

Un criterio equivocado

Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

🕒 18-05-2025

El pasado lunes 12 de Mayo falleció Vlastimil Hort, uno de los mejores jugadores del mundo en su generación, allá por los años 70, la década en que yo debutaba en los juegos escolares.

En el verano de 1987 me enfrenté a él por única vez. Un año en que yo jugaba maravillosamente bien y venía de una gran actuación en el interzonal en Subotica pero ese día no entendí nada y me defendí mal.

Fue mi propio criterio quien me engañó. Mi lectura de la posición no fue correcta, pecando de injustificado optimismo y después defendiéndome bastante mal en el medio juego.

Cierto es que fue una partida muy lenta y ambos consumimos demasiado tiempo y el zeinot fue espantoso. La máquina se da un festín señalando todas las oportunidades de que dispuso Hort para hacerme añicos.

Para él tampoco fue una buena partida, logró decidir la lucha en el último minuto pasando por alto demasiadas posibilidades, cometiendo muchos errores.

Por ello he ubicado este enfrentamiento dentro del apartado de partidas malas. Ahora que las voy revisando metódicamente una a una, es muy importante ser transparente y reconocer cuando mi

desempeño era deficiente y es que los grandes maestros también atraviesan por días nefastos.

Quien lo oculte simplemente falta a la verdad.

Vlastimil Hort



Crédito: Eduard Prossliner

GM Alemania 12-01-1944 - 12-05-2025 (81 años)

Gran Maestro en 1965.

Nacido en la República Checa, emigró a Alemania en 1986.

Persona de mucho prestigio en el mundo del ajedrez.

Jugadores soviéticos aparte, Hort fue uno de los grandes maestros más fuertes de su época, ganando numerosos torneos internacionales.

Participó en el famoso Interzonal de Sousse en 1967 en el cual Fischer se retiró. Hort fue uno de los dos ajedrecistas que le ganaron por no presentación.

Se clasificó para los Candidatos en 1977 y fue eliminado por Spassky.

Vlastimil Hort - Amador Rodriguez

Amsterdam 1987

Peón Dama A46

1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Af4 c5 4.e3 Cc6 5.Cc3!? cxd4 6.exd4 Ae7 7.a3 0-0 8.Ad3 b6 9.0-0 Ab7 10.Te1 Tc8

10...a6 es la recomendación de Hort en sus comentarios para el informador 44

11.De2 Te8 12.Tad1

Una posición un tanto peculiar. A estas alturas las blancas normalmente ejercen más presión, con su alfil en g5 y el peón delante del caballo en c4.

Puede parecer por tanto que las negras tienen menos problemas que de costumbre pero no es así, la posición es incómoda.



12...d5

Este tipo de jugada debe meditarse bien, porque cede la casilla d5 y cierra la diagonal para el alfil propio en b7. Su objetivo es no ceder espacio en el centro y controlar casillas como e4 y c4.

Consideré alternativas como 12...d6 y 12...Ca5, las cuales me parecieron pasivas y mi rival podía responder con 13.h4 y

comenzar a molestar a mi rey.

13.Ab5



Esta jugada inocente es una de las principales causas de mi derrota. Me pilló por sorpresa y no la valoré como buena porque ese alfil me molestaba donde estaba, apuntando contra mi rey. Comenzó a generarse dentro de mi una sensación de falso optimismo.

Ahora que la veo, al cabo de tantos años, me doy cuenta de que es una jugada bastante normal, que molesta a su manera.

El alfil está fuerte en b5, no hay cómo sacarlo de ahí y Hort se plantea la partida muy fiel a su estilo posicional, deja claro que no es su objetivo buscar ataque y sacrificios.

13...Cd7 14.Ag3 Ta8 15.Cb1

A este movimiento Hort le asignó un signo de admiración en sus comentarios. Es una buena jugada que reubica al caballo y da paso al avance c2-c3 para fortalecer el centro.

15...a6 16.Ad3 b5 17.c3



17...Cb6?

Las últimas jugadas blancas no habían sido nada impresionantes, retroceso del caballo a b1, del alfil a g3 y yo venía de un gran interzonal, había ganado el día anterior y la invasión injustificada de optimismo creció, llevándome a adoptar un criterio equivocado.

De forma similar a lo expresado en las notas a la jugada 13, mirando la partida en la distancia, me doy cuenta de que las jugadas de Hort habían sido todas normales, diría incluso que eficientes.

