

Ataque y contraataque. Complejidad máxima.

👤 Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

Mi preparación para el Interzonal de Biel en 1985 incluyó varias líneas muy arriesgadas, fruto del momento optimista que disfrutaba. Sería mi segundo Interzonal y había dado un gran salto de calidad desde el anterior en Toluca 1982.

Allí había aprendido una importante lección, un Interzonal era un evento muy especial, tenías que ir con todo lo que pudieras aportar, sin escatimar riesgos.

Justo en la penúltima ronda logré colocar una pieza de esa preparación, una de las más arriesgadas.

Su idea se mantiene intacta pero con el poderío táctico que han alcanzado los módulos, la hacen añicos en algunas de las variantes.

De cara a mostrarla a quienes disfruten del ajedrez, es una experiencia espectacular.

GM Vlastimil Jansa



Crédito: megachess.com

República Checa.

Nacido el 27-11-1942

3 veces campeón de su país.

Logró su título de GM en 1974, el año en que debuté en el Capablanca de Camaguey logrando mi primera norma de MI. Un jugador muy agresivo, con un potencial táctico elevado.

Coincidí con él en numerosas olimpiadas y torneos internacionales individuales.

Amador Rodriguez - Vlastimil Jansa

Interzonal de Biel 1985

Defensa Siciliana B67

1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ag5 e6 7.Dd2 a6 8.0-0-0 Ad7 9.f4 h6 10.Ah4 g5



Entramos a esta agresiva variante que posteriormente repetí en otras dos ocasiones y tuve que enfrentar una vez con blancas.

11.fxg5 Cg4



Aunque esta línea tiene una apariencia eminentemente táctica, su motivación es posicional. Obtener de forma permanente el dominio de la casilla e5 es vital en muchas variantes sicilianas. La táctica aquí es solamente un accesorio, cumple la misión de facilitar que se alcance el objetivo.

12.Cxc6

Una respuesta muy directa y de hecho una de las tres principales.

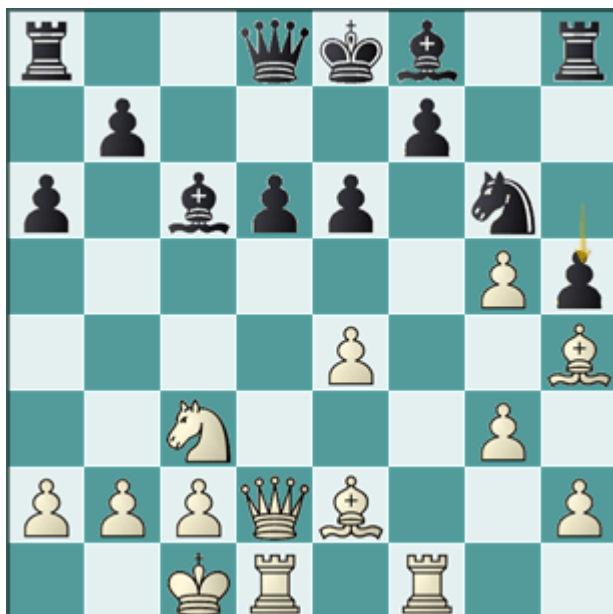
- 12.Ae2 Completa el desarrollo con ganancia de tiempo y libera la casilla f1 para que una torre la ocupe cuanto antes.
- 12.Cf3 Da un grado de protección adicional al peón de ventaja en g5 y de paso ayuda a controlar la casilla e5.

12...Axc6 13.Ae2 Ce5 14.g3 Cg6 15.Thf1

En su momento una novedad aunque en el fondo se trata de jugada muy lógica ubicando la torre en la única columna semiabierta, que es donde debe estar. Son varias las alternativas, entre ellas:

- 15.Ah5? que no funciona por 15...Cxb4 16.gxb4 hxb4
- 15.Tdf1!? tiene su idea para si las negras juegan 15...h5 responder 16.Dd1 aunque no es claro que sea beneficioso porque las negras pueden jugar 16...Ag7
- 15.Rb1!? es la que más se ha jugado. El rey se aparta de la diagonal c1-h6 y alguna torre irá después a f1.

15...h5!?



Una jugada clave en esta variante después de la cual el alfil queda sepultado en la casilla h4. Así las negras admiten que tienen un peón de menos pero por el momento jugarán con una pieza de más.

