



"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° 9

Boletín semanal de ajedrez

19 de diciembre de 2005

CONTENIDO:

- Editorial.
- La partida: Anand - Kárpov (Lecciones involuntarias)
- Un libro: Metáforas de ajedrez.
- Cuento: El tablero de la muerte (2ª parte).
- Anécdotas: Capablanca pierde en trece jugadas.
- Problema.

Editorial:

Esta semana La partida se jugó entre dos pesos pesados del ajedrez mundial. También editamos la segunda parte del cuento "El tablero de la muerte". Parece que el foro Ajedrez Valenciano va esta semana por los derroteros de la lengua, que si valenciano, castellano... pensábamos que era un foro para hablar de ajedrez... Cordiales saludos.

La partida: Anand - Kárpov (Lecciones involuntarias)

Cuando un ajedrecista joven se enfrenta a un veterano, hará bien en aprender de su adversario. De hecho, éste preferiría no enseñarle sus secretos, pero el único modo de vencerlo es poniéndolos en práctica.

A finales del siglo XIX, Wilhelm Steinitz ofreció lecciones involuntarias a su retador, Emanuel Lásker, como también a Siegbert Tarrasch e, indirectamente, a Akiba Rubinstein. Nada lerdo, el cubano José Raúl Capablanca aprendió de Lásker hasta arrebatarle el título mundial, como después lo hizo Alejandro Alekhine con él. En la década de los 30, el ruso Mijaíl Botvnik fue discípulo de los maestros de occidente, y al poco tiempo Vasily Smyslov aprendía de Botvnik.

Esta cadena de conocimientos y hablo de enseñanzas no escritas; por ejemplo, la voluntad para imponerse en un final igualado o la capacidad de pulir una ventaja minúscula se extiende a Mijaíl Tal y Tigrán Petrosián. Incluso el juego del solitario Bobby Fischer ganó en profundidad luego de verse amansado por la "técnica soviética", Con Anatoli Kárpov surgió un exprimidor de posiciones como el mundo no había conocido. Y sin embargo, las generaciones siguientes asimilaron las ideas del hijo predilecto de Leningrado. Desde temprana edad, Garri Kaspárov comprendió que sólo alcanzaría la cima cuando apretara las tuercas a técnicos como Petrosián y Smyslov. Su examen de titulación llegó en 1984, cuando perdía 5 a 1 con Anatoli Kárpov y, aprovechando la fatiga de su rival, comenzó a entablar y ganarle partidas. El indio Vishwanathan Anand aceptó la tutoría de Kárpov en una serie disputada en 1990. A partir de entonces, la superioridad técnica se inclina en favor de Anand, como nos demostró recientemente, en la final del torneo celebrado en Praga.

V. Anand - A. Kárpov Defensa Petroff, Praga, 2002

1.e4, e5 2.Cf3, Cf6 3.Ce5, d6 4.Cf3, Ce4 5.d4, d5 6.Ad3, Cc6 7.0-0, Ae7 8.c4, Cb4 En su afán por obtener la igualdad, los grandes maestros recurren cada día a la sólida "Petronila".

9.Ae2, 0-0 10.Cc3, Af5 11.a3, Cc3 12.bc3, Cc6 13.Te1, Te8 Dos días antes, "Tolia" había jugado 13...dc4 ante Alexei Sirov. Este se apoderó de la iniciativa con 14. Ac4, Ad6 15. Ta2, Dd7 16. Cg5, Ca5 17. Ad3, b5 18. Df3, Ag6 19. Tae2, aunque un descuido posterior le ocasionó la derrota.

14.Af4, dc4 Otro intento de Kárpov en la serie con Sirov fue 14...,Ca5 15.cd5,Dd5 16.Ce5,c6 17.c4, Dd8 18. Ah5, g6 19. Ag4, Ag5 20. Ag5, Dg5 21. Te3, con iniciativa. Como ocurre en todas las defensas, una larga investigación suele conducir a la ventaja blanca. **15.Ac4, Ad6 16.Te8, De8 17.Cg5, Ag6** Pésima hubiera sido 17..., Af4? 18.Af7, Df7 19.Cf7, Rf7 20.Db3, seguida por 21. Db7, con ganancia de material.

