

## Partida vibrante frente a Tal

👤 Publicado por el GM Amador Rodríguez en [amadorgm.com](https://amadorgm.com)

*Enfrentarse a Mihail Tal fue siempre un acontecimiento, el sueño de muchos que pocos cumplieron: un puñado de la élite y otros afortunados como yo.*

*Tenerlo justo enfrente, una figura legendaria con una mente prodigiosa, fue algo que me motivó y me hizo jugar una partida memorable.*

*Lo tuve contra las cuerdas toda la partida, 59 de las 60 jugadas. Un solo error y se escapó con un empate. No obstante, estoy muy contento con esta partida.*

# Mikhail Tal



- GM Rusia. Campeón del Mundo 1960–1961
- 09-11-1936 – 27-06-1992 (55 años)

Mi rival en esta partida es el octavo campeón del mundo en la historia del ajedrez. Su reinado fue muy breve, de un solo año.

En 1960, Tal se convirtió en el campeón mundial más joven de la historia (superado por Kasparov muchos años después). Derrotó a Botvinnik en Moscú por 12,5–8,5, pero al año siguiente Botvinnik se acogió a la cláusula de revancha y lo volvió a retar, derrotándolo esta vez por 13–8.

En total, Tal participó en seis ciclos por el campeonato del mundo, sin volver a tener la oportunidad de llegar hasta el final.

Después de perder el título ante Botvinnik, en plena juventud, Tal continuó brillando torneo tras torneo, mostrando habilidades tácticas extraordinarias que lo convirtieron siempre en un favorito de la afición. Lamentablemente, desde muy joven la salud no le acompañó y, en particular, padeció problemas renales crónicos que lastraron su actividad ajedrecística.

Mi experiencia al enfrentarme a Mikhail Tal y compartir con él un largo torneo interzonal fue maravillosa, una oportunidad que no pude repetir porque su salud empeoró y falleció cinco años después.

## Amador Rodríguez - Mikhail Tal

Subotica Interzonal 1987

Defensa Caro-Kann B17

**1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cd2 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Ac4 Cgf6 6.Cg5 e6  
7.De2 Cb6 8.Ad3 h6 9.C5f3 c5 10.dxc5 Cbd7**

Tal siempre buscó luchar, en cualquier apertura. Ahora podía yo jugar 11.Ce5 y mantener una posición sólida, en un medio juego apacible que muy probablemente me garantizara un empate.

**11.b4!?**



Pero esta oportunidad no la iba a perder de esa aburrida manera. Tenía que jugar; ahí estaba un genial excampeón del mundo y tenía

que dar lo mejor de mí. No podía evitar las complicaciones, aunque era consciente de que entraba en la boca del lobo.

### **Reseña teórica**

La Caro-Kann es una defensa sólida, de gran reputación. Grandes jugadores como Mikhail Botvinnik y Anatoly Karpov la emplearon con éxito al más alto nivel.

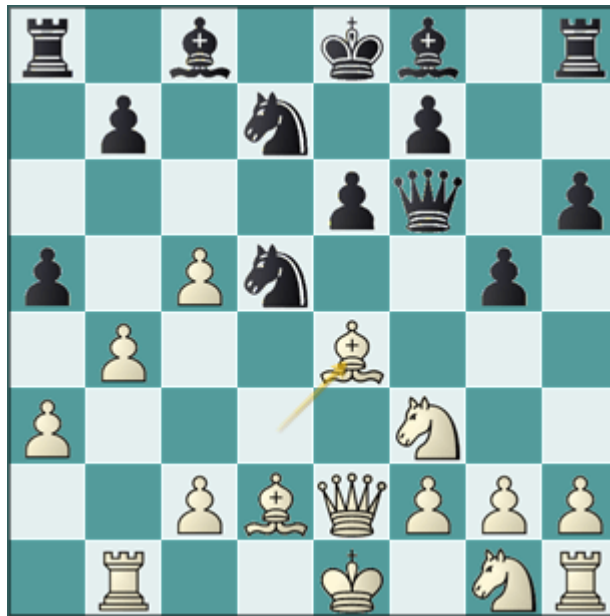
Precisamente el propio Tal, con blancas, se enfrentó contra el muro de la Caro-Kann de Botvinnik en 17 ocasiones en los Campeonatos del Mundo de la FIDE en 1960 y 1961, con resultados muy ajustados.

