

## **Un rey peregrino**

 Publicado por el GM Amador Rodríguez en [amadorgm.com](https://amadorgm.com)

Una partida extremadamente difícil, en la que resulta imposible condensar en unas pocas líneas todo lo que llegué a sufrir sobre el tablero.

Es la segunda partida contra Tringov que publico. La anterior fue ¿Cómo derrotar a un gran maestro?, una Siciliana de corte claramente posicional.

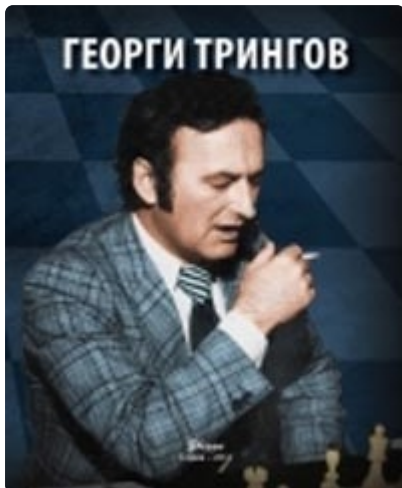
En esta ocasión, Tringov optó por entrar de lleno en la Siciliana, desplegando toda su habilidad táctica. Jugó muy bien, pero el enorme esfuerzo le llevó a consumir una gran cantidad de tiempo en el cálculo de variantes, en su afán por derribar mi defensa.

Lo cierto es que corrí un serio peligro durante buena parte de la partida y, al filo de la jugada 18, tomé una decisión drástica: renunciar al enroque para poder sobrevivir.

Más adelante, en la jugada 29, mi rey emprendió una larga peregrinación que lo llevó desde f8 hasta a7, algo insólito si se tiene en cuenta que sobre el tablero aún permanecían la dama, dos torres y una pieza menor por bando.

La partida concluyó de forma abrupta en la jugada 37, cuando ya estaba fuera de peligro, con ventaja, y me preparaba para una larga lucha estratégica y táctica contra su rey.

# Georgi Tringov



- **GM búlgaro**
- 07-03-1937 – 02-07-2000 (63 años)

Una figura destacada del ajedrez búlgaro, representó a su país en doce Olimpiadas Mundiales.

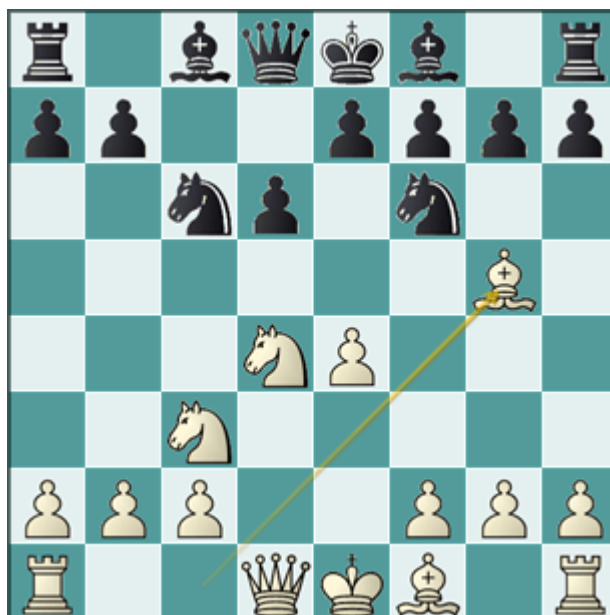
Me enfrenté a él en tres partidas muy disputadas, de las cuales gané dos y perdí una.

## Georgi Tringov - Amador Rodriguez

Pancevo 1987

Defensa Siciliana B66

**1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Ag5**



## Reseña teórica

La Variante Rauzer contra la Siciliana Clásica.

1. Disputé 96 partidas con esta apertura, con ambos colores.
2. Le dediqué cientos de horas de estudio.

Cabe recordar que por aquellos tiempos, en ausencia de los módulos de análisis, la preparación teórica requería más tiempo, porque verificar cualquier idea táctica manualmente era todo un reto.

