

CUADERNOS DE AJEDREZ



Horacio Sistac



Aperturas

Defensa Siciliana Variante Clásica

Historia

Damos, nuevamente, tratamiento a la **Defensa Siciliana** pero, en esta ocasión, bajo una de las variantes que, seguramente, ha recibido mayor tratamiento teórico desde sus orígenes. Nos referimos a la **Variante Clásica**.

No es mucho lo que podamos agregar a la historia de esta ancestral defensa que no lo hayamos hecho en anteriores ediciones de *Cuadernos de Ajedrez*, no obstante lo cual nos gustaría aportar al lector una nota de color que describe, con pristina claridad, los efectos de la moda en el ajedrez.

Sabido es que, en la actualidad, se ha convertido en la defensa preferida contra **1. e4** En efecto, al presente –y dependiendo de la base de datos consultada- la respuesta **1. c5** contra la **Apertura de Peón Rey** se verifica en aproximadamente el 25% de los casos, cifra que parece reducirse al 17% cuando se trata de partidas disputadas por Grandes Maestros.

Pero, y desde que Giulio Polerio describiese la **Defensa Siciliana** en su manuscrito de 1594, y a pesar de haber recibido el análisis de Alessandro Salvio (1604), Don Pietro Carrera (1617), Gioachino Greco (1623), Comte Carlo Francesco Cozio (1740) y hasta del propio André Danican Philidor (1777), no siempre gozó de tanta popularidad.

Si bien todos los jugadores de prestigio, desde aquellos románticos del Siglo XIX hasta los más aguerridos posicionales desde el inicio de la escuela *hipermodernista*, la han practicado y analizado extensivamente, también han dividido sus opiniones en una suerte de acérrimos patrocinantes o de duros opositores a lo largo de su historia.

Ciertamente gozó de gran popularidad a mediados del Siglo XIX, la que luego se fue diluyendo paulatinamente hacia el cierre del

mismo y en los inicios del Siglo XX. En el tratado *Chess Openings: Ancient and Modern* (1899). Freeborough y Ranken, sus autores, declaman: la **Siciliana** “*tuvo en algún momento la reputación de ser la mejor respuesta a P4R [e4] pero esto no ha sido confirmado por la práctica popular.*” Y en efecto, en el Torneo de San Petesburgo de 1914 no se la practicó ¡ni una sola vez! en 75 partidas disputadas, y apenas 6 veces sobre 110 partidas en el Torneo de New York de 1924. Curioso, ¿no?

Tardó muchos años en retornar seriamente al ajedrez de elite. Comenzó a ganar protagonismo recién luego de concluida la Segunda Guerra Mundial, pero su ascenso –desde entonces- fue geométrico hasta nuestros días.

Para cerrar, nos permitimos citar al GM John Nunn que nos describe el porqué de su rol trascendental en el ajedrez de la actualidad, lo cual atribuye a “.... *su naturaleza combativa. En muchas líneas, el negro está jugando no solamente por la igualdad sino por la ventaja. Su inconveniente es que las blancas frecuentemente obtienen una rápida iniciativa de modo que las negras deben tener cuidado de no ser víctimas de un rápido ataque.*”¹

Volviendo a la **Variante Clásica**, ésta se caracteriza por la movida **5. Cc6** tras la secuencia inicial que es común a todas las líneas abiertas de la **Defensa Siciliana**. En la actualidad es la tercera elección de quienes la practican detrás de la **Variante Najdorf** y de la **Variante del Dragón**.

Planteo

Las movidas iniciales, propias de la **Defensa Siciliana**, son las que indicamos seguidamente:

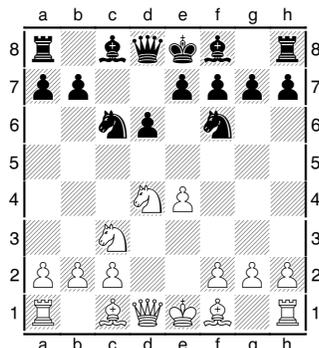
| | Blancas | Negras |
|---|---------|--------|
| 1 | e4 | c5 |
| 2 | Cf3 | d6 |

¹ *Comprender ajedrez jugada a jugada*. Editorial La Casa del Ajedrez, Madrid, 2001

Recordamos al lector la versatilidad que tiene esta defensa para trasponer en su abanico de variantes.

| | | |
|---|------|------|
| 3 | d4 | cxd4 |
| 4 | Cxd4 | Cf6 |
| 5 | Cc3 | Cc6 |

Diagrama 1



El diagrama nos describe la posición típica inicial de esta variante. A partir de este momento, y siendo el turno del primer jugador, se abre un abanico de opciones del cual nos permitimos realzar dos líneas centrales:

- (a) **Ataque Richter-Rauzer**: 6. Ag5,
- (b) **Ataques Fischer-Sozin y Velimirovic**: 6. Ac4

Destacamos que existe otra posibilidad de gran valor teórico, también, que parte de la posicional 6. Ae2 la cual (i) tras 6. e5 nos introduce en la **Variante Bolevslavsky**, cuanto (ii) puede trasponer hacia la **Variante Scheveningen** mediante 6. e6 o (iii) en la línea principal de la **Variante del Dragón** luego de 6. g6.

(a) **Ataque Richter-Rauzer**

| | | |
|---|-----|------|
| 6 | Ag5 | |
|---|-----|------|

Se atribuye esta movida a Kurt Richter, movida que pretende dañar la estructura de peones del flanco rey negro.

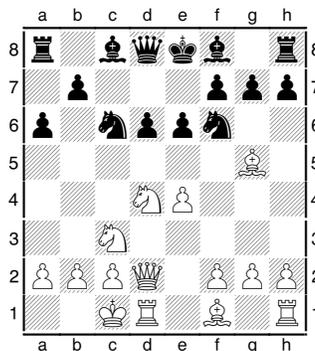
| | | |
|---|------|----|
| 6 | | e6 |
|---|------|----|

Esta movida, a pesar de que crea su propia clavada es la más natural. Si, por ejemplo, 6. g6?! intentando una **Dragón**, el negro queda con una deficiente estructura de peones luego de 7. Axf6 exf6. Débil, también, sería la situación si 6. e5?! pues 7. Axf6 debe ser capturado mediante 7. gxf6 ya que si 7.

Dxf6?, 8. Cd5! Dd8, 9. Cb5 y el doble no puede ser evitado.

| | | |
|---|-------|------|
| 7 | Dd2 | a6 |
| 8 | 0-0-0 | |

Diagrama 2



Corresponde mover a las negras. En este punto, dos grandes caminos pueden adoptar: (i) pedir explicaciones al alfil mediante 8. h6 o (ii) continuar con una movida de desarrollo en el flanco de dama a través de 8. Ad7.

(i) **pidiendo explicaciones al alfil**

| | | |
|---|------|------|
| 8 | | h6 |
| 9 | Ae3 | |

Otra opción, aunque menos usual, es 9. Af4 que puede despertar la tentación negra mediante 9. Cxd4?!, 10. Dxd4 y, creyendo que se provoca un ataque doble, incurrir en el error de 10. e5? a causa de 11. Axe5! cuya contundencia nos eximimos de explicar.

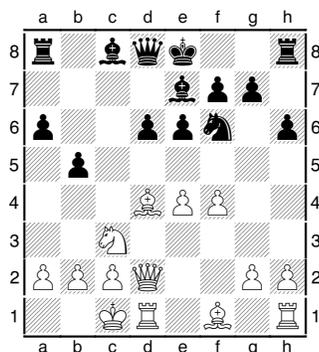
No es recomendable, a pesar de tener buen aspecto, 9. Ah4 pues las blancas pierden un peón tras 9. Cxe4. Ello ocurre tanto con 10. Axd8 Cxd2, como con 10. Cxe4 Dxe4 y, lo mismo, si 10. Df4 Cg5.

| | | |
|----|------|------|
| 9 | | Ae7 |
| 10 | f4 | Cxd4 |

Este cambio de caballos que inician las negras es imperioso con el fin de poder ejecutar, a continuación, 11. b5, un avance –también típico– de la **Defensa Siciliana** que preanuncia las intenciones del negro de maniobrar en el flanco de dama.

| | | |
|----|------|----|
| 11 | Axd4 | b5 |
|----|------|----|

Diagrama 3



Esta posición, por cierto muy conocida, es de gran equilibrio y, a la vez, sumamente dinámica para ambos contendientes.

