

El error en el ajedrez, primera parte.



Por el AI Hamlet Danilo García Rojas

Errare humanum est; perseverare autem diabolicum (errar es humano; empero perseverar en el error es diabólico).

I. Introducción.

Se me podrá decir que prácticamente no existen partidas sin errores. Entonces para qué escribir sobre ellos. Mi intención es la de clasificar los tipos de errores más comunes, con la finalidad que los jugadores los identifiquen al analizar sus partidas, formar foros y círculos de estudio, para lo cual les invito a enviar sus partidas con sus propias anotaciones, en las que identifiquen sus errores (o los de los adversarios), y expliquen la causa que los llevó a cometerlos, por supuesto cuando se trate de los propios. Pueden enviármelas a la siguiente dirección: chessacad@yahoo.com Considero que este ejercicio será de mucho provecho y les hará ganar puntos de Elo y hasta algún título.

Este trabajo se divide en dos partes. En esta estudiaremos, cómo y por qué se cometen errores en el ajedrez y los siguientes errores: los debido a atención insuficiente y a la falta de conocimiento del ajedrez.

En la segunda, estudiaremos, los siguientes errores: los debido a malos cálculos de las variantes, a la falta de sensibilidad posicional, a la falta de imaginación y de originalidad y los de naturaleza lógica.

El diccionario de la Real Academia de la Lengua Española da las siguientes acepciones de error:

1. m. Concepto equivocado o juicio falso.
2. m. Acción desacertada o equivocada.
3. m. Cosa hecha erradamente.
4. m. Der. Vicio del consentimiento causado por equivocación de buena fe, que anula el acto jurídico si afecta a lo esencial de él o de su objeto.
5. m. Fís. y Mat. Diferencia entre el valor medido o calculado y el real.

Todos los seres humanos somos proclives a cometerlos y no hay vía regia para evitarlos. Cometemos errores en todos los órdenes de nuestras vidas.

En una ocasión, le pidieron al GM argentino Oscar Panno, que resumiera en dos palabras cómo jugar bien al ajedrez. Él respondió: ***Darse cuenta***. Este consejo de Panno es aplicable no solo al ajedrez, sino también a cualquier actividad que realicemos. Sin embargo, es muy difícil —por no decir imposible— que no haya circunstancias que nos pasen desapercibidas. En la medida de lo posible sigamos su consejo.

II. Cómo y por qué se cometen errores en el ajedrez.

El juego de ajedrez es el resultado de un trabajo creativo similar a la obra de un pintor o de un compositor. La diferencia —como señaló el GM Ricardo Reti, en su maravilloso libro “Los grandes maestros del tablero”— es que el jugador de ajedrez no puede mejorar o cambiar nada. Un único error es suficiente para arruinar el intenso trabajo de varias horas. Este es uno de sus principales dramas.

Tal vez en un futuro cercano, los seres humanos se acerquen al ideal de jugar al ajedrez sin errores, a través del intenso estudio de las líneas recomendadas por los motores. Sin embargo, lo más probable es que el ajedrez llegue a ser en un juego sin errores, pero jugado por los ordenadores, no por la gente.

Es evidente que el ajedrez, como deporte, tiene dos caras completamente diferentes: la primera, que es que se juega de conformidad con ciertas leyes y principios, que, teóricamente hablando, siempre son correctos. La otra consiste en la realización práctica de las ideas concretas por parte de un jugador de ajedrez, que paralelamente tiene que vencer la resistencia de su oponente. Esa es la razón por la cual el proverbio: "El hombre es falible", también es aplicable al ajedrez.

El proceso de desarrollo de un jugador de ajedrez, su formación avanzada y su camino hacia la maestría están estrechamente relacionados con el número de errores cometidos.

Por ejemplo, el ex-campeón del mundo, el legendario Bobby Fischer, respondiendo a la pregunta de que si él había descubierto un nuevo estilo de juego que le hubiera ayudado a ganar las partidas a los aspirantes a la corona del ajedrez, los grandes maestros Taimanov y Larsen, con escora de 6:0, frente a cada uno, respondió en forma directa y sencilla: "no, no he descubierto un nuevo estilo de juego; lo que en realidad ha sucedido es que he hecho menos que mis oponentes."

Todos los que realmente tienen como objetivo mejorar en el ajedrez, deben tener presentes las palabras del ex-campeón del mundo J. R. Capablanca, quien afirmaba que uno puede aprender más de una partida perdida, que de un centenar de partidas ganadas.

La siguiente frase del cuarto Campeón del Mundo, A. Alekhine, también es famosa: "El ajedrez nos enseña a ser objetivos. Se convertirá en maestro solamente quien aprenda de sus propios errores".

Esa es la razón por la que no solo los grandes maestros, sino también quienes quieren progresar en el ajedrez —siguiendo las enseñanzas del ex campeón mundial Mihail Botvinnik— prestan gran atención a los análisis de sus propias partidas, así como los entrenadores dan mucha importancia a los análisis de las partidas de sus estudiantes.

Es esencial determinar la naturaleza de los errores cometidos, para definir sus causas, con el fin de no repetirlos.

Con este trabajo espero ayudar a los jugadores y a sus entrenadores en el análisis y en la clasificación de los errores típicos que encontramos con mayor frecuencia en la práctica de torneos.

III. Clasificación de los errores

- 1. Errores debido a atención insuficiente.**
- 2. Errores debido a la falta de conocimiento del ajedrez.**
- 3. Errores debido a malos cálculos de las variantes.**
- 4. Errores debido a la falta de sensibilidad posicional.**
- 5. Errores debidos a la falta de imaginación y de originalidad.**
- 6. Errores de naturaleza lógica.**

Sin embargo, esta clasificación no es definitiva ni completa, de manera que en próximos trabajos podremos ampliarla.

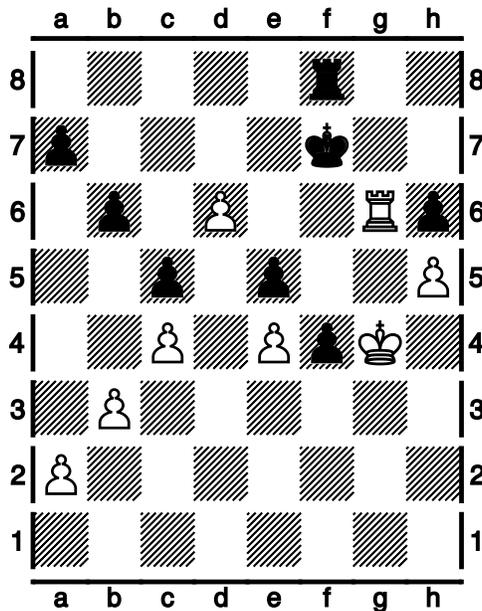
Es generalmente aceptado que la falta de tiempo influencia negativamente los seis puntos de la clasificación propuesta.

En los ejemplos siguientes se analizarán posiciones de las partidas de los grandes maestros, así como las de jugadores de diferentes categorías.

1. Errores debidos a atención insuficiente

Primer ejemplo.

El ex Campeón Mundial G. Kasparov, ha mencionado, en varias oportunidades, que la capacidad para mantener una buena concentración durante el torneo es de extraordinaria importancia para su resultado final. La práctica de los torneos ha demostrado que los mayores descuidos en la historia del ajedrez están relacionados con este tipo de error. En ese sentido, podría decirse que, en cierto modo, la raíz de todos los tipos de error radica en una atención insuficiente, toda vez que es la propia atención, según la opinión de los psicólogos, la que regula el proceso de todas las actividades intelectuales en el ser humano. Se supone que los errores relacionados con la pérdida de la atención tienen dos formas básicas: La primera de ellas se debe a la relajación, la cual ocurre con mayor frecuencia en las posiciones con ventaja significativa o incluso ganadora, como en el siguiente ejemplo:



La posición del diagrama representa la partida **T. Petrosian - V. Korchnoi**, jugada en la (Spartakhiada de la URSS, Moscú, 1963). Después de una maniobra extraordinaria, Petrosian quien, solamente unos meses antes de esta partida, se había convertido en el campeón del mundo, obtuvo ventaja decisiva. Entonces sucedió algo inesperado.

