

Táctica basada en la lógica.

Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

🕒 28-04-2025

Escucho decir que es ahora más importante que nunca ser un buen táctico para triunfar pero la realidad es que siempre lo ha sido.

Cierto es que desde el desembarco de los módulos, la preparación se ha intensificado y en particular, la revisión minuciosa de aquellas líneas de aperturas muy afiladas, basadas más en táctica que en estrategia.

No obstante, cabe recordar que el módulo es muy poderoso en casa. Cuando te sientas frente a tu rival, eres tú y lo que tu cerebro pueda generar. Era así antes y lo seguirá siendo siempre.

Por tanto, cuando hablamos de táctica, no es cuestión de resolver un problema de mate en tres, es ser capaz de detectar al vuelo cualquier elemento táctico que se pueda presentar a lo largo de la partida. Para ello, además de tener una mente ágil, hay que ser inteligente y saber aprovechar cada pista que te ofrece la posición.

Esta partida es un excelente ejemplo. Logré destruir a mi rival en plena apertura, sin preparación ni cálculo. Logré transformar la lógica básica del ajedrez en poderosos elementos tácticos que plantearon a mi rival demasiados problemas en un corto plazo.

Burkhard Malich



Crédito Deutscher Schachbund

GM alemán, 29-11-1936

Gran Maestro en 1975.

Campeón nacional de Alemania del Este (RDA) en 1957 y 1973.

Participó en 8 Olimpiadas Mundiales con el equipo de la Alemania del Este entre los años 1958 y 1972.

Amador Rodriguez - Burkhard Malic

Berlin 1979

Defensa Francesa C10

1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2 dxe4 4.Cxe4



La variante del cambio en la Francesa existe desde mucho antes de yo nacer. Una elección que a muchos les puede parece pasiva pero no lo es, se trata de una línea como cualquier otra, con sus matices posicionales.

De hecho, en muchas aperturas importantes se cambian también peones centrales en el tercero o cuarto movimiento, como en la Caro Kann, la Escocesa e incluso en la Siciliana.

4...Ad7

También puede parecer extravagante sacar un alfil tan temprano y por esa casilla pero tampoco es así. Fuertes jugadores han empleado esta variante.

En una posición en que las negras lo han intentado de todo, 4...Ad7 es solo superada por 4...Cd7 que contabiliza muchísimas partidas más antiguas.

5.Cf3 Ac6 6.Ad3 Cd7 7.0-0 Cgf6



Reseña teórica

Hemos estado siguiendo la línea principal, de la cual me desvié con el siguiente movimiento. Las jugadas más populares son ahora Cg3, De2 y Ced2, todas las cuales tuve oportunidad de realizar a lo largo de mi carrera.

8.Cxf6+ Dxf6

La respuesta más agresiva aunque 8...Cxf6 es una alternativa que está al mismo nivel y es más lógica. Después de 9.c3 Axf3 10.Dxf3 c6 queda al descubierto una de las principales ideas detrás de 4...Ad7. Las negras alcanzan una estructura idéntica a la Caro Kann con la particularidad de haberse quitado de encima el alfil malo en c8.

Esto tiene numerosas implicaciones en el medio juego y es del gusto de algunos más que de otros. Por una parte la posición negra queda sólida mientras que por la otra, las blancas obtienen la pareja de alfiles y quedan al acecho para una eventual apertura de la posición.



Análisis después de 10...c6

Esta estructura es frecuente y muy importante. Lo que hay que entender es que es adecuada si tu estilo se adapta a ella. Jugadores como Anatoly Karpov y me ahorro muchos otros nombres.

Si eres de los que buscan abrir la posición, sacrificar peones, tener a mano contragolpes tácticos, entonces debes buscar en otra parte.

Continuamos con la partida.

9.Ae2 Axf3?!

La jugada correcta es 9...Ad6 y estar dispuesto a mantener el dinamismo en líneas como 10.c4 Ae4 11.Cg5 Ag6 en las que no vas a huir de las complicaciones.

10.Axf3 c6



Hemos alcanzado la misma estructura debatida en el extenso comentario anterior. Aquí existe una sutil diferencia que cambia por completo la narrativa y es que las negras tienen su dama desplazada en la casilla f6, una ubicación que no encaja en este esquema.