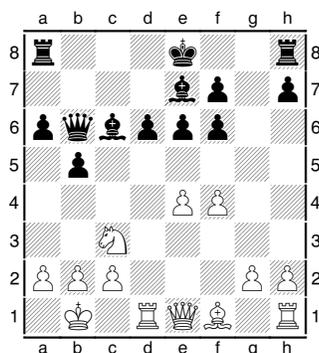
(ii) desarrollando en el flanco dama

| | | |
|----|-------|------|
| 8 | | Ad7 |
| 9 | f4 | b5 |
| 10 | Axf6! | |

Esta movida, si bien entrega un valioso alfil, prepara una trampa. Si 10. Dxf6, 11. e5! dxe5, 12. Cdx6! amenaza mate en d7, el cual –si bien puede ser evitado, deja a las blancas en una envidiable posición de ataque.

| | | |
|----|------|------|
| 10 | | gxf6 |
| 11 | Rb1 | Db6 |
| 12 | Cxc6 | Axc6 |
| 13 | De1! | Ae7 |

Diagrama 4



Hemos realizado la movida 13. De1! por cuanto previene 13. b4 con 14. Cd5! que recupera la pieza luego de 14. exd5, 15. exd5+. Ahora, y según exhibe el Diagrama 4 tras 13. Ae7, ello no es factible.

La posición final muestra una estructura de peones negra dañada, pero a cambio de ello la pareja de alfiles y el potencial empuje de

sus fuerzas en el flanco de dama parecieran ser suficiente compensación.

(b) Ataques tras 6. Ac4

| | | |
|---|-----|------|
| 6 | Ac4 | |
|---|-----|------|

Esta movida emplaza al alfil rey de las blancas en una posición muy activa que apunta al escaque f7 de las negras a lo largo de la diagonal a2-g8. La idea fue introducida por Veniamin Sozin y luego frecuentemente empleada por el propio Robert “Bobby” Fischer², a partir de lo cual se destacan dos tipos de ataques:

(b.1) Ataque Fischer-Sozin y

(b.2) Ataque Velimirovic.

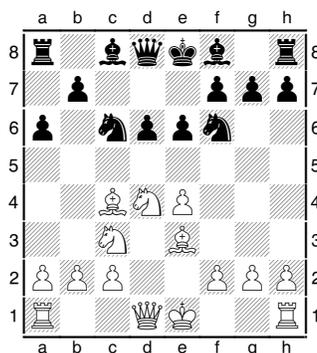
| | | |
|---|------|----|
| 6 | | e6 |
|---|------|----|

Esta jugada, que es común a ambos ataques, pretende bloquear el paso del alfil en la sensible amenaza que mencionamos en el párrafo anterior. Otras opciones son factibles como 6. e5, que le concede el dominio de la citada diagonal a las blancas, o 6. Db6 que evita ingresar en los complejos ruterios teóricos de los ataques que trataremos a continuación.

El intento de trasponer hacia las líneas de la **Dragón** no es recomendable aquí. Si, por ejemplo, 6. g6, 7. Cxc6 bxc6, 8. e5! y las negras deben mover el caballo puesto que si 8. dxe5?!, entonces, 9. Axf7+! Rxf7, 10. Dxd8 con ventaja decisiva.

| | | |
|---|-----|----|
| 7 | Ae3 | a6 |
|---|-----|----|

Diagrama 5



Perfectamente factible y también usual es 7. Ae7, aunque preferimos la del texto

² Recordemos el **Ataque Fischer** contra la **Variante Najdorf** de la **Defensa Siciliana**, la cual tiene muchas similitudes con las líneas que trataremos aquí.

por cuanto previene cualquier intento de la caballería blanca sobre ese flanco. Distinto, en cambio, sería si en lugar de 7. Ae3 las blancas hubiesen practicado 7. Ag5, en una suerte de **Ataque Richter-Rauzer**, donde aquella movida previene la clavada.

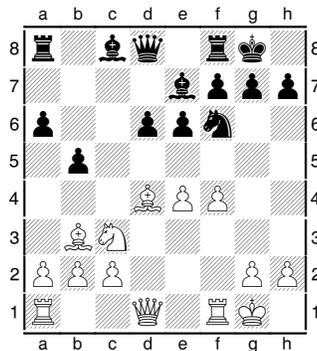
Tras esta secuencia común, comienzan las particularidades de cada uno de los ataques que mencionáramos párrafos más arriba donde, como veremos, la diferencia no radica solamente sobre qué flanco enrocarán las blancas sino en la estrategia que cada uno encierra tras ello.

(b.1) Ataque Fischer-Sozin

Ciertamente, este es el caso en que el enroque blanco es corto.

| | | |
|----|------|------|
| 8 | 0-0 | Ae7 |
| 9 | Ab3 | 0-0 |
| 10 | f4 | Cxd4 |
| 11 | Axd4 | b5 |

Diagrama 6



La posición resultante es sumamente compleja y las oportunidades surgen para ambos bandos. Al mejor estilo de las principales líneas de la **Siciliana**, las negras intentarán por el flanco de dama en tanto que las blancas lo harán por el flanco de rey.

(b.1) Ataque Velimirovic³

En este ataque, el enroque blanco es largo. Su complejidad sólo rivaliza con el **Ataque Yugoslavo** de la **Variante del Dragón**. Se inicia mediante:

| | | |
|---|-----|------|
| 8 | De2 | |
|---|-----|------|

³ Este ataque fue bautizado en honor a su creador, el serbio Dragoljub Velimirovic, quien introdujo este concepto en el ajedrez de elite en la década de 1960.

El emplazamiento de la dama en esta casilla no es casual. Además de permitir el enroque sobre el flanco de dama, poniendo una torre inmediatamente en actividad sobre una columna semiabierta, conserva el acceso a la casilla h5. De tal forma, y como plan de ataque, es corriente el lanzamiento del peón g hacia el escaque g5, obligando al caballo negro a mover, y latente una maniobra con la torre rey cuyo sendero puede ser g1-g3-h3.

El contrajuego de las negras reside en el flanco dama, incomodando al caballo blanco mediante el avance del peón b y poniendo presión al peón blanco sito en e4.

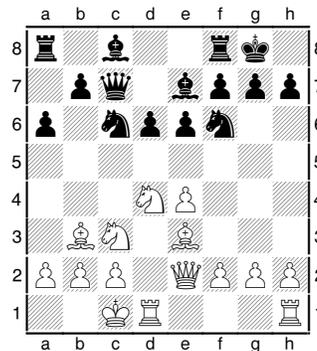
Para ambos contendientes, el tiempo es un factor crítico. Conocidos son los casos, como apreciaremos en el capítulo de **Estrategia**, en que si las negras pueden defender correctamente el ataque blanco y una vez que éste se diluye, quedan con mejor posición y fuerte ataque al enroque del primer jugador.

| | | |
|---|-------|-----|
| 8 | | Ae7 |
| 9 | 0-0-0 | Dc7 |

Factible es, también, 9. 0-0.

| | | |
|----|-----|-----|
| 10 | Ab3 | 0-0 |
|----|-----|-----|

Diagrama 7



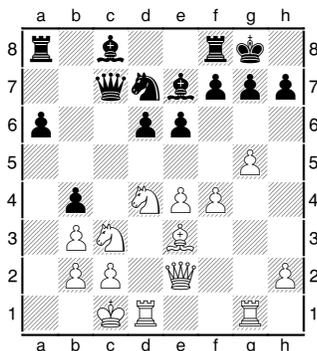
El poderío del Velimirovic

Ilustramos al lector acerca del poderío del **Ataque Velimirovic** cuando, imprudentemente respondido por las negras, éstas son duramente castigadas. Para ello hemos escogido la partida que disputaron Wolff y Sokolov en la Ciudad de Baguío en 1987. Partiendo del **Diagrama 7**, ésta continuó:

| | | |
|----|------|-------|
| 11 | Thg1 | b5 |
| 12 | g4 | Ca5 |
| 13 | g5 | Cxb3+ |

| | | |
|----|------|-----|
| 14 | axb3 | Cd7 |
| 15 | f4 | b4 |

Diagrama 8



Como apreciamos, cada bando sigue sus planes en una carrera contra el tiempo.

| | | |
|----|------|------|
| 16 | Cf5! | |
|----|------|------|

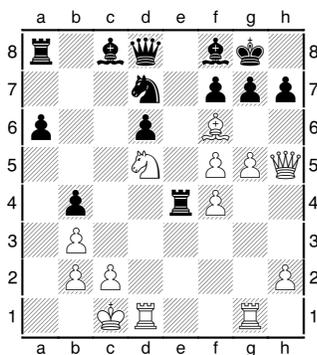
Este es un típico sacrificio del **Ataque Velimirovic** y de otras líneas de la **Siciliana** con el objeto de controlar la casilla d5.