Esta vez Tal plantea la Caro-Kann con negras, una señal de respeto ante los excelentes resultados que yo lograba contra la Siciliana.

La línea que se debate en esta partida es bastante atípica dentro de la Caro-Kann y, después de 11.b4, se encamina hacia complicaciones oscuras.

Regresamos a la partida...

**11...Cd5 12.Ad2 Df6 13.Tb1 a5 14.a3 g5 15.Ae4!**



15.Ab5 era tentadora, pero errónea, porque las negras juegan 15...Ag7 y, si ahora las blancas responden con 16.c6? bxc6 17.Axc6, van a quedar gravemente mal después de 17...Cc3!

**15...Cc3 16.Axc3 Dxc3+ 17.Dd2 Dxa3**

En caso de 17...Ag7 seguiría 18.Ce2 Dxa3 19.c6 bxc6 20.Axc6, con clara ventaja.

**18.Dd4!**



La posición blanca se ve dominante y ahora Tal falla al no elegir la mejor continuación.

**18...Tg8?**

*Una réplica inmediata, que era la que yo también esperaba, pues en apariencia es la jugada natural, apoyando Ag7. Sin embargo, la partida se encamina a través de una secuencia forzada que dejará a las negras en una posición delicada.*

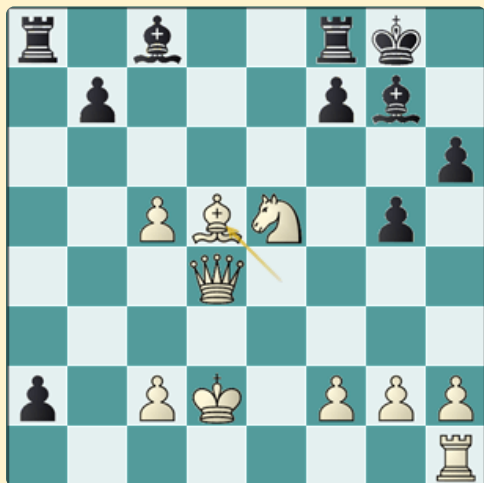
Cuando llevé la dama a d4 era consciente de que invitaba al avance del peón negro a e5 y no me preocupó para nada, porque debilita las casillas blancas y cierra la diagonal para el alfil. Aun así, el ajedrez es como es y los análisis demuestran que esa era la réplica correcta.

*Tal debió haber respondido con 18...e5!*



*Posición después de 18...e5!*

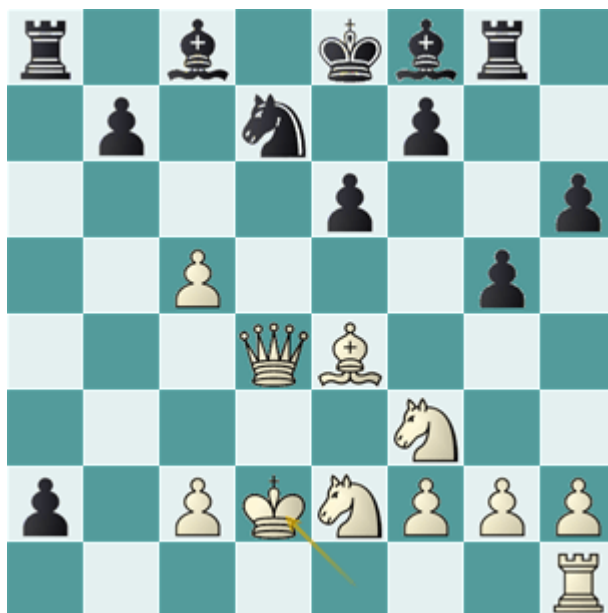
19.Cxe5 (otras no funcionan) 19...Ag7 20.Ta1 axb4! 21.Txa3 bxa3 (la posición se asemeja a la que veremos en la partida, con la sensible diferencia de que hay un caballo clavado en e5) 22.Cgf3 a2 23.Rd2 Cxe5 24.Cxe5 0-0 (24...Ae6!? 25.Ad3 0-0 es quizás la mejor defensa) 25.Ad5!



