

Un criterio equivocado

 Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

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

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

Fue mi propio criterio el que me engañó. Mi lectura de la posición no fue correcta: pequé de un optimismo injustificado y, como consecuencia, me defendí de forma deficiente en el medio juego.

Es cierto que fue una partida muy lenta, en la que ambos consumimos demasiado tiempo y el zeitnot resultó espantoso. La máquina se da un festín señalando todas las oportunidades de las que dispuso Hort para hacerme añicos.

Para él tampoco fue una buena partida. Logró decidir la lucha en el último momento, pasando por alto numerosas posibilidades y cometiendo también bastantes errores.

Por todo ello he ubicado este enfrentamiento dentro del apartado de partidas malas. Ahora que las reviso metódicamente una a una, considero fundamental ser transparente y reconocer cuándo mi desempeño fue deficiente. Incluso los grandes maestros atraviesan días nefastos.

Quien lo oculte, simplemente falta a la verdad.

Vlastimil Hort



Crédito: Eduard Prossliner

- **GM checo-alemán**
- 12-01-1944 – 12-05-2025 (81 años)
- Obtuvo el título de Gran Maestro en 1965
- Nacido en la República Checa, emigró a Alemania en 1986
- Figura de gran prestigio en el mundo del ajedrez

Al margen de los jugadores soviéticos, Hort fue uno de los grandes maestros más fuertes de su época, con numerosas victorias en torneos internacionales de primer nivel.

Participó en el célebre Interzonal de Sousse 1967, en el que Bobby Fischer se retiró. Hort fue uno de los dos jugadores que se anotaron una victoria por incomparecencia frente al estadounidense.

Se clasificó para el Torneo de Candidatos en 1977, donde fue eliminado por Boris 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



Se alcanza una posición un tanto peculiar. A estas alturas, las blancas suelen ejercer mayor presión, con el alfil en g5 y el peón avanzando delante del caballo en c4.

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

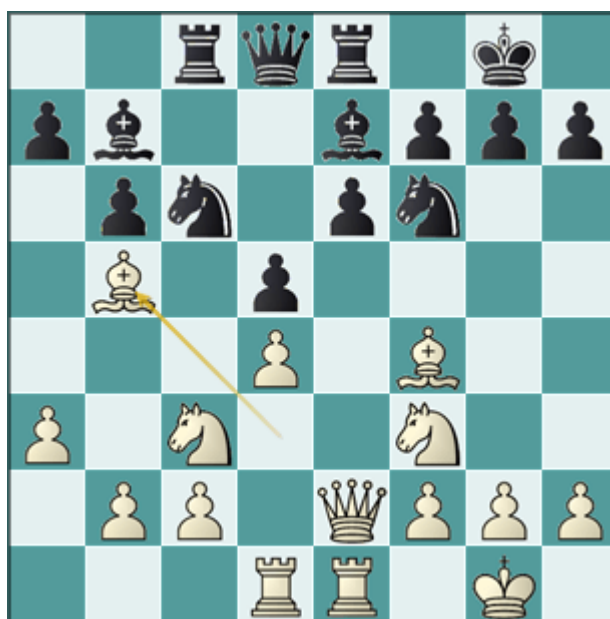
12...d5

Este tipo de avance debe meditarse bien, ya que cede la casilla e5 y bloquea la diagonal del propio alfil en b7. Su objetivo es no

conceder espacio en el centro y controlar casillas como e4 y c4.

Consideré alternativas como 12...d6 o 12...Ca5, pero me parecieron pasivas y temía que mi rival respondiera con 13.h4, comenzando a incomodar a mi rey.

13.Ab5



Esta jugada aparentemente inocente fue una de las principales causas de mi derrota. Me tomó por sorpresa y no la valoré correctamente, ya que el alfil me resultaba molesto en esa casilla, apuntando hacia mi rey. Comenzó entonces a instalarse en mí una sensación de falso optimismo.