Mirando de reojo a la ventanita del módulo, observo que comienza a calentar motores con jugadas agresivas como 11.b4, que dentro de la táctica sigue la lógica porque quiere ir a abrir la larga diagonal para el alfil. Yo seguramente no consideré esa jugada ni lo hubiera hecho ahora, porque en un minuto puedo buscar la ruptura por d5, sin necesitar nada que calcular.

11.c4! Cb6?

Amagar con esa ruptura fue muy efectivo preocupando a mi rival que rápidamente movió su caballo para impedirla y de paso atacar a mi peón.



De los esquemas de la Escandinava y la Alekhine, estamos acostumbrados a ver un caballo que estando en d5 retrocede a b6 después de un c2-c4. ¿Por qué entonces un signo de interrogación, que es siempre estricto? Pues resulta que la partida se va a decidir pronto y hay que comenzar a buscar culpables. Voy a explicar por qué es una mala jugada.

Se están violando dos principios básicos. **El primero, que el rey debe enrocar**, por un lado o por el otro, hay que tratar siempre de sacar al rey del centro del tablero. **Lo segundo, el desarrollo** y el caballo se mueve una vez más y a peor, alejándose del centro.

Si las negras no querían enrocar largo al considerarlo peligroso, lo correcto era mover el alfil para enrocar corto y en ese sentido 11...Ad6 era la jugada indicada.

12.b3

La jugada de los 10 segundos, contando lo que lleva anotarla en la planilla. Sin embargo el modulo, fiel a su estilo, encuentra un manantial en el desierto, con un par de alternativas agresivas y realmente imaginativas, que por mi cabeza no pasaron.

- *12.a4! ¡Lejos de defender al peón, son las blancas quienes van a por el caballo! Y es muy dura la verdad. 12...Cxc4 es respondida*

con 13.a5! y las cosas no pintan nada bien para las negras.

- 12.c5 Tiene también mucho veneno. 12...Cd7 (12...Cd5 13.Axd5 exd5 14.Te1+ Ae7 15.a4! para traer la torre vía a3) 13.b4 presionando fuerte.
- Incluso se le ocurre jugar 12.Ae3 para en caso de 12...Cxc4 seguir con 13.Da4 Cb6 14.Axc6+ Rd8 15.Da5 y el ataque se ve arrollador.

La cuestión es saber quien dedica tiempo a estas líneas oscuras cuando la partida está recién comenzando, porque los humanos no tenemos garantía de que funcionarán. Si algo falla en esos análisis, entonces tendrías que retroceder a 12.b3 con un lastre de quizás unos 20 minutos en tu reloj que podrían marcar una diferencia negativa más adelante.

12...Td8 13.De2!



Una jugada muy efectiva con la cual sigo adelante con el desarrollo y me salgo de la clavada. ¿Me dejo un peón por el camino? Hombre, ni me preocupé en considerarlo, ni mucho menos en analizar variantes.

Mientras que las máquinas reflejan su evaluación en puntitos, los humanos nos guiamos por las pistas que nos ofrece la posición. ¿Cuáles son esas pistas en este momento concreto?

Las negras han alejado su caballo a b6 y han gastado otro tiempo en traer su torre a d8. Previamente habían llevado su dama a f6 y se mantiene en esa desfavorable ubicación. No termina aquí la cosa, ¿qué pasa con el rey en el centro? Tampoco se ha molestado mi rival en sacar su alfil y por allá sigue la otra torre en su casilla original.

Ante esa multitud de circunstancias, ¿debo yo preocuparme porque me capturen un peón?

13...Dxd4

Y si, mi rival va a por ello, valientemente, aunque pronto lo va a lamentar. El va siguiendo su propia narrativa. Piensa que con su recaptura de dama en f6 obligó a mi alfil a retroceder a e2, después de haberse desarrollado a d3 y lo considera una pérdida de tiempo sin mirar un poco más allá. También cree que logró asediar a un peón débil en una columna semiabierta y que ha llegado el momento de capturarlo.

En cada partida de ajedrez ambos rivales van siguiendo su propia filosofía, lo que sus instintos les indican. Así se crean dos enfoques que muchas veces son diferentes. Al final y salvo accidentes, el vencedor es quien impone su concepto superior ante el otro.

