

## La ruta de los módulos

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

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

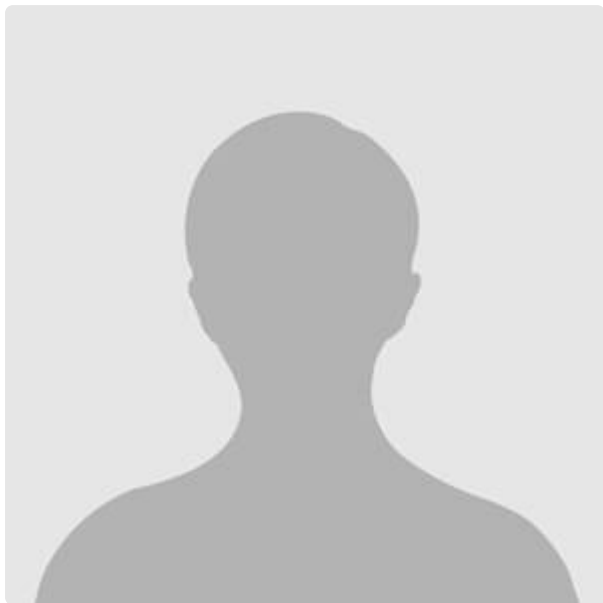
*Me compré entonces un mapa gigante, de los de toda la vida, que se pueden desplegar sobre una mesa, y alcancé a ver lo que llaman the big picture. Salgo y giro a la derecha, conduzco veinte calles, hago otra derecha, sigo todo recto y, unas cuantas calles más adelante, ya estoy llegando.*

*Comparas ambas rutas y ves que, con la primera, haciendo nueve giros, te ahorrabas cuatrocientos metros. ¿Vale la pena?*

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

*Es cierto que, en una posición concreta, el módulo puede descubrir un sacrificio increíble, y para eso es una herramienta extraordinaria. Pero para orientarte de verdad debes estudiar patrones estratégicos y tácticos, desarrollar tu intuición y construir lo que llamamos un buen concepto.*

# Hung Fioramonti



- **Maestro Internacional suizo**
- Nacido en 1966. Obtuvo el título en 1993

## Amador Rodriguez - Hung Fioramonti

Abierto de Biel 1988

Pirc B08

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

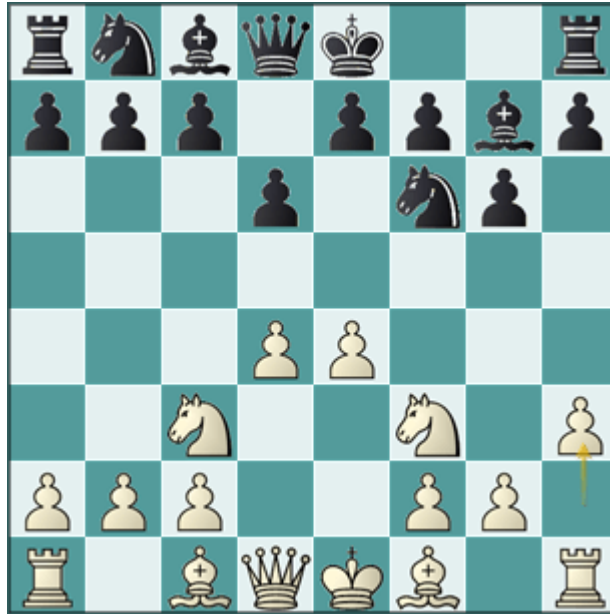
La variante más clásica contra la Pirc. Igual de popular es avanzar primero el peón a f4 y desarrollar el caballo a f3 después.

**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 presionar con tranquilidad, que era precisamente su especialidad.

## 5.h3



### Reseña teórica

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

En otras ocasiones, en lugar de 5.h3, jugué 5.Ag5 o 5.Ae3, provocando el salto ...Cg4 de las negras. En esos casos, 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 jugada se ha empleado en unas 400 ocasiones. La idea es jugar ...c5 con garantías y, eventualmente, 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 claramente superior a las otras.

Regresamos a la partida...

## 7.Ac4 Ab7

Las alternativas eran la más sólida 7...e6 y, quizá, 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. La continuación sería 9.dxe5 Dxd1+ 10.Txd1 Ce4 11.Cd5 Cc6! 12.e6 Rh8, y las negras quedan solo algo inferiores.
- 8...Ce8 aparenta ser pasiva, pero es un caballo que no se cambia y se mantiene cerca del rey.
- 8...Ch5 la jugó Beliavsky en la Olimpiada de Manila 1992. Es arriesgada e interesante.

## 9.Cxe4 Axe4

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

**10.Cg5 Axf2?**



## ***Suicidio***

*Cuando uno se enroca primero y, además, temprano, como hicieron las negras en esta partida, hay que mantener 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 propio rey.*

### ***¿Por solo un peón?***

*Habrá oportunidades, variantes y posibles errores del rival. No es que la partida se pierda de inmediato, pero en un porcentaje elevado sí que se va a perder. Por ello no tiene sentido permitir un ataque tan fuerte cuando el botín es mínimo.*

*La retirada prudente con 10...Ab7 11.e6 f6 12.Cf7 Dc8 se vio en la partida Polak (2420)–Gulko (2595), Berna 1995. Las blancas pudieron continuar de forma muy enérgica con 13.h4! d5 14.h5! Dxe6 15.hxg6 hxg6 16.Ch6+ Axb6 17.Txb6, con tremendo ataque.*

*Como lector atento, seguramente habrás adivinado que se trata de una variante de máquina. 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”, etcétera. Son las típicas lamentaciones cuando no encuentras la mejor jugada y el rival se escapa.