No amenaza gran cosa pero poco a poco se va posicionando y haciendo mi vida más difícil.

Debí jugar 17...Ca5! con la misma idea de llevar un caballo a c4, pero tenía que ser este caballo, no el otro, cuya misión prioritaria sería permanecer cerca de mi rey.

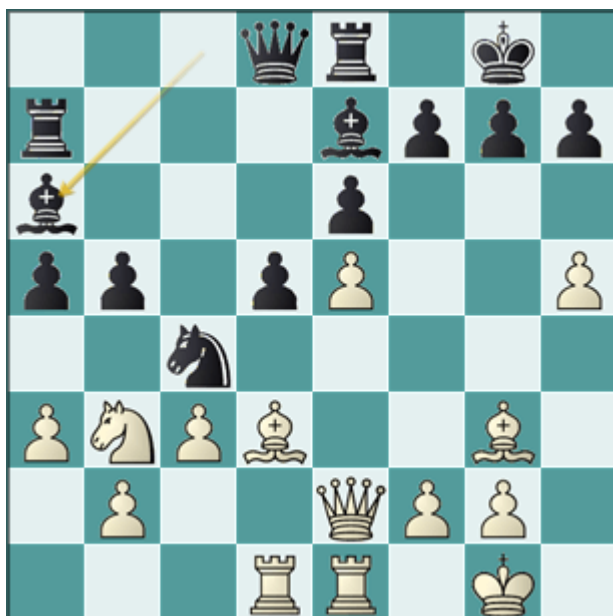
Desde d7 el caballo controlaría también la casilla c5 que dejé débil al jugar d5 y b5 en las últimas jugadas. La partida continuaría 18.Cbd2 Cc4 19.Cf1 Tc8 y las blancas están ligeramente mejor aunque de momento no tendría mucho de que preocuparme.

18.Cbd2 Cc4 19.Cb3!



Esta réplica me dolió, me trajo de vuelta a la realidad y me percaté de que mi posición era posicionalmente delicada.

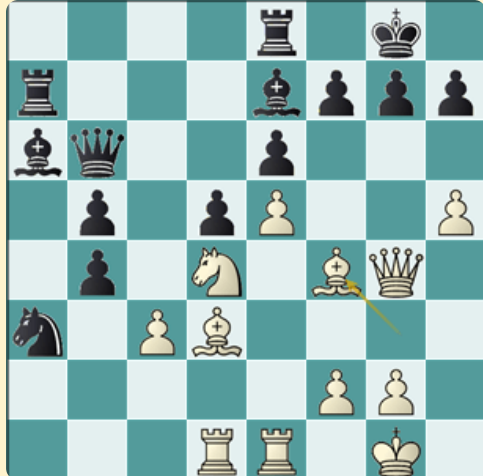
19...Ac8 20.h4 Ta7 21.h5 a5?! 22.Ce5 C6xe5 23.dxe5 Aa6?



El alfil tenía que ir a d7 para controlar ambos flancos y era evidente y por eso lo retrocedí a c8 en la jugada 19. Mi sentido del peligro no estaba activado durante esa tarde.

24.Cd4 Db6 25.Af4

A la máquina se le ocurre aquí una jugada bien simpática 25.b4! y me deja en la oscuridad porque 25...Cxa3 26.Dg4! axb4 27.Af4!

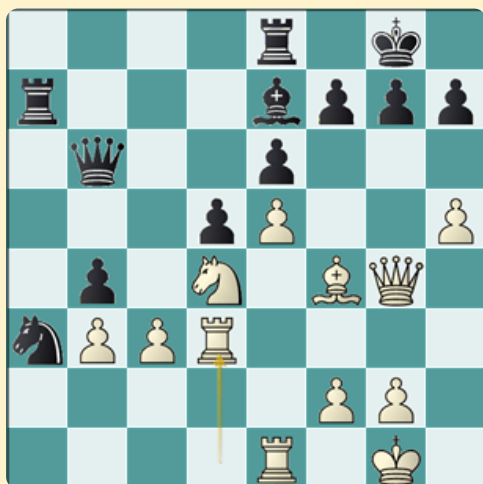


Análisis después de 27.Af4!

resulta en una posición extremadamente peligrosa, al borde del abismo. ¿A quién se le puede ocurrir sacrificar tres peones consecutivos en una posición tan apacible? Solo a una computadora, no hay otro genio equivalente en lo que a táctica se refiere.

