

Me sorprenden con un brillante sacrificio

👤 Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

Venía preparado para jugar una Siciliana aguda y, cuando mi rival eligió la Alapin, pensé que la táctica se enfriaba y la partida tomaría un rumbo más posicional.

Esa impresión duró muy poco: de repente, Espinosa realizó un sacrificio de pieza espectacular en su novena jugada.

A partir de entonces se presentaron tres momentos decisivos. Yo acerté en el mío y él falló en los dos suyos.

Los análisis demuestran que el sacrificio era correcto, y ofrezco mis valoraciones sobre cada uno de los momentos más interesantes.

Julio Espinosa



Crédito: arbitrajedeajedrez.blogspot.com

- **Maestro FIDE cubano, nacido en 1965.**

Ajedrecista alegre y original, con quien coincidí en varios eventos cubanos.

Julio Espinosa - Amador Rodriguez

Campeonato de Cuba Las Tunas (11) 1996

Siciliana Alapin B22

1.e4 c5 2.c3 d5 3.exd5 Dxd5 4.d4 Cc6 5.dxc5!?

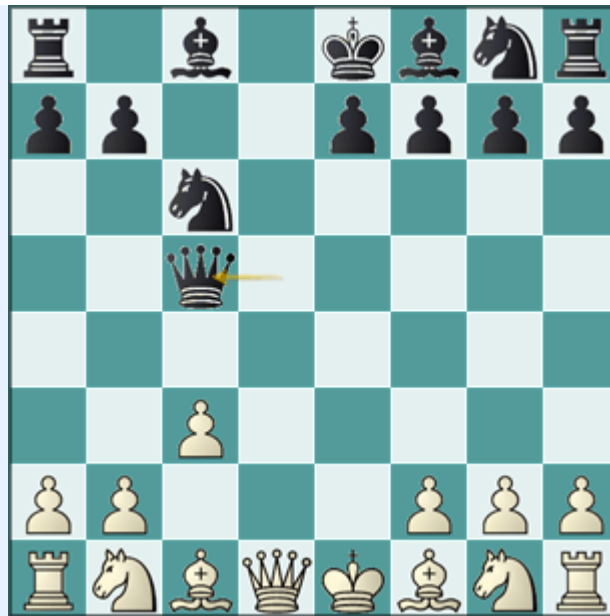


Reseña teórica

Apenas una docena de grandes maestros han explorado esta jugada. Quizás podría verse como una jugada emprendedora de no ser porque las negras pueden optar a un temprano final si ahora cambian damas.

No es que ese final vaya a ser malo —el peón en c5 será difícil de recapturar—. El problema es que, desde el ángulo de las blancas, el final se presenta como una alternativa poco ambiciosa respecto a las líneas normales de la Siciliana.

5...Dxc5



Para jugar a ganar, esta es obviamente la continuación a elegir.

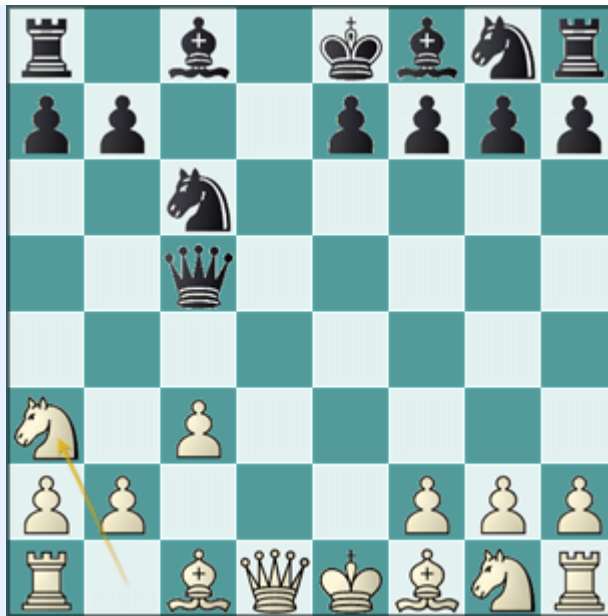
El temprano final se alcanza con 5...Dxd1+ 6.Rxd1



Análisis después de 6.Rxd1

En él se juegan indistintamente 6...Af5, 6...e5 o 6...Cf6 y cuya evaluación es de igualdad aproximada.

