

La Docena Dorada

Irving Chernev

Partida N°69

Las combinaciones suelen interrumpir los planes mejor trazados de los estrategas.

En esta partida, que parece dedicada a la explotación de las debilidades de las casillas blancas, las combinaciones surgen de repente para interrumpir (¿o es que adornan?) la sobria estrategia.

Algunas de ellas hacen su aparición en el juego real, mientras que otras “duermen bajo un delgado manto”, según la acertada frase de Nimzowitsch.

¿Cuál de las combinaciones es más bella?

Sverdlovsk, 1943

Blancas: V. Makogonov

Negras: M. Botvinnik

Defensa Eslava

1.d4	d5
2.c4	e6
3.♘c3	c6
4.e3	♙f6
5.♙f3	♘bd7
6.♘e5	...

Makogonov evita 6.♙d3, ya que quiere salir de los libros.

6. ...	♙xe5
7.dxe5	♙d7
8.f4	♙b4
9.cxd5	...

Esto es prematuro, ya que facilita el desarrollo del alfil dama de las negras.

9. ...	exd5
10.♙d3	♙c5

11.♙c2 ...

Evidentemente, las blancas no sospechan ningún peligro en esta posición de aspecto inocente.

Debería enrocar tranquilamente, por aburrido que sea.

11. ... ♙h4+!

Esperando provocar la respuesta automática 12.g3, que permitiría a Botvinnik, llevar a cabo sus insidiosos designios.

12.g3 ...

Se puede apreciar que las blancas encontraron poco atractivo en 12.♙f1.

12. ... ♙h3



Después de sólo una docena de jugadas, Botvinnik ha maniobrado tanto que ha cargado a su rival con debilidades en la casilla blanca.

Ahora su amenaza de 13. ... ♙g2 le dará el tiempo necesario para efectuar un cambio de alfiles.

13.♙f2 ♙xc3

Acaba con el caballo, uno de los guardianes de la vital casilla e4.

14.bxc3 ♟f5

Y este es el siguiente paso para asegurar el control de esa casilla.

15.♟xf5 ♚xf5

16.g4! ...



¡Bien jugado! (Incluso el perdedor tiene derecho a algunos signos de exclamación.) Le plantea algunos problemas a la dama.

Por ejemplo, si 16... ♚e4 17. ♟a3! ♞d3+ 18. ♞g3 ♚xc3+ 19. ♚f3 ♚xf3+ 20. ♞xf3 c5 21. ♞hd1 c4 22. ♞ab1 O-O-O 23. ♟d6, y las blancas tienen cierta iniciativa para el peón.

16. ... ♚e6

17.♟a3 ♞e4+

¡Por fin! El caballo se coloca firmemente en una casilla ideal.

18.♞f3 h5

Botvinnik resiste la tentación de ganar un peón, ya que tras 18... ♞xc3 19. ♚b3 ♞b5 20. ♟b2 O-O-O 21.f5, y las blancas han arrebatado la iniciativa.

19.h3 f6!

Obviamente, esto es para arrancar los peones que rodean al rey, y exponerlo a las ráfagas invernales.

20.c4 hxg4+

El objetivo de esta jugada y de la siguiente es desviar a la dama blanca del centro.

21.hxg4 ♞xh1

22.♚xh1 O-O-O

Salvaguada el rey, y amenaza 23... ♞d2+, ganando un peón.

23.♞d1 fxe5

24.cxd5 cxd5

25.♞c1+ ♚b8

26.♚h4 ♞e8

Instituye una amenaza contra el rey y la dama, así: 27. ... exf4 28.exf4 (28. ♞xf4 es inmediatamente fatal, ya que las negras dan mate en dos comenzando con 28. ... ♚f7+) 28... ♞d2+ 29. ♞g2 ♚c4+, y las blancas deben elegir la forma de su final: si 30. ♞h2 (o 30. ♞g1) 30. ... ♞f3+ gana la dama; si 30. ♞f2 ♚e2+ gana la dama o hace mate en la siguiente jugada; si 30. ♞g3 ♚f3+ seguida de 31. ... ♞e2+ fuerza mate; finalmente, si 30. ♞h3 ♚f3+ 31. ♚g3 ♞h8+; es jaque mate.

