

CUADERNOS DE AJEDREZ



Horacio Sistac



Aperturas

Defensa Gruenfeld Línea Principal Variante Moderna del Cambio (con 7. Ae3)

Historia

Oportunamente¹ introdujimos esta defensa dentro de su **Línea Clásica** bajo la **Variante del Cambio**. Como afirmáramos en aquella ocasión, la disputa del control del centro tras la movida **1. d4** de las blancas, especialmente de la casilla e4, se efectúa aquí mediante **1. Cf6**, jugada que da origen a todo el complejo conocido como **Defensas Indias**.

La historia nos cuenta que estas defensas reciben tal nombre desde los orígenes mismos del ajedrez, cuando nuestro amado juego se practicaba en India en aquellas épocas primigenias en que no existía la posibilidad de que los peones avanzasen dos casillas en su movimiento de arranque.

Precisamente, el primer registro de la práctica de esta defensa data de 1855 cuando un jugador indio, Moheschunder Bannerjee, en una transición del **Ajedrez Indio** a las reglas del ajedrez actual, la aplicó contra John Cochrane en Calcuta.

La **Defensa Gruenfeld** fue concebida por el Gran Maestro vienés Ernst Gruenfeld (1893-1962), hacia 1922, con la idea de reforzar el contrajuego de las negras que propone su gemela, la **Defensa India de Rey**, y la introdujo con una resonante victoria en el Torneo de Viena de aquel año, nada más ni nada menos que, sobre Alexander Alekhine, quien años más tarde se convirtiese en Campeón del Mundo.

Recientemente² hemos abundado en los conceptos que subyacen en la respuesta no simétrica de las negras, precisamente a raíz de la movida del caballo rey de éstas, oportunidad en

la que analizamos los sistemas menores que nacen de ella toda vez que las blancas no practican **2. e4**

La respuesta blanca más usual es, justamente, **2. e4** con la particularidad, según veremos en el planteo, de que luego de una breve secuencia de movidas las negras producen un temprano avance del peón dama, con la idea de cambiarlo, precisamente, por aquél, de modo que toda la presión recaiga sobre el peón d4 (columna d abierta, alfil en el fiancheto dominando la gran diagonal y, eventualmente, el avance del peón alfil dama a c5).

Además de su creador, la **Defensa Gruenfeld** fue empleada exitosamente por contemporáneos como Alexander Alekhine, Efim Bogoljubow y Geza Maroczy.

Mas cerca de nuestros tiempos, jugadores de talla mundial, incluyendo Campeones del Mundo, la han utilizado regularmente como Vassily Smyslov, Mikhail Botvinnik y el inolvidable Bobby Fischer, cabiéndole precisamente a este último una célebre victoria sobre Donald Byrne ¡cuando Bobby apenas había cumplido los 13 años! Esta partida, que tuvo lugar en el Torneo Memorial de Rosenwald (New York, USA, Octubre 1956) fue bautizada como la “Partida del Siglo”.

Kasparov supo emplearla hasta el empecinamiento contra su histórico rival, Anatoly Karpov, en el Match por el Campeonato del Mundo de 1986, oportunidad en que se llevó a esta defensa a sus niveles máximos de exposición y análisis. En la actualidad, se suele ver a la **Defensa Gruenfeld** en todo torneo de prestigio, contando entre sus mejores expositores a jugadores como Vladimir Kramnik, Loek Van Wely y Peter Svidler entre muchos otros.

Planteo

La secuencia inicial de la **Defensa Gruenfeld**, como ya hemos enunciado, es la siguiente:

	Blancas	Negras
1	d4	Cf6

¹ Cuadernos de Ajedrez, Edición #9, Septiembre de 2008.

² Cuadernos de Ajedrez, Edición #44, Agosto de 2011.

