

## Entre el hombre y la máquina

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

🕒 7/11/2024 2:00:03 PM

*Este comentario es continuación de la partida mostrada al completo en el artículo anterior. Comenzamos a partir de la jugada 21 y es en el turno 26 cuando alcanzamos la posición a debatir.*

*Las blancas disponen de dos continuaciones hacia la victoria. En una se cambian las damas y aunque el final es directo y sencillo, lo descarté de inmediato.*

*Con 15 años recién cumplidos, mi intuición me decía que lo correcto era torturar a mi rival **utilizando el tema de dama y caballo contra dama y alfil**.*

*Las discrepancias entre el hombre y la máquina son frecuentes. Lo importante es saber captar pistas que nos lleven en la dirección correcta y en la posición había algunas que me parecían bastante claras.*

## Mi rival: Raúl Fernández

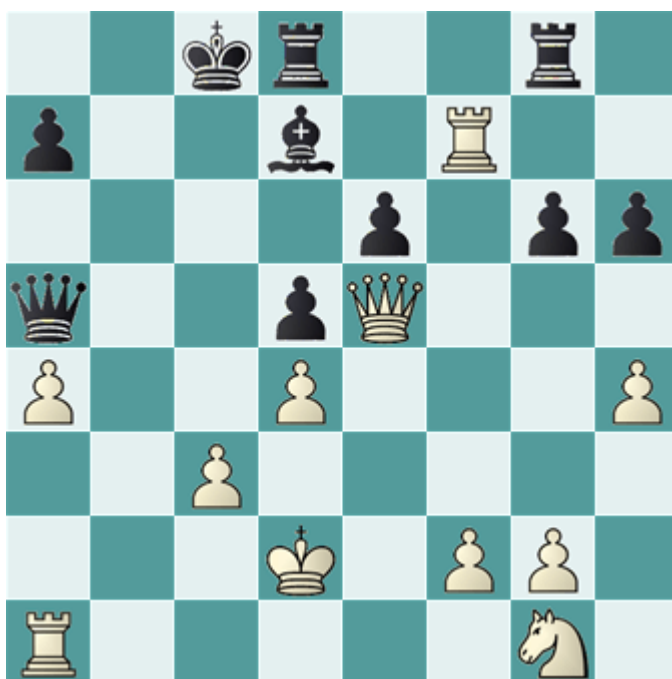
- **Ajedrecista cubano**

Raúl fue de los compatriotas contra quienes competí en aquel gran torneo nacional juvenil.

No he sabido más de él y mucho deseo que haya tenido suerte en su vida personal y goce de buena salud.

# Amador Rodríguez - Raúl Fernández

Nacional Juvenil Santa Clara, 1971



Corresponde jugar a las blancas, cuya ventaja decisiva es evidente. Stockfish 16, en un nivel de profundidad 41, que es una barbaridad, sigue citando a 21.Tb1 y 21.Dd6 como las jugadas preferentes. Y lo cierto es que ambas permiten cambios de dama inmediatos con Dc7 y Db6 respectivamente. Y si, ambas ganarán, pero no son ideas óptimas en la posición.

## 21.Cf3

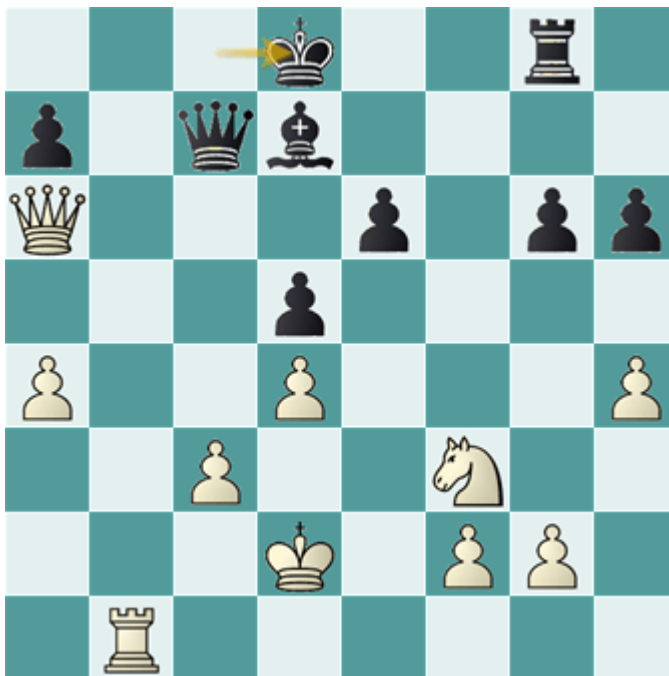
Solo en tercer lugar en el análisis de la máquina llega esta jugada, que es la natural. Si queremos enseñar ajedrez, es básico transmitir que, sin apenas cálculo previo, resulta imperioso completar el desarrollo.

