

Director: Leontxo García

AÑO XXV • Nº 422 • 1ª QUINCENA DE ABRIL 1996 • 550 PESETAS

JAOUE

La pasión del ajedrez

ENTREVISTA
CON ILIUMYÍNOV

EL LABORATORIO
DE TIVIÁKOV



LA MÁQUINA INFERNAL

CON ESTE JAQUE



HABRÁS GANADO

Queremos celebrar nuestro XXV Aniversario
premiando la fidelidad de nuestros seguidores

(sin aumentar el precio y...grandes sorteos y sorpresas)

Suscripción por **1** año (24 ejemplares), 10.800 Pta. y un regalo
¡ ahorro de 2.400 Pta. sobre la compra en quioscos ¡

Suscripción por **2** años (48 ejemplares), 17.800 Pta. y dos regalos
¡ ahorro de 8.600 Pta. ¡ 3.800 sobre dos suscripciones simples y 4.800 sobre compra en quioscos

*suscripción semestral: 5.400 Pta. por 12 números, sin regalos.

*Esta oferta no es acumulable con otras que estén vigentes en estas fechas.

*Los gastos de envío de los regalos se añadirán a todas las cantidades indicadas.

PRECIOS EXTRANJERO

-Un año Europa 130 dólares -Un año el resto del mundo 180 dólares

-Dos años Europa 199 dólares -Dos años el resto del mundo 299 dólares

...y además la posibilidad de pertenecer al Club JAQUE

Gratis, unas magníficas tapas para guardar los 24 ejemplares anuales de su revista favorita. Un práctico obsequio cuyo P.V.P. es de 1.000 Pta.

Si usted se suscribe por dos años, recibirá, además, el libro de Jan Timman *"Trabajo en Ajedrez (I)"*. Un clásico de la literatura especializada. Su P.V.P. es de 2.500 Pta.

Entre las muchas ventajas de suscribirse a JAQUE está el descuento del 20% en el *YearBook*, la mejor publicación teórica del mundo, y el imprescindible *Informator*.

En el resto del material que podrá adquirir en la tienda Jaque podrá obtener un 10% de descuento. Y además contribuyes con la revista de ajedrez del teletexto de RTVE.

SUMARIO

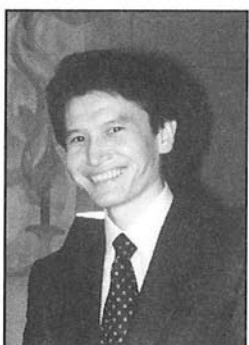
AÑO XXV • N.º 422 • 1ª QUINCENA DE ABRIL 1996



Foto de portada: Jerome Bibuld



Gari Kaspárov



Kirsán Ilíumyínov



Sergéi Tiviákov

(Jerome Bibuld)

(Jos Summler)

5 EDITORIAL

- 6 **CAFÉ AL PASO.** *El nuevo presidente de la FIDE, Kirsán Ilíumyínov, defiende en una jugosa entrevista su idea sobre la unidad del ajedrez. El consenso entre Kaspárov y Kárpov será su principal obstáculo. Aunque a Ilíumyínov tampoco le preocupa mucho.*

AL DÍA

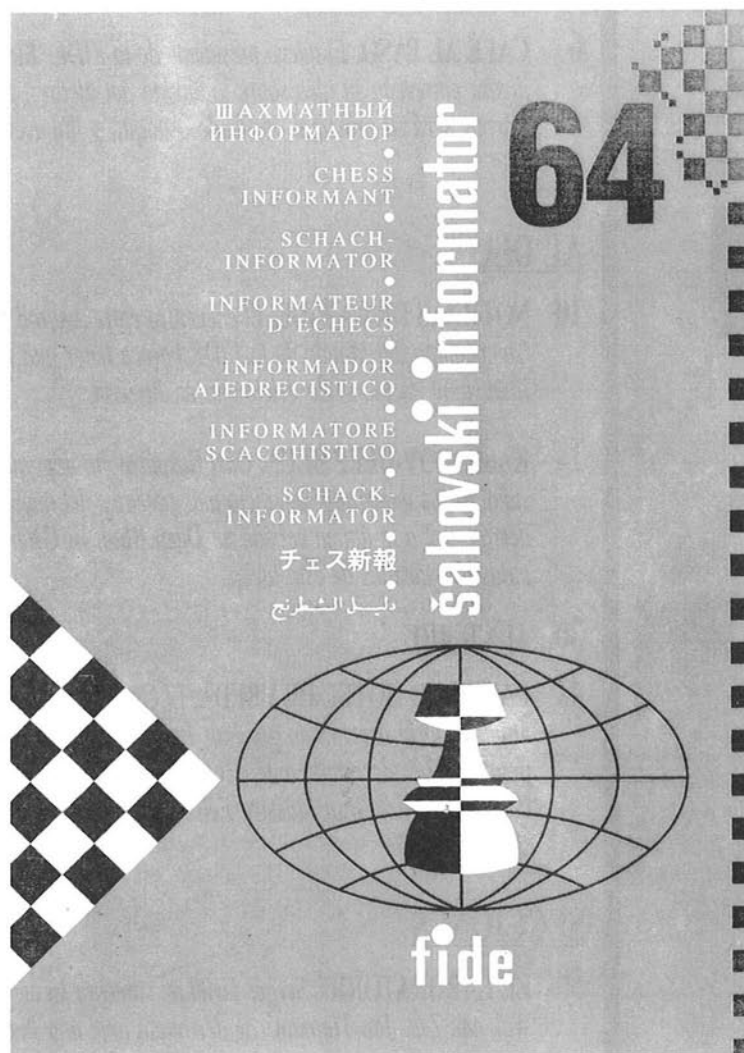
- 10 **NOTICIAS DE LA FIDE.** *El encuentro entre Anatoli Kárpov y Gata Kamski por el Campeonato del Mundo de la FIDE parece tener una pronta solución, aunque difícil. Ilíumyínov ha planeado celebrarlo en Bagdad.*
- 14 **KASPAROV-DEEP BLUE.** *Gari Kaspárov no deja que nadie le quite el título. Ni siquiera los monstruos de silicio más potentes del mundo. El campeón de la PCA derrotó 4-2 a la última versión de Deep Blue. El Gran Maestro Jordi Magem comenta todas las partidas de esta lucha.*
- 26 **AL CIERRE**
- 42 **I ABIERTO HOTEL DE UBEDA.** *El Gran Maestro armenio Lputián venció en el último abierto organizado por Luis Rentero. Lputián ganó el I Abierto de Ubeda, a pesar de caer derrotado ante el ex subcampeón del mundo David Bronstein. Crónica y comentarios del Gran Maestro Félix Izeta.*

SECCIONES

- 50 **EL LABORATORIO.** *Sergéi Tiviákov comenta su mejor partida del último Festival de Wijk aan Zee. Jan Timman cae derrotado ante una India de Dama del Gran Maestro ruso.*
- 54 **INTERNET.** *El Maestro Internacional Pablo Glavina nos inicia en el fantástico mundo de las comunicaciones internacionales aplicadas al ajedrez.*
- 56 **ESCUELA DE CAMPEONES.** *Las soluciones. Por el Maestro Internacional Jesús de la Villa.*
- 59 **USTED JUEGA.** *Usted toma el lugar de un Gran Maestro y debe hallar las mejores jugadas cada vez que se lo indiquen. Por el Gran Maestro Alfonso Romero.*
- 62 **COJA EL GUANTE.** *Veinticuatro problemas de constante reto a su imaginación y paciencia. Tema: ¡Hastings!. Por Luis Eceizabarrena.*
- 66 **ABIERTOS**
- I-VIII BOLETÍN.** *Las mejores partidas de los Abiertos de Linares y Úbeda.*

NOVEDAD

!!!Suscriptores 20% descuento!!!



P.V.P.4.975 ptas.

Suscriptores3.980 ptas.

Pedidos a: **JAQUE**

Preciados, 11 - 5ª planta • 28013 Madrid

Tfno. 531 45 97 • Fax 531 50 29



JAQUE

Año XXV - n° 422

EDITA
JAQUE XXI, S.L.

c/ Preciados, 11 - 5°
28013 Madrid

Tfno. 531 45 97 * Fax 531 50 29

DIRECTOR
Leontxo García

SUBDIRECTOR
Jesús J. Boyero

REDACTOR JEFE
Gonzalo Aragónés

REDACCIÓN
G.M. Jordi Magem, G.M. Alfonso Romero y
M.I. Jesús de la Villa

ADMINISTRACIÓN Y EDICIÓN
Mª Carmen Elizalde

SUSCRIPCIÓN Y VENTAS
Eva Sánchez Banderas

CONSEJO EDITORIAL
Pablo Aguilera, Lincoln Maiztegui Casas,
Luis Eceizabarrena, Mauricio Perea,
Guillermo Bosovsky y Denis Teyssou

ASESOR ECONÓMICO
Fernando García

COLABORACIONES ESPECIALES:

**Gari Kaspárov y
Miguel Illescas**

Viswanathan Anand, Borís Gélfand,
Julio Granda, Vasili Ivánchuk, Vladímir
Krámnik, Nigel Short, Iván Sokólov y
Vesselin Topálov

COLABORADORES

G. Hernández y J.M. Torres (Fotógrafos),
G.M. J.M. Bellón, G.M. D. Cámpora, G.M.
Cifuentes, M.I. L. Comas, R. Crusi, Jurgüens
Daniels, M.I. J. Eslon, M.I. Sergio Estremera,
A.I. C. Falcón, G.M. J.L. Fernández, M. Ferrer,
G.M. Zenón Franco, G.M. D. García Ilundáin,
M.I. N. García, M.F. J.M. Gil, M.I. J. Gil
Capapé, M.I. Pablo Glavina, M.I. M. Gómez,
G.M. Gilberto Hernández, L.B. Hoyos Millán,
G.M. F. Izeta, A.I. Antonio Juano, M.I.
B. Kristensen, M.I. Carlos Matamoros,
R. Milián, M. Narciso, M.I. J. Ochoa,
M.I. D. Pizá, O. De Prado, M.I. Juan Reyes,
M.I. Oscar de la Riva, G.M. A. Rodríguez,
M.I. M. Sión, G.M. Aleksa Strikovic, G.M.
Mattias Wahls, J. Welling, M.I. B. Zlótnik

IMPRIME
Notigraf, S.A. - c/ San Dalmacio, 8
28021 MADRID

Depósito legal: S.S. 767-1970

DISTRIBUYE
S.G.E.L. - Avda. Valdelaparra, 39
Pº Ind. - Alcobendas (Madrid)

PRINTED IN SPAIN

EDITORIAL

Sólo faltaba Sadam Hussein

Al cierre de este número, Anatoli Kárpov, Rustam Kamski (el padre de Gata) y Kirsán Iliumýinov (el nuevo presidente de la FIDE) acaban de dar una conferencia de prensa conjunta en París para anunciar que el Mundial de la FIDE se celebrará en Bagdad desde el 1 de junio con 2 millones de dólares (250 millones de pesetas) en premios; de esa cantidad, ambos jugadores donarán la cuarta parte a los niños iraquíes.

Un portavoz del Departamento de Estado en Washington ha advertido que Kamski no puede jugar en Irak porque violaría el embargo de la ONU contra ese país, dado que este duelo deportivo implica una transacción comercial de mucho dinero. Sin embargo, un portavoz del secretario general de la ONU, Butros-Ghali, replica

que Kamski puede jugar porque el embargo, a diferencia del que afectó a Yugoslavia, no incluye los acontecimientos deportivos y culturales. Por ejemplo, Irak participó en la última Olimpiada de ajedrez en Moscú.

Es comprensible que Iliumýinov intente liquidar cuanto antes este problema, heredado de Campomanes, para limpiar de obstáculos el camino hacia su nuevo Mundial, cuya primera edición está prevista para diciembre con más de 600 millones de pesetas en premios. El presidente de la FIDE se ha agarrado a la mejor oferta económica; Moscú y Bakú, que ofrecían mucho menos dinero, no llegaron a concretar sus opciones.

Pero los inconvenientes son muy graves. El nuevo campeón sólo disfrutará del título durante seis meses; el duelo Kárpov/Kamski tendrá una escasa cobertura en buena parte del mundo porque coincidirá con Roland Garros, Wimbledon y el Campeonato de Europa de Fútbol; además, su inauguración coincidirá con la clausura de Dos Hermanas, donde Kárpov y Kamski habían anunciado su presencia, junto a Kaspárov y casi toda la élite. Para colmo, el caos del ajedrez se enriquece ahora con la ONU, la Casa Blanca y Sadam Hussein. ¿Hay quien dé más?



ILIUMYINOV: HISTORIA DE UN GANADOR

CAFÉ AL PASO

«Si las dos K no se unen, es su problema»

El nuevo presidente
de la FIDE muestra
su gran carisma

**LEONTXO GARCÍA/
ROSA DE LAS NIEVES. JAÉN**

Todos pensábamos que la FIDE tardaría mucho en tener a un presidente con el carisma de Florencio Campomanes. Sin embargo, el filipino tiene un sucesor de muy altos vuelos. El ruso Kirsán Iliumyínov, de 33 años, presidente de la república autónoma de Kalmikia, asesor de Yeltsin, parlamentario, millonario, budista, diplomático de carrera, duerme 4 horas diarias de lunes a domingo sin vacaciones, y aún tiene tiempo para ir a discotecas. Iliumyínov contó a JAQUE su vida novelesca y explicó sus ideas para terminar con el cisma. La entrevista se realizó en Jaén, durante la clausura del Mundial femenino.

—¿Quién es usted?

—Soy kalmikio. La república autónoma de Kalmikia es una de las que forman parte de la Federación Rusa. Mi pueblo llegó de Mongolia en el siglo XVI y es el único de religión budista que vive en Europa. Kalmikia está en el sur de Rusia, en la desembocadura del Volga en el Mar Caspio, donde tenemos dos puertos. Además, contamos con muchos recursos, entre ellos petróleo y gas. Somos 400.000 habitantes. Tras mi graduación, trabajé en una fábrica como obrero, serví en el ejército durante dos años, ingresé en el Instituto de Relaciones Internacionales de Moscú, estudié japonés y cursé la carrera diplomática. En aquel momento, hacia 1982, era uno de los líderes del Comité del Partido Comunista. Y cuando Borís Yeltsin se marchó, me fui con él; nos conocemos desde hace mucho tiempo. En 1990 me convertí en el miembro más joven del Parlamento, donde fui presidente adjunto del Comité de Asuntos Exteriores. Antes, en 1988, el Partido Comunista me expulsó del Instituto y me encarceló bajo la acusación de espiar para los rebeldes afganos.

—¿Y eso era verdad?

—No. Algunos amigos enviaron una carta al KGB acusándome de espía y de ser un alcohólico; en aquel momento, el Partido Comunista mantenía una cruzada contra el alcohol. La clave estaba en que el hijo del ex presidente afgano estudió conmigo y era ajedrecista, por lo que compartimos muchas horas. Además, yo tenía entonces muchas posibilidades de ser destinado a la Embajada de la URSS en Japón. Luché durante ocho meses contra esa injusta condena, hasta que demostré que ambas acusaciones eran falsas. Una vez rehabilitado, el Ministerio de Asuntos Exteriores quería enviarme a Japón, pero yo me negué. En 1989 trabajé en una empresa japonesa como director gerente. Después organicé mi propia empresa, a la que siguieron otras quin-

ce, entre Rusia y el extranjero. Me convertí en el primer millonario ruso legal en dólares. Más tarde creé periódicos en ruso y canales de televisión privados. En 1993 decidí presentarme a las elecciones en Kalmikia porque la situación era mala y peligrosa. El crimen y la mafia afectaban incluso a las autoridades, en una república situada junto a las más conflictivas del Cáucaso. Fui elegido con el 65% de los votos, y reelegido en 1995 con el 85% hasta el 2002. El crimen y la mafia fueron erradicados en cuanto ocupé el cargo. Ahora, la situación está calmada, la gente puede pasear de noche e incluso hay discotecas abiertas los sábados y domingos. He construido muchas fábricas; en 1993, el 90% de nuestra población eran agricultores, pero ahora muchos trabajan en la industria del cuero, la lana y el caviar negro, que exportamos a Japón, Reino Unido, Francia, Alemania y otros países. También hemos construido 8 templos budistas, 2 iglesias ortodoxas y una musulmana. En cuanto al ajedrez, hemos organizado ya dos Campeonatos de Rusia, de hombres y mujeres, con 100.000 dólares (12,5 millones de pesetas) en premios. Este año también lo haremos; Elista, nuestra capital, es ahora la meca del ajedrez ruso.

—¿Por qué el presidente de una república con esa impresionante biografía quiere presidir la federación de un deporte envuelto en escándalos, cismas y toda clase de problemas?

—Amo el ajedrez. El ajedrez es mi vida y mi vida es el ajedrez, cuyas leyes estratégicas utilizo en mi actividad política. Analizo las situaciones como hago ante el tablero, intentando ver muchas jugadas con antelación.

Quizá por eso, gano siempre.

Campomanes me invitó a la Asamblea General de la

FIDE en París con el fin de que yo pronunciase un discurso sobre la Olimpiada de ajedrez de 1998, que se celebrará en Kalmikia. Cuando llegué, vi una gran batalla entre Campomanes,



«Para progresar,
necesitamos
estabilidad y unidad»



(EFE)

Kaspárov, Kárpov, etc. Ya me había dado cuenta en Rusia de que el ajedrez estaba desgraciadamente dividido en dos bandos. Allí, incluso entre los periodistas hay dos bandos, lo que me parece inconcebible. Todo esto es muy negativo porque la gente cambia, pero el ajedrez sigue ahí. Por lo tanto, cuando Campomanes me propuso como presidente, me dije: «¿Por qué no? Creo que puedo cambiar esta situación». Voy a hacer cuanto pueda para aumentar el número de países afiliados, el de aficionados y el de patrocinadores.

—Usted dijo hace tres meses que iba a sentarse junto a Kaspárov y Kárpov para compartir un cordero a la kalmikia y un litro de vodka. ¿De verdad cree que logrará unirlos así?

—Soy un ajedrecista, y pienso como tal. Cuando fui elegido presidente de Kalmikia, quería erradicar el crimen.

Mi idea era sentarme con los jefes de los grupos mafiosos; mis colegas me dijeron que estaba loco. Pero lo hice, y tuve éxito. Si luchamos entre nosotros, no lograremos nada. Si queremos progresar en el ajedrez, debemos trabajar juntos. Muchos jugadores rusos desean que Kaspárov y Kárpov se unan. Ya se lo he sugerido a ambos, y no han dicho que no; se lo van a pensar. También he propuesto a Gorbachov y a Yeltsin que se den la mano; la situación es parecida.

—Kaspárov y Kárpov son muy importantes para que triunfe su nuevo

proyecto [Mundial cada año por eliminatorias con 600 millones de pesetas en premios].

—Sí. El proyecto ya está aprobado, pero tenemos tiempo. El tiempo decidirá.

—De acuerdo con sus planes, la primera edición del nuevo Mundial será en diciembre. Pero Kárpov y Kamski deben jugar el Mundial de la FIDE aún pendiente en junio. De modo que el nuevo campeón lo será sólo por unos meses.

—Así es. A Kamski no le gusta; él quiere ser campeón durante 4 ó 5 años. Pero ellos jugarán en junio, y veremos qué pasa luego.

—Kaspárov y Kárpov están en contra del nuevo Mundial porque consideran que dos partidas en las elimi-

natorias y cuatro en la final son muy pocas.

—A veces, ambos coinciden con mis ideas, y otras veces no. Pero este asunto no sólo les afecta a ellos. Vamos a organizar el nuevo Mundial para todos; el ajedrez no es sólo Kaspárov y Kárpov. Haremos la primera edición tal como está aprobada; después, tenemos mucho tiempo para discutir posibles cambios en las siguientes, estoy abierto al diálogo y al debate. Yo quiero mejorar la imagen del ajedrez, incrementar el número de países, lograr dinero de un montón de patrocinadores, etc. Todo eso sólo es posible con estabilidad y unidad. Ese es el primer objetivo que debemos conseguir. Cuando anuncié mi propuesta en diciembre ya había grandes conflictos entre Kaspárov y Kárpov; ahora parece que yo tengo la culpa de todo. Les he invitado a jugar el nuevo Mundial [ambos entrarían directamente en semifinales]. Si quieren jugar o no, es su elección. Para la FIDE no son imprescindibles. Tengo el dinero, 5 millones de dólares, para este Campeonato Mundial. He recibido muchas cartas de apoyo de federaciones nacionales. Si Kaspárov, Kárpov y Fischer no quieren jugar, es su problema. Mi objetivo es atraer a más países y a más gente al ajedrez.

—Cuando dice «tengo 5 millones de dólares» [alrededor de 600 millones de pesetas], ¿se refiere a su propio dinero?

—Creo que no será necesario porque tengo varias ofertas de grandes empresas. Tengo cantidad de patrocinadores potenciales.

—Usted estuvo con Fischer en Budapest y le regaló un terreno en Kalmikia y 100.000 dólares [Unos 12,5 millones de pesetas]. ¿Pretende que vuelva a jugar?

—Esta pregunta es muy delicada. Fischer me recibió a pesar de que no quería hablar con nadie que tuviera algo que ver con la URSS. Hablamos mucho; ahora, uno de mis consejeros va a visitarle otra vez en Budapest. Le he hecho varias propuestas, con las que puede ganar mucho dinero. El no ha dicho que no, y me van a permitir

ILIUMYINOV: HISTORIA DE UN GANADOR

CAFÉ AL PASO

que sea muy discreto en este asunto. Estoy seguro de que ustedes comprenden mis razones.

-De modo que usted quiere convertir a Kalmikia en la tierra del ajedrez y de las religiones.

-Sí. Quiero que en Kalmikia se puedan practicar todas las religiones. Sólo hay un Dios con diferentes interpretaciones. Quiero construir un gran edificio que englobe a todas las religiones. El Dalai Lama, Richard Gere [actor, budista] y el Papa de Roma ya han visitado Kalmikia. En cuanto al ajedrez, quiero que la gente lo practique y lo disfrute. Ahora, el ajedrez se imparte como asignatura obligatoria en todas las escuelas de Kalmikia. Tenemos un torneo cada mes. Necesito unos ciudadanos inteligentes; por lo tanto, apoyo el ajedrez.

-¿Es verdad que a usted le gustan las dictaduras ilustradas?

-Fue una broma. Se han escrito muchos artículos sobre mí, y algunos de ellos son erróneos, tal vez porque pertenezco a la nueva generación de políticos. A veces, la gente no me entiende. Es cierto que yo dije que iba a ser un dictador contra el crimen, la mafia y todo lo que sea malo. Se ha dicho que los miembros del Parlamento fueron elegidos a dedo por mí. Es falso. Por otro lado, tenemos varios consejos de ancianos que me asesoran cada dos o tres meses.

-¿Y es verdad que promueve la poligamia?

-También fue una broma. Durante una conferencia de prensa, una periodista me preguntó cómo iba a incrementar la población de Kalmikia. Se me ocurrió contestarle que iba a promover la poligamia. Y ella lo publicó como si fuera una declaración seria. Ahora, mucha gente me pregunta cuándo voy a hacerlo porque están muy interesados en ir a Kalmikia [risas].

-También se le ha atribuido esta frase: «Aquí sólo un hombre puede hacer política, el presidente. Los



«Dispongo de 5 millones de dólares para el nuevo Mundial»

hombres, a trabajar; las mujeres, a tener hijos; los niños, a jugar al ajedrez y a hacer amigos».

-Es cierto que dije eso, simplificando mucho la situación. Cuando tomé el poder, teníamos 15 partidos políti-

cos a pesar de que la población es muy pequeña; me parece una barbaridad. Por eso dije que dejaran la política para el presidente y se pusieran a trabajar. Las mujeres dijeron que deseaban tener más tiempo para sus hijos, sus labores caseras y sus maridos. Si ellas quieren, ¿por qué no? No puedo obligarlas a trabajar. De todas formas, acabo de crear una organización internacional de mujeres en Kalmikia con 24 países representados.

-¿Cómo es un día normal en su vida?

-Duermo sólo cuatro horas diarias, desde las tres hasta las siete. Ese ha sido mi horario en los últimos diez años, sin vacaciones ni fines de semana. Normalmente tengo una reunión a las ocho de la mañana con mis colaboradores y el ministro de la Presidencia. Como norma general, trabajaré una semana en Kalmikia, otra en Moscú como senador y asesor de Yeltsin y la tercera en Lausana, en la FIDE. También seguiré visitando de vez en cuando las regiones rusas. Y espero tener tiempo para bailar de vez en cuando, a pesar de que Yeltsin me dijo una vez que ir a las discotecas es muy malo para mi imagen.

-¿Cómo va la organización de las dos próximas Olimpiadas, en Armenia y Kalmikia?

-Yeltsin y Víctor Chernomirdin [el primer ministro ruso] apoyan el proyecto de Kalmikia. La próxima semana comenzaremos a construir el Palacio del Ajedrez y la Villa Olímpica. Ambos complejos serán vendidos tras la Olimpiada para promover el turismo en Kalmikia. En cuanto a Armenia, creo que todo está bajo control.

-¿Qué otras ideas tiene para el ajedrez mundial?

-Permítanme que insista en lo más importante para mí: pasar de 155 países afiliados en la actualidad a 200, y de 500 millones de aficionados a 1.000 millones.

¡¡ NOVEDAD !!

CUADERNO DE AJEDREZ



OFERTA
DE
LANZAMIENTO
235 ptas.

- UN MÉTODO CÓMODO Y SENCILLO PARA ESTUDIAR AJEDREZ
- IMPRESCINDIBLE EN EL AULA Y EN EL CLUB
- DE GRAN UTILIDAD TAMBIÉN EN:
 - AJEDREZ POSTAL
 - PREPARACIÓN PARA TORNEOS
 - ARCHIVO DE PARTIDAS Y LABORATORIO DEL AJEDRECISTA
- INCLUYE REGLAMENTO DEL AJEDREZ



De venta en librerías especializadas
PEDIDOS A **JAQUE** Preciados, 11 - 5ª planta - 28013 Madrid - Tfno.: 531 45 97 - Fax: 531 50 29



¿MUNDIAL FIDE EN BAGDAD?

AL DÍA

EEUU prohíbe, la ONU permite

Kárpov y Kamski
jugarían por 250
millones; de ellos, 62,5
para los niños iraquíes

LEONTXO GARCÍA. MADRID

Publicidad, necesidad o ambas cosas pueden ser el motivo de Kirsán Iliumýinov, presidente de la FIDE, para elegir a Bagdad como sede del Mundial entre Kárpov y Kamski al mejor de 20 partidas desde el 1 de junio con 2 millones de dólares en premios. Ambos finalistas han acordado la donación de la cuarta parte de esa cantidad para obras humanitarias con los niños iraquíes. Pero existe un problema grave: EEUU prohíbe que Kamski juegue. Sin embargo, la ONU asegura que el embargo contra Irak no incluye al deporte.

Sylvana Foa, portavoz de Butros Ghali, secretario general de la ONU, aseguró a France Presse que, contrariamente a lo que ocurrió con Yugoslavia, no veía ninguna objeción para disputar un Campeonato del Mundo de cualquier deporte en Irak. Este país jugó la Olimpiada de ajedrez de Moscú (1994) y está inscrito en los Juegos Olímpicos de Atlanta. Además, la FIFA admite que cualquier selección nacional de fútbol pueda enfrentarse a la de Irak en Bagdad. «He estudiado cuidadosamente toda la documentación de la ONU sobre este tema y no he visto ninguna incompatibilidad», manifestó Iliumýinov tras la conferencia de prensa que dio en París junto a Kárpov y Rustam Kamski, el padre de Gata.

Pero en Washington son más papistas que el Papa. Kamski, que logró asilo político en Nueva York en 1989, se arriesga a ser multado con un millón de dólares y a perder el permiso de residencia. Nicholas Burns, portavoz del Departamento de Estado, explicó: «La ley prohíbe a los estadounidenses viajar a Irak; es improbable que se haga una excepción con Kamski porque su duelo con Kárpov implica un inequívoco interés mercantil». Esa advertencia está avalada por dos antecedentes. En 1992, Bobby Fischer escupió públicamente sobre un documento de la Casa Blanca que le conminaba a no jugar contra Borís Spasski en Montenegro, muy cerca de Bosnia. En 1988, el cubano Guillermo García no pudo cobrar los 10.000 dólares (1,2 millones de pesetas) del segundo premio del Abierto de Nueva York por el embargo de EEUU contra Cuba.

Si su negociación con las autoridades de Washington no fructifica, Kamski tiene tres opciones:

- 1) desafiar a la Casa Blanca y esperar que la ONU interceda en su favor,
- 2) trasladar su residencia a otro país, y
- 3) aceptar que el Mundial sea trasladado a Moscú o Bakú con una bolsa

muy inferior, siempre que una de esas ciudades confirmase su interés inicial.



Kamski tendrá que superar varios obstáculos antes de jugar con Kárpov (Jesús J. Boyero)

Por su parte, Kárpov manifestó que el gobierno ruso no pondrá ningún problema, y se mostró de acuerdo con estas palabras de Iliumýinov: «El ajedrez no debe mezclarse en las decisiones de la política mundial; por el contrario, debe actuar como un embajador de paz».