2	c4	g6
---	----	----

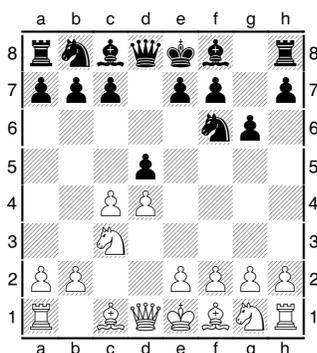
En este momento, dos alternativas principales, sin perjuicio de otras, se abren para las blancas mediante sendas movidas que, naturalmente, propenden al desarrollo de sus piezas:

- (a) **3. Cc3** ..., que se alinea con la línea que hoy estudiamos, o
- (b) **3. Cf3** ..., que puede derivar en otras líneas análogas o en transposiciones que conducen a otros tipos de sistemas defensivos.

Continuando con la primera de las opciones, y siendo el turno de las negras, éstas cuentan con dos conocidos caminos: (i) **3. ... Ag7** que nos conduce directamente a la **Defensa India de Rey** (especialmente cuando la respuesta blanca es **4. e4** ...) o (ii) **3. ... d5** que es el directo golpe al centro –según ya explicáramos- en lo que se conoce como **Defensa Gruenfeld**.

3	Cc3	d5
---	-----	----

Diagrama 1



El lector advertirá que, en el caso de la **Defensa India de Rey**, las negras no hacen ningún esfuerzo por evitar el centro de peones, ya que permiten **4. e4** ..., lo cual admiten con la idea de obtener alguna compensación a futuro, compensación que esperan lograr, en algún momento de la partida, mediante contragolpes sobre el centro de peones blancos³.

Por el contrario, la disputa de la **Defensa Gruenfeld** es inmediata, e incluso previo al emplazamiento del alfil en g7, razón por la cual han preparado el fianchetto.

Repetimos, por cuanto estimamos de enorme precisión, la experta opinión del GM Reuben Fine cuando diéramos tratamiento por primera vez a esta defensa⁴: “*Estrictamente hablando, la Gruenfeld es una rama de la India de Rey, pero el niño ya ha superado a su padre*”.

Línea Principal

A partir de aquí, la decisión del curso de la partida corresponde al primer jugador que podrá optar, entre varias, por alguna de las siguientes líneas conceptuales, todas con su propio valor estratégico:

- (a) **4. cxd5** ... que se encamina dentro de la **Línea Principal**, que puede conducirnos a alguna de las **Variantes del Cambio**;
- (b) **4. e3** ... con la simple, pero siempre saludable, mira de desarrollar las piezas;
- (c) **4. Af4** ... que conduce a agudas líneas, entre las que se encuentra el **Gambito Gruenfeld**. La famosa “Partida del Siglo” de Bobby Fischer se encaminó por estos carriles;
- (d) **4. Db3** ..., temprana extracción con el fin de ejercer presión sobre el peón dama rival. A este esquema se lo conoce como **Sistema Ruso**;
- (e) **4. Ag5** ... con la idea de liquidar el centro quitándole su mejor defensor (**Variante Taimanov**), y
- (f) **4. Cf3** ..., una jugada de desarrollo que suele encaminarse, por la vía de transposición, hacia cualquiera de las propuestas de todas la anteriores.

Continuando con la **Línea del Cambio**, la secuencia es:

4	cxd5	Cxd5
5	e4	Cxc3
6	bxc3	Ag7

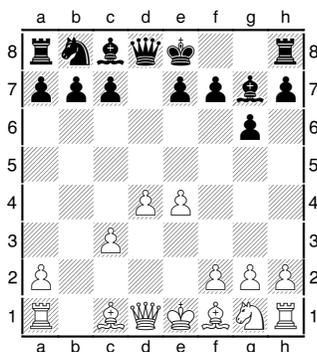
Dos grandes caminos bifurcan aquí:

- (a) la **Variante Clásica del Cambio**, que hemos analizado en su oportunidad o,
- (b) la **Variante Moderna del Cambio** que nace luego de **7. Cf3** ... y que será objeto de nuestro abordaje en la presente entrega.

³ Ver los conceptos de base en *Cuadernos de Ajedrez*, Ediciones # 9 y # 32 correspondientes a los meses de Septiembre 2008 y Agosto 2010 respectivamente.

⁴ “Ideas behind the chess openings” (Ideas detrás de las aperturas de ajedrez), David McKay Company, New York, 1943.