*Posición después de 25.Ad5!*

Las negras están obligadas a responder 25...Af5, tras lo cual las blancas disponen de varias opciones como 26.g4, 26.g3 o 26.Te1, entre las cuales alguna les ofrecerá probablemente una ligera superioridad pero no tanto como va a ocurrir en la partida.

**19.Ta1 axb4 20.Txa3 bxa3 21.Ce2 a2 22.Rd2**



Una posición poco convencional, cuyo origen en una Caro-Kann es casi imposible de adivinar.

**22...Ag7?**

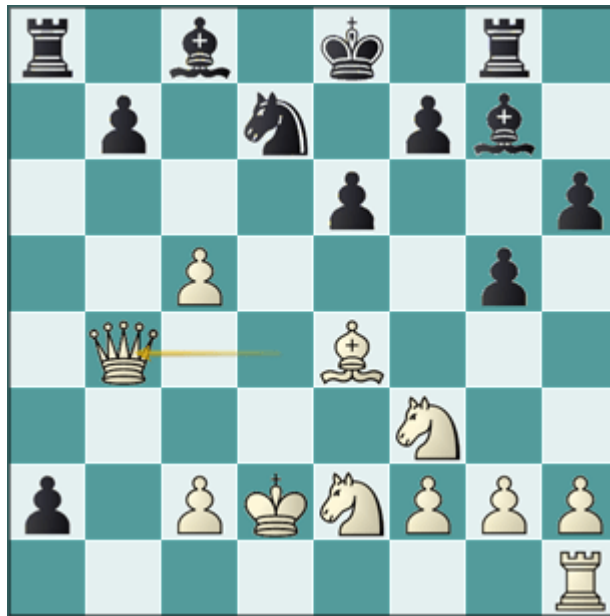
*Un segundo error, que conduce a una posición perdida.*

*Después de 22...g4 23.c6! gxf3 24.cxd7+ Axd7 25.gxf3! Ag7 26.Db4 a1D 27.Txa1 Txa1 28.Dxb7 (28.Ah7!?) 28...Af6 29.f4, las blancas están mejor, pero al igual que en el comentario anterior, no tanto como en la partida.*

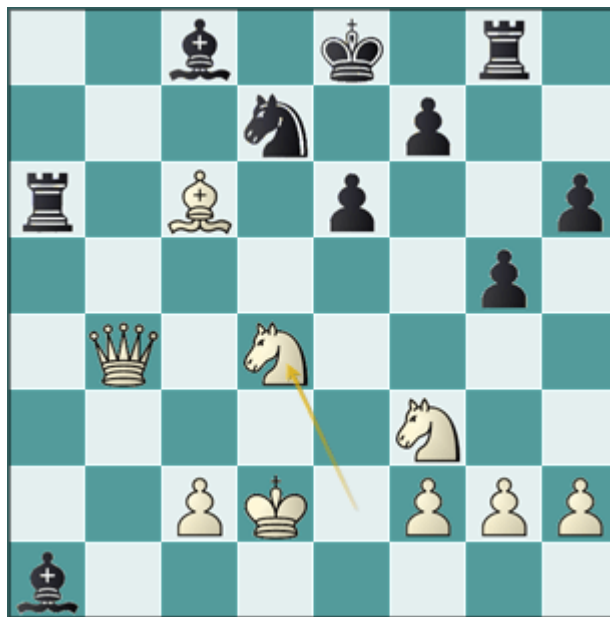
**23.Db4!**

*Una jugada muy fuerte después de la cual se abre un abanico de posibilidades ofensivas contra el rey negro. La siguiente secuencia es forzada.*