Hoy día pulsas un botón, se ilumina un indicador en rojo y ya sabes que no funciona.

**6...e6 7.Dd2 a6 8.0-0-0 h6 9.Ae3 Ae7 10.f3 Cxd4 11.Axd4 b5 12.Rb1 e5**

Esta jugada todavía existe, por supuesto, aunque actualmente la respuesta universal es 12...Tb8, seguida de 12...Ab7.

**13.Af2!?**



Una retirada claramente minoritaria respecto a Ae3, que me sacó de paso. Continué con aparente normalidad y, poco a poco, me fui quedando cada vez peor.

Regresamos a la partida...

### 13...Ae6

*Es muy conocida 13...Tb8 14.g4 b4 15.Ce2 Ae6 16.Cg3 Da5 17.b3 d5 18.Cf5, que desemboca en una posición en la que los resultados de las negras han sido desfavorables. También existe 13...Ab7, contra la cual las blancas podían considerar 14.Ah4 para cambiar en f6 y meter el caballo en d5.*

### 14.g4 b4?! 15.Cd5



## 15...Axd5

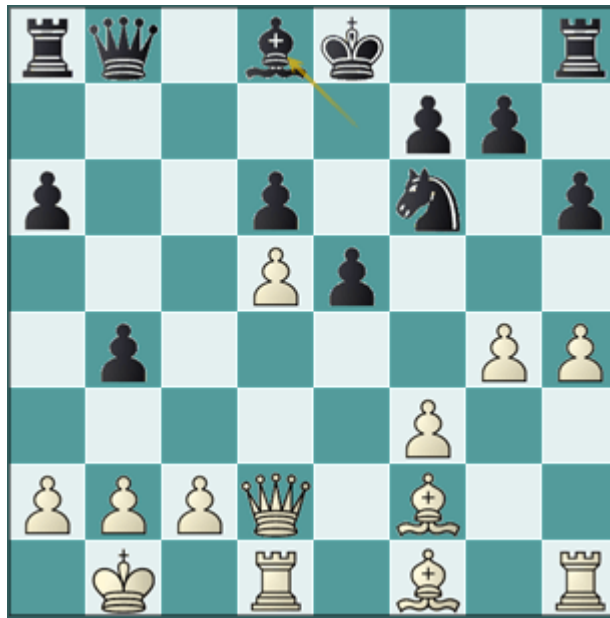
*La alternativa era 15...Cxd5!? 16.exd5 Ad7, ofreciendo el peón para enrocar y jugar después Dc7, Tfb8, a5, etc., buscando la iniciativa típica contra el rey blanco.*

*Claro que él podría declinar el sacrificio y jugar h4, Ad3, g5, enfocando su artillería sobre el rey negro. Aunque, en este caso, el alfil en f2 está peor situado que en e3, donde, para empezar, estaría amenazando un sacrificio en h6 en cuanto te enroques.*

## 16.exd5 Db8

Esta era mi idea, que había empleado en otras ocasiones similares. Contra 16...Tb8 podría seguir 17.Axa6 y después Ac4-b3, sin renunciar al ataque en el flanco rey.

## 17.h4 Ad8



Fiel a la idea iniciada con 16...Db8, busco cambiar los alfiles de casillas negras. Cabe recordar que la combinación de dama y caballo es superior a la de dama y alfil, por la sencilla razón de que el caballo complementa a la dama con el único movimiento que ella no puede realizar.

En la Siciliana, en particular, la dama junto al caballo hace maravillas, y la joya de la corona se alcanza cuando el caballo logra ubicarse en e5, dejando en ridículo al alfil de casillas blancas.