Diagrama 2



La posición del **Diagrama 2** podría ser considerada como la posición inicial de las **Líneas del Cambio**.

Variante Moderna del Cambio

Recordamos que en la **Variante Clásica del Cambio**, las blancas suelen extraer su alfil rey a c4 con la idea de que, una vez que su peón dama sea retado a duelo por las negras, puedan instalar el caballo rey, en su soporte, vía e2 (ya sin entorpecer al alfil) y no vía f3, con lo cual evitan la clavada que propina el alfil de casillas blancas del segundo jugador.

En la **Variante Moderna del Cambio**, se despreocupan de ello con el emplazamiento tradicional del caballo en f3, directamente mediante **7. Cf3** como ya hemos dicho⁵. Sin embargo, el blanco puede maniobrar en pos de una similiar disposición de sus piezas a la propuesta por esta variante pero tratando de evitar la molesta clavada. Por ello, es corriente que previamente preparen la defensa de su peón dama con una simple movida que, la teoría ha demostrado, tiene enorme agudeza:

7	Ae3
---	-----	------

Esta y la siguiente movida del primer jugador son la antesala de la maniobra que evita la mencionada clavada con miras a instalar el caballo en f3.

7	c5
---	------	----

La respuesta de las negras es coherente con su plan: intentar la ruptura del centro mediante el acoso al peón dama. La opción **7. Ad7** es calificada, desde una perspectiva estra-

⁵ La línea general sería: **7. Cf3 0-0, 8. Ae2 c5, 9. 0-0 cxd4, 10. cxd4 Cc6, 11. Ae3 Ag4** con una disposición similar a los lineamientos que seguimos en el análisis principal.

tégica, como una mala movida por cuanto, si bien pone en juego una pieza, traiciona el espíritu de la **Defensa Gruenfeld**.

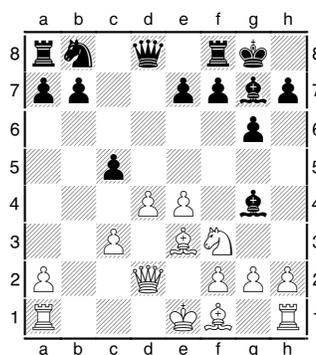
El GM Jonathan Rowson, quien ha escrito un soberbio libro⁶ en el tratamiento de esta defensa, hace una crítica de sí mismo tras haberla practicado en una partida contra Åkesson en el Torneo de Copenhague, en 1996, diciendo: “*¡Esta es, más bien, una embarazosa mala movida para alguien que ha estado predicando las virtudes de atacar el centro!*” Como agregado anecdótico, comenta: “*Escuché más tarde que Bent Larsen se estaba dirigiendo a la audiencia comentado esta partida en el salón de análisis, deteniéndose en este momento con un gesto desconcertado y dijo: ‘Tiene que haber alguna idea detrás de esta movida, pero yo no la veo’ El gran Danés ve la mayoría de las cosas sobre el tablero pero no me sorprende que no viera la idea aquí, ¡simplemente porque no existe!*”

8	Dd2	0-0
---	-----	-----

También es factible aquí **8. Da5** lo que las blancas suelen responder **9. Tb1** aunque existen otras valiosas opciones también. Rowson recomienda fervientemente esta línea contra el temprano **Ae3** de las blancas, pero admite que quien no se sienta cómodo con ello puede seguir tranquilamente los ruterros clásicos incrementado la presión sobre el peón sito en d4.

9	Cf3	Ag4
---	-----	-----

Diagrama 3



Las blancas han evitado la famosa clavada pero no pueden frenar la amenaza de las negras en el sentido de quitarle un defensor al peón dama.

⁶ *Understanding the Grünfeld*, Gambit Publications, Londres, 1999.