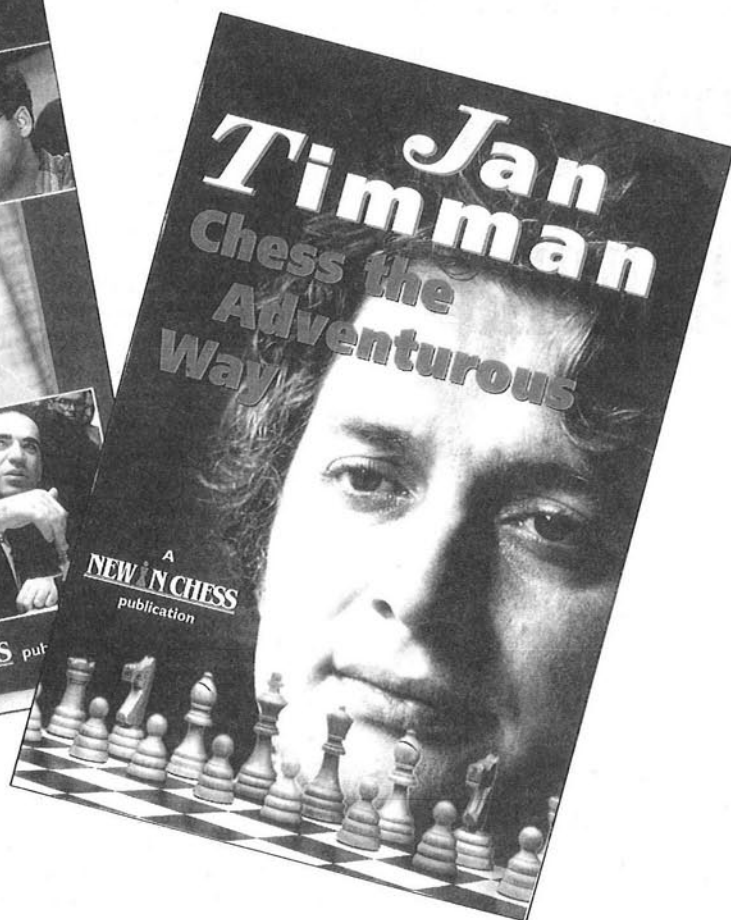
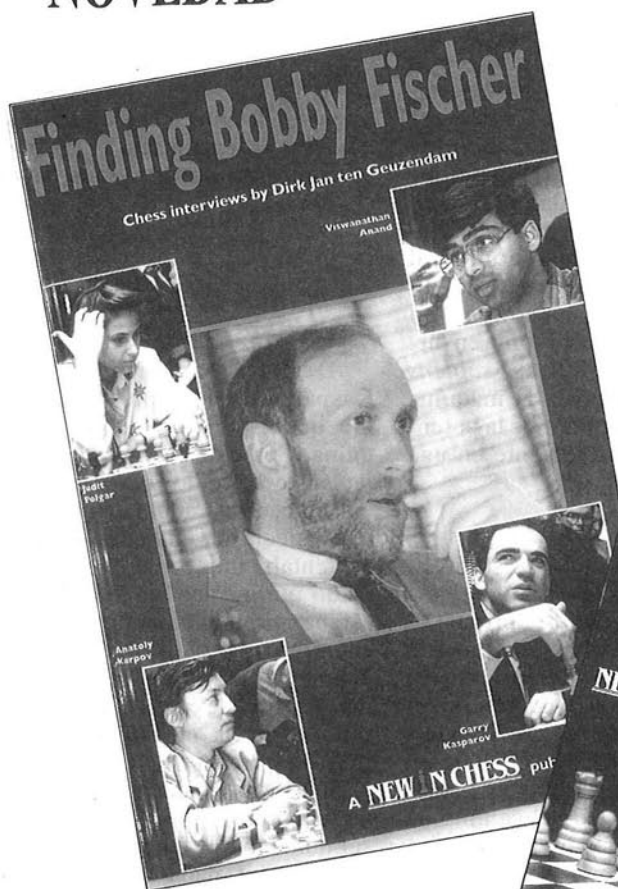
Pero resulta muy improbable que el duelo no sea utilizado con fines políticos, lo que garantiza un gran eco (¿positivo o negativo para el ajedrez?) en la prensa mundial si Roland Garros, la Eurocopa y Wimbledon lo permiten. El principal perjudicado es el torneo de Dos Hermanas, donde Kárpov y Kamski iban a enfrentarse a Kaspárov. En cualquier caso, Iliumýinov necesitaba quitarse de encima este problema. Y cabe preguntarse si tenía alguna alternativa.

NOVEDAD



Dos libros en inglés para los amantes de la lectura y el análisis.

Con la garantía New in Chess



FINDING BOBBY FISCHER,

de Dirk Jan ten Geuzendam

Veintiséis destacadas personalidades del ajedrez son radiografiadas por la pluma de este excepcional periodista. De Bobby Fischer —«yo no quiero darle una entrevista»— a Kaspárov, pasando por Kárpov, Anand o Spasski, todos los grandes maestros reflexionan sobre lo humano y lo divino, lo caduco y lo perenne. La actualidad más actual. Encuadernado en cartóné. *

P.V.P.: 4.300 ptas.

Suscriptores: 3.870 ptas.

CHESS THE ADVENTUROUS WAY,

de Jan Timman

El subcampeón del mundo de la FIDE no necesita presentación como autor de libros, algunos ya clásicos como *El Arte del Análisis*. Sus 80 mejores partidas de 1983 a 1994, contra oponentes como Kaspárov, Kárpov y Short. Un trabajo analítico que permite, de una manera pedagógica, aprender ajedrez. Imprescindible. Encuadernado en cartóné.

P.V.P.: 4.300 ptas.

Suscriptores: 3.870 ptas.

Pedidos a:

JAQUE XXI, S.L.

c/ Preciados, 11-5º * 28013 Madrid

Tfno: (91) 531 45 97 * Fax 531 50 29



KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

El hombre pudo con la máquina

El eco del duelo desbordó todas las previsiones.

LEONTXO GARCÍA.

FILADELFIA (ESTADOS UNIDOS)

FOTOGRAFÍAS: JEROME BIBULD

El hombre venció al monstruo. Cinco millones de personas colapsaron la retransmisión en directo por Internet del duelo de Gari Kaspárov contra el programa Deep Blue en Filadelfia. El ruso, que perdió la 1ª partida, supo explotar después los puntos débiles de su inhumano rival, capaz de calcular 50.000 millones de jugadas en tres minutos. La enorme dificultad de programar en una computadora algo parecido a la intuición es la base de un marcador que mantiene la esperanza: neuronas 4 - chips 2.

Alamado como un héroe por los espectadores y la prensa más seria de EEUU, Kaspárov estaba eufórico tras cobrar los 50 millones de pesetas destinados al ganador: «Me siento agotado pero muy feliz, porque he defendido con dignidad al género humano. Debo felicitar a los investigadores de IBM; han creado a un rival fortísimo. He sufrido estos días algunos de los peores momentos de mi carrera, pero el estandarte sigue en pie. He demostrado que el *homo sapiens* seguirá siendo superior a la máquina creada por él mismo mientras la potencia de ésta se base solamente en una descomunal fuerza bruta».

Ahí está el quid de la cuestión. El número de jugadas posibles en una partida de ajedrez tiene 121 cifras [10 elevado a la potencia 120], de acuerdo con el prestigioso científico de computadoras Claude Shannon, de la Universidad Carnegie-Mellon (EEUU). Programar todas ellas en un ordenador parece casi imposible, además de carísimo. Queda el camino de enseñar principios estratégicos a una máquina. De hecho, Deep Blue (impulsado por 32 procesadores y 256 chips que trabajan a la vez) ha asimilado algunos; por ejemplo, una dama vale más que un caballo, o un peón central vale más que uno lateral. Pero las reglas del ajedrez tienen muchas excepciones; así, Kaspárov ganó la 2ª partida porque su rival de silicio azul le permitió capturar un peón lateral.

Deep Blue demostró en la partida inaugural que ya es casi invencible en las posiciones abiertas y muy complicadas, donde el cálculo exacto de variantes resulta decisivo, como explica Kaspárov: «Deep Blue me ha forzado a ser mucho más exacto en mis análisis. Cuando juego contra un ser humano me fío mucho de mi intuición. Por ejemplo, estudié un sacrificio de caballo o de alfil y, tras calcular 4 o 5 jugadas, veo una posición que tiene buena pinta; ya no

calculo más, mi intuición me dice que esa posición es ganadora. Pero, contra Deep Blue, eso de que tenga buena pinta ya no vale; si hay una defensa, la máquina la encontrará y mi precioso sacrificio me llevará a la derrota».

La mirada de Kaspárov

Durante esa primera partida, Kaspárov dio la impresión de no asumir que estaba jugando con una máquina. Como de costumbre, miraba fijamente y con odio a quien tenía sentado enfrente, el operador Feng Hsiung Hsu, que padecía una embarazosa situación: «Intentaba mirar a la pantalla y al teclado porque sabía que Kaspárov me estaba mirando como si fuera su peor enemigo. El produjo mucha tensión en el tablero durante cada partida. Lo que más le disgusta en este duelo es que sus miradas hacia mí no tienen ninguna influencia en el tablero». Pero Kaspárov no estaba de acuerdo con esa percepción: «Sólo veo las piezas. El ser humano que tengo enfrente es sólo un operador, nada más».

Tras su derrota, Kaspárov estaba deshecho. Se metió en su camerino y rechazó la invitación a comparecer ante el público, como había acordado con los organizadores. El ruso sí cumplió con ese compromiso en todas las demás partidas y fue siempre recibido como un héroe por los espectadores, que ocupaban una enorme sala. Allí recibían las imágenes por un circuito cerrado de televisión y eran muy bien atendidos por dos comentaristas de primera clase, Yasser Seirawan y Maurice Ashley. La prensa de EEUU, que ya había dedicado primeras páginas a las crónicas previas al duelo —¿Será capaz este hombre de salvar al género humano?, titulaba el *USA Today* sobre una enorme foto de Kaspárov—,

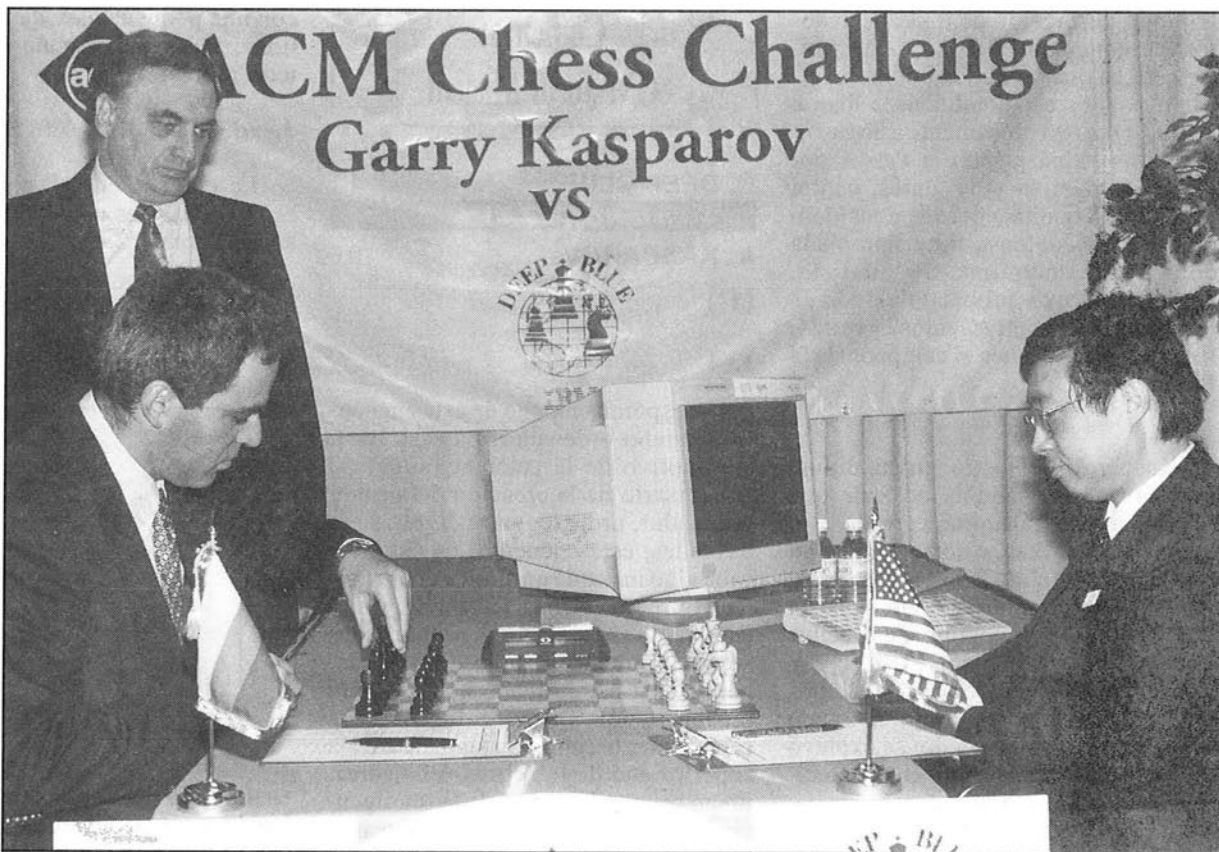
KASPAROV-DEEP BLUE (Filadelfia, EEUU, 7-14/II/1996)

	1	2	3	4	5	6	Total
Gari Kaspárov (Rus, 2775)	0	1	½	½	1	1	4
Deep Blue	1	0	½	½	0	0	2

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

Kaspárov ajusta sus piezas antes de la lucha. A su espalda, el árbitro y MI Michael Valvo observa. El Dr. Feng Hsiung Hsu espera



encajó la derrota con pavor. El ajedrez no había tenido tanto eco en la prensa (la cobertura en televisión también fue amplia hasta el final del encuentro) desde los gloriosos tiempos de Bobby Fischer, hace 24 años.

Kaspárov pasó malos momentos para ganar la agotadora segunda partida. Además de la victoria, recibida por el público como si el destino de la humanidad estuviera en juego, aprendió mucho durante seis horas sobre la conducta de su inhumano rival. Tras cinco horas y 45 minutos, el ruso miró al operador, como diciendo: «¿No te parece que ya es suficiente?» Poco después, el vencedor era aclamado al más puro estilo americano y decía cosas muy interesantes: «La lucha es muy injusta. La máquina utiliza mi tiempo para calcular siempre con la misma potencia que cuando corre su reloj; un ser humano no puede hacer eso. Por otro lado, la computadora puede consultar durante la apertura cientos de miles de partidas magistrales mientras

yo recorro a mi memoria. Para equilibrar la lucha, habría que desconectar la máquina cuando no le toca jugar y permitir que sus rivales humanos puedan consultar libros y bases de datos».

Kaspárov reconoció que no esperaba encontrarse con un rival tan fuerte: «Cuando juegas con una computadora doméstica, es como hacerlo con un niño de 5 años. ¡Pero ahora tengo enfrente a su enorme padre! Apenas pude dormir tras la derrota de ayer. Por el contrario, la máquina nunca sufre y siempre duerme bien cuando la desconectan».

Después hubo dos empates consecutivos, que pusieron a Kaspárov muy cerca del límite de sus fuerzas, como reconoció tras la cuarta partida: «Estoy muerto, realmente muerto. Ningún ser humano me había provocado tanto cansancio. La próxima vez que juegue contra una máquina me prepararé como si fuera un Campeonato del Mundo,

durante un mes por lo menos».

Un experimento científico

La quinta tuvo un peculiar desarrollo. Kaspárov ofreció tablas tras la jugada 23 en una posición ligeramente superior. Tras consultar con el Gran Maestro Joël Benjamin (contratado por IBM para asesorar en la programación de Deep Blue; Miguel Illescas también trabajó para IBM antes del duelo), la oferta fue rechazada por razones que explicó C.J. Tan, jefe del equipo de investigadores: «Nos sorprendió la oferta, porque era una fase temprana del juego. Entonces comprobamos que tenemos almas de científicos, no de jugadores de ajedrez, y decidimos continuar el experimento».

Esa ambición científica fue castigada por Kaspárov con una nueva victoria, a la que siguió el correspondien-

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

te júbilo desmedido de los espectadores (perdonen que insista en este punto, pero es que yo nunca podía imaginar que unos estadounidenses iban a aplaudir tan fervorosamente a un ruso). Kaspárov había jugado la Petrov por tercera vez en su vida (antes, contra Kárpov y Krámnik) porque consideró que era una defensa muy apropiada contra una máquina. Su analista, Dojoián, estuvo probándola toda la noche anterior contra Genius2 y Fritz4, según reveló después el campeón de la PCA.

Kaspárov demostró en la última partida que la máquina no sabe qué hacer en una posición cerrada, sin amenazas directas a corto plazo. Su nueva novia (Julia, 22 años, rusa) y su madre estuvieron muy nerviosas hasta que Deep Blue abandonó tras recibir una *involudable* paliza. Pletórico, y nuevamente aclamado hasta el delirio por los espectadores como el agudo lector imagina, el vencedor se explayó otra vez: «Este ha sido el acontecimiento más importante de mi carrera. Sólo puedo compararlo con mi duelo contra Kárpov en 1985, cuando logré el título mundial. Por primera vez en la historia de la humanidad, hemos visto algo que se acerca a la inteligencia artificial. Muy pocos jugadores pueden ganar a Deep Blue. Estoy muy contento porque, además de ganar, he aprendido mucho. Tener enfrente a un monstruo así te obliga a no bajar nunca la tensión y a ser muy riguroso en los cálculos. Murray Campbell, uno de los programadores de IBM, también estaba muy satisfecho: «Seguiremos mejorando a Deep Blue, no sólo para que gane a cualquier ser humano, sino para que pueda ser útil en otros campos de la ciencia».

Quizá sea inevitable que el mejor ajedrecista del siglo XXI sea una máquina. También hay que estudiar los cambios que las computadoras pueden provocar en el ajedrez de competición. Pero siempre podemos acudir al consuelo de Anatoli Kárpov, válido mientras no se demuestre lo contrario: «El invento de la bicicleta no terminó con el atletismo». Ni el de los aviones con los pájaros. No se pierdan el próximo capítulo.

Comenta: GM Jordi Magem

♙	DEEP BLUE	1
	SICILIANA (B22)	
♚	KASPAROV	0
(1 ^o)		
1.e4		

Se esperaba mucho de este encuentro humano-ordenador. La casa IBM, con motivo de la celebración del 50 Aniversario de la creación del primer ordenador, preparó, entre diversas actividades, este encuentro que significaba algo más que un simple encuentro de exhibición. Una victoria del ordenador ante el mejor ser pensante de las sesenta y cuatro casillas, Gari Kaspárov, una posibilidad que no está ni mucho menos fuera de lugar, iba a representar la sumisión humana ante la superioridad de los **chips**. El ajedrez, juego rey y paradigma de la inteligencia humana, no podía caer ni hincar la rodilla, puesto que resulta ser el último bastión en el que los humanos (tal vez cabría decir *el humano*) todavía van por delante de la inteligencia artificial. La primera partida, por tanto, se esperaba con expectación, y no fue precisamente un buen comienzo para nuestros intereses.

1. ... c5 2.c3

No se esperaba menos de Kaspárov, y la Defensa Siciliana hace presencia por primera vez. La sorpresa la da Deep Blue, ya que con una descomunal superioridad de cálculo parecería lógico que optara por líneas críticas y complicadas, en las que poder abusar de su ventaja.

2. ... d5

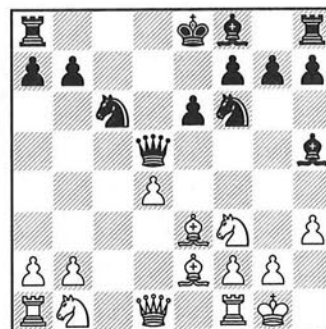
Las negras eligen entrar en complicaciones con la más incisiva 2... ♟f6 o, por el contrario, buscar un juego más posicional con la textual 2... d5. La decisión del ruso parece la más adecuada y, de hecho, es la línea que él juega habitualmente. Pero todo esto la máquina ya lo sabe, no en vano cuenta

con una pequeña base de 300.000 partidas, de las que dispone y consulta en todo momento.

3.exd5 ♟xd5 4.d4 ♟f6 5.♟f3 ♟g4

La clavada en 'g4' goza de buena reputación, y es una de las líneas más sólidas contra 2.c3.

6.♟e2 e6 7.h3 ♟h5 8.0-0 ♟c6 9.♟e3 cxd4 10.cxd4



Este es un momento importante. Las blancas tienen aquí las dos opciones: o jugar un peón aislado habitual, con la diferencia de que el alfil negro está en 'h5' y no en 'c8', que como la práctica ha demostrado promete poco; o bien comer con el caballo en 'd4', y después de los cambios de piezas menores intentar hacer valer la mayoría de peones del flanco de dama. Pero tampoco ésta es una empresa fácil ni muy prometedora. Si 10. ♟xd4 ♟xe2 11. ♟xe2 ♟xd4 12. ♟xd4 ♟e7 13. ♟d1 ♟c6 14. ♟d2, con ligera ventaja blanca.

10. ... ♟b4!?

Esto no es una novedad, puesto que se había jugado en una partida con anterioridad, aunque un tanto irrelevante. No se comprende muy bien por qué Kaspárov se aparta de la más normal 10... ♟e7, ya que las negras no tienen excesivos problemas. Con 10... ♟e7 11. ♟c3 ♟d6 12. ♟b5 (12.a3!?: 12. ♟b3!?: 12.g4!?) 12... ♟b8 13. ♟e5 ♟xe2 14. ♟xe2 0-0 15. ♟xc6 bxc6 16. ♟c3 ♟d5, y gracias a su pequeña ventaja las negras pueden mirar el futuro con optimismo, Ljubójevic/Kaspárov, Olimpiada de Moscú, 1994.

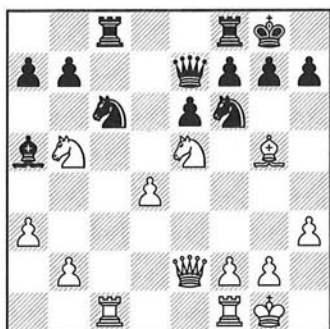
KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

11.a3 ♖a5 12.♗c3 ♜d6 13.♗b5 ♜e7
14.♗e5

La secuencia ♗b5, ♗e5 es típica de la posición. Las blancas intentan sacar algo positivo de su ligera ventaja de desarrollo.

14. ... ♙xe2 15.♜xe2 0-0 16.♞ac1
♞ac8 17.♙g5!



Una jugada sencilla, pero muy dura. La ausencia del alfil en 'e7' ahora se hace notar, no tan sólo por la clavada, sino porque la dama negra tiene una ligera sobrecarga: 'f6', 'd7' y 'a7'. Kaspárov debía de empezar a estar incómodo ante el molesto juego de la maquineta.

17. ... ♙b6

La jugada previa de torre 17... ♜fd8 tampoco evita tener que tomar con peón en 'f6'. Si luego 18.♙xf6 ♜xf6? 19.♗xc6 bxc6 20.♗xa7, con ventaja decisiva.

18.♙xf6 gxf6 19.♗c4 ♞fd8

Es muy mala 19... ♗xd4?? 20.♗xd4 ♙xd4 21.♜g4+, ganando.

20.♗xb6 axb6 21.♞fd1

La ligera ventaja de las blancas es indiscutible. El peón aislado de 'd4' está sobradamente compensado por la debilidad del enroque negro, así como por la inexpugnabilidad del caballo de 'b5'. Aun así, la posición es compleja, aunque la máquina tiene ya una idea rondándole por los procesadores.

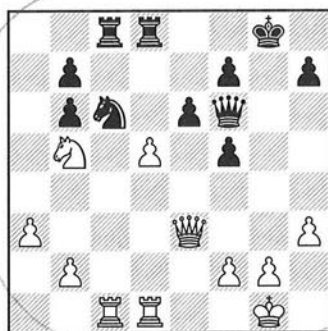
21. ... f5



El MI David Levy, junto a Kaspárov, en el sorteo de colores

En caso de 21... ♗xd4?? 22.♜g4+ ♙h8 23.♞xc8, con ventaja decisiva.

22.♜e3 ♜f6 23.d5!



Una gran jugada, y mucho más al haberla hecho un ordenador, ya que aunque acabe recuperando el peón, los programas no suelen ver más allá de sus narices en este tipo de sacrificios. De hecho, Fritz 3.00, con un procesador 486 a 66 megahercios, después de pensárselo bastante, recomienda 23.♞c4, a la que sigue una variante totalmente surrealista: 23.♞c4 f4 24.♜e2 ♜g5 25.♞c3 ♞d5 26.a4 ♞cd8 27.♞c4, y el programa cree estar mejor con blancas, aunque debe ser todo lo contrario.

Al cabo de poco tiempo, unos cinco

minutos, cambia a 23.a4, que parece gustarle un poquito más, aunque la variante que acompaña sigue siendo incomprensible: 23.a4 ♞d5 24.b3 ♞cd8 25.♜g3+ ♜g6 26.♜f3 ♜g7 27.♞c2 ♗e5!? A mí, que nadie me pregunte.

23. ... ♞xd5 24.♞xd5 exd5 25.b3!

Esta tranquila jugada es todavía mucho más difícil, si cabe, que el avance d5. Con un peón de menos, la máquina se permite el lujo de defender su peón de 'b' antes de recuperar en 'b6', calculando que se recupera la igualdad material hagan lo que hagan las negras.

25. ... ♙h8?!

Otras variantes:

A) 25... ♗e7?? 26.♞xc8+ ♗xc8 27.♜e8+, con victoria blanca.

B) 25... ♜d8 26.♜g3+ ♙f8 27.♗d6, con clara ventaja.

C) 25... ♞d8!? 26.♜xb6 ♜e7, y las blancas tendrían ventaja.

26.♜xb6 ♞g8 27.♜c5!

Kaspárov, que ve cómo le cae el flanco de dama, se lo juega todo a una

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

carta, el contraataque en el ala de rey. Pero si Deep Blue es superior en algo es precisamente en el cálculo, y a partir de aquí hará gala de una precisión envidiable. No valía 27. ♖xb7?? por 27... ♗g5, ganando.

27. ... d4

Tal y como Kaspárov juega, no consigue ni hacerle cosquillas al rey blanco. Complicaba más, en opinión de Fritz 3, la jugada 27... ♗g5, seguida de f4. Así: 27... ♗g5 28. g3 f4 29. ♔d6! ♗g7 30. ♗e1 h5 31. ♖c3 f6 (si 31... ♗h7? 32. h4 ♗g6 33. ♔e8! d4 34. ♖f3 las blancas tienen clara ventaja) 32. ♗e8+ ♗h7.

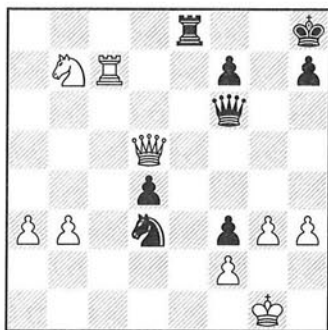
28. ♔d6 f4 29. ♔xb7 ♔e5 30. ♖d5!

Una excelente casilla para la dama, que defiende 'g2' y ataca 'e5', 'd4', 'f7' y todo lo que sea necesario. La ventaja blanca es ya prácticamente decisiva, puesto que a las negras se le acaban los cartuchos.

30. ... f3 31. g3 ♔d3 32. ♗c7

Fritz 3 da aquí su opinión sobre 32. ♗c6: 32... ♖f4 33. ♗c8 ♖f6 34. ♖xg8+ ♗xg8 35. ♔d6 ♖e6 36. ♖a8+ ♗g7 37. ♔e8+ ♗g6 38. ♖xf3, y las blancas tienen ventaja.

32... ♗e8



El último y desesperado intento de las negras, pero lo cierto es que la amenaza de mate no prospera, y para colmo la solución es bastante sencilla. El mismo Fritz 3 tarda pocos segundos en ver la variante ganadora.

33. ♔d6 ♗e1+ 34. ♗h2 ♔xf2 35. ♔xf7+ ♗g7

Las blancas también logran la victoria tras 35... ♖xf7 36. ♖d8+ ♗g7 37. ♖xf7+ ♗xf7 38. ♖d5+ ♗e7 39. ♖xf3.

36. ♔g5+ ♗h6 37. ♖xh7+

Y las negras abandonaron. Una severa derrota que debió poner de muy mal humor a Kaspárov. El ordenador, no tan sólo no se pone nervioso ni pierde la concentración ni se cansa, sino que además no parece tenerle ningún respeto a nuestro campeón. Después de 37. ♖xh7+ ♗g6 38. ♖g8+ ♗f5 39. ♔xf3 la ventaja de las blancas es decisiva.

Comenta: GM Jordi Magem

♔	KASPAROV	1
	CATALANA (E04)	
♚	DEEP BLUE	0
	(2ª)	

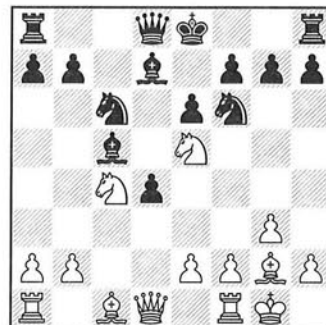
1. ♔f3

La segunda partida fue crítica. La cómoda victoria de las blancas volvió a dar moral a Kaspárov, que veía fisuras en un programa que tan sólo un día antes parecía el de 2001, *una odisea en el espacio*. Con esta partida, queda asimismo claro que el ruso no pretende entrar en ninguna línea crítica de apertura, que rehuye cualquier complicación teórica.

1. ... d5 2. d4 e6 3. g3 c5 4. ♗g2 ♔c6 5. 0-0

Muy atrás han quedado aquellos tiempos en los que engañabas a las máquinas con un extraño orden inicial. Ahora ya no hay quien las despiste.

5. ... ♔f6 6. c4 dxc4 7. ♔e5 ♔d7 8. ♔a3 cxd4 9. ♔axc4 ♗c5



Nos encontramos en una variante de la Apertura Catalana que estuvo en boga hace bastantes años. Hoy en día, se considera favorable a las blancas, en espera de lo que tenga que decir Deep Blue. De momento, defender el peón de ventaja parece lo más correcto, ya que de otro modo la preponderancia blanca sería clara.

Otras formas de jugar aquí:

A) 9... ♔d5?! 10. ♔xc6 ♗xc6 11. ♖xd4 ♔b4 12. ♗xc6+ ♔xc6 13. ♖c3 f6 14. ♗e3 ♗e7 15. ♗fd1 ♖c7 16. ♖b3, y las blancas acabaron ganando de manera inapelable, Kaspárov/Andersson, Belgrado (3º), 1985.

B) 9... ♗c8?! 10. ♗f4 ♗c5 11. ♔d3! ♗e7 12. ♔d6+ ♗xd6 13. ♗xd6 ♖b6 (13... ♔d5 14. ♔c5 ♖b6 15. ♔e4!, con ventaja blanca) 14. ♗c1 ♔d5 15. ♗d2 f6 16. ♔c5 ♔a5? 17. ♔xe6! ♗xe6 (si 17... ♖xd6 18. ♔xg7+ ♗f7 19. ♖xa5, y si 17... ♗xc1 18. ♔xg7+ ♗f7 19. ♗xc1! ♔xg7 20. ♗c5! ♖e6 21. ♗xd4, ganando en ambos casos) 18. ♗xc8+ ♗xc8 19. ♗xd5 ♖xd6 20. ♖xa5, y las blancas no tardaron en forzar la victoria, Mastrokoulou/Inkijov, Iraklion, 1995.

10. ♖b3 0-0

Deep Blue está siguiendo su teoría, por lo que no debe estar pensando mucho sus jugadas de apertura. Sin embargo, interesante es aquí defender el peón, lo que fuerza a las blancas a ser más precisas. Aunque, todo hay que decirlo, la partida Píket/Van der Sterren es bastante convincente. La línea 10... ♖c8!? 11. ♗f4 0-0 12. ♗ac1 resulta ser una trasposición a 11. ♗f4.

11. ♖xb7

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

Kaspárov se decide a recuperar el peón aun a costa de permitir un juego muy dinámico a las negras. La alternativa, 11. ♖f4, es también muy interesante: 11. ♖f4 ♜c8 12. ♞ac1 ♜d5 13. ♜d3 ♜xf4 (si 13... ♖e7 14. ♜ce5!?) 14. gxf4, y ahora:

A) 14... ♖b6 15. ♜ce5 ♜c7 (15... ♞d8 16. ♞c2) 16. ♜xd7 ♜xd7 17. ♖xc6 bxc6 18. ♜e5, con ligera ventaja blanca.

