

## ¿Cómo derrotar a un gran maestro?

 Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

 06/01/2025 11:52:30

*Derrotar a un gran maestro es difícil pues requiere conocimientos, habilidad y energía.*

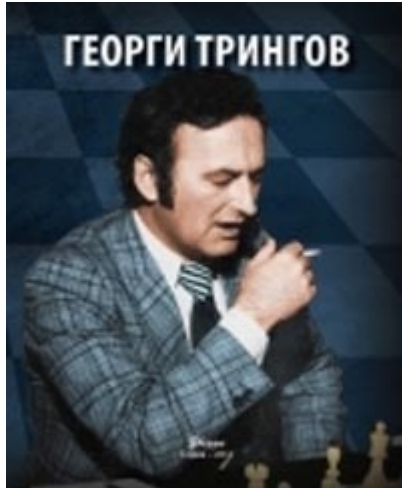
*No obstante, no todos los días son iguales en el desempeño de un gran maestro. Si le juegas muy bien y estas concentrado al máximo te puedes anotar un buen punto sin tener que recurrir a un esfuerzo extremo.*

*Y es que ganar no implica emplear una variante alocada y sacrificar piezas antes de tiempo. En muchas ocasiones basta simplemente con jugar normal y es tu rival, quien teniendo un mal día, te mostrará el camino.*

*Es el caso de la siguiente partida, en la que juego bien, sin nada extraordinario y eso me fue suficiente para alcanzar la victoria.*

*Al revisar la partida contra los módulos de análisis, encuentro **dos detalles relevantes** que quiero compartir con vosotros.*

## Georgi Tringov



**GM Bulgaria**

**07-03-1937 - 02-07-2000 (63 años)**

Una figura importante en el ajedrez búlgaro, representando a su país en 12 Olimpiadas Mundiales.

Me enfrenté a él en tres partidas muy disputadas, de las cuales gané dos y perdí una.

---

### **Georgi Tringov - Amador Rodriguez**

**Vrnjacka Banja 1977**

**Defensa Siciliana**

**1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Dxd4**



## Reseña teórica

La variante 4.Dxd4, un arma eventual.

1. Es una conocida alternativa para evitar entrar de lleno en variantes tan rebosadas de teoría como la Najdorf o Dragón.
2. Lo normal ahora es responder con 4...Cc6 pero yo también preferí quitarme teoría de encima.
3. Contra 4...Cc6 sigue 5.Ab5 y más adelante las blancas enrocarán largo. 4...a6 es más tranquila, más posicional.

En Cuba, el MI Nelson Pinal jugaba asiduamente esta línea con blancas.

Personalmente no creo que las negras vayan a enfrentar problemas contra esta variante,

muchos más aguardan en las líneas teóricas habituales contra la Siciliana.

Regresamos a la partida ...

**4...a6 5.c4 Cc6 6.Dd2 g6 7.b3 Ag7 8.Cc3 Ag4**

Actualmente minoritaria respecto a 8...Cf6 aunque más efectiva, en porcentaje. Por el momento vamos transitando por una variante tranquila donde el orden de jugadas no es significativo.

**9.Ab2 Cf6 10.Cg1!?**



Una jugada original que desde aquel entonces no ha tenido seguidores, seguramente porque retroceder un caballo en la jugada 10 para después tenerlo que volver a desarrollar no es un concepto inspirador.

La idea si que existe y es obligar a que el alfil retroceda, dejando la puerta abierta a un

temerario enroque largo. En su lugar, 10.Ae2 0-0 11.0-0 Da5 sería una continuación habitual en este tipo de posiciones.

**10...0-0 11.f3**

Yo esperaba 11.h3 Ad7 12.Cf3 seguida de Ad3 y 0-0 con una ligerísima ventaja de las blancas.

**11...Ad7 12.Cge2 Da5 13.Cg3 h5 14.Ae2 Tac8 15.0-0-0?**



Esta jugada cambia por completo el caracter de la partida. De un planteamiento alternativo y apacible pasamos a una Siciliana real con enroques opuestos. El signo de interrogación se debe a que el momento elegido para enrocar largo no podía ser peor, las negras tienen ya situadas sus piezas de la manera más conveniente.