14.Ah5!!



Esta jugada hizo cambiar el semblante de mi rival. Debo admitir que es una jugada que yo no tenía prevista, había llegado aquí por intuición asumiendo que tenía sobrados motivos para justificar el peón.

Una vez tomé mi cabeza con ambas manos y me concentré bien, esta jugada no demoró en aparecer en mi mente. Muchas veces las jugadas decisivas tienen un origen sencillo y esta es una de esas ocasiones.

¿No había puesto mi dama en la columna semiabierta apuntando hacia e6? Pues esta jugada hace posible que la captura en e6 sea realmente factible y el efecto es muy rápido, se desencadena una tormenta.

Como ahora mi amenaza brutal es Dxe6+, mi rival intenta defender ese peón y resulta que las negras disponen de 4 jugadas para hacerlo, pero todas pierden. La única opción válida era precisamente dejar caer el peón y defenderse después. ¡Las cosas del ajedrez!

14...Dd7?

Había que jugar 14...Ae7! y si las blancas capturan 15.Dxe6 entonces 15...O-O 16.Dxe7 Dxa1 y la despiadada máquina a toda

potencia no logra penetrar en esta posición, por ejemplo 17.Axf7+ Rh8 y hay otros intentos más pero ninguno suma puntitos.

Lo mejor es seguir con mucha calma 15.Ab2 Dd2 16.Axg7 Dxe2 17.Axe2 Tg8 18.Ac3



Análisis después de 18.Ac3

Las negras han evitado lo peor aunque en este final lo tendrán duro para sobrevivir a largo plazo.

Además de la jugada de la partida 14...Dd7, las otras tres posibilidades, que también pierden son:

- 14...Df6 15.Ab2 Dh6 16.Df3 Td7 17.Tad1
- 14...Td6 15.Aa3
- 14...g6 15.Ab2

15.Ab2

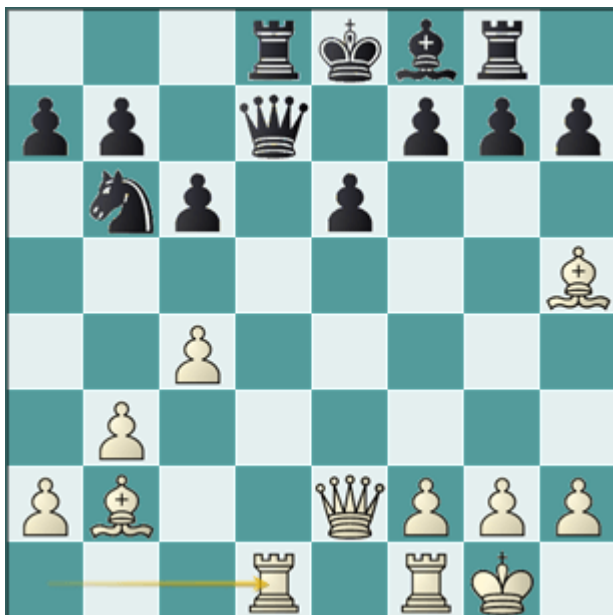


Después de esta jugada tranquila, las negras están perdidas.

15...Tg8

Necesitar hacer una jugada como esta es triste, un indicativo de que la posición ya está para abandonar.

16.Tad1



16...Cd5

Esta jugada y abandonar son equivalentes pero no existían alternativas. 16...De7 pierde por 17.Txd8+ Rxd8 18.Dd3+ Cd7 19.Dxh7; 16...Dc7 permite 17.Dxe6+ y finalmente a 16...Dc8 sigue 17.Txd8+ y algo terrible ocurrirá a continuación.

17.cxd5 cxd5 18.Tfe1



A partir de aquí no son necesarios más comentarios.

18...g6 19.Af3 Dc6 20.Af6 Ae7 21.De5 Axf6 22.Dxf6 Td6 23.Tc1
Dd7 24.Tc5 Dd8 25.Dd4 Rf8 26.Tec1 Dg5 27.Tc8+ Re7 28.T1c7+
Td7 29.Txd7+



1-0