B) 14... ♖e7 15. ♜ce5 ♜c7 16. ♞c4 ♞fc8 (tras 16... ♜d6 17. ♜xb7 ♜a5 18. ♜xd7 ♜xd7 19. ♜xd7 ♜xc4 20. ♜xf8 ♞xf8 21. ♞c1 ♞c8 22. ♜e5 ♜b6 23. ♞xc8+ ♜xc8 24. ♖b7! las blancas tendrían clara ventaja) 17. ♞fc1 ♞ab8 18. ♜xd7 ♜xd7 19. ♖xc6 bxc6 20. ♞xc6!, y la ventaja blanca es clara, Piket/Van der Sterren, Campeonato de Holanda, 1994.

11... ♜xe5 12. ♜xe5 ♞b8 13. ♜f3 ♖d6

Hace años, las negras habían ensayado 13... ♜d5, pero la fuerte jugada

de Sulava obligó a que pasara al olvido. La máquina, por supuesto, está al día: 13... ♜d5 14. ♖g5! f6 15. ♜g4!! h5 16. ♜h3 fxg5 17. ♖xd5 g4 18. ♜g2, Sulava/Dizdarevic, Cattolica 1993.

14. ♜c6!?

Novedad. Supongo que es difícil que Kaspárov juegue un encuentro, y no acabe colocando ninguna novedad. Pero contra Deep Blue no lo tiene fácil, porque no puede disponer de partidas de su rival, y por si fuera poco, la máquina no tiene un repertorio fijo, sino que juega cualquier apertura. 14. ♜d7 era la jugada conocida, pero con ella las blancas no sacaban nada positivo, por lo que ahora se investigaba en la mencionada anteriormente 11. ♖f4. Si 14. ♜xd7 ♜xd7 15. ♖g5 ♖e5! 16. ♞ab1 h6 17. ♖f4 (si 17. ♖xf6 lo mejor es 17... ♖xf6, con igualdad) 17... ♖xf4 18. ♜xf4 ♞fe8! 19. ♞fc1 e5 20. ♜d2 ♞ec8 21. ♞xc8+ ♞xc8 22. ♞c1 ♞xc1+ 23. ♜xc1 e4, y las posibilidades de las negras son mejores, Vaganian/Serper, Lucerna, 1993. Y si 14. ♖f4

♜d5! (no vale 14... ♞xb2? 15. ♜c4) 15. ♜g6?? fxg6, o 14. ♜c4 ♖b5!, con igualdad.

14... ♖xc6 15. ♜xc6 e5

Las negras no parecen estar mal, tienen mayoría central y actividad que compensa la pareja de alfiles de las blancas. Pero dentro de pocas jugadas se verá la sutil idea del ruso. ¿Es posible que sea un trabajo de laboratorio? Si es así, hay que reconocer que es un monstruo, aunque eso ya lo sabíamos.

16. ♞b1 ♞b6 17. ♜a4 ♜b8 18. ♖g5!

Ahí está la idea de las blancas. Aun con todo el mérito que tiene, es fácil sacarla por reducción al absurdo, ya que pocas eran las jugadas razonables ante la molesta presión negra sobre la columna 'b'. Las negras pueden ganar un peón a costa de ceder el dominio total de las casillas blancas. Es un precio demasiado caro, y Deep Blue lo entiende así.

AJEDREZ INTEGRAL

La Librería de Morgado

Perú, 84-4° 66

1067 BUENOS AIRES - ARGENTINA

Fax 54 1 331 3600

REPRESENTANTE DE JAQUE EN ARGENTINA

Co-Editor de JAQUE-AJEDREZ DE ESTILO

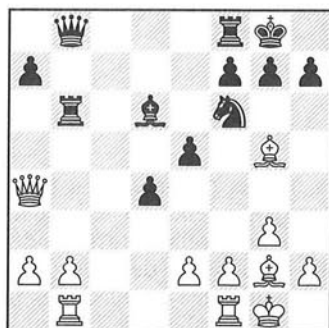
NICBASE

SERVICIO DATACHESS: partidas argentinas y latinoamericanas en diskette.

Especialidad en libros y revistas antiguas

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA



18. ... ♖e7

En caso de 18... ♖xb2 19. ♖xb2 ♖xb2 20. ♖xf6 gxf6 21. ♖a6 ♖b6 22. ♖d3 las blancas tendrían una pequeña ventaja.

19. b4 ♖xb4?!

Si no se acepta el regalo en 'b2' tampoco hay porque hacerlo en 'b4'. Mejor era jugar sin dejarse doblar, aunque incluso así las blancas tienen ligera ventaja debido a su mayoría del flanco de dama.

Era mejor 19... ♖c8 20. a3 (no vale 20. b5? por 20... a6, con ventaja de las negras) 20... h6, aunque las blancas mantendrían una ligera ventaja.

20. ♖xf6 gxf6 21. ♖d7 ♖c8

Permitir ♖e4, ♖f5 era demasiado molesto.

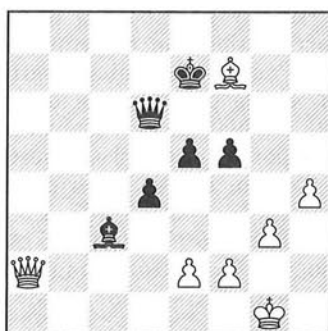
22. ♖xa7 ♖b8 23. ♖a4 ♖c3 24. ♖xb8 ♖xb8 25. ♖e4 ♖c7 26. ♖a6 ♖g7 27. ♖d3

Kaspárov ha conseguido una posición de ensueño. Su alfil es infinitamente superior al de las negras, y lo mejor de todo (lo peor para Deep Blue) es que las negras no tienen ningún tipo de contrajuego. Su capacidad de cálculo sirve para bien poco aquí, sólo para ver que siempre está peor. El ruso, tal vez saboreando la venganza, se lo toma con calma.

27. ... ♖b8 28. ♖xh7 ♖b2 29. ♖e4 ♖xa2 30. h4 ♖c8 31. ♖f3 ♖a1 32. ♖xa1 ♖xa1 33. ♖h5 ♖h8 34. ♖g4+ ♖f8 35. ♖c8+ ♖g7 36. ♖g4+ ♖f8 37. ♖d5

Los alfiles de diferente color son buenos para los ataques mutuos, pero el de las negras no tiene dónde apuntar. El de las blancas lo tiene muy claro, en 'f7'.

37. ... ♖e7 38. ♖c6 ♖f8 39. ♖d5 ♖e7 40. ♖f3 ♖c3 41. ♖c4 ♖c8 42. ♖d5 ♖e6 43. ♖b5 ♖d7 44. ♖c5+ ♖d6 45. ♖a7+ ♖d7 46. ♖a8 ♖c7 47. ♖a3+ ♖d6 48. ♖a2 f5 49. ♖xf7



El primer objetivo está conseguido. El segundo también es claro, entre jaque y jaque («es injusto que el rey blanco sea un tranquilo espectador», debe de pensar Deep Blue) hay que ir a por el peón de 'f5'. Las negras deberían aprovechar el tiempo de descanso y jugar con 49... d3, para así dar la casilla 'd4' al alfil, desde donde apunta hacia 'f2'. Es improbable que caiga nunca, pero hay que intentarlo.

49. ... e4

Interesante resultaba la jugada 49... d3!?

50. ♖h5 ♖f6 51. ♖a3+ ♖d7 52. ♖a7+ ♖d8 53. ♖b8+ ♖d7 54. ♖e8+ ♖e7 55. ♖b5 ♖d2 56. ♖c7+ ♖f8 57. ♖c4 ♖c3 58. ♖g2 ♖e1 59. ♖f1 ♖c3 60. f4!

Kaspárov busca fijar el peón en 'f5' para que nunca exista un f4 por parte de las negras.

60. ... exf3 61. exf3 ♖d2 62. f4 ♖e8 63. ♖c8+ ♖e7 64. ♖c5+ ♖d8 65. ♖d3 ♖e3 66. ♖xf5

Segundo objetivo conseguido. El tercero también es obvio: cambiar las damas para pasar a un final que no tiene ninguna dificultad.

Deep Blue podría muy bien abandonar, pero esa jugada no la valora muy bien, por lo general la obligan a hacerla desconectándola.

66. ... ♖c6 67. ♖f8+ ♖c7 68. ♖e7+ ♖c8 69. ♖f5+ ♖b8 70. ♖d8+ ♖b7 71. ♖d7+ ♖xd7 72. ♖xd7 ♖c7 73. ♖b5

Supongo que Kaspárov durmió feliz esa noche. Aunque en las siguientes partidas él declarara que estaba agotado y que estaba sufriendo mucho, lo cierto es que aquí ya le vio el truco al chisme. Las negras se rindieron.

Comenta:
GM Jordi Magem

♙ DEEP BLUE	1/2
SICILIANA (B22)	
♜ KASPAROV	1/2
(3ª)	

1. e4 c5 2. c3 d5 3. exd5 ♖xd5 4. d4 ♖f6 5. ♖f3 ♖g4 6. ♖e2 e6 7. 0-0!?

¿Por qué no repite Deep Blue la línea de la primera partida? Aunque juega de forma parecida, la jugada 7. h3 parece tener más ventajas que inconvenientes.

7. ... ♖c6 8. ♖e3 cxd4 9. cxd4 ♖b4 10. a3 ♖a5 11. ♖c3 ♖d6 12. ♖e5?!

La máquina ensaya una nueva manera de jugar, pero como Kaspárov demostrará, ésta no resulta ser nada especial, sino todo lo contrario, más bien dudosa. La maniobra ♖b5, ♖e5 sigue siendo posible y la mejor opción, como en la primera partida del encuentro.

12. ... ♖xe2 13. ♖xe2 ♖xc3!

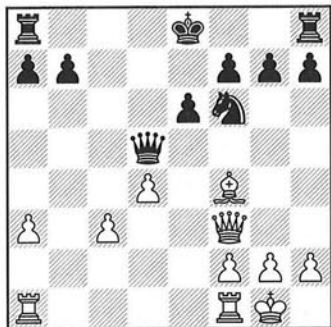
Capturar en 'e5' con 13... ♖xe5?! significa correr riesgos innecesarios, cuando la previa 13... ♖c3 es suficientemente buena para conseguir buen juego. Si 13... ♖xe5?! seguiría 14. ♖f4 ♖f3+ (14... ♖xd4? 15. ♖xe5 ♖d7 16. ♖ad1 ♖c6 17. ♖d6 ♖c5 18. ♖a4 ♖c7

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

19. ♖xe6+, ganando) 15. ♗xf3 ♖c6 (si 15... ♗xd4 16. ♗xb7 0-0, con juego complicado).

14. bxc3 ♜xe5 15. ♙f4 ♜f3+ 16. ♗xf3 ♗d5



Kaspárov puede sentirse satisfecho de la apertura. Las posibilidades de ataque de las blancas son nulas: se han cambiado muchas piezas menores, lo que favorece a las negras, así como el esqueleto de peones resultante. Es posible que el ruso estuviera pensando en una nueva tortura para los castigados chips de Deep Blue, pero ésta va a sorprender defendiéndose con ingenio.

17. ♗d3 ♖c8 18. ♖fc1 ♗c4 19. ♗xc4

No cambiar las damas es peor para las blancas. Ahora, de manera bastante ingeniosa, la máquina consigue buena colocación para sus escasas piezas, lo que compensa su deficitaria estructura. En caso de 19. ♗g3?! ♜h5 20. ♗g4 ♜xf4 21. ♗xf4 0-0, y si 19. ♗h3?! 0-0, con idea de ♜d5, y la ventaja posicional de las negras es indiscutible.

19. ... ♖xc4 20. ♖cb1! b6 21. ♙b8 ♖a4 22. ♖b4! ♖a5

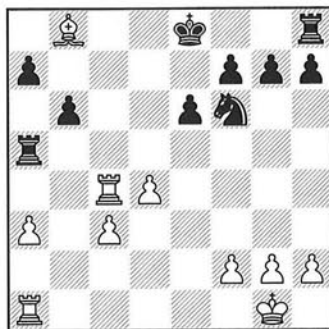
Única.

23. ♖c4!

**** Ver diagrama sig. ****

La torre blanca ha conseguido ponerse por delante del peón 'c', algo que

parecía totalmente imposible hace apenas cuatro jugadas. El plan defensivo es excelente, ya que las negras no lograron coordinar sus piezas ni eliminar la molesta torre blanca. Para empezar, el rey negro no puede permanecer en el centro, y el enroque lo aleja sobremedera del campo de batalla.



23. ... 0-0 24. ♙d6 ♖a8 25. ♖c6 b5 26. ♗f1

Las blancas juegan con rey de ventaja. Otro pequeño detalle es la mala colocación de la torre de 'a5'. El final está totalmente igualado.

26. ... ♖a4 27. ♖b1 a6 28. ♙e2 h5

Es malo 28... ♖c4? 29. ♖xc4 bxc4 30. ♖b4, y las blancas se harían con una clara ventaja.

29. ♙d3 ♖d8

Kaspárov se resigna y permite el cambio del alfil por el caballo, pero, ¿qué hacer si no? Si 29... ♜d5?! 30. c4 bxc4+ 31. ♖xc4 ♖xc4 32. ♙xc4, y aunque el caballo negro es fuerte, el alfil blanco no es menos malo, y el peón de torre de dama puede causarle un disgusto a las negras. Las blancas tendrían una ligera ventaja.

30. ♙e7 ♖d7 31. ♙xf6 gxf6 32. ♖b3 ♙g7 33. ♙e3 e5 34. g3 exd4+ 35. cxd4 ♖e7+ 36. ♙f3 ♖d7 37. ♖d3 ♖axd4 38. ♖xd4 ♖xd4 39. ♖xa6 b4

Y Kasparov ofreció el empate, proposición que fue aceptada por los responsables de Deep Blue, ya que (curiosamente) a la máquina no se le permite tomar ese tipo de decisiones.

Comenta:
GM Jordi Magem

♔ KASPAROV 1/2
GAMBITO DE DAMA (D46)

♚ DEEP BLUE 1/2
(4ª)

1. ♜f3 d5 2. d4 c6 3. c4 e6 4. ♜bd2

Deep Blue abandona las líneas de la Apertura Catalana y plantea una Defensa Semieslava para llegar, quién sabe, a la complicada Variante Botvínik, entre otras posibles.

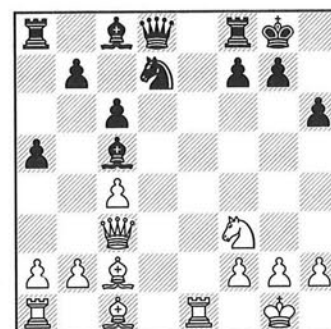
4. ... ♜f6 5. e3 ♜bd7 6. ♙d3 ♙d6 7. e4 dxe4 8. ♜xe4 ♜xe4 9. ♙xe4 0-0 10. 0-0 h6 11. ♙c2

Sólida, pero poco ambiciosa es la continuación 11. b3, puesta en práctica recientemente por Baréiev: 11. b3 e5 12. ♙c2 ♖e8 13. ♖e1 exd4 14. ♖xe8+ ♗xe8 15. ♗xd4 ♙c5 16. ♗c3 a5 17. ♙b2 ♜f6 18. ♖d1 ♙g4 19. ♗d3 ♗d7 20. ♗xd7 ♜xd7 21. h3 ♙e6 22. ♜d4 ♙xd4 23. ♙xd4 a4, y las blancas pueden seguir intentándolo, aunque el resultado más probable es el de tablas, Baréiev/Flear, Francia, 1995.

11. ... e5 12. ♖e1

Kaspárov juega una línea tranquila que, en principio, no promete gran cosa. Mucho más compleja es la variante 12. ♗d3 f5 13. c5 ♙c7, pero ese tipo de juego no entra en los planes de las blancas.

12. ... exd4 13. ♗xd4 ♙c5 14. ♗c3 a5



KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

Normal, para evitar la expansión blanca en el flanco de dama. Se puede hacer algo parecido con la dama en 'b6', pero el precedente no es muy halagüeño para las negras, que perdieron de manera impecable en una vieja y modélica partida: 14... ♖b6!? 15. ♖e3 a5 16. a3 a4 17. ♖xc5 ♖xc5 18. h3 ♖e6 19. ♖e5 ♖fd8 20. ♖ae1 ♖b3 21. c5! ♖b5 22. ♖1e4 ♖d5 23. ♖xd5 cxd5 24. ♖b4 ♖e2 25. ♖xb3 axb3 26. ♖d4 ♖d1+ 27. ♖h2 ♖e8 28. ♖xb7 ♖f1 29. ♖f3 ♖e1 30. ♖f4 ♖h7 31. ♖xb3 ♖d7 32. ♖e3 ♖d2 33. b4, y las negras abandonaron, Romanishin/Vaganian, XLII Campeonato de la URSS, Leningrado, 1974.

15. a3 ♖f6 16. ♖e3

Las blancas se conforman con intentar apretar a partir de una posición sin riesgo alguno. Otra posible jugada era 16. ♖xh6, a la que puede seguir:

A) 16... gxf6, según análisis de Fritz 3.00, 17. ♖ad1 ♖d7 18. ♖e4 f5 19. ♖e6, con dos líneas:

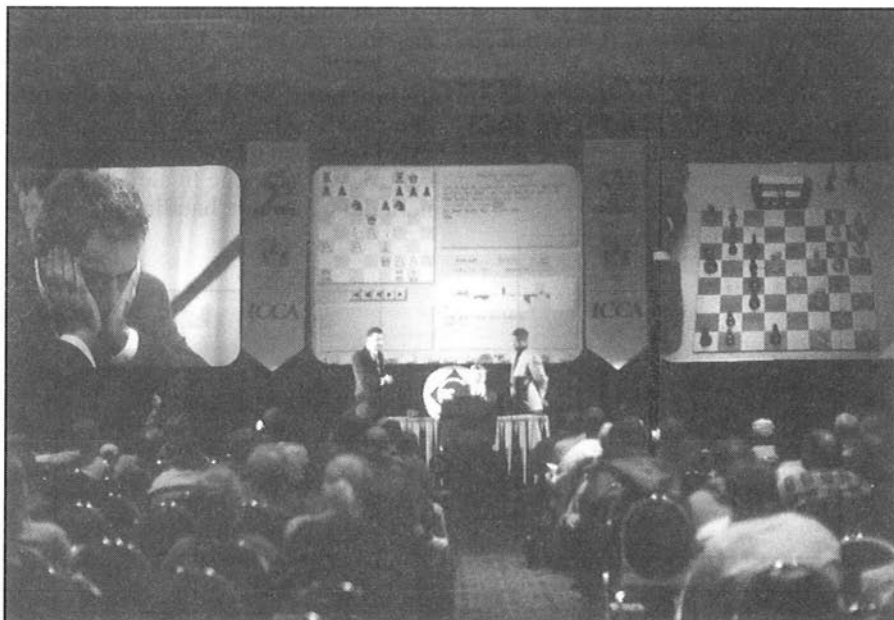
A1) 19... ♖h7 20. ♖d2 ♖f6 21. ♖xf5+ ♖h8 22. ♖c3 ♖g7 (si 22... ♖e7 23. ♖e5!, ganando) 23. ♖xf6 ♖xf6 24. ♖xd7 ♖xc3 25. bxc3 ♖xa3 26. ♖xc8 ♖xc8 27. ♖d7+ ♖f6 28. ♖xb7, con clara ventaja blanca.

A2) 19... ♖b6 20. ♖g6+ ♖f7 21. ♖g7+ ♖e8 22. ♖e6+ ♖d8 23. ♖e5, con ventaja blanca.

B) 16... ♖xf2+ (esta debe ser la mejor jugada de las negras. En la única partida de referencia, las blancas ganaron con facilidad, pero fue debido al erróneo juego de las negras) 17. ♖xf2 ♖g4+ 18. ♖g1 ♖xh6 19. ♖ad1 ♖c7 20. ♖e5 ♖g4 21. ♖d3 f5 22. ♖de1 ♖xf3 23. gxf3 ♖f6 24. c5 ♖af8 25. ♖d4 ♖h7 26. ♖e7 ♖b8 27. ♖h1 ♖f7 28. ♖1e6 ♖xe7 29. ♖xe7 ♖f6 30. ♖xf6, y las negras abandonaron, Izhánov/Dambrauskas, Olimpiada de Manila, 1992.

16. ... ♖xe3 17. ♖xe3 ♖g4

Si 17... ♖e8 18. ♖d1 ♖d7 19. ♖e5 ♖c7 20. ♖de1 ♖e6 21. h3 ♖ad8 22. ♖f3 ♖c8 23. ♖xe8+ ♖xe8 24. ♖xe8+ ♖xe8 25. c5 ♖f6, y las negras nada tienen que temer, Reshevski/Bisguier, Nueva



El espectacular auditorio, con el campeón en una de las tres pantallas gigantes

York, 1956.

18. ♖e5 ♖e8 19. ♖ae1 ♖e6 20. f4 ♖c8 21. h3 b5!



Una buena jugada de Deep Blue. Aun a costa de debilitar su estructura de peones, la máquina juega de forma activa para lograr la casilla 'd5'. La alternativa, dejarse jugar f5 e ir hacia atrás, evidentemente es peor.

22. f5

A la débil 22. b3?! se contesta con 22... a4, con iniciativa.

22. ... ♖xc4 23. ♖xc4 bxc4 24. ♖xe8+ ♖xe8 25. ♖e4 ♖f6 26. ♖xc4 ♖d5 27. ♖e5 ♖d7 28. ♖g4 f6 29. ♖d4 ♖h7 30. ♖e4 ♖d8 31. ♖h1 ♖c7

La posición negra va cogiendo forma y consistencia. No se sabe qué rey está más expuesto, debido a lo complicado de la partida. De momento, a las blancas les cuesta encontrar un plan coherente.

32. ♖f2 ♖b8 33. ♖a4 c5 34. ♖c6 c4!



Esta sorprendente jugada pasó desapercibida en los cálculos de Kaspárov. La amenaza c3 no es ninguna broma, por lo que las blancas deben jugar con cuidado.

35. ♖xc4 ♖b4!

Este es el detalle del avance de peón.

36. ♖f3 ♖d3 37. ♖h4 ♖xb2 38. ♖g3

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

♖xa3 39.♚c7 ♗f8 40.♚a7

Kaspárov no puede incrementar más su presión en el ala de rey, por lo que no tiene nada mejor que recuperar su peón. En la posición resultante, sin embargo, el caballo de 'e5' es claramente superior al alfil blanco.

40. ... ♘e5 41.♚xa5 ♗f7 42.♚xe5!

Una medida ciertamente drástica, pero que asegura las tablas, el mejor resultado blanco a estas alturas.

42. ... fxe5 43.♗xe5 ♚e8 44.♗f4 ♗f6 45.♚h5 ♚f8 46.♚g6+ ♚h8 47.♗c7 ♗d4 48.♚h2 ♚a8 49.♚h5 ♗f6 50.♚g6

Y se firmaron las tablas, ya que las negras no tienen progreso alguno. Con este resultado, empate a dos en el marcador, un parcial que ni el más optimista fanático de la máquina habría pronosticado de antemano.

Comenta:
GM Jordi Magem

♚ DEEP BLUE 0
♚ PETROV (C47)
♚ KASPAROV 1
(5ª)

1.e4 e5 2.♘f3 ♘f6

Kaspárov abandona su defensa favorita, la Siciliana, para jugar una sólida y aburrida Petrov.

3.♘c3 ♘c6 4.d4 exd4 5.♘xd4 ♚b4

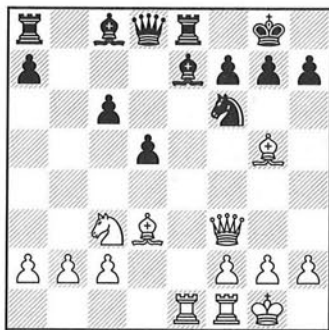
Y de la Defensa Petrov hemos pasado a una Apertura de los Cuatro Caballos. Si es poco habitual que Kaspárov juegue peón de rey con negras, más lo es todavía que esté jugando esta posición. Creo que es la primera vez que llega hasta aquí.

6.♘xc6 bxc6 7.♚d3 d5 8.exd5 cxd5 9.0-0 0-0 10.♚g5 c6 11.♗f3

La vieja línea, un tanto olvidada, es

11.♘e2!?. Hoy en día son más populares 11.♘a4 o 11.♗f3.

11. ... ♚e7 12.♚ae1 ♚e8



Esta posición dista mucho de ser sencilla. Cualquier pequeña imprecisión, y las negras se encontrarán ante graves problemas. La jugada profiláctica de Kaspárov, 12... ♚e8, se avanza a un intento de demostración blanca en el ala de rey. Otras continuaciones han tenido menos éxito:

A) 12... ♚e6 13.♘e2 c5 14.♘f4 c4 15.♚xe6! fxe6 16.♘xe6 ♗d6 17.♚f5 ♘e4?! 18.♚xe7 ♗xe7 19.♘xf8 ♚xf8 20.♚e1 ♗c5 21.♚e6+ ♚h8 22.♗e3 ♗xe3 23.♚xe3 ♚d8 24.g4, y las blancas se impusieron sin problemas, Fernández, J.L./García Ares, Cto. de España, Matalascañas-Almonte, 1995.

B) 12... h6 (esta es la jugada más analizada, y la que sin duda esperaba Deep Blue: las blancas sacrifican el alfil por un ataque bastante fuerte, cuyas consecuencias todavía no están muy claras) 13.♚xh6! gxf6 14.♗e3, con tres continuaciones:

B1) 14... d4! 15.♗xh6 ♗d6 16.♗g5+ ♚h8 17.♚xe7 ♗xe7 18.♗h6+ (si 18.♘e4? ♘g8 19.♗h5+ ♚g7 20.f4 f5!, con clara ventaja blanca).

B2) 14... ♚e8 15.♗xh6 ♗c7 16.♚e3, y las negras no alcanzan a defenderse, en Miyasaka/Tarazi, Ol.Siegen, 1970.

B3) 14... ♚e6 15.♗xh6 ♚d6 16.♗g5+ ♚h8 17.f4 ♚e8 18.♚f3 ♘g8 19.♗h5+ ♚g7 20.♚g3+ ♚f8 21. ♚xg8+! ♚xg8 22.♗h7+ ♚f8 23.♗h6+ ♚g8 24.♚h7+ ♚h8 25.♚f5+ ♚g8 26.♗h7+ ♚f8 27.♗h8+ ♚e7 28. ♚xe6+, y las

negras abandonaron, Rublevski/Novik, Sochi, 1990.

C) 12... ♚b8!? 13.♘e2!? ♘e4 14.♚xe7 ♗xe7 15.♘d4 ♚xb2 16.♚xe4 dxe4 17.♚xe4 ♗c5, y las negras no tienen ningún problema, Badzharani/Solzhenkin, Leningrado, 1990.

13.♘e2

Deep Blue, con buen criterio, ve que su caballo no está en su mejor casilla, y lo mueve rumbo a 'd4' o 'f4', según convenga. Un intento de ataque desenfundado, como el de la partida del italiano Arlandi, no resulta nada positivo: 13.♗g3 ♚d7 14.♚e5?! ♚d6 15.f4? ♗b6+ 16.♚h1 ♘g4 17.♗h4 h6 18.h3 ♚xe5 19.hxg4 ♚xc3 20.bxc3 c5 21.♚e7 c4 22.♚f5 ♚xf5 23.gxf5 f6, y las negras no tardaron en ganar, Senoner/Arlandi, Bled, 1994.

13. ... h6

Las negras aprovechan la jugada de caballo para expulsar el alfil de 'g5'. El sacrificio está ahora fuera de lugar.

14.♚f4 ♚d6 15.♘d4 ♚g4 16.♗g3 ♚xf4 17.♗xf4 ♗b6 18.c4

Se alcanza la igualdad con 18.b3?! c5 19.♘f5 ♚xf5 20.♗xf5 ♗a5.

18. ... ♚d7

La posición negra es bastante sana, y no hay por qué tentar a la suerte capturando en 'b2', ya que en el mejor de los casos las negras tampoco pasan de la igualdad. Veámoslo:

A) 18... ♗xb2?! 19.♘xc6 ♗xa2 (si 19... dxc4 20.♚xc4, con ligera ventaja blanca debido a 'a7' y 'f7'), y ahora:

A1) 20.♘e7+ ♚h8 21.♘xd5 (las negras ganarían si 21.cxd5?? ♗a3) 21... ♘xd5 22.♗xg4 ♘f6, iguales.

A2) 20.c5!?, con ligera ventaja blanca.

B) 18... c5 19.♘b3 d4 20.♚e5, y las blancas tendrían pequeña ventaja.

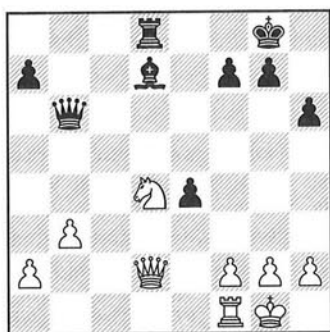
19.cxd5 cxd5 20.♚xe8+ ♚xe8 21.♗d2 ♘e4

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

En este momento, las posiciones están igualadas.

22. ♖xe4 dxe4 23. b3 ♞d8



Las negras han logrado igualar sin mayores problemas. En este momento, Kaspárov ofreció tablas, un resultado con el que estaba claro que se conformaba de antemano, para jugarse el todo por el todo en la última partida del encuentro, en la que el humano lleva las piezas blancas. Al igual que en las dos últimas ocasiones, la máquina ni siquiera oyó la propuesta. El operador consultó telefónicamente con Joël Benjamin, Gran Maestro americano y miembro del equipo de IBM para la ocasión. Se decidió que Deep Blue siguiera jugando. Independientemente de lo acertado o no de la decisión, el hecho de seguir nos permitió ver con espanto, o tal vez regocijo, la manera absurda y sin sentido con que puede llegar a jugar la máquina cuando no entiende la posición. ¡Gastar tanto tiempo y dinero para esto! Lo que sigue es un concierto de desatinos.

24. ♞c3

Mejor es 24. ♞e3 f5 (24... ♖c8 25. ♞c1 ♖b7 26. ♞f5) 25. ♞c1, con igualdad.

24. ... f5 25. ♞d1!?

Autoclavar se no es en principio una buena política. ¿Por qué no, sencillamente, aprovechar para darse un aire?

25. ... ♖e6 26. ♞e3

El programa Fritz 3.00 recomienda, después de pensárselo un poco, 26. h3. No se entiende muy bien qué



Seirawan, Benjamin y Ashley comentan las partidas para el público

pretende Deep Blue con sus últimas jugadas.

26. ... ♖f7 27. ♞c3?

Es sorprendente. La máquina no sabe qué jugar, y está permitiendo que las negras consigan clara ventaja con el avance en el flanco de rey. ¿Acaso no intuye el peligro? Es posible que el programa necesite de varios retoques.