Una usual tentación del aficionado

No serviría **10. dxc5** creyendo ganar un peón a causa de **10. Axf3**⁷, **11. gxf3** y, finalmente, **11. Da5** (aquella tan recomendada movida de Rowson que ahora amenaza **Axc3** con lamentables consecuencias para las blancas), **12. Tc1 Cd7**, **13. Db2 Tac8!**

En este punto, las negras se despreocupan del peón b y razón tienen para ello, por cuanto si **14. Dxb7?** las negras quedan largamente superiores luego de **14. Axc3+**, **15. Txc3 Dxc3+**, **16. Ad2 Dxf3**, **17. Tg1 Cxc5** donde no solamente ostentan ventaja material sino que, además, han condenado al monarca blanco al centro del tablero, una ventaja que hemos abordado desde una perspectiva estratégica cuanto táctica en nuestra anterior entrega⁸.

Otra posible continuación, dentro de esta secuencia, sería **14. Db4** (en lugar de **14. Dxb7?**), a lo que seguiría **14. Dc7**, **15. Ae2 Cxc5** y la posición es favorable a las negras, a pesar de la pareja de alfiles rival, merced a la dañada estructura de peones del blanco.

Usuales continuaciones para las blancas

Volviendo a la posición del **Diagrama 3** y visto que no es recomendable la tentación de llevarse aquél peón, las blancas pueden obviar la doblada de peones con que se las amenaza mediante **10. Tb1**, **10. Tc1** o **10. d5**, o pueden evitarla mediante:

- (a) **10. Ae2**, o
- (b) **10. Cg5**

Conforme a la base de datos consultada, nos hemos sorprendido con que 2/3 de las partidas se desarrollaron a lo largo de la segunda de las opciones en tanto que 1/3 sobre la primera alternativa.

Analicemos, seguidamente, la **opción**

(a):

10	Ae2	Cc6
-----------	-----	-----

Hemos elegido esta continuación en virtud de que pretendemos mostrar al lector el espíritu de esta defensa en cuanto a la presión que se ejerce sobre el peón dama blanco. No

obstante, son también factibles **10. Da5** y **10. cxd4** como alternativas igualmente escogidas por los expertos.

En este momento, cuatro atacantes negros amenazan el peón dama blanco sostenido por cuatro defensores blancos pero, como se aprecia, uno de ellos, el caballo, puede ser eliminado.

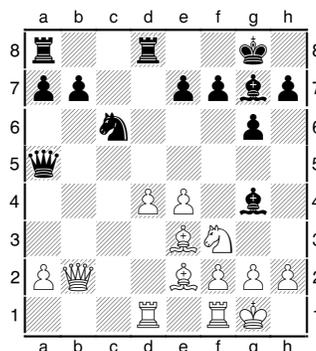
Sabemos que **11. dxc5** recibe como respuesta **11. Da5** con cierta ventaja para el negro. Interesante resulta **11. d5** pero luego de **11. Da5**, **12. Tc1 Tad8** las negras parecen estar cómodas. Para tener en cuenta es **11. e5** que parece interponer una cadena de peones en la diagonal que intenta dominar el alfil del fianchetto, pero luego de **11. cxd4**, **12. cxd4 f6!** el negro quiebra definitivamente ese esqueleto con igualdad. Finalmente nos queda:

11	Td1
-----------	-----	------

Las blancas agregan un defensor para ese peón.

11	Da5
12	0-0	Tfd8
13	Db2	cxd4
14	cxd4

Diagrama 4



La posición resultante es de equilibrio pero con enorme dinamismo ya que ambos bandos conservan sus propias posibilidades de ataque y contra-ataque.

A los fines de analizar la **opción (b)**, nos adentraremos en una famosa partida, la cual comentamos a continuación.

Una lucha de gigantes

Estamos seguros de no equivocarnos al título al referirnos a la 17ª partida que disputaron Anatoly Kárpov y Gary Kaspárov en su titánica

⁷ Existen largos análisis teóricos que recomiendan **10. Cd7** previamente a la maniobra del texto, lo cual escapa al alcance de nuestro abordaje.

⁸ *Cuadernos de Ajedrez*, Edición #46, Octubre de 2011.

lucha por el Campeonato del Mundo del año 1990 que se celebró entre las ciudades de New York y Lyons.

