La partida que salvó a Cuba en Salónica 1984

Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

En la década de los 80, Cuba se encontraba en el top mundial del ajedrez. Desde el puesto 9 en Lucerna 1982, 11 en Salónica 1984, 9 en Dubái 1986, 9 en Salónica 1988 y 7 en Novi Sad 1990.

Resultados brillantes en los que los tres primeros tableros estuvieron siempre defendidos por Nogueiras, Guillermito y ***Amador Rodríguez****.*

En 1984 íbamos muy bien hasta que nos correspondió enfrentarnos al poderoso equipo de la Unión Soviética en la penúltima ronda, y solo sacamos medio punto.

Al día siguiente, última ronda de esa Olimpiada, nos emparejaron con otro de los grandes: Hungría. Otro descalabro nos hubiera enviado al fondo de los mares, porque así funciona el sistema suizo.

Silvino cayó ante Gyula Sax, Nogueiras entabló con Portisch y Guillermito con Ribli. La ubicación final del equipo cubano quedó en mis manos. Lo comprendí y luché con todas mis fuerzas contra el famoso GM András Adorjan, quien me había barrido del tablero dos años atrás en el Interzonal de Toluca.

András Adorjan



Crédito: chess.com

- **GM de Hungría, 31-03-1950 – 11-05-2023 (73 años)**
- Participó en cuatro Olimpiadas Mundiales y fue campeón nacional en tres ocasiones.

Adorjan fue un renombrado teórico de fama mundial, especialmente por sus enciclopédicos conocimientos sobre la Defensa Grünfeld y la Siciliana.

Mantuvo una relación profesional muy estrecha con Garry Kasparov, colaborando en varios de sus grandes enfrentamientos.

Fue también el entrenador oficial de Peter Leko durante varios años.

En su faceta de autor publicó numerosos libros de gran aceptación, centrados en demostrar que es posible jugar para ganar con piezas negras.

Amador Rodríguez - Andras Adorjan

Olimpiada Mundial de Salónica (14) 1984

Defensa Siciliana Alapin B22

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.c3 d5 4.exd5 Dxd5 5.d4 Cf6 6.Ca3



Reseña teórica

Muy en contra de mi voluntad, jugué una línea secundaria para evitar sus extraordinarios conocimientos. Hemos venido a parar a una posición increíblemente popular en la que se han disputado más de 6.000 partidas. Las tres jugadas más empleadas son 6...Cc6, 6...Dd8 y 6...a6. Figuran en el repertorio de los mejores jugadores del mundo.

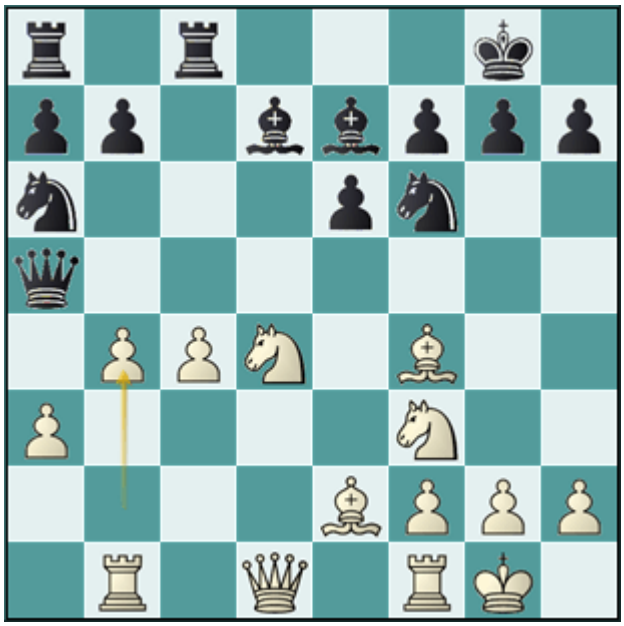
Adorjan siempre fue un gran teórico y en esta partida opta por 6...Ae7 que junto a 6...cxd4 se ha jugado también muchísimo.