27. ... f4

La ventaja de las negras ya es clara.

28. ♞d2 ♞f6 29. g3 ♞d5!

Una muy buena jugada *multiusos*. Por un lado, evita cualquier intento de cambio de damas o torres, especulando con la intermedia ♞d8+; y por el otro, convence a las blancas de que no tomen en 'f4'. Una posición de este tipo ya no se le escapa al terrible Kaspárov.

30. a3

Las negras también ganarían después de 30. gxf4? ♞xf4 31. ♞e3 ♞g5+ 32. ♖h1 ♞g4 33. f3 (si 33. ♞g3 e3!, con ventaja decisiva) 33... exf3.

30. ... ♖h7 31. ♖g2 ♞e5!

El plan de avanzar el peón de rey es decisivo. A partir de aquí las blancas ya nada pueden hacer.

32. f3 e3 33. ♞d3 e2 34. gxf4 e1 ♞ 35. fxe5 ♞xc3 36. ♞xc3 ♞xd4

No sé si Deep Blue abandona solita, pero si ella no lo hace debería hacerlo su operador. El final resultante es casi un insulto para nuestro campeón. El resto no merece comentarios.

37. b4 ♖c4 38. ♖f2 g5 39. ♞e3 ♖e6 40. ♞c3 ♖c4 41. ♞e3 ♞d2+ 42. ♖e1 ♞d3 43. ♖f2 ♖g6 44. ♞xd3 ♖xd3 45. ♖e3 ♖c2 46. ♖d4 ♖f5 47. ♖d5 h5

Y ganó Kaspárov.

Comenta:
GM Jordi Magem

♖	KASPAROV	1
	GAMBITO DE DAMA (D30)	
♜	DEEP BLUE	0
	(6")	

Sexta y última partida. Con un pun-

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

to de ventaja en el marcador y con las piezas blancas, el resultado del encuentro parece claro. Pero lo que Kasparov, ni nadie, debía de esperar es el juego desplegado por Deep Blue en este decisivo duelo.

1. ♖f3 d5 2. d4 c6 3. c4 e6 4. ♗bd2 ♜f6 5. e3 c5!?

Aquí se aparta Deep Blue de la cuarta partida, que continuó con 5... ♗bd7 6. ♗d3 ♗d6 7. e4, y las blancas obtuvieron una cómoda y tranquila posición. Como la máquina necesita ganar para empatar el encuentro, sus programadores le habrán cambiado el módulo de juego, de normal a agresivo, digo yo.

6.b3

Única jugada para construir un es-

quema interesante. Con el caballo blanco en 'd2', cualquier simplificación central no lleva a nada.

6. ... ♜c6 7. ♗b2 cxd4

Las negras también pueden, por supuesto, mantener la tensión central, pero el cambio en 'd4' parece dar un juego cómodo. En caso de 7... ♗e7!? 8. ♗d3 0-0 9. 0-0 b6 10. ♗e2 ♗b7 11. ♗fd1 ♗c7 12. ♗ac1 ♗ad8 13. dxc5 bxc5 14. ♗xf6! ♗xf6 15. cxd5 exd5 16. ♗xc5, y el viejo y todavía peligroso Smyslov se llevó el gato al agua en su partida contra Shabálov, Tilburg 1993.

8. exd4 ♗e7

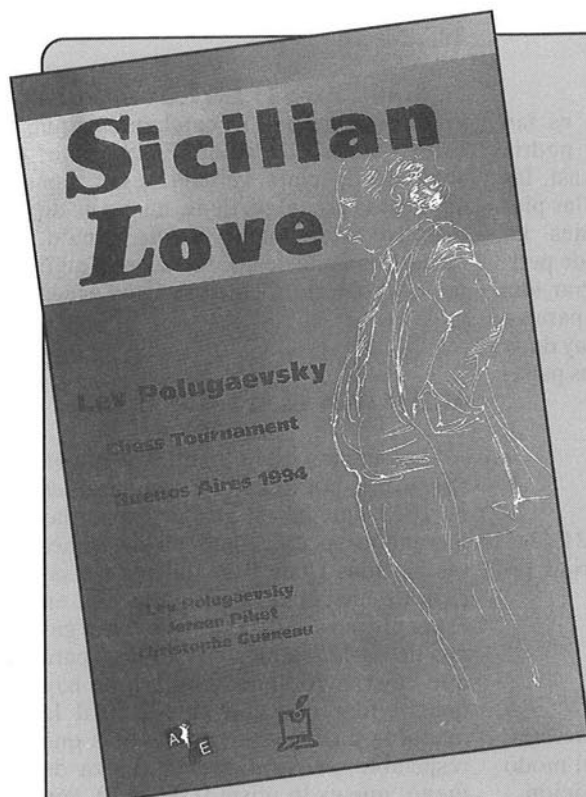
Perfectamente jugable, claro está, pero Deep Blue equivoca más tarde el desarrollo de sus piezas. Lo más correcto es jugar a base de b6, y entonces

tanto ♗b7 como ♗a6!? tienen su interés.

También se ha jugado:

A) 8... ♜e4?! 9. ♗d3 ♗b4 10. 0-0 ♜xd2 11. ♜xd2 dxc4 12. ♜xc4 0-0 13. ♗e4 ♜e7 14. ♗d3 ♜g6 15. ♗fd1 ♗b8 16. d5 exd5 17. ♗d4 f6 18. ♜e3 ♗a5 19. ♗xd5+ ♗xd5 20. ♜xd5 ♗a5 21. ♗d4 a6 22. ♗a7 ♗a8 23. ♗b6 ♗xb6 24. ♜xb6, y aunque la ventaja blanca es muy obvia, el casi perfecto Anatoli dejó escapar el punto en su partida contra Kaidánov, Tilburg, 1993.

B) 8... b6 9. ♗d3 ♗e7 10. 0-0 0-0 11. ♗c1 ♗a6 (11... ♗b7 12. ♗e2 ♗c8 13. ♗fd1 ♗c7 14. ♗b1 ♗c8 15. ♜e5 dxc4 16. bxc4, y se acordaron las tablas en la no muy sufrida partida Mijalchishin/Sokólov, Lublin, 1993.) 12. ♗e1 ♜a5 13. ♜e5 ♗c8 14. ♗f3 dxc4



SICILIAN LOVE

Polugaievski, Piket, Guéneau

El libro del torneo temático Lev Polugaievski sobre la Defensa Siciliana, Buenos Aires, 1994. Participantes: Anand, Ivanchuk, Kamski, Kárpov, Ljubójevic, J. Polgar, Sálav y Shírov. Este documento excepcional no es un libro más de torneo. Además de análisis en profundidad de todas las partidas (lo que le hace ser un libro teórico de alta calidad sobre la Siciliana, obligatorio para todo aficionado a esta apertura, que la practique con cualquier color), el libro contiene:

- Las más memorables Sicilianas de Polugaievski
- Una entrevista con Lev Polugaievski
- La historia de la Defensa Siciliana

P.V.P.: 4.300 ptas.

Suscriptores: 3.870 ptas.

Pedidos a:

JAQUE

c/ Preciados, 11 - 5ª planta
28013 MADRID

Tfno. (91) 531 45 97 y fax 531 50 29

KASPAROV VS. DEEP BLUE

AL DÍA

15. dxc4 b7 , y se ha producido un peón aislado con el alfil en 'b2', un esquema que en principio no es muy peligroso para las negras, Hebden/Eslon, Oviedo, 1993.

9. c1 0-0 10. $\text{d3 d7?!$



Primer error de Deep Blue. El alfil no aporta nada a la posición negra en 'd7', sino todo lo contrario. El desarrollo con b6 es mucho más natural, pero a la máquina le cuesta entender eso de las jugadas *naturales*.

11. 0-0 h5?

Segunda jugada inconcebible. ¿Qué es lo que busca Deep Blue? ¿Acaso pretende conseguir una posición de ataque de cualquier manera? Supongo que en estos momentos a Kaspárov se le estaría haciendo la boca agua.

12. e1 f4 13. b1 d6 14. g3 g6 15. e5 c8 16. dxd7!

No es fácil efectuar un cambio como éste, un caballo bueno por un alfil más que dudoso. Pero, como dijo alguien cuyo nombre no recuerdo, lo único importante son las piezas que quedan en el tablero.

16. ... xd7 17. f3

Pareja de alfiles, centro e iniciativa. No se puede pedir más. La ventaja de las blancas es clara.

17. ... b4?!

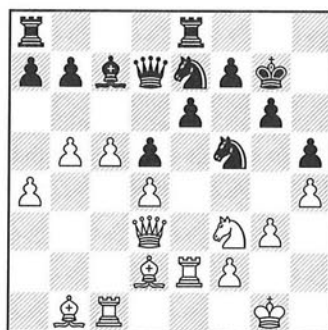
Uno no sabe ya si preguntarse el

porqué de las cosas.

18. e3 f8 19. h4 ge7 20. a3!

Kaspárov juega a placer en ambos flancos. De entre varias opciones, elige avanzar sus peones del flanco de dama, ante lo cual nada pueden hacer las negras.

20. ... a5 21. b4 c7 22. c5 e8 23. d3 g6 24. e2 f5 25. c3 h5 26. b5 ce7 27. d2 g7 28. a4 a8?



La ventaja de las blancas es tan clara y aplastante que casi se podría considerar decisiva. Pero aun así, las negras deben esperar atrás con las piezas lo mejor dispuestas posibles. La última jugada de Deep Blue es de película, ya que se va a autoencerrar una torre y el alfil voluntariamente para no poderlos sacar nunca más. No hay duda de que la máquina ha perdido los papeles.

29. a5 a6 30. b6 b8

Era interesante 30... d8! ? 31. e5 c8 , pero las blancas seguirían teniendo ventaja.

31. c2 c6 32. a4

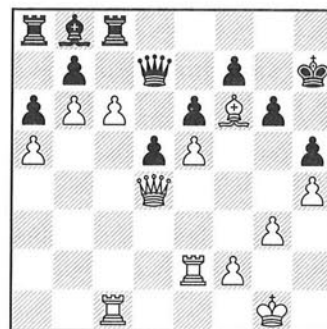
La partida ha dejado de ser seria. Lo único que resta por ver es el modo en que Kaspárov remata la posición.

32. ... e7 33. c3 e5

En vez de esperar, las negras no

resisten y precipitan los acontecimientos.

34. dx5 xa4 35. d4 xd4 36. xd4 d7 37. d2 e8 38. g5 c8 39. f6+ h7 40. c6!



Muy bonito. También era posible ganar tranquilamente preparando la ruptura en el ala de rey, pero al ruso le gustan las jugadas de diagrama.

40. ... bxc6

Si 40... xc6 41. ec2 , ganando. Es gracioso ver cómo va cambiando aquí Fritz 3.00 de valoración. En el primer segundo da clara ventaja negra, por supuesto, por algo tiene un peón de más. No tarda mucho, medio minuto, en darse cuenta de que tal vez está algo peor, y posteriormente se ve mal y más mal.

41. c5 h6 42. b2 b7 43. b4

Las negras están prácticamente en *zugzwang*, por lo que los responsables de IBM decidieron acabar con el lamentable espectáculo. Si en las primeras partidas Deep Blue daba la sensación de una gran fuerza y dureza, en éstas últimas uno siente más bien ganas de darle algunos consejillos, para que vaya mejorando. Aun así, no hay que olvidar que con el 4-2 final la máquina ha jugado con una más que respetable *performance* (o fuerza de juego, que es lo mismo) de 2650, con lo que se colocaría en el puesto número 20 de la clasificación mundial. Al final, todos contentos y a casa. Kaspárov sigue siendo el rey.

El temible progreso de las máquinas

1770.- *El Turco*, un artilugio que jugaba al ajedrez, creado por un barón húngaro Wolfgang von Kempelen, asombró en su gira por Europa al ganar, entre otros, a Napoleón y Catalina II. Luego se descubrió que había un hombre escondido en el interior de su carrocería, adornada con ropas turcas.

1890.- El ingeniero español Leonardo Torres Quevedo inventa el primer ingenio electromecánico capaz de jugar al ajedrez. La máquina causó una gran impresión porque ejecutaba perfectamente el jaque mate de torre y rey contra rey solo.

1948.- El británico Alan Turing, un matemático famoso por descifrar códigos secretos durante la Segunda Guerra Mundial, desarrolló el primer algoritmo aplicado al ajedrez. Es decir, creó el primer programa de ajedrez, que perdió contra un aficionado la única partida que disputó.

1948.- El científico estadounidense Claude Shannon desarrolló los dos algoritmos básicos que se utilizan hoy en casi todos los programas de ajedrez: la fuerza bruta para calcular todas las jugadas posibles y la selección de variantes, basada en principios estratégicos generales, similar a la que realiza un ajedrecista humano por intuición. Shannon también determinó que el número de jugadas posibles en una partida de ajedrez es 10 elevado a la 120ª potencia. Según él, esa cantidad es superior al del número de átomos que hay en el Universo.

1957.- Herbert Simon, un científico de computadoras que después recibió el premio Nobel de Economía, se equivocó al predecir que una computadora sería el mejor ajedrecista del mundo diez años después.

1959.- Simon logró que una computadora incrementase su eficacia descartando en su análisis las variantes menos

interesantes, al estilo de lo que hacen los grandes maestros pero de forma mucho más primitiva.

1988.- Hitech, desarrollada por Hans Berliner y su equipo en la universidad de Carnegie-Mellon (EEUU), se convirtió en la primera computadora triunfante sobre un gran maestro. Ganó a Arnold Denker, ex campeón de EEUU, en un duelo a cuatro partidas.

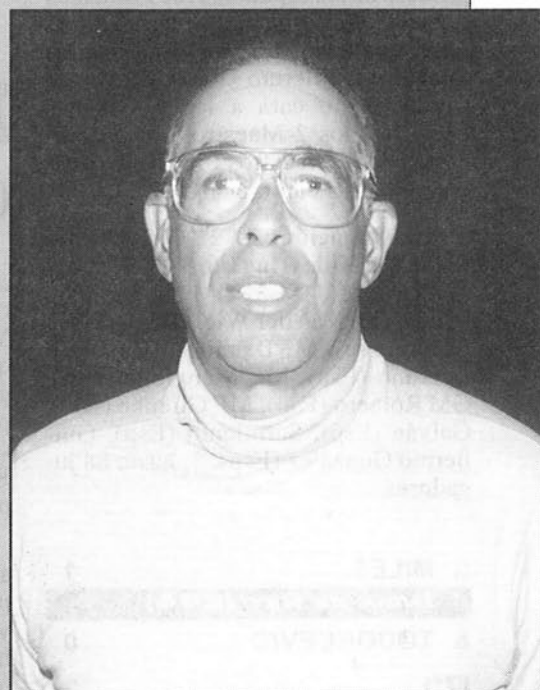
1989.- Gari Kaspárov derrota a Deep Thought (Pensamiento Profundo, predecesor de Deep Blue y capaz de analizar 2.000.000 movimientos por segundo) en un encuentro a dos partidas.

1990.- Anatoli Kárpov fue el primer ex campeón del mundo que sucumbió ante una computadora, la alemana Mephisto Portoroz. Kárpov jugó 24 partidas simultáneas, 23 contra humanos y una contra la máquina, la única que perdió.

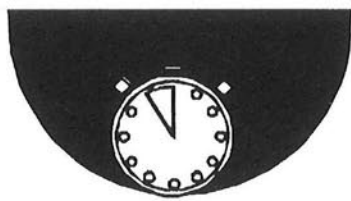
1994.- Kaspárov y otros grandes maestros de élite son derrotados en la modalidad de partidas rápidas (que potencia la capacidad de cálculo de las máquinas) por los programas Genius2 (25 minutos por jugador) y Fritz3 (5 minutos) en los torneos de Londres y Múnich, respectivamente.

1995.- Miguel Illescas derrota al prototipo de Deep Blue, cuya potencia era muy inferior a la actual, por 1,5-0,5 durante el Congreso de Supercomputadoras celebrado en Barcelona.

1996.- Deep Blue vence a Kaspárov en la primera partida del duelo de Filadelfia. Es la primera derrota de un campeón del mundo ante una máquina en la modalidad normal (dos horas para 40 movimientos). Kaspárov gana el encuentro por 4-2. Se agudiza del debate: ¿Cuánto tardarán las computadoras en superar al campeón del mundo humano?



El ex campeón del mundo de ajedrez postal, Hans Berliner, creador de Hitech en 1988



AL CIERRE

Lobron y Miles ganaron en Gran Canaria

Los Grandes Maestros Eric Lobron, de Alemania, y Anthony Miles, de Inglaterra, se impusieron en el Torneo Internacional Isla de Gran Canaria, que se disputó del 10 al 16 de febrero. El primero de los españoles fue Francisco López Colón, sin título internacional. Igual que Luis Galván, Braulio Sarmiento y Guillermo González, López Colón plantó cara a los 6 Grandes Maestros, los 2 Maestros Internacionales y los 7 Maestros FIDE que participaron en la capital canaria.

Clasificación: 1°-2° GM Lobron (Ale), GM Miles (Ing), 6; 3° GM Bárlov (Yug), 5½; 4°-14° GM Todórcovic (Yug), GM Van der Wiel (Hol), López Colón (Esp), MI Danáilov (Bul), MF Lezcano (Esp), MF Menvielle (Esp), GM Romero (Esp), MF Glienke (Ale), Galván (Esp), Sarmiento (Esp), Guillermo González (Esp), 5; hasta 88 jugadores.

♖ MILES 1

INDIA DE REY (E94)

♜ TODORCEVIC 0

(7°)

1.d4 g6 2.c4 ♟g7 3.♟f3 d6 4.♟c3 ♟f6 5.e4 0-0 6.♟e2 ♟bd7 7.0-0 e5 8.♟c2 c6 9.♟d1 ♟e8 10.d5 c5 11.♟g5 h6 12.♟h4 g5 13.♟g3 ♟h5 14.♟d2 ♟f4 15.♟f1 h5 16.h3 ♟f6 17.♟e3 ♟h6 18.♟f1 ♟h8 19.♟ae1 ♟g8 20.♟f5 ♟xf5 21.exf5 ♟d7 22.♟d3 ♟xd3 23.♟xd3 h4 24.♟h2 g4 25.♟h1 ♟g7 26.f4 exf4 27.♟xf4 ♟xf4 28.♟xf4 ♟e8 29.♟d2 ♟e5 30.hxg4 ♟xg4 31.♟xe5 ♟xe5 32.♟xh4+ ♟h7 33.♟xh7+ ♟xh7 34.♟g5 f6 35.♟xf6 ♟e8 36.♟h4+ y las negras abandonaron.

♖ LOBRON 1

GAMBITO DE DAMA (A41)

♜ VAN DER WIEL 0

(7°)

1.♟f3 d6 2.d4 ♟g4 3.c4 ♟xf3 4.gxf3

c6 5.h4 ♟f6 6.h5 ♟bd7 7.♟c3 e5 8.d5 ♟e7 9.e4 ♟b8 10.♟e3 ♟d8 11.♟d2 ♟a5 12.0-0-0 cxd5 13.exd5 ♟c7 14.♟b1 a6 15.♟c1 0-0 16.♟d3 ♟h8 17.♟c2 ♟b6 18.♟g5 ♟d4 19.♟e2 ♟xf2 20.♟h2 ♟b6 21.♟d2 e4 22.♟xe4 ♟xe4 23.fxe4 ♟ae8 24.♟f1 ♟c5 25.h6 g6 26.♟c3+ ♟e5 27.♟f4 ♟g8 28.a3 ♟c7 29.♟g3 ♟b6 30.♟h5 f6 31.♟xe5 dxe5 32.♟g7 ♟c5 33.♟c2 ♟d7 34.b4 ♟a4 35.♟e6 ♟f7 36.♟h3 ♟d4 37.♟hf3 b5 38.c5 ♟e7 39.♟d2 f5 40.♟xd4 exd4 41.♟xd4 ♟h4 42.d6 ♟xh6 43.c6 ♟h2 44.c7 y las negras abandonaron.

Vallejo tendrá que esperar

El menorquín Paco Vallejo no pudo alcanzar la norma definitiva para el título de Maestro Internacional en el VI Torneo Fernando Marcote. Vallejo quedó tercero, a punto y medio del ganador, Reynaldo Vera. Perdió dos partidas, una contra Sergio Estremera (segundo) y otra contra Julio César Ruiz en la última jornada. Esta derrota privó a Vallejo de la norma.

El que sí logró norma fue Estremera, aunque no le será de mucho provecho, puesto que hace bastante tiempo que ya tenía las tres necesarias. Ahora, sólo hay que esperar a lo que diga el Elo. El torneo se disputó entre el 4 y el 13 de marzo en la localidad de Mondariz Balneario, Pontevedra.

Clasificación: 1° GM Vera (Cuba, 2495), 6½; 2° MF Estremera (Esp, 2385), 6; 3°-4° MF Vallejo (Esp, 2355), MI Rivera (Uru, 2345), 5; 5°-6° GM Franco (Esp, 2470), MF Rafael Rodríguez (Esp, 2290), 4½; 7° MF Del Rey (Arg, 2350), 4; 8° Ruiz (Esp, 2215), 3½; 9°-10° Cubas (Esp, 2165), MI Yudania Hernández (Cuba, 2245), 3.

♖ VALLEJO 1

ESCANINAVA (B01)

♜ RIVERA 0

(4°)

1.e4 d5 2.exd5 ♟f6 3.d4 ♟g4 4.♟e2

♟xe2 5.♟xe2 ♟xd5 6.♟f3 ♟c6 7.c4 ♟f5 8.0-0 0-0-0 9.♟e3 e6 10.♟c3 g5 11.♟xg5 ♟g8 12.♟f3 ♟d6 13.g3 h5 14.♟h1 ♟e7 15.♟ad1 ♟e4 16.♟f4 ♟xc3 17.bxc3 h4 18.♟e5 ♟a5 19.♟b1 a6 20.c5 f6 21.♟f3 ♟d5 22.♟g1 ♟g4 23.♟be1 ♟dg8 24.♟h1 ♟b8 25.♟e4 ♟h5 26.♟xe6 hxg3 27.fxg3 ♟d8 28.♟d7 ♟h8 29.♟f2 ♟c4 30.c6 b6 31.♟e7 ♟xf4 32.gxf4 ♟xe7 33.♟xe7 ♟g8 34.♟e6 ♟g6 35.♟xc4 y las negras abandonaron.

Ajedrez Fischer en La Rioja

El Club Unión Riojana Ajedrecista organizó el pasado mes de diciembre en Logroño el I Torneo de Ajedrez por sistema Fischer, siguiendo el espíritu iniciado en Guadix con unas simultáneas a cargo de Miguel Illescas, y en las que 11 partidas se jugaron según la idea difundida por Bobby Fischer: sortear las piezas de la primera fila.

En el torneo de Logroño se disputaron 5 rondas. El ganador fue José Luis Blázquez, que venció en todas las partidas. Segundo y tercero quedaron Miguel Blázquez y Millán Somalo, con 4 puntos. El cuarto puesto, y primero de la clasificación juvenil, le correspondió a Juan Luis Rodríguez.

Baréiev se reencuentra con la victoria en Belgrado

Eugeni Baréiev, que hacía mucho tiempo no ocupaba el primer puesto en un torneo de élite, se adjudicó con autoridad el Torneo de Belgrado. El evento, que alcanzó la categoría XVI, sólo contaba con 6 jugadores. Pero la participación de Anatoli Kárpov, Valeri Sálov, Peter Leko y el propio ganador no era nada desdeñable. Pópovic e

AL CIERRE

Ilincic formaban la representación yugoslava.

Clasificación: 1º GM Baréiev (Rus, 2645), 4; 2º GM Sállov (Rus, 2670), 3; 3º-4º GM Kárpov (Rus, 2770), GM Leko (Hun, 2625), 2½; 5º GM Pópovic (Yug, 2570), 2; 6º GM Ilincic (Yug, 2555), ½.

♔ BAREIEV 1

INDIA DE DAMA (E12)

♚ KARPOV 0

(3ª)

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.a3 ♗b7
5.♘c3 d5 6.cxd5 ♘xd5 7.♖c2 ♘xc3
8.♖xc3 ♘d7 9.♗g5 ♗e7 10.♗xe7
♗xe7 11.g3 ♘f6 12.♗g2 ♖d6 13.b4
♗ad8 14.0-0 ♗xf3 15.♗xf3 ♖xd4 16.
♖xc7+ ♗d7 17.♖c2 ♖e5 18.♗ac1
♗hd8 19.♗c6 ♗d2 20.♖a4 a5 21.♗f3
g5 22.♗c6 ♗8d6 23.♗xd6 ♗xd6 24.
bxa5 bxa5 25.♖c2 h6 26.♗c1 ♗d4 27.
e3 ♗d6 28.h3 ♘d7 29.♗c6 ♘b8 30.
♗a4 ♘d7 31.♖c8 ♖e4 32.♗xd7 ♗xd7
33.♗c7 ♗xc7 34.♖xc7+ ♗f6 35.♖xa5
♖b1+ 36.♗h2 ♖c2 37.♖e1 ♖a2 38.
♖c3+ e5 39.♗g2 ♖d5+ 40.e4 ♖a2 41.
♖c5 ♗g6 42.♖d6+ ♗h7 43.♖d5 y las
negras abandonaron.

♔ Silvia Timón, campeona de Madrid

La madrileña Silvia Timón, que el año pasado empató con Mónica Vilar en el primer puesto del Campeonato de España, venció en el Campeonato Femenino de la Comunidad de Madrid. Timón ganó de forma contundente: derrotó a todas sus rivales y aventajó en un punto a la segunda, Laura Salas.

Clasificación: 1ª Timón (2130), 7; 2ª Salas, 6; 3ª De los Santos, 4½; 4ª-5ª Grubisich, Aroa Alvarez, 4; 6ª-10ª Gemma Rodríguez, Velasco, Serrano, Calleja, Santos, 3½; 11ª-13ª Cifuentes, Roldán, Laura González, 3; 14ª Akinfieva, 2½; 15ª-16ª Aguado, Mariña Martínez, 2; 17ª Peñas, 1½.

AVANCE del próximo número

Jaque n.º 423

* Zsuzsa Polgar es la nueva campeona del mundo. En Jaén, derrotó a Xie Jun tras un encuentro que duró 13 partidas. Crónica desde Jaén de Leontxo García. Zsuzsa Polgar analiza el mejor duelo del encuentro.

* Los Grandes Maestros Jaan Ehlovest y Zurab Azmaiparashvili ganaron el Torneo de San Roque. El Maestro Internacional Jesús de la Villa analiza minuciosamente todos los acontecimientos del evento.

* El Abierto Isla de Gran Canaria terminó con la victoria de Eric Lobron y Anthony Miles. El Gran Maestro español Alfonso Romero analizará las partidas más interesantes.

* El Laboratorio. El Gran Maestro georgiano Eduard Gufeld volverá a deleitar a los lectores con sus excelentes comentarios.

* Segunda entrega de *Escuela de Campeones*. El entrenamiento al más alto nivel, con Jesús de la Villa.

* Y nuestras secciones habituales: Usted juega, Coja el guante, Errare humanum est...

¡Reserve el mejor ajedrez en su quiosco!

SUSCRIPTORES: 10% descuento

NOVEDAD



Todas las partidas del «Mago de Riga» en
cuatro volúmenes comentados por los Grandes
Maestros como Halifman, Tukmakov,...
El primero de los tomos publicados recoge
las obras de juventud de esta leyenda del tablero.
El segundo tomo de esta interesante obra, que abarca de 1963 a
1972, ya está disponible.

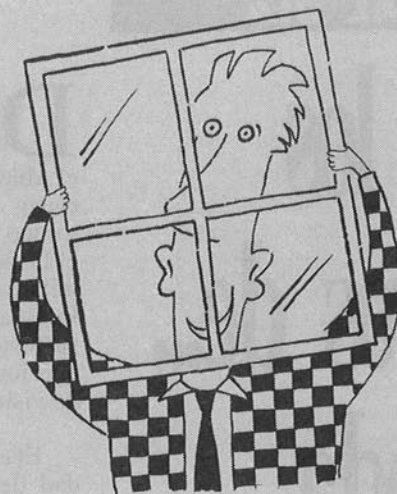
P.V.P. de cada tomo: 3.290 ptas.

Suscriptores: 2.990 ptas.

Pedidos a: **JAQUE XXI, S.L.**
c/ Preciados, 11 - 5º
28013 Madrid
Tfno. 91/ 531 45 97 * Fax 91/531 50 29

La ventana más limpia estaba aquí. CHESSBASE más brillante que nunca

SUSCRIPTORES
10% DE DESCUENTO



Ciertamente necesario. Habíamos acumulado buenas ideas, muchas de ellas procedentes de nuestros usuarios. También algunas amables críticas. Por eso, teníamos que superarnos y ahora podemos presentar el ChessBase para Windows, versión 1.1.

Más rápido y mejor

La velocidad de las funciones generales ha mejorado considerablemente. La nueva máscara de búsqueda aumenta la velocidad en un 100%. ¡Busca material, posiciones o maniobras a una velocidad de 15.000 partidas por segundo! Nuevas funciones de búsqueda: posición actual del tablero, evaluación del material (por ejemplo: calidad por peón), maniobras, etc.

Claves temáticas para entrenamiento sistemático

CB 1.1 permite crear claves y definir sus contenidos utilizando todas las funciones de búsqueda. Por ejemplo, clave principal: partidas de Ataque Marshall (C89); subclave: formaciones típicas en el flanco de rey (Blancas: Ph2, g3, f4; Negras: Dh3); subclave: las negras ganan con sacrificio de pieza en 'f4'.

Informator en CD-Rom

Por primera vez: ¡los 62 volúmenes en un CD!

Base de Datos principal: del vol. 1 al 40 (35.147 partidas) sin anotaciones, del vol. 41 al 62 (26.750 partidas) con todos los comentarios. Claves de apertura ECO, jugadores, torneos, comentaristas, tema y claves de finales. Total: 61.897 partidas.

Base de Datos táctica: 696 combinaciones con comentarios y claves de los temas.

Base de Datos de finales: 666 posiciones con comentarios y claves de finales.

P.V.P: 85.000 ptas.

Puesta al día: Los usuarios que ChessBase que ya tengan sus volúmenes individuales del Informator pueden devolver los discos originales y obtener estos descuentos:

Volúmenes del 1 al 40	1.000 ptas. por disco
Volúmenes del 41 al 62	750 ptas. por disco

Arboles de análisis de Fritz

El módulo de análisis genera árboles con variantes completas, con la mejor línea de ese momento o del próximo, con defensas y subvariantes. Además, escribe los análisis en la anotación de la partida.

Novedad: presione 'x' para ver las amenazas en cualquier posición e 'y' para analizar la mejor variante.

Pantalla de gráficos para ver a dónde va la dama en el Ataque Marshall (C89), que se basa en el análisis automático de 532 partidas. Usted puede pinchar las piezas de su derecha para ver dónde irá cada una.