**15...b5! 16.Rb1 Tfd8**



Una de esas jugadas que hacemos rápidamente, al ser bastante normal y coherente con Tac8 que se jugó recientemente. Con ella las negras completan su desarrollo y todas sus piezas se ubican fuera de la casilla original.

Puede afirmarse que las negras están ligeramente mejor, no porque hayan hecho mucho, sino porque su rival ha hecho muy poco y generalmente para mal. El caballo en g3 no pinta bien y el enroque largo es una bomba de relojería en su contra.

Es precisamente la ubicación del rey blanco la que dispara la evaluación del módulo de análisis, que en lugar de la jugada de la partida, ofrece una sugerencia tan inesperada como radical y ciertamente muy eficiente.

**El primer detalle.**

*La sugerencia comienza con 16...bxc4, una de esas jugadas que normalmente no apetece hacer de inmediato porque después de 17.Axc4*



*Análisis después de 17.Axc4*

*Lo que has hecho es contribuir a que el alfil que estaba tranquilito en e2 se traslade a una casilla más ofensiva.*

*Aquí se trata de que las blancas habían realizado un sospechoso enroque largo en su turno anterior y este es un apartado en que las computadoras brillan, detectando al vuelo cualquier oportunidad táctica, por muy oculta al ojo humano que se encuentre.*

*El análisis continúa con 17...Cb4 18.a3*



Análisis después de 18.a3

*Esta secuencia la descarté en el acto, pensando que me veía obligado a retroceder el caballo a c6 sin más.*

*La máquina detecta una continuación brillante que no está basada en cálculo directo, sino en una profunda evaluación que combina la estrategia con la táctica. 18...Txc4!! 19.bxc4 Cc6*



Análisis después de 19...Cc6

*Las negras tuvieron que retroceder el caballo, ciertamente, y antes de hacerlo sacrificaron una calidad sin mediar de por medio un solo peón.*



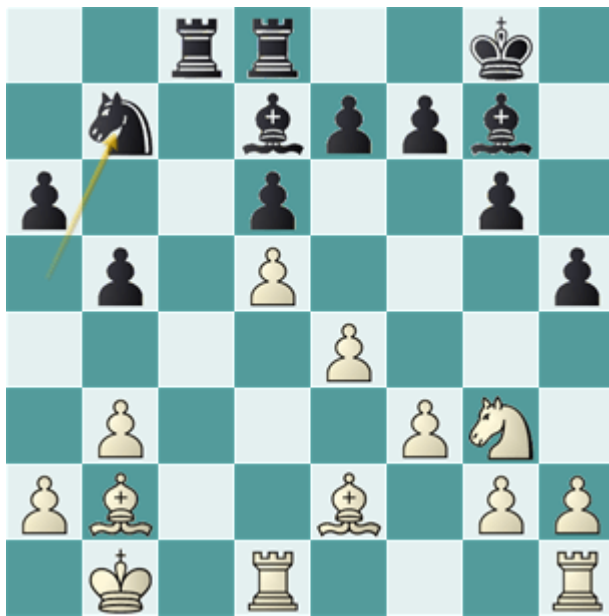
Una inspección visual más cercana revela que la posición blanca está destruida en el flanco dama, donde se encuentra su rey.

Se aproximan amenazas sencillas como Tb8 y Ce5. El peón de c4 va a caer y el caballo blanco en g3 está demasiado alejado.

Normalmente entregas la calidad y si todo va bien, obtienes una buena compensación. Aquí el alcance es mucho mayor, a corto plazo la posición blanca está perdida.

