

Ataque fulminante contra Silvino García

 Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

 20/11/2024 13:29:47

La presente partida es la única en que logré derrotar a Silvino García, una leyenda del ajedrez cubano.

Ocurrió en el marco de una Siciliana, defensa que ofrece tempranas posibilidades de atacar y contraatacar, de ahí su enorme popularidad.

Juegas una Siciliana y puedes muy pronto abrir líneas contra la posición de tu rival. El color no importa, lo que si debes tener en cuenta es que tu concentración debe estar a tope, debido a la naturaleza táctica de las posiciones que aparecen en plena apertura y más adelante.

Esta partida lo ilustra bien. Por aquél entonces Silvino era un jugador muy experimentado, mucho más que yo, de lejos. De hecho, Silvino fue el primer gran maestro cubano y yo recién me había estrenado como MI.

No obstante, a mis 19 años era ya un jugador ambicioso y peligroso, estaba siempre atento, buscando la mínima oportunidad para lanzar un ataque contra mis rivales. Cuando Silvino falla en la jugada 18 no dejé escapar la ocasión para realizar un sacrificio decisivo.

Silvino García



GM Cuba

04-07-1944

4 veces campeón nacional

Participante en 10 olimpiadas mundiales

Silvino García fue el primer gran maestro en la historia de Cuba, en el año 1975.

Una figura de gran relevancia en el ámbito cubano, pues ocupó posteriormente diversos cargos como dirigente en el ajedrez nacional.

Jugué contra Silvino en 19 partidas, ganando solo esta y entablado las restantes 18.

Silvino es el mayor de todos los grandes maestros cubanos. Siempre tuve la percepción de que nos separaban muchísimos años y en realidad son solo 12. El motivo es que, cuando yo debutaba y solo había competido en los juegos escolares y juveniles, Silvino ya había participado en 4 olimpiadas mundiales y ostentaba tres títulos de campeón nacional. Era toda una institución.

Recuerdo que en uno de los primeros torneos en que coincidimos, visité su habitación y me quedé pasmado. Había libros y cuadernos de notas por doquier. Comprendí que se tomaba el ajedrez muy en serio.

Amador Rodríguez - Silvino García

Capablanca in Memoriam, Cienfuegos 1976

Siciliana Paulsen B42

23.05.1976

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 a6



Reseña teórica

La variante Paulsen, siempre popular.

1. Contra ella la masa de teoría es algo menor que en otras líneas como el Dragón o la Najdorf.
2. La probabilidad es baja de que las blancas enroquen largo y lancen la típica avalancha de peones sobre el rey negro.
3. La probabilidad es también baja de que tu rival te sorprenda con una novedad decisiva en plena apertura, algo que si es bastante probable en otras variantes sicilianas.

Estos ingredientes hacen que la Paulsen perdure con el tiempo y cuente con muchos seguidores.

Por parte de las blancas y tan temprano como en la jugada 5, enfrentan una elección estratégica importante. Cualquier jugador inexperto no se lo pensaría dos veces para jugar 5.Cc3, jugada siempre natural, para preparar posteriormente el ataque temático en el flanco rey.

Y muchos expertos optan también por 5.Cc3, pero solo después de considerar que existen otras opciones populares, como 5.c4 y sobre todo, 5.Ad3

La idea es que, después de 5.Cc3 no habrá un avance c2-c4, por un buen rato. Por el contrario, cuando juegas 5.Ad3 tendrás tiempo para jugar primero c4 y después Cc3, obteniendo espacio y más control sobre el centro. Lo que no tendrás en ese caso es la posibilidad de enrocar largo.

Regresamos a la partida ...

5.Ad3

Las dos jugadas más populares son ahora 5...Cf6 y 5...Ac5, distanciadas del resto. La tercera es 5...Dc7, que también abre una brecha respecto a las siguientes, 5...Cc6, 5...g6 y 5...Db6, por ese orden.

5...Ce7

Silvino se decide por la #7, que por aquel entonces era extravagante. Hoy día sorprende como muchos fuertes jugadores la utilizan tanto en partidas rápidas como en clásicas.

6.0-0

Ahora resulta evidente que un caballo irá hacia la casilla c6 y las más intuitiva sería 5...Cbc6. De nuevo Silvino sigue un cauce menos trillado.

6...Cec6



7.Cb3

Nunca me ha gustado retroceder con un caballo centralizado y replegarlo a la casilla b3, pero esto es común en la Siciliana, mucho más aquí cuando a las negras les vendría muy bien cambiar caballos y desarrollar el otro a la misma casilla c6.