Vista con la perspectiva de los años, se trata de una jugada perfectamente normal, que incomoda de forma sutil. El alfil está fuerte en b5, no es fácil expulsarlo, y Hort plantea la partida de manera muy fiel a su estilo posicional, dejando claro que no busca ataques directos ni sacrificios espectaculares.

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 el caballo y prepara el avance c2-c3 para reforzar el centro.

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



17...Cb6?

Las últimas jugadas blancas no me habían parecido especialmente peligrosas: el caballo retrocedía a b1, el alfil a g3, y yo venía de un gran Interzonal, había ganado el día anterior. El optimismo injustificado fue creciendo y me llevó a adoptar un criterio erróneo.

Con la distancia que da el tiempo, resulta evidente que las jugadas de Hort habían sido todas normales, incluso eficientes. No amenazaba nada concreto, pero poco a poco se iba posicionando y haciendo mi vida más difícil.

Debí jugar 17...Ca5!, con la idea de llevar un caballo a c4, pero tenía que ser este caballo y no el otro, cuya función principal debía ser permanecer cerca de mi rey.

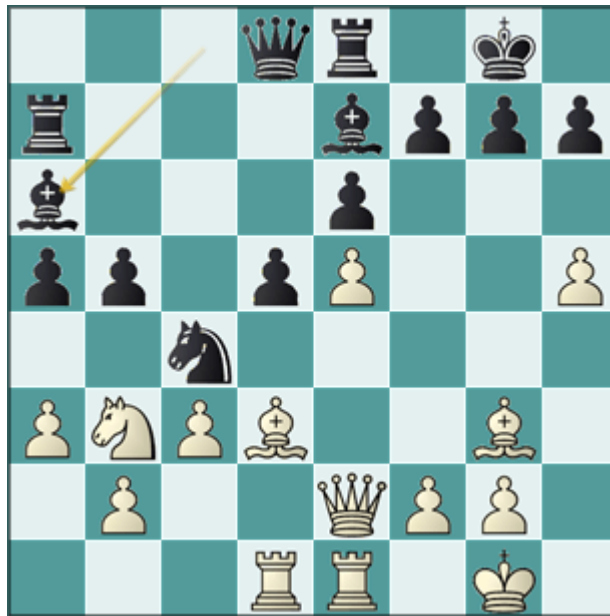
Desde d7, el caballo también habría controlado la casilla c5, que dejé débil tras jugar d5 y b5 en las jugadas anteriores. La partida podría haber continuado con 18.Cbd2 Cc4 19.Cf1 Tc8, con ligera ventaja blanca, pero sin motivos inmediatos de alarma.

18.Cbd2 Cc4 19.Cb3!



Esta réplica me dolió. Me devolvió bruscamente a la realidad y me hizo consciente de que mi posición era, desde el punto de vista posicional, delicada.

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



El alfil debía ir a d7 para controlar ambos flancos. Era evidente y por eso lo retrocedí a c8 en la jugada 19. Mi sentido del peligro no estaba activado aquella tarde.

24.Cd4 Db6 25.Af4

A la máquina se le ocurre aquí una jugada tan simpática como inquietante: 25.b4!, dejándome completamente a oscuras tras 25...Cxa3 26.Dg4! axb4 27.Af4!



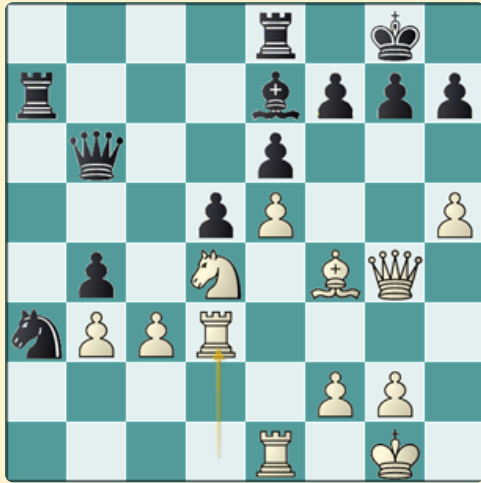
Análisis después de 27.Af4!