Partiendo del **Diagrama 3** y siendo el turno de Kárpov, éste procedió aprovechando que su caballo ya no se encuentra clavado.

10	Cg5!?
----	-------	------

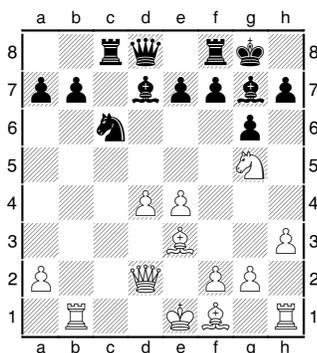
Aunque luzca extraña y el lector sienta que el caballo es aquí muy vulnerable, se trata de una interesante movida. Por lo pronto, si **10. h6, 11. h3!** deja a las blancas en cómoda situación, ya que si **11. hxg5**, entonces, **12. hxg4** dejando la columna h abierta a merced de la torre blanca.

10	cxd4
11	cxd4	Cc6

Vale aquí la misma consideración que en el párrafo precedente.

12	h3	Ad7
13	Tbl	Tc8!

Diagrama 5



Inconveniente sería aquí **14. Txb7?**, según expresa el propio Kárpov, a causa de **14. Cxd4, 15. Axd4 Axd4, 16. Dxd4 Tc1+!, 17. Rd2 Td1+!, 18. Rxd1 Aa4+** ganando la dama en una impresionante demostración de la falta de desarrollo de las blancas.

La posición del **Diagrama 5** presenta, a nuestro juicio, chances para ambos bandos.

Damos por concluido aquí el tratamiento de esta apertura pero continuaremos con el análisis de esta partida en el capítulo de **Estrategia** gracias a la importancia del anclaje en un determinado escaque, para el caso, la famosa casilla c4 en la **Defensa Gruenfeld**.

Estrategia

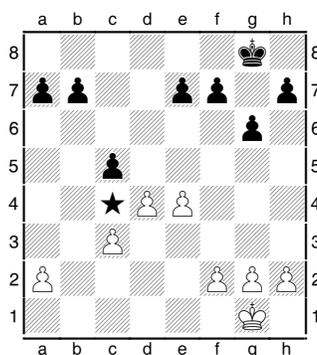
Anclaje en una casilla

En distintas oportunidades a lo largo de la vida de **Cuadernos de Ajedrez** hemos abordado la cuestión del dominio de una casilla. En ocasiones, nos hemos referido a ella como una casilla conjugada en el sentido de que conjugan sobre ella las fuerzas de varias piezas que actúan conjuntamente. Recordamos al lector aquella famosa partida que disputara el gran Capablanca contra un aficionado (que las crónicas luego identificaran como Marc Fonaroff) donde todo su plan enfocaba a la conjugación de potencial sobre el punto d6⁹.

El concepto de anclaje queda, por supuesto, comprendido dentro del de casillas conjugadas pero en un sentido más estricto. En verdad, decimos que una casilla queda anclada cuando, tratándose de un escaque conjugado, sirve de pivot para iniciar, desde él, el accionar sobre las huestes enemigas y no como objeto de ataque en sí mismo.

El particular esqueleto de peones blancos de la **Defensa Gruenfeld** en sus **Líneas del Cambio** nos permite, precisamente, desarrollar el concepto de anclaje. Como puede apreciarse a partir del **Diagrama 6**, que describe la estructura típica de estas líneas, la casilla c4 no puede ser dominada ya por ningún peón blanco a menos que se produzca algún cambio en b3 por el cual el blanco capture mediante **axb3**

Diagrama 6



Por esta razón, la lucha de las negras por convertir este escaque en un bastión desde el cual operar suele convertirse en una corriente postura estratégica del segundo jugador. En palabras de los expertos, la casilla c4 sirve de

⁹ *Cuadernos de Ajedrez*, Edición #15, Marzo de 2009.

ancla, comunmente, al caballo negro aún sobre el tablero con el debido sostén de otras fuerzas.