6...Ae7 7.Cb5 Ca6 8.c4 Dd8 9.Ae2 0-0 10.0-0 cxd4 11.Af4! Ad7 12.Cbxd4 Db6



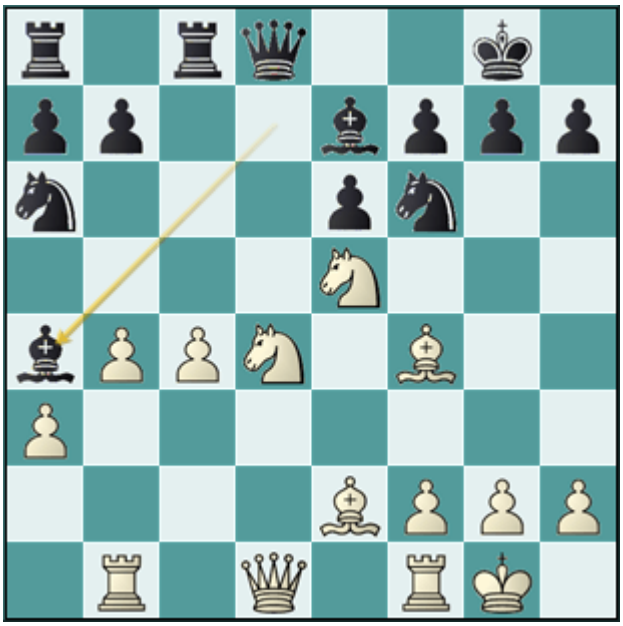
Ambos hemos completado el desarrollo y debo poner atención al hecho de que mi dama no dispone de una casilla segura y podría caer bajo fuego de las torres enemigas desde c8 y d8.

13.Tb1 Da5?! 14.a3 Tfc8 15.b4!



De esas jugadas que hacía yo al toque, sin molestarme a calcular. ¿Y si se come el peón? Bueno, tiene mala pinta, algo aparecería, intuición por encima del cálculo.

15...Dd8 16.Ce5 Aa4?!

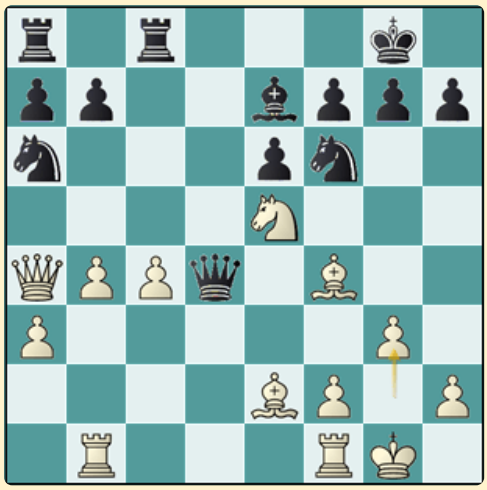


En la partida me pareció una jugada natural. Lo primero que miré fue capturar en a4, él hace lo mismo en d4, ataca mi alfil y cuando me retire a g3 juega Ce4 y ahí mismo lo dejé.

Mover la dama protegiendo al caballo está bajo el amparo de la lógica porque el alfil queda alejado y solitario en a4. Me recordó una partida que gané a Guillermo Estévez con un motivo similar, que comentaré más adelante.

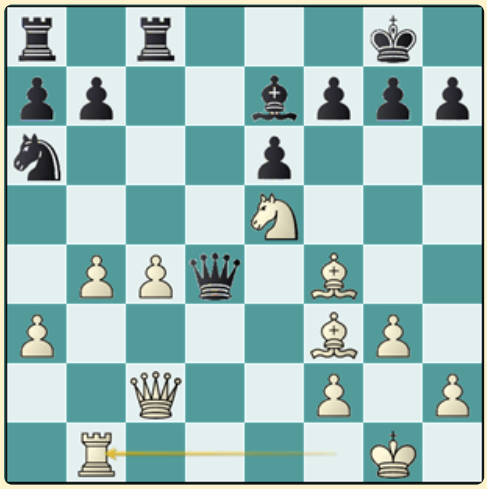
17.Dd3

De aquí para e3 y he encontrado finalmente una casilla adecuada para mi dama. Consulto el módulo y sugiere la siguiente variante: 17.Dxa4 Dxd4 18.g3