Probabilidad de pieza

La pantalla de estadística gráfica para el movimiento de una pieza en una apertura específica, representa una nueva dimensión en el estudio del ajedrez.

Comentarios de los gráficos de una partida

Las anotaciones y los análisis están ilustrados utilizando casillas coloreadas y flechas. La información se almacena con las partidas y aparece cuando se repite.

Tablas de torneos, formato PGN

Generar tablas completas de los torneos con el click del ratón. Leer y generar el formato PGN (ficheros de textos que contienen partidas en PGN y que son tratadas como los ficheros normales CBF).

41.000 ptas. *Paquete Básico* con 235.000 partidas, en CD-ROM o disquette.

59.900 ptas. *Paquete profesional* con 300.000 partidas, 15.000 partidas comentadas en CD-ROM. Suscripción 1 año ChessBase Magazine.

85.000 ptas. *Paquete Mega* con 450.000 partidas, 15.000 partidas comentadas en CD-ROM. Suscripción 1 año ChessBase Magazine y CD de finales.

17.000 ptas. *ChessBase Magazine:* 6 discos por año, 6.000 partidas de los torneos más importantes, 2.500 comentadas por Grandes Maestros. Cada envío incluye una revista con sugerencias para optimizar el programa.

8.500 ptas. *Actualización CBWin 1.0 a 1.1*

8.500 ptas. *Módulo de Análisis Fritz3 o Doctor 2.0?*

22.000 ptas. *CD-ROM de finales.* Análisis perfecto de todos los finales con 5 piezas (Por ejemplo: Torre y peón contra torre)



I ABIERTO HOTEL CIUDAD DE ÚBEDA

AL DÍA

Por los cerros de... Úbeda

El armenio Lputián ganó el Abierto de Úbeda

Félix Izeta, primer español

GM FÉLIX IZETA. ÚBEDA (JAÉN)
FOTOGRAFÍAS: **JESÚS J. BOYERO**

Pocos torneos en la historia del ajedrez habrán tenido una primera edición con un nivel de participación tan notable como el de Úbeda. Bien es cierto que se partía con la ventaja de *aprovechar* la mayoría de los jugadores que días antes habían competido en el torneo de Linares, pero si tenemos en cuenta que éste cumplía a su vez sólo su tercer año... La razón del éxito sólo se explica si tenemos en cuenta que detrás de todo ello estaba la particular personalidad y habilidad organizativa del singular y todopoderoso Luis Rentero.

Dos días transcurrieron sin ajedrez de competición en tierras jiennenses desde que terminó el Abierto de Linares hasta que el 20 de enero *Don Luis* inauguró un nuevo torneo en el panorama internacional, el I Ciudad de Úbeda. Úbeda está a 20 minutos de Linares por carretera y es famosa (aparte de por sus cerros) por su histórico casco antiguo medieval, que los ajedrecistas tuvieron ocasión de visitar y admirar en sus paseos.

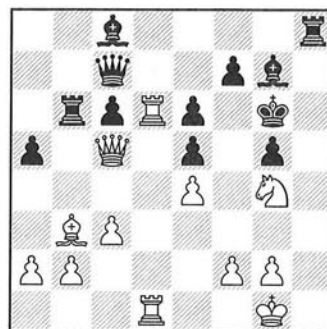
El evento reunió una ingente cantidad de titulados, la mayoría provenientes de los países del este de Europa. Este era uno de esos torneos a los que se acude sin pensar demasiado en el resultado final, con la simple idea de jugar bien al ajedrez e intentar subir el Elo. Los Grandes Maestros están por todas partes, y uno se siente poquita cosa diluido entre la multitud. El número de participantes no pasó de 135, pero la inmensa mayoría de ellos, titulados o con Elo internacional.

Como es habitual en los torneos por sistema suizo, nada se decide en la clasificación hasta las últimas rondas, y hasta que éstas llegan la gente juega lo mejor que puede, intenta que se le vea por arriba y ganar Elo. Con tantas partidas, siempre salta alguna sorpre-

sa, como ésta de la primera ronda:

♖ DEL RIO
♜ KOZUL
(1ª)

1
0



Posición después de 31. ♖c5

Con sensatas maniobras en el medio juego el joven madrileño-argentino consiguió la posición del diagrama, en la que las negras están cerca del colapso. Ante la proximidad del apuro de tiempo, el Gran Maestro croata intenta complicar lo más posible.

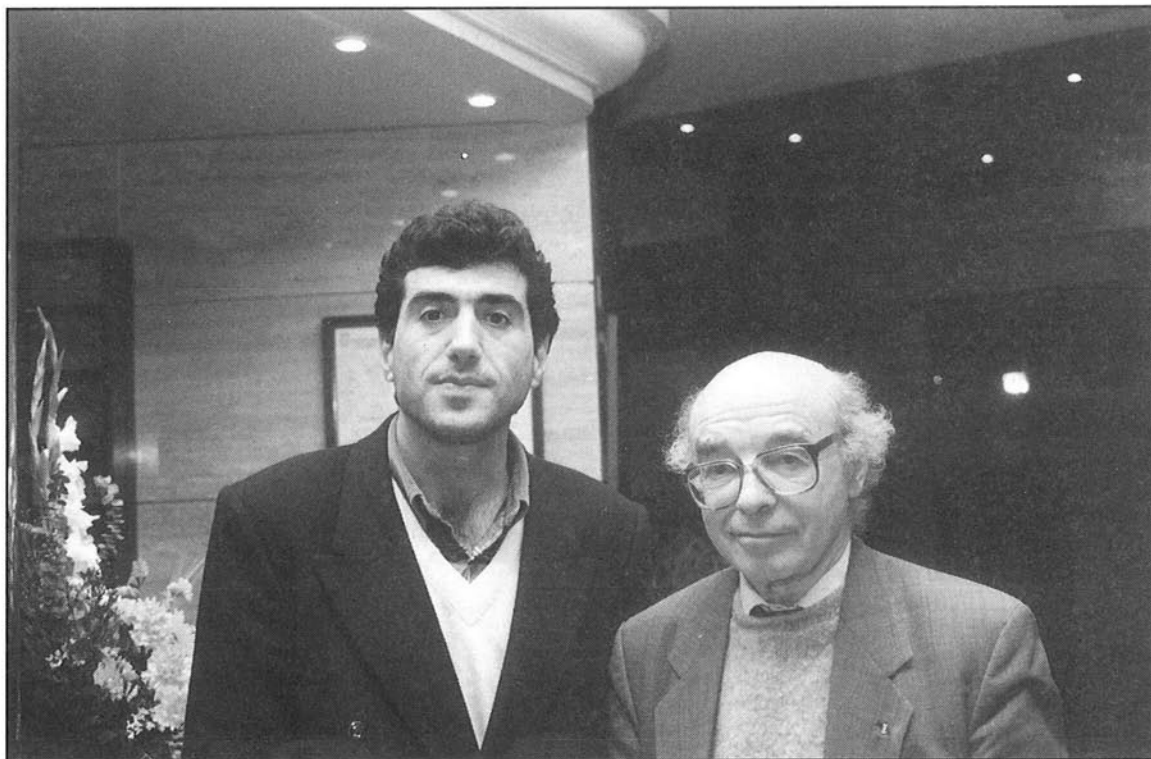
31. ... ♜b5 32. ♖xc6 ♜xc6 33. ♜xc6

CLASIFICACION

I Abierto Hotel Ciudad de Úbeda (Úbeda, Jaén, 20-29/I/1996)

1º GM Lputián (Arm)	2580	8
2º GM Anastasián (Arm)	2520	7½
3º GM Barua (Ind)	2520	7½
4º GM Georgadze, G. (Geo)	2590	7½
5º MI Pogorélov (Ucr)	2440	7
6º GM Akopián (Arm)	2620	7
7º GM Rashovski (Rus)	2505	7
8º GM Izeta (Esp)	2470	7
9º GM Marin (Rum)	2545	7
10º GM Sherbákov (Rus)	2565	7

11º-24º GM Cifuentes (Hol, 2490), GM Ivánov, S. (Rus, 2545), MI Baburin (Rus, 2505), GM Spraggett (Can, 2545), GM Kurajica (Bos, 2505), GM Aséiev (Rus, 2530), GM Gilberto Hernández (Méx, 2555), GM Wells (Ing, 2495), MI Kachesishvili (Geo, 2460), GM Magem (Esp, 2565), GM Kornéiev (Rus, 2590), MI Marinelli (Ita, 2415), MI Mohr (Esl, 2495), MI Hansen (Din, 2615), 6½; hasta 134 jugadores.



El ganador, Lputián, junto a su único verdugo, David Bronstein

♙b7

Si 33... a4 34.♙xa4 ♚xb2 35.♙b3, y las blancas mantienen una clara superioridad.

34.♚c4 ♚h4

Contra 34... f5 las blancas habrían podido continuar con 35.exf5+ exf5 36.♚d6+ ♙h5 37.♜e3, con clara ventaja.

35.f3 ♙f8 36.g3

36.♚d7! habría puesto en serios problemas a las negras, porque a 36... ♙a6 37.♚a7 sería decisiva, aunque la textual no estropea nada.

36. ... ♚h8 37.♚d2?!

Otra vez era más fuerte 37.♚d7!, con problemas insolubles para las negras.

37. ... f5?

Única reacción de la que disponen las negras, pero es un error, a la vez que una jugada típica en apuros de

tiempo.

38.♜f2?

La retirada *normal*, pero tras la oportuna 38.♙a4! las blancas ganaban material y decidían la partida.

38. ... g4?

Sigue especulando. En lugar de 38... ♙c5, mejorando las piezas.

39.fxg4

También era fuerte 39.exf5+.

39. ... f4

En plena vorágine.

40.gxf4

La simple 40.♙g2 habría secado más la posición, aunque la textual tampoco es mala.

40. ... exf4 41.♙g2! ♚e5?

No amenaza nada, pero seguían jugando rápido.

42.♚d7 ♙a6 43.♜d3! ♚b5 44.♜xf4+ ♙g5 45.♜xe6+ ♙h4 46.♚cc7! ♙h6 47.♚h7 ♚bb8 48.g5 a4 49.♙xa4

Y las negras se rindieron.

Si serán intrascendentes las primeras rondas que quien a la postre resultó ser vencedor en solitario perdía contundentemente en la segunda frente al veterano Bronstein, siempre peligroso en posiciones de ataque:

♚	BRONSTEIN	1
	GRÜNFELD (D70)	
♚	LPUTIAN	0

(2ª)

1.d4 ♜f6 2.c4 g6 3.♜f3 ♙g7 4.g3 d5 5.cxd5 ♜xd5 6.♙g2 0-0 7.0-0 ♜c6 8.e4 ♜b6 9.d5 ♜a5 10.♜c3 c6 11.h3?!

Hasta aquí es todo teórico y estamos en una línea bastante conocida, pero la última jugada se aparta de las continuaciones principales 11.♙f4 y 11.♙g5. En mi base de datos sólo aparecen dos partidas con 11.h3: Baburin/

I ABIERTO HOTEL CIUDAD DE ÚBEDA

AL DÍA

Chuchélov, Novosibirsk, 1989, y Dimitriev/Krupkova, Lazne Bohdanec, 1995, lo cual es lógico si consideramos que este pequeño movimiento de peón no aporta nada al desarrollo del flanco de dama blanco, lo que debería ser su principal preocupación.

11. ... ♗xc3?

Correcto sería 11... cxd5 12.exd5 ♖ac4, y los lectores familiarizados con la variante observarán que todo es peor para las blancas comparándolo con 11.♗f4 u 11.♗g5. Sin embargo, la jugada textual se abalanza sobre un peón cuya captura es ya de por sí dudosa con 11.♗f4, con el agravante de que las blancas jugarán en un tiempo ♗c1-h6, y les quedará gratis el tiempcito de h3, un modesto detalle que hasta puede venirles bien.

12.bxc3 cxd5 13. exd5 ♖xd5 14.♗h6 ♗e8 15.♗e5

Esta jugada es nueva (me estoy refiriendo a la posición sin h3). Aquí se suele jugar 15.♗d4 ♖f6, y ahora en la partida Euwe/Seewald, correspondencia, 1981, jugaron 16.♗e5, mientras que en la partida clave para entender la línea (Davidovic/Fernández García, Olimpiada de Manila, 1992) se jugó 16.♗h4 ♖c6 17. ♗fe1, y las blancas ganaron en la jugada 34.

15. ... ♗e6 16.c4!?

A nada llevaría ahora 16.♗d4 ♖f6, por lo que Bronstein intenta abrir líneas con un segundo sacrificio de peón.

16. ... ♖b6 17.♗e1 ♖bxc4

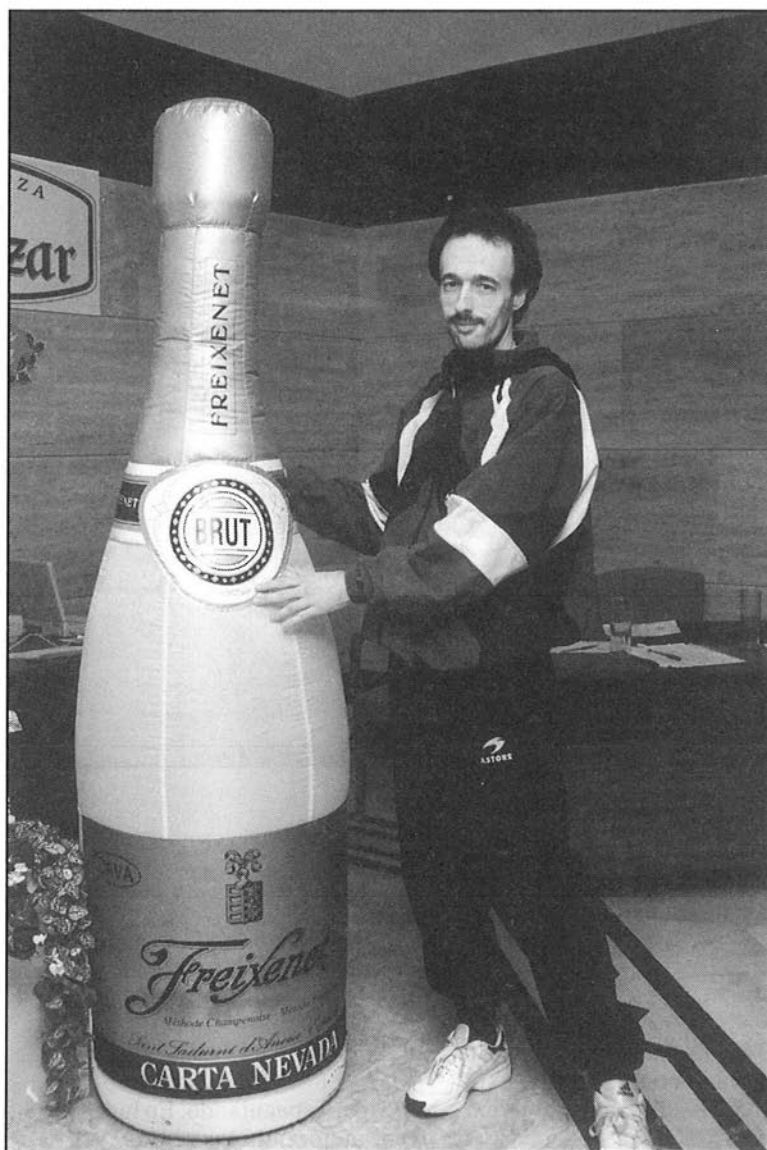
A estas alturas a las negras les quedaban menos de 20 minutos, mientras Bronstein parecía un crío dando patadas a un balón. Aunque su ataque sea algo dudoso, es difícil defenderse con precisión con poco tiempo en el reloj.

18.♗c3 f6 19.♗fe1 ♗c8 20.♗ad1 ♗b6

Era interesante 20... ♖d6!? 21. ♖c6!?, y la posición enloquece.

21.♖d7 ♗b2 22.♗d3 ♗f7

22... ♗f5!? 23.♗d5+ e6 24.♗f3



«Carta nevada Izeta»

♗f7, y la posición es compleja, pero parece que las negras tienen defensa.

23.♗e2 ♗a3?

Era mejor 23... ♗b5!, colocando la dama en una casilla más poderosa, con acceso al flanco de rey.

24.♗d4

Con amenazas sobre 'e7' y 'f6'.

24. ... ♗d6 25.♗a1!

Ahora las negras están perdidas.

25. ... ♗a6



I ABIERTO HOTEL CIUDAD DE ÚBEDA

AL DÍA

26. ♖xe7!

¡Gol!

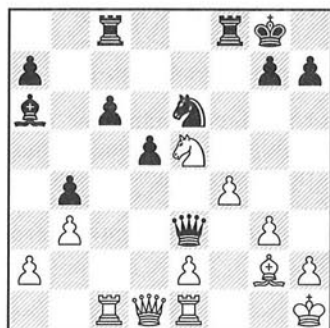
26. ... ♖xe7 27. ♜xf6+ ♚h8 28. ♜d7+ ♜e5 29. ♜xe5 ♚g8 30. ♜c6

Y las negras se rindieron. Una bonita victoria.

En la tercera ronda, Pablo San Segundo jugaba por primera vez en su tierna existencia la variante con 4.g3 contra la India de Dama, y tras 23 jugadas conseguía una buena posición, para ser su estreno:

♖ SAN SEGUNDO
♜ PRASAD
(3ª)

1
0



Posición después de 23. ♜e5

Ahora las negras deberían jugar 23... ♚b7 o 23... ♚b5, y seguir aguantando en una posición algo inferior, pero se descuidaron un poco y recibieron un golpe seco:

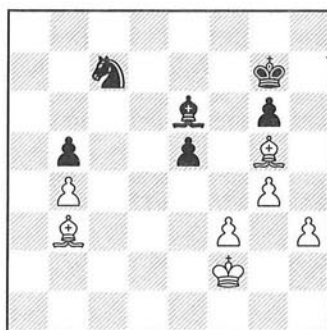
23. ... ♜c5?? 24. ♜xc6!

Y las negras se rindieron.

Mientras, el que suscribe dejaba escapar una tremenda ventaja, y el ruso Baburin me hacía tablas con un simple truco. Desesperante:

♖ IZETA
♜ BABURIN
(3ª)

1/2
1/2



Posición después de 39. ... ♚e6

Las blancas podrían ahora jugar 40. ♚c2 y ganar la partida con el peón de más y la pareja de alfiles, pero con poco tiempo en el reloj pensé que también ganaría simplificando y avanzando el peón 'h', lo que luego no resulta tan sencillo.

40. ♚e6? ♜xe6 41. ♚d2 ♚f6 42. h4 ♜c7! 43. f4?!

No voy a cansar al lector con frondosos árboles de variantes que no nos dejarán ver el bosque. Simplemente decir que no interesa cambiar un peón y simplificar más la posición cuando hay tan poco material. Tras 43.f4?! la posición debe ser tablas, aunque entre Pablo, Baburin y yo tampoco encontramos una línea victoriosa con otras ideas.

43. ... ♜d5 44. fxe5+ ♚xe5 45. ♚f3 ♚d4!

Única (para que el rey blanco no llegue a 'e4').

46. h5

Era interesante 46. ♚f8 (en la partida ni la consideré, porque aún no había visto el truco defensivo de las negras), pero las negras entablan jugando con precisión: 46... ♜xb4 47. ♚f8 ♜c6 48. ♚f4 ♜d8 49. ♚g7+ ♚d5 50. h5 ♜e6+!, y ahora las blancas no tienen casilla buena para su rey.

46. ... gxf5 47. gxf5 ♚e5 48. h6 ♚f6

49. ♚e4 ♜c7! 50. ♚d4 ♜a6

Y como las reglas del ajedrez no permiten jugar ahora 51. ♚c5, y tampoco se gana la partida con rey+alfil contra rey, la posición es de tablas muertas porque las malvadas negras disponen de 51. ♚d5 ♚g6 52. ♚c6 ♜xb4+.

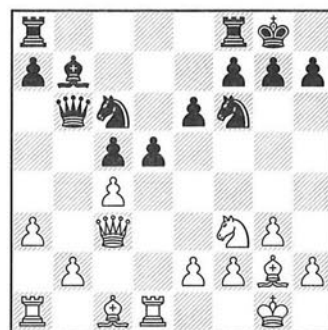
51. ♚c3 ♚g6 52. ♚f4 ♚h7

Y se firmaron las tablas.

En la cuarta ronda mordí el polvo en 22 jugadas, y eso que quedé mejor tras la apertura, con negras.

♖ ANASTASIAN
♜ IZETA
(4ª)

1
0



Posición después de 12. ... d5

No entraba en mis planes, a corto plazo, perder esta posición en 10 jugadas, precisamente, pero ocurrió:

13. cxd5 exd5?!

Mejor era 13... ♜xd5 14. ♖c4 (14. ♖c2 ♜d4 15. ♜xd4 cxd4 16. ♖e4 ♜fd8!, con bastante ventaja) 14... ♜a5 15. ♖h4 ♜b3 16. ♖b1 ♜fd8, y la posición negra es preferible. Pensé que podía conseguir en pocas jugadas la atractiva constelación de peones colgantes + caballo en 'e4' + caballo en 'b3', pero es evidente que me equivoqué.

14. ♚f4 ♜e4 15. ♖c2 ♜a5?

Era mejor 15... ♜fe8, con juego complejo.

I ABIERTO HOTEL CIUDAD DE ÚBEDA

AL DÍA

16. ♖e5! ♜fc8? 17. ♙xe4! dxe4 18. ♚d7

Y el panorama ha cambiado por completo. La posición negra es un desastre.

18. ... f6 19. ♚ad1! c4

Ante 20. ♖c4.

20. ♚c3

Las negras están paralizadas.

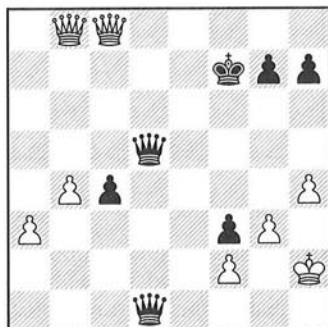
20. ... ♚b5 21. ♙h6! gxh6 22. ♖g4

Y las negras se rindieron.

En la séptima ronda se dio una curiosa circunstancia en la partida Kacheisvili/Ibragimov, ya que no se ven todos los días cuatro damas sobre el tablero:

♙ KACHEISVILI
♜ IBRAGIMOV
(7ª)

1
0



Posición después de 48. ♙h2

El rey negro está más expuesto, y éste es el detalle que debe decidir la partida con 4 malvadas damas en el tablero.

48. ... ♚1d4

Única para controlar importantes casillas defensivas.

49. ♚g8+

Era más claro 49. ♚bc7+ ♙g6 50. ♚e8+ ♙h6 51. ♚cc6+, ganando. Por ejemplo: 51... ♚xc6 52. ♚xc6+ g6

53. ♚xf3 c3 54. ♚f8+ ♙h5 55. ♚f7 ♙h6 56. ♙h3!, y siempre decide la expuesta situación del rey negro.

49. ... ♙g6 50. ♚be8+ ♙h6 51. ♚ee6+

Era preferible 51. ♚xd5 ♚xd5 52. g4! ♚d6+ 53. ♙h3 g5 54. ♚h5+, etc. Las blancas se están liando la manta innecesariamente, pero aún ganan.

51. ... ♚xe6 52. ♚xe6+ g6 53. ♚e7 ♚xf2+ 54. ♙h3 ♚g1?

Resistía más 54... ♚b2 55. ♚f8+ ♚g7, etc.

55. ♚f8+ ♙h5 56. ♚xf3+ ♙h6 57. b5 ♚c5?

Mejor era 57... c3 58. g4!? ♚c5 59. b6! c2 60. b7 y, salvo error u omisión, las blancas ganan otra vez con 4 damas sobre el tablero. El resto es sencillo.

58. b6!

El peón es intocable por el mate en dos.

58. ... ♚c8+ 59. g4 c3 60. b7 ♚b8

Y las negras se rindieron sin esperar respuesta.

En la novena ronda, Pablo dio la nota aceptando tablas en posición ganadora, casi sin pensar. Para enseñar a los nietos:

♙ HODGSON 1/2
♜ IRREGULAR (DOO)
♜ SAN SEGUNDO 1/2
(9ª)

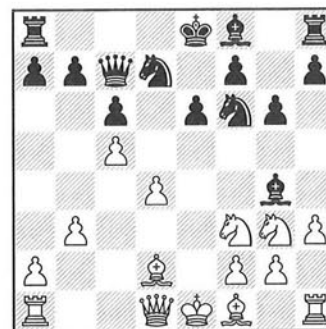
1. d4 d5 2. ♙g5 c6! 3. ♖f3 ♚b6!

Ahora que no nos oye nadie, ésta es la línea que más molesta a las blancas en este sistemilla, y por la cual Hodgson está hasta la bicrucifera de jugar 2. ♙g5.

4. b3 ♙g4 5. c4 ♖d7 6. ♖c3 e6 7. c5 ♚a5 8. ♙d2 ♚c7 9. e4 dxe4 10. ♖xe4 ♖gf6 11. ♖g3? g6?

11... ♙xf3! era ya buena.

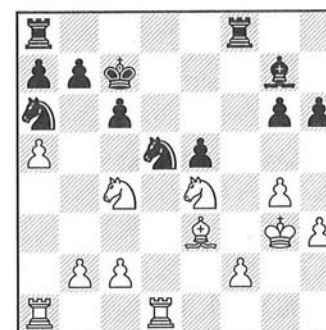
12. h3??



Y tras esta monumental provocación, las blancas propusieron tablas, que las negras aceptaron inmediatamente. Pablo podía haber capturado el caballo, levantarse, orinar un poco, tomarse algo, volver al tablero y ver la cara que se le ha quedado al rival, quien estaría pensando todavía, porque las blancas tendrían una desagradable elección: 13. gxf3 es posicionalmente horrorosa y tras 13. ♚xf3 ♙xc5! (la clave del asunto, que no vio ninguno de los dos) se gana un peón (el más importante, casualmente) *por la cara*.

Jordi Magem también concedió varias tablas en posiciones ventajosas, pero fue distinto porque estaba agobiado por el tiempo. Quizá la más clara fue ésta, correspondiente a la octava ronda:

♙ MAGEM 1/2
♜ IVANOV 1/2
(8ª)



Posición final

I ABIERTO HOTEL CIUDAD DE ÚBEDA

AL DÍA

Las blancas pueden quedarse quietas y están mucho mejor, o jugar 24. ♖cd6 y 25. c4, obligando a las negras a cambiar en 'e3' y jugando siempre contra el alfil malo de 'g7'. Con muy poco tiempo en el reloj de las blancas, su rival había jugado...

23. ... ♗f4-d5

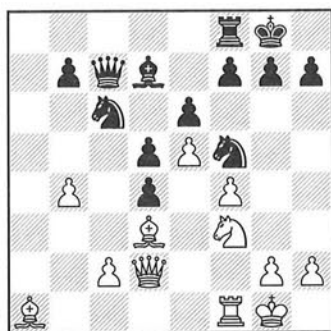
... proponiendo el empate, lo que suele ser buena jugada en estas circunstancias, porque por lo menos se provoca la duda en el rival, que tiene que gastar lo que no tiene en la consideración.

A todo esto, en la cabeza se había visto mucho al chileno Cifuentes, pero eso da igual en el cruel sistema suizo. En la octava ronda perdió con Anastasián y dos armenios, Ashot y Simbat, quienes tomaron las riendas de la clasificación cual navío pirata surcando los mares del sur. En la novena ronda, tablitas entre ellos, y como nadie de los inmediatos perseguidores consiguió ganar, en la décima y última los armenios tuvieron que vérselas con dos incómodos rivales preparados para el abordaje con afilados cuchillos: el georgiano Georgadze contra Anas-

tasián y el mexicano Hernández para Lputian. La primera partida terminó en tablas, pero en la segunda Gilberto apretó demasiado y se le fue la mano:

♙ Gilberto HERNANDEZ
♚ LPUTIAN
(9ª)

0
1



Posición después de 16. ... ♗d7

Las blancas tienen el control de la posición, pero poco más. Pueden provocar cambios simplificadorios en el centro cuando quieran, pero intentan mejorar su posición, y de repente las

negras consiguen contrajuego por la columna 'a':

17. ♖b1 ♖a8 18. b5 ♗a5 19. b6 ♖d8
20. ♗xd4 ♗c4 21. ♖f2

Por supuesto, tras 21. ♗xc4 serían tablas muertas.

21. ... ♗a3! 22. ♖b3 ♗b5!

Tras esta maniobra, que aprovecha la indefensión del alfil de 'a1', las negras ya no tienen ningún problema y su posición es más cómoda, ya que la actividad de la torre negra no es fácil de neutralizar.

23. ♗b2 ♗bxd4 24. ♗xd4 ♗xd4 25. ♖xd4 ♗c6 26. ♖b4?!

Las blancas no quieren debilitar la gran diagonal blanca jugando g3, pero se verán obligadas.

26. ... ♖e7 27. g3 f6 28. h4 fxe5 29. fxe5
♖a1+ 30. ♗g2 ♖c1 31. c3?! ♖a1

Era interesante 31... ♖xc3 32. ♖xc3 d4+ 33. ♖xc6 bxc6 34. ♖b1 ♖b7 35. ♗e4, y la posición es difícil de valorar, por lo que no es de extrañar



El americano Acosta cruzó el Atlántico para jugar una partida con Luis Rentero

I ABIERTO HOTEL CIUDAD DE ÚBEDA

AL DÍA



La partida que decidió el torneo: Gilberto Hernández cayó ante Lputián

que Lputián la rechazara, al mantener la ventaja con la textual.

32.♖b1 ♗f7 33.♘h2 ♗f3 34.♖b2 ♖a4 35.♖b4

Hace rato que las blancas lo estaban pasando muy mal, pero ahora deberían de perder de inmediato con 35... ♖xb4 36.cxb4 (36.♗xb4 d4) 36... ♗e2+ 37.♘h1 ♗e1+ 38.♗g1 ♗xe5, etc.

35. ... ♖a3

También es suficiente, y el resto es fácil.

36.♗d3 ♗xd3 37.♘xd3 ♖xc3 38.♘b5 ♘b5 39.♖xb5 ♘f7 40.♘g2 h5 41.♘f2 ♘g6 42.♖b4 ♖c4 43.♖b3 ♖c2+

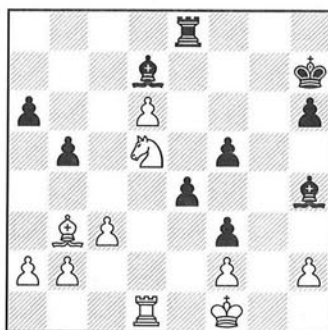
Y las blancas abandonaron.