**Nuestras piezas conforman un equipo, que debe estar siempre listo para funcionar.** El caballo, que estaba en su casilla inicial, sale y con fuerza, buscando la casilla e5, que será su habitat dentro de muy poco y desde donde va a colapsar la posición del rival.

**21...Tgf8 22.Txf8 Txf8 23.Dd6!**

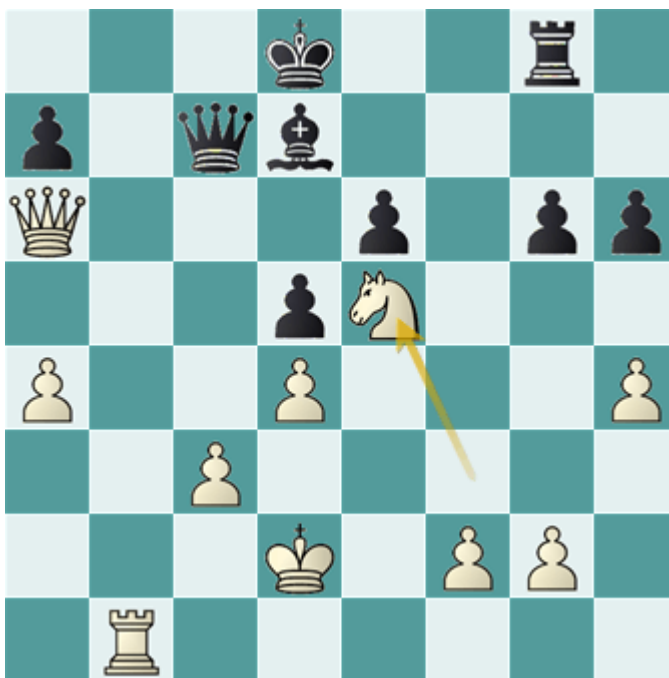
Es ahora cuando la dama salta a d6, con ganancia de tiempo.

**23...Tg8 24.Tb1 Dc7 25.Da6+ Rd8**



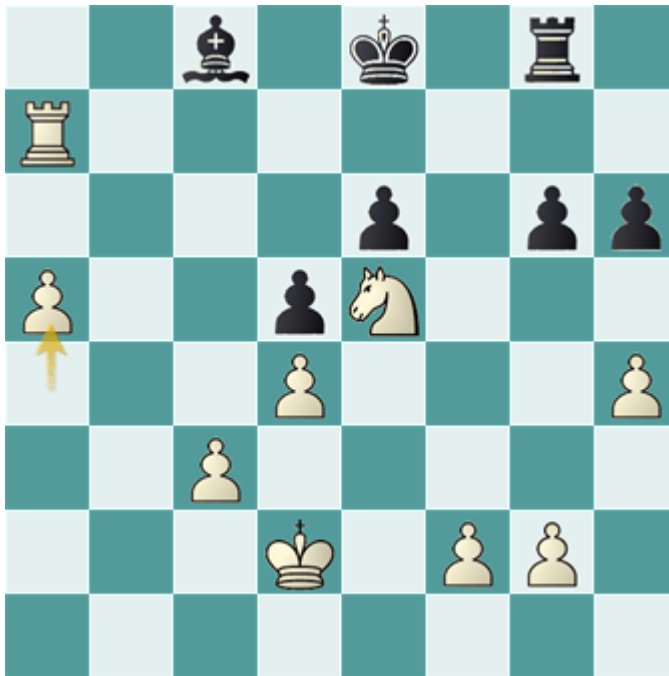
Y este es el verdadero momento crítico para el análisis humano vs máquina, en que SF-16 le otorga una puntuación mucho más elevada a 26.Tb7 que a 26.Ce5. Vamos a considerar ambas posibilidades.