Análisis después de 18.g3

Que, obviamente, no me pasó por la cabeza y menos aún la continuación 18...Ce4 19.Af3! Cc3 20.Dc2 Cxb1 21.Txb1

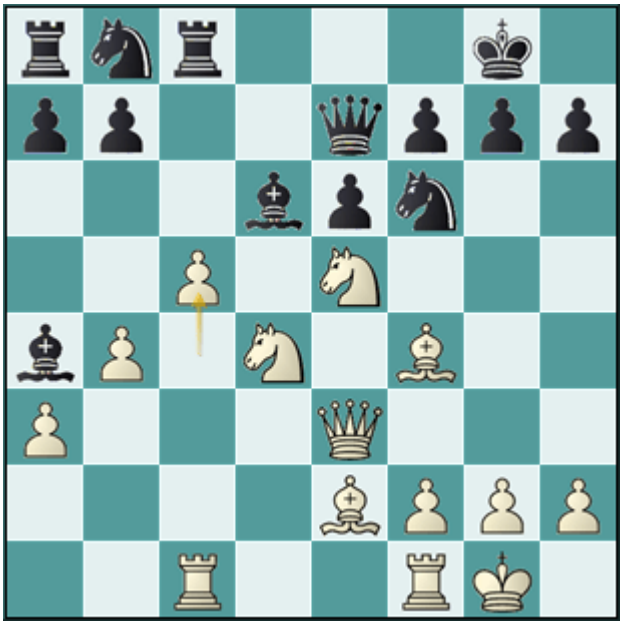


Análisis después de 21.Txb1

Y así, por la cara y con calidad de menos, me da 4 puntos de ventaja. Los dos alfiles están apuntando para allá, la dama deambulando por tierras movedizas y el peón en b7 cayendo.

¡Cosas de máquinas!

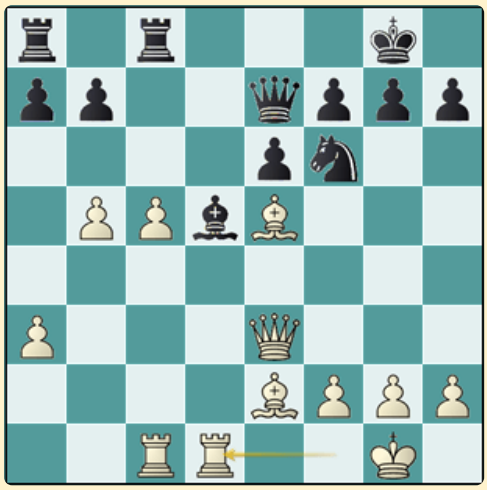
17...Ad6 18.De3 De7 19.Tbc1 Cb8 20.c5!



Sin preocuparme por entregar la casilla d5, mi rival va a sufrir más. Si retrocede con el alfil a c7 respondo Af3 y la presión sobre b7 se pone insoportable. Observa al caballo en b8 y al alfil en a4 que no pintan nada.

20...Axe5 21.Axe5 Cc6 22.Ad6

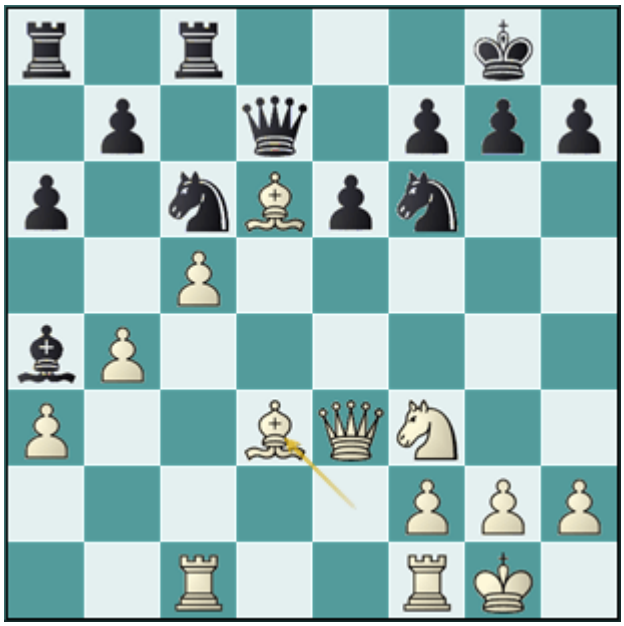
El módulo vuelve a frotar la lámpara y ofrece la siguiente línea: 22.Cxc6 Axc6 23.b5 Ad5 24.Tfd1