He aquí las palabras de Petrosian: "Aun sin tomar en cuenta la secuencia anterior de acontecimientos, probablemente había jugado aquí 35.♔f3 con la idea de que, a través de la triangulación (♔f2-♔g2-♔f3, ganar el tiempo necesario y causar Zugzwang a mi rival, quien estaría sin posibilidad práctica de hacer ningún contrajuego. Todo esto se presentó con claridad en mi proceso de análisis, pero mi atención estaba desapareciendo lentamente y la idea básica de ganar el peón en h6, prevaleció.

Así fue como ocurrió el horrible error 35.♖xh6???

Debo admitir que no me di cuenta en absoluto de la amenaza f4-f3, probablemente porque era completamente opuesta a la posición pasiva de las piezas negras. En términos generales, en mi opinión, si un fuerte maestro o gran maestro no se da cuenta de inmediato de una doble amenaza, puede pasar incluso 20-30 minutos pensando sobre el tablero y, sin embargo no se dará cuenta de la amenaza".

35...f3! 36.♔g5

36.♔xf3 ♔g7+

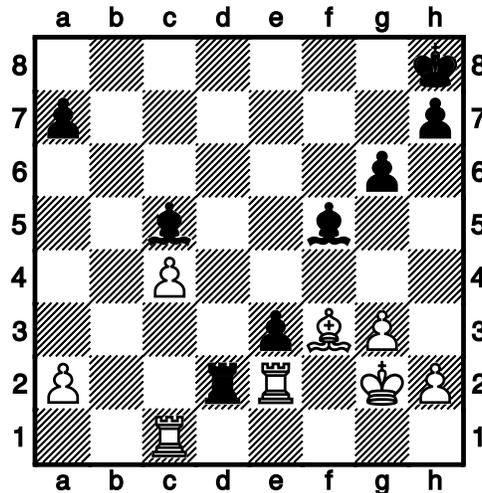
36...♔e8

0-1

Los testigos de ese trágico final, observaron que la cara de Tigran Petrosian se mantuvo sin cambios, sólo podían imaginar las oleadas de emociones negativas que estaban en su alma.

El otro tipo de errores relacionados con el aflojamiento de la atención, se produce debido a la fatiga. Al respecto, a V. B. Mallan, Ph.D., en el campo de la medicina, le gustaba decir, que es el precio psicofísico pagado por un jugador de ajedrez, como deportista durante la partida.

Segundo ejemplo.



En esta posición, de la partida **Botvinnik, Mikhail – Petrosian, Tigran V.**, URS Club Team–ch Moscú (Rusia) (3.1), 26.09.1966, aunque poseyendo ventaja neta de calidad, las blancas tienen que jugar con mucha precisión debido a que el negro tiene la fuerte compensación del peón libre de e3, apoyado por un fuerte par de alfiles.

34. ♖c3??

Como mostró Botvinnik, el plan natural de las blancas era 34. ♖xd2 exd2 35. ♖d1 ♗e3 36. ♗e2 (36. c5? ♗c2 seguido de 37. -- ♗xc5) 36... ♗e4+ 37. ♗h3 ♗g7 probablemente no conducirá a la victoria, debido principalmente a la mala posición del rey blanco. 38. ♖f1; Se debe jugar 34. ♖ce1!! ♖d8 (34... ♗d3 35. ♖xd2 exd2 36. ♖e8+ ♗g7 37. ♖d8) 35. ♖b2 En ambos casos, las blancas tendrían un final ganado.

34... ♗e4!

Al explicar este descuido, Botvinnik escribió que la partida contra Petrosian fue la undécima en fila, sin un solo día de descanso, en un torneo extraordinariamente fuerte (el primer tablero del campeonato por equipos de la URSS). Entre los adversarios de Botvinnik, siendo entonces un hombre de 55 años de edad, habían estrellas del ajedrez de la época: Spassky, Tal, Keres, Petrosian ... El torneo se jugó en el ritmo clásico (dos horas y media para 40 movimientos) con partidas suspendidas que pueden adicionalmente aumentar la carga y el desgaste de los jugadores de ajedrez, con análisis de varias horas.

0-1

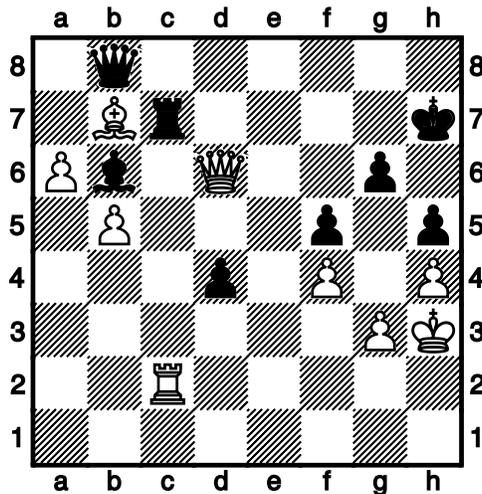
Tercer ejemplo.

Ahora veremos el descuido que tuvo lugar en la partida **Lacayo, Rene (2273) – Juarez Flores, Carlos A (2376)**. XVI Internacional Joaquín Hurtado. Managua, 29.12.2016.

Aunque había pensado no tomar en cuenta los errores debidos a los apuros de tiempo, no pude resistir la tentación de incluir esta. Con segundos en reloj y con los incrementos de treinta segundos

por cada movida, Lacayo había logrado hacer las mejores jugadas. Su ventaja era absolutamente ganadora y todo hacía indicar que Juárez estaba listo para recibir la extremaunción.

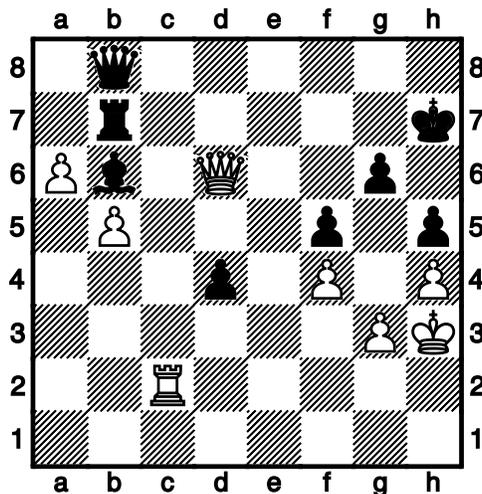
46. ♖d6??



El error que echa por la borda la victoria de Lacayo.

Lacayo ganaba fácilmente con 46. ♖e2! d3 47. ♖e6 ♘g1 48. ♗d6 ♙c5 49. ♖e7+ ♜xe7 50. ♗xb8 con mate en pocas jugadas.

46... ♗xb7!

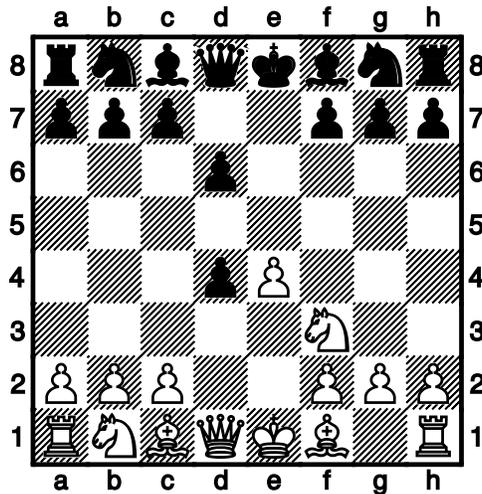


La posición solamente da para tablas, a pesar del peón de ventaja de las negras. Lacayo condujo con precisión el final. Puede verse la partida completa, con mis comentarios, en el siguiente enlace: <http://www.academiadeajedrezjulioramirezdearellano.com/articulistas/a-i-hamlet-garcia/1335-la-victoria-que-se-le-escapo-de-las-manos-al-mf-rene-lacayo-frente-al-mi-carlos-juarez-flores>

Tercer ejemplo

Con frecuencia la atención parece dispersarse en jugadores de menor categoría, lo cual afecta negativamente el curso del juego. He aquí par de ejemplos.