### 26.Ce5



La cuestión es que, las blancas aspiran a destrozar al rey negro, que está indefenso y no contemplan el cambio de damas.

Por el contrario, después de 26.Tb7 Ac8 27.Txc7 Axa6 28.Txa7 Ac8 29.Ce5 Re8 30.a5 la idea es otra.



Y si, ¡las blancas van a ganar este final!

La pregunta es, ¿Queremos ganar de esta manera? ¿Realmente enseña estrategia ganar de esta manera? Quizás si, puede que de forma práctica la respuesta sea afirmativa en este caso en particular.

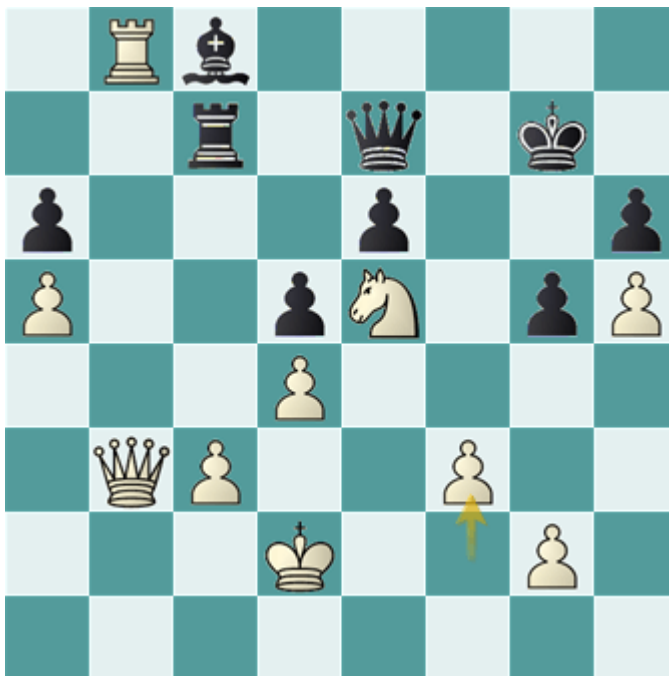
Ahora bien, vamos a pensar que nuestra meta es transmitir conocimientos a un buen alumno y conviene enseñarle desde temprano a diferenciar entre una buena dama y otra que se limita a defender desesperadamente la posición. Mostrarle también la diferencia entre un rey que duerme la siesta en d2 mientras que el otro sucumbe en el centro del tablero.

Cuando comprendan esos conceptos podrán apreciar que 26.Ce5 es una jugada superior. En general, dama y caballo se impone contra dama y alfil, más si se trata de un alfil encerrado. Y si además el rey está débil, no hay más que hablar.

**26...Ac8 27.Db5 a6 28.Db4 g5 29.h5 Re8 30.a5 Tg7 31.Da3! Dd8 32.Tb8 Tc7 33.Da4+ Rf8 34.Db4+ Rg7 35.Db3**

Una jugada muy sutil, más si tu rival anda corto de tiempo, porque contra 35.Db1 directamente las negras podrían defenderse con 35...De8

**35...De7 36.f3**



A las negras se les van terminando las jugadas

**36...Tb7 37.Txb7 Axb7**

Contra 37...Dxb7 sigue 38.Dc2

**38.Db1!**

Y las negras están indefensas contra la penetración en g6.

**38...Rf8 39.Cg6+**

A todo este plan que dio comienzo con 26.Ne5 la máquina le otorga una puntuación muy inferior que al prosaico final de cambiar damas y capturar el peón en a7, porque ello, evidentemente, altera el valor de las piezas.

**1-0**