27.f5 ♚f7

28.♞c2 g6

29.♟b2 ...



Con su peón alfil incapaz de recibir más protección (si 29. ♚h3 ♞g5+ gana la dama) las blancas desarrollan un pequeño complot. Pretende enfrentarse a 29... gxf5 con 30. ♟xe5+ (el alfil está a salvo, ya que capturarlo permite mate en la siguiente jugada) 30. ... ♞a8 31.g5.

29... a6

¡Dos pueden jugar este juego! Esta es la contracombinación de Botvinnik: si 30. ♟xe5+ ♞xe5 31. ♚d8+ ♞a7 32. ♞c8

♞xf5+!, y las negras dan mate primero (33. gxf5 ♞xf5+ 34. ♔e2 o 34. ♔g2 ♞f2+ 35. ♔h1 ♚g3 - 34... ♞f2+ 35. ♔d3 ♞d2 mate.).

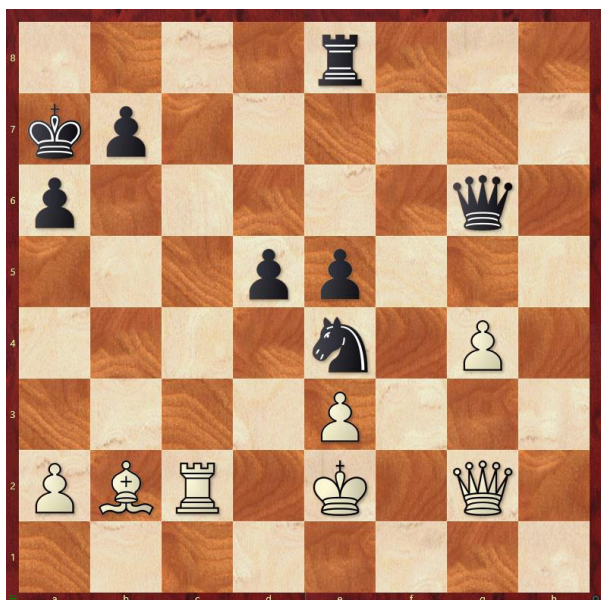
30. ♔e2 ...

Las blancas a su vez están listas para responder a 30...gxf5 con 30...gxf5 31. ♙xe5+! ♞xe5 32. ♞d8+ ♔a7 33. ♞c8, ¡y esta vez dan el mate!

30... ♔a7!

El rey abandona tranquilamente la octava fila, y sus ansiedades concomitantes.

31. ♞h2 ♞f6
32. fxf6 ♞xg6
33. ♞g2 ...



Capturar el peón permitiría a Botvinnik ganar en estilo problemático, así:

33. ♙xe5 ♞xg4+ 34. ♔e1 (si 34. ♔f1 o ♔d3, ♞d1+ gana) 34...♞xe5! (fuerza un autobloqueo) 35. ♞xe5 ♞g1+ 36. ♔e2 ♞f2+ 37. ♔d3 (o 37. ♔d1 ♞f1 mate) 37...♞f1+ 38. ♔d4 (o 38. ♞e2 ♞d1+ y mate siguiente jugada) 38...♞d1+ 39. ♞d2 ♞xd2; mate.

33... ♞f8

34. ♙xe5 ...

Las blancas ven una combinación que implica el sacrificio de su dama. ¿Tendrá éxito o tiene un fallo oculto?

34. ... ♞f2+
35. ♞xf2 ♚xf2
36. ♙d4+ b6
37. ♞c7+ ♔b8

38. ♙e5 ...