Análisis después de 24.Tfd1

A la cual le otorga una mayor puntuación y no lo sé, no lo tengo claro. Mi posición es excelente pero su caballo de b8 se cambió y el alfil de a4 se mudó para d5.

22...Dd7 23.Cf3 a6 24.Ad3

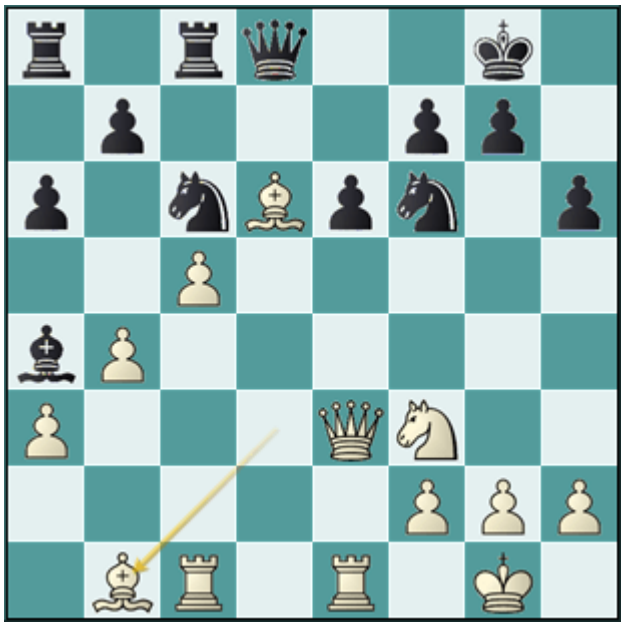


24...h6

Adorjan estaba ya consumiendo bastante tiempo. Se notaba incómodo, se paraba, se quitaba el jersey, volvía a pensar y al poco rato se lo ponía otra vez. Repitió esa rutina en un par de ocasiones.

24...Ab5 era la jugada crítica porque mi posición se priva de mucho potencial sin el alfil de casillas blancas. Me lleva a pensar que en lugar de 24. Ad3 tenía que haber jugado 24.Tfe1.

25.Tfe1 Dd8 26.Ab1



Ahora me doy que esta jugada no fue la más precisa. Las piezas mayores de las negras están atascadas en la octava fila y yo ansioso por ganar, decido que es el momento de ir a buscar su rey con el plan temático Ab1-Tc4-Tf4-Dd3 buscando Txf6 y Dh7 mate.

Pasé por alto, sin embargo, que mi alfil deja de controlar b5 y Adorjan aprovecha para crear un contrajuego efectivo.

26...a5! 27.Tc4

El módulo hace una sugerencia increíble: 27.b5!? Axb5 28.Db3 Aa6 29.Tcd1

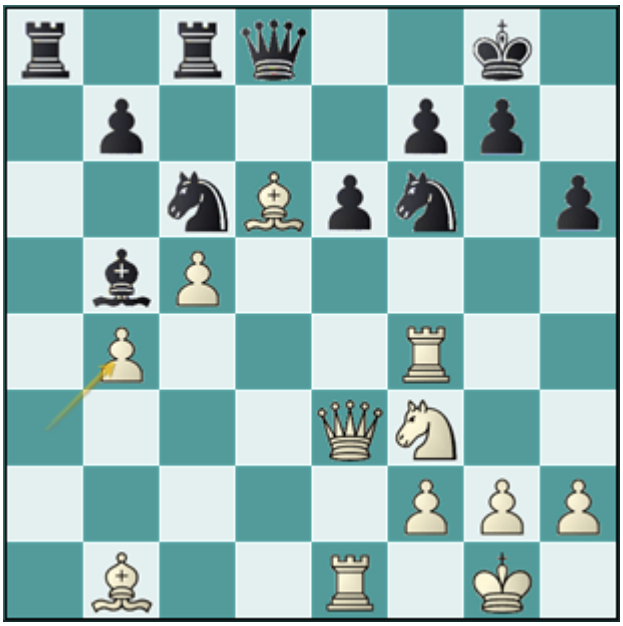


Análisis después de

Y eso es algo que está por encima de mi nivel para darle un veredicto definitivo. Es una idea genial, hay que admitirlo, porque las piezas negras quedan ahora más atascadas todavía.

