

Dos partidas en la Caro Kann (II)

 Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

La segunda partida que jugué contra Hedman en 1976 tuvo lugar pocos días después de la anterior que comenté la semana pasada.

Terminó el Capablanca en Cienfuegos y viajamos a Santiago de Cuba para disputar la Copa Latina. Dos días después presentí que aquel torneo no iba a ser para mí cuando ocurrió algo increíble.

Estábamos alojados en unas casas o apartamentos, no recuerdo con exactitud. Me entró sueño más temprano de lo habitual, me quité la ropa, la dejé en el salón, me encerré en la habitación y me quedé dormido enseguida.

Al día siguiente no había ni pantalón, ni camisa, ni zapatos. Alguien entró a la propiedad mientras dormía y se los llevó. Una historia de película.

Transcurrieron otros dos días y ocurrió algo peor: me atacó una amigdalitis aguda con mucha fiebre y tuve que retirarme del torneo.

Al menos jugué esta interesante partida, y me ha dado mucha alegría analizarla ahora, tantos años después.

Evidentemente Hedman sabía que todo era teórico hasta el mismo final, al menos hasta la jugada 30. No soy capaz de recordar si yo también lo sabía o si me sorprendió, siendo esto último lo más probable. Lo que sí tengo claro es que había estudiado bastante esta variante con anterioridad.

¿Funciona todo esto en la actualidad? Yo diría que no es conveniente optar por esta variante con piezas blancas. Si quieres hacerlo, o simplemente llegar al fondo de la cuestión, te recomiendo invertir algún dinerillo para salir de dudas.

ChessBase 18 incluye un módulo de análisis con el nombre genérico “Remoteengine”, escrito así tal cual.

Si te identificas con una cuenta premium, puedes acceder gratis a un módulo en la nube de potencia muy básica, peor que el de una portátil con un procesador de tipo H, al menos 20 núcleos y 32 GB de RAM.

Sin embargo, en el listado de opciones remotas de pago aparecen varios monstruos, de hasta 192 núcleos, que hacen ver a mi portátil como una gatita recién nacida.

Una hora de análisis con ese “juguete” te llevará a ver la luz al final del túnel.

José Antonio Hedman



- **Maestro FIDE cubano, nacido en 1955.**

Hedman es de mi generación, pues nació solo un año antes que yo. De hecho, la primera vez que nos enfrentamos fue en el Nacional

Juvenil de Varadero en 1973 y posteriormente lo tuve tablero por medio en otras seis ocasiones.

Lo recuerdo como un chico serio y muy cordial. Participó en varios Campeonatos Nacionales y en múltiples torneos Capablanca.

Amador Rodriguez - José Antonio Hedman

Copa Latina, Santiago de Cuba 1976

Caro Kann B17

1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3 dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Ac4 Cgf6 6.Cg5 e6
7.De2 Cb6 8.Ad3 h6 9.C5f3 c5 10.dxc5 Axc5 11.Ce5 Cbd7
12.Cgf3 Cxe5 13.Cxe5 0-0 14.Ad2 Dd5 15.0-0-0

Hemos llegado a la misma posición de la partida anterior, en la que Hedman jugó 15...Ad4? y cayó en un final sin esperanzas. Esta vez viene mejor preparado y entra en la línea principal, aceptando el sacrificio de peón.

15...Dxa2!



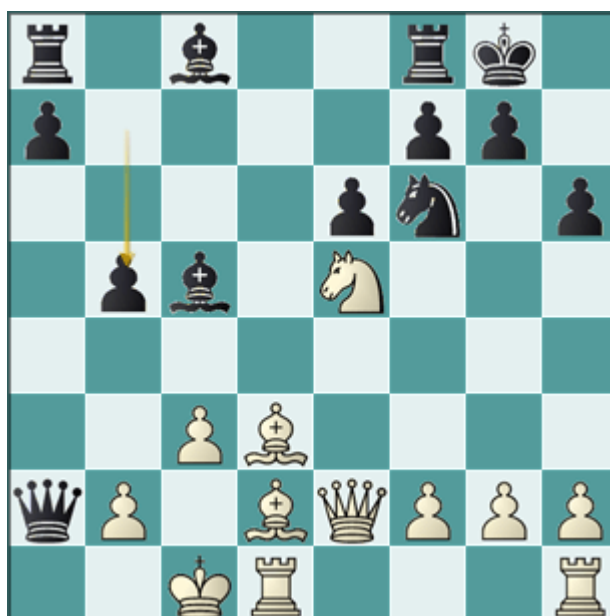
Una jugada así es imposible de rechazar y por aquellos tiempos yo había analizado esta posición extensamente. Esto se traducía en unas cuantas horas, durante varios días, con un tablero sobre una mesa o la misma cama de un hotel.