Ahora parece que las blancas recuperarán su dama. Con 38...♔a8 39. ♞c8+ ♔b7 40. ♞c7+, permite a las blancas hacer tablas mediante jaque perpetuo.

38. ... ♚xg4

Este primer movimiento en la contra-combinación. Botvinnik está listo para refutar 39. ♞g7+ con 39. ... ♚xe5, tras lo cual 40. ♞xg6 ♚xg6 le deja una pieza por delante.

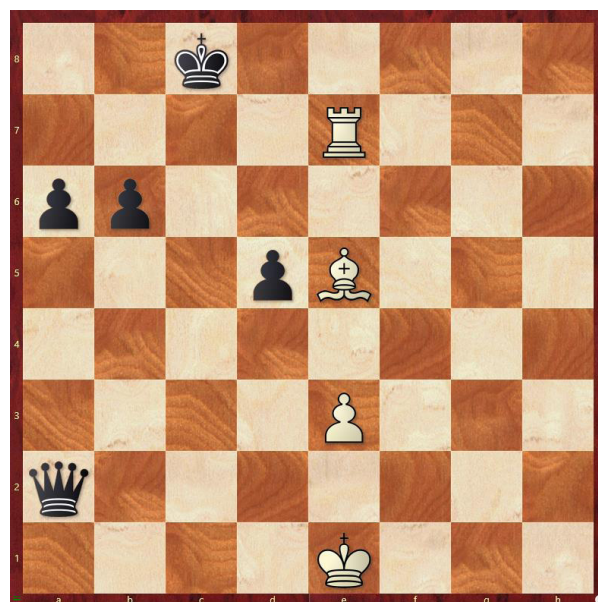
39. ♙f4 ♚e5!

La segunda jugada, una que las blancas habían pasado por alto al iniciar su combinación.

40. ♞e7 ...

Dándose cuenta, por supuesto, de que 40. ♙xe5 ♞h5+ seguido de 41. ... ♞xe5 es fatal, se contenta con ganar el caballo y seguir luchando.

40... ♞c2+
41. ♔e1 ♔c8
42. ♙xe5 ♞xa2



Teóricamente, las negras tienen una victoria fácil, pero Makogonov se las arregla para tender una ingeniosa trampa mediante la cual Botvinnik puede perder de forma hermosa.

43. ♞c7+ ♔d8
44. ♞c1 a5
45. ♙d4 ...

Las blancas pueden ganar un peón con 45.♔c7+ ♔d7 46.♔xb6 ♚b2 47.♚c7+, pero después de 47. ... ♔d6 48.♚b7 ♔c6 49.♚b8 ♚xb6 termina la lucha.

45... b5
46.♚a1 ♚b3

Aquí también las blancas pueden ganar un peón con 47.♔b6+ ♔d7 48.♔xa5, con lo que las negras ganan la torre con esta bonita combinación en zig-zag: 48. ... ♚xc3+ 49.♔f1 ♚f4+ 50.♔g1 ♚g5+ 51.♔h1 ♚h6+ 52.♔g1 ♚g7+, y la torre sale del tablero.

47.♔f2 a4
48.♔f3 ♚c2
49.♔f4 ♔d7
50.♔e5 ♚e4+
51.♔f6 ♚e7+
52.♔g6 a3
53.♚f1 b4

¡Botvinnik deja que las blancas ganen su dama!

54.♚f7 ...



Una jugada precipitada en este punto, y Botvinnik puede perder esta partida, y varias noches de sueño después. El instintivo empuje del peón por 54...b3 cae en 55.♚xe7+ ♔xe7 56.♔c5+, seguido de 57.♔xa3, y las blancas ganan.

54. ... ♚xf7+!

¡La travesura adecuada!

55.♔xf7 b3
0-1

Rinden.

El perdedor también merece reconocimiento por contribuir al placer que ofrece este juego.