6.Ca3!?



Es esta inusual jugada la que da vida a la posición.

6...Da5

Tanto 6...e5 como 6...Cf6 eran posibles, por supuesto, pero ante la amenaza de Cb5 la jugada que tiene sentido es retroceder la dama. Las blancas estarían algo mejor en las alternativas:

- 6...Cf6 7.Cb5 De5+ 8.Ae2
- 6...e5 7.Cb5 De7 8.b3

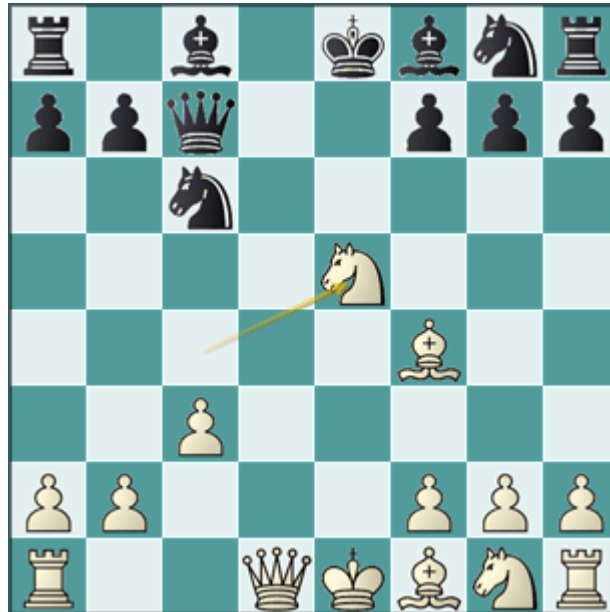
7.Af4!

Una jugada sorpresiva y emprendedora, nada fácil de anticipar. Las blancas insisten en buscar acceso a la casilla c7 con su caballo y refuerzan esa idea.

Es interesante ver cómo han priorizado el desarrollo del flanco dama mientras sus piezas siguen intactas en el flanco rey, algo

inusual en cualquier apertura con blancas.

7...e5 8.Cc4 Dc7 9.Cxe5!!

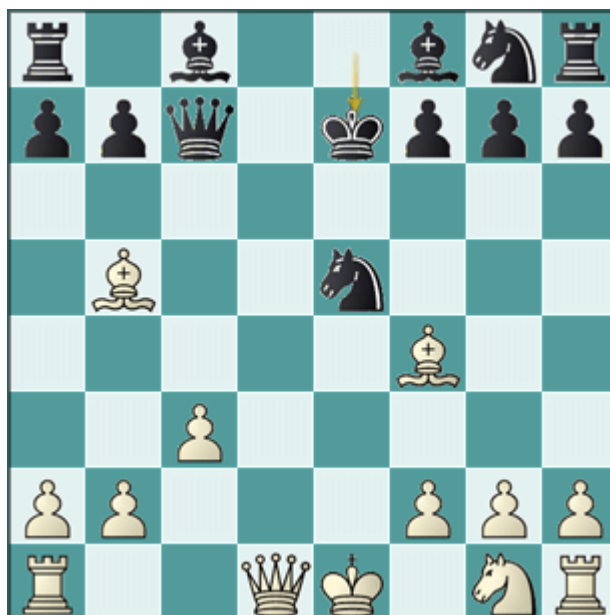


Se trata de un sacrificio brillante, fiel a la lógica del ajedrez. La dama negra se ha movido cuatro veces en ocho jugadas, algo que justifica un castigo.

9...Cxe5 10.Ab5+ Re7

Las blancas tienen solo un peón a cambio de su pieza. Pero han logrado que el rey negro salga a pasear cuando la partida recién comienza.

Ese es el futuro que le aguarda a mi rey, será un rey peregrino justo enfrente de un ejército poderoso. Entonces, ¿vale algo esta pieza?



El primer momento clave.

Juegan blancas y deben elegir entre 11.De2 y 11.Cf3.

Una elección complicada, porque a ambos nos pareció que la continuación evidente era clavar al caballo con De2, facilitando el enroque largo.