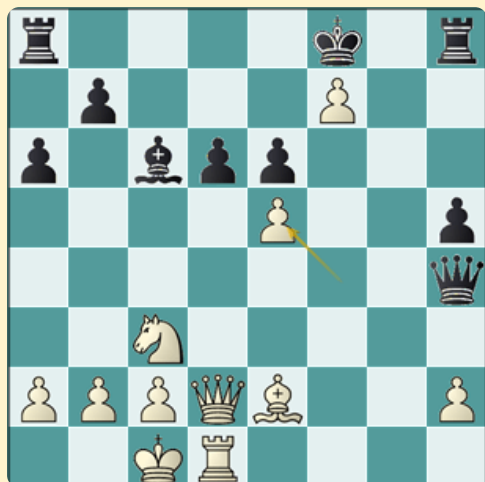
Es una de las principales ideas que inspiraron mi preparación pero lamentablemente hoy no se sostiene tácticamente contra la potencia de una computadora. Existen sin embargo alternativas menos espectaculares pero muy jugables.

- *15...Ae7 es una opción razonable que lleva prácticamente forzado a la variante 16.gxh6 Cxh4 17.gxh4 Af8! 18.Dd4 Txxh6 19.h5 Dg5+ 20.Rb1 Dc5 21.Dd3 De5 y si, las negras tienen un peón de menos para siempre, pero dos de los peones blancos están doblados en la columna 'h' con poco futuro inmediato.*
- *15...hxg5 es la otra posibilidad, que no es descabellada tampoco. 16.Axg5 Dxg5 17.Dxg5 Ah6 18.Dxh6 Txxh6 y contra h4 o Tf2 las negras jugarán 19...Re7 y a cambio del peón tienen un final sólido que es factible de defender por un largo tiempo.*

16.Rb1

La jugada humana que cualquiera de nosotros realiza al toque. A la máquina se le ocurre una respuesta directa realmente interesante.

16.e5!! Cxe5 (16...d5 17.Ad3 es demasiado incómodo, llueven las ideas en favor de las blancas.) 17.g6! Ah6 18.gxf7+ Rf8 19.Tf4 Axf4 20.gxf4! Dxh4 21.fxe5



Análisis después de 21.fxe5

Las cosas no pintan bien para el rey negro.

16...Dc7?!

Una de esas jugadas que si no te las explica su autor difícilmente la entenderás. Es una jugada provocadora, probablemente incorrecta, que defiende el peón de f7 para hacer posible un eventual enroque largo.

Estuve un buen rato considerando sacrificar otro peón para forzar una simplificación y obtener un final temático y razonable.

Mi rival, sorprendido por mi elección de apertura, se estaba quedando sin tiempo y un temprano final no era la manera de ponerlo a prueba. Por ello tomé la decisión de mantener la mayor cantidad de piezas sobre el tablero.

16...Ag7! era de todas formas la respuesta correcta. La idea es ubicar este alfil como un monstruo en la casilla e5. La continuación sería 17.Dxd6 Dxd6 18.Txd6 alcanzando el siguiente final:



Análisis después de 18.Txd6

Las negras tienen dos peones de menos pero a cambio han evitado colapsar por ataque a muy corto plazo y el final se presenta muy interesante.

- 18...Axc3 19.bxc3 Axe4 es un único peón de menos compensado por los "dobles peones doblados" de las blancas y su alfil encerrado.
- 18...Ae5 es un eventual refinamiento, aceptando jugar con dos peones de menos, pero las perspectivas son interesantes.

17.Ad3

En su lugar existía 17.Dd4!, otra potente jugada de máquina que asociada a un posterior sacrificio de pieza, vuelve a refutar el planteamiento de las negras. 17...Th7 (17...0-0-0 18.g4!; 17...Ae7! 18.g4 Th7 19.Ae1! hxg4 20.Ag3) 18.g4!!



Análisis después de 18.g4!!

18...Cxh4 19.Cd5!! y se abren muchas variantes en las que las negras pierden en todas.

17...Ag7 (con idea de 18...Ae5) 18.e5!? Axe5 19.Df2



He logrado equilibrar la posición y este es un momento de suma importancia porque debo decidir qué hacer con mi rey.

19...Td8

Con esta jugada indico que mi preferencia es realizar un enroque largo artificial mediante la secuencia Td7-Rd8-c8 y es que enrocar largo es la elección mayoritaria en estas variantes del Rauzer con piezas negras.

Según el módulo de análisis, era perfectamente posible 19... 0-0!?, una jugada que para el ojo humano resulta algo temeraria. Tiene lógica porque el alfil encerrado en h4 impide un ataque directo contra el rey negro.

20.Ce4 Axe4 21.Axe4 Td7

No funcionaba 21...d5? 22.Axg6! fxg6 23.Tde1 con ventaja ganadora pero 21...0-0!? hubiera sido preferible quizás.

22.Td3 Tg8!?



Insistiendo en el avance d5, para estar listo para recapturar de torre en g6. Tanto Dc4 como Ag7 eran también posibles.

23.Tb3! d5

23...b5 debilitaba el flanco dama hacia donde yo planeaba trasladar mi rey.

24.Axg6?