Respecto a la siguiente, para ilustrar el tema habría bastado colocar la posición de la jugada 25 de las blancas. Sin embargo, he considerado conveniente transcribir toda la partida, en la que también encontramos



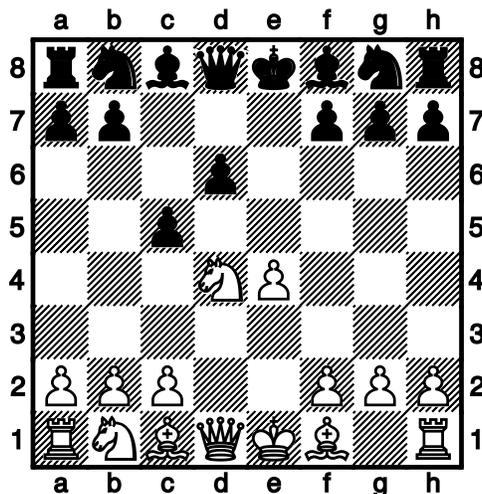
Las negras deciden entregar el centro. Esta es una variante que se juega actualmente al más alto nivel.

La vieja variante Hanham: 3... Nf6 4. e4 c6! 5. 0-0 e7 6. dxe5 dxe5 7. Ng5 exg5 8. Wh5 g6 9. Wxg5 Wxg5 10. exg5± conduce a un final ventajoso para las blancas.; 3... Nf6 es la respuesta más frecuente de las negras 4. Nc3 (La siguiente variante es la más ventajosa para las blancas: 4. dxe5 Nxe4 5. e4 Nc6 6. exf7+ (6. Wd5 e6) 6... Qxf7 7. Wd5+ e6 8. Wxe4 e7±) 4... Nbd7 5. e4 e7 6. 0-0 0-0 7. He1 c6 8. a4± La posición de las negras es sólida pero pasiva, con reminiscencias de algunas variantes de la defensa india antigua. Las blancas tienen que contentarse con una pequeña ventaja debido a la debilidad de la casilla d6, si toman posesión de la columna d.

4. Nxd4

También se ha jugado: 4. Wxd4 Nc6 5. e5 e7 6. Wc4 (menos fuerte es 6. exd6 exd6 7. e5±) 6... Nf6±

4...c5?!



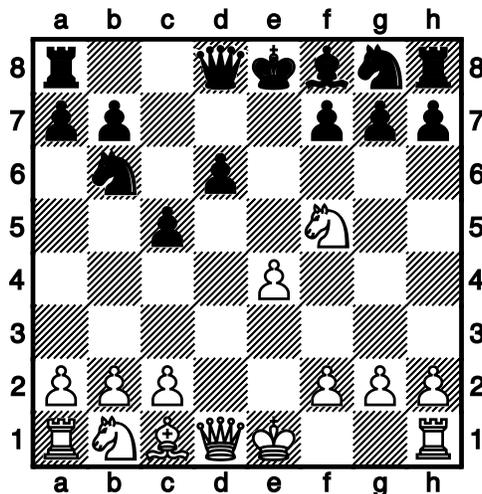
Esta jugada aparece a nivel de aficionados. Es sospechosa porque deja retrasado el peón de d6.

A nivel magistral la jugada que suele hacerse es 4... Nf6; También es posible 4... e7

5. ♖b5+

Otra posibilidad favorable para las blancas es: 5. ♘e2 ♗f6 6. ♘f4 g6 (6... ♗xe4?? 7. ♕e2) 7. f3±

5... ♗d7 6. ♗xd7+ ♗xd7 7. ♘f5 ♗b6



Debido a la amenaza de 8. Bf4 martillando sobre el débil peón de d6, era preferible jugar: 7... ♗e5 8. 0-0 g6 9. ♗e3 ♗g7 10. ♗c3± a pesar de que las blancas tienen clara ventaja.

8. 0-0!?

En lugar del enroque, las blancas podrían haber ejercido presión sobre el peón de d6: 8. ♗f4 d5 (8... ♗c8? 9. ♗e3 g6 10. ♗c3 ♗f6+-) 9. ♗c3 g6 10. ♗g3 ♗h6 (10... ♗h4 11. ♗f3+-) 11. ♗xh6 ♗xh6±]

8... g6 9. ♗g3

El caballo habría controlado importantes casillas centrales en e3: 9. ♗e3 ♗g7 10. a4 a5 11. ♗c3 ♗xc3 12. bxc3±

9... ♗g7 10. ♗c3 ♗e7 11. ♗e3

Con esta jugada se esfuma la ventaja de las blancas.

Siempre hay que presionar sobre las debilidades: 11. ♗f4 ♗e5 12. ♗c1 0-0 13. ♖d1 ♗b8 14. a4±

11... 0-0 12. ♗d2?

Jugada sospechosa que permite que la iniciativa pase temporalmente a las negras, las cuales no lograron obtener ventaja decisiva.

Las blancas habrían mantenido la igualdad con: 12. ♗d3 ♗c6 13. ♖ad1 ♗b4 14. ♗b5=

12... ♗c4 13. ♗c1 ♗a5 14. ♗ge2

Si 14. ♖b1 d5 (14... ♗xb2!? 15. ♗xb2 ♗xc3 16. ♗xb7±) 15. exd5 ♗xc3 16. bxc3 ♗xd5=

14... b5

Más fuerte habría sido: 14...♖ad8 15.♙g5 ♜d7

15.a3 a6

Las blancas se han defendido y, aunque ligeramente inferiores, pueden mantener la posición.

16.f4?!

Esta es una jugada débil, pero las negras no ven la mejor continuación.

16...♞c7?!

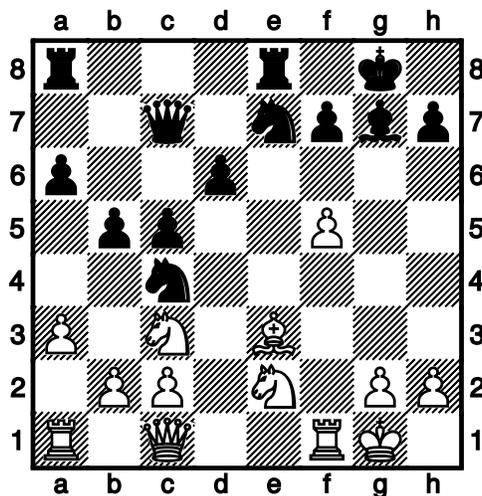
Más fuertes que la jugada textual eran las siguientes continuaciones:

16...f5! 17.e5 (17.exf5? ♞xf5-+) 17...dxe5 18.♙xc5 ♞c7; 16...♞ae8 17.♞d1 f5 18.e5 dxe5 19.♙xc5

17.f5 gxf5?!

17...b4 conduce a la igualdad 18.♙h6 ♙e5 (es un error jugar 18...bxc3? 19.♙xg7 f6+- (19...♚xg7?? 20.f6+-)) 19.♙xf8 bxc3 20.bxc3=

18.exf5 ♞fe8

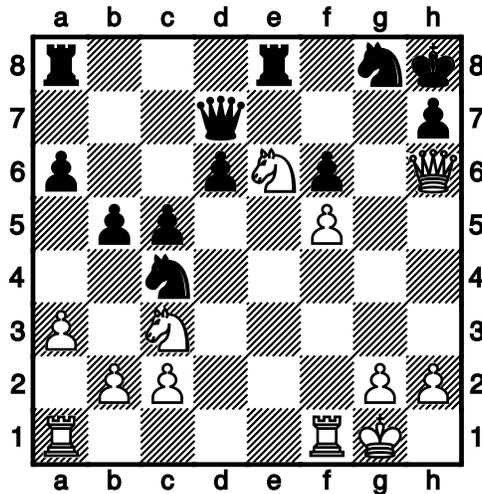


Las negras están contra la pared.

Para prolongar la partida era imprescindible jugar: 18...f6 19.♙h6 ♜f7 20.♙xg7 ♚xg7 21.♞f4± con ventaja de las blancas.