Por fijarme un poco en la *performance* de los nombres más cercanos al lector, decir que Magem hizo un torneo más bien ramploncete, ni bien ni mal, con siete tablas y tres victorias, pero siempre ante jugadores con menos Elo que el suyo. Pablo San Segun-

do alternó buenas partidas con gruesos errores, y perdió 7 puntos de Elo, que paran un poquitín su racha de las últimas actuaciones. Y, por mi parte, mejoré hacia el final del torneo, y a ratos hasta jugué medio bien:

♖ IONOV
♜ IZETA

0
1



En pleno apuro de tiempo mutuo, empujo con todas las ganas.

36. ... f4! 37.♘xf4 e3 38.fxe3 ♖xe3

39.♘c2+ ♗g7 40.♘b3?

Mi rival hizo esta jugada porque tenía que hacer alguna o se le caía la bandera, tras amagar 40. ♘h5+ que sería aún peor. La única que resistía era 40.♘d3, para contestar a 40... f2 con 41.♘g2 ♘h3 42.♘e2, pero las negras ganarían con 40... ♘f7!, seguido de ♘e8, y tras colocar el rey parando el peón pasado ganar con las otras piezas, porque las blancas están paralizadas.

40. ... ♖e2!?

40... ♘g4! era la mejor, pero la textual tampoco es mala.

41.♘xe2? ♘h3+ 42.♗g1 fxe2

Y tras reconstruir las planillas las blancas abandonaron.

Por diversas circunstancias y problemas de espacio en los hoteles, los tres mosqueteros antes citados tuvimos que compartir dos noches seguidas habitación triple (!), lo que resultó una experiencia entrañable, única e irrepetible (espero). (Pablo y Jordi son buenos chicos, pero de ahí a dormir con ellos...). En realidad, Rentero nos había prometido una orgía sexual como premio a nuestra combatividad española, pero cuando nos instalamos y apagamos la luz, de repente no salían las cuentas (por lo menos las mías).

En resumen, un torneo que irá a más y que muy probablemente acabe convirtiéndose, junto con su complemento de Linares, en la cita anual más importante del mundo en torneos abiertos, si Rentero así lo quiere y hace disponer.

FRITZ4 para Windows

SUSCRIPTORES
10% DE DESCUENTO

Fritz4 representa una nueva generación de programas de ajedrez. Es compañero de ajedrez, consejero, profesor y comentarista (su propio Gran Maestro personal para ayudarle a comprender la partida; contiene algunos de los gráficos más elegantes jamás creados para el ajedrez), un tablero en realidad virtual en el cual jugar es un placer.

¿Qué puede ofrecer Fritz4?

- * Gráficos de alta calidad, seis tableros de dos dimensiones con tamaños diferentes, casillas coloreadas y flechas para mantener una enseñanza de las funciones.
- * Un espectacular tablero de tres dimensiones en realidad virtual, que puede volver atrás o efectuar las movidas.
- * Nuevas funciones de entrenamiento: el programa puede mostrarle su partida y avisarle cuando vaya por mal camino.
- * Análisis automático: Fritz anotará automáticamente la partida, señalando las posiciones críticas, explicando por qué algunas jugadas no funcionan, corrigiendo errores y sugiriendo mejores planes. Todo esto en un sencillo inglés, alemán, francés, español, italiano, holandés o portugués.
- * Los nuevos niveles especiales imitan el estilo de juego de los jugadores de club, por lo que usted puede aprender cómo enfrentarse a este tipo de ajedrecista (y, ocasionalmente, ¡ganar realmente una partida contra el ordenador!).
- * Evaluación de las partidas: Fritz jugará partidas serias contra usted y calificará su *performance*. Incluso, concederá títulos si usted logra ciertos resultados.
- * Todas las facilidades de una base de datos: usted puede acceder a cientos de miles de partidas, discos de aperturas, cursos de entrenamiento. Fritz4 lee y escribe en formato ChessBase y PGN.

- * Impresión con notación de figuritas en doble columna y diagramas en posiciones seleccionadas.

El programa campeón del mundo

- * Fritz4 tiene múltiples motores de ajedrez. Algunos de los más poderosos programas de ajedrez en el mundo (Fritz, Hiarc, etc.) operan bajo la interfase de Fritz4.
- * Fritz 3.1 consiguió el primer puesto en el Campeonato del Mundo de Computadoras de Ajedrez, superando a Deep Blue, de IBM, y a otros grandes ordenadores. También ha ganado a la mayor parte de los mejores jugadores del mundo en partidas rápidas.
- * Fritz 4.0 es la versión mejorada con un incremento en la velocidad y la fuerza. Fritz 1.2 es el programa original, de 1991, y es ideal para niveles de principiante.
- * Fritz4 tiene acceso a las base de datos de finales en CD-ROM (no incluido en el precio) y juega de forma absolutamente perfecta los finales con cinco piezas.

Requisitos del sistema

Un PC con un procesador 386 o superior, con Windows 3.1, Windows 95, Windows para trabajo en grupo o Windows OS/2. Se necesita una tarjeta de sonido si usted desea oír estos efectos. Fritz4 está sólo disponible en CD-ROM.

Precio

Fritz4 para Windows (CD)	17.000 pesetas
Actualización Fritz3 a Fritz4	8.500 pesetas
Fritz3 (Disco)	8.500 pesetas

Para más información:

JAQUE XXI, Preciados 11, 5ª * 28013 Madrid, España - Tel: 91-5314597, Fax: 91-5315029



EL LABORATORIO

Ecos de Wijk aan Zee

GM SERGÉI TIVIÁKOV

Igual que España, Holanda es un hervidero de actividad ajedrecística. Los últimos acontecimientos del tablero nos llegaron del Festival Hoogovens, que todos los años se celebra en Wijk aan Zee. En el torneo principal, 14 de los mejores jugadores del mundo se encargaron de crear espectáculo. Una de las partidas más brillantes fue la que presentamos a continuación. El joven Sergéi Tiviákov, que empató en el cuarto puesto, comenta profundamente su victoria contra Jan Timman, farolillo rojo de la clasificación final.

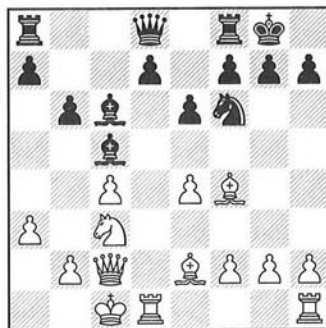
♙ **TIMMAN** 0
INDIA DE DAMA (E12)
♜ **TIVIAKOV** 1

**Festival Hoogovens. Torneo A.
Wijk aan Zee, 1996**

Prepararte para jugar una partida con Jan Timman no es tarea fácil. Su repertorio de aperturas es extremadamente amplio, por lo que en la partida puede surgir cualquier variante.

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.a3 ♗a6

5.♞c2 ♗b7 6.♘c3 c5 7.e4 cxd4
8.♘xd4 ♘c6 9.♘xc6 ♗xc6 10.♗f4
♗c5 11.♗e2 0-0 12.0-0-0



Actualmente esta variante se está haciendo cada vez más popular. Timman ya la había jugado antes (pero con negras) contra Piket, en la séptima partida de su encuentro en Amsterdam, 1995. Por lo tanto, yo tenía que prestar atención a la actual posición del tablero.

12. ... ♗e8!

Novedad. Esta jugada es, probablemente, más fuerte que cualquier otra de las que se emplearon antes de esta partida. No está completamente claro que 12... ♞c8 sea una jugada útil, mientras que las blancas deben hacer en cualquier caso 13.♗b1. Entonces, la idea de jugar ♗e8 inmediatamente acaba de nacer. Sin embargo, la jugada no fue una sorpresa para Timman: durante los análisis tras la partida me dijo que él mismo ya había jugado esto contra Piket en una partida rápida.

Las alternativas a 12... ♗e8! serían:

A) 12... ♞c8 13.♗b1 [si 13.e5 ♗e8 14.♗d3 (también merece atención 14.♗e4) 14... f5 15.exf6 ♘xf6 16.f3 a6 17.♗e5 ♗h8 18.♗b1 b5, con posición poco clara, Mitbreit/Nikolenko, Moscú, 1995].

B) 12... a5?!. Es la jugada que eligió Zoltan Almasi en su partida contra Van Wely, en Groninga, 1995. Pero no es bueno optar por ella. El avance b4 no representa una amenaza, por lo que

12... a5 se convierte en un tiempo perdido, lo que incluso debilita la estructura de peones en el flanco de dama. Posteriormente, la partida demostró lo dicho: 13.♗b1 ♞e7 (13... ♗e8!? inmediatamente era mejor, aunque daba peores posibilidades) 14.e5 ♗e8 15.♗e4 ♗xe4 16.♞xe4 ♗d8 17.♗d3 f5 18.♞f3 d6 19.♗c2 dxe5 20.♞xd8 ♞xd8 21.♗xe5. Las blancas tienen una clara ventaja además de la pareja de alfiles y de la mayoría de peones en el flanco de dama.

C) 12... e5? es claramente mala. Tras 13.♗xe5 ♗xf2 (no vale 13... ♗g4?, tras la cual las negras sólo tienen un peón menos: 14.♗xg4 ♞g5+ 15.♗b1 ♞xg4 16.♗d5) 14.♗d6 (14.♞hf1 ♗e3+ 15.♗b1 ♗e8 es peor) la ventaja de las blancas es incuestionable.

D) 12... ♗f2?! no es correcta por 13.e5 ♗e8 14.♗d3, recuperando el peón 'h7'.

13. ♗g3

Ahora sí existía la amenaza de ganar el peón 'f2'. Pero merece ser atención 13.e5!?, planeando 13... ♗xf2?! 14.♗d3.

13. ... e5!?

También se podían barajar 13... f6, 13... ♞e7, 13... ♞c8 y 13... a5.

14. ♗b1

14.♗xe5 no da nada a las blancas después de 14... ♞g5+ (es interesante 14... ♗xf2!?) 15.f4 ♗e3+ 16.♗b1 ♗xf4.

14. ... ♞e7?!

Una decisión dudosa. Tras 15.♞he1! la oposición de la torre blanca y la dama negra será extremadamente desagradable para las negras. Cualquiera de las jugadas indicadas antes se podrían haber elegido en lugar de la textual. Las posiciones que van a surgir en el medio juego están equilibradas, y se puede decir que hay igualdad. 14... ♗d4 15.♗d3 (15.♗d5?! ♗xd5 favorece a las negras) 15... ♗c7 (vuelve a la partida del texto 15... ♞e7 16.♞he1,

EL LABORATORIO

mientras que 15... f6!? 16. ♖e2 ♙c5 17.f4 ♗e7 no está claro) 16. ♖e2 ♖e6 17. ♖xd4 ♖xd4 18. ♗c3 f6 (es interesante 18... ♗e7!?, ya que planea 19.f4 exf4 20. ♙xf4 ♖e6 21. ♙g3 ♖c5) 19.f4. Y ahora:

A) 19... d6 20.f5!?, con clara ventaja de las blancas, amenazando jugar ♙f2 (20. ♙f2 ♖e6 21.f5 ♖c5 no estaba claro).

B) 19... ♗c7, que es mejor, 20. ♙f2 ♖e6 21.f5 (si 21.fxe5 fxe5, y las blancas no tienen tiempo de capturar el peón 'e5' a causa del alfil colgante en 'f2') 21... ♖c5.

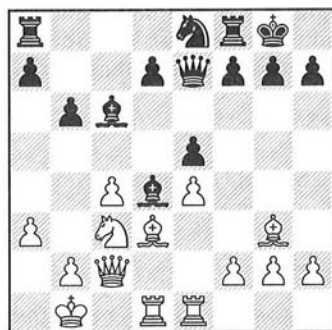
Una valiosa alternativa a 14... ♙d4 es 14... f6!?, planeando trasladar el caballo de 'e8' hasta 'e6' y 'd4' a través de la casilla 'c7'. Lo mismo se puede decir de 14... ♗f6 y 14... ♗g5!?

15. ♖he1! ♙d4

También se podía jugar 15... f6!?

16. ♖d5?!

Esto es un error, ya que cambia los papeles de los flancos. Después de esta jugada, las blancas han de tener cuidado para llegar a la igualdad. Era mejor 16. ♙d3 (16. ♙f1!?), preparando ♖d5. Ahora las negras tendrían que elegir:



A) 16... ♙xc3 17. ♗xc3 f6 18.f4 d6 19.f5, y las blancas están mejor gracias a la pareja de alfiles y a la ventaja de espacio.

B) 16... f6 17. ♖d5 (no da nada a las blancas 17. ♖e2 ♙c5) 17... ♗d8 (es

malo 17... ♗e6? 18.c5, seguido de ♙c4; 17... ♗f7? 18.c5), y las mejores posibilidades son de las blancas.

C) 16... ♖c7!? es, probablemente, la respuesta más fuerte a 16. ♙d3. Si ahora 17. ♖d5, entonces sigue 17... ♗d8.

16. ... ♙xd5 17.exd5 ♗f6

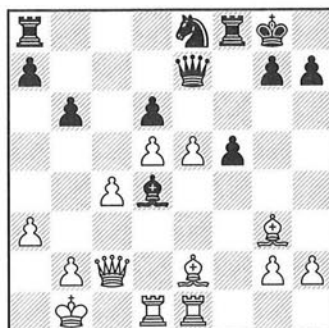
También era posible 17... f5!?, que lleva a una compleja posición. Pero la textual es más sólida y sencilla. Las siguientes variantes intentan describir las ideas de la posición tras 17... f5 18.f4 [18. ♙f3!?, y tras 18... ♗f6 (única) 19. ♗xd4!? exd4 20. ♙e5 las blancas tienen una valiosa compensación por la calidad] 18... d6 (es dudosa 18... ♗f6?! 19.fxe5 ♙xe5 20. ♙xe5 ♗xe5, con ventaja blanca, y 18... ♖d6? es imposible por 19. ♙f3.):

A) 19. ♙f3 ♗f6 (jugada única) 20.fxe5, y:

A1) 20... dxe5, y es muy interesante 21.d6!? [si 21. ♗xd4 exd4 22. ♙e5 (también es posible 22. ♗e6), con compensación], colocando una trampa: 21... e4? pierde tras 22. ♙xe4 fxe4 23. ♗xe4, atacando tanto a la torre de 'a8' como al alfil de 'd4'.

A2) 20... ♙xe5, con posición poco clara, 21. ♙xe5?! dxe5 22.d6 e4, que es malo para las blancas.

B) 19.fxe5, la línea principal. Ahora es peligroso jugar 19... dxe5, por ejemplo:



B1) 19... dxe5 20.d6! (20. ♙f3!?), con otras dos variantes:

1) 20... ♗xd6?, que es mala tras 21. ♙f3 ♗d8 22. ♙d5+ ♖h8 23. ♗xd4, con gran ventaja blanca.

2) 20... ♗f6, que no es satisfactoria para los intereses negros después de 21.d7 ♖d6 (no hay nada más) 22. ♙f3 e4 [pierde 22... ♖e4 23. ♙xe4 fxe4 24. ♗xe4, y si 22... ♗ad8 23. ♗xd4!? exd4 24. ♙d5+ ♖f7 (única) 25. ♙e6, con una posición complicada para las negras] 23. ♙xd6 ♗xd6 24. ♙xe4 fxe4 25. ♗xe4 (25. ♗xe4!? permite a las blancas ganar un peón).

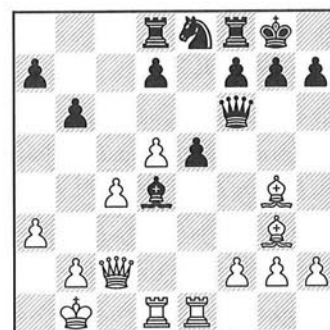
3) Debería preferirse 20... ♖xd6 21. ♙f3 ♖e4 [21... ♗f6?! es mala: 22. ♙d5+ (22. ♙xa8 ♗xa8, con compensación) 22... ♖f7 (la única defensa, aunque las blancas ganen la calidad; en cambio, no deja esperanzas a las negras 22... ♖h8 23. ♗xd4 exd4 24. ♗e6, o 23... f4 24. ♗dd1 fxg3 25. ♙xa8 ♗xa8 26.hxg3, que pierde] 22. ♙xe4 fxe4 23. ♗xe4, y las blancas mantienen la ventaja.

B2) 19... ♙xe5 20. ♙f3, con posición nada clara (20. ♙xe5? dxe5, seguido de ♖d6, con ventaja negra).

18. ♙d3?!

Como sucede a menudo, un error sigue a otro. Y esta partida no es una excepción. También hay que decir que a Timman le costó mucho tiempo hacer esta jugada, una de las principales razones de su derrota.

Era necesario 18. ♙g4 ♗d8 (18... d6 permite 19. ♙d7, llevando el alfil a 'c6'), con dos líneas principales:



A) 19. ♗e2, que no es lo mejor, y ahora:

EL LABORATORIO

A1) 19... ♖g6+ 20.♔a1 ♜f6 21.♙h3 d6 (se iguala con 21... ♜fe8 22.♙h4) 22.♙h4, que permite a las blancas resolver sus problemas.

A2) 19... d6, con la idea 20... ♖g6+ 21.♔a1 f5, que mantendría la ventaja negra.

B) 19.♞e4!, una jugada táctica:

B1) 19... ♜d6 20.♙xe5 ♙xe5 [es malo 20... ♜xe4? 21.♙xf6 ♜c3+ (21... ♙xf6 22.♞xe4, o 21... ♜xf6 22.♞xd4) 22.bxc3 ♙xf6 23.d6!? (23.♔c2 d6 está bien para las negras), que lleva a un difícil final, con el peón 'd7' débil] 21.♞xe5 ♞xe5 [si 21... ♖g6+ 22.♔a1 ♜xc4 (las blancas estarían claramente mejor tras 22... ♖xg4 23.♞xd6 ♞xc4 24.♞e7; era interesante 23... ♖xg2!?) 23.♞e4 (no está claro 23.♞d4 ♜d6 24.♞e7 f5) 23... ♞xe4 24.♞xe4 ♜d6 25.♞e7 f5, con posibilidades parecidas.

B2) 19... d6 (que no es tan fuerte ahora como después de 19.♞e2) 20.♙h3, para amenazar ♙h4 [es malo 20.f4? exf4 21.♙xf4 (21.♞xf4 ♙xb2) 21... ♙xb2], con posibilidades semejantes.

La jugada 18.♞a4?! es dudosa, ya que se separa la dama del centro:

A) 18... ♜d6!? (hay que prestar mucha atención al sacrificio de peón) 19.♞xd7 ♞fd8 (también es posible 19... ♜e4) 20.♞a4 (si 20.♞c6 ♞ac8 21.♞a4 ♜e4, con iniciativa) 20... ♜e4, con compensación por el peón.

B) 18... d6, y tras esta sencilla jugada las negras están claramente mejor.

18. ... g6 19.♞e4!?

Con 19.♞e2 d6 (preparando ♜g7) 20.♞g4 (con la amenaza 21.♙h4 ♞g7 22.♙e7) 20... h5!? 21.♞h4 (21.♞e4 ♞g7 es malo para las blancas) 21... ♞xh4 22.♙xh4 f5 se llega a un final muy favorable a las negras.

19. ... d6

Las negras están prácticamente forzadas a hacer esta jugada, ya que nun-

ca será preferible 19... d6?! 20.♙h4 g5 21.♙g3 y 19... ♜g7?! 20.f4 (20.♙h4 ♞d6) 20... d6 (no es bueno 20... ♞ae8 21.♞f1) 21.♞f1.

20.♙h4



La jugada 20.♞g4 se encontraría con 20... ♞fe8!?. La torre tendría muchas molestias en 'g4'. En vez de 20... ♞fe8!? no es muy claro 20... h5 21.♙h4 ♞g7 22.♞xd4 exd4 23.♙e7 ♞e5 24.♙xf8 ♜xf8.

20. ... g5!

Esta jugada se le pasó por alto a Timman cuando hizo su movimiento 18. La respuesta 20... ♞g7 permitiría a las blancas mirar con optimismo el futuro después de 21.♞xd4 exd4 22.♙e7 ♞e5 23.♙xf8 ♜xf8.

21.♞xd4!?

Ahora, Timman debe entregar la calidad. 21.♙g3? ♜xe4 es claramente malo para las blancas. Después de 21.♞g4 h6 las blancas corren un serio peligro de perder material. Por ejemplo: 22.♞f1 (22.♙g3 h5 23.♞xd4 exd4; 22.f4 exf4 23.♞f1 ♙e3 24.g3 f3, ganando; 22.♙xg5 hxg5 23.h4 ♞fe8 24.hxg5 ♞g7, con ventaja porque 25.g6? pierde tras 25... f5 26.♙xf5 ♜xf5 27.♞xf5 ♞f8) 22... ♞g7!? (también hay que prestar atención a 22... e4!?) 23.♙g3 (23.f4 f5 y 23.♙f5 e4 24.♙xe4 f5 pierden) 23... f5! 24.♞xd4 f4!, ganando la calidad.

21. ... exd4 22.♙xh7+ ♔g7 23.♙g3 ♜xc4 24.♙d3

Más fuerte que 24.♙f5 ♞ac8 (24...

d3 es una alternativa: después de 25.♙xd3 ♞ac8!? las negras están mejor con 26.♙xc4 b5 27.♞e2 ♞fe8) 25.♞d3 (si 25.♞e4 ♞fe8 26.♞xd4 ♞e2) 25... ♞c5, con ventaja.

24. ... ♜e5

Las negras tienen que jugar con mucho cuidado. La pareja de alfiles puede hacerse muy fuerte, especialmente si tenemos en cuenta la estructura de peones del flanco de rey. La jugada 24... b5!? es una valiosa alternativa a la jugada de la partida. Tras ella, se presentan estas alternativas:

A) 25.♙xc4? ♞ac8 26.♞e4 (26.♞e2 ♞fe8) 26... ♞fe8.

B) 25.♞b3! (jugada única) 25... ♜e5!? (las negras tendrían sólo una ligera ventaja con 25... d6 26.♙xc4 bxc4 27.♞xc4), y las negras tendrían la iniciativa.

La jugada 24... ♞ac8 se encuentra con 25.♞a4 (25.♙xc4 b5 llega a la misma posición que se produce tras 24... b5!?).

25.♙a6

Es necesario tener bajo control la casilla 'c8'.

25. ... d3!?

Jugar 25... b5!? inmediatamente es muy interesante. Pero esta idea se me ocurrió varias jugadas más tarde.

26.♞c3

A 26.♙xd3 ♞ac8 sigue el cambio en 'd3', con gran ventaja.

26. ... ♞fe8

También era posible 26... d6!?

27.♞d4

Intentando crear contraataque en el flanco de rey después de 28.h4 o 28.f4.

27. ... b5!?

En este momento mi oponente estaba entrando en apuros de tiempo. Ese

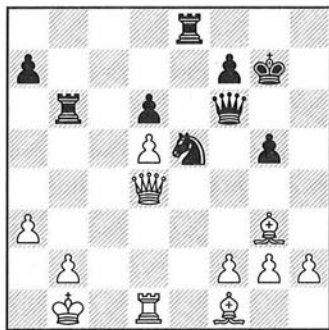
EL LABORATORIO

es el motivo por el que se puede justificar este sacrificio de peón, siempre desde el punto de vista práctico. Las negras consiguen posibilidades de ataque en la columna 'b'. Tras 27... d6 28.a4!? la posición es bastante sencilla de jugar para las blancas.

28.♙xb5 ♖ab8 29.♙xd3 d6

Es interesante 29... ♖b6!?. Por otra parte, es imposible 29... ♗xd3 a causa de la presión en la diagonal 'h2-b8': 30.♗xf6+ ♕xf6 31.♙xb8 ♗xf2 32.♖f1 ♙xb8 33.♖xf2+.

30.♙f1 ♖b6



Sería un error 30... ♖b3?, que daría a las blancas la posibilidad de consolidar la posición con 31.♙a2 ♖eb8 32.♖d2.

31.♙a2?

Un fallo provocado por los problemas de tiempo. Había que jugar 31.h4 g4 o 31.f4! gxf4 32.♙xf4. Aun así, sería muy difícil que las blancas se defendieran de los numerosos trucos que se avecinan. Durante los análisis tras la partida, fracasamos en nuestro intento de hallar una defensa convincente para las blancas.

31. ... ♖c8!

Ahora, a causa de la amenaza 32... ♖c2, las blancas tienen serios problemas.

32.♙xe5

32.♖d2 es malo por 32... ♖c1. ¿Qué más podían hacer las blancas? ¿Tal vez 32.♙b1 otra vez?

32. ... dxe5 33.♗d2 e4 34.b3?!

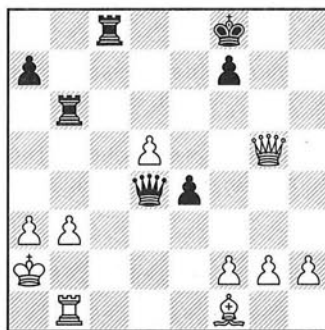
Planeando jugar 35.♙c4. Esta jugada debilita la casilla 'c3', que las negras utilizarán. Resistía más 34. ♖e1!?

34. ... ♖c3! 35.♗xg5+

35.♗xc3+ perdía tras 35... ♖xc3 36.d6 (36.♙c4 ♖c2+ 37.♙a1 ♖xf2 38.d6 ♖f6 39.d7 ♖bd6 no da ninguna esperanza a las blancas) 36... ♖c2+! 37.♙a1 ♖c8 (amenazando ganar el peón 'd6' después de 38... ♖d8) 38.d7 ♖d8, seguido de 39... ♖b7 o 39... ♖xb3.

Igual ocurre con 35.♗b2 ♖f6 (o 35... ♗xb2+ 36.♙xb2 ♖f6) 36.♖d2 e3, y si 35.♙c4 ♖xc4 36.bxc4 ♖b3+ 37.♙a1 ♗xa3+ 38.♗a2 ♖c3+ 39.♗b2 ♗xb2 mate.

35. ... ♙f8 36.♖b1 ♖d4!



La posición dominante de la dama negra decide la partida.

37.♙c4

37.♖b2 permite un elegante final: 37... ♖xb3! 38.♗h6+ ♕e8 39.♙xb3 (si 39.♖xb3 ♖c2+ 40.♙b1 ♖d1+, y si 39.♙b5+ ♖xb5 40.♖xb5 ♖c2+ 41.♙b3 ♖c4 mate) 39... ♖b8+ 40.♙b5+ ♖xb5+ 41.♙a2 ♗xb2 mate.

37. ... ♖xc4 38.♗d8+

En caso de 38.bxc4 ♗xc4+ 39.♙a1 ♗c3+ 40.♙a2 ♗c2+.

38. ... ♙g7 39.♗g5+ ♖g6

Y las blancas abandonaron.

NOVEDADES

INICIACIÓN AL AJEDREZ

Antonio López Manzano • Joan Segura Vila



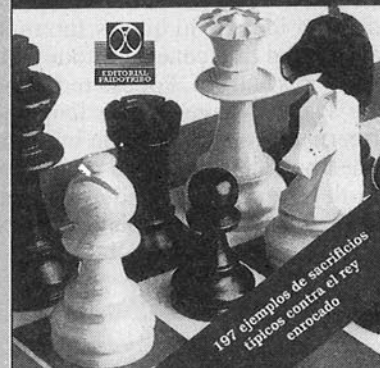
Antonio López/Joan Segura
INICIACIÓN AL AJEDREZ

Formato: 15 x 21,5 cm.
190 pp; ISBN: 84-8019-206-2
PVP con IVA 1.850 pts.

Una iniciación que abarca desde el tablero y el movimiento de las piezas hasta una selección de partidas.

ATAQUES CONTRA EL ENROQUE

Ramón Crusi More



Ramón Crusi
ATAQUES CONTRA EL ENROQUE

Formato: 15 x 21,5 cm.
112 pp; ISBN: 84-8019-245-3
PVP con IVA 1.000 pts.

197 ejemplos de sacrificios típicos contra el rey enrocado; en una amplia variedad de esquemas fundamentales que se dan en la práctica.

Pídalas a **JAQUE**



INTERNET

Aprendiendo a navegar

MI PABLO GLAVINA

El lector de JAQUE ya habrá oído hablar de Internet y de sus múltiples posibilidades. Sin embargo, si usted no conoce la informática tal vez todo le suene a chino. En esta nota trataremos de hacer una introducción a Internet y sus posibles aplicaciones al ajedrez.

¿Qué es Internet?

Si usted vio la película *La Red*, ya tendrá una idea de lo que es Internet. Una gran red que conecta a todos los ordenadores entre sí. Por esa red usted puede viajar («navegar» en lenguaje de Internet) y en cuestión de minutos acceder a ordenadores de cualquier parte del mundo. Se pueden mandar mensajes, y también copiar archivos para nuestro uso personal.

¿Qué hay que hacer para entrar en esta red?

No se necesita saber mucho de informática. Sólo hay que aprender a usar unas pocas herramientas. El ordenador ideal ha de disponer de 8 megas de RAM como mínimo, tarjeta de sonido y CD-ROM. Es obligatorio el uso de un módem; cuanto más veloz, mejor (una velocidad razonable sería 14.400

bps.). La conexión se realiza de la siguiente manera: en su ciudad funcionan proveedores de Internet, con distinto coste. Cuando usted está conectado a Internet, en realidad está llamando a su proveedor, y este proveedor es el que conecta con el ordenador que usted desee.

Usted sólo tiene que abonar estas llamadas locales a su proveedor. En este momento, Telefónica está implantando un servicio (Infovía), con el cual usted podrá acceder a cualquier proveedor del país, pagando las llamadas como si fueran locales.

¿Qué proveedor elegir y cuánto cuesta?

A la hora de elegir un proveedor tiene que saber lo siguiente:

A) Cuánto quiero gastar. Hay varios costes a tener en cuenta:

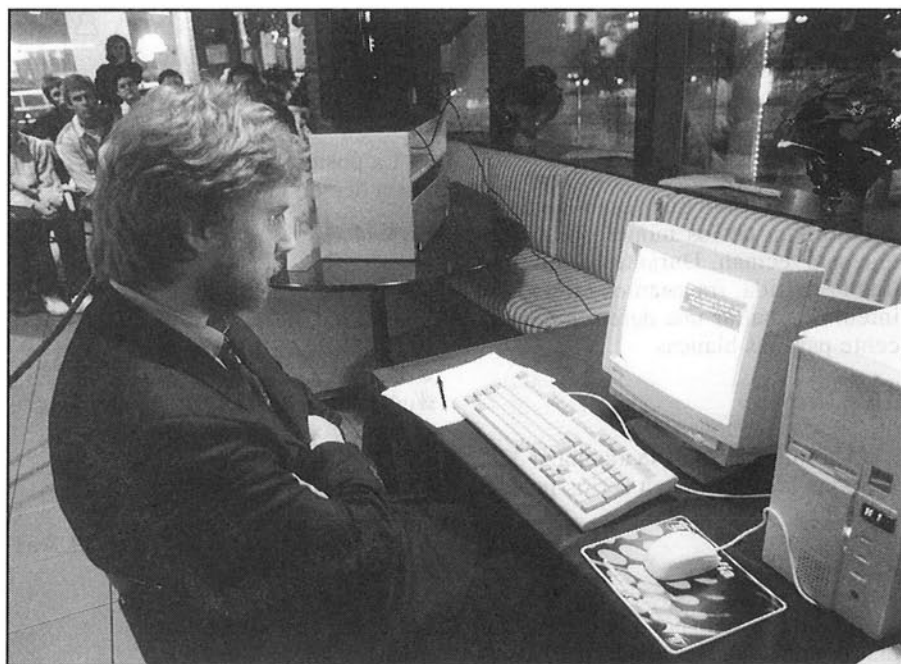
* Alta: es lo que le cobran al solicitar la conexión (normalmente es gratuito).