| | | |
|----|------|--------|
| 16 | | exf5?! |
|----|------|--------|

Decimos que es dudosa por cuanto facilita el plan de las blancas. Análisis posteriores, que escapan nuestro alcance aquí, demostraron que declinar el caballo mediante **16. Cc5** daba buenas chances a las negras.

| | | |
|----|-------|------|
| 17 | Cd5 | Dd8 |
| 18 | exf5 | Te8 |
| 19 | Ad4! | Af8 |
| 20 | Dh5 | Te4 |
| 21 | Af6!! | |

Diagrama 9



Este alfil es un verdadero salvaje. Su inmunidad es tal que si **21. gxf6**, **22. Cxf6+**

Cxf6, **23. gxf6+ Rh8**, **24. Dg5** y el mate solo puede ser demorado pero jamás evitado.

| | | |
|----|------|------|
| 21 | | De8 |
| 22 | Cc7 | Cxf6 |
| 23 | gxf6 | Dd8 |
| 24 | Cd5! | |

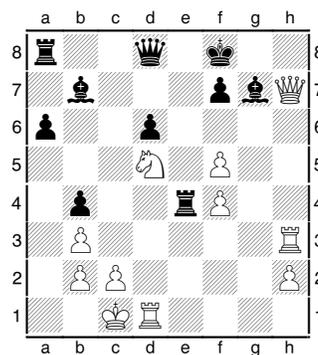
Despreciando la calidad a cambio de aportar fuerzas contra el enroque enemigo y en pos de las maniobras finales que conducen a la victoria.

| | | |
|----|------|-----|
| 24 | | Ab7 |
| 25 | fxf7 | Ae7 |

A pesar de la delicada posición de las negras, éstas se proponen resistir utilizando el peón rival como escudo. Queda claro que si **25. Axc7?**, **26. f6** deja en ruinas al segundo jugador.

| | | |
|----|-------|------|
| 26 | Tg3 | Af6 |
| 27 | Th3 | Axc7 |
| 28 | Dxc7+ | Rf8 |

Diagrama 10



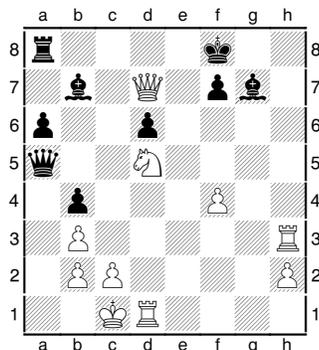
No estando ya el peón blanco haciendo de escudo, su lugar es ocupado por un alfil propio que evita la entrada de dama a h8.

| | | |
|----|----|------|
| 29 | f6 | |
|----|----|------|

Muy elegante hubiese sido **29. Dxc7+**, **Rxc7**, **30. Tg1+ Rf8**, **31. Th8#**, quedando clara la importancia de aquel desprecio de calidad para ubicar al caballo en posición preferencial.

| | | |
|----|------|--------|
| 29 | | Axf6 |
| 30 | Dxe4 | Da5 |
| 31 | Df5 | Ag7 |
| 32 | Dd7 | Aband. |

Diagrama 11



Una rápida observación nos permite concluir que las blancas ganan fácilmente luego de **32. Axd5**, **33. Dxd6+ Rg8** y **34. Dxd5** que obliga al cambio de damas con notable superioridad de las blancas.

Estrategia

Ataque versus Contra-ataque

Es natural que pensemos que toda vez que una de las partes inicia un ataque, la parte atacada debe defenderse. Si bien esta apreciación es correcta, resulta también incompleta o, cuanto menos, no implica solamente acciones o maniobras que repelan a las fuerzas enemigas.

En ocasiones, la mejor defensa es un buen ataque. Descartamos, lógicamente, las maniobras alocadas y fruto de la desesperación mientras nuestro monarca es asediado sin cuartel. Nos referimos, más bien, a acciones de contrajuego, generalmente en flancos opuestos, donde el factor clave es el tiempo o los tiempos requeridos para llevar adelante planes que rivalizan abiertamente.

La **Defensa Siciliana** nos provee enriquecedores casos en los que, por su propio espíritu, el ataque blanco sobre el flanco rey se contraponen al contra-ataque negro en el flanco dama. En la **Variante del Dragón** existen sobrados ejemplos de la práctica activa donde cada oponente apura sus maniobras en pos del asalto al rival.

Similares experiencias se registran en el **Ataque Velimirovic** que acabamos de estudiar dentro de la **Variante Clásica** de la misma defensa. Ya pudimos ver un anticipo de ello donde las blancas⁴ lograban ampliamente su objetivo a partir de un enorme sacrificio de caballo

en la casilla f5, una cuestión típica de este ataque.

Desde una perspectiva estratégica, si bien el tiempo o los tiempos empleados por cada bando termina siendo crucial, también lo es proseguir nuestro contrajuego sin desconocer la necesidad de saber aplicar mecanismos de defensa allí donde somos atacados y, en la medida de lo posible, que esas jugadas tengan un doble propósito, es decir que -además del ya mencionado- las mismas piezas puedan luego sumarse a nuestro propio ataque.

Aprovechando, pues, el estudio sobre el **Ataque Velimirovic** que hemos encarado en la presente edición de *Cuadernos de Ajedrez*, proveemos al lector un valioso ejemplo que nos supiera aportar el siempre didáctico John Nunn⁵. Nos referimos a la partida entre M. Rotsagov y Z. Lanka que disputaron en la ciudad de Debrecen, en el año 1992, en oportunidad del Campeonato de Europa de Selecciones Nacionales.

Aunque con un distinto orden de movidas, arribaron a la posición que describe el **Diagrama 7** para proseguir de la siguiente manera:

| | | |
|----|------|-----|
| 11 | Thg1 | Cd7 |
|----|------|-----|

Sabidas son las intenciones blancas, como hemos visto ya, de modo que la respuesta de las negras -aunque parece anticipada- es propicia antes de que lo moleste el peón g de su rival.

| | | |
|----|----|------|
| 12 | g4 | |
|----|----|------|

Comienza el típico ataque de las blancas. John Nunn nos hace notar aquí que el primer jugador está a 5 movidas del mate, es decir: **g5, Dh5, Tg3, Th3 y Dxd7#**. Lanka, sin perder la calma, prosiguió:

| | | |
|----|------|-----|
| 12 | | Cc5 |
| 13 | g5 | Ad7 |

John Nunn apunta aquí: “*La tormenta que se avecina en el flanco de rey no desvía a las negras de sus planes. Lanka pone en juego tranquilamente su última pieza, al tiempo que libera c8 para una torre.*”

| | | |
|----|-----|-------|
| 14 | Dh5 | Tfc8! |
|----|-----|-------|

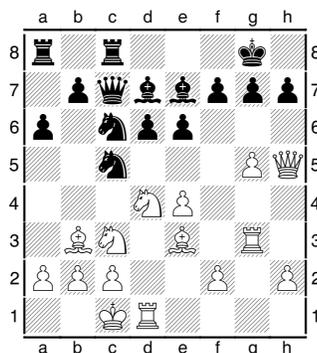
⁴ Partida Wolff-Sokolov, Baguío, 1987.

⁵ *Comprender ajedrez jugada a jugada*. Editorial La Casa del Ajedrez, Madrid, 2001

Importantísima movida de las negras, que prepara **g6** y ante **Dh6** tienen el escaque f8 libre para instalar allí su alfil de casillas negras, ¡un enorme defensor!

| | | |
|----|-----|------|
| 15 | Tg3 | |
|----|-----|------|

Diagrama 12



La cuestión se ponía crítica para Lanka porque ahora las blancas se ponían a 2 tiempos de comenzar la debacle sobre el enroque negro, empezando por **16. Th3**.... ¡Momento de urgente decisión!

| | | |
|----|------|-----|
| 15 | | g6! |
|----|------|-----|

Es de suma importancia que las negras no haya efectuado **Cxd4** anteriormente, pues si las blancas respondían **Axd4** ahora podrían desplegar la sorprendente maniobra táctica **17. Dxd7+ Rxd7**, **18. Th3+ Rg8** y **19. Th8#**.

| | | |
|----|-----|------|
| 16 | Dh6 | Af8 |
| 17 | Dh4 | Cxd4 |

¡Ahora sí! Pero, ¿que pensaba Lanka para el caso de que Rotsagov practicase ahora **18. Th3**? Simplemente, **18. h5!** y si **19. gxh6 Rh7!** utilizando el peón rival como escudo y esterilizando todo el ataque blanco. ¡Sangre fría la de Lanka!