25...b4 26.axb4 axb4 27.Axc4

Posicionalmente fuerte aunque de nuevo la máquina se luce con otra de sus elegantes variantes. 27.b3! Ca3 28.Dg4! Axd3 (28...bxc3? 29.Ah6 Af8 30.Axg7!! Axg7 31.h6 f5 32.exf6 Axd3 33.Txd3+-) 29.Txd3

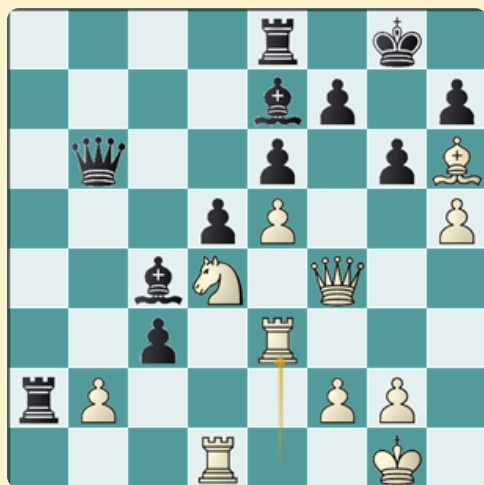


Análisis después de 29.Txd3

y las cosas pintan muy mal.

27...Axc4 28.Dg4 Ta2 29.Td2?

Rápidamente la máquina descubre otra manera rápida para fastidiarme 29.Ah6 g6 30.Df4! bxc3 31.Te3!!



Análisis después de 31.Te3!!

Buscando aniquilarme con 32.Tf3. Así se juega elegantemente al ajedrez, cuando puedes ser creativo sin temor a fallar en el cálculo, ¡qué maravilla!

29...Ac5?

29...bxc3 30.bxc3 Txd2 31.Axd2 Ad3 y la ventaja blanca es mínima. Pudo ser mi primera oportunidad en la partida.

30.Ted1?!

30.Ah6 g6 31.Te3! bxc3 32.Txc3 con fuerte ataque y no sirve 32...Ab4 por 33.Df4!

30...bxc3 31.bxc3 Txd2 32.Txd2 Da5?

32...Db1+ 33.Rh2 De4 y la posición se ha equilibrado.

33.Tc2?

A partir de aquí el apremio de tiempo mutuo era brutal y ambos comenzamos a jugar a un nivel realmente pobre. En sus comentarios en el informador Hort señala un solo error pero al

pasarle el módulo detecta fallos prácticamente en cada movimiento. Había que jugar 33.Ah6 g6 34.Df4! y no sirve Dxc3? por 35.Df6! Af8 36.Axf8 Rxf8 37.Cc6! ganando.

33...Da4? [33...Ad3=] 34.Tc1?! [34.Ah6 g6 35.Tc1] 34...Dd7?
[34...Ad3] 35.Ag5?! [35.Ah6 g6 36.Ta1] 35...Rh8 36.h6! g6 37.Df4 Ae7??



¡Cómo estaban los relojes que ninguno de los dos vimos Dxf7!

38.Ta1?? Af8 39.Rh2

39.Cc6! era tremenda, al amenazar Ta7

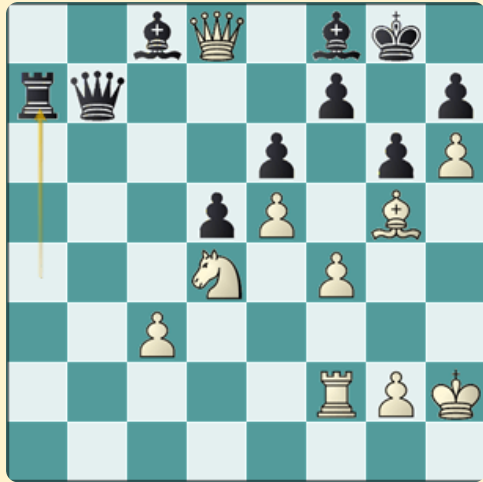
39...Rg8 40.Df6 Tc8 41.Df3 Db7 42.Te1 Dd7 43.Df6 Aa6 44.Te3 Tc4 45.f4 Ac8 46.Tf3 Ta4 47.Tf2 Db7

La jugada que señala Hort como el error decisivo pero la máquina indica que es la mejor defensa.