Jonathan Rowson expresa: “En verdad, la considero [a la casilla c4] una de las mayores bazas estratégicas de la **Gruenfeld** porque en cierto sentido la posición de las blancas está irremediabilmente dañada desde un punto de vista estructural y es, a menudo, difícil para el blanco prevenir que el negro obtenga un bastión seguro en este puesto de avanzada.”

Si bien compartimos la aseveración de Rowson, también creemos que las blancas cuentan con un fuerte centro de peones el cual, eventualmente, podría hacerse camino. Precisamente, una de las ideas estratégicas de las blancas detrás de la **Defensa Gruenfeld** es la de hacer valer este centro, muchas veces, intentando crear un criminal suelto merced a la superioridad numérica que ostenta¹⁰.

Volviendo a la posición del **Diagrama 5** y a aquella famosa partida entre los gigantes del tablero, Kárpov y Kaspárov, mostraremos la importancia estratégica de esa casilla de anclaje para las negras.

La partida prosiguió:

14	Cf3	Ca5!
15	Ad3	Ae6!

Un conciso comentario de Kárpov nos exime de mayor abundancia: “Las piezas negras se han agrupado firmemente en torno del punto c4. Es una regla en muchas variantes de la **Gruenfeld** que el dominio de c4, en ausencia de debilidades orgánicas de los peones, garantiza contra-juego a las negras.” En efecto, tres piezas negras conjugan en el punto c4.

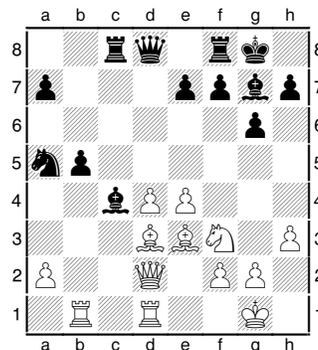
16	0-0	Ac4
-----------	-----	-----

Parece tentadora **16. ... Cc4** que pone al caballo de la banda en acción, pero –en verdad- termina siendo inferior gracias a **17. Axc4** y **18. Tfc1 ...** a partir de lo cual las blancas terminarán cambiando el alfil de casillas negras por su par del rival en tanto que el alfil del segundo jugador sito en c4 demostrará su falta de efectividad.

17	Tfd1	b5?!
-----------	------	------

¹⁰ En otra oportunidad, cuando volvamos a dar tratamiento a la **Defensa Gruenfeld**, abordaremos este concepto posicional.

Diagrama 7



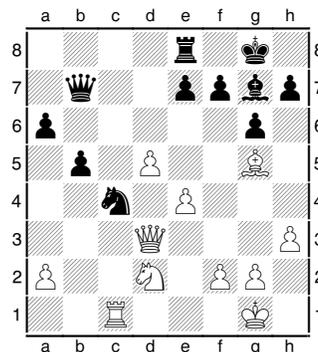
Kárpov, certeramente, indica en este momento de la partida: “Esto pareciera estar bastante en orden; el negro refuerza su bastión en c4. Pero al hacerlo, comete un significativo error posicional; de aquí en adelante, la cadena de peones en el flanco dama se vuelve vulnerable y le provoca un buen número de preocupaciones. La modesta **17. ... b6!** hubiese sido más apropiada.”

18	Ag5!	...
-----------	------	-----

Amenazando **19. Axc4** **20. Db4** **Cd6**, **21. e5 ...** y la ganancia de un peón a la siguiente movida.

18	...	a6
19	Tbc1	Axd3
20	Txc8	Dxc8
21	Dxd3	Te8
22	Tc1	Db7
23	d5	Cc4
24	Cd2!	...

Diagrama 8

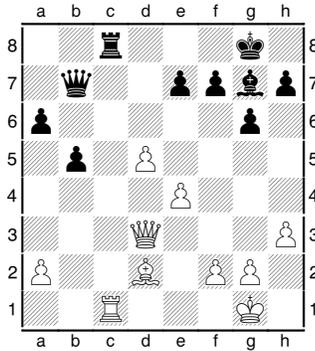


Nuevamente recurrimos al experto análisis de Kárpov y sus sentimientos respecto de la casilla c4 en la **Gruenfeld** tras la práctica de su última movida: “El factor clave de la estregia

blanca. Desalojando la última pieza en c4, toman el control de tan vital columna.”