| | | |
|----|------|------|
| 18 | Txd4 | |
|----|------|------|

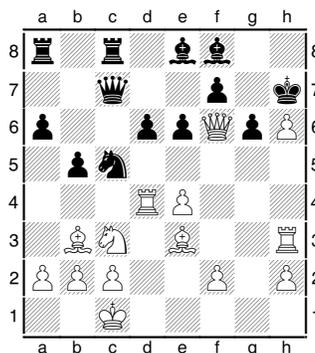
Sin dudas a Ud. le hubiese gustado **18. Axd4** para buscar el mate que mencionaríamos párrafos más arriba, pero ahora seguiría **18. Cxb3+**, **19. axb3 e5!** que ataca al alfil agresor y a su vez libera el accionar del alfil de casillas blancas de las negras controlando el escaque h3 al que quiere ir la torre rival. ¡Brillante concepción donde se activa una pieza en la defensa y, simultáneamente, se pasa a maniobras de ataque!

| | | |
|----|------|-----|
| 18 | | b5! |
|----|------|-----|

El contrajuego no se hace esperar.

| | | |
|----|------|-----|
| 19 | Th3 | h5 |
| 20 | gxh6 | Rh7 |
| 21 | Df6 | Ae8 |

Diagrama 13



A pesar del aparente avasallamiento al que parecían someterse las negras, el huracán blanco se ha convertido en una inofensiva tormenta tropical que, prontamente, cesará. La respuesta de Lanka fue de enorme precisión. Peligroso, sin embargo, hubiese sido **21. Ac6** a causa de **22. Tf3 Ta7**, **23. h4** disparando a este peón para presionar a su par negro en g6.

| | | |
|----|------|------|
| 22 | Ag5? | |
|----|------|------|

John Nunn así califica a esta movida de las blancas destacando que, si bien impide **22. De7**, termina siendo infructuosa ante la respuesta que recibieran de las negras.

Especula, sin embargo, con que la mejor opción era **22. e5** para poder desplazar su caballo al teatro de operaciones vía e4 y en lo que hubiese sido un fatal error de Lanka en caso de **22. dxe5?**

Observemos las vistosas maniobras tácticas que hubiesen otorgado el triunfo a las blancas: **23. Tdh4 Cd7**, **24. Dg7+! Axd7**, **25. hxd7+ Rxd7**, **26. Ah6+ Rf6** (si **26. Rg8**, **27. Ag5** es el preludio del mate de torres), **27. Ag5+! Rf5** (si **27. Rxd7**, **28. Ce4+ Rf5** y **29. Tf3#**), **28. Ce4** amenazando mate rápidamente.

| | | |
|----|------|------|
| 22 | | Cd7 |
| 23 | Df3 | b4 |
| 24 | Cb1 | |

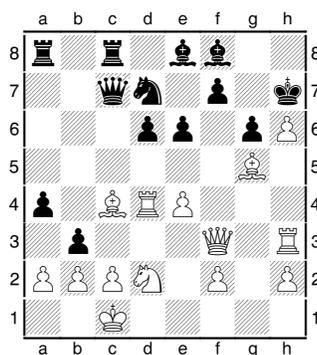
La tentadora **24. Txb4?** implica la pérdida de una pieza luego de **24. Dc5**.

| | | |
|-----------|------|------|
| 24 | | a5 |
| 25 | Cd2 | |

Con esto las blancas impiden que su alfil quede copado, el cual ahora podrá ir a c4, pero no detienen la avanzada de peones en el flanco de dama.

| | | |
|-----------|------|-----|
| 25 | | a4 |
| 26 | Ac4 | b3! |

Diagrama 14

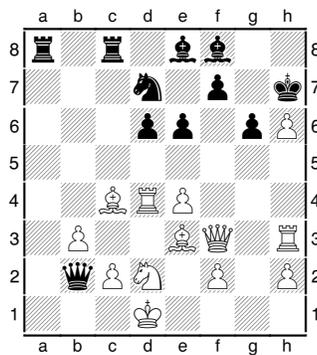


| | | |
|-----------|------|------|
| 27 | axb3 | |
|-----------|------|------|

¡Terrible encrucijada para Rotsagov! En verdad, **27. cxb3** también perdía luego de **27. axb3**, **28. axb3** (si **28. a3 Cb6!**) **Ta1+**, **29. Rc2 Da5**, **30. Dg2** (defendiendo el alfil) **Ce5** y el ataque negro es demoledor.

| | | |
|-----------|------|-------|
| 27 | | a3 |
| 28 | bxa3 | Dc5 |
| 29 | Ae3 | Dxa3+ |
| 30 | Rd1 | Db2 |

Diagrama 15



Creemos haber dado por cumplido nuestro objetivo de demostrar aquel axioma sobre los efectos del contrajuego cuando se ha

podido efectuar una adecuada defensa y disponer de las propias piezas coordinadamente pasando al ataque. En el presente ejemplo, se aprecia que las blancas, muy cómodas como estaban en su ataque y a solo 5 jugadas del mate, se encuentran ahora en posición defensiva.

| | | |
|-----------|-----|------|
| 31 | Dg2 | Ta1+ |
| 32 | Re2 | Dxc2 |
| 33 | f4 | e5 |
| 34 | Td3 | |

No era útil **34. fxe5** por cuanto las negras sacarían al rey blanco de paseo mediante **34. Dd1+**, **35. Rf2 De1+**, **36. Rf3 Cxe5+**, **37. Rf4 Ad7** y la situación del primer jugador hubiese sido más que incómoda.

| | | |
|-----------|------|------|
| 34 | | Cf6! |
|-----------|------|------|

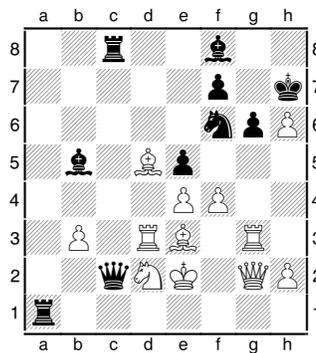
¡Jugada enorme! Amenaza **Dd1+**, **Rf2 Cg4+** ganando la dama o, mejor, **Ad7** para que la maniobra anterior pueda concluir en mate.

| | | |
|-----------|------|------|
| 35 | Tg3 | d5! |
| 36 | Axd5 | |

Practicamente única ya que si **36. exd5 e4**, **37. Td4 Dd1+**, **38. Rf2 De1#**.

| | | |
|-----------|------|-----|
| 36 | | Ab5 |
|-----------|------|-----|

Diagrama 16



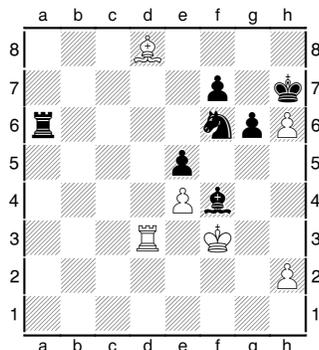
A partir de aquí, y con la sola excepción de algún comentario táctico específico, nos limitaremos a reproducir la partida hasta el final, en la seguridad de que la dicotomía de ataque versus contra-ataque ha quedado probada y de que, como mecanismo de defensa, nada es mejor que un ataque bien elaborado una vez conjuradas las agresiones y amenazas del oponente.

| | | |
|-----------|-----|-------|
| 37 | Ac4 | Txc4! |
|-----------|-----|-------|

John Nunn comenta: “Simple y efectivo. Las blancas sufren dos clavadas mortales.”

| | | |
|----|--------|-------|
| 38 | bxc4 | Axc4 |
| 39 | Ab6 | Ab4 |
| 40 | Tge3 | Dxd2+ |
| 41 | Rf3 | Axd3 |
| 42 | Dxd2 | Axd2 |
| 43 | Txd3 | Axf4 |
| 44 | Ad8 | Ta6 |
| 45 | Aband. | |

Diagrama 17



El abandono de Rotsagov era más que justificado. Pieza abajo y, con seguridad, un peón de menos, no tenía esperanzas para este final de partida.

Quien esto escribe disputó recientemente una partida por Internet conduciendo las piezas blancas en la que, precisamente dentro de la **Defensa Siciliana** en su **Variante del Dragón**, debió soportar un asedio a su enroque hasta que pudo repelerlo y disponer de una mejor coordinación de sus piezas en la consecución de un letal contra-ataque al enroque rival.