Quizás el módulo vió hacia adelante los problemas que me esperan a través de la columna 'a' y decidió cambiar el futuro modificando el pasado, como ocurrió en el primer Terminator.

27...Ab5 28.Tf4 axb4 29.axb4

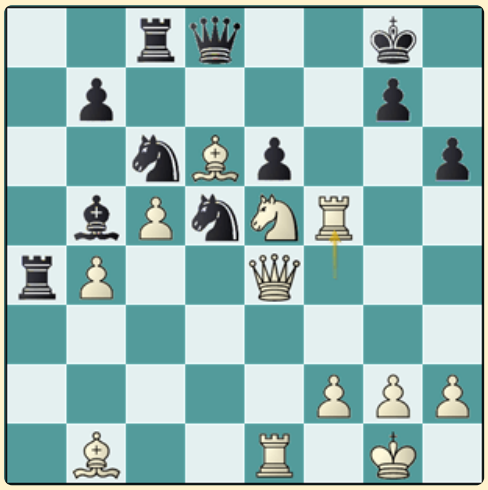


Hasta aquí la partida ha sido de alto nivel. A partir de ahora baja bastante la calidad como consecuencia de que Adorjan se ha quedado casi sin tiempo y yo caigo en la trampa y me dejo llevar por mis impulsos buscando explotar esa carencia.

> *Es increíble pero esto me ocurrió varias veces en mi vida y me refiero a que estando por delante en el tiempo y en la posición me dejo arrastrar por el zeitnot de mi rival y juego a la par de rápido con consecuencias negativas.*

29...Ta4 30.Dd2

Pude multiplicar mi ventaja jugando 30. Ce5! porque no puede responder 30...Cd5 31.De4 f5 32.Txf5!



Análisis después de 32.Txf5!

El ataque es demoledor.

30...Tca8 31.h4

Agresiva por gusto. Mejor era 31.h3 porque no impide que la torre eventualmente vaya hasta h4 y sobre todo, porque controla la casilla g4 que me hará falta después.

