 páginas.

Se trata de un buen trabajo de recopilación de información, con recortes periodísticos de diversas fuentes, y todas las partidas del match analizadas en detalle, recopilando comentarios de diversos analistas (como Svetozar Gligoric, Miguel Najdorf, Alberik O'Kelly, Román Torán, Joaquim Duraó, Larry Evans, Arturo Pomar, etc.). También se publican estudios previos, analizando la trayectoria ajedrecística de ambos contendientes, y notas referidas al estilo de juego del campeón y el retador del match mundial.



Cuento: El Marqués Diabólico

No se preguntó quién podía llamarlo a las dos de la madrugada. Tendió simplemente el brazo, agarró el auricular y, con voz soñolienta, contestó:

-¿Hola?

-Buenos días, Duval, sal de la cama y vete al 28 de la calle Chappe, séptimo piso. Hasta la vista, Duval, y ... ¡Buena suerte!

Con celeridad, pero sin precipitarse, Lucien Duval se levantó, se vistió y salió de su casa. En modo alguno estaba intrigado por la extraña llamada telefónica, sólo se sentía molesto porque su interlocutor le había pedido que fuera tan lejos. Atravesar todo París con aquel frío glacial, brrr...

Dejándose llevar por sus largas piernas, caminaba hacia la dirección indicada. Nunca había oído hablar de la calle Chappe y, sin embargo, se dirigía hacia allí con paso firme, como si ya hubiese recorrido ese trayecto. Incluso cuando alcanzó el inmueble del número 28, que le era completamente desconocido, marcó sin vacilar sobre el teclado del portero electrónico el código que accionaba la apertura de la puerta. Entró y subió por la escalera hasta el séptimo piso, en el que encontró varias puertas. Con gesto decidido, abrió una y penetró en una habitación bien iluminada en cuyo centro vio una mesa, un juego de ajedrez y una silla. Se sentó y miró el tablero sobre el cual estaba colocada la posición siguiente:



En un papel enganchado a la mesa pudo leer: *“Juegan blancas. Mate en una”*.

Estaba furioso. ¿Cómo? ¡Le habían causado todo aquel trastorno por un estúpido mate en una!

Cuando examinó la posición, se enfureció todavía más al no encontrar la solución instantáneamente. Consiguió contener el impulso de tirar el tablero y, progresivamente, su cólera se disipó. Respiró hondo, se levantó, dio una vuelta alrededor de la silla y se volvió a sentar, pensando: . Apoyando la cabeza entre las manos, colocó firmemente los codos en los extremos de la mesa y se concentró con todas sus fuerzas.

-¡Recáspita! -exclamó después de cinco minutos de reflexión-. Si yo, Lucien Duval, jugador de primera categoría, no encuentro este mate en una, ¡es que no tiene solución!

Inspiró profundamente, se apoyó contra el respaldo de la silla y maquinalmente tendió la mano hacia un lado del tablero; encontró una taza de té humeante y se la llevó a los labios.

El efecto fue inmediato; se sintió bien, muy bien, y, considerándose revigorizado, se puso manos a la obra. Bajó los párpados lentamente y tuvo la visión vaporosa de un paisaje paradisíaco de una belleza deslumbrante que recordaba un cuadro de Sorolla. La silueta de una joven que parecía flotar en el espacio se destacó del decorado. Con voz tranquila y dulce, le dijo:

-Mi pobre Lucien, has caído en una celada. Este juego de ajedrez está embrujado y no podrás solucionar este problema de una jugada. Anota la posición, vuelve a casa y busca en tu propio juego de ajedrez. Sólo entonces comprenderás.

Dichas estas palabras, la joven desapareció, así como el decorado que la acompañaba. Duval se frotó los ojos y, al abrirlos, no recordaba nada.

En estado de semiinconsciencia sacó del bolsillo un cuadernillo, anotó la posición que tenía delante, se levantó y bajó los siete pisos.

Ya en casa, se sintió abatido. El, Lucien Duval, jugador de primera categoría, había dado su brazo a torcer ante un mate en una.

¡No, aquello no podía ser verdad! Tomó su juego de ajedrez y se dispuso a colocar las piezas tal y como había anotado en la libreta.

Fue entonces cuando se topó con un obstáculo que le hizo comprenderlo todo.

Y estalló en una risotada terrible, interminable. ¡Diablos! ¡Qué terrible maquinación! Al intentar reproducir la posición en su propio tablero, se había percatado claramente de que el problema comportaba 9 peones blancos en vez de 8, cosa que era, por supuesto, imposible. Había, pues, que quitar uno, y el milagro se conseguía: fuese cual fuese el peón retirado, las blancas podían

dar mate en una jugada. Retirando a3: 1. Da2 mate; retirando b7, 1. Dxd7 mate; retirando c5, 1. Dc5 mate, etc.

¡Qué vergüenza, no haber pensado antes en ello, él, Lucien Duval, jugador de primera categoría! Y se imaginaba, como si pudiese oírlos, las sonoras carcajadas del diabólico marqués. -Evidentemente, ¡no podía ser otro más que él!

¡Diablos! No le volvería a pasar.

(Enviado por Javier Martínez)

Jugadores: Paul Keres



Paul Petrovich Keres nació el 7 de Enero de 1916 en Narva (Estonia) falleció el 5 de Junio de 1975 de un ataque al corazón.