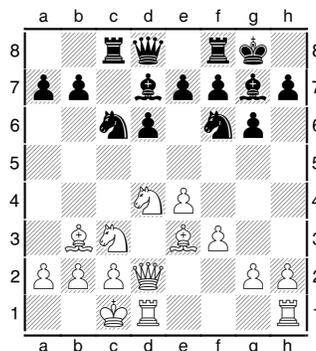
Ambos contendientes practicamos las primeras movidas de manual:

| | Blancas | Negras |
|----|---------|--------|
| 1 | e4 | c5 |
| 2 | Cf3 | d6 |
| 3 | d4 | cxd4 |
| 4 | Cxd4 | Cf6 |
| 5 | Cc3 | g6 |
| 6 | Ae3 | Ag7 |
| 7 | f3 | 0-0 |
| 8 | Dd2 | Cc6 |
| 9 | Ae4 | Ad7 |
| 10 | 0-0-0 | Tc8 |
| 11 | Ab3 | |

Tras esta típica secuencia, arribamos a la posición que se exhibe en el **Diagrama 18**,

posición que el lector, en caso de contar con una Base de Datos, podrá verificar en un sinnúmero de partidas y, a su vez, podrá advertir que las blancas lograron imponerse en algo más del 50% de ellas.

Diagrama 18



| | | |
|----|------|-----|
| 11 | | Ca5 |
|----|------|-----|

Más usual es **11. Ce5** con la idea de forzar el cambio del alfil de casillas blancas luego de **12. Cc4**. No obstante, nada erróneo hemos podido encontrar respecto de **11. Ca5** en toda la teoría consultada, por cuanto ese caballo conserva la opción de estudio y también la posibilidad de la captura del alfil en b3 pretendiendo debilitar la estructura de peones del enroque blanco, tal como acaeciera en la partida que estamos analizando.

| | | |
|----|----|-------|
| 12 | h4 | Cxb3+ |
|----|----|-------|

Mi rival conservaba aún la posibilidad de **12. Cc4**, **13. Axc4 Txc4** que prepara una conocida celada en caso de que el blanco apure **14. Ah6?** (sin haber logrado previamente abrir la columna “h”) mediante **14. Txd4!**, **15. Dxd4 Axb6+** cambiando torre por dos piezas menores.

| | | |
|----|------|-----|
| 13 | axb3 | Da5 |
| 14 | Rb1 | h5 |
| 15 | Tdg1 | e5 |
| 16 | Cde2 | Tc6 |

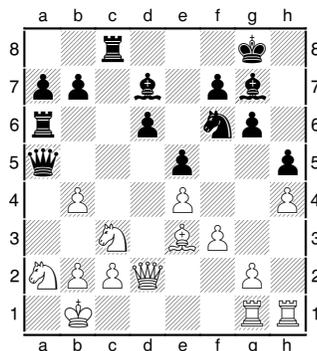
Comienza el asedio de las negras que intentan aprovechar la columna “a” abierta.

| | | |
|----|------|------|
| 17 | Cc1 | Ta6 |
| 18 | C1a2 | |

El caballo correcto para evitar el cambio de damas y conservar las aspiraciones de contra-ataque contra el rey negro.

| | | |
|----|------|------|
| 18 | | Tc8 |
| 19 | b4! | |

Diagrama 19



Y en el momento más crítico del ataque de las negras que amenazaban quitar la única defensa del punto a2 mediante Txc3, sobrevino el contragolpe que echó por tierra todas las pretensiones del segundo jugador. La dama negra tiene sólo dos casillas disponibles y eligió la más débil.

| | | |
|----|------|--------|
| 19 | | Dd8 |
| 20 | g4 | hxg4 |
| 21 | fxg4 | Cxg4?! |

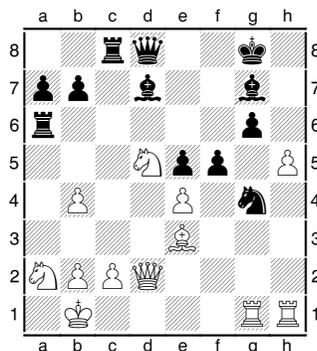
El sacrificio de peón de las blancas sólo es justificado por el ataque sobreviniente.

| | | |
|----|----|------|
| 22 | h5 | |
|----|----|------|

Comienza el asalto a la posición del rey negro. A excepción del caballo en a2, todas las piezas blancas encuentran su mejor coordinación.

| | | |
|----|------|-----|
| 22 | | d5 |
| 23 | Cxd5 | f5? |

Diagrama 20



En la desesperación, el negro comete un error fatal. Permite el letal ingreso del alfil blanco a g5.

| | | |
|----|------|-----|
| 24 | Ag5! | Df8 |
| 25 | Ce7+ | Rf7 |

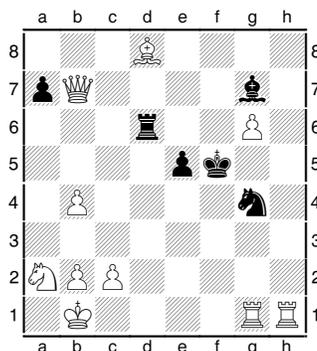
¡Única entendible! A 25. Rh7 o 25. Rh8 (amén de que a esta última 26. Cxg6+ gana la dama), 26. hxg6+ conduce al mate. Las posibilidades tácticas de las blancas parecen inacabables, pero su objetivo es dar jaque mate.

| | | |
|----|-------|------|
| 26 | Dxd7 | Td8 |
| 27 | Dxb7 | Tad6 |
| 28 | hxg6+ | |

Comienza la maniobra final.

| | | |
|----|-------|--------|
| 28 | | Re6 |
| 29 | exf5+ | Dxf5 |
| 30 | Cxf5 | Rxf5 |
| 31 | Axd8 | Aband. |

Diagrama 21



Mejor era, aunque ya sólo sea una cuestión de efectividad, 31. Df3+ Rxf6, 32. Txf4 Td4, 33. Axd8+ Txf4, 34. Dxf6+ Rf7, 35. Dd7+ Rg6, 36. De6+ Af6, 37. Dxf6#.

En síntesis, las blancas pudieron sostener una adecuada defensa ubicando sus piezas en un marco de mejor coordinación y, tras ello, comenzar un contragolpe que no pudo ser resistido por las negras.

Táctica-Medio Juego

El orden de los factores altera el producto

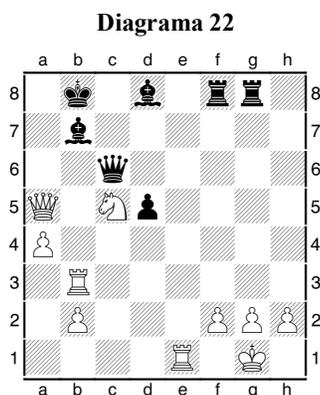
Desde nuestros primeros pasos en el terreno de la aritmética se nos inculcaba que el orden de los factores no altera el producto, una

verdad eterna para el terreno de esta disciplina que, casi como de vida llevamos a todos los aspectos de ella.

Sabemos, no obstante y por propia experiencia, que ello sólo es válido para la aritmética y que en la vida ciertos procesos secuenciales no pueden ser revertidos. La física inoculablemente nos revela la importancia del orden hasta en las cuestiones más nimias como, por ejemplo, prepararnos una taza de te donde la infusión es sólo factible si el agua ha sido herbida previamente.

En ajedrez, en muchas ocasiones ese orden secuencial no siempre es tan evidente y como prueba de ello valga reiterar la cantidad de trasposiciones que pueden producirse en una **Apertura** para arribar a una u otra variante. Sin embargo, y salvando las excepciones mencionadas, el orden de movidas es de suma importancia y, ocasionalmente, crucial a los fines perseguidos.

Aportaremos al lector dos contundentes ejemplos que nos supo ilustrar el genial Ludek Pachman en su obra “*Táctica Moderna en Ajedrez*”⁶. El primero corresponde a una partida que disputaron Denker y Yanofski, quienes arribaron a la posición del **Diagrama 22** luego de 38 movidas.



**Denker-Yanofski
Groninga, 1946
Juegan las blancas**

Podríamos decir que, desde una perspectiva material, las blancas tienen un peón de más pero, en verdad, es mucho más que ello: tienen la partida ganada, aunque ¡deben saber ganarla!