* Cuota: es lo que se cobra por mes o por año. El precio ronda entre gratuito, lo normal es de 1.500 a 3.500 pesetas, hasta 10.000 pesetas al mes.

* Horas adicionales: normalmente, la cuota mensual incluye una cierta cantidad de horas al mes en que se puede estar conectado sin pagar (al proveedor, a Telefónica, siempre hay que pagarle). Cuando sobrepasamos ese límite, cada hora adicional tiene un precio.

B) El proveedor tiene una serie de módems. Cuando queremos conectarnos tenemos que encontrar alguno libre. Si no, el ordenador seguirá intentando establecer la conexión hasta que alguien se desconecte. Por lo tanto, al elegir es importante saber qué relación (número de módems-usuarios) tiene nuestro proveedor. Una relación razonable es 10 usuarios por módem. También existe otra posibilidad, y es llamar en horas donde suponemos que no habrá nadie conectado.

Por eso hay que tener cuidado con ciertas ofertas de conexión gratuita. La mayoría de ellas sólo permiten conexiones de media hora, y están saturadas de usuarios. Entonces, ocurriría lo siguiente:



Shírov durante su duelo con Iván Sokólov a través de Internet

INTERNET

te: una hora intentando conectar; una vez logrado, podríamos estar conectados durante media hora; luego, nos desconectarían, y necesitaríamos otra hora más para volver a conseguirlo. Por tanto, recomiendo lo siguiente: alta gratuita, 1.500 pesetas por mes con 20 horas mensuales sin coste adicional.

Al principio, tal vez no le basten 20 horas mensuales, pero cuando sea un experto *navegador*, y además Internet no sea el *juguete nuevo* que se ha comprado, 20 horas serán suficientes. La información detallada sobre los proveedores se puede conseguir en varias revistas especializadas en la red.

¿Qué se puede hacer con Internet?

A continuación vamos a ver las principales herramientas de Internet y para qué sirven:

A) Correo electrónico. Cuando usted solicita a su proveedor la conexión a Internet se le asigna una dirección electrónica. Luego, todo funciona como el correo normal, pero mucho más rápido y más barato.

B) World Wide Web (WWW). Posiblemente la aplicación más interesante. Para visualizarlo es necesario un *Navegador*, el más conocido es el *Netscape*. Usted entra en el navegador y le indica a que dirección Web quiere ir. Después de unos segundos aparecerá ante sus ojos la página Web que ha elegido. En ella podrá ver posiblemente palabras en color azul, y si oprime el botón del ratón sobre ellas automáticamente saltará a otra página Web con el contenido indicado en esas palabras. Cuando vuelva a la página original, encontrará las letras antes en azul en color carmesí. Esto indica que usted ya ha usado esa página.

Utilizando esta aplicación podrá, entre otras cosas, acceder a periódicos, bibliotecas, revistas, empresas y un largo etcétera.

C) FTP. Usando esta aplicación, usted podrá copiar los ficheros disponibles en los múltiples servidores de programas.

D) Telnet. Esta aplicación se usa para *dialogar* en tiempo real con otro usuario. Por ejemplo: para jugar partidas rápidas.

Hay otras, pero éstas son las principales.

¿Y el ajedrez?

Por fin vamos a comenzar con lo que nos interesa: ¿dónde aparece el ajedrez? Con Internet podemos hacer varias cosas. Existen clubes en los que, al hacernos socios, podremos jugar torneos de rápidas, simultáneas o partidas rápidas con Grandes Maestros o Maestros Internacionales, o también ver partidas que se estén jugando en ese momento. Ya el pasado mes de diciembre, los Grandes Maestros Alexéi Shírov (desde Sabadell, Barcelona) e Iván Sokólov (desde Leiden, Holanda) jugaron dos partidas semirrápidas a través de Internet [JAQUE, n° 417].

Otra posibilidad es copiar para nuestro ordenador la última lista Elo. Para los amantes de las bases de datos, se pueden conseguir (sabiendo las direcciones adecuadas) más de 1.000 partidas semanales. Por ejemplo: en el reciente torneo de Wijk aan Zee se podían ver las partidas ronda a ronda el mismo día que se jugaban.

En nuestra próxima cita daremos direcciones interesantes, en qué formato vienen los archivos que copiamos y cómo preparar el ChessBase para leer esos archivos. Como adelanto, y para que los lectores se diviertan descubriendo cosas, les paso la siguiente dirección Web:

www.redweb.com/chess/Database

Aquí podrán encontrar un montón de partidas para sus bases de datos.

El lector puede dirigir sus consultas a la redacción de JAQUE. Todas serán contestadas, y las más interesantes se publicarán en la revista.

Copenhagen Chess Festival '96



Del 22 de junio al 16 de Julio
Copenhagen Open

22 Junio - 4 Julio.

Abierto Internacional. 11 rondas. GMs y MIs. Total premios: 121.000 kr. (2.400.000 ptas. aprox.). 1er. premio: 25.000 kr. (480.000 ptas. aprox.), etc. 25°. Inscripción: Elo +2300: 400 kr.; 2000-2299: 500 kr. Sin Elo: 800 kr. GM y MI gratis.

Major Open 22 - 29 Junio.

Abierto Internacional. 7 rondas. Grupos de 32 jugadores.

1er. premio: 3.000 kr. Inscripción: 250 kr.

Junior Championship 8 - 16 Julio.

Cto. danés, cat. Junior, 9 rondas, más un Abierto y otros eventos (para todas las edades).

Rapid Chess Ch. 30 Junio y 6 Julio

Torneo de rápidas. 7 rondas. 1er.: 5.000 kr.

Blitz Chess Championship 5 Julio

Cto. Copenhagen Blitz. 1er. premio: 5.000 kr.

...y mucho más!

Para más información:

Lars Bech Hansen, Saksen D2, 3.mf.tv., 2630, Taastrup, Dinamarca

Tel / Fax: 45 43 99 25 41

E-mail: kbhsu@inet.uni-c.dk

<http://inet.uni-c.dk/~kbhsu/index.htm>



ESCUELA DE CAMPEONES

Ejercicios de cálculo

M.I. JESÚS DE LA VILLA

Soluciones JAQUE nº 421

NIVEL 1



Juegan blancas

La posición corresponde a una famosa partida: Ravinsky/Pánov. El cálculo es bastante sencillo: la cuestión es llevarlo a cabo con precisión y economía:

26. ♖xe7! ♜xe7 27. ♙g5+ ♚d6

Sólo hay dos alternativas. Esto es obvio, pero en el cálculo de variantes

conviene ser sistemático:

A) 27... ♜e8 28. ♖e2+ ♜f7 (Si 28... ♜d7 29. ♖e7 mate) 29. ♙d5+ ♜g6 30. ♖e4+ ♜xg5 31. ♖f4+ ♜h5 32. ♙f7+ g6 33. ♖h4 mate.

B) 27... ♜f7 28. ♙d5+ ♜e8 (28... ♜g6 29. ♙e7+ ♜h6 30. ♖g5 mate) 29. ♖e2+ ♜d7 30. ♖e7 mate.

28. ♖d1+ ♜c7

De nuevo, dos alternativas, con dos limpias imágenes de mate:

A) 28... ♜e5 29. ♖d5 mate.

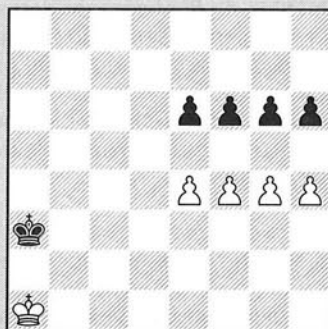
B) 28... ♜e6 29. ♖d5 mate.

29. ♙f4+ ♜b6 30. ♖d6+ ♜a7 31. ♖e7+

También es válida 31. ♙e3+, aunque 31... ♖xe3 alarga la partida.

31. ... ♜c7 32. ♙e3+ ♜b8 33. ♖d8+ ♜c8 34. ♖b6 mate

Prémiese con 0, 1 o 2 puntos según la precisión de sus análisis. Este era un ejemplo fácil, pero amanecer con varios mates es siempre un desayuno reconfortante.



Juegan blancas

Un problema compuesto. Pronto se descubre que la cuestión es coronar el peón 'f' ¡con jaque!. A partir de ahí el método de prueba y error es el más frecuente para alcanzar la solución:

1.h5!

Con cualquier otro movimiento las negras, jugando correctamente, evitan que el peón coronado de las blancas lo haga en la casilla 'f8' ¡con jaque!, y ganan ellas:

A) 1.g5 hxg5 2.f5 gxh4 3.fxg6 h3 4.g7 h2 5.g8=♖ h1=♗ mate.

B) 1.f5 gxf5 2.e5 fxe5 3.g5 f4 4.g6 f3 5.g7 f2 6.g8=♗ f1=♗ mate.

C) 1.e5 fxe5 2.h5 exf4, con ventaja decisiva.

1. ... gxf5

Si 1... g5 2.e5, y ahora:

A) 2... gxf4 3.exf6.

B) 2... f5 3.gxf5! (3.fxg5 f4!, ganando) 3... exf5 4.e6, con victoria.

C) 2... fxe5 3.f5! e4 4.f6 e3 5.f7 e2 6.f8=♗+.

2.e5! fxe5

A) 2... hxg4 3.exf6.

B) 2... f5 3.gxf5 exf5 4.e6.

3.f5!

Y el peón 'f' coronará con jaque.

Anótese 1 punto por descubrir 1.h5, otro más si todos sus análisis han sido correctos y un tercero si llegó a la conclusión de que 1.h5 era la jugada correcta sin necesidad de ir probando una tras otra.



Juegan blancas

ESCUELA DE CAMPEONES

Curiosa posición de un final de partida... Las blancas deben descubrir una sutileza en la sexta jugada para poder jugar 1. ♖xe5 con sensatez:

1. ♖xe5! fxe5 2.c5!

La primera fase consiste en la clásica lluvia de peones para coronar uno antes de que el rey se acerque. 2.b5 también es correcta.

2. ... ♖f7 3.b5 ♖e6

En caso de 3... axb5 4.c6, ganando.

4.c6 ♖d6

4... bxc6 5.bxa6 gana.

5.cb7 ♖c7 6.b6+!!

Esta es la sutileza que debe haberse previsto antes de jugar 1. ♖xe5. En caso de la *obvia* 6.bxa6? las negras pueden lograr las tablas con 1... h5!, que congela el flanco de rey. Por ejemplo: 7. ♖f2 ♖b8 8. ♖e3 ♖c7 9.g3 ♖b8 10. ♖d3 ♖c7 11. ♖c4 e4 12. ♖d4 ♖b8 13. ♖c5 ♖c7! (13... e3? 14. ♖b6, ganando) 14. ♖d4, iguales. El peón negro de rey impide al rey de las blancas acercarse a apoyar sus peones, y estos no pueden hacer nada por sí mismos.

6. ... ♖xb7 7.h5!

Esta es la clave. 6.b6 permite ganar un tiempo para realizar esta jugada, después de la cual la pareja de peones negros en el flanco de rey es vulnerable.

7. ... ♖c6 8. ♖f2 ♖b7 9. ♖e3 ♖c6 10. ♖d3 ♖b7 11. ♖c4 ♖c6 12.g3 h6 13. ♖d3 ♖b7 14. ♖c3 ♖c6 15. ♖c4 ♖b7 16. ♖d5 e4 17. ♖d4 ♖c6 18.g4!

Y las blancas capturarán todos los peones negros.

0 puntos si ha creído que ganaba con 1. ♖xe5 y 6.bxa6. 1 punto si ha creído que era tablas viendo la sutileza 6... h5!. Y 2 puntos si lo ha descubierto todo.

NIVEL 2



Juegan negras

Una posición de la partida Ochoa/Pablo, del Campeonato de España de 1989, en Almería. Las negras abandonaron, lo que fue una decisión precipitada en vista de las siguientes variantes:

23. ... fxg6

La primera jugada es fácil de decidir por el conocido y favorito método de la reducción al absurdo (vulgarmente conocido como «no hay otra»). Las alternativas 23... hxg6 24. ♖h8 mate y 23... ♖xg7 24.gxh7+ ♖h8 25. ♖g8+ ♖xg8 26.hxg8=♖ mate abocan al desastre a las negras.

24. ♖c3

24. ♖d4 sigue un camino similar al de la partida, pero permite a las negras ganar tiempo con un futuro e5, como puede comprobarse más adelante. Sin embargo, 24. ♖f6 es una alternativa bastante independiente y lógica si se ha descubierto la defensa de las negras a la jugada principal: 24. ♖f6 ♖xg4! (esta entrega de dama es lo único, puesto que 24... ♖xf6? 25. ♖xg6+ ♖h8 26. ♖xe2 la pierde en peores condiciones) 25. ♖xg4 ♖xf6, y las negras, con torre y dos alfiles por la dama, están mejor.

24. ... ♖g5!!

Esta es la brillante jugada que permite a las negras sobrevivir. Está claro

que después de cualquier otra, las sucesivas capturas en 'g6' conducen al mate.

25. ♖xg5 ♖xe4

A partir de aquí está claro que las negras tienen motivos para no abandonar en la jugada 23, y el análisis puede darse por terminado. Sin embargo, los muy quisquillosos pueden percibir que la posición es todavía delicada para las negras y buscar algo más.

26. ♖c1!

Esta jugada, que dificulta la defensa de 'g6' a pesar de retirar una torre del ataque, es la que crea más problemas. En caso de 26. ♖f6 ♖xc2+ 27. ♖a1 e5 las negras están bien porque si 28. ♖xd6? ♖ad8, ganando.

26. ... ♖a7!

Otra jugada difícil para defender la segunda línea. Después de superar la crisis con 24... ♖g5! sería muy fácil relajarse y caer, por ejemplo:

A) 26... ♖f5? 27. ♖f6 e5 28. ♖xf5, ganando.

B) 26... ♖ad8? 27. ♖h5! (una diabólica amenaza de descubierta que pone de relieve la incómoda posición del alfil en 'e4') 27... ♖xf2 (si 27... ♖f3 el alfil está sobrecargado, y 28. ♖xg6+ hxg6 29. ♖h8+ ♖f7 30. ♖g7 mate) 28. ♖h6, con la doble amenaza de mate y al alfil, que gana.

27. ♖f6 e5

La posición sigue siendo confusa, pero eso es todo lo que deseábamos saber. Anótese 1 punto por haber descubierto 24... ♖xg4. Otro por 24... ♖g5, y uno más si ha insistido en la posición final y ha visto las dificultades de las negras y la defensa 26... ♖a7!.



NIVEL 3



Juegan blancas

Esta posición de la partida Lengyel/Sliwa, Polanica, 1966, aparentemente tranquila, encierra una maniobra con sutilezas realmente divertidas:

1. dxd4! $\text{exg2!?$

Naturalmente, sólo esta jugada es digna de considerar, puesto que si 1... cxd4 2. exb7 Wxb7 3. fxd4 , y ganan un peón.

2. df5!

Por parte de las blancas, también está claro que 2. g2 cd4 , con igualdad, no es lo que buscaban al jugar 1. dxd4 . Pero sí es digna de análisis 2. df3 . En este caso, después de la variante forzada 2... Wh3 3. dg5 Wh5 4. Wh7+ Wxh7 5. dxh7 exf1 6. dxf8 exc4 7. bxc4 exf8 8. d7 las negras no pierden material y la ventaja en la posición de la torre blanca es insuficiente (sobre todo después de ver la continuación de la partida).

2. ... Wb7 3. d6

Si 3. Wc3 f6 4. d6 Wa8 5. dxc8 exf1 , con igualdad.

3. ... Wf3!

Las negras también demuestran sus habilidades. Después de la inmediata 3... Wa8 la continuación 4. dxc8 exf1 (4... dxc8 5. fe1 h3 6. f4 , con venta-

ja decisiva) 5. de7+ h8 6. fxf1 representa una fácil victoria para las blancas.

4. d3

Naturalmente, no 4. dxc8?? h3 , ganando, pero ahora la dama negra tiene que ir a 'a8', en cualquier caso. ¿Cuál es la diferencia?

4. ... Wa8 5. dxc8 exf1

Si 5... dxc8 6. fe1 (ganando ya) 6... exe4?? 7. fxe4 .

6. de7+ h8

Y ahora no vale 7. exf1 Wh1+ 8. ce2 We4+ , con tablas. Pero...

7. d5!! h3 8. Wxh7 exh7 9. h5 mate

Anótese **1 punto** si se conformó con 2. df3 , 2 si decidió no hacer 1. dxd4 porque descubrió la sutileza 3... Wf3! , y 3 si lo vio todo.



Juegan negras

Una curiosa posición del análisis de una apertura. Permite pasar un rato agradable buscando mates.

14. Wxe6+!! exe6 15. ec4+ ef5

La única alternativa es 15... e5 . Sigue entonces 16. f4+ exe4 (16... ef5 transpone a la variante principal después de 17. g4+ exe4) 17. fe1+ ef5 18. g4+ ef6 19. g5+ hgx5 20. fxg5 ef5 21. ee6 mate.

16. g4+ e5

Si 16... exe4 17. fe1+ ef3 18. ed5 mate.

17. f4+ exe4 18. ed2!

Esta es la auténtica clave del sacrificio. Si 18. eg2 las negras se defienden con Wa5! .

18. ... d3 19. c3 ed4+

La única alternativa, 19... Wb6+ 20. eg2 , es bastante similar. Después de 20... We3 (20... ed4 transpone) 21. ae1 We2+ (21... ed4 22. exe3 exe3 23. ff3 , ganando) 22. fxe2 dxe2 23. fe1 las blancas logran su propósito de ejecutar al rey negro.

20. eg2 e3 21. ae1 Wb6 22. ff3!

Y las negras están indefensas contra la continuación 23. fxe3 Wxe3 24. fxe3+ exf4 25. fe1 mate.

Anótese **1 punto** si vio los mates de las primeras variantes y 2 si descubrió 18. ed2 .

Su evaluación

Más de 15 puntos: Cómprese un manual de aritmética

15 puntos: Cómprese un manual de sinceridad

Menos de 15: Cómprese un manual de táctica.

El caso es promover la fiebre del consumo. ¡Ale! ¡Ale! Al cachondeo.





AUTOTEST

Usted juega

Esta sección se propone a los lectores como un ejercicio destinado a su entrenamiento y entretenimiento. Para ello tomamos una partida magistral, cuyos datos se revelan al final, en la que USTED ocupa el lugar de un Gran Maestro, debiendo hallar las mejores jugadas cada vez que le sea indicado. Debe utilizar una hoja para tapar la página e ir descubriendo las jugadas correctas progresivamente con la puntuación adjudicada a cada acierto. Ponga hora y media a su reloj, y juegue.

♙ GM 0

♚ USTED 1

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘c3 ♙b4 4.e5 c5
5.a3 ♙xc3+ 6.bxc3 ♘e7 7.h4

Esta jugada, que trata de forzar el debilitamiento del flanco de rey negro, es una línea que ha gozado de cierta popularidad a raíz de una partida entre Kaspárov y Anand, en Linares, 1992, que a pesar de finalizar en tablas creó muchos problemas a las negras. Puede parecer raro que las blancas sólo muevan peones en la apertura (salvo el caballo de dama), pero se permiten esta licencia gracias a la ventaja de espacio obtenida y a que es una posición de carácter semicerrado. ♞ Usted juega

7. ... ♘bc6

2 puntos. Las negras tienen varios planes en esta posición y deben

definirse. Con esta jugada las negras atacan el centro rápidamente. Otra posibilidad es 7... b6 (2 puntos), para ♙a6, o también 7... ♖c7 (2 puntos), con la idea de seguir b6 y cambiar los alfiles de casillas blancas, uno de los objetivos clásicos en la Francesa.

8.h5 ♞ Usted juega

8. ... ♙a5

2 puntos. Las negras podían jugar simplemente 8... h6 (1 punto), pero esta jugada más ambiciosa crea problemas a las blancas inmediatamente en la defensa de su flanco de dama.

9. ♙d2 ♞ Usted juega

9. ... cxd4!

3 puntos. Una jugada de apariencia extraña (al definir tan pronto), pero que responde a la idea de presionar el flanco de dama negro y situar la dama en una casilla ideal, a la par que se evita la jugada temática de las blancas a4. De otro modo, las negras deberían estar preparadas para la apertura del centro en el momento menos oportuno. La jugada 9... c4? es un serio error estratégico. Normalmente, cerrar de esta forma el flanco de dama alivia a las blancas, no sólo por esquivar la lucha central, sino porque las blancas jugarían a4 y situarían una pieza (normalmente, el alfil mejor que la dama) en 'a3', presionando en esta diagonal. En este caso, todas estas consideraciones sobran, ya que 9... c4? permite un rápido debilitamiento de las casillas negras tras 10.h6.

10.cxd4 ♙a4 11. ♘f3!



Un interesante sacrificio de peón, que es aceptado de forma unánime para tratar de atacar inmediatamente sobre las casillas negras, aprovechando la ausencia de este alfil. Si 11.c3 ♖xd1+ 12.♙xd1 h6, seguido de ♙a5, con un final cómodo para las negras. ♞ Usted juega

11. ... ♘xd4

2 puntos. Las negras deben aceptar el envite, ya que de otro modo las piezas blancas llegan a tiempo de defender el peón 'd4' de una forma natural (♙h4), preparando al mismo tiempo el ataque al punto más vulnerable de la posición negra: 'g7'. Si usted ha valorado esta circunstancia y que, aunque la captura es peligrosa, es necesaria, sume 1 punto más. 11... h6 no recibe ningún punto.

12. ♙d3 ♘ec6

2 puntos. Presionando el centro. Las negras podían considerar la captura en 'f3' (2 puntos). 12... ♘xf3+!? 13. ♖xf3 ♙d4 14.0-0 ♖xe5 15.♙fe1 (15. h6!?) 15... ♖f6 16.♙g3 ♘c6, con juego incierto, aunque las blancas llevarían el peso de la iniciativa.

13.h6?!

En la partida Kaspárov/Anand, Linares, 1992, el campeón mundial de la PCA experimentó la entonces novedosa idea 13.♙f1!, con idea de seguir ♙h4. En ese caso, era muy interesante 13... ♘f5!?, que Anand no jugó. Si 13.0-0 ♘xf3+ 14.♖xf3 ♙h4, y la dama negra vuelve a la partida, evitando al mismo tiempo que su homónima llegue a la importante casilla de ataque 'g3'.

13. ... ♘xf3+

2 puntos. Las negras deben actuar rápidamente. Si 13... g6 14.0-0, con buenas perspectivas para las blancas, y lo mismo se puede decir de 13... gxh6 14.♙xh6, con presión a lo largo de la columna 'h'.

14. ♖xf3 ♞ Usted juega

14. ... ♙d4!



AUTOTEST

4 puntos. Es muy peligroso aceptar el segundo peón central. Tras 14... ♖xe5 15. ♗g3 ♖xd3+ 16. cxd3 (1 punto más) las blancas tienen un ataque muy peligroso. En posiciones como la presente, donde el elemento fundamental son los alfiles de diferente color con un largo medio juego por delante, hay que recordar que el material es un factor secundario. Si consigues que, dentro de una buena coordinación general de tus piezas, tu alfil desarrolle un papel más protagonista en la lucha (perforando por las casillas de este color) tienes mucho ganado.

15.0-0 gxf6!

3 puntos. Esto es posible sólo cuando las blancas han enrocado. Ahora, la torre no está en la columna 'h' y, además, la torre negra puede actuar por la columna 'g'.

16. ♖fe1 ♖g8

1 punto. Una jugada constructiva, y que amenaza el peón 'e5'. Ahora no era posible 16... ♖xe5? 17. ♗f6 ♖c6 18. ♗xd4 ♖xd4 19. ♖c3, con ventaja decisiva (1 punto por ver esta secuencia).

17. ♗f6

No era posible detenerse a recuperar material: 17. ♖xh7? ♖g7 18. ♖d3 ♖xe5 19. ♗f6 ♗g4, y las negras ganarían.

17. ... ♗g4

2 puntos. Las negras contraatacan en el flanco de rey. La dama está mucho más segura en este lado del tablero.

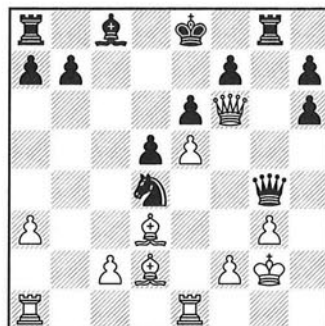
18. g3 ♖d4

1 punto. El complemento de la jugada anterior.

19. ♖g2

**** Ver diagrama sig. ****

No hay grandes alternativas. Tanto 19. ♖e3 como 19. ♖b4 permitirían el recurso de cambiar las damas con 19... ♗g5.



19. ... ♖g6!

5 puntos (tal vez excesivos). Un sacrificio inspirado en la magia defensiva (pero creativa) de Petrosián. Esta jugada delata el profundo concepto estratégico y la preocupación por el tema *sacrificio posicional de calidad* que usted posee. Yermolinski pudo optar por una línea sencilla, que no parece dar grandes problemas a las blancas para llegar a un final *tablífero* con alfiles de distinto color. Como veremos, esto no es tan claro, pero 19... ♖f5 (3 puntos) permite que las blancas igualen con juego preciso: 20. ♖xf5 ♗xf5 21. ♗xf5 exf5 22. ♖h1 ♖g6 23. ♖xh6 (si 23. ♖xh6 ♖xh6 24. ♖xh6 ♖d7, con ligera ventaja negra) 23... b6 24. c3! [24. ♖e3? d4 25. ♖xd4 ♖b7+ 26. f3 f4 27. ♖f2 (27. ♖h3 0-0-0 28. c3 ♖dg8, y las negras tienen una presión muy fuerte) 27... ♖c8 28. ♖ac1 ♖c3] 24... ♖b7 25. f3 ♖c8 26. ♖ac1!. **2 puntos** por esta exacta defensa.

20. ♖xg6 ♗xg6

1 punto. Lo mejor. La dama blanca es muy activa, y eso despeja toda duda.

21. ♗h8+?

Era preferible defender el final que se produce tras 21. ♖ac1! b6 22. ♖xh6 ♖b7 23. ♗xg6 (mantener las damas sólo favorece a las negras: 23. ♗f4 ♖f5 24. ♗a4+ ♖d8) 23... hxg6 24. ♖ed1 ♖b5 25. ♖d3 ♖c8. Esta posición era la que Yermolinski deseaba alcanzar con su anterior sacrificio de calidad. Hay quien la consideraría igualada, pero yo creo que son las negras las que tienen más posibilidades de desequilibrar. El alfil de las blancas es un mero espectador de la lucha, y las debilidades blan-

cas se notan.

21. ... ♖d7 22. ♗f8 ♖f5!

2 puntos. Tal vez Fedorowicz no vio esta simple defensa, con lo que las negras amenazan reagruparse rápidamente, y el ataque blanco se esfuma. Todas sus acciones giran sobre su aplastante dominio de las casillas blancas, complementado con la labor defensiva que ejerce el caballo en las casillas negras.

23. ♗b4 b6

1 punto por esta natural jugada, que continúa el desarrollo del flanco de dama.

24. ♗a4+

Las blancas desean evitar el desarrollo del alfil por 'a6'.

24. ... ♖c7 25. ♖f1!

Las blancas amenazan liberarse con g4, desplazando al omnipresente caballo negro, que defiende las casillas negras de entrada.

25. ... ♖d7

3 puntos por la exactitud de esta jugada, que requiere cierto rigor en el cálculo. Era dudosa la natural 25... ♖b7, ya que tras 26. g4 ♖h4 27. ♖e3 las blancas tienen cierto contraataque. También 25... a5 debilitaría imprudentemente el punto 'b6', y daría muchas posibilidades de contrajuego a las blancas. Veamos: 26. ♖ab1 ♖a6+ 27. ♖g2 ♖c4 28. ♖e4!? ♖a2 29. ♖g4, con ventaja.

26. ♗b4 ♗h5!

3 puntos. Se evita g4 por la continuación 27. g4 ♖b5+! 28. ♖g2 (28. ♗xb5 ♗h3+) 28... ♖g8 29. f3 ♗h4 30. ♖f4 ♖c6 31. ♖h1 ♖xg4+ 32. fxg4 d4 (2 puntos si vio esta secuencia forzada), y se amenaza ♖g3+. La entrada de la dama crea nuevos problemas a las blancas. Si usted consideró esta misma jugada un movimiento antes, sume otros **3 puntos** más.

Ahora, en cambio, 26... h5 (1 pun-

AUTOTEST

to) es muy lenta: 27.c4 ♖c6 28.cxd5 ♙xd5 29.♖ac1+ ♗b7 30.♗c3, con contrajuego.

27.♙f4 ♞Usted juega

27. ... ♙c6

2 puntos. Una jugada activa-defensiva, muy natural.

28.♗ed1

Las piezas blancas deambulan por el tablero sin sentido.

28. ... ♗b7

2 puntos. Profilaxis, asegurando la situación del rey antes de embarcarse en aventuras tácticas. Por supuesto, también era muy fuerte 28... d4 (2 puntos).

29.a4 ♞Usted juega

29. ... a5!

3 puntos. Frena fácilmente el contrajuego blanco y fija la debilidad 'a4', de cara a un final.

30.♗b3! ♞Usted juega

30. ... ♗h1+

2 puntos. Era imprudente la aventura 30... ♗d4? 31.♗xd4 ♗h1+ 32.♙e2 ♗xa1 33.♙e3!, con excelentes perspectivas para complicar la partida, ya que el peón 'b6' es nuevo tema de preocupación.

31.♙e2 ♗e4+

1 punto.

32.♙d2

Era peligroso 32.♙f1 ♗d4 33.♗xd4 ♗xd4, y las blancas se defienden.

32. ... ♗c8

2 puntos. Dirigiendo tranquilamente sus piezas hacia las debilidades blancas, con ciertas precauciones defensivas. Si 32... ♗d4 (1 punto) 33.♗d3.

33.♗d3

Las blancas no tienen otra cosa mejor que ofrecer cambio ¡12 jugadas después! Si 33.♗ab1 ♗d4+ 34.♙c1 ♙xa4!.

33. ... ♗g2

1 punto.

34.♗f1 ♞Usted juega

34. ... ♗f3!

Es conveniente llegar al final en las mejores condiciones posibles.