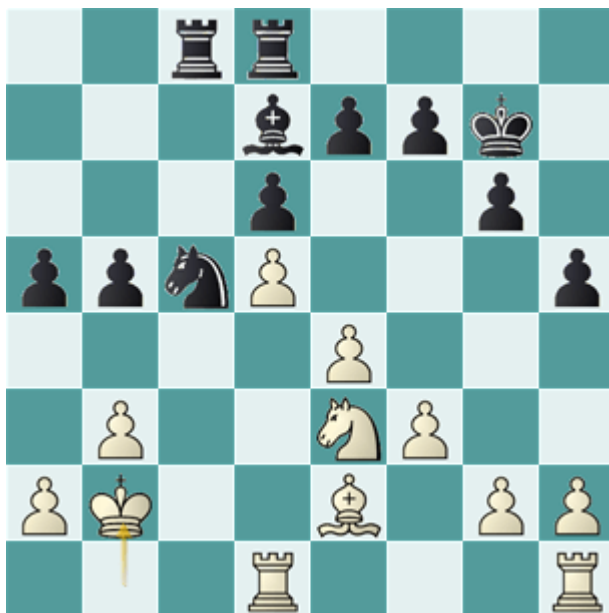
- 20.e5 Cxe5 21.Cd5 Dxd2 22.Cxe7+ Rh7 23.Txd2 Cxc4
- 20.Cd5 Cxd5 21.Dxa5 (21.cxd5 Tb8 22.dxc6 Dxa3; 21.Axg7 Tb8+ 22.Ab2 Cc3+ 23.Ra1 Tb3 24.Dc1 Ce5) 21...Cxa5 22.Txd5 Tb8
- 20.Cf1 Tb8 21.Rc1 Ae6 22.Ce3 Cd7; 20...Cxe5 21.Cd5 Dxd2 22.Cxe7+ Rh7 23.Txd2 Cxc4

**17.Cd5 Cxd5 18.Dxa5 Cxa5 19.cxd5 Cb7!**



La estructura es igual pero no es una posición de igualdad. Son las negras quienes muy pronto se van a apoderar de la iniciativa en este final.

**20.Cf1 Cc5 21.Ce3 a5 22.Axg7 Rxg7 23.Rb2**



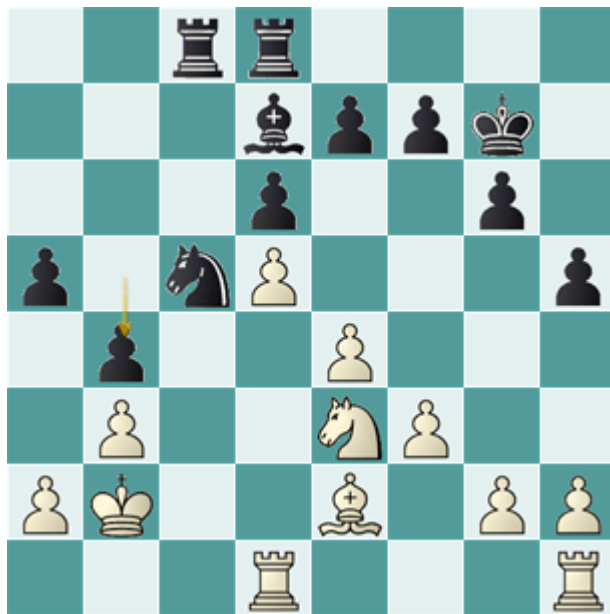
Estoy seguro de que si muestro esta posición a un buen número de ajedrecistas responderán con la palabra igualdad.

Sin embargo, una posición no es un ente aislado dentro de una partida que ha ido evolucionando desde el principio. Yo había jugado normal, él no

y por tanto tenía la convicción de estar algo mejor y de que tenía que jugar a ganar.

Siendo esa la intención, hay que huir de las jugadas predecibles y buscar cosas originales o por lo menos concretas. Si juego por ejemplo Tc7 y Tdc8, eso sería pura rutina y no marcaría ninguna diferencia.

**23...b4!**



Entiendo que esta jugada no es fácil de comprender, porque deja libre la casilla c4 donde las blancas pueden colocar su alfil o su caballo.

Si las negras intentan penetrar a través de la columna 'c' no llegarán a ninguna parte porque esa columna está abierta completamente y las blancas pueden esperar con Tc2 y Thc1.

Sin embargo, la penetración a través de la columna 'a' será imposible de neutralizar porque las negras pueden doblar sus torres

detrás del peón de a5 y las blancas no pueden hacerlo detrás de su peón en a2.

## 24.The1 Tc7

El plan hay que llevarlo a cabo lentamente. Por su parte las blancas pueden ahora jugar con su caballo en c4 y la torre en d4, que es una posible configuración. En la partida optan por otra, llevar el caballo a d4 y dejar la casilla c4 para el alfil.

A estas alturas sería demasiado profundo discriminar entre ambos escenarios que se ven equivalentes.

## 25.Cc2 Tb8 26.Cd4 a4

Voy prosperando en el flanco dama, donde se encuentra el rey blanco y por donde yo quiero penetrar.