Aprendió el movimiento de las piezas a los 4 años, rápidamente progresó en su juego. En 1929 (con 13 años) disputó su primer torneo, en Parnü. Paul fue un gran jugador de ajedrez por correspondencia, en 1933 se inscribió en varios torneos postales (donde destacó) llegando a jugar a la vez 150 partidas. Estas partidas por correspondencia le sirvieron para mejorar su juego y muchas de ellas fueron verdaderas joyas del ajedrez de ataque con arriesgados sacrificios.

Tras 1935 empieza a convertirse en un jugador imbatible volviéndose un jugador temible para sus rivales, su juego era muy agresivo debido a sus espectaculares combinaciones por lo que es considerado uno de los grandes jugadores de ataque de la Historia. Todos estos resultados le convierten en el máximo aspirante al trono mundial de Alekhine, pero este match no se pudo disputar por el comienzo de la II Guerra Mundial (Keres había ganado el Torneo de A.V.R.O. que le daba derecho a disputar el Campeonato del Mundo, en dicho torneo quedó por delante de 4 campeones del Mundo: Euwe, Capablanca, Botvinnik y Alekhine).

Keres ganó tres veces el Campeonato de la URSS lo cual tiene mucho mérito porque en estos campeonatos había muchos jugadores fuertes (Botvinnik, Bronstein, Bolelavsky, Smyslov, Kotov,...). Donde no consiguió triunfar fue en el Campeonato del Mundo donde ni siquiera llegó a disputar un match por el título. Siempre se quedó a las puertas logrando el 2º puesto cuatro veces en el Torneo de Candidatos (1953, 1956, 1959, 1962), por esto fue apodado como "el eterno segundo" y "el eterno candidato".

Keres obtuvo muy buenos resultados en los Torneos, donde no tenía tanta presión como en la lucha por el Campeonato del Mundo. Con su estilo de juego agresivo podía ganar a cualquier rival, fuese quien fuese y esto le hacía rendir a alto nivel en todo tipo de Torneos.

Toda esta historia podría no haberse producido ya que después de que Estonia fuese anexionada a la URSS Keres fue condenado a muerte, esto no ocurrió porque Mikail Botvinnik intercedió por él ante el mismísimo Lenin y la pena le fue conmutada. Esto tal vez influyó en sus resultados, sobre todo en el Campeonato del Mundo.

Pero los malos resultados en el Campeonato del Mundo (si se le puede llamar mal resultado a quedar 2º en un torneo de Candidatos) influyeron mucho en Keres y su estilo sufrió un gran cambio, pasó de ser un jugador de ataque y grandes combinaciones a ser un jugador posicional buscando así mejores resultados (esto también lo hizo Steinitz). Hay que decir que también en el estilo posicional Keres fue un gran jugador, pero yo personalmente prefiero recordarle como el gran jugador de ataque que fue. Ha sido uno de los mejores jugadores de la Historia y también uno de los más grandes en el juego de ataque.

Keres fue también un gran escritor, publicó muchos artículos en revistas especializadas (dirigió la revista de ajedrez "Eesti Male"), compuso geniales estudios artísticos y escribió varios libros de mucho éxito que hoy en día son leídos por miles de ajedrecistas.

Recibió el Título de "Maestro emérito de deportes de la URSS", tras ser entrenador y analítico del equipo soviético.

En la actualidad se juega un Torneo en su memoria, el Memorial Keres en Vancouver (Canadá), que fue el último Torneo que Keres jugó antes de fallecer (y lo ganó), también se juega otro Torneo en Tallin la capital de Estonia. Keres fue enterrado en Estonia y a su entierro acudieron 100.000 personas. La importancia de Keres era tan grande en su país que publicaron un sello con su cara y emitieron un billete de 5 krooni con su retrato, nunca se ha hecho algo parecido por otro jugador de ajedrez.

Las estadísticas de Keres son : victorias 952, tablas 794, derrotas 188, promedio 69'80 % (el promedio se saca de sumar victorias y tablas, y dividirlo por las partidas totales).

Autor: Javier Cordero Fernández (www.ajedrezdeataque.com)

La partida en cadena:

Se hacen dos listas de jugadores, una para jugar con blancas y otra para las negras. Se empieza una partida en una planilla y el primer jugador de la lista de blancas escribe la primera jugada y le envía la planilla al jugador número 1 de negras; éste escribe su jugada y la envía al jugador número 2 de la lista de blancas y así sucesivamente. Cuando se acaban los jugadores de una lista se continúa otra vuelta con el primer jugador de la lista. Se opera del mismo modo hasta que uno de los jugadores gana la partida anunciando el mate.

Enviado por el Centro de Estudios "Tirant lo Blanc" www.tirantloblanc.org

Problema



Juegan blancas y dan mate en 6.

La solución en el próximo boletín.

Solución al problema del boletín 3:

1...Dg7+ 2.Rxh5 (2.Rf5, Te5+ 3.Dxe5, Dg6#) 2...Th2+ 3.Th4, Td2 4.De6, Td5+ 5.Dxd5, Dg6# 0-1

Para apuntarte al boletín

envía un e-mail en blanco a boletindracnegre-alta@egrupos.net o entra en <http://www.egrupos.net/grupo/boletindracnegre> 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