El resultado es una posición extremadamente peligrosa, al borde del abismo.

¿A quién se le ocurriría sacrificar tres peones consecutivos en una posición tan apacible? Solo a una computadora.

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

Posicionalmente fuerte, aunque de nuevo la máquina se luce con otra elegante variante: 27.b3! Ca3 28.Dg4! Axd3 29.Txd3.

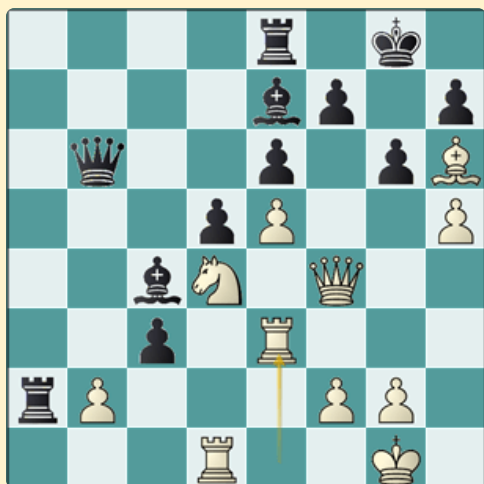


Análisis después de 29.Txd3

Y las cosas pintan muy mal.

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

En cuestión de segundos, la máquina encuentra otra forma de castigarme: 29.Ah6 g6 30.Df4! bxc3 31.Te3!!



Análisis después de 31.Te3!!

Amenazando 32.Tf3. Así se juega cuando se puede ser creativo sin temor a fallar en el cálculo.

29...Ac5?

29...bxc3 30.bxc3 Txd2 31.Axd2 Ad3 habría dejado una ventaja blanca mínima. Fue, probablemente, mi primera oportunidad real en la partida.

30.Ted1?!

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

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

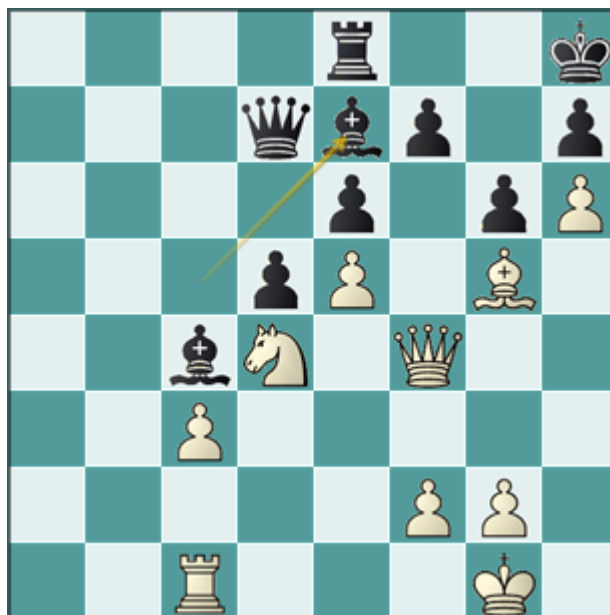
32...Db1+ 33.Rh2 De4 habría equilibrado la posición.

33.Tc2?

A partir de aquí, el apremio de tiempo mutuo fue brutal y ambos comenzamos a jugar a un nivel realmente pobre. En sus comentarios, Hort señala un solo error, pero al pasar la partida por el módulo aparecen fallos prácticamente en cada jugada.

Había que jugar 33.Ah6 g6 34.Df4!, y no sirve 34...Dxc3? por 35.Df6! Af8 36.Axf8 Rxf8 37.Cc6, ganando.

33...Da4? 34.Tc1?! Dd7? 35.Ag5?! Rh8 36.h6! g6 37.Df4 Ae7??



¡Cómo estarían los relojes para que ninguno de los dos viera Dxf7! No lo recuerdo y realmente no me lo creo, debe tratarse de un error de anotación.