19.f6

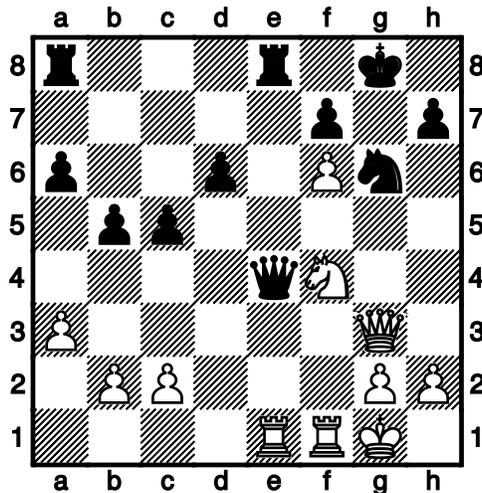
Las blancas tenían una forma más directa de ganar: 19.♙h6 f6 20.♙xg7 ♚xg7 21.♞f4 ♚h8 22.♞e6 ♞d7 23.♞h6 ♞g8+-



El plan de las blancas consiste en llevar más piezas al ataque. La torre debe jugarse a f3 y a g3.

19... ♖xe3 20. ♕xe3 ♘g6 21. ♕g3?!

La dama habría estado mejor colocada en f3: 21. ♕f3! ♙f8 22. ♘g3 ♘e5 23. ♕h5+-
21... ♙h6 22. ♘d5 ♖b7 23. ♘ef4 ♙xf4 24. ♘xf4 ♕e4 25. ♖ae1?? [



Las blancas perdieron la oportunidad de ganar cuando su ventaja era decisiva. Con esta jugada sencillamente se inmolan.

El plan de las blancas consistía en mejorar la colocación de sus piezas y continuar presionando al peón negro de d6. Por ejemplo: 25. ♖ad1 ♖ad8 26. ♘d5 ♖e6 27. c3± El peón de f6 es una incómoda cuña para las negras y el caballo en d5 está excelentemente colocado y protege el peón de f6.

25... ♕d4+ 26. ♔h1 ♖xe1 27. ♕xe1 ♘xf4 28. ♕h4 ♘e6 29. ♕g3+ ♔h8 30. ♖e1 ♖g8

0-1

También transcribo la siguiente partida, en su totalidad, aunque el diagrama de la jugada 14 de las blancas, habría sido suficiente para ilustrar el tema.

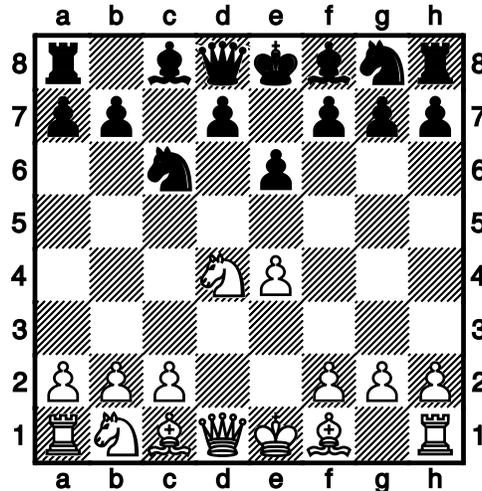
Cuarto ejemplo.

Granados Diaz, Maria Esther (1856) – Hernandez Moya, Yuleisy (2285) [B40]

Campeonato Zonal 2.3 Femenino Managua, Nicaragua (1.3), 03.11.2015

[García, Hamlet]

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♗xd4 ♖c6

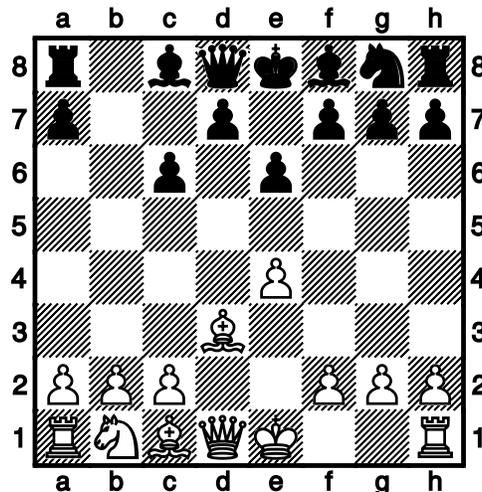


Las negras han planteado la variante Paulsen–Taimanov. En esta posición el caballo negro controla la casilla d4. Las blancas no pueden jugar 5. Bd3, que sería poco placentera para las negras.

5.♗xc6

La jugada 5.c4 pierde su efectividad porque después de 5...♗f6 6.♗c3 ♘b4 el centro blanco está bajo presión.; Otra opción es 5.♗b5 d6 6.c4 que conduce a la formación Maroczy (caracterizada por la colocación de los peones en e4 y c4) (Una jugada más directa es 6.♙f4 e5 7.♙e3 alcanzándose una posición que es una reminiscencia de la variante Lasker–Pelikan.) ; La jugada 5.♗c3 seguida de 5...d6 traspone a las líneas estándares de la Scheveningen, en la cual las negras no han jugado aún su caballo de rey. En este punto las negras pueden jugar ...a6 o ...Qc7.

5...bxc6 6.♙d3



Esta posición es diferente de las que uno suele encontrar en la defensa siciliana. El centro negro se ha reforzado y ya no está el caballo blanco en d4, que es tan molesto para las negras en la defensa siciliana. Sin embargo, en compensación, las blancas pueden desarrollar sus piezas activamente.

6...♘f6 7.0-0 e5

Jugada temática en esta variante. Las negras evitan la jugada e5 de las blancas, ganan espacio y ejercen influencia en las casillas centrales.

También era posible 7...d5 8.♘c3 ♕e7 9.♖f3 0-0=

8.f4

Esta jugada no es frecuente a nivel magistral posiblemente porque permite al alfil de casillas oscuras de las negras desarrollarse con ganancia de tiempo y ocupar la diagonal g1-a7, mientras que las blancas no han desarrollado su flanco de dama. De las ocho partidas que aparecen en la Mega Base 2015, las negras ganan 5, entablan 2 y pierden 1, lo cual indica que María no se había preparado para jugar esta variante. Por tal motivo, son más usuales las siguientes jugadas:

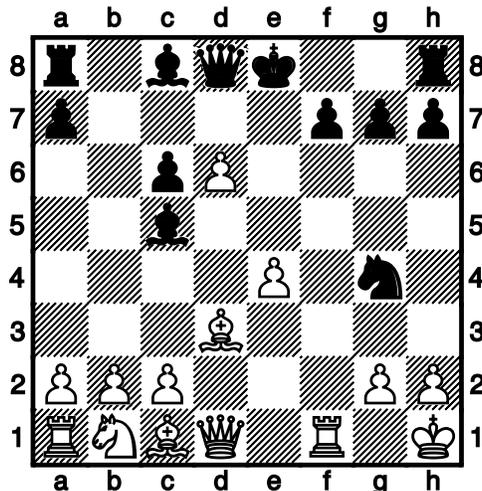
8.♖e2; 8.♘c3

8...♕c5+ 9.♔h1 d6 10.fxe5

También se ha jugado:

1) 10.h3 ♘g4 11.♖e1 h5 12.♘c3 a5 13.fxe5 dxe5 14.♕c4=; 2) 10.f5 0-0 11.♘c3 ♕d4 12.♖f3=

10...♘g4 11.exd6?!



Facilitando el desarrollo de las piezas negras, las cuales apuntan hacia el enroque blanco.