*En el ajedrez, para ganar hay que soñar. Tienes que imaginarte la posición que deseas alcanzar y después buscar cómo llegar a ella.*

**18.De2 Rf8**



Otra solución original, aunque quienes la tachan de desesperada no estarán lejos de la realidad. Ni cambio de alfiles ni enroque; de momento, trato de esquivar el golpe de la ruptura en f4 apartando al rey.

- Continuar la idea con 18...Ab6 19.Axb6 Dxb6 20.f4 Cd7 21.g5! hxg5 22.fxg5 era en este momento peligroso, porque el caballo no puede aspirar a e5. Además, la posición se ha abierto y eso hace presagiar que el ataque blanco será rápido y fuerte.
- Otra jugada natural era 18...0-0, sin temer a 19.g5 Ch5! No me gustó porque, tras 19.f4!?, las blancas controlan h5 con su dama y amenazan g5, desplazando mi caballo hacia atrás, lo cual también suele ser muy peligroso.

## 19.f4 exf4

Descarté 19...Cd7 20.g5 exf4 21.Ah3 Ce5 22.Ad4, y el ataque blanco va demasiado rápido. No hay cómo mantener al caballo



bien puesto en e5 ni cómo completar el desarrollo.

Basta mirar la caótica ubicación de las piezas negras para darse cuenta de que esto puede terminar en una masacre.

## 20.Df3

*Le temía más a 20.Td4!, porque a Cd7 sigue 21.Txf4 Af6 22.Df3 Ce5 23.De4 y puede venir Tg1 buscando g5. Si te fijas bien, las cinco piezas blancas estarán agrupadas en las columnas g, f y e, apuntando hacia el rey negro.*

## 20...Ab6! 21.Ad4

Mejor que 21.Axb6 Dxb6 22.Dxf4 Te8. No es que las cosas estén solucionadas, pero se aprecia una sensible mejoría.

## 21...Cd7 22.Dxf4 a5



Lo natural y correcto era cambiar primero en d4 y jugar a5 después. Como el cambio en d4 era inevitable, jugué primero a5

para obligar a mi rival a hacer alguna jugada con su alfil blanco.

Tringov no sacó provecho de ese orden incorrecto, porque **¡solo la máquina es capaz de hacerlo!**

## 23.Axb6

*Las blancas pudieron jugar 23.c3!, un tema increíble, con idea de 23...Axd4 24.cxd4!., terminando con el sueño de llegar a e5 con el caballo. Después de 24...Cf6 25.Ad3! Cxd5 26.Df2 protege contra Cc3+ y, al mismo tiempo, amenaza Ae4.*



*Análisis después de 26.Df2*

*Vendrá una torre a f1 y las cosas no pintan nada bien, con ambas torres negras en sus posiciones originales, la dama lejos del rey y el caballo vulnerable.*

**23...Dxb6 24.Ad3 Ce5 25.Thf1 Te8 26.g5**



## 26...Te7

Otra forma de jugar era 26...hxg5!? 27.hxg5 Re7, abriendo la columna 'h' antes de peregrinar con el rey.



Análisis después de 27.Re7

A la máquina le encanta esa solución y me ve incluso mejor. A mí no me gustaba del todo porque, en principio, el peligro aumenta al abrir la posición, más aún si no vas sobrado de tiempo.

Mirándolo ahora en frío, me doy cuenta de que las torres podrían dominar la columna 'h', mientras que el rey estaría seguro en d8 y no necesitaría seguir su paso hasta 'a7'.

27.g6 f6 28.Df5 Te8 29.Ae2 Re7



30.Ag4?!

*El plan adecuado era 30.Tc1 Rd8 31.c3!, tratando de evitar el paso de mi rey a través de la columna 'c'. Era un plan nada trivial y Tringov estaba ya bastante apremiado de tiempo. Podría seguir 31...b3 32.axb3 Dxb3 33.c4 De3! 34.Tfe1 Dc5!*



Análisis después de 34...Dc5

Llegando justo a tiempo para controlar la posición.