18.Ad6, cd6 19.h4, De7 Kárpov siempre se ha defendido bien. En esta ocasión evitó dos caminos peligrosos: 19..., h5? 20.g4, hg4 21.h5!! Ah5 22.Db1, Rf8 23.Dh7, con ataque decisivo; y 19..., h6 20.h5, Ah5 21.Dh5, hg5, y ahora la sugerencia del GM Lubomir Kavalek: 22.Rh2!! con la intención de jugar Th1 y Rg3.

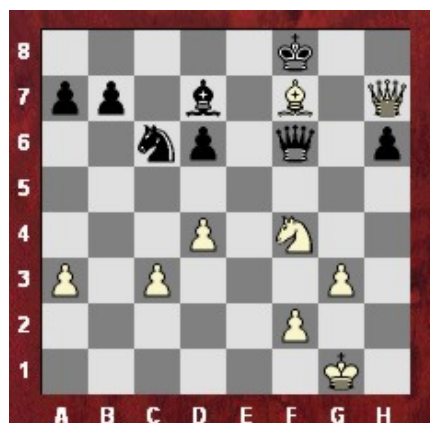
20.Dg4, h6 21.Ch3, En la sala de análisis, el quinceañero Teimur Radyábov refutó fácilmente el salto efectista 21.Ce6?, con 21. ..., d5! 22.Ad5, fe6.

21..., Df6 22.Te1, Af5?! Era preferible 22..., Df5. **23.Df3, Rf8** Kárpov quiere cambiar las torres en la columna rey. **24.Cf4, Ad7** En caso de 24..., Dh4? Anand hubiese desencadenado 25.Af7!, Rf7 26.Dd5, Rf6 27.Te6, Ae6 28.De6, Rg5 29.g3, con amenaza de mate en g6.

25.g3, Te8 Evidentemente, no funciona 25..., g5??, a causa de 26.Ce6. **26.Te8, Ae8** Contra 26..., Re8 hubiese seguido: 27.De4, Rf8 28.Dh7, Ce7 29.Ad3, Cg8 (o 29..., Af5 30.Dh8,Cg8 31.Ch5, Dg6 32.Af5, Dh5 33.Ah7) 30.Ch5.

27.De4, g5 28.hg5, Dg5? Una posición crítica. Se ha dicho que 28..., hg5 perdía por 29.Cd5, De6 30.Dh7, lo cual no es claro después de 30. ..., Ce7 31.Cc7, Dg6 (y no 31..., Dc4?? por 32.Dh6, Rg8 33.Ce8) 32.Dh8, Cg8 33.Ce8, Re8 34.Ad5, b6. En esta línea, el cambio de damas gana un peón, mas no necesariamente la partida: 30.De6, fe6 31.Cc7, e5 32.de5, Ce5 33.Ad5, Ac6 34.Ac6, bc6 35.Ce6, Re7 36.Cg5, Cc4 37.a4, Cb6 38.a5, Ca4 39.c4, Cb2 y las negras no perderán.

29.Ad5, Ad7 30.Dh7, Df6 Contra 30..., Dg7, se impone el movimiento largo 31.Db1! Por ejemplo: 31. ..., b6 32.Db5, Dg5 33.Da4. Ahora sobreviene un golpe demoledor. **31.Af7!**, Anand consideró que 31.Db1!? también ganaba, pero después de 31..., b6 32.Db5, Df5 33.Dc4,(o 33.Da4, Ca5 34.Db4, Re7 35.c4, Cc6 36.Dc3,Df6 37.Ce2, a6) 33...,Db1 34.Rg2, b5!, la situación dista de ser nítida.



31...., Ce7 El alfil no podía capturarse: 31...., Df7 32.Cg6. Re8 33.Dh8.

32.Ab3, Af5 33.Ch5!, Anand consolida su peón de ventaja. Después, con la técnica exquisita que Kárpov le enseñara, llegará lo inevitable.