Las blancas mantienen la igualdad con 11.♕e2 ♘xe5 12.♘c3 0-0 13.♘a4=

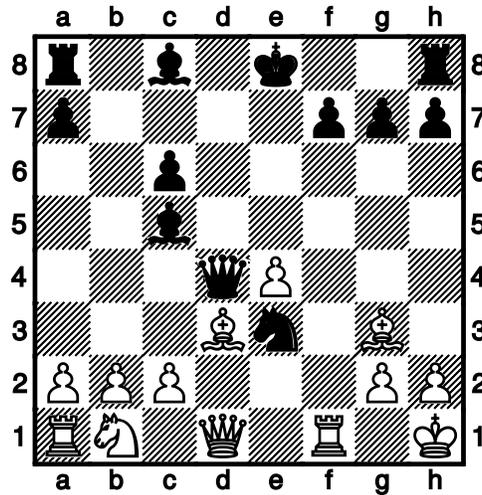
11...♖xd6 12.♕f4 ♖d4

Las negras amenazan ...Qg1, seguido de Nf2++

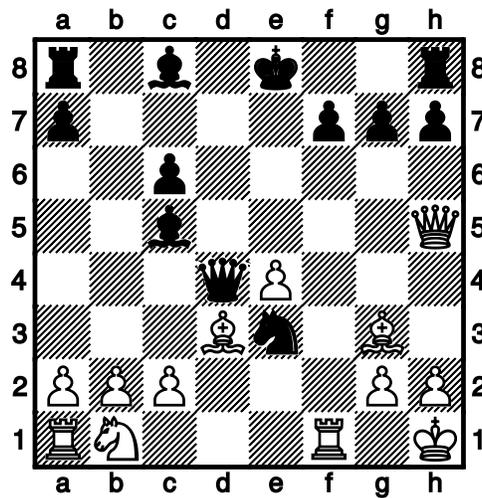
13. ♖g3?!

Era necesario jugar 13. ♖f3 ♘f2+ (13...h5 14. ♘d2 ♙e6 15. ♘b3 ♙xb3=) 14. ♖xf2 ♚xf2 15. ♙g3 ♚e3 16. ♘d2=

13... ♗e3



14. ♚h5??



Grave error en una posición inferior.

Es inevitable la pérdida de la calidad, pero la opción menos mala era 14. c3 ♚d8 15. ♚e2 ♙g4± con clara ventaja.

14... ♘xf1

0-1

2. Errores debidos a la falta de conocimiento del ajedrez.

Ningún jugador, ni siquiera el campeón del mundo lo sabe todo. En consecuencia, el consejo del GM argentino Oscar Panno: **Darse cuenta**, no impide que incurramos en errores. De ahí que los de este tipo sea inevitable. La causa de ellos, está relacionada con la limitada capacidad de nuestra memoria. Se ha comprobado que los cerebros humanos son capaces de almacenar muy bien, información sobre métodos, formas, aspectos lógicos, pero no lo son para mantener información menos concreta. Por tal razón, no debe sorprendernos que incurran en ellos, no solo los aficionados, sino también grandes maestros. Uno de estos fue el ex campeón mundial **Viswanathan Anand**, en la siguiente partida.

Primer ejemplo

Zapata,Alonso (2480) – Anand,Viswanathan (2555) [C42]

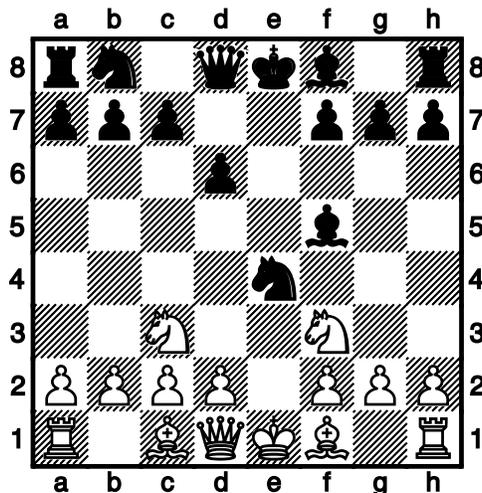
Biel–B Biel (9), 1988

[García, Hamlet]

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6 3.♗xe5 d6 4.♗f3 ♗xe4 5.♗c3

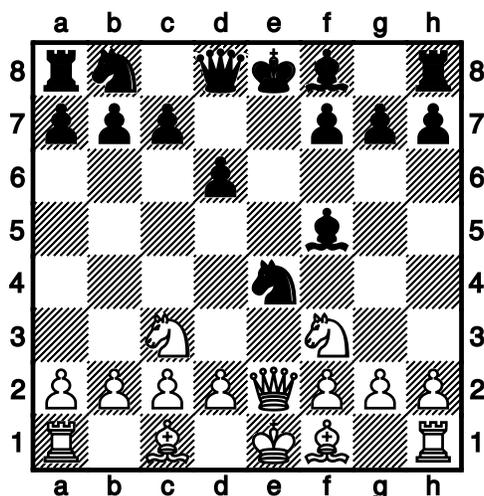
Este sistema apunta simplemente a un rápido desarrollo. Le da peligrosas posibilidades de ataque a las blancas frente a un juego descuidado de las negras. Estas deben continuar con mucho cuidado para neutralizarlo.

5...♕f5??



Pésima jugada de Anand, que conduce a la inmediata pérdida del caballo. Sin lugar a dudas, este descuido del ex campeón mundial se debió a la partida entre Anthony Miles y Larry Christiansen, jugada en San Francisco, California, el 3 de diciembre de 1987, en la que este error fue señalado como novedad, al ser publicada en el informador. Miles no se dio cuenta que ganaba una pieza y tranquilamente jugó 6.♗xe4. Pero el avispa Alonso no dejó escapar la oportunidad. Las dos jugadas posibles en esta posición son: 5...♗xc3; 5...♗f6.

6.♕e2



El intento de salvar el corcel es vano 6. ♖e2 d5 7. d3+-; o 6. ♖e2 ♖e7 7. ♘d5 ♘g3 8. hxg3 ♗xe2+ 9. ♙xe2 ♔d7 10. ♘e3+- 1-0

Segundo ejemplo.

En el siguiente ejemplo, el MF Lacayo incurre en un error de apertura, que le cuesta un peón. La partida transcurrió con errores de ambas partes. He utilizado los comentarios del MI Danilo Canda, principalmente, pero he insertado algunos comentarios del AI Pablo Moraga, con la indicación (AI Moraga).

Mendieta, Kathya (1943) – Lacayo, Rene (2226) [B23]

Camp. Nacional Abierto – FP 2017 (9.3), 17.09.2017

[IM Canda, Danilo]

1. e4 c5 2. ♘c3 e6 3. f4 d5 4. ♙b5+

En la partida que la campeona nacional jugó con Steven Sánchez en este mismo torneo, se continuó de la siguiente forma: 4. exd5 exd5 5. ♙b5+ también es posible protegerse del jaque con 5... ♘c6 6. ♖e2+ ♙e7 7. ♘f3 ♘f6 8. ♙xc6+ bxc6 A pesar del deterioro de su estructura de peones las negras están ligeramente mejor, gracias a la pareja de alfiles. (AI Moraga)

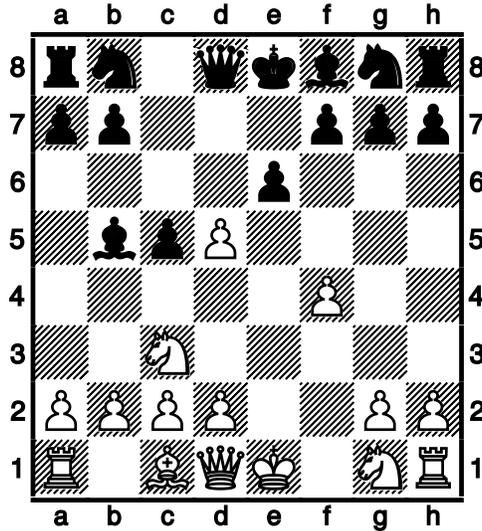
4... ♙d7

4... ♘c6 En algunas partidas las blancas continúan su desarrollo así: 5. ♘f3 (5. ♙xc6+ bxc6 6. ♘f3 ♘f6 7. d3=) 5... ♘f6 6. 0-0= (AI Moraga)

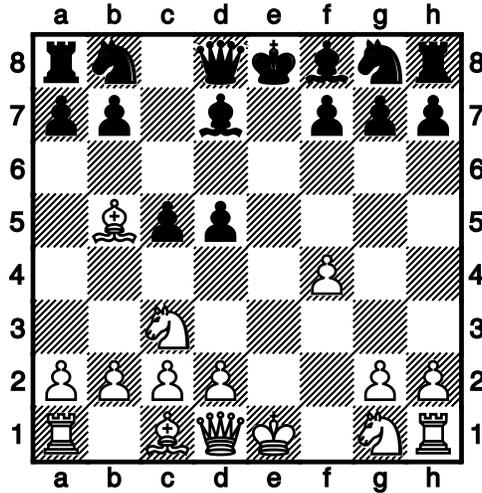
5. exd5 exd5?