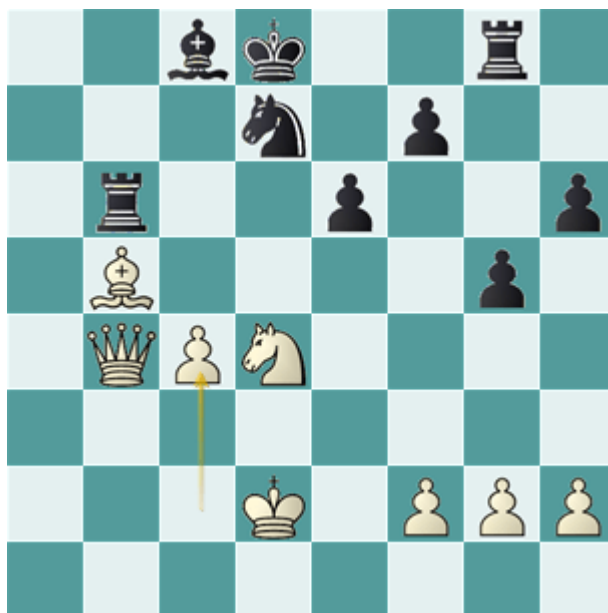


23...a1=D 24.Txa1 Axa1 25.c6 bxc6 26.Axc6 Ta6 27.Ced4



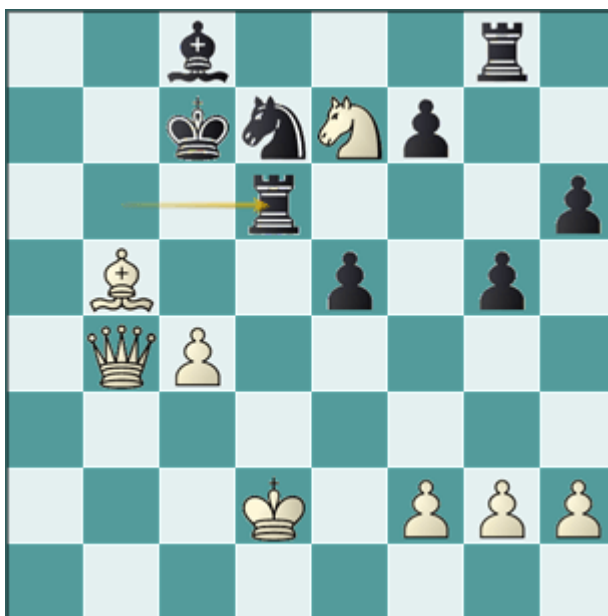
Se amenaza Ce5 y con la torre en g8 las negras están indefensas.  
Los siguiente movimientos son de nuevo forzados.

27... Axd4 28.Cxd4 Rd8 29.Ab5 Tb6 30.c4!



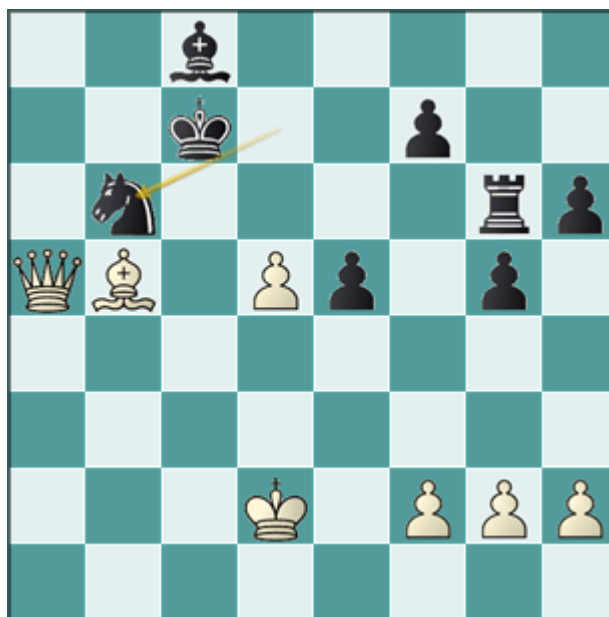
*La posición negra es catastrófica; se les viene encima un ataque demoledor. Para prolongar la lucha, Tal se ve obligado a entregar material.*

