

La ruta de los módulos

Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

🕒 14-07-2025

Durante mis primeras visitas a mi familia en Miami, hace muchos años, memorizaba o imprimía una ruta de Google Maps para evitar gastos de itinerancia en mi teléfono móvil. Gira izquierda, siguiente a la derecha, vuelve a girar izquierda... un fallo y la has fastidiado.

Me compré un mapa gigante, de los de toda la vida, que se pueden desplegar sobre una mesa y alcancé a ver lo que llaman "the big picture". Salgo y hago derecha, conduzco 20 calles, hago otra derecha, sigo todo recto y otras cuantas calles adelante ya estoy llegando.

Comparas entonces las dos rutas y ves que con la primera, haciendo 9 giros te ahorrabas 400 metros. ¿Vale la pena?

Este es el relato que ocurre cuando analizas con los módulos. Ellos tienen su ruta, su puntuación implacable que no te va a llevar a aprender ajedrez.

Si que es cierto que en una posición concreta el módulo descubre un sacrificio increíble y para eso es que debes utilizarlo. Para orientarte, debes estudiar patrones de estrategia y táctica, desarrollando tu intuición y creando lo que llamamos un buen concepto.

Hung Fioramonti



Maestro Internacional suizo.

Nacido en 1966, logró su título en 1993.

Amador Rodriguez - Hung Fioramonti

Abierto de Biel 1988

Pirc B08

1.e4 d6 2.d4 Cf6 3.Cc3 g6 4.Cf3

La variante más clásica contra la Pirc. Igual de popular es avanzar el peón a f4 primero y sacar el caballo a f3 después.

4...Ag7

Se abren diversos caminos, todos diferentes y la elección vuelve a ser una cuestión personal.

Anatoly Karpov en sus mejores tiempos jugaba siempre 5.Ae2 para enrocar corto y apretar con tranquilidad que era precisamente su especialidad.

5.h3



Reseña teórica

He tratado de recordar sin éxito quien me inspiró para jugar esta variante, que utilicé unas 7 veces en mi carrera. La idea es jugar 6.Ae3 y después gozar flexibilidad respecto a cómo desarrollar el otro alfil e incluso si enrocar largo o corto, aunque esta última es la opción más probable con diferencia.

En otras ocasiones, en lugar de 5.h3 jugué 5.Ag5 o 5.Ae3 provocando el salto Cg4 de las negras. En esos casos sí que el enroque largo es más habitual.

5...0-0

En varias partidas, Magnus Carlsen ha sido flexible jugando primero 5...a6 o 5...c6.

6.Ae3



6...b6

Esta movida se ha empleado en unas 400 ocasiones. La idea es jugar c5 con garantías y eventualmente después buscar el cambio de alfiles por a6, sobre todo si las blancas responden con d5.

En la actualidad las líneas con a6 y Cc6 se consideran modernas mientras que aquellas con c6 y Cbd7 se ven como más antiguas.

Las negras disponen de muchas posibilidades, sin que ninguna de ellas tenga reputación de ser mejor que las otras.

Regresamos a la partida ...

7.Ac4 Ab7

Las alternativas eran la más sólida 7...e6 y quien sabe la más intrépida 7...Cxe4

8.e5



Cuando un peón avanza a la casilla e5 se genera siempre un momento de peligro, que requiere la máxima atención. Mi rival no sigue ese buen patrón y responde con la peor jugada.

8...Ce4

Las restantes alternativas eran todas superiores.

- *8...dxe5 era la mejor respuesta y la continuación sería 9.dxe5 Dxd1+ 10.Txd1 Ce4 11.Cd5 Cc6! 12.e6 Rh8 y las negras están solamente algo inferior.*
- *8...Ce8 aparenta ser pasiva pero es un caballo que no se cambia y se queda cerca del rey.*
- *8...Ch5 la jugó Beliavsky en la Olimpiada de Manila en 1992. Es arriesgada e interesante.*

9.Cxe4 Axe4

Durante la partida no consideré la alternativa 9...d5 y me doy cuenta de que era una mejor opción. Las negras seguirían inferior pero no perderían por ataque.