El error del campeón, que le cuesta un peón en plana apertura.

Lacayo debió jugar 5... ♙xb5! (AI Moraga)



6. Nxb5 exd5= (Al Moraga)



Desliz? Podría ser pero la última jugada negra parece natural y solo la siguiente jugada desvela la celada oculta de tan prematuro error.

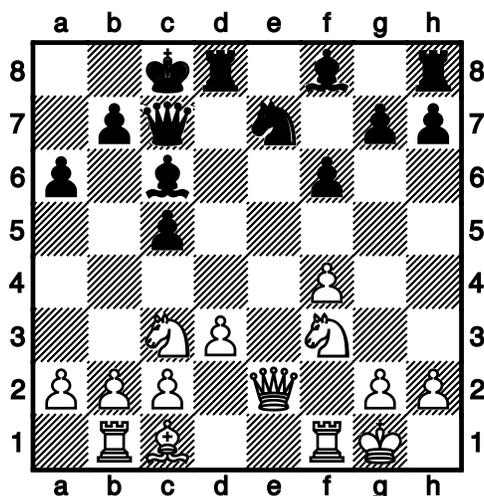
6. Qe2+

La dama ahora defiende el alfil y el peón en d5 queda indefenso.

6... Qe7 7. Nxd5± Qbc6 8. Nf3 a6 9. Qxc6 Qxc6 10. Nc3 f6 11. 0-0 Qc7

Curiosamente el error de la quinta jugada se ha jugado algunas veces, por ejemplo, en un Campeonato de República Dominicana que continuó con 11... Qd7 12. d3 0-0-0 13. Qe3 Nd5 14. Nxd5 Qxd5 15. Qf2 Qe7 16. Nd2 g5 17. Nc4+- Qc7 18. ffg5 ffg5 19. Qg3+ Qd6 20. Nxd6 Rxd6 [Flete, Julián – Montero, Rómulo; DOM-ch(11) Santo Domingo, 5/17/2015 1/2-1/2 (49); 21. c4+- ganaba la partida en el acto.

12. d3 0-0-0 13. Rb1?!



Es mejor terminar con el desarrollo $\triangleleft 13. \text{♙d2}$ seguido de Rae1 y posteriormente b3 . Al parecer las blancas preparan un rompimiento en b4 .

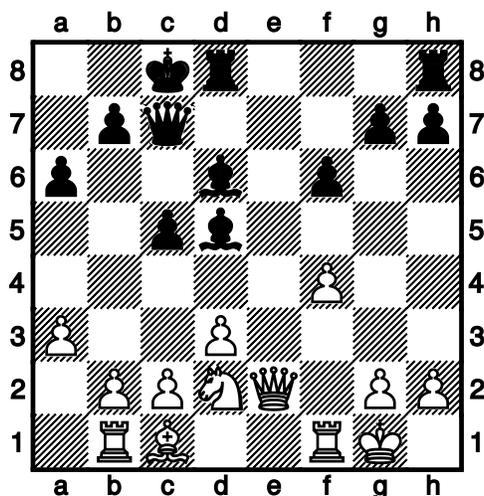
13... ♖d5

Me parece que un poco mejor era $\triangleleft 13... \text{♗f5}$ con la típica idea de $\triangleleft \text{h5-h4}$ y si $14. \text{♙e6+ ♜d7! 15. ♙xd7+ ♝xd7\infty}$ con juego incierto.

14. ♗xd5 ♙xd5 15.a3

Esta jugada está en correspondencia con $13. \text{Rb1}$ y su plan de abrir con b4 sin embargo, mucho mejor era $\triangleleft 15. \text{b3}$ por ejemplo $15... \text{♙d6 16. ♗d2 ♜he8 17. ♙h5\pm}$ manteniendo la mínima ventaja.

15... ♙d6 16. ♗d2?!



La partida con cada jugada se vuelve más compleja y las blancas cometen otra imprecisión, volver al plan con Qf2 , Be3 y Rbe1 era lo ideal. El desarrollo de las piezas es siempre fundamental en toda partida.]

16...f5?!

Las negras devuelven el favor y pierden una magnífica oportunidad de equilibrar la partida y hacerse con la iniciativa: 16...♖he8 17.♗h5 c4!♞ ↑ y son ahora las blancas quienes deben jugar con mucha precisión para mantener la igualdad. Observen que en esta variante 17... c4! no sería posible con la jugada 13. b3 (en vez de 13. a3).

17.♗c4

17.♗f2 sigue siendo una jugada natural seguida de Nf3, sin embargo, 16. Nd2 demostraría ser una pérdida de tiempo.

17...♙xc4 18.dxc4

Posiblemente la intención de la campeona, al dejarse doblar los peones fue la de invitar al campeón a desprenderse de su pareja de alfiles, que podrían constituir un peligro sobre su enroque (Al Moraga).

♖he8 19.♗f3 ♖e4 20.♙d2 g6! =

Si 20...♖xc4 21.♗d5 ♖d4 22.♗xf5± Las blancas resolverían su problema del peón doblado y en cambio obtendrían uno pasado en el flanco de rey.

21.♖be1

Defender el peón con 21.b3 es refutado por 21...♙e5! 22.♖bd1 ♖xd2! 23.♖xd2 ♙xf4 24.♖d3 ♙xh2+ 25.♙h1 ♙d6= y aunque las blancas pueden evitar repetir jugadas, ambos bandos tienen chances iguales. (por supuesto no 25...♙e5?? 26.♗xe4+-)

21...♖de8?

Tan solo una jugada antes las negras igualaron y ahora ceden nuevamente la ventaja. La obvia y simple 21...♖xc4= mantenía la igualdad, por ejemplo contra 22.c3 con idea de ♠23.b3 hay una gama de posibilidades que esfuman el fantasma de la torre atrapada: 23...Qf7, 23...Qb6 y 23...Ra4.

22.g3 ♗c6 23.♙c3 ♙b8

La liquidación de todas las piezas mayores solo da una clara ventaja a las blancas en el final: 23...♖xe1 24.♗xc6+ bxc6 25.♖xe1 ♖xe1+ 26.♙xe1± ♙

24.♗d3!

El camino correcto. La dama dominará el tablero en el centro o creará inevitablemente un peón pasado en el centro como en efecto sucedió en la partida.

24...♙c7 25.♗d5 ♗xd5 26.cxd5 ♖e2 27.♖xe2 ♖xe2 28.♖f2

Más directo y rápido era 28.♖e1 ♖xe1+ (28...♖xc2 29.♖e8+ ♙a7 30.♖e7 ♙b6 31.♖xh7 c4+ 32.♙f1+- el resto es pura técnica.) 29.♙xe1± ♙ el final de alfiles es cómodamente superior para las blancas.

28...♖e4?!

28...♖e7 es una mejor casilla para la torre. Las negras, en la siguiente jugada corregirán esta ligera imprecisión.(Al Moraga)

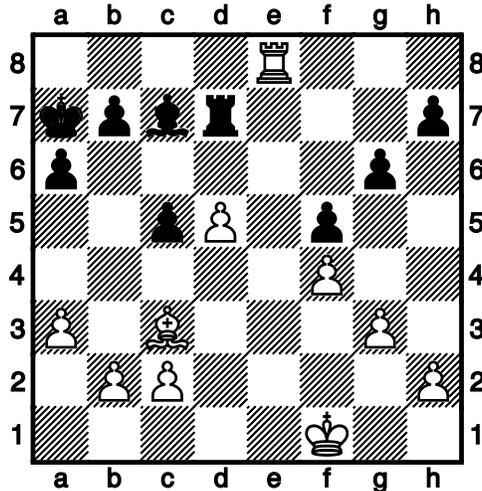
29.♙f1 ♖e7

Es claro que las blancas tratan de cambiar las torres y por ello el repliegue de la torre negra haciendo que su última jugada haya sido una valiosa pérdida de tiempo.