16.c3

Curiosamente, consta en mi base de datos que la primera partida en que se jugó esta variante fue en el Capablanca de 1972, entre Hennings y Minev, donde las negras jugaron 16...Aa3, las blancas capturaron el alfil y se acordó tablas inmediatamente. Está comentada en el Informador 13/215.

16...b5

Que muy pronto se convirtió en la línea principal y de hecho era una jugada automática en nuestros análisis: siempre se partía de ella como si no hubiera nada más.



Ahora observo que 16...Td8!? es muy lógica y podría ser perfectamente la mejor jugada en esta posición. Si alguien quiere investigar a fondo, este sería un buen momento. Una posible continuación sería 17.Axh6 gxf6 18.Df3 Aa3 19.bxa3 Dxa3+ 20.Rc2 Da2+ y tablas. En caso de 16...Aa3 habría que ver con 17.Ae3!, y las cosas no parecen sencillas para las negras.

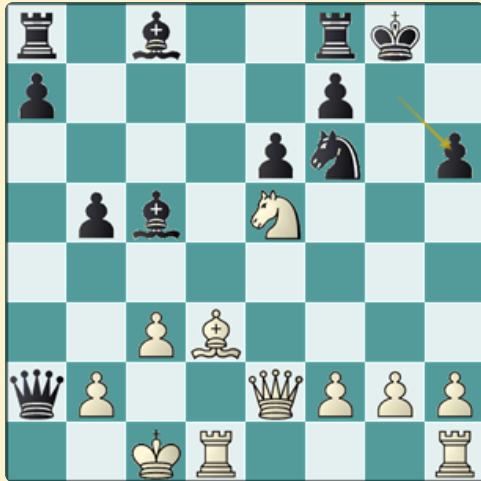
17.Axh6?

Esta jugada estuvo siempre en el centro de los análisis, como la pieza principal del ataque. Actualmente no existe: desde hace años no funciona. Mejor olvidarse de ella y no perder tiempo investigando en esta dirección.

Por el contrario, 17.Ab1!? es una opción importante cuya investigación no ha concluido. Contra 17...Da4 puede seguir 18.Df3, con la que Quinito derrotó a Luis Sieiro con una brillante idea en 1987, o también 18.Dd3, elegida por el programa Fritz 6 para derrotar a Michael Adams en 1996. También podría existir 17.g4, aunque nadie la ha jugado, pero ahí está, y si quieres jugar esto con negras tienes que estar preparado.

17...Ab7

La jugada crítica es aquí 17...gxh6!, que prácticamente refuta la variante.



Análisis después de 17...gxf6!

Durante años, la captura del alfil se mencionaba siempre como perdedora, sin más. Veo aquí una simple refutación. Veamos un breve desglose de las variantes:

- *18.Cg4 Ae7! y las blancas están perdidas.*
- *18.Df3 es el mejor intento, pero tampoco cumple su cometido.*
- *18.Ab1 Da4! gana sin problemas.*

Profundicemos un poco en esas variantes.