**30...e5 31.Cc6+ Rc7 32.Ce7 Td6+**



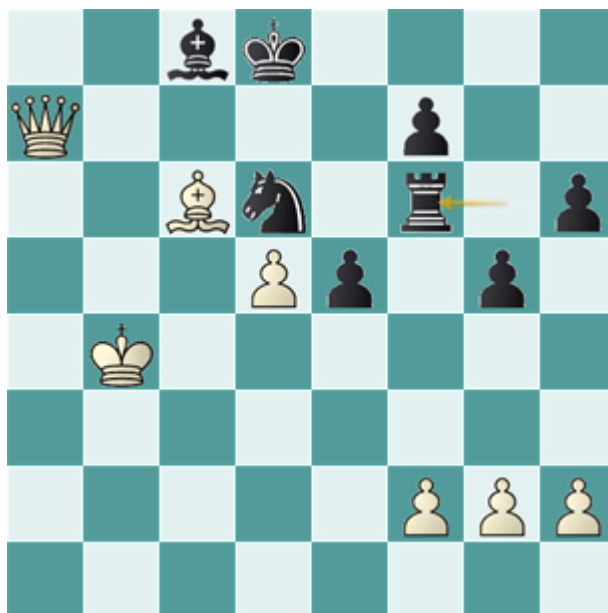
*No me pude contener e instantáneamente llevé mi caballo a d5, que por supuesto gana con facilidad. Para ser exquisito, la opción indicada era 33.Rc3!, que mantiene el toque sobre la torre en g8 junto a otras amenazas como terribles c5 o Da5+. Creo que la partida no llegaría al final.*

**33.Cd5+ Txd5+ 34.cxd5 Tg6 35.Da5+ Cb6**



36.Dc3+ ganaba limpiamente el peón de e5 pero no le di mayor importancia, considerando que las negras quedarían pronto en zugzwang.

**36.Da7+ Rd8 37.Ac6 Cc4+ 38.Rc3 Cd6 39.Rb4 Tf6**

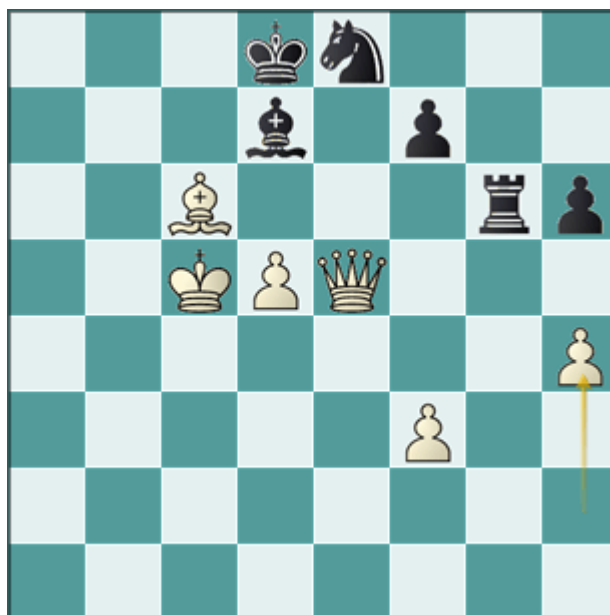


40.f3

*Como en tantas ocasiones, llega la 40 en un momento en que no hay tiempo para tomar decisiones. Este avance de peón básico no estropea nada, pero permite una ruptura que debilita innecesariamente mi estructura de peones.*

*40.Rc5 era sencilla, porque tanto 40...Txf2 como 40...Ce4+ perderían en el acto.*