30.♖e2

30.Bf6! Es aquí una jugada muy fuerte pero las blancas ya tienen su propio plan trazado. [Ligeramente mejor era 30.♕f6 para defender el peón de d5 con c4, que no puede avanzar por impedirlo el alfil, y restarle actividad a la torre negra, por ejemplo, 30...♖d7 31.c4+- (Al Moraga)]

30...♖d7 31.♖e8+ ♔a7



Si nos detenemos aquí un momento veremos que el peón en d5 no puede ser capturado sin entregar otro a cambio con Re7 que ataca al mismo tiempo el alfil y el peón en h7, con esto en mente, podríamos forzar ese cambio de peones con 32.Rg8 seguido de Rg7. El resultado sería 3 peones contra 2 en el ala de rey con nuestro rey más activo, un final de pura técnica. Con la misma idea, podríamos también hacer una jugada de espera como 32.b3! que prepara c4 y evita al mismo tiempo el avance negro c4. En fin, esos son algunos elementos importantes para elegir un camino más preciso en momentos claves de la partida.

32.♕e5

Ella debió continuar con 32.♖g8! con la idea de simplificar y hacer valer el peón de ventaja, por ejemplo, 32...b5 (32...♖xd5 33.♖g7+-) 33.♔e2 c4 34.♖g7 ♖xg7 35.♕xg7 ♕b6 36.b3 cxb3 37.cxb3± (Al Moraga)

♕xe5 33.♖xe5 c4

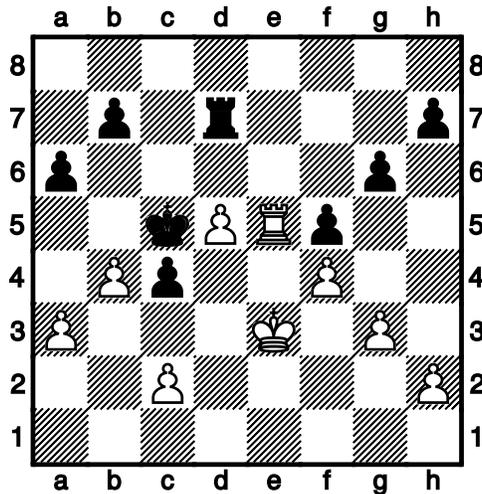
Por supuesto las negras no pueden permitir c4 y además el peón en d5 quedará indefenso a dos pasos del rey negro sin que las blancas puedan evitarlo. La siguiente jugada blanca es necesaria pues evitará la invasión de la torre negra cuando tome en d5.

34.♔e2 ♔b6

Cómo continuar ahora? Que tal crear una debilidad en el flanco de rey con 35.h4! con idea de h5.

35.♔e3?! ♔c5

36.b4+?



Con sus dos últimas jugadas las blancas perdieron la brújula. Todavía era posible h4:]

36.h4 ♖d6! con idea de Rb6 37.♗e6! ♗xd5 (37...♔xd5 38.♗xd6+ ♔xd6 39.♔d4+- El final de peones es ganador.) 38.♗e7± Aunque los finales de torres son los más difíciles, con el peón extra el final es muy favorable a las blancas.

36...cxb3 37.cxb3 ♗xd5?

No dudo que en esta etapa de la partida el apuro de tiempo incidió en ambos campeones.

Ofrecía más resistencia 37...b5 por ejemplo: 38.♗e6 ♗xd5 39.♗xa6 ♗d1 40.♗a7 ♗b1±

38.♗e7±

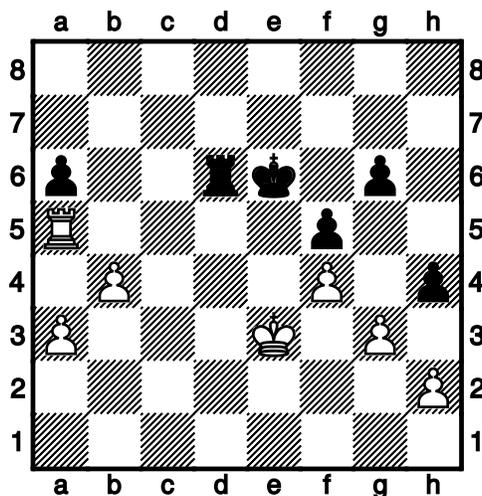
h5 39.♗xb7 ♔c6?! 40.♗e7! ♗d6

Llegado al primer control de tiempo las blancas terminan con superior final que sin mayores problemas logran concretar.

41.♗e5 ♔d7 42.♗a5 ♔e6 43.♗a4 ♗b6 44.b4 ♗d6

La torre negra no puede activarse, porque está atada a la defensa del peón de a6. (Al Moraga

45.♗a5 h4?



El error final. No hay más que comentar.

46.gxh4 ♖f6 47.a4 ♜g7 48.b5 axb5 49.axb5 ♖d1 50.b6 ♖b1 51.♞a7+ ♜h6 52.b7 ♜h5 53.♜d4 ♜xh4 54.♜c5 ♜h3 55.♜c6 ♜xh2 56.♞a6

1-0

Tercer ejemplo

En la siguiente partida, demostró que Judit tenía dificultad para enfrentar la variante Aliojin de la defensa Siciliana. Karpov estaba al tanto de esta, por lo que decidió planteársela.

Karpov,Anatoly (2740) – Polgar,Judit (2630) [B22]

Linares Linares (6), 1994

[Anand,V]

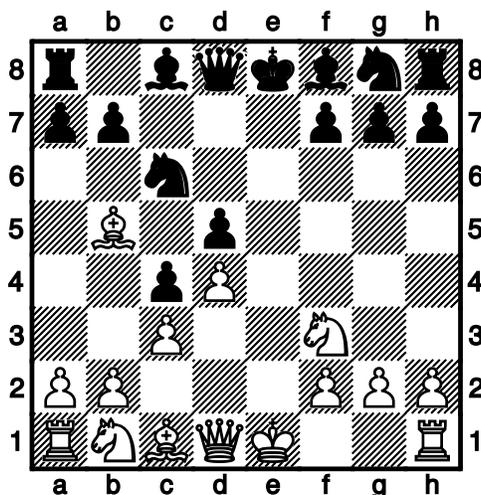
1.e4

Karpov no solía iniciar las partidas con 1.e4 en esa época, pero Judit había jugado bien, tanto frente a Ivanchuk, como a Gelfand, en rondas anteriores, con la india de Rey. Ella estaba mejor en ambas partidas cuando aceptó las tablas. Por tal motivo, Anatoly decidió que era hora de un cambio.

1...c5 2.c3

¡Buena psicología! Judit se había mostrado vulnerable contra esta variante!

2...e6 3.d4 d5 4.exd5 exd5 5.♘f3 ♘c6 6.♙b5 c4?



Esto alivia la tensión demasiado pronto. Las negras deberían haber jugado 6...♙d6

6...♙d6 Ftacnik 7.dxc5 ♙xc5 8.0-0 ♘ge7

7.♘e5 ♞b6

7...♙d7 Ftacnik 8.♙xc6 ♙xc6 9.0-0 ♙d6 10.♞g4!

8.♙xc6+

14... ♖xb3 Ftacnik 15. ♘d2 ♚b6 16. ♖fb1 con iniciativa.

15. ♚c5 h5

15... ♚xc5 Ftacnik 16. ♙xc5 a5 17. ♘d2 Δ g4±

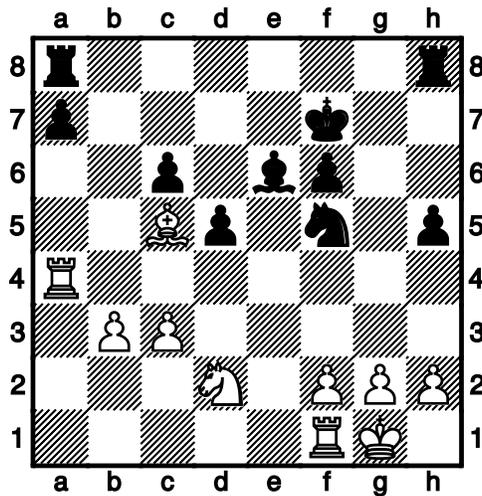
16. ♘d2 f6?