La jugada que él propone es 47...Tc4 que pierde por otra de esas variantes imposibles 48.Tb2! Txc3 49.f5!! (49.Tb6 Da4 50.Td6 Ad7 y se sostienen por los pelos) 49...exf5 50.Tb6 y ahora si todo termina porque en caso de 50...Da4 las blancas juegan primero 51.e6 y la máquina va marcando ya casi +7

48.Dd8 Ta8?

Ya puestos a señalar un punto de no retorno sería este. La única jugada era 48...Ta7.



Análisis después de 48...Ta7

La máquina da solo 0,32 y no ve claramente cómo entrar por ninguna parte. Las blancas están algo mejor y seguirán jugando y es posible que logren ganar en 20 jugadas más, quien sabe.

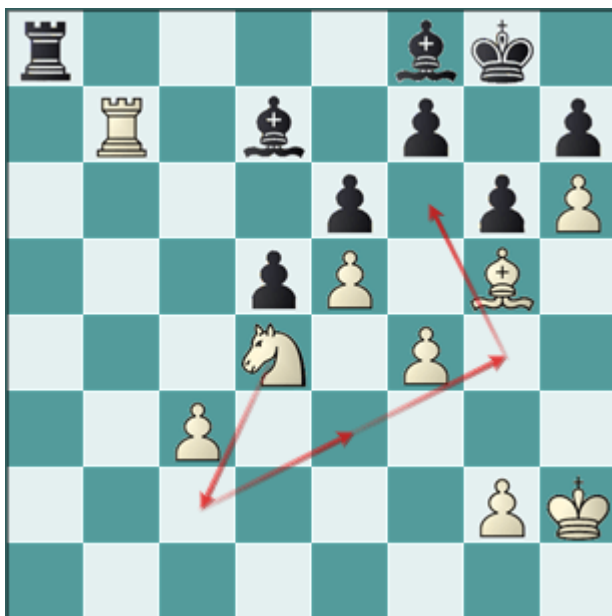
49.Tb2!

Mediante este sencillo sacrificio las blancas alcanzan una posición que ya no da esperanzas.

49...Dd7

49...Dxb2 pierde por 50.Cc6 que amenaza Ce7+ y voy a añadir que en sus comentarios Hort señala 50...f6 51.De8 ganando, que ciertamente gana pero con 51.Ce7+ la máquina señala mate en 16 jugadas y no me voy a molestar en revisarlo.

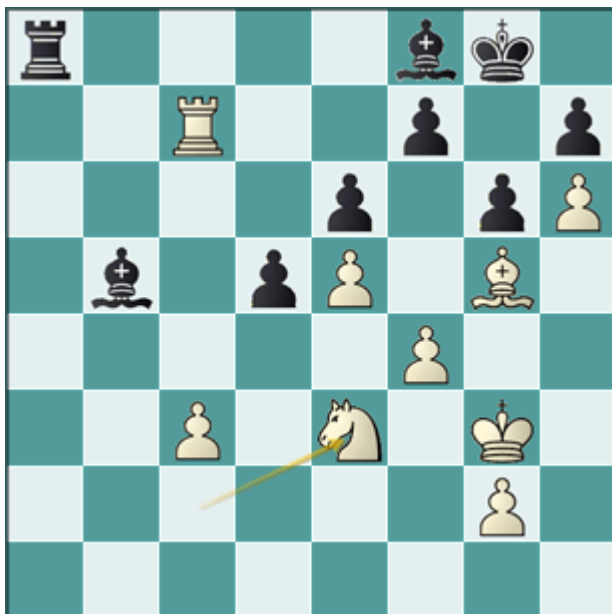
50.Dxd7 Axd7 51.Tb7



Es curioso porque se han cambiado las damas y debería desaparecer el peligro de mate, en un final en que las blancas tienen un peón muy débil en c3. Sin embargo, un único elemento hace que las negras estén absolutamente perdidas.

Nada puede impedir que el caballo maniobre vía c2-e3-g4 hasta pegar un jaque demoledor en la casilla f6.

51...Ae8 52.Tc7 Aa4 53.Rg3 Ae8 54.Cc2! Ab5 55.Ce3



1-0

Después de 55.Ce3 Ae2 56.Rf2 Ta2 (56...Ah5 57.g4) 57.Re1 las negras ya no pueden más porque la torre defiende al alfil, que a su vez protege g4 y las blancas aprovecharán para jugar Tc8.