**40...g4 41.Da1 gxf3 42.Dxe5 Tg6 43.gxf3 Ad7 44.Rc5 Ce8  
45.Db8+ Re7 46.De5+ Rd8 47.h4!**

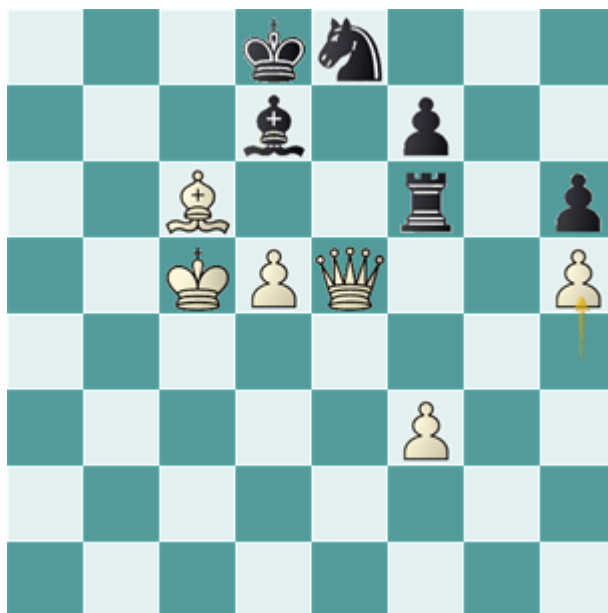


El reloj iba caminando, consumiendo cantidad de tiempo para pulir cada detalle y lograr una victoria de esas que no se olvidarían nunca.

**47...Tf6 48.Db8+ Re7 49.De5+ Rd8**

Otra repetición para ganar tiempo. Cabe señalar, porque el ajedrez ya no se juega con esas reglas, que por aquel entonces eran dos horas y media para cumplir 40 jugadas y después una hora adicional por cada 16 siguientes. Quiere decir que yo me enfrentaba a otro control de tiempo en la jugada 56.

**50.h5!**

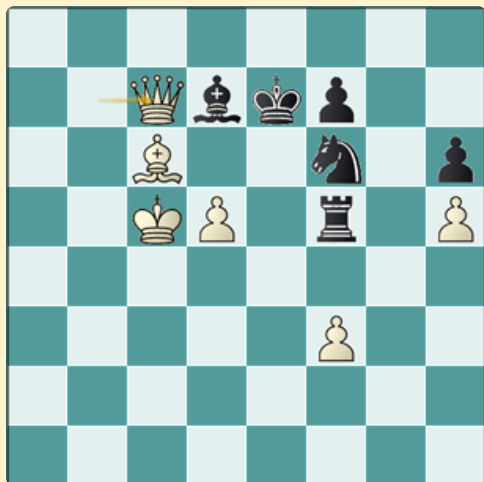


Finalmente llega el zugzwang y las negras se ven obligadas a abandonar su zona de confort y dejar cosas sueltas.

**50...Tf5 51.Db8+ Re7 52.Axd7?**

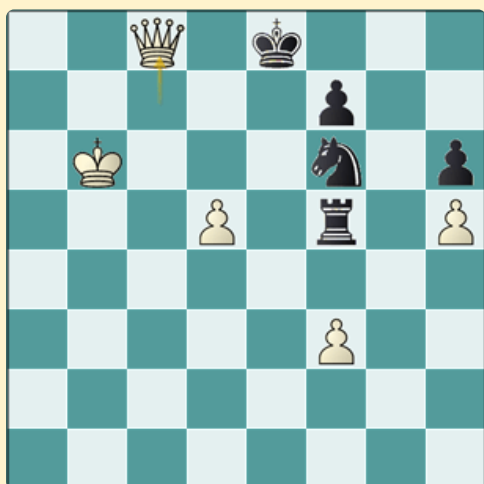
*Es duro asignarme esta interrogación, más aun a una jugada que no estropea nada, pero eso hasta hoy no lo sabía.*

Ví que podía capturar el peón de h6 y dui a por él, cuando lo más sencillo era jugar 52.Db7 Cf6 53.Dc7! y las negras está a punto de abandonar. Veamos:



Posición después de 53.Dc7!