16... ♔d7 17. ♙b4 ♖hb8±

17. exf6 gxf6 18. ♙b4!

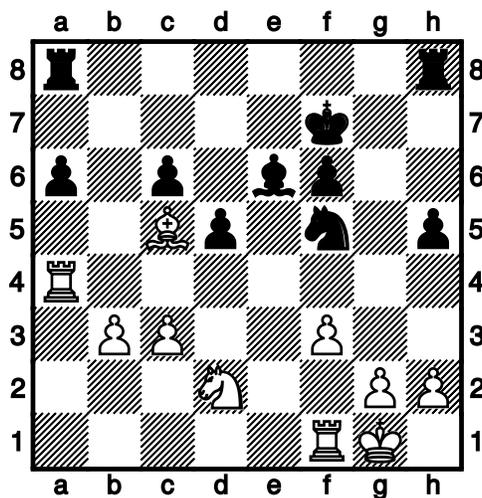
18. ♚xb6 Ftacnik 18... axb6 19. ♙c5! ♔f7 20. ♙xb6±

18... ♔f7 19. ♖a4 ♚xc5 20. ♙xc5



Con obvia ventaja, Karpov no tiene ninguna dificultad en convertirla en victoria. Entre jugadores de clase mundial este tipo de errores afecta negativamente el curso de toda la partida.

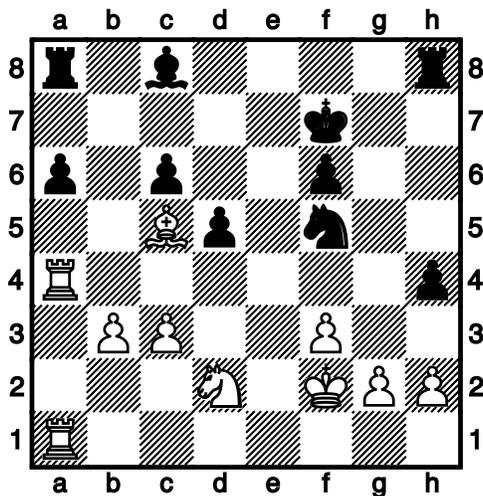
20... a6 21. f3+-



21...h4

21...Rhg8± Ftacnik

22.Rfa1 Qc8 23.Qf2

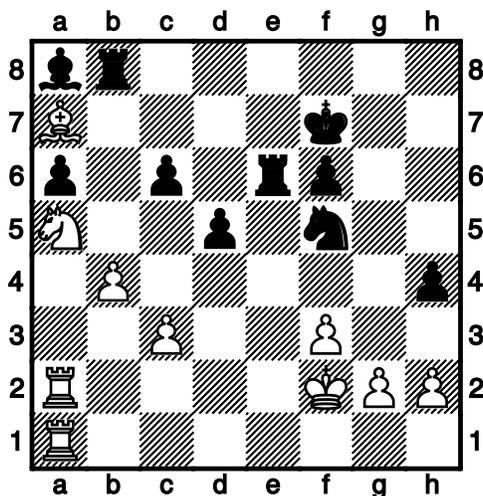


23.Rb4 Ftacnik 23...Re8 24.Qf2 a5 25.Rb6 Qa6±

23...Rb8 24.b4 Re8 25.Nb3 Qb7 26.Na5

26.Qa7 Ftacnik 26...Ra8 27.Qb6 Nd6±

26...Qa8 27.R4a2 Re6 28.Qa7!



28...Rb5

28...Rbe8 29.Nb3 Qb7 (29...Re5 Donev 30.Nc5 Re3 31.Rc1 h3 32.g3 d4 33.Ne4!±) 30.Nc5 Ftacnik 30...R6e7 31.Nxb7 Rxb7 32.Qc5!± (32.Rxa6 d4!±)

29.Nb3 Qb7 30.g4! hxg3+ 31.hxg3 Re8 32.g4 Nd6 33.Nd4

1-0

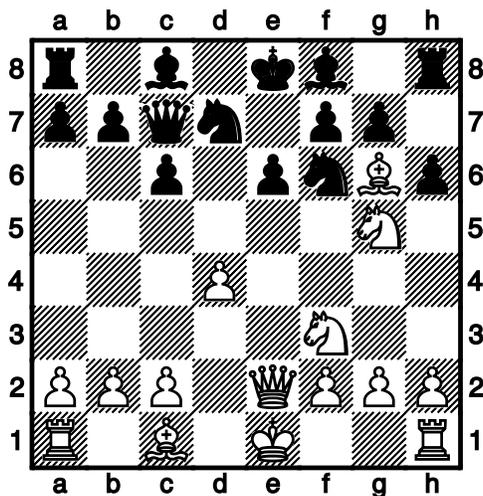
Cuarto ejemplo

Wolff,Patrick G (2520) – Epishin,Vladimir (2620) [B17]

WchT U26 Maringa (3), 1991

[Al Hamlet García]

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘d2 dxe4 4.♗xe4 ♘d7 5.♗g5 ♗gf6 6.♙d3 ♚c7 7.♗1f3 e6 8.♚e2 h6 9.♙g6! [

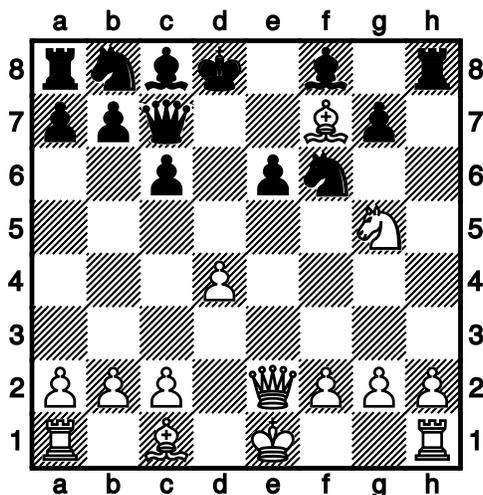


A pesar de tener gran experiencia en la Caro-Kann, y siendo un jugador de alto rating, el GM Vladimir Epishin cayó en una trampa muy conocida.

9...hxg5 10.♙xf7+ ♗d8 11.♗xg5

Las blancas tenían un fuerte ataque. Sin embargo, el astuto Vladimir logró ganar la partida, como puede verse a continuación.

11...♗b8



El mal menor era jugar 11...♗b6 12.♙d2 ♙d6 13.♙g6 ♙d7 14.0-0-0 ♚c8±

12.g3??

La variante correcta era 12.♙e6 ♖e7 13.♘f7+ ♗e8 14.♙xc8 ♗xf7 15.♞xe7+ ♙e7 16.♙xb7 ♗bd7 17.♙xa8 Con clara ventaja. Patrick no supo cómo rematar y terminó perdiendo ¿Error por desconocimiento o en el cálculo de la variante?]

12...♗h7 13.♞h5 ♞a5+ 14.♙d2 ♞f5 15.g4 ♞f6 16.♗xh7 ♞f3 17.0-0 ♙xh7 18.♞xh7 ♞xg4+ 19.♗h1 ♞f3+ 20.♗g1 ♞xf7 21.f3 ♗d7 22.♙ae1 ♗f6 23.♞d3 ♙d6 24.c4 ♙d7 25.♙f2 b6 26.♙g2 ♗e7 27.♗h1 ♙h8 28.♙g5 ♗f8 29.f4 c5 30.dxc5 ♙xc5 31.♙xf6 gxf6 32.♙d1 ♙e8 33.♞d8 ♙e7 34.♞a8 ♞h5 35.♙e1 ♗f7 36.♞e4 ♞f5 37.♞b7 ♞c5 38.f5 ♙c6 39.fxe6+ ♗e8 40.♞b8+ ♙d8 41.♞g3 ♞g5 42.♞xg5 f5 43.♗g1 ♙xg2 44.♗xg2 ♗e7 45.h3 ♙c7

0-1