La ventaja es técnicamente mínima pero la posición blanca es delicada.

### ***El segundo detalle.***

*Se trata de que yo podía quizás esperar, haciendo jugadas útiles como 26...h4. Una idea que no consideré durante la partida.*

*De esa forma, tendría tres posibilidades para ganar el final:*

- *La que estoy intentando llevar a cabo, romper en a4 y doblar las torres detrás para penetrar por a2.*
- *Utilizar la casilla a4 para dar un jaque de caballo si las blancas colocan una pieza en c4.*
- *Una idea similar, incluso con el peón en a4, adelantándolo con jaque en a3 y jugando después el caballo a a4.*

## **27.Ac4 Ta8 28.e5!**

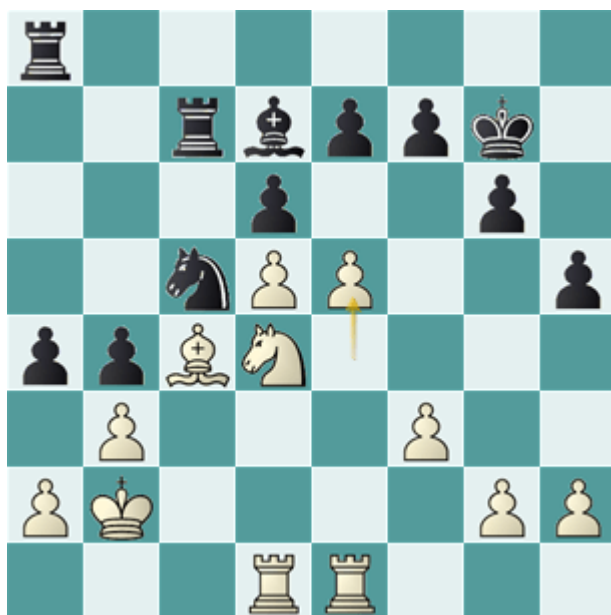
Las blancas comprenden que tienen que actuar en el centro y así alcanzamos el momento crítico de la partida. Hasta aquí ha sido un final con una ligerísima superioridad y ahora tengo ante mí nada menos que 4 opciones.

En "lenguaje máquina", cada una de esas variantes otorgará una puntuación de mayor a menor, cuyo rango podría oscilar desde una ventaja decisiva hasta una posición de tablas muertas.

Es un momento en que un gran maestro de una técnica exquisita como Magnus Carlsen se desempeñaría como pez en el agua y sabría elegir la mejor.

No era sin embargo un momento para mí. Medité unos largos minutos y no me ví capaz de diferenciar entre tantos finales diferentes, por lo cual tomé una decisión práctica, ir por la línea

más incisiva considerando que mi rival estaba mucho más apretado de tiempo.



## 28...Tca7

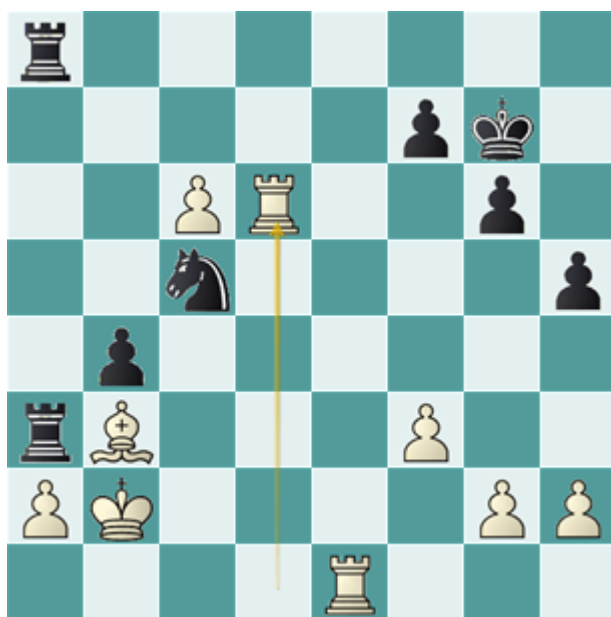
*Las otras 3 alternativas eran las siguientes y ofrecían mucha lucha, rica en posibilidades.*