Tómese unos minutos y responda la siguiente pregunta: ¿cuál es la movida correcta que deben practicar inmediatamente las blancas? Para su mejor evaluación, le proveemos dos opciones:

- (a) **39. Cxb7**, o
- (b) **39. Txb7+**

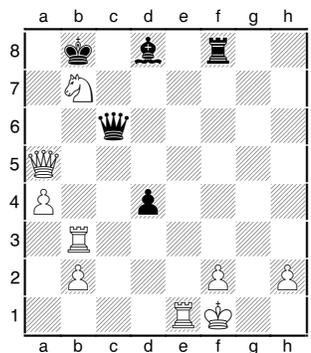
Pues bien. Si su respuesta fue la primera, Ud. seguramente imaginó la siguiente secuencia:

| | Blancas | Negras |
|-----------|---------|--------|
| 39 | Cxb7 | Axa5 |
| 40 | Cxa5+ | Rc7 |
| 41 | Cxc6 | Rxc6 |

Tras ello, la partida sigue ganada merced a la diferencia de cuatro peones que beneficia a las blancas. Efectivamente, su elección fue la de Denker, pero la respuesta de Yanofski no fue la esperada. Veamos:

| | Blancas | Negras |
|-----------|---------|--------|
| 39 | Cxb7 | Txg2+! |
| 40 | Rxg2 | d4+ |
| 41 | Rf1 | Tablas |

Diagrama 23



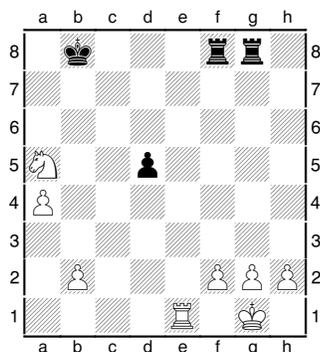
Las partes acordaron tablas ya que se produciría la repetición **41. Dh1+**, **42. Re2 De4+**, **43. Rf1 Dh1+**, etc.

Sin embargo, otro orden de movidas hubiese reportado la victoria para el primer jugador, empezando por la opción (b):

| | Blancas | Negras |
|-----------|---------|--------|
| 39 | Txb7+ | Dxb7 |
| 40 | Cxb7 | Axa5 |
| 41 | Cxa5 | |

⁶ Colección Escaques, Ediciones Martinez Roca, Barcelona, 1972.

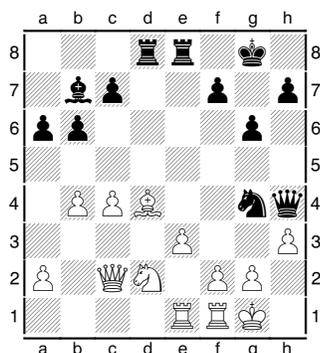
Diagrama 24



Con esta secuencia, la diferencia de calidad a favor de las negras es más que compensada por los cuatro peones de ventaja a manos del primer jugador.

El segundo ejemplo es algo más complejo y nace de la siguiente posición, a la que arribaron Flohr y Geller luego de la 22ª movida de las blancas (22. h3 ...):

Diagrama 25



Flohr-Geller
Campeonato de Ucrania, 1957
Juegan las negras

Nuevamente le pedimos que elija entre:

- (a) 22. Txd4, o
- (b) 22. Cxf2.

En la realidad, Geller optó por la opción (a), especulando con la siguiente secuencia:

| | Blancas | Negras |
|----|---------|--------|
| 22 | | Txd4 |
| 23 | exd4 | Txe1 |
| 24 | hxg4 | Txf1+ |
| 25 | Cxf1 | Dxg4 |

Con ello, amenazaría mate en g2 o, mínimamente, capturar el peón d4.

Sin embargo, para sorpresa de Geller, Flohr respondió de otra manera:

| | Blancas | Negras |
|----|---------|--------|
| 22 | | Txd4 |
| 23 | Cf3! | Axf3 |
| 24 | exd4 | |

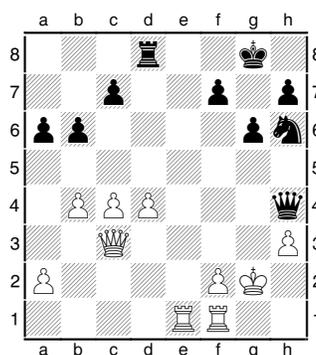
Con todo esto, el peón f ha quedado defendido por la dama.

| | | |
|----|------|-----|
| 24 | | Td8 |
|----|------|-----|

No servía 24. Txe1, a causa de 25. Txe1 Dg5, 26. Dc3! Ce3, 27. g3

| | | |
|----|------|------|
| 25 | Dc3! | Axg2 |
| 26 | Rxg2 | Ch6 |

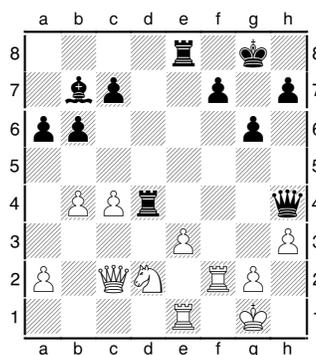
Diagrama 26



Sobre esta posición volveremos mas adelante. Veamos, ahora, el correcto orden de movidas que debió haber ejecutado Geller para obtener la victoria, el cual nace de la opción (b):

| | Blancas | Negras |
|----|---------|--------|
| 22 | | Cxf2! |
| 23 | Txf2 | Txd4 |

Diagrama 27



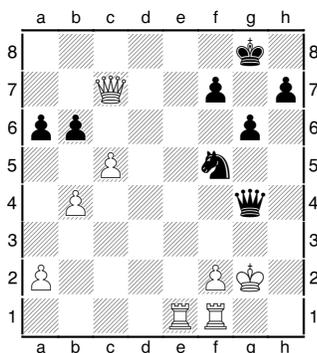
Recién ahora corresponde la captura del alfil blanco. Ya Flohr no podía **24. Cf3** a causa de **24. Axf3**, **25. gxf3** (no **25. Txf3** por **25. Dxe1+**) **Dxh3** con dominación negra, ni mucho menos **24. exd4** a raíz de **24. Txe1+**, **25. Cf1 Dxd4** con absoluta superioridad.

Curiosamente, la partida concluyó en tablas merced a un impensable error de parte de Flohr.

Volviendo al **Diagrama 26**, éste —debiendo haber movido la ganadora **27. d5**, prosiguió:

| | | |
|-----------|--------|-------|
| 27 | Dg3? | Cf5 |
| 28 | Dxc7 | Txd4 |
| 29 | c5 | Tg4+! |
| 30 | hxg4 | Dxg4+ |
| 31 | Tablas | |

Diagrama 28



Y las blancas no pueden evitar el perpetuo. Agrega Pachman: “*La falta cometida por Flohr pertenece a un grupo especial. Es muy corriente la emoción de los jugadores ante un inesperado giro favorable de la partida y en este caso Flohr quiso precipitar la simplificación proponiendo el cambio de damas.*”

Miniatura del mes

Contribución de **Julio Refay**

Aportamos en esta edición de **Cuadernos de Ajedrez** una bella miniatura que cuenta como protagonista al **Ataque Velimirovic**, concepto que fuera introducido en el capítulo de **Aperturas** como una de las alternativas a la **Variante Clásica** de la **Defensa siciliana**.

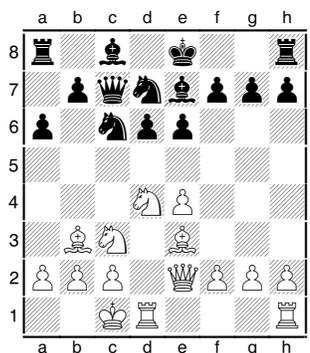
A.Suetin-R.Vogel
15° Berliner Summer
Berlin, 1997

| | Blancas | Negras |
|-----------|---------|--------|
| 1 | e4 | c5 |
| 2 | Ce2 | Cc6 |
| 3 | d4 | cxd4 |
| 4 | Cxd4 | Cf6 |
| 5 | Cc3 | d6 |
| 6 | Ac4 | e6 |
| 7 | Ae3 | Ae7 |
| 8 | De2 | Dc7 |
| 9 | 0-0-0 | a6 |
| 10 | Ab3 | |

Hasta aquí de acuerdo a la teoría, momento en el que Vogel juega con imprecisión.

| | | |
|-----------|------|------|
| 10 | | Cd7? |
|-----------|------|------|

Diagrama 29



Se realza la importancia del enroque en este momento. Aquí era imperioso **10. 0-0**, **11. f4 b5**, **11. Cxc6 Dxc6** con igualdad. La del texto provoca la excelente respuesta que produjo Suetin y que inicia el camino hacia la victoria.

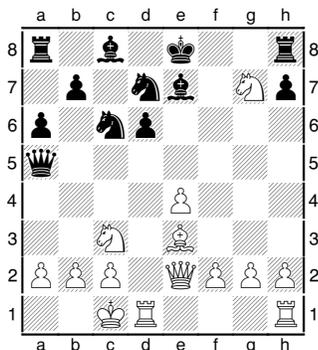
| | | |
|-----------|-------|------|
| 11 | Axe6! | |
|-----------|-------|------|

Si ahora **11. 0-0**, **12. Cd5 Dd8**, **13. Ah3 Te8**, **14. Cf5 Af8**, **15. Df3 Cce5**, **16. Dg3** con ventaja del blanco.