7...d6 8.c4 Ae7 9.Cc3 0-0 10.Ae3 Cd7



La posición actual es bastante estándar en la Siciliana. Quien se presenta ahora en la sala de juego no es consciente de que las negras jugaron Ce7-Cec6-Cd7, una maniobra peculiar, un tanto rara.

Sin embargo, objetivamente, a esta posición se puede llegar exactamente igual por medio de Cc6-Cf6-Cd7, tres jugadas naturales y en ambos casos en tres tiempos.

Por ello yo no le dediqué ni un par de segundos a considerar el origen de la posición y si medité un tiempo razonable en cuanto al plan a seguir. En la Siciliana el corto plazo es generalmente más importante que el largo plazo, que es rey en posiciones cerradas.

De nuevo, un jugador inexperto lo tendría claro y jugaría inmediatamente 11.f4 porque es lo que toca contra la Siciliana, ese peón va si o si a la casilla f4 y después uno considera si va a atacar de peones o de piezas.



Análisis después de 11.f4.

Lo que ocurre es que las negras acaban de jugar 10...Cd7 y ese caballo pretende saltar a e5 o c5. Al jugar 11.f4 le cortamos la casilla e5 pero puede saltar a c5 y es inevitable que en su turno siguiente pueda optar a cambiarse por el caballo en b3 o el alfil en d3. Un párrafo largo que suena a complicado, pero así es el ajedrez.

Yo no quería darle esa oportunidad y realicé una jugada que es más difícil de comprender que f4, retirando mi alfil a la casilla c2. La explicaré en los siguientes comentarios.

11.Ac2!?



Una jugada original que lleva a una posición que nunca antes ni después consta en las bases de datos, lo cual es todo un acontecimiento en la jugada 11 de una Siciliana.

- 11.f4 Cc5 12.Ac2 era la continuación natural pues en una posición tan abierta no tiene sentido permitir el cambio de este alfil. Preferí evitarla porque tras 12...Cxb3 13.axb3 (13.Axb3 conserva la estructura pero ¿qué hace un alfil en b3 detrás de un peón en c4?) 13...Cb4 14.Ab1 Ad7 y aunque las blancas están algo mejor, la posición negra es razonable porque la torre blanca lo tiene complicado para colaborar en un ataque en el flanco rey.
- 11.Tc1 Era otra opción razonable que también consideré, desarrollando la torre, facilitando el regreso del alfil a b1 y protegiendo indirectamente el peón de c4. Si las negras continúan con 11...Cc5 12.Ab1 Cxb3 13.axb3 alcanzamos una versión mejorada de la variante citada anteriormente sin estar la torre atrapada en a1. Descarté 11.Tc1 por 11...b6 12.f4 Ab7 y lo que no me convencía es que la torre en c1 juega un papel más bien defensivo, sin futuro, porque nunca habrá una ruptura en c5.



Las alternativas no eran mejores.

- *Contra 11...Cc5 mi idea era responder 12.Cd4 y el caballo negro de c5 no va a poder cambiarse ni por mi caballo ni por mi alfil, por nadie en realidad, se va a quedar en c5, una casilla que está lejana de su rey. Las negras si pueden cambiar caballos en d4, aunque estarían cambiando el otro caballo, el de c6, que es mucho más importante que el de c5 y al mismo tiempo me centraliza mi alfil. Todo esto ocurrió más adelante en la partida.*
- *11...Cce5 12.Cd2 Dc7 13.Tc1 y se ve peligroso capturar el peón con 13...Cxc4 14.Cxc4 Dxc4 15.f4 porque las negras no tienen desarrollo.*
- *11...Cde5 12.De2 y viene f4 y Tad1 y esas cosas bonitas.*
- *11...Cb4 12.Ab1 Cc6 13.f4 y va todo bien.*

12.f4 Cc5 13.Cd4



Como he señalado en un comentario anterior, bajo mi percepción, el caballo de c6 juega un papel preferente y es el cambio más adecuado.

13...Ad7?!

Era preferible 13...Ab7 para dejar libre la casilla d7 que el caballo necesitará para regresar a defender su rey. Si las blancas jugaran 14.a3 las negras podrían responder 14...Cxd4 15.Axd4 Cd7 directamente. En la partida, van a necesitar una jugada adicional para poder retroceder con el caballo lo cual es un serio problema. La Siciliana no es la mejor defensa para perder tiempos.

14.a3!

Las blancas amenazan 15.b4 sepultando al caballo negro en la inútil casilla b7.