10.Cg5 Axc2?



Suicidio.

Cuando uno se enroca primero y temprano además, como hicieron las negras en esta partida, hay que tener un ojo bien abierto en la dirección del rey rival porque podría enrocar en el lado opuesto para atacarte.

Pasando ese concepto por alto, mi rival fue todavía más allá al capturar un peón que abre una columna directa hacia su rey.

¿Por sólo un peón?

Habrá oportunidades, variantes, errores posibles del rival. No es que vamos a perder ya la partida, se trata de que en un porcentaje elevado si que la vas a perder. Por ello no tiene sentido permitir un ataque tan fuerte cuando el botín es el mínimo.

La retirada prudente con 10...Ab7 11.e6 f6 12.Cf7 Dc8 se vió en la partida Polak (2420)-Gulko (2595) Berna 1995 y las blancas pudieron continuar de forma muy enérgica con 13.h4! d5 14.h5! Dxe6 15.hxg6 hxg6 16.Ch6+ Axc6 17.Txc6 con tremendo ataque.

Como lector atento, seguramente habrás adivinado que se trata de una variante de máquina y claro está que el rival de Gulko no siguió

ese camino, jugó pasivamente y terminó perdiendo.

11.Tg1 Ab7



Intuición.

Llegamos al primer momento crítico de la partida. Mi rival ha movido cuatro veces su alfil y ha capturado un peón envenenado. La lógica elemental apunta a que debe recibir un castigo ejemplar.

¿Cómo debo proceder?

Ganaba con esta, tenía aquella, etc etc. Son las típicas lamentaciones cuando no encuentras la mejor y el rival se escapa.

¿Cuáles son las posibilidades de que dispongo? Es lo más importante, detectar tus opciones antes de comenzar a calcular. Nunca te enamores de ninguna, espera a valorar con cuáles opciones cuentas y solo después comienza tu análisis por la que consideres la más efectiva.

Si vamos al grano, en este momento hay dos grandes jugadas, 12.Dg4 y 12.e6, las demás parecen granitos de arroz.

12.Dg4

No medité para hacer esta jugada ni 5 minutos.

Me pareció abrumadoramente superior, he de reconocerlo así. La máquina no piensa igual.

Al mover mi dama a g4 consigo varios objetivos y los principales son:

- *Despejo el camino para el enroque largo, comunicando las torres.*
- *Amenazo Dh4 que obligaría a mover el peón 'h' abriendo las puertas a un sacrificio en f7 para que la torre entre por g6.*

La otra opción era 12.e6 directamente.

La máquina piensa que ese avance es la forma verdaderamente abrumadora de proceder, sin perder un minuto para desplegar su poderío táctico. La respuesta 12...f5 es única. Repasemos primero las pocas alternativas, que llevan a un rápido desastre.

- *12...f6 13.Cxh7! Rxh7 14.Txg6! brutal y cuando las negras capturan 14...Rxg6 anuncia mate en 8 aunque después de las 3 primeras queda todo bien claro. 15.Dg4+ Rh7 16.Df5+! Rg8 17.Ad3*
- *12...d5 13.Ad3 Dd6 14.exf7+ Txf7 y cuando esperas que gane la calidad te sorprende con 15.Cxh7!! que es todavía más fuerte.*

Así las negras tienen que jugar 12...f5 y las blancas responden con 13.h4



Veamos solo la primera, 13...Tf6 14.h5 b5 15.hxg6 hxg6 16.Ae2
Evaluación 2,87 y lo que veo es que hay toda una partida por
delante.

13.0-0-0



Que diga lo que diga la máquina, esta posición es más sencilla y natural. He cumplido con las leyes básicas del ajedrez, desarrollando todas mis piezas y enfocando todos los cañones hacia el objetivo.

No es cuestión de buscar una puntuación numérica que la máquina otorga en función de muchas variables internas que solo ella conoce. Lo real y humano es alcanzar una posición como esta, en la que todo se entiende con solo pasar la vista por encima.

13...d5?

"Obliga" al alfil a situarse en la casilla correcta, al mismo tiempo que deja encerrado al suyo en b7. Es una defensa horrible, una evidencia de lo que el miedo puede provocar porque el sacrificio del alfil en e6 era inminente.