La máquina prefiere de largo Cf3, completando el desarrollo de la manera más natural, dejando para después la salida de la dama.

Comencemos por analizar la interesante alternativa 11.Cf3 que ni mi rival ni yo consideramos.

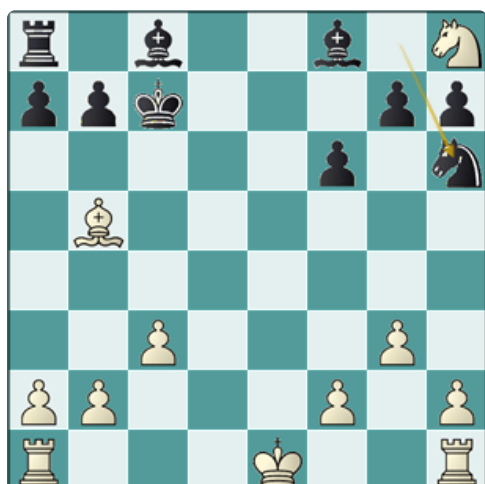


Análisis después de 11.Cf3

Ahora 11...f6 12.O-O Ag4 13.Te1 sería catastrófica. La mejor defensa es 11...Cd3+ 12.Dxd3 Dxf4.

En este momento las negras se salvan por los pelos contra las más lógicas 13.O-O y 13.Td1, pero existe 13.g3, una jugada problemática que mucha gente ni siquiera consideraría. Lleva a la secuencia forzada:

13... Df5 14.De3+ De6 15.Ce5 f6 16.Dc5+ Dd6 17.Dxd6+ Rxd6 18.Cf7+ Rc7 19.Cxh8 Ch6



Análisis después de 19... Ch6

Miro esta posición y me parece fruto de una transición ilógica: pasamos de un rey negro asediado en el centro del tablero a este rey que respira tranquilo en un final, con el caballo blanco lejos y atrapado. Todo ello a cambio de una simple calidad.

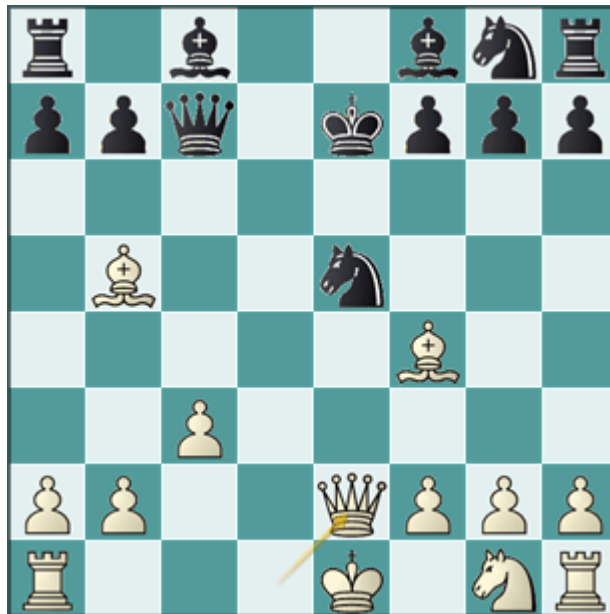
Dudo mucho que en mis tiempos hubiera jugado así. **Es una absurda línea de máquina que un humano no hubiera podido concebir.** He intentado refutarla, pero no he podido. Después de 20.Ac4 Ag4 21.O-O Ah5 22.g4 la máquina dicta sentencia: el caballo escapa y las blancas ganarán el final.

— El veredicto: 11.Cf3!?

Es una jugada lógica, correcta. Las blancas están a la ofensiva y las negras sin posibilidad alguna de jugar a ganar, máximo de tablas y quizás perder si objetivamente los análisis de la máquina son efectivos.

11.De2

Fue la elección de mi rival, que, por cierto, se decidió por ella rápidamente.