14...Cxd4 15.Axd4 Ac6



16.Tf3!?

Había otras jugadas posibles, algunas muy tentadoras como 16.Dg4 y 16.Dh5, las cuales consideraré demasiado directas. Por otra parte, jugar primero la torre es más coherente con las reglas básicas del ajedrez que indican que la dama debe ser la última pieza en ponerse en movimiento. Con el tiempo pude confirmar que las jugadas sutiles suelen ser más efectivas que las directas y evidentes. Esta partida es un buen ejemplo.

16...Cd7

- *16...e5 es señalada por la máquina como la jugada indicada 17.fxe5 Ce6 y resulta que, sobre el tablero, es bastante complicado realizar ese tipo de sacrificio. Lo más difícil para un humano es percatarse de que la posición se pondrá tan mal que lo mejor es sacrificar un peón en una instancia tan*

temprana. Evidentemente, la interacción entre hombre y máquina sigue siendo oscura en muchos casos. 18.Ae3 sería una de las posibles y después de 18...dxe5 19.Dxd8 Tfxd8 20.Cd5 el final no será agradable

- 16...Te8 era una típica jugada siciliana apoyando el avance e5 y dando salida futura al rey.

17.Cd5!?



La máquina no contempla este sacrificio entre sus primeras opciones. No es una piedra que se lanza al camino, es una jugada muy humana con varios objetivos.

Por una parte, cambiar el caballo por el alfil de casillas negras redundaría en una ventaja posicional permanente, teniendo en cuenta los peones retrasados en d6 y b6.

Eso no es todo, en varias variantes las negras se ven obligadas a jugar e6-e5, por ejemplo contra un Tg3. En esos casos, si las blancas pueden retroceder su alfil a c3 las negras no podrán cambiar peones en f4 y en la próxima las blancas podrían avanzar su peón a f5, creando una situación incómoda en el flanco rey.

17.Th3! era objetivamente la mejor jugada, sobre todo después de haber hecho Tf3 en el turno anterior. La cuestión es que no quería declarar mis intenciones de una manera tan brutalmente evidente.

Después de 17.Th3 e5 18.Ae3 exf4 19.Axf4



Tablero de análisis.

- 19...Ce5?! 20.Dh5 h6. Intuía que era lo mejor porque tomar en e5 o en h6 no es bueno. Sin embargo, las blancas pueden jugar 21.Td1! cuando el sacrificio en h6 será devastador.

- 19...g6 evita que la dama vaya a h5, aunque después de 20.Dd2 las blancas quedan mucho mejor.

17...Axd5

Silvino comprende bien que el caballo debe cambiarse por su alfil de casillas blancas.

18.exd5

Se abre una larga diagonal y aparece la amenaza del sacrificio del alfil en h7 y eventualmente el otro en g7. Es un patrón que todo ajedrecista debe conocer.



18...Af6?

Silvino pierde la partida al realizar esta jugada que posicionalmente tiene mucho sentido, pero en la Siciliana, las cosas deben primero ser bien verificadas contra la táctica.

- 18...g6? no servía por 19.dxe6 fxe6 20.De2 e5 21.Ac3 con enorme superioridad.
- 18...h6 tampoco funciona por 19.Axg7! Rxxg7 20.Tg3+ y el ataque es arrollador
- 18...e5! Esta era la única jugada que permitía a las negras salvar la partida.

Cuando sacrificué el caballo en d5 había calculado la variante forzada 18...e5!
 19.Axh7+ Rxh7 20.Th3+ Rg8 21.Dh5 f6
 22.Dg6



Tablero de análisis.

Que amenaza ganar en el acto con 23.Th7 Tf7 24.Dh5 y hasta ahí llegué. Ahora veo que existe la defensa obvia 22...De8! que no deja otra opción que repetir jugadas 23.Dh7+ Rf7 24.Dh5+ Rg8 25.Dh7+ y tablas.

19.Axh7+!!



1-0

Las negras abandonan porque ahora el sacrificio es demoledor. Respecto a la variante analizada anteriormente con 18...e5, la diferencia radica en que, al momento en que las negras avancen su peón f para dar aire al rey, las blancas jugarán dxe6 controlando la casilla f7. Un detalle que vale un punto.

① La partida hubiera terminado así:

19.Axh7+ Rxh7 20.Th3+ Rg8 21.Dh5 Axd4+
22.Rh1

Primero fue el caballo en d5, después el alfil en h7 y finalmente el otro alfil en d4. Tres piezas menores sacrificadas pero la amenaza de mate es inevitable.

22...f5 23.dxe6!