Es mejor **11. Cxd4**, **12. Axd7+ Dxd7**, **13. Axd4 0-0** y el negro so-brevive al ataque.

| | | |
|-----------|-------|------|
| 11 | | fxe6 |
| 12 | Cxe6 | Da5 |
| 13 | Cxg7+ | |

Diagrama 30



Si 13. Rf8, 14. Ce6+

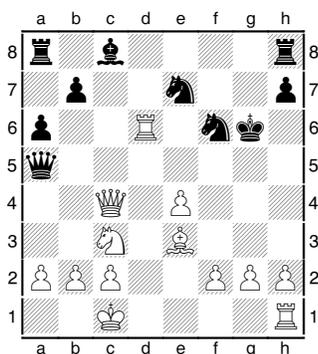
| | | |
|----|------|-----|
| 13 | | Rf7 |
| 14 | Cf5 | Cf6 |
| 15 | Dc4+ | Rg6 |

Acá no sirve 15. Ae6 a causa de 16.

Ch6+

| | | |
|----|-------|--------|
| 16 | Cxe7+ | Cxe7 |
| 17 | Txd6 | Aband. |

Diagrama 31



Si 17. Te8, 18. Cd5 Cexd5, 19. exd5 Ae6, 20. Dh4 Dxa2, 21. Dh6+ Igualmente, si 17. De5, 18. Dd3 Ceg8, 19. f4! De7, 20. Ac5!, ganando.

Por su parte, y concluyendo nuestro análisis, si 17. Td8, 18. Thd1 Tf8, 19. Rb1 Rg7, 20. Ad4 es conclusiva a favor de las blancas.

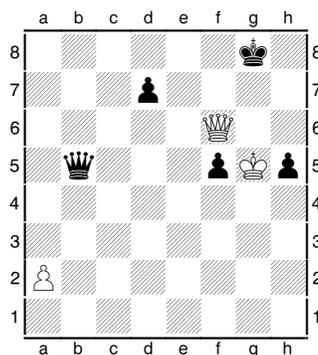
Finales

Subiendo las escaleras

Trataremos en esta oportunidad una elaborada manera en que, a pesar de la flagrante desventaja material, uno de los bandos logra un curioso mecanismo para dar mate a su rival.

Basamos esta lección en una composición que nos legara Alexei Troitzky (1866-1942) en su libro “*A selection of chess studies*” publicado el año 1934⁷.

Diagrama 32



Juegan las blancas y ganan

La ajustada posición del rey negro es la clave inicial de la maniobra que conducirán las blancas, pero será –precisamente- su peón torre el que, convertido en dama, comience la misma, una particular manera de “subir las escaleras”. Veamos:

| | Blancas | Negras |
|---|---------|--------|
| 1 | Rg6! | Dc6 |

Vista la respuesta de las negras, obligada por cierto para evitar el mate inmediato en g7 a fuerza de la clavada de la dama blanca, la movida inicial del primer jugador parece un suicidio pues –luego del forzado cambio- los peones negros lucen más cerca de la coronación. Sin embargo, siempre hay algo para analizar.

| | | |
|---|------|-----|
| 2 | Dxc6 | dx6 |
| 3 | a4 | f4 |

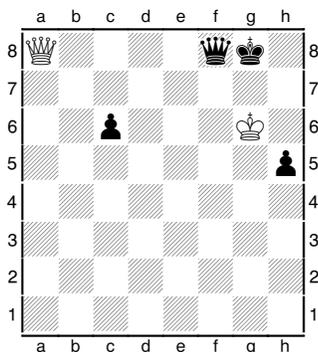
Así se inicia la frenética corrida de los peones hacia la coronación, pero –debe observarse- que las blancas lo logran dando jaque, lo cual parece no preocupar a las negras merced a que podrán interponer su propia dama, aquella

⁷ En verdad, la composición data del año 1930.

recién ungida, y -ante el cambio- asegurarse que el rey blanco es incapaz de dar alcance a cualquiera de los peones propios con aspiraciones de realeza femenina.

| | | |
|---|-------|------|
| 4 | a5 | f3 |
| 5 | a6 | f2 |
| 6 | a7 | f1=D |
| 7 | a8=D+ | Df8 |

Diagrama 33



Según se aprecia, las negras han coronado en primera instancia, pero el jaque de las blancas (tras su propia coronación) reclama una acción urgente como la indicada en el texto. Pues bien, si se produce el cambio de damas – tal como indicáramos en párrafos más arriba- las blancas están perdidas.

Sin embargo, hemos aseverado que ganan. ¿Cuál es el camino, entonces? Precisamente, la curiosa maniobra en que, dada la particular posición del rey negro y el hecho de que no puede utilizar la casilla f8 (ahora ocupada por su propia dama), la dama blanca comienza a *ascender por la escalera* con letales jaques.

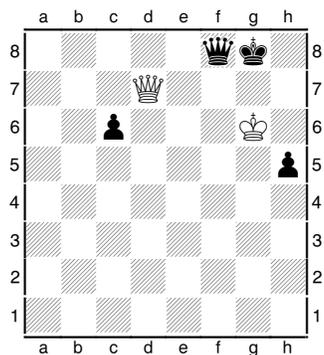
| | | |
|----|------|-----|
| 8 | Da2+ | Rh8 |
| 9 | Db2+ | Rg8 |
| 10 | Db3+ | Rh8 |
| 11 | Dc3+ | Rg8 |
| 12 | Dc4+ | Rh8 |
| 13 | Dd4+ | Rg8 |

¡Hermodiosa maniobra que, a la usanza con que nos ilustra Germán Gil en su columna de la presente edición: **Un jaque siempre queda bien**, ha conminado al rey negro a conformarse con las casillas g8 y h8 mientras la dama se movía como “subiendo una escalera”!

¿Y ahora? Ya no es posible **14. Dd5+** ¿Cuál fue el sentido de esta maniobra, pues? Precisamente el de rematar con la siguiente movida:

| | | |
|----|------|------|
| 14 | Dd7! | |
|----|------|------|

Diagrama 34



La precisión de la maniobra de las blancas es inmaculada. No solamente amenazan mate en h7 sino que, además, evitan cualquier posible jaque de las negras.

¡Hermodiosa concepción artística de Alexei Troitzky y hermodiosa lección de cómo agotar las opciones de jugada del oponente!

Historias y Anécdotas del Ajedrez

Contribución de Germán Gil

Diccionario de la jerga ajedrecística (Parte II)⁸

Concluimos, en esta edición, el glosario ajedrecístico, bien español por cierto, que el maestro Richard Guerrero incluyera como una donación de **Funchess** en su célebre página web “*Ajedrez espectacular*” la cual, como ya hemos mencionado, recomendamos fervientemente para los amantes de nuestro “deporte del pensamiento”. Proseguimos a partir de la letra “m”.

Mandar a las duchas: Jugada muy fuerte que deja al rival a borde del abandono.

Manita (ofrecer la...): Gesto que sigue inexorablemente ante una jugada definitiva o gana-

⁸ Con mi agradecimiento a **Funchess. Ajedrez divertido por haber cedido este material a ¡Ajedrez Espectacular!** Richard Guerrero

dora por parte del jugador que la recibe y que da por perdida la partida. En muchos casos viene precedida de un paro voluntario de la marcha del reloj por parte de éste mismo jugador y seguida de firmas mutuas en las planillas de los jugadores. Se usa también en este mismo significado y en un tono gracioso después de considerar una jugada definitiva en los análisis de una partida, dando a entender que la posición queda perdida por parte de uno de los bandos. Por ejemplo: "**Dh6** y (movimiento de extensión del antebrazo con la mano extendida, significando el abandono)".

Mano pesada: La tiene un jugador muy fuerte que no perdona los errores. Similitud sacada del boxeo.

Mate cochinerero: Dar mate en una sin que el contrario se haya apercebido de la amenaza.

Mate loco: 1. e4 g5, 2. d4 f6, 3. Dh5#.

Mazas: Jugador que se no pasa de la 4ª fila el 90% de la partida. En otras palabras, un verdadero "tocho".

Membrillo: Jugador introvertido, con problemas psicosomáticos, depresivo. Vamos, que no gana una ni queriendo.

Meter el cilindro: Dícese de la aplicación afortunada de una idea de apertura preparada en casa.

Meterse en: Seguir una determinada variante, a menudo complicada.

Miniatura: Partida en la que uno de los jugadores gana tras pocas jugadas.

Mirón Federado: Dícese del jugador presente en todos los torneos y que, aunque comenta las partidas de los maestros, nunca se le ve jugando.

Moisés: Jugador propenso a hacer tablas

Mover el tablero: Cuando alguien complica la posición.

No ver nada: Imposibilidad de calcular variantes.