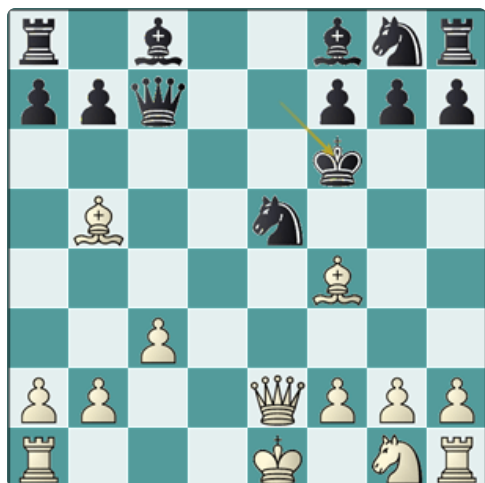


El segundo momento clave.

Juegan negras y debo elegir entre 11...f6 y 11...Rf6

Aquí medité por un largo tiempo. 11...f6 parece única y es cuando aparece en el radar 11...Rf6, una enigmática jugada de fea apariencia y ¡lo peor es que no veía cómo refutarla!

Comencemos por evaluar esa alternativa, 11...Rf6.



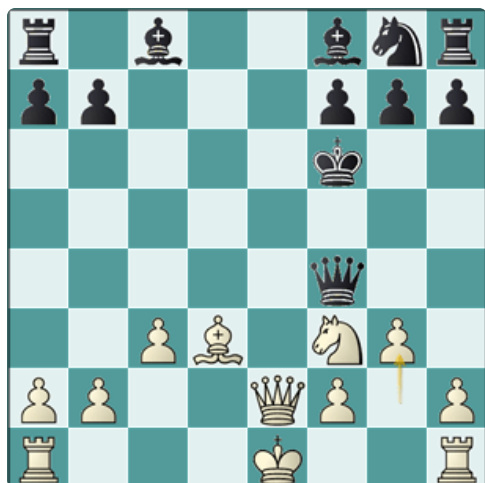
Análisis después de 11...Rf6

¿Por qué considerar Rf6? Es una buena pregunta. Sacar el rey a la tercera fila tiene una muy mala pinta.

Cuando haces f6 para proteger el caballo, te debilitas y será difícil ir a f7 porque te darán jaque por las casillas blancas. Con Rf6 quieres acelerar la defensa, sacar el alfil, el caballo, quizás entonces g6 y Rg7.

Un GM tiene la capacidad de minimizar el rango de jugadas posibles y descartar aquellas anómalas, pero eso no quiere decir que se renuncie a ser original y a optar por jugadas que a primera vista no parezcan del todo buenas.

Después de analizar con seriedad veo dos jugadas que son demasiado incómodas. La primera es 12.Ag3 y la segunda, más concreta, es 12.Cf3!, y sigue 12...Cd3+ 13.Axd3! Dxf4 14.g3!



Análisis después de 14.g3!

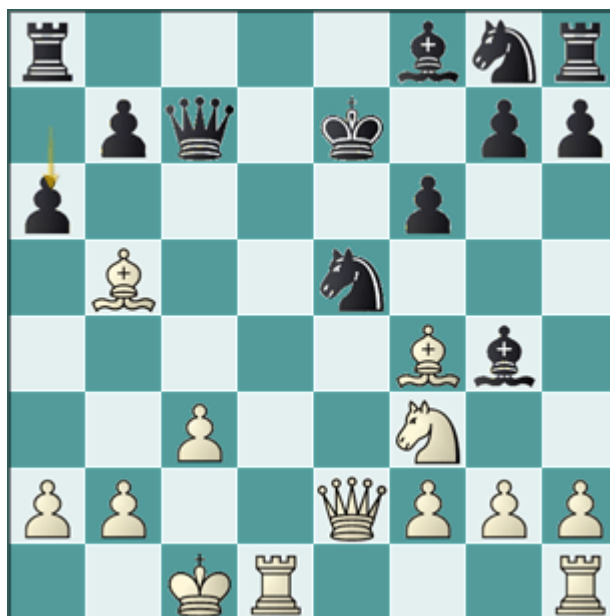
Son cinco piezas sin desarrollar y no hay una buena casilla para la dama. A 14...Dc7 sigue 15.De3 mientras que a 14...Dd6 la respuesta sería 15.Cd2!

— El veredicto: 11...Rf6?

