

Una victoria a gran nivel

Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

Desde los primeros pasos en ajedrez nos enseñan que, en la apertura, debemos desarrollar todas las piezas.

Con el tiempo vamos subiendo de nivel y, en ocasiones, nos dejamos seducir por ideas poco ortodoxas que violan ese principio casi sagrado.

La presente partida comienza como una Eslava y transita después por los cauces de un Gambito de Dama Rehusado, una apertura plenamente reconocida en la que las negras, para completar su desarrollo, deben encontrar una vía adecuada para activar su alfil de casillas blancas.

Julio Granda completó su título de Gran Maestro en este torneo, mostrando un nivel de juego magnífico. En esta partida, sin embargo, se embarca en varias escaramuzas tácticas y deja de lado la estrategia básica.

Como consecuencia de ello, al finalizar la partida, tanto el alfil como la torre permanecen en sus casillas originales.

¡No llegaron a realizar ni un solo movimiento!

Julio Granda



- GM Perú
- 25-02-1967

Primer ajedrecista peruano en obtener el título de Gran Maestro, que luego, con orgullo, ha paseado por el mundo compitiendo al mismo nivel que los mejores grandes maestros.

Me enfrenté a él en nueve ocasiones, ganando cuatro partidas, entablado otras cuatro y perdiendo una sola.

Además de ser un supertalento, Granda es un caballero en toda la extensión de la palabra: correcto, educado, afable y respetuoso, un ejemplo tanto como deportista como persona.

Amador Rodriguez - Julio Granda

Capablanca mem-A La Habana (1) 1986

Gambito de Dama Rehusado D61

1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 e6 5.Ag5 Cbd7 6.e3



6...Ae7

Más común es entrar en la variante Cambridge Springs con 6...Da5, y las blancas responderán con 7.Cd2, porque contra 7.Dc2, aparte del salto de caballo a e4, las negras pueden llevar su alfil a b4.

7.Dc2 0-0 8.Td1 Da5?!

Ahora esta jugada sabe a raro, porque la clavada no va a durar mucho tiempo y las blancas están a solo una jugada de alfil de poder enrocar.

Respondí con una jugada flexible, para ver hasta dónde mi rival quería llegar, y resultó ser una idea acertada.

9.a3 h6 10.Ah4 g5?!



Granda tuvo siempre un estilo emprendedor, pero aquí se pasa de la raya y este debilitamiento voluntario es injustificado. 10...Te8 era una continuación temática que mantendría la ventaja blanca bajo mínimos.

11.Ag3 Ce4 12.Ad3



12...Cxc3?

Esta jugada sella la suerte de las negras en la presente partida.

Puede parecer un juicio exagerado, pero es mi impresión que después de este cambio la posición de las negras no tendrá salvación. La mejor defensa era posiblemente 12...Cxc3 13.hxc3 Rg7, si bien las blancas mantienen una clara ventaja, por ejemplo después de 14.O-O dxc4 15.Axc4 b5 16.Aa2 b4 17.axb4 Dxb4, y este contrajuego no logra compensar la debilidad del flanco rey.

Tampoco era recomendable 12...f5 por 13.Axe4! dxe4 (13...fxe4 14.Cd2, y la ruptura en f3 será demasiado incómoda) 14.Ce5 Cxe5 15.Axe5, con una cómoda superioridad.

13.bxc3 dxc4

Abriendo todavía más la posición en su contra. 13...f5 mantendría la posición cerrada, aunque no sería por mucho tiempo, y después de 14.O-O se aprecia de un vistazo que las blancas han completado su desarrollo y las negras siguen estancadas y con serias debilidades en el entorno de su rey.

14.Axc4 Cb6 15.Ad3 Cd5 16.Tc1!



Una jugada sutil que Granda no previó y que es, quizás, la que sirvió para decidir la partida. Con ella las blancas consiguen mantener intacta su configuración de peones en el centro, hasta que llegue el momento de ponerlos en movimiento.

16...Dxa3

No era posible 16...Axa3? por 17.Ta1!

Y así alcanzamos un momento crucial, de esos en los que suelo insistir al hablar de la diferencia entre un humano y un ordenador.

Con 20 núcleos y a una profundidad de 32, el módulo insiste en analizar a fondo múltiples variantes que parten de 17.h4, la jugada que favorece por unos pocos puntitos sobre el enroque corto, con diferencia la más natural.

17.0-0!

- 17...Da5 era seguramente la mejor opción, para salir del atolladero y regresar a defender su rey. Claro que, cuando regrese a d8, lo habrá hecho dejándose cuatro valiosos tiempos por el camino.
- 17...Af6 tiene su idea para ir a g7 a proteger su rey, pero después de 18.c4 Cb4 19.Ah7+ Rh8 20.Db1 la ventaja es abrumadora.
- 17...Rg7 es otra posibilidad razonable, aunque sigue 18.Ce5 y vendrá De2-h5 con un ataque sencillo.