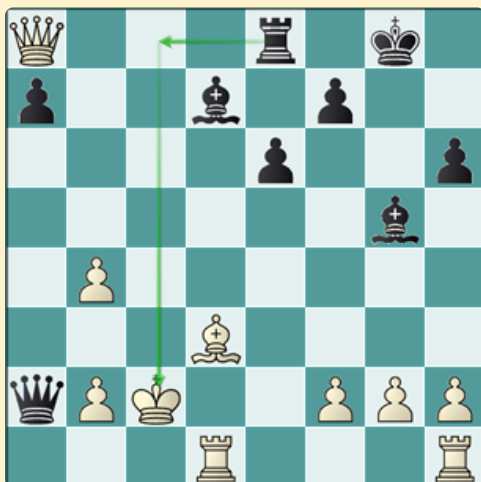
Cuando no existían los módulos, era comprensible pensar que después de 18.Cg4 Ae7! 19.Cxf6+ Axf6 20.De4 las negras tendrían que abandonar.



Análisis después de 20.De4

De hecho, con el rey blanco enrocado corto, este tipo de ejemplo aparece en todos los manuales de táctica elemental: el famoso ataque doble.

Con el rey blanco en situación precaria no funciona, y la máquina encuentra la refutación en un instante: 20...Te8! 21.Dxa8 Ag5+ 22.Rc2 b4!, que amenaza mate, y tras 23.cxb4 Ad7



Análisis después de 22...b4!

Todo termina porque en la siguiente viene 23...Tc8+.

Con 18.Cg4 descartada, la atención se centra en 18.Df3 Da1+!
19.Ab1 Aa3! 20.bxa3 (20.Dg3+ Rh8 21.bxa3 Ab7 transpone más adelante) 20...Ab7!! 21.Dg3+ Rh8 22.Td3 Tac8 23.De3 Ae4

24.Dxh6+ Ch7 25.Rd2, y esto pinta mal porque, para empezar, las negras tienen tablas forzadas de varias maneras.



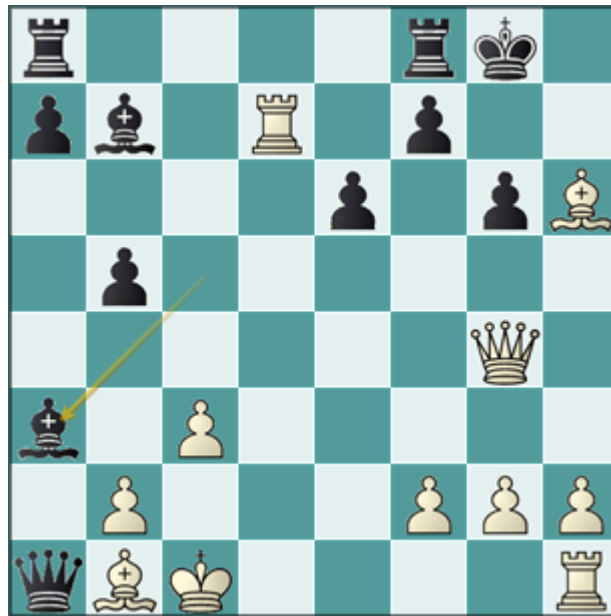
Análisis después de 20.De4

Aunque ya puestas, aspiran a más: 25...Db2+ 26.Re3 Tc5 27.f4 Dxg2 28.Thd1 Axd3 29.Axd3 Dg7 30.Dh5 Tc7, y la posición sigue compleja, pero si alguien está jugando a ganar aquí son las negras.

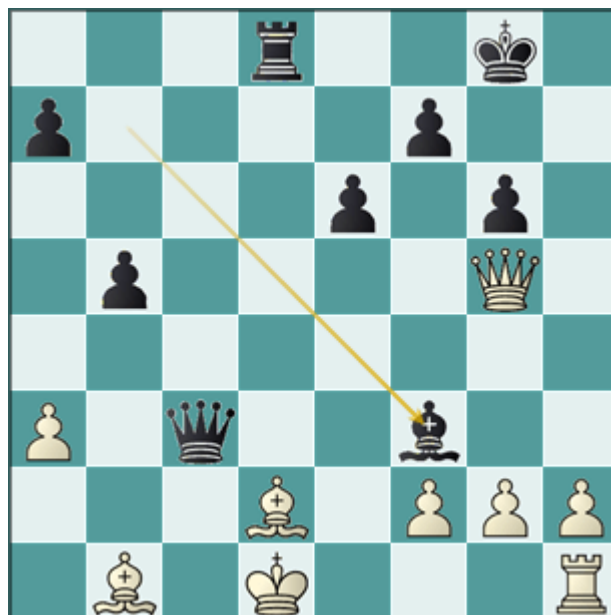
18.Cd7

La jugada que Adorjan adornó con signo de admiración y que le llevó a ganar su famosa partida en 1975, disparando la popularidad de esta variante. Ahora sabemos que lleva a tablas forzadas después de una decena de movimientos.