*¿Cuáles son las posibilidades de que dispongo? Eso es lo más importante: detectar tus opciones antes de comenzar a calcular. Nunca te enamores de ninguna; espera a valorar con qué opciones cuentas y solo después comienza el análisis por la que consideres más efectiva.*

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

## 12.Dg4

### No medité esta jugada ni cinco minutos

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

*Al mover la dama a g4 consigo varios objetivos, entre los cuales destacan:*

- *Despejar el camino para el enroque largo, comunicando las torres.*
- *Amenazar Dh4, lo 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 considera que ese avance es la forma verdaderamente abrumadora de proceder, sin perder un minuto en desplegar su poderío táctico. La respuesta 12...f5 es única.*

*Repasemos primero las pocas alternativas, que conducen a un rápido desastre:*

- 12...f6 13.Cxh7! Rxh7 14.Txg6!, brutal. Tras 14...Rxd6 se anuncia mate en ocho; después de las tres primeras jugadas, todo queda claro.
- 12...d5 13.Ad3 Dd6 14.exf7+ Txf7 y, cuando esperas ganar la calidad, aparece 15.Cxh7!!, todavía más fuerte.

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



Análisis después de 13.h4!

La evaluación ronda +2,80, lo que se traduce en ventaja ganadora. La idea es clara: Cf7, h5 y el enroque se derrumba. No hace falta

tener la dama cerca ni las torres comunicadas; a la máquina le bastan pocos segundos para ver muy lejos.

No obstante, las negras disponen de cinco alternativas con evaluaciones relativamente cercanas, entre +2,90 y +3,50. Se me hace complicado llegar a una posición en la que el rival tenga tantas opciones sin que ninguna colapse.

Veamos solo la primera: 13...Tf6 14.h5 b5 15.hxg6 hxg6 16.Ae2. Evaluación +2,87 y, a mi juicio, hay todavía toda una partida por delante.

**Conclusión:** *me quedo con mi jugada.*

**12...e6**

Única. 12...dxe5 13.Dh4 h5 14.Cxf7 (14.Ce6 también) 14...Txf7 15.0-0-0 y esto se está acabando.

**13.0-0-0**



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 se trata de buscar una puntuación numérica que la máquina otorga en función de variables internas que solo ella conoce. Lo real y humano es alcanzar una posición como esta, que se entiende con solo pasar la vista por encima.*

13...d5?

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

*Cuando te estás defendiendo debes evitar 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. El avance temático 14.h4? no funciona aquí, porque tras 14...h5! las negras escapan con jugadas como De8 y Ce7, y el ataque se seca.

No recuerdo si tenía decidido continuar con 14.Axe6 o con 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

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. Quizá sea injusto, porque es muy buena y brillante.

Quién sabe si, de haber pensado más, habría descubierto que existía otra más corta. Esa jugada era 15.Axg6!!.



Análisis después de 15.Axg6!!

*Una jugada muy brillante que la máquina descubre al instante y que 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 tanto 19.Ch8 como 19.Ch6 ganan en el acto.

## 15...Axd3

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

## 16.Ag5!



## 16...Dc8

*Lleva directamente al mate.*

- 16...Rxh7 17.Dh4+ Rg8 18.Axd8
- 16...Af5. La máquina siempre encuentra las jugadas más increíbles, aunque pierdan, pero con mayor dignidad. 17.Dh4 Cd7 18.Axd8 Tfxd8 19.Cf6+ Rf8, y las negras acabarán perdiendo, aunque no de inmediato.

## 17.Cf6+ Axf6 18.Axf6 Cd7 19.Txd3

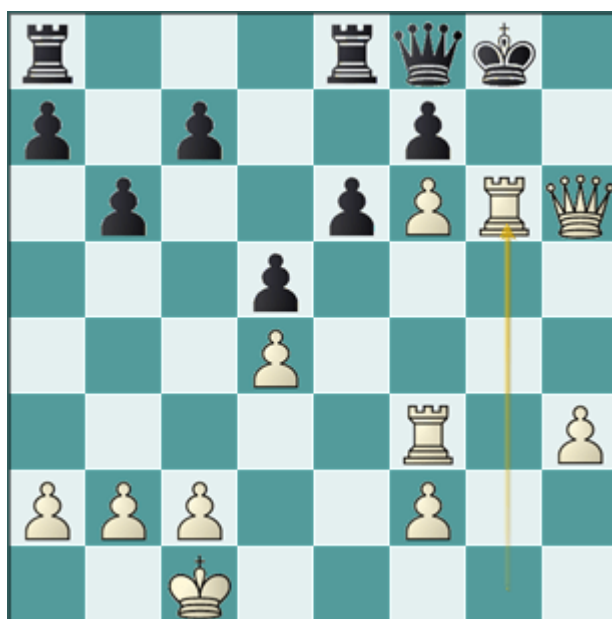
Sencilla y humana. También gana 19.Dg5 Cxf6 20.exf6 Dd8 21.Tg4, seguido de Th4 y Th8+.

## 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 imparable.

1-0