18.Ce5 c5



En caso de 18...Af6, la respuesta sería 19.Cc4 Dxc3 20.Dd1!

Ahora se abren muchas jugadas tentadoras para las blancas, cuatro de las cuales copan de inmediato el ranking del módulo de análisis.

- 19.De2
- 19.Dd1
- 19.e4
- 19.Ac4

Las dos primeras apuntan hacia h5; las dos últimas, hacia la ruptura en e4, y ambos planes son lógicos.

La jugada que elegí entonces ocupa el quinto puesto, y sigo creyendo que es la más sencilla de todas.

Yo seguía con la vista puesta en los problemas que enfrenta la dama negra, que está cada vez más cerca de ser atrapada.

Tomar la decisión más acertada es un elemento fundamental en el ajedrez. Los humanos no vamos revisando variantes y asignándoles numeritos para luego comparar en base a esos valores.

Lo que cuenta para nosotros es el criterio, cómo enfocamos cada posición.

19.Cg6!



Con la muy simple idea 20.Cxe7+ Cxe7 21.Ta1, cazando la dama. Mientras más simples sean nuestras decisiones, más fácil será llevar la partida a buen puerto. De hecho, Capablanca reinó supremo durante muchos años con esa estrategia como prioridad.

Si las negras retroceden su dama para salvarla, el cambio en e7 seguido de llevar el alfil a d6 dejaría la posición de las negras hecha pedacitos, y eso aparte de amenazar una calidad, claro está.

19...cxd4

*Proteger la calidad lleva a una posición sin esperanzas. 19...Tf7
20.Cxe7+ Txe7 (20...Cxe7 21.Ta1) 21.Ad6.*

20.Cxf8 Axf8



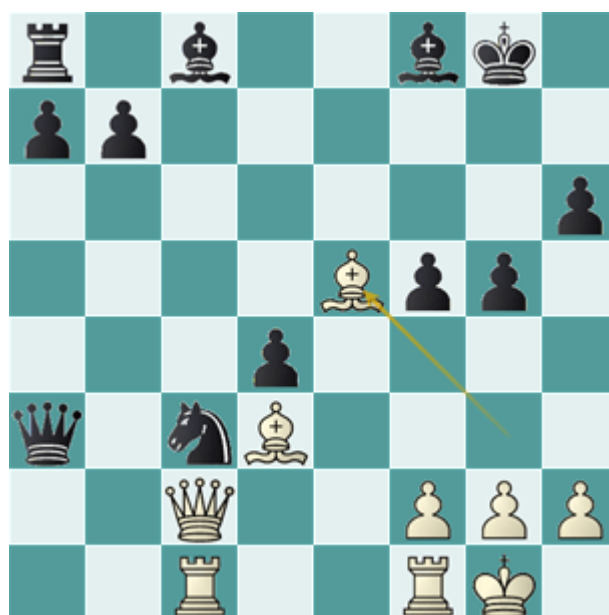
21.e4!

Después de esta elegante jugada, la posición negra termina de derrumbarse.

21...Cxc3

21...fxe4 22.Axe4, y por esa diagonal llegará el mate.

22.exf5 exf5 23.Ae5!



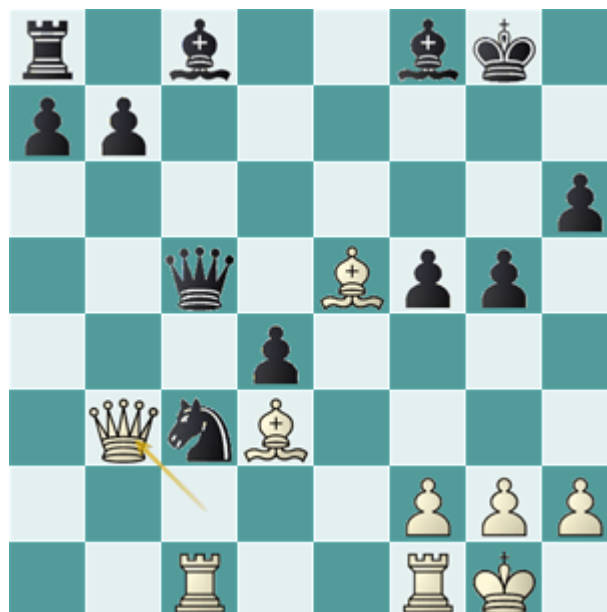
El rey negro está solo ante el peligro. La torre y los alfiles en sus casillas de origen, el caballo alejado y la dama más lejos todavía. Es un desastre de posición.

23...Dc5?

Todas perdían en pocas jugadas, pero esta lo hace en la siguiente.

- 23...Ag7 24.Ac4+ Rh7 25.Axg7 Rxg7 26.Dd2 Dc5 27.Txc3!
- 23...Da4, y entre otras, 24.Dxa4 Cxa4 25.Ac4+ Rh7 26.Axd4

24.Db3+



1-0