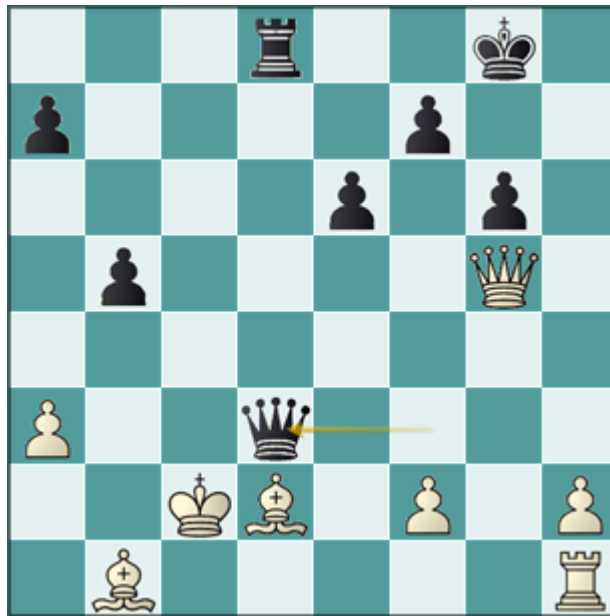
18.Ag5!? es objetivamente mejor y podría analizarse, pero ¿qué sentido tiene cuando 17...gxh6! va a ganar la partida y no llegaremos hasta aquí?



22.Td2 Tfd8 23.bxa3 Dxc3+ 24.Rd1 Txd2+ 25.Axd2 Td8 26.Dg5
Af3+!!

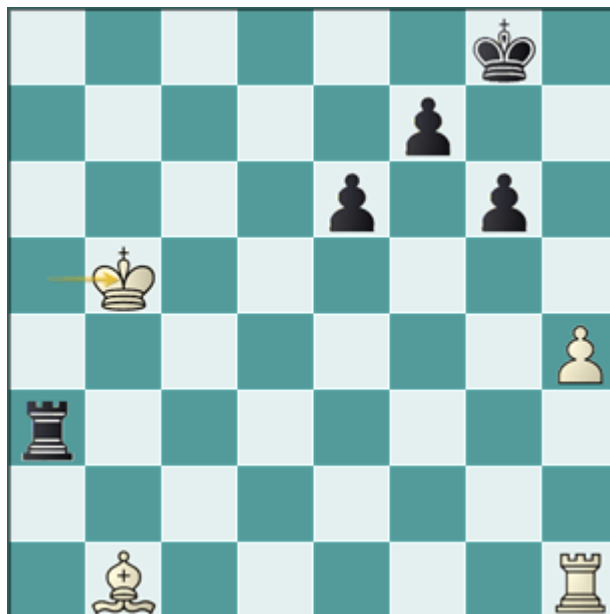


27.gxf3 Dxf3+ 28.Rc2 Dd3+!



Hedman estaba bien preparado. Había visto la partida cuya continuación fue 28...Tc8+?? 29.Rb2 Dxd1 30.Axg6! Dxd2 31.Ah5+! 1-0 Adorjan–Flesch, Budapest 1975.

29.Rb2 Dxd2+ 30.Dxd2 Txd2+ 31.Rb3 Txf2 32.h4 Tf3+ 33.Rb4 a5+ 34.Rxa5 Txa3+ 35.Rxb5



Dos años antes, en el Mundial Estudiantil de Teeside, gané un final de torre y alfil contra torre, pero no fue hasta varios años después que aprendí lo difícil que es defender ese final.

Por ello, a quien alcance esta posición le recomiendo jugar un poco más, hasta que su rival demuestre que sabe bien cómo defenderse.

1/2-1/2