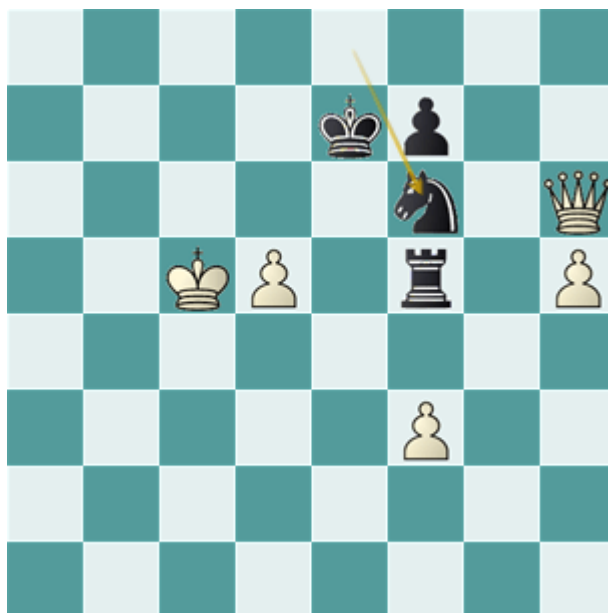
Después de 53...Rf8 54.Dd6+ Re8 55.Rb6 Axc6 (55...Rd8 56.f4 Re8 57.Rc7) 56.Dxc6+ Re7 57.Dc5+ Rd8 58.Dc7+ Re8 59.Dc8+



Posición después de 59.Dc8+

Cae la torre negra y con ello la partida.

**52...Rxd7 53.Db7+ Rd8 54.Db6+ Re7 55.Dxh6 Cf6!**



Me quedé de piedra, atónito. De hecho, tenía que realizar la última jugada del control y estuve a punto de perder por tiempo porque estaba seguro de haber estropeado la partida. Esa sensación se mantuvo durante décadas, hasta hoy, siempre pensé que a partir de este momento la posición ya era tablas.

Llega el momento de comentar la partida para esta web y se me ocurre enchufar el módulo, que por aquel entonces no existía. Para mi brutal sorpresa, el módulo sigue indicando una barbaridad de puntos. No lo puedo entender, algo no encaja.

### ¿Dónde está el problema?

*La realidad es que no hay ningún problema. Si bien está claro que la forma correcta de ganar el final era con 52.Db7 Cf6 53.Dc7!, analizada anteriormente, lo cierto es que todavía estoy completamente ganado. A efectos puramente técnicos no he cometido ningún error en el final, simplemente que podía haber elegido una variante más eficiente.*

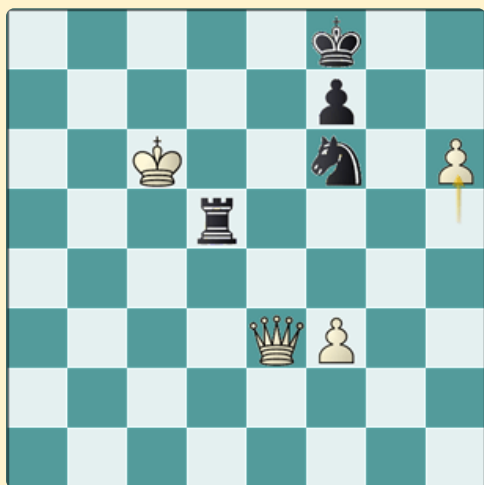


*Otra elección marginal, al igual que en el turno 52. Todavía se gana el final pero el margen se va reduciendo peligrosamente.*

La línea indicada era 57.De3+! Rf8 58.h6 que gana fácilmente y de hecho la máquina indica que incluso con mayor margen que con la elegante maniobra de zugzwang en el turno 52. ¿Se amenaza algo concreto?

Se amenazan muchas cosas y cito una muy concreta. Para verlo más claro, imaginemos que en el diagrama de análisis le corresponde jugar de nuevo a las blancas.