31...Ta3?! 32.Td1

La jugada más precisa era 32.Cd4! Cxd4 33.Txd4

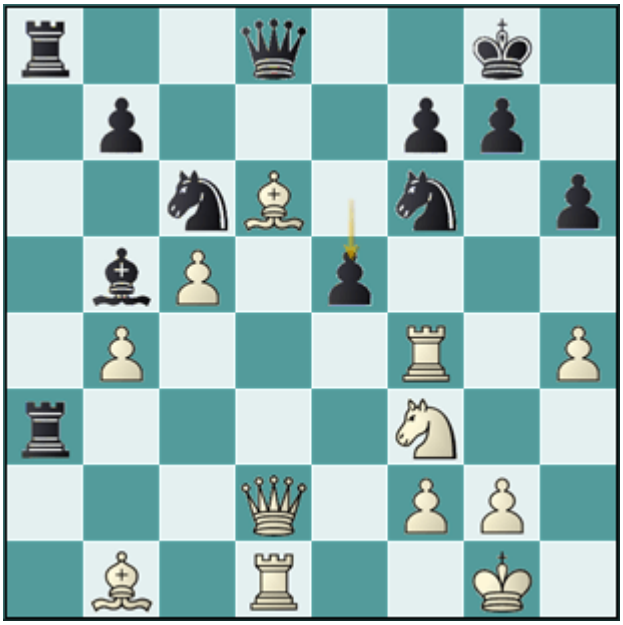


Análisis después de 33.Txd4

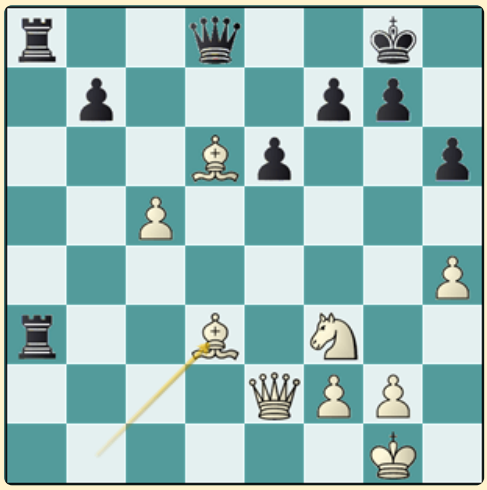
Con ventaja posicional decisiva.

32...e5?

Desesperación y falta de tiempo.



Claro que con un minuto y sin incremento era imposible calcular que después de 32...Cd5! 33.Dc2 funcionaría la variante Ad3! 34.Txd3 Ccxb4 35.Txb4 Cxb4 36.De2 Cxd3 37.Axd3



Análisis después de 37.Axd3

Porque es incalculable incluso con mucho tiempo disponible.

33.Tf5?

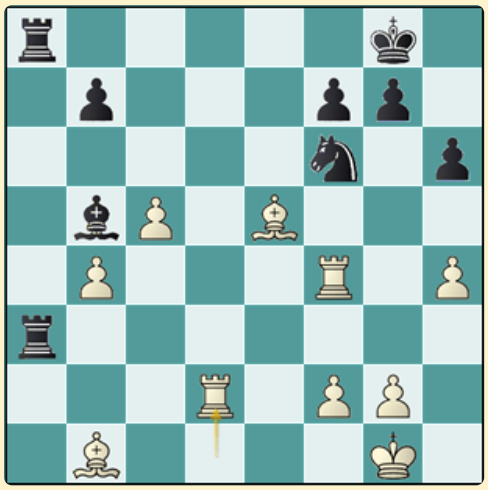
Más increíble todavía es cómo yo decidí no comerme ese peón y seguir con las vista fija en su reloj.

Quien no lo vivió nunca podrá entenderlo. En aquellos relojes mecánicos, cuando se izaba la bandera era todo un drama.

Recuerdo gente que antes de realizar su jugada, se levantaban de la mesa, se agachaban en el lateral, recto con la ubicación del reloj, para tratar de descifrar cuántos segundos podrían quedar a su rival antes de responderle.

En su ascenso antes de caer, la bandera avanzaba con esa inclinación tan familiar y predecible hasta un cierto punto.

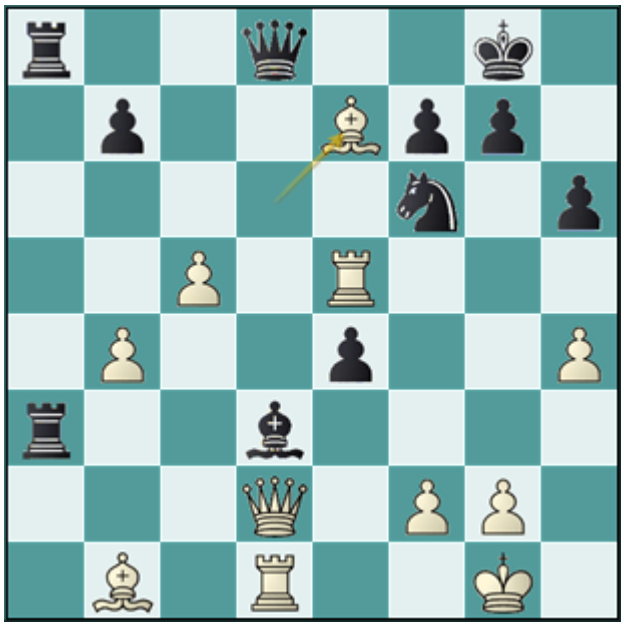
Imagino que si hubiera visto su jugada 36...Dd4 me lo hubiera comido pero realmente no estaba calculando hacia adelante. Era bien sencillo jugar 33.Cxe5! Cxe5 34.Axe5 Dxd2 35.Txd2



Análisis después de 35.Txd2

Peón de más y pareja de alfiles.