33., Ah7 34.Cf6, Ag6 35.Cg4, Rg7 36.Ce3, Ae4 37.g4, Rf6 38.Rh2, b6 39.Rg3, Rg5 40.Af7, Rf6 41.Ac4, Rg5 42.Ab3, Rf6 43.f3, Ag6 44.f4, Ae4 45.Ac4, Ac6 46.Ad3, Ab7 47.Rh4, Af3 48.Cc4, Cd5 49.Rg3, Ad1 50.Cd6, Cc3 51.Cf5, Rg6 52.d5, Aa4 53.d6, Ad7 54.Rh4, a5 55.Ce3, Rf7 56.Rh5, b5 57.Rh6, Re6 58.g5, Rd6 59.g6, rinden. 1-0

(Publicado por el gm Marcel Sisniega el Sábado 18 de mayo de 2002 en el Universal de México)

Un libro: Metáforas de ajedrez

Autor:Diego Rasskin Gutman

Páginas: 224

El ajedrez no sólo provee metáforas, también provee paradojas, formas, métodos, sentimientos, ideas, técnicas, especulaciones, historias, indicios, estímulos, intuiciones, conocimientos... El ensayo de Diego Rasskin Gutman está repleto de todo eso. Da la impresión que las ideas de este trabajo hace tiempo que se cruzan en la mente de un científico interesado por todo lo que tenga que ver con la complejidad del mundo, mientras piensa sobre ciencia, juega al ajedrez o contempla una obra de arte. Ahora se han ordenado en forma de ensayo.

Incluye por primera vez en español los famosos protocolos de Adriaan de Groot. Una ventana abierta a la mente de Paul Keres, Alexander Alekhine, Ruben Fine, Salo Flohr, y Dr. Max Euwe.



Cuento: EL TABLERO DE LA MUERTE (2ª parte)

Víctor Montoya

-Éste es el Dios verdadero, el breviario -dijo, entregándome ese objeto extraño...

Yo lo tomé en la mano, lo agité contra mi oreja y, al comprobar que no tenía voz, lo arrojé lejos de mí. Valverde se sintió ofendido, retrocedió a paso lento y exclamó: "¡Sacrilégio! ¡Sacrilégio!". Pizarro desenvainó la espada y ordenó abrir fuego. Así empezó el ataque; los cascos de los caballos retumbaron en el suelo, las ballestas sembraron el pánico y los estampidos de los arcabuces sacudieron mi litera como si flotara en alta mar. Al cabo de media hora, todo estaba consumado. Pizarro se apoderó de mi litera, y los soldados, encadenándome las manos y el cuello, me condujeron a la Casa de la Serpiente, en cuyo patio, los capitanes empezaron a jugar al ajedrez, apostando esmeraldas y mariposas áureas que de un soplo se elevaban del suelo.

A los dos días de mi captura les ofrecí a los capitanes un fabuloso rescate a cambio de mi libertad, les dije que si me liberaban llenaría una habitación de oro y dos de plata. Me alcé sobre la punta de los pies y levanté el brazo lo más alto que pude. Un soldado marcó con tinta el lugar por mí señalado y un notario redactó el convenio.

A lo largo de tres meses acudieron los tesoros de todo el imperio. Desde el Cuzco venían las láminas de oro que fueron arrancadas del Recinto Dorado: leñadores con árboles de algarrobo,

un niño tendido en una hamaca, discos con cabezas humanas y cuerpos de animales salvajes, copas con piedras preciosas que sonaban como matracas, una araña que paría perlas y una vasija en forma de concha de caracol, cinturones con cabezas de jaguar, coronas engastadas de rubíes y diamantes, un jardín con frutos de oro macizo y una fauna de plata y turquesa.

Yo cumplí con mi palabra.

Pizarro se convirtió en el hombre más rico de la historia y un soldado hizo plañir la trompeta, para que los orfebres fundieran en nuevas fraguas las obras de su creación. El horno engulló dioses y adornos, y vomitó lingotes de oro y plata.

Al precipitarse el sol tras el hilo tenso del horizonte, Hernando de Soto y Riquelme hacen los últimos movimientos sobre el tablero de ajedrez. En la frente les perla el sudor y en el pecho les galopa salvajemente el corazón. Cuando de Soto se dispone a mover un caballo, el Inca le toca el hombro y le dice: "No capitán. La torre, mejor la torre". Hernando de Soto sigue el consejo y gana la partida dando jaque mate a Riquelme. Entonces, ambos quedan asombrados al comprobar que el Inca había aprendido todos los movimientos y trucos del juego, observando simplemente lo que hacían los jugadores. Mas de nada le serviría al Inca su habilidad y el fabuloso rescate que pagó a cambio de su libertad, puesto que la imprudencia de inmiscuirse en lo que no debía, lo llevaría a perder el tesoro y la vida.