Cuando te estás defendiendo tienes que evitar los errores como este porque si le pones las cosas en bandeja al atacante te van a aplastar.

13...Cc6 era la defensa más tenaz, desarrollando el caballo por el mejor lugar posible y tendiendo una trampa inteligente. Se trata de que el avance temático 14.h4? en este preciso momento no

funciona porque después de 14...h5! las negras escapan con jugadas como De8 y Ce7 y el ataque queda seco.

No recuerdo si tenía decidido continuar con 14.Axe6 o 14.Cxh7!? Ambas son fuertes.

Las restantes alternativas son peores.

- 13...Cd7 14.h4 h5 15.Dh3 De8 16.Cxe6
- 13...De7 14.Cxh7 Rxh7 15.h4
- 13...dxe5 14.dxe5 De7 15.Cxf7 Txf7 16.Ag5

14.Ad3 Aa6

El segundo momento crítico de la partida.



15.Cxh7

Descubrí este sacrificio ganador, calculé las variantes hasta asegurarme bien y tomé esa ruta, que resulta ser la más larga. Por ello le he quitado el signo de admiración. Algo injusto quizás, porque es muy buena y brillante.

Quien sabe y de haber pensado más hubiera descubierto que existía otra más corta, a lo mejor no. Esa jugada era 15.Axg6!!



Análisis después de 15.Axg6!!

*Una jugada muy brillante que la máquina descubre en el acto.
Conduce a una victoria más rápida.*

- 15...fxg6 16.Dxe6+ Rh8 17.Cxh7! con ataque fulminante.
- 15...hxg6 16.Dh4 Te8 17.Dh7+ Rf8 18.Cxf7 De7 y ahora tanto 19.Ch8 como 19.Ch6 ganan en el acto.

15...Axd3

El caballo no se podía aceptar pues 15...Rxh7 16.Axg6+ es definitiva.

16.Ag5!



16...Dc8

Lleva directo hacia el mate.

- 16...Rhx7 17.Dh4+ Rg8 18.Axd8
- 16...Af5 Siempre la máquina encuentra las jugadas más increíbles, aunque pierdan pero con más dignidad. 17.Dh4 Cd7 18.Axd8 Tfxd8 19.Cf6+ Rf8 y las negras terminarán perdiendo pero no será algo inmediato.

17.Cf6+ Axf6 18.Axf6 Cd7



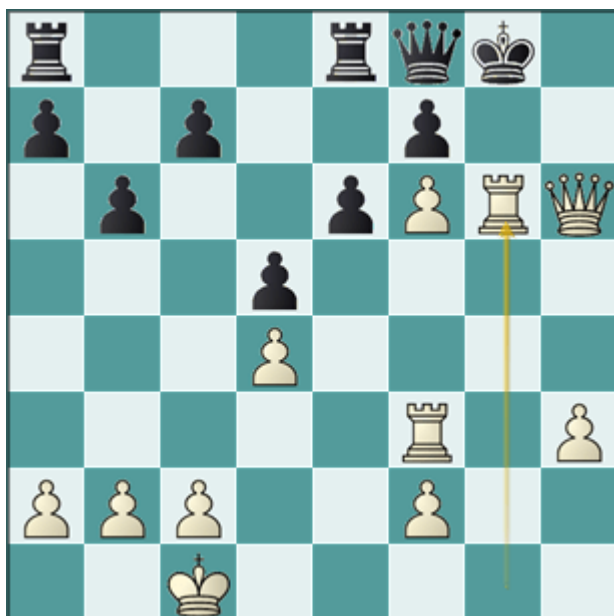
19.Txd3

Sencilla, humana. También gana 19.Dg5 Cxf6 20.exf6 Dd8 21.Tg4 y después Th4 y Th8+

19...Cxf6 20.exf6 Te8 21.Dh4 Dd8 22.Tf3!



22...Dd6 23.Dh6 Df8 24.Txg6+!



Contra 24...fxg6 sigue 25.Dxg6+ Rh8 26.Tf4 con mate imparale

1-0