- 28...a3+!? 29.Rc2 Ca4 30.exd6 (30.e6 fxe6 31.dxe6 Ae8 32.Rd2 Cb2) exd6 31.bxa4 Txc4+ 32.Rb3 Tc3+ 33.Rxb4 Tc5 34.Rxa3 Txa4+ 35.Rb2 Tca5
- 28...dxe5 29.Txe5 Rf6 30.Tde1 axb3 31.axb3 Tca7 32.Cc2 Ta2+ 33.Rc1 Af5 34.Cxb4 Txg2
- 28...axb3 29.axb3 Tca7 30.Ta1 Txa1 31.Txa1 Txa1 32.Rxa1 dxe5 33.Cc6 Rf6 34.Cxb4 e4 35.Rb2 exf3 36.gxf3 Re5 37.Cc6+ Rf4 38.Cxe7 Rxf3

**29.Cc6! Axc6 30.dxc6 axb3 31.Axb3 Ta3!  
32.exd6 exd6**

Había sido un final de buena categoría, con ambos eligiendo continuaciones razonables. Es cuando Tringov falla, con apenas 3 minutos para las restantes 8 jugadas.

**33.Txd6??**



*Con un juego correcto la partida se encaminaba hacia el empate.*

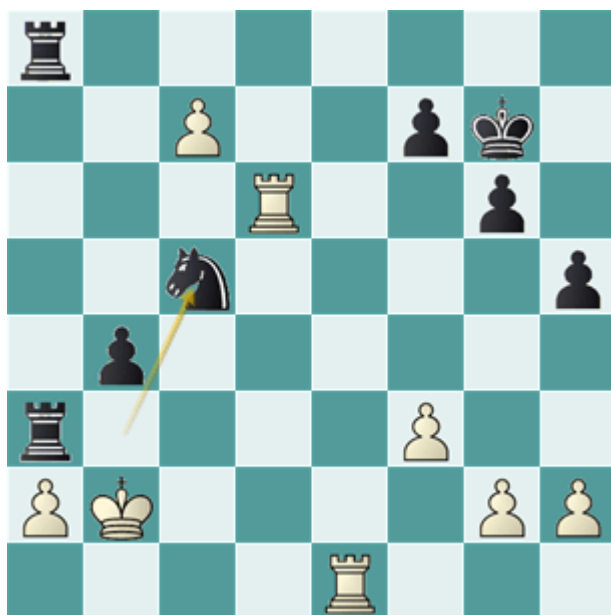
- 33.Rc2 Cxb3 34.axb3 T8a5 =
- 33.c7 Cxb3 34.axb3 Ta2+ 35.Rb1 T2a7 36.Tc1 Tc8 =

**33...Cxb3 34.c7**

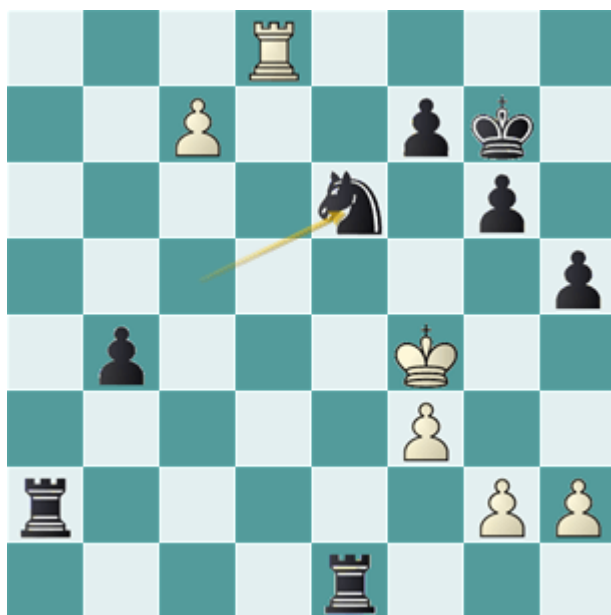
También perdía 34.axb3 Ta2+ 35.Rc1 Ta1+  
36.Rd2 T8a2+ 37.Rd3 Txe1

**34...Cc5!**

La jugada que mi rival no previó y decide la partida.



35.Td8 Txa2+ 36.Rc1 Ta1+ 37.Rd2 T8a2+  
38.Re3 Txe1+ 39.Rf4 Ce6+



0-1