Al otro día, Francisco Pizarro, sentado en el trono de Atahuallpa, le anuncia que habían resuelto condenarlo a morir en la hoguera. El Inca se agarra la cabeza y dice: "No me digas burlas. ¿Qué hice yo para merecer la muerte?". Pizarro se retira y desaparece.

Cuatro soldados conducen al Inca hacia la hoguera, pero como él no quiere desaparecer del mundo como ceniza, sino seguir reinando momificado en una chullpa, acepta su conversión al cristianismo para cambiar el tormento de la hoguera, con el privilegio de la muerte por estrangulamiento.

El Inca avanza hacia el patíbulo con la cabeza gacha, llorando y besando la cruz. Se sienta en una burda silla de madera, apoya la espalda contra un poste y el torniquete de hierro le parte la nuca.

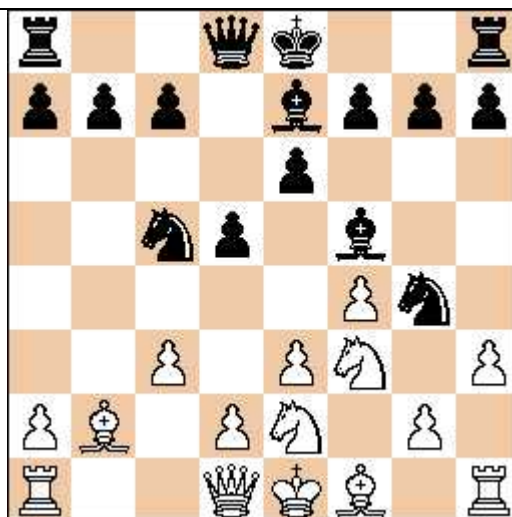
Muerto el hijo del Sol, muere el imperio de los Incas. Pizarro asiste a los funerales vestido de negro y las concubinas de Atahuallpa se arrancan los ojos y se ahorcan con las trenzas.

ANÉCDOTAS: CAPABLANCA PIERDE EN TRECE JUGADAS

Perder en trece jugadas, y que eso le ocurriera a Capablanca, es un hecho poco conocido; aquí tenemos una partida muy poco conocida, pero que debemos tener presente, para que sepamos que "cualquiera" puede ganarle a un Campeón del Mundo.

**Capablanca,J - Kevic [A00]
Simultaneas en Brooklyn, 1924
[Hechiceros del Tablero]**

1.b4 d5 2.Ab2 Af5 3.e3 e6 4.f4 Cf6 5.Cf3 Axb4 6.Cc3 Cbd7 7.Ce2 Cg4 8.c3 Ae7 9.h3 Cc5! hay que tener mucho valor, para entregar una pieza al mismísimo Capablanca, pero, si Capablanca tomara el Caballo de g4, habría mate en d3, aunque parezca mentira.



10.Cg3 [10.hxg4 Cd3#] **10...Ah4!** Clavando el caballo, y poniendo en juego una pieza mortal. **11.Cxh4** No hay nada mejor que hacer. [11.hxg4 Axc3+ 12.Re2 Ad3#] **11...Dxh4** **12.Df3** la única forma de salvar al Caballo. **12...Cxe3!** **13.Df2** [13.dxe3 Ce4 y se pierde el Caballo de g3 14.Tg1 para salvar la torre. (14.Ab5+ c6 15.Ae2 Cxg3 16.Df2 para clavar el caballo, pero... 16...e5 17.fxe5 Dg5 18.Tg1 Cxe2 19.Rxe2 0-0 con mejor juego para el negro.)] **13...Cxf1** y las blancas abandonaron. [13...Cxf1 14.Rxf1 Cd3 15.De3 Ag6 16.f5 Cxb2 17.fxg6 hxg6] **0-1**

Problema



Estudio de A. Ferranti (1.859).
Juegan blancas y dan mate en 3 jugadas.

La solución en el próximo boletín.

Solución al problema del boletín 8:

- 1.**Cc2+,Ra2** (Si Axc2; 2.Db8 gana)
- 2.**Cb4+,Ra1** (si Ra3; 3.Cd3,Axd3; 4.Dd6+,Ra2; 5.Dd5 gana.
- 3.**Da2+,ba2** 4.**Cc6** y amenazan Cd4 y Cc2++ o Cb3++

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



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