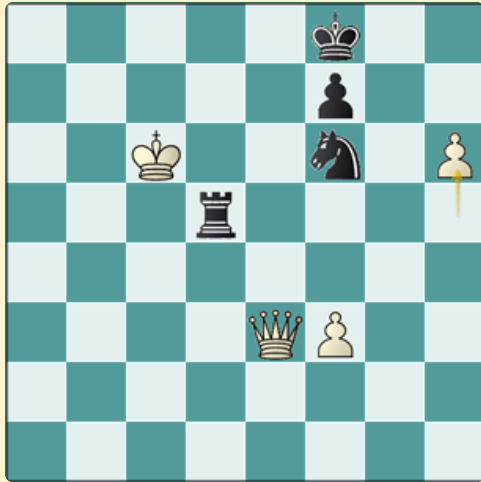
**58.h6 y juegan blancas.**



Posición después de 58.h6.

La forma más sencilla de ganar es 59.h7! Th5 60.h8+=D Txh8 61.Dc5+ seguido de otro jaque en e5 o g5 y cae el caballo.

**58.h6 y juegan negras.**



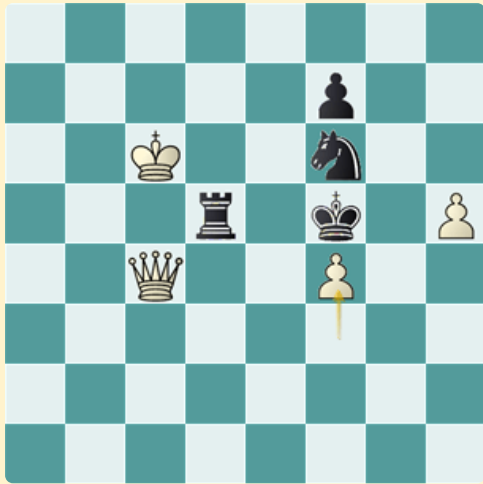
*Posición después de 58.h6*

*Las negras no tienen jugadas, aunque todo es demasiado sutil, con matices tácticos rozando lo imposible. Por ejemplo, después de 58...Tf5 las blancas ganan con 59.Db6! Txf3 60.Db8+ Re7 61.Db4+ Re8 62.h7!*

**57...Re6 58.Dc4 Rf5 59.h6??**

*Por primera y única vez en la partida las negras logran igualdad.*

*Todavía podía ganar jugando 59.f4!!*

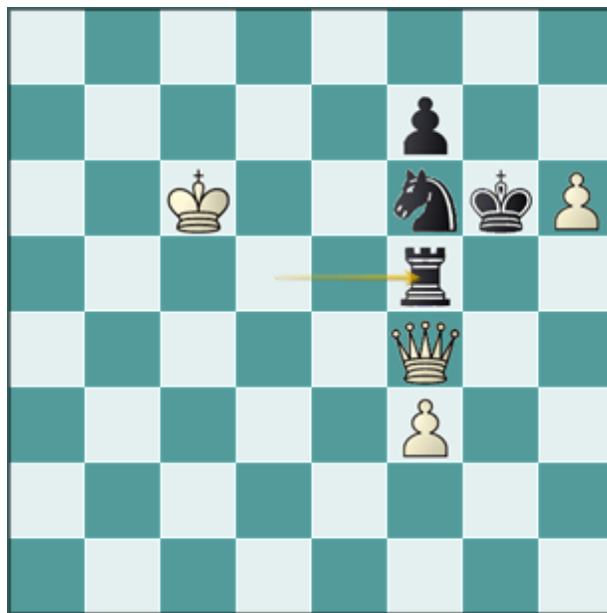


*Posición después de 59.f4!!*

*Brillante, muy brillante. No amenaza nada, y eso es lo bonito de todo. Las negras quedan en un colapso absoluto.*

**59...Rg6= 60.Df4 Tf5**

Todo se terminó; no tiene sentido seguir jugando.



**1/2-1/2**