38.Ta1?? Af8 39.Rh2

39.Cc6! era demoledora, amenazando 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

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

*La alternativa 47...Tc4 pierde por otra de esas variantes imposibles:
48.Tb2! Txc3 49.f5!! exf5 50.Tb6, y la evaluación se dispara.*

48.Dd8 Ta8?

Si hay que señalar un punto de no retorno, es este. La única jugada era 48...Ta7.



Análisis después de 48...Ta7

La máquina apenas da 0,32 y no ve una forma clara de progresar. Las blancas están algo mejor y quizá ganen en veinte jugadas más... o quizá no.

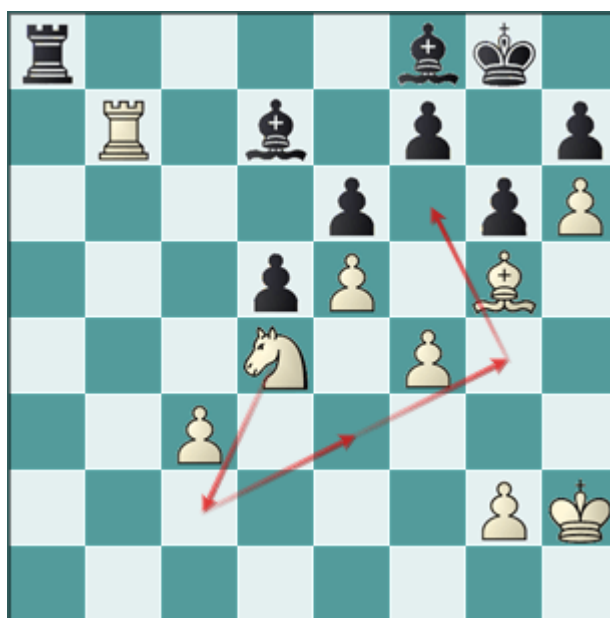
49.Tb2!

Con este sencillo sacrificio, las blancas alcanzan una posición que ya no ofrece esperanza.

49...Dd7

49...Dxb2 pierde por 50.Cc6, amenazando Ce7+. Hort señala 50...f6 51.De8 como decisivo, aunque la máquina prefiere 51.Ce7+, con mate forzado en varias jugadas.

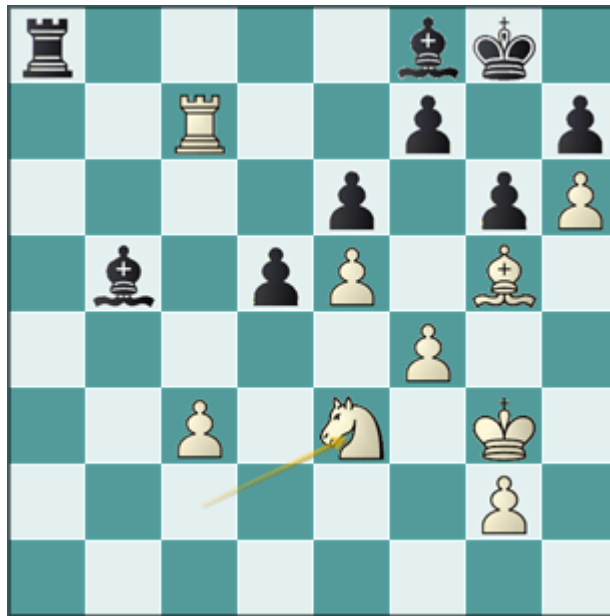
50.Dxd7 Axd7 51.Tb7



Resulta curioso: se han cambiado las damas y, en teoría, el peligro de mate debería desaparecer. Sin embargo, un único factor condena a las negras.

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

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



1-0

Tras 55.Ce3 Ae2 56.Rf2 Ta2 (56...Ah5 57.g4) 57.Re1, las negras no pueden continuar. La torre defiende al alfil, el alfil protege g4, y las blancas aprovecharán para jugar Tc8.