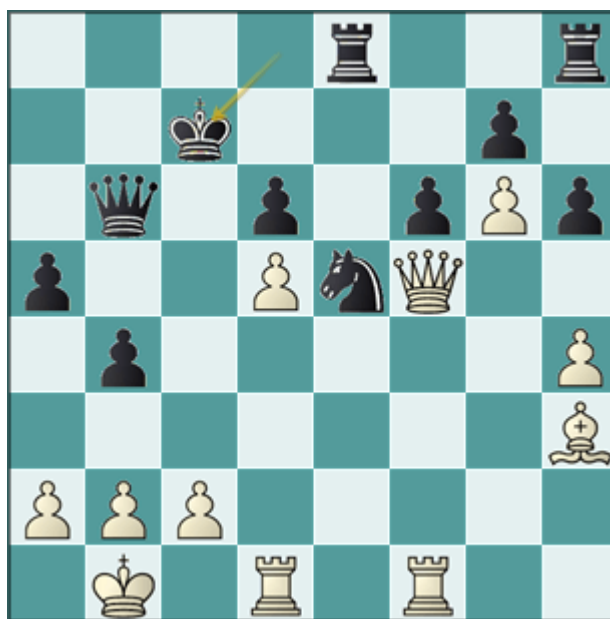
## 30...Rd8 31.Ah3?

*Sin percatarse del peligro que supone dejar pasar a mi rey.*

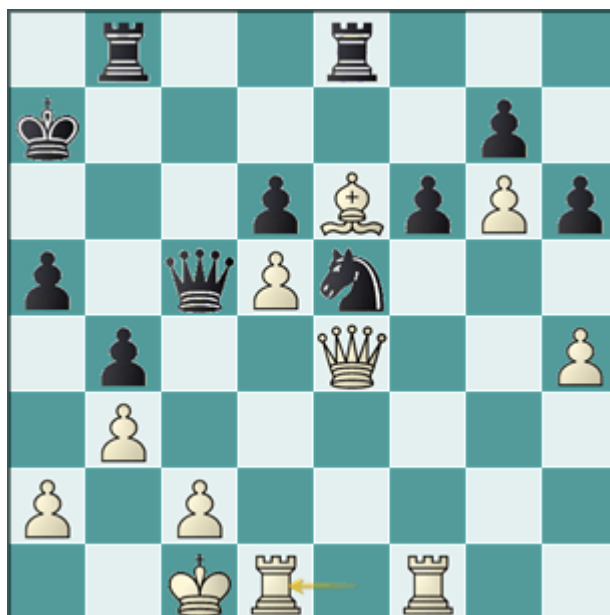
*Tringov podía repetir con 31.Dc8+ Re7 32.Df5, y yo, para jugar a ganar, tendría que hacer 32...Cxd4 33.Dxd4 Rd8, buscando hacerme fuerte en la columna 'e'. Un plan no carente de riesgos, que pensaba asumir basándome en su apuro de tiempo, no porque creyera mucho en él.*

## 31...Rc7

El rey logra pasar al flanco dama, donde estará muchísimo más seguro que en el centro.



**32.De4 Tb8 33.Ae6 The8 34.b3 Rb7 35.Tde1?! Dc5 36.Rc1?! Ra7 37.Td1**



0-1

*Tringov perdió por tiempo en esta posición, en la que muy posiblemente estuviera perdido de todas formas.*

Lo primero que iba a hacer, bastante evidente, es llevar la torre a c7 vía e7. Con el flanco rey cerrado, las blancas están bien fastidiadas: no tienen nada que hacer más que aguantar lo que venga.

Las negras se harán fuertes por la columna 'c'. Hay temas tácticos inmediatos con la dama en c3 y, si eso no funcionara, la dama puede replegarse a b6, dando paso al doblaje de torres. Hay espacio para las tres piezas mayores ocupando las casillas c3, c5 y c7.

Quizá él tendría que cambiar damas para intentar defender un final desfavorable.