Ojo y pon a tu puerta un cerrojo: Aviso a tu contrincante, en una partida amistosa de que su posición de rey es peligrosa.

Oops! I did it again: Popular canción de Britney Spears que se aplica al jugador que siempre pica en la misma caña.

Palo: Similar a **Dibujo**.

Pantxito: Este, al contrario que el membrillo, es un tipo alegre, extrovertido, amable con el contrario. Es el rival ideal que todos queremos tener delante.

Paquete: Jugador muy flojo. Se lo puede manipular como uno quiere.

Pardillo: Sinónimo de pichón, ser un jugador fácil de ganar.

¡Parezco Gil!: Comentario que hace el jugador que, mostrando una partida e intentando hacer una jugada, tira las piezas. Empezó como comentario utilizado en los clubs Congreso y UGA pero inexplicablemente se ha extendido por varias ciudades de España. El propio Gil (entrañable jugador y amigo) lo ha oído a gente que ni siquiera conoce!!

Peón gordo: Dícese del alfil que queda sepultado detrás de su cadena de peones por los siglos de los siglos.

Peón que vuela, a la cazuela: expresión utilizada en partidas amistosas, lógicamente, al capturar un peón enemigo.

Perro o perrete: Jugador que tiene el engaño y la falacia como norma de juego. Peligroso en todos los órdenes de la vida. Mantenerse alejado.

Picar: Caer en una celada planteada por el rival.

Pinche o piñón: Es el peón.

Pichi: Cliente. En Argentina se dice de alguien flojo en cualquier campo.

Pichón: Jugador muy propenso a sufrir en sus propias carnes los atracos.

Piedrosian: Jugador forfofo del ataque de las minorías, que se dedica a intentar pegar mate a nuestro inocente peón de c6. Juega el gambito de dama, seguro.

Ping-pong: situación que se produce cuando ambos contendientes están apurados de tiempo, sea cual sea el ritmo de juego de la partida. Recibe este nombre por la velocidad con la que se

juega y por los golpes que recibe el reloj, que recuerdan a los lances del tenis de mesa.

Pintura: Similar a **Dibujo**. Ganar haciendo un destrozo de la posición enemiga.

Pipa: Dícese del que sugiere jugadas espantosas, mientras dos jugadores disputan unas rapidillas.

Pirata: alguien conocido por salvar, o incluso ganar, muchas posiciones perdidas.

Pirateada: Sinónimo de **Robo** y **Atraco**.

Pirula: principalmente en partidas rápidas, obtener ventaja por medio de maniobras poco deportivas. Son pirulas clásicas situar una pieza entre dos casillas, adelantar los peones en los finales más casillas de las permitidas, girar o golpear el reloj para propiciar la caída de la bandera, etc.

Pirulero: jugador que practica la **Pirula**.

Pollo: en el ambiente ajedrecístico de Mallorca (no sé si también en otros sitios) suele utilizarse para designar lo mismo que la palabra **Pichón**. No hay certeza sobre el origen de la palabra, pero quizás tenga algo que ver que hace unos años había dos hermanos que jugaban bastante y que se apellidaban Polo, a veces de cachondeo se transformaba su apellido en "pollo", y luego se fue extendiendo la palabra hasta ahora.

Pollo (segunda acepción): Problema reglamentario que obliga a intervenir al árbitro.

Pocorreloj: Nombre popular del maestro ruso Pogorelov, muy ducho en apurarse de tiempo.

¡Prefiero seguir un poco más!: Forma educada de decir que no se acepta tablas ya que nuestra posición es ventajosa.

Pringar: perder una partida de ajedrez.

Protada: Dícese del emparejamiento hecho con **Protos** en el que la mayoría de jugadores salen perjudicados.

Protos: A pesar de tener nombre de buscador de Internet, se trata del programa informático estándar que suelen usar los árbitros de los torneos de ajedrez para emparejar a los jugadores siguiendo el sistema suizo. Así, si un jugador reclama al árbitro que el emparejamiento no tiene ninguna lógica, lo que pasa bastante a menudo,

recibirá con seguridad la respuesta "es lo que dice el Protos" o bien "El Protos nunca se equivoca". Los numerosos detractores de este programa lo suelen llamar "Potros", aludiendo a sus "salvajes" emparejamientos o incluso "Porros", aludiendo a lo que parece tomarse el programa antes de emparejar a los jugadores.

Puntal: Jugador que siempre puntúa en una competición de equipos.

Punto: No es lo mismo que Cliente. Puede aplicarse a uno mismo. Sacado del juego Punto y Banca (Baccarrat), donde el punto lleva las de perder. Si uno juega contra un jugador mucho mas fuerte, puede decir que hoy es punto.

¡Qué jugador!: Expresión con que se halaga una jugada de lujo. Traída del fútbol, donde se utiliza para un jugador que hace lujos (tacos, chilenas, gambetas, paredes, etc.).

Quedar africano: tener una posición perdida. Sinónimo de quedar palmera con un toque racista.

Rey en bolas: Tiene similitud con abrirse de patas. La diferencia reside en que esta situación puede haber sido provocada por la habilidad del contrario.

Robo: cuando alguien tenía una partida ganada y pierde por un error grave aprovechado por el rival.

Roca: Jugador muy sólido.

Rosco: Sinónimo de derrota.

Sacar del tablero: Sinónimo de inmortalizar.

Sacrificio: Entregar material a cambio de compensaciones posicionales.

Sacrilegio: Derivación aumentativa de **Sacrificio** aplicada en casos de esta última acepción en que la situación creada impresiona al adversario e indirectamente a sus "creencias" ajedrecísticas.

Salir a paseo o a bailar: también es el rey protagonista. Situación tragicómica. Trágica para el rey y cómica para el rival del dueño del rey.

San Patrás: mover tus piezas en retirada.

Sex machine, tira el rey: Cantar a tu contrincante, en una partida amistosa, que está perdido (con la música de la famosa canción pop).

Submarino: Práctica habitual en los torneos donde un jugador que jamás ha estado en las primeras mesas gana las últimas rondas y aparece en un lugar privilegiado de la clasificación sin haberse enfrentado a ninguno de los primeros.

Suicidarse: hacer una jugada que te hace perder la partida.

Suizo: No es un habitante de Suiza, ni un chocolate con nata. Sistema para emparejar a los jugadores en los torneos, de manera que siempre se enfrenten entre sí los que lleven la misma puntuación. Su dificultad radica en que no siempre los jugadores con una puntuación son pares, y en que hay que repartir equitativamente los colores (blancas/negras) de todos los jugadores.

Sutil: Jugada sibilina que se escapa a los ojos de los observadores y que es respondida con una larga reflexión por parte del contrario.

Tablas de la ley: Contestación en una partida amistosa a un contrincante que te pide tablas y con el cual tú no estás de acuerdo.

Tablifero: Obtener habitualmente el resultado de tablas.

Tacho: se le llama así al reloj. La similitud viene dada porque a los taxis se les llama tachos en Argentina. Por eso, cuando alguien pensó demasiado en una partida, se dice que "se comió el tacho".

Teórico: jugar las aperturas según la teoría. También afirman serlo los pichones después de perder una partida.

Tirarlas: Abandonar las piezas a su suerte. Algo así como ahí os quedáis que yo me voy...

Tirar la partida: hacer una mala jugada que te hace perder la partida.

Tirarse a la bebida: Tendencia natural de todo jugador que, al quedar en posición perdida, utiliza algún truco bobo para intentar atracar. Estos intentos suelen estar abocados necesariamente al fracaso más humillante.

Tirarse por la borda: hacer una jugada que te hace perder la partida.

Tocar el piano: Tocar varias piezas propias antes de realizar un movimiento, acostumbra a anteceder a un **Pollo**, con intervención arbitral.

Tocho: Jugador tremendamente sólido, vamos todo lo contrario a un **Pichón**.

Trabajar a tu adversario: ir haciendo las jugadas buenas en una posición superior.

Tren: Posición en la cual un bando ha dispuesto alfil y dama para amenazar potencialmente mate al rey enemigo.

Triciclo: sumar tres derrotas consecutivas en un torneo.

Truco: Golpe táctico.

Un jaque siempre queda bien: frase de uso extendido en algunos clubs que se pronuncia cada vez que se da un jaque en una partida amistosa. Puede ser especialmente irritante, según la cantidad de jaques que se reciban durante la partida. Hay quien la pronuncia también en competiciones oficiales, cosa que no recomendamos.

Ver fantasmas: Creer que tienes una posición inferior a lo real.

Verse el plumero: Celada cazada. La frase suele ir acompañada por una socarrona sonrisa del descubridor.

Zeitnot: caer en apuros de tiempo.