Acerté al no realizar esa jugada. Los análisis confirman que no es la forma correcta para defender la posición.

Regresamos a la partida después de 11.De2

11...f6 12.Cf3 Ag4 13.0-0-0 a6!



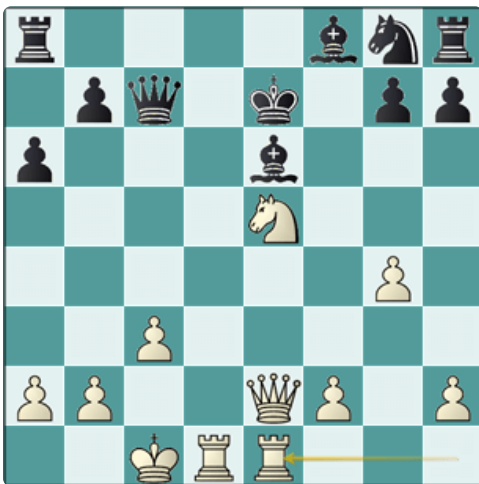
El tercer momento clave.

Juegan blancas y deben elegir entre 14.Ad7 y 14.Axe5.

14.De3?

Y Espinosa no elige ni la una ni la otra. Su decisión lo conduce a la derrota. De nuevo contaba con un par de jugadas interesantes. Con cualquiera de ellas me obligaba a realizar numerosas jugadas únicas para sostener la posición. Cito algunos de los análisis más relevantes:

Comenzamos con 14.Ad7!? Axd7 15.Axe5! fxe5 16.Cxe5 Af5 17.g4 Ae6 18.The1



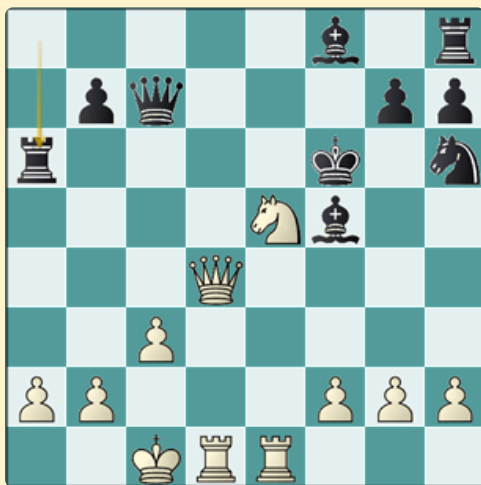
Análisis después de 18.The1

Las negras tienen que encontrar la elegante jugada 18...Re8! y después de 19.Cd7 Dc6! 20.Dxe6+ Dxe6 21.Txe6+ Ae7 pueden posiblemente sobrevivir en el final.

Contra 14.Ad7, otra alternativa es Axf3 15.gxf3 Rf7 y las blancas cuentan con varias opciones, todas complejas pero ninguna decisiva.

- 16.Axe5 fxe5 17.f4 Td8 18.fxe5 g6 19.Df3+ Rg7 20.Ae6
- 16.De4 g6 17.The1
- 16.Aa4 Cd3+ 17.Dxd3 Dxf4+ 18.Rb1 Dxa4 19.Dd5+ y se aproxima el empate.

En cuanto a 14.Axe5, que sobre el tablero no se me ocurrió, la mejor defensa sería 14...fxe5 15.The1 axb5 16.Dxb5 Ch6 17.Cxe5 Rf6 18.Dd5 Af5 19.Dd4 Ta6! 20.Cc6+ Rg6 21.Ce5+ Rf6



Análisis después de 19... Ta6!

La posición intimida porque las cuatro piezas blancas están colocadas de forma óptima, mientras que la torre negra está en h8, el caballo en h6 y el rey en una terrible clavada. Aun así, solo veo tablas forzadas con 20.Cc6+ Rf7 21.Dd5+ Rf6 22.Dd4+.