Le da sentido a mi jugada 22...Tg8. Jansa temió que retroceder con 24.Ad3 dejaría a su torre descolocada en el flanco dama y es una valoración comprensible pero después de 24...Rd8 25.De2! no puedo continuar con mi plan de enroque artificial y mientras tanto mi peón en h5 queda vulnerable.

24...Txg6 25.De2 Dc4! 26.Td3 Ag7 27.Dxh5



Las blancas vuelven a contar con un peón de más pero ¿qué pasa con el alfil en h4? Si no existe algo decisivo en esta posición, debe ser porque mi torre en g6 está también fuera de juego, aunque de forma temporal. Lo cierto es que he salido de la zona de peligro y estoy objetivamente algo mejor, con la iniciativa y el futuro en mis manos.

27...e5 28.Txf7!

Cuando había alcanzado mi mejor posición en toda la partida, Jansa encuentra este brillante recurso pese a contar con escasos minutos en su reloj.

28...Txf7

No era posible capturar con el rey. 28...Rxf7? 29.Tf3+ Rg8 30.Dxg6 De2? 31.De8+ Rh7 32.Dh5+ Rg8 33.Tf8+ ganando.

29.Dxg6 Rf8 30.Dd6+ Rg8



La partida está a punto de terminar aunque eso no lo sabíamos ninguno de los dos. Es una posición en la que algo tiene que pasar porque los peones pasados en g5 y e5 se vislumbran amenazantes y las columnas 'd' y 'f' también.

De momento amenaza mate en f1 lo cual ofrece siempre un momento de entusiasmo interior.

31.De6??



Jansa evita el mate de forma natural con esta clavada poderosa que a su vez amenaza rematar con g6. Es sin embargo un error perdedor y se queda con 30 segundos, en contraste a los dos minutos con que contaba yo.

Después de 31.Txd5 e4 (31...Tf2 32.Td2!) 32.Td1 e3 33.g4 e2
34.Tc1 Tf1 35.Dd8+ Rh7 36.Dd3+ Dxd3 37.cxd3 Rg6 38.Rc2 Ae5!
la partida debe terminar en tablas, por ejemplo 39.Te1 Txe1
40.Axe1 Axh2

31...d4??



Wow. A un grave error sigue otro y este todavía más brutal.

Parece una jugada muy brillante, la dama se sacrifica en la casilla c4 porque la torre blanca en d3 obstruye la diagonal hacia f1 y entonces mi torre aprovecharía para dar mate.

Lo que mi carencia de tiempo me impidió ver es que la dama desde c4 seguiría clavando a mi torre en f7. Y mi rival tampoco lo ve.

¡Quien si la vió en el acto fue mi entrenador Reinaldo Vera que seguía la partida en primera fila!

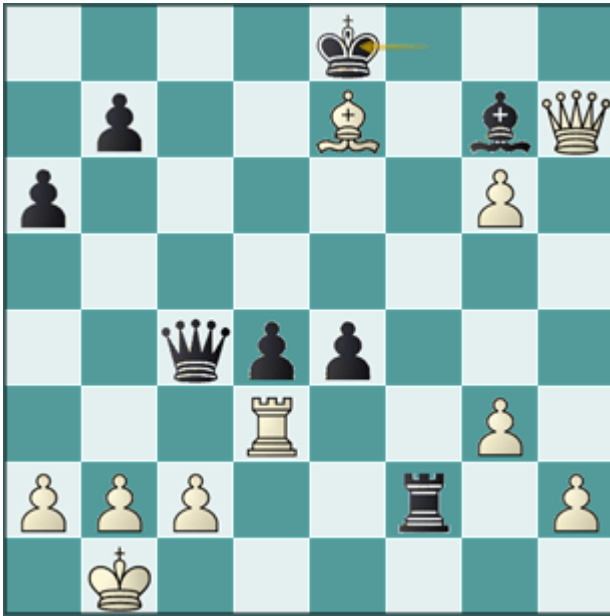
La partida la ganaba sin sobresaltos con la tranquila continuación 31...Dc6! que vuelve a insistir en el mate en f1 y para evitarlo las blancas tienen que retroceder a h3 que pierde fácil. 32.Dh3 e4

33.Td2 (33.Td1 Tf2 34.Tc1 Db6 35.b3 Dd4 36.Dc8+ Rh7 37.c3 Dd2 38.g6+ Rh6-+) 33...e3 34.Te2 Db5! 35.Dc8+ Rh7 36.g6+ Rh6

32.De8+??

32.Dxc4 y me levantaba de la mesa con un cero gigante en la planilla.

32...Tf8 33.Dh5 e4! 34.g6 Tf2! 35.Dh7+ Rf8 36.Ae7+ Re8!



Y no recuerdo si abandonó o perdió por tiempo.

0-1