33...e4 34.Ce5 Cxe5 35.Txe5 Ad3 36.Ae7



Pensé que esta jugada era definitiva, pero no es así.

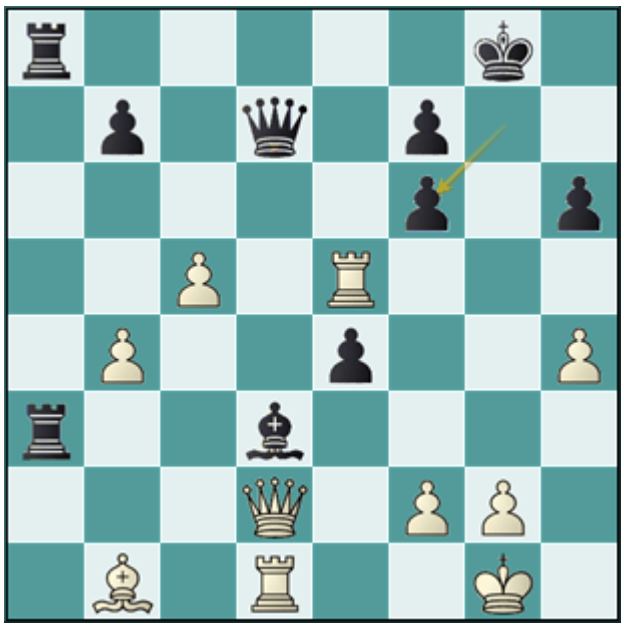
36...Dd7?

El error decisivo.

Las negras pudieron jugar 36...Dd4! 37.Axf6 gxf6 porque no es posible 38.Th5? por e3! 39.fxe3 Dg4! 40.Td5 Axb1.

La continuación forzada 38.Tf5 Rg7! 39.Df4 (39.Th5? e3-+) Ta1 40.Th5 Th8 llevaba a tablas por repetición de jugadas.

37.Axf6 gxf6

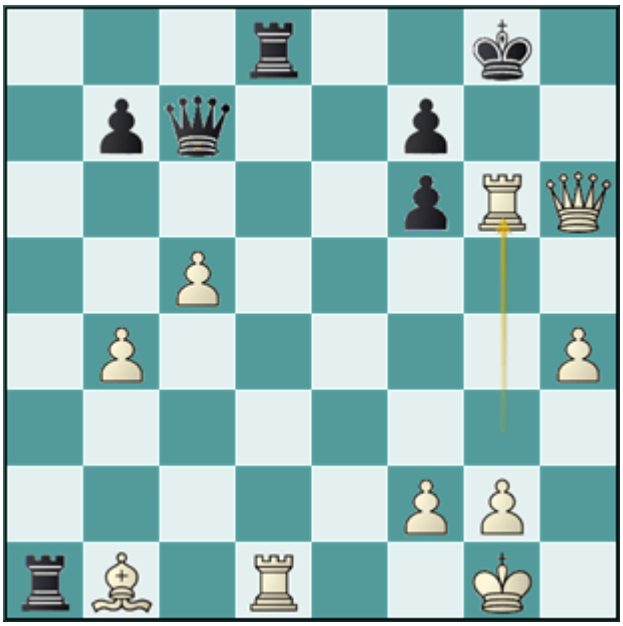


38.Txe4!

La partida queda finiquitada.

Creo que Adorjan solo había previsto la jugada 38.Th5 de apariencia muy peligrosa, contra la que había descubierto la secuencia salvadora 38...Dg4! 39.Dxh6 Dxd1+ 40.Rh2 Dxh5!

38...Td8 39.Dxh6! Ta1 40.Te3 Dc7 41.Tg3+ Ag6 42.Txg6+!



42.Txg6+ fxg6 43.Dxg6+ Rf8 44.Dxf6+

1-0

Una victoria que no solo salvó la ronda, sino la ubicación final del equipo cubano en Salónica 1984. Después de Toluca, esta partida tuvo un sabor especial.