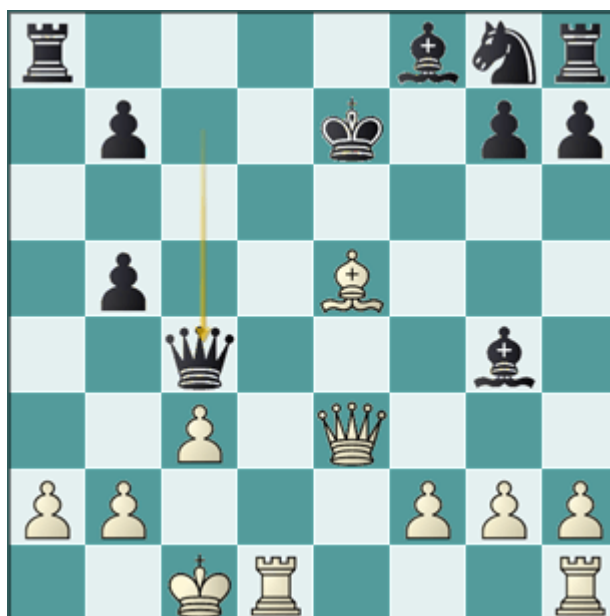
— El veredicto: 14.Ad7 o 14.Axe5

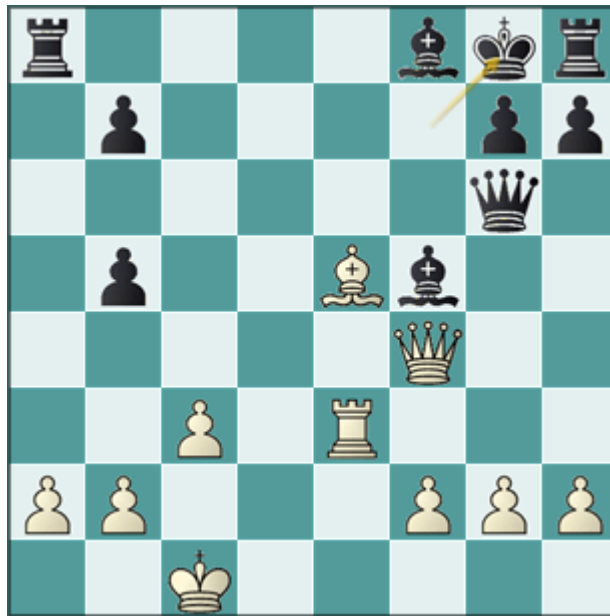
¿Cuál de ellas es la mejor? Creo que ninguna gana, pero puesto a elegir me quedaría con 14.Ad7 porque las negras disponen de un abanico de opciones y ahí está el peligro, existen más posibilidades de equivocarse.

Tras estos análisis detallados sobre las alternativas a 14.De3?, retomamos la partida.

14...axb5! 15.Cxe5 fxe5 16.Axe5 Dc4!

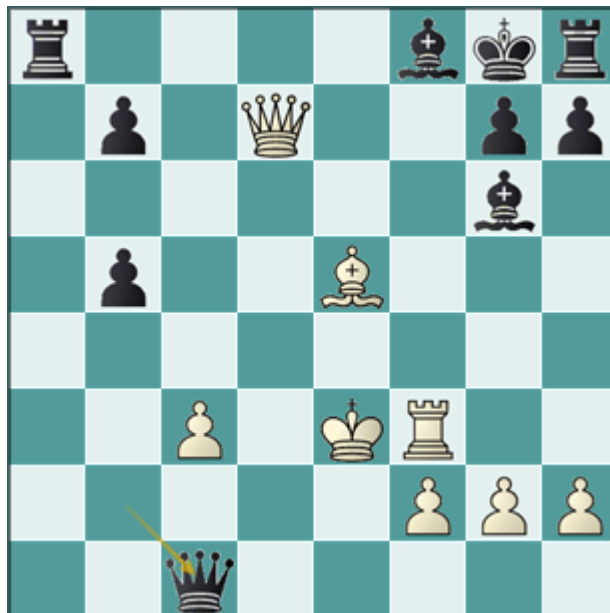
Con un juego preciso he logrado alcanzar una ventaja ganadora.





También podía haber jugado 23...Dg4 forzando el cambio de damas.

24.Tg3 Df7 25.Tf3 Ag6 26.Dg4 Dxa2 27.Dd7 Da1+ 28.Rd2 Dxb2+ 29.Re3 Dc1+



Las blancas abandonan. 0-1