35.♗e2 ♞Usted juega

35. ... d4!

1 punto. Finalmente, abre el camino para el fuerte alfil de casillas blancas.

36.♗xf3 ♙xf3 37.♗db1 ♞Usted juega

37. ... h5?

0 puntos! Una jugada natural, pero un error. El exceso de confianza lleva a estos fallos. ¿Por qué es dudosa esta jugada? ♞Usted juega

La respuesta aparece en el comentario a la siguiente jugada.

38.♗a2?

Las blancas no aprovechan su oportunidad para cortar la posibilidad que viene ahora. ♞Usted juega

38. ... ♗e7!

Afortunadamente, las negras están todavía a tiempo de rectificar (**2 puntos**). Las blancas pudieron aprovechar la torpeza anterior después de 38.♙g5! (**2 puntos**). Era imprescindible, por tanto, recular con el caballo una jugada antes, de cara a proteger su debilidad 'b6' y a buscar otros horizontes más promisorios. Por tanto, 37... ♗e7! 38.♙xh6 ♗d5, y las blancas están paradas (**3 puntos**). Un interesante ejemplo de dominación. 37... ♗c4 también llevaba **2 puntos**.

Las demás jugadas son fáciles y no

llevan puntos.

39.♗a3 ♙e4 40.♗b2 ♗d5

Una casilla perfecta, controlando puntos vitales de la posición. La ventaja de las negras ya es decisiva.

41.♙h6 ♗c4 42.♙f8 ♗c3

Una jugada sencilla, que gana un peón limpiamente.

43.♙e7 ♙c7

Es muy posible que las negras ganen después de 43... ♗xa4 44.♗xa4 ♗xa4 45.♙d8 ♗c4 46.♙xb6 ♙a6. Pero, ¿para qué crearse complicaciones?

44.♙d6+ ♙c6 45.♙e7 ♗xa4 46.♗ba2 ♗c3 47.♗b2 ♗d5 48.♙f8 a4 49.♗a1 b5 50.♗e1 ♙g6 51.♗a1 ♙b6

Y las blancas abandonaron. La partida era Fedorowicz/Yermolinski, Durango, 1992.

Puntuación

Puntuación perfecta 64 puntos.

De 58 a 63 puntos Super Gran Maestro.

De 52 a 57 puntos Gran Maestro.

De 46 a 51 puntos Maestro Internacional.

De 40 a 45 puntos Jugador de División de Honor en la Liga Nacional por Equipos.

De 34 a 39 puntos Habitual en los torneos abiertos del verano.

De 27 a 33 puntos Elo: 2100 nacional.

De 20 a 26 puntos Elo: 2000.

De 15 a 19 puntos Fuerte jugador de su barrio.



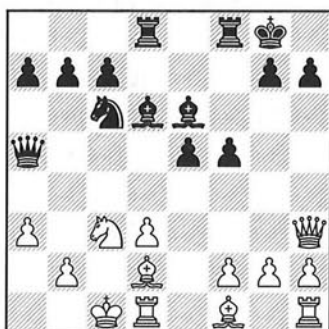
COJA EL GUANTE

Hastings!

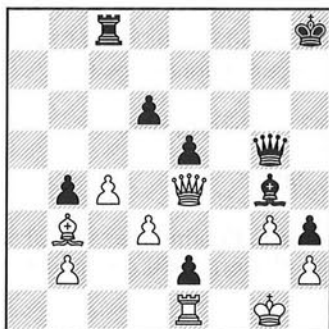
LUIS ECEIZABARRENA. IRÚN

En esta sección el lector ha de solucionar las posiciones que aparecen en los diagramas. A efectos de agudizar la visión táctica es de la mayor importancia que se busque la solución sin mover las piezas hasta haberla encontrado. La dificultad de las combinaciones va aumentando progresivamente, desde el nivel 1 hasta el nivel 3. En algunos casos no hay una combinación inmediata; se trata de encontrar la mejor jugada posible, que implica una idea brillante.

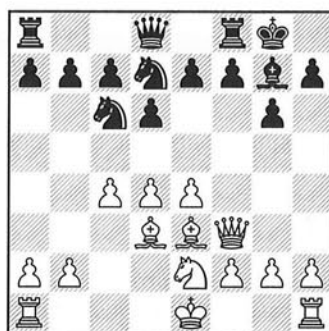
1. Negras juegan y ganan



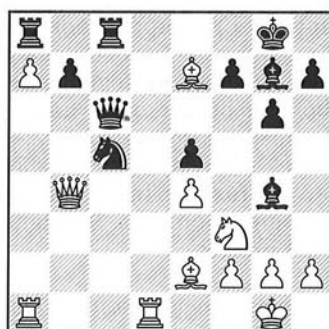
2. Negras juegan y ganan



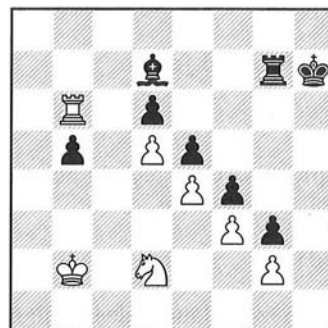
3. Negras juegan y ganan



4. Blancas juegan y ganan



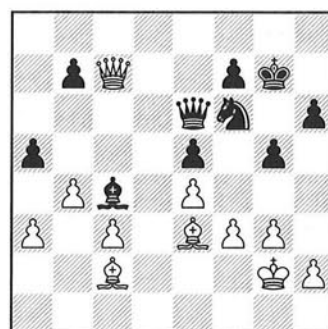
5. Negras juegan y ganan



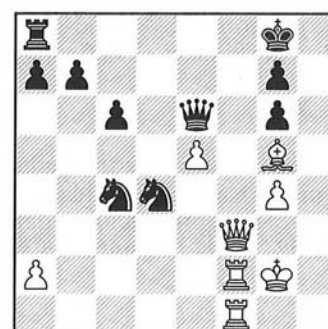
6. Blancas juegan y ganan



7. Negras juegan y ganan

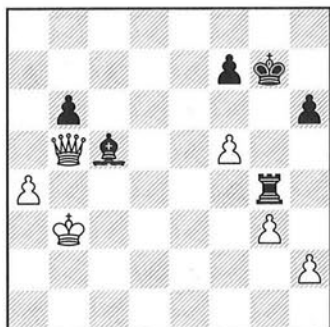


8. Negras juegan y ganan

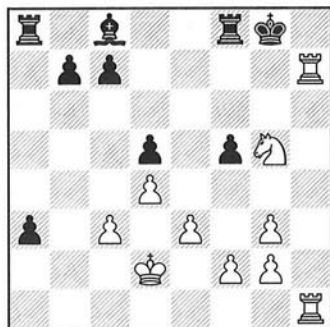


COJA EL GUANTE

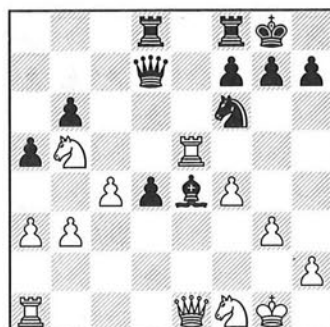
9. Blancas juegan y ganan



10. Blancas juegan y ganan



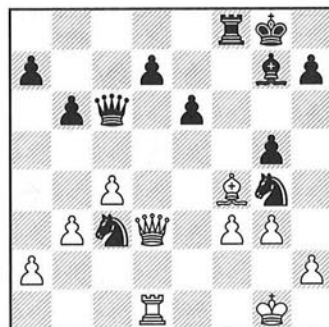
11. Negras juegan y ganan



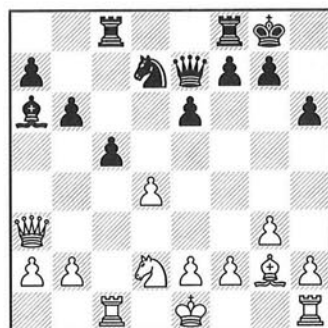
12. Blancas juegan y ganan



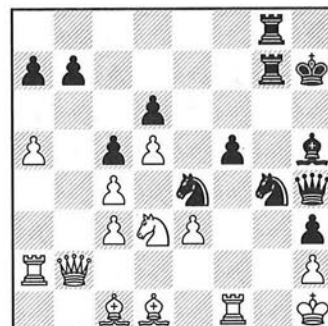
13. Negras juegan y ganan



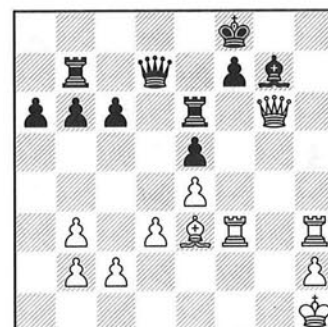
14. Negras juegan y ganan



15. Negras juegan y ganan

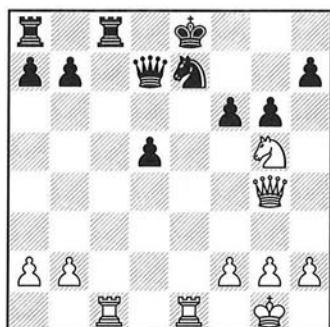


16. Blancas juegan y ganan

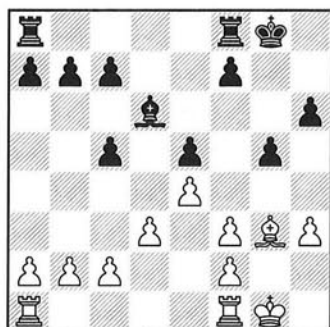


COJA EL GUANTE

17. Blancas juegan y ganan



18. Negras juegan y ganan



19. Blancas juegan y ganan



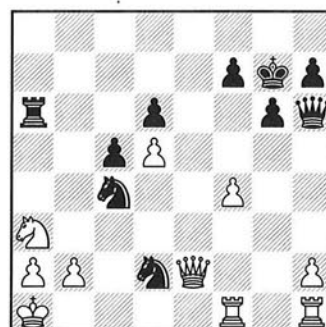
20. Blancas juegan y ganan



21. Negras juegan y ganan



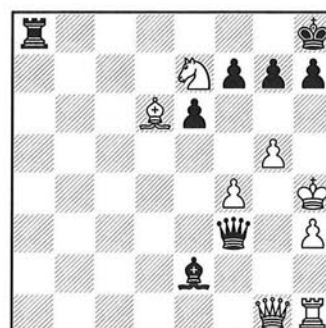
22. Negras juegan y ganan



23. Blancas juegan y ganan



24. Negras juegan y ganan



Soluciones

NIVEL 1

Solución nº 1:

1. ... ♖xa3! 2. ♜b1 ♖xb2+! 3. ♖xb2 ♜a2+ 4. ♜c1 ♜d4, y las blancas abandonaron (Chigorin/Janovski, Hastings, 1895).

Solución nº 2:

1. ... d5! 2. cxd5 (2. ♜xd5 ♜e3+) 3. ♜c1, y las blancas abandonaron (Thomas/Rubinstein, Hastings, 1922).

Solución nº 3:

1. ... ♜ce5 2. dxe5 ♜xe5 3. ♜g3 ♜xd3+, y las blancas abandonaron (Norman/Vidmar, Hastings, 1925).

Solución nº 4:

1. ♜xc5 ♜xc5 2. ♜d8+!, y las negras abandonaron. Si 2... ♜f8 3. ♜xc5, etc. (Glígoric/Uhlmann, Hastings, 1959-1960).

Solución nº 5:

1. ... ♜h3!, y las blancas abandonaron (Clarke/Glígoric, Hastings, 1962-63).

Solución nº 6:

1. ♜f6+! ♜xf6 2. ♜g6+ ♜g7 3. ♜xf7+ ♜h8 4. ♜d7, y las negras abandonaron (Smyslov/Fuller, Hastings, 1968-69).

Solución nº 7:

1. ... ♜h3+!!, y las blancas abandonaron. Si 2. ♜xh3 ♜f1 mate, y si 2. ♜h1 ♜f1+ 3. ♜g1 ♜xf3 mate (Andersson/Hartston, Hastings, 1972-73).

Solución nº 8:

1. ♜f8+!, y las negras abandonaron. Si 1... ♜xf8 2. ♜xf8+ ♜i7 3. ♜h1 mate (Uhlmann/Smyslov, Hastings, 1972-73).

NIVEL 2

Solución nº 9:

1. a5!, y las negras abandonaron, pues si 1... ♜b4+ 2. ♜xb4 ♜xb4 3. a6!, etc. (Euwe/Stolz, Hastings, 1931-32).

Solución nº 10:

1. ♜h8+ ♜g7 2. ♜1h7+ ♜g6 [si 2... ♜f6

3. ♜xf8+ ♜xg5 4. g4! a2 (si 4... fxg4 5. ♜g7+ ♜h6 6. ♜xg4 ♜h7 7. ♜g3, seguido de 8. ♜f4) 5. gxf5 a1=♜ 6. f4+ ♜g4 7. ♜g7+, y 8. ♜h8 mate] 3. ♜h6+! ♜g7 (3... ♜xg5 4. f4+ ♜g4 5. ♜g6 mate) 4. ♜h7+, y las negras abandonaron. Si 4... ♜g8 5. ♜g6 mate (Koltanovski/Abrahams, Hastings, 1931-32).

Solución nº 11:

1. ... ♜a8! 2. ♜a2 ♜b7, y las blancas abandonaron (Vera Menchik/Aljojin, Hastings, 1933).

Solución nº 12:

1. ♜h7+! (una *zwischenzug* decisiva) 1. ... ♜f8 2. ♜h8+! ♜e7 3. ♜f5+! exf5 4. ♜c5 mate (Tylor/Winter, Hastings, 1933).

Solución nº 13:

1. ... ♜c5+ 2. ♜g2 ♜f2+ 3. ♜h3 ♜xh2+ 4. ♜xg4 ♜xf4+!, y las blancas abandonaron. Si 5. gxf4 ♜h4 mate, y si 5. ♜xg5 ♜h6 mate (Christoffel/Mieses, Hastings, 1945-46).

Solución nº 14:

1. ... cxd4! (amenaza 2. ♜xc1 mate) 2. ♜xc8 ♜xc8 3. b4 (si 3. ♜xe7?? ♜c1 mate) 3. ... ♜xb4!, y las blancas abandonaron (Sliwa/Bondarevski, Hastings, 1960-61).

Solución nº 15:

1. ... ♜g5!, y las blancas abandonaron. No hay defensa contra 2... ♜gf2+, seguido de mate en 'g1' (Speelman/Agdestein, Hastings, 1991-92).

Solución nº 16:

1. ♜h8+! ♜h8 2. ♜h6+ ♜e7 (si 2... ♜e8 3. ♜g8+ ♜e7 4. ♜f8 mate) 3. ♜xf7+, y las negras abandonaron. Si 3... ♜d8 4. ♜xd7+ ♜xd7 5. ♜h7+ ♜e7 6. ♜xh8, y si 3... ♜d6 4. ♜f8+ ♜c7 5. ♜xe6, etc. (Nunn/Barua, Hastings, 1993-94).

NIVEL 3

Solución nº 17:

1. ♜xe7+!! ♜f6 (si 1... ♜xe7 2. ♜e1+ ♜d6 3. ♜b4+ ♜c7 4. ♜e6+ ♜b8 5. ♜f4+ gana) 2. ♜f7+ ♜g8 3. ♜g7+ ♜h8 4. ♜xh7+!, y las negras abandonaron. Si 4... ♜g8 5. ♜g7+ ♜h8 (si 5... ♜f8 6. ♜h7+) 6. ♜h4+ ♜xg7 7. ♜h7+ ♜f8 8. ♜h8+ ♜e7 9. ♜g7+ ♜e8 10. ♜g8+ ♜e7 11. ♜f, ♜d8 12. ♜f8+ ♜e8 13. ♜f7+

♜d7 14. ♜d6 mate (Steinitz/Von Bardeleben, Hastings, 1895).

Solución nº 18:

1. ... f6! 2. ♜g2 a5 3. a4 ♜f7 4. ♜h1 ♜e6 5. h4 ♜fb8 6. hxg5 hxg5 7. b3 c6 8. ♜a2 b5 9. ♜ha1 c4! 10. axb5 cxb3 11. cxb3 ♜xb5 12. ♜a4 ♜xb3 13. d4 ♜b5 14. ♜c4 ♜b4 15. ♜xc6 ♜xd4, y las blancas abandonaron (Winter/Capablanca, Hastings, 1919).

Solución nº 19:

1. exf6!! ♜xc2 (si 1... ♜xh4 2. fxg7 ♜g8 3. f6 ♜xf6 4. ♜f5 gana) 2. fxg7 ♜g8 3. ♜d4! ♜e4 (si 3... ♜xc3 4. ♜fe1+) 4. ♜ae1 ♜c5 5. ♜xe4+ ♜xe4 6. ♜e1 ♜xg7 7. ♜xe4+, y las negras abandonaron (Lilienthal/Capablanca, Hastings, 1934-35).

Solución nº 20:

1. ♜e5! ♜xe5 2. ♜f5!! ♜xf5 3. ♜xe5 ♜d3 (si 3... ♜d7 4. ♜xa7) 4. ♜xe7 ♜d7 5. ♜e3 ♜a6 6. ♜xa6 bxa6 7. ♜e5, y las negras abandonaron (Keres/Alexánder, Hastings, 1955-56).

Solución nº 21:

1. ... ♜xh3! 2. ♜f1 (si 2. ♜g1 ♜xg3+ 3. ♜h1 ♜xg2+ 4. ♜xg2 ♜h3+ 5. ♜h2 ♜xf3+ 6. ♜g1 ♜xd3 gana) 2. ... ♜xg3+ (y no 2... ♜g5? 3. ♜c2) 3. ♜h1 (si 3. ♜xh3 ♜g5+ 4. ♜g4 ♜h4!) 3. ... ♜g5 (amenaza ♜xf3) 4. ♜a3 ♜d7 5. ♜d3 ♜h3 6. ♜e2 ♜g1+!, y las blancas abandonaron. Si 7. ♜xg1 ♜f2 mate (Robatsch/Bisguier, Hastings, 1961-62).

Solución nº 22:

1. ... ♜xa3! 2. h4 (si 2. bxa3 ♜h4!, amenazando ♜f6+) 2. ... ♜b3+! 3. ♜b1 ♜cd2+ 4. ♜c2 ♜d4+ 5. ♜xd2 ♜xe2 6. bxa3 ♜g3, y las blancas abandonaron (Mecking/Basman, Hastings, 1966-67).

Solución nº 23:

1. ♜d5+!! ♜xd5 2. ♜xd5, y las negras abandonaron (Glígoric/Timman, Hastings, 1969-70).

Solución nº 24:

1. ... ♜a3!! (amenaza ♜h5 mate) 2. ♜xa3 ♜xf4+ 3. ♜g4 ♜xg4 4. hxg4 ♜f2+ 5. ♜h5 [si 5. ♜h3 ♜f3+ 6. ♜h2 ♜xa3 7. ♜c6 (o 7. ♜c8) 7... ♜c3!, y captura el caballo] 5. ... ♜f3, y las blancas abandonaron. Si 6. ♜h2 ♜xa3 7. ♜c8 (o 7. ♜c6) 7... ♜c5, y se gana el caballo (Brunner/Wolff, Hastings, 1990-91).



ABIERTOS

● ESTADILLA (Huesca)

6 de Abril
X Open Aj. «Villa de Estadilla»
S.Suizo, 9 rondas (25' por jugador)
Premios: 1º 50.000, 2º 30.000, etc.
Inscripción: 1.500 ptas.; socios del club y cadetes, 1.000; inf. 500. Fecha límite: 4/4
Sr. José Luis Pellicer
Tfno. 974/30 54 92

● MADRID

10, 11, 12, 15, 16, 17 y 18 Abril
II Torneo «Ajedrez: Cultura y Deporte»
Alameda de Osuna
S.Suizo, 8 rondas
Premios: 1º Trofeo, 2º Trofeo, 3º Trofeo.
Entre los asistentes a la entrega de premios se sorteará la devolución de la cuota de inscripc. para dos de los participantes
Inscripción: 1.500 ptas.; infantiles 500; socios de la Asociación, 1.000; participantes año pasado, 1.000.
Colegio Público Villa de Madrid
c/ Antonio Sancha, s/n (Alameda de Osuna) * 28041 Madrid
Tfnos. 91/747.58.69, Luis Maseda
91/747.17.05, Roger Zamora
91/747.10.70, Fernando García
91/747.09.54, José Luis Vidaurre
91/747.40.19, Iván Carrasco

● TORREVIEJA (Alicante)

20 al 28 de Abril
1º Open Int. de Ajedrez
Torneo homenaje a los ajedrecistas mayores de 55 años
S.Suizo, 9 rondas
Premios: 1º 50.000 ptas. y aloj. gratuito, 2º 25.000 ptas. y aloj. gratuito, 3º 15.000 etc.
Inscripción: 4.000 pts.
D. Delfín, Burdío Gracia
Tfno./Fax 96/ 591 05 23

● VALDEMORO (Madrid)

4 y 5 de Mayo
3º Open Int. Ajedrez Activo
S.Suizo, 8 rondas (30' por jugador)
Premios: A consultar a partir del 15/4
Inscripción: 2.000 ptas.
Sr. Manuel Sánchez, tfno. 91/891 17 16
Sr. José, tfno. 91/895 36 47 (mañanas)
Fed. Madrileña
tfno. 91/522 61 96 (de 17 a 21 hs.)

● ALCOY (Alicante)

25 y 26 de Mayo
X Torneo Int. «Cdad. de Alcoy». Memorial Norberto Canet
S.Suizo, 8 rondas (25' por jugador)
Premios: 500.000 ptas. total; 1º 100.000, 2º 75.000, 3º 50.000, etc.
Inscripción: 1.500 ptas.; 1.000 juv.; men. 14 años y Elo +2300, gratis

Club Ajedrez Alcoy

Músico Serrano, 6 y 7
03800 Alcoy (Alicante)
Tfno. 96/533 81 65 de 18'30 a 21'30 hs.

● ARANJUEZ (Madrid)

1 y 2 de Junio
2º Open Int. de Ajedrez Activo
S.Suizo, 8 rondas
Premios: 1º 80.000, 2º 50.000, 3º 40.000, etc. 32º
Inscripción: 3.000 ptas.
Sr. Manuel Sánchez, tfno. 91/891 17 16
Sr. José, tfno. 91/895 36 47 (mañanas)
Fed. Madrileña
tfno. 91/522 61 96 (de 17 a 21 hs.)

● REUS (Tarragona)

22 y 23 de Junio
6º Torneo Int. «Ciutat de Reus»
Partidas 30 minutos
Premios: 1º 100.000, 2º 65.000, etc.
Club Natació Reus Ploms
Sección de Ajedrez
Av. Marià Fortuny, 5
42304 REUS (Tarragona)
Secretaria, tfno. 977/75 42 57
Sr. Piñol, tfno. 977/34 19 90

● ANDORRA

22 al 30 de Junio
XIV Open Int. d'Escacs d'Andorra
S.Suizo, 9 rondas
Válido obtención normas/rating FIDE
Premios: 1º 325.000 pts, 2º 225.000 etc.
Inscripción: 5.000 ptas. Elo FIDE +2350 gratis
Sr. Benet Pantebre
42, Av. Meritxell
Andorra la Vella (Principat d'Andorra)
Tfno. (07) 376 822 725
Fax (07) 376 820 225 y 822 725
Sindicat d'Iniciativa
8, d/Dr. Vilanova
Andorra la Vella (Principat d'Andorra)
Tel. (07) 376 820 214
y fax 825 823
FEVA

Apartat de Correus núm. 2009
Andorra la Vella (Principat d'Andorra)

● EL VENDRELL (Tarragona)

26 Junio - 4 Julio
8º Abierto Int. «Vila del Vendrell»
S.Suizo, 9 rondas (ritmo olímpico)
Válido para normas y Elo FIDE/FEDA
Premios: 1.250.000 ptas. total; 1º 250.000 pts.; 2º 190.000 etc.
Inscripción: 5.000 ptas. Gratis a titulados y Elo FIDE +2350
Sr. Pellicer, tfno. 977/66 09 68
C.D.Vendrell, fax 977/66 20 17

● BENASQUE (Huesca)

6 y 14 Julio
XVI Open Int. «Villa de Benasque»

S.Suizo, 9 rondas (ritmo olímpico)
Válido normas y Elo FIDE/FEDA
Premios: 1.500.000 pts. total. 1º 350.000, 2º 250.000, 3º 150.000 etc.
Premios especiales: Mejor español, aragonés, oscense, juvenil, veterano y fémina.
Trofeos: 30 jugadores
Inscripción: 5.000 ptas. Gratis titulados y Elo FIDE +2350. Atención especial menores en grupos
Límite: 360 participantes (30/6)
Inscripción general:
Casa de la Cultura, Benasque
Tfn. 974/55.12.89 (10-14 y 17-20 hs.)
Insc. titulados, FIDE y grupos:
J.Miguel Royo Fernández
Tfn. 976/22.35.12 (10-14 y 20-22 hs.)

● HUESCA

20 y 21 de Julio
VIII Open San Lorenzo 96
Premios: 700.000 ptas. total; 1º 150.000, 2º 90.000, etc.
Inscrip.: 2.500 pts. y 1.500 hasta 15 años
Elo +2350, gratis. Fecha límite: 16/7
Círculo Oscense
Pza. Navarra, 4 - 22002 Huesca
Tfnos. 974/22 18 86, 21 06 08 y 21 06 12

● VILLARROBLEDO (Albacete)

17 y 18 de Agosto
1ª ronda, día 17 a las 16'30 hs.
XV Torneo «Cdad. de Villarrobledo»
S.Suizo, 9 rondas (25' por jugador)
Premios: 1º 500.000, 2º 400.000, 3º 300.000 etc. 25º
Inscripción: 3.000 ptas.; juv. (menores 18 años) 2.500; Elo +2350 gratis. 200 participantes máximo
Sr. Moreno
c/ San Clemente, 91
02600 Villarrobledo (Albacete)
Tfno. 967/14 29 99
Fax 967/14 05 50

● AVILÉS (Asturias)

18 - 24 Agosto
I Open Internacional Sub-18 (nacidos después de 1/9/77)
Válido Elo FIDE/FEDA
S.Suizo, 7 rondas
Premios: 500.000 ptas. total; 1º 75.000, 2º 60.000, 3º 50.000 etc. 20º 5.000
Inscripción: 1.000 ptas. (hasta 12/8)
Caja Asturias, cta. n° 2058-0128-0340002385. Obligatorio remitir datos completos al fax: 98/551 09 56
Sr. Fernando,
tfno. 98/551 18 75 (11-14 hs.)
Sr. José Ramón,
tfno. 98/556 18 63 (21 a 23 hs.)
Se podrá consultar información del torneo en INTERNET, dirección:
<http://www.mrbt.es/aviles96/ajedrez.htm>

NOVEDAD

!!!Suscriptores 20% descuento!!!

PERIODICAL ANALYSIS OF CURRENT OPENING PRACTICE

NEW IN CHESS™

featuring
**DATABASE
SURVEY
&
THEORETICAL
ARTICLES**

King's Indian 9.♟e1 with 13.a4	Golubev	KI 2.1
King's Gambit 2...♟c6 3.♟f3 f5	Wahls	KG 5.1

YEARBOOK	JAHRBUCH	38	JAARBOEK	ANUARIO
ÅRSBOK	GODIŠNJA KNJIGA	1995	ANNUAIRE	ХРОНИКА

INTERNATIONAL CHESS DATA INFORMATION SYSTEM
INTERCHESS

P.V.P. 3.750 ptas. (rústica)
4.750 ptas. (cartoné)

Suscriptores: 3.000 ptas. (rústica)
3.800 ptas. (cartoné)

Pedidos a: **JAQUE**

Preciados, 11 - 5ª planta • 28013 Madrid

Tfno. (91) 531 45 97 • Fax (91) 531 50 29

FLAMAGAS SA

KASPAROVTM CHESS COMPUTERS

¡JUEGUE CON KASPAROV Y PIERDA!

KASPAROV RENAISSANCE

P.V.P.: 92.135 Ptas. (IVA incluido)

Tablero modular de gran belleza y tamaño, con piezas de madera talladas, tablero BLITZ BOARD, 81 LED (una en cada esquina de casilla) y tablero de ajedrez patentado en PCL que muestra la continuación principal, verificación de la posición y colocación de las piezas. Dispone de 32 niveles de habilidad incluyendo niveles para torneo, ajedrez rápido, análisis de problemas hasta mate en 20, niveles para principiante.

DIMENSIONES: 52 x 52 x 5 cm.



KASPAROV PRESIDENT P.V.P.: 59.000 Ptas. (IVA incluido)

La combinación perfecta entre elegancia y potencia bajo un tablero de madera hecho a mano.

Programa de 32k con un procesador RISC STYLE, Potencia estimada superior a los 2.200 Elos y 64 niveles de juego (incluyendo entreno, ajedrez de velocidad, torneo, solución de problemas y niveles especiales de diversión para principiantes). Control modular de las diferentes opciones de juego así como completa información por pantalla LCD, evaluación de la posición, variante principal, profundidad de búsqueda...

DIMENSIONES: 37 x 37 x 5 cm.



KASPAROV GK 2100 P.V.P.: 29.000 Ptas. (IVA incluido)

Superpotente computadora de ajedrez ideal para entusiastas del ajedrez y jugadores de club.

Programa de 32k y procesador RISC STYLE, 64 niveles de juego, tablero sensitivo y completa información por pantalla LCD. Resuelve mates en 8 y retrocede hasta 50 movimientos

DIMENSIONES: 41,9 x 28,3 x 3,7 cm.



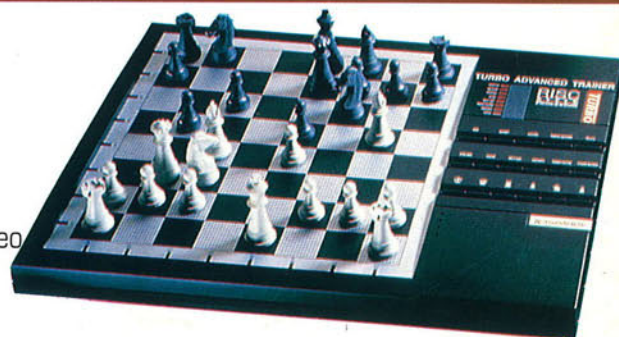
KASPAROV TURBO ADVANCED TRAINER

P.V.P.: 17.500 Ptas. (IVA incluido)

La computadora de ajedrez más vendida del mercado, ideal para jugadores aficionados.

Programa de 16k con 64 niveles de juego incluyendo Sudden Death, torneo y niveles para principiantes, resuelve mates en 8, evalúa la posición y alerta de error táctico y captura.

DIMENSIONES: 33,5 x 25,2 x 3,7 cm.



PEDIDOS A JAQUE XXI
C/ Preciados, 11, 5.º
Tel.: (91) 531 45 97
28013 MADRID