24	Cxd2
25	Axd2	Tc8

Diagrama 9



Y así arribamos al momento en que la estrategia da paso a la táctica, temática que continuaremos –siguiendo esta misma partida- en el próximo capítulo.

Táctica-Medio Juego

Momento de acción táctica

Partimos, pues, del **Diagrama 9**, donde no existen diferencias materiales, donde ambos alfiles son útiles (el alfil blanco luce más activo) y donde la disputa de la columna c revela equilibrio de fuerzas.

Ciertamente las blancas ostentan un mejor centro de peones pero es de esperar que cuando el alfil negro se instale en e5 haga su contribución para controlarlo, claro está, en la medida en que no pueda ser echado por los peones blancos. La mayoría de peones negros en el flanco dama puede significar una pequeña ventaja para el segundo jugador si, y sólo si, se produjese la simplificación total de material, algo que las blancas seguramente evitarán convirtiendo a tal ventaja en despreciable.

En fin, todo hace presumir que el equilibrio parece inquebrantable y que la partida se conducía a unas inexorables tablas. Sin embargo, la genialidad de Kárpov sorprendió a Kaspárov con una movida, en apariencia, intrascendente pero que, en verdad, configura el inicio de una maniobra táctica cuyas consecuencias fueron, precisamente, iniciar el camino hacia la victoria de las blancas.

26	Tc6!
----	------	------

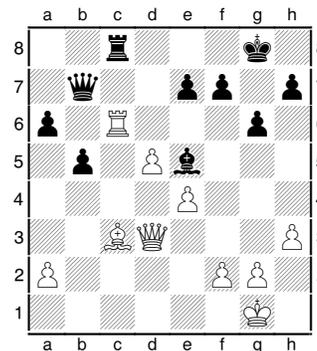
Reproducimos, seguidamente, un notable comentario de Jonathan Rowson a esta movida de Kárpov: “*Un devastante golpe para el negro y una buena advertencia para futuros exponentes de la Gruenfeld; cuando ud. piensa que está disputando la columna c sin peligros, mire bien alrededor ante la disponibilidad de buenas casillas de entrada para las blancas.*”

Como dijimos, la simplificación sólo hubiese contribuido a convertir una ventaja potencial en una ventaja actual. Sin embargo, la del texto amenaza (i) una combinación de efectos letales o, en su caso, (ii) una victoria sencilla, aunque trabajosa. Veamos:

- (i) la combinación letal se produciría si **26. Txc6, 27. dxc6 Dxc6?, 28. Dd8+ Af8, 29. Ah6** y el negro no tiene forma de evitar el jaque mate;
- (ii) el camino simple a la victoria, aunque extenso, sobrevendría luego de **26. Txc6, 27. dxc6 Dc7, 28. Dd7 Ae5, 29. Ah6 Dxd7, 30. cxd7 Ac7, 31. e5! a5, 32. Rf1 b4, 33. Re2 a4, 34. Rd3** (asegurándose dar alcance a los peones enemigos del flanco dama) **Ad8, 35. Rc4 Aa5, 36. h4 Rh8, 37. Af8** y la casilla e7 pertenecerá al alfil blanco para sostener la coronación.

26	Ae5
27	Ac3!

Diagrama 10



27	Ab8
----	------	-----

Desventajosa hubiese sido **27. Txc6** a causa de **28. dxc6 Dc7, 29. Axe5 Dxe5, 30. Dd8+ Rg7, 31. c7 Da1+, 32. Rh2 De5+, 33. g3**

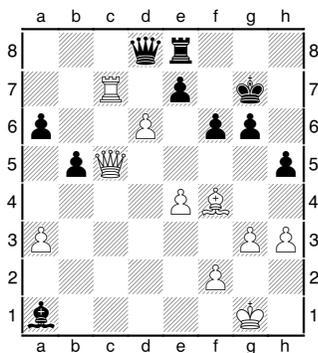
Db2, 34. Rg2 y, con el rey a salvo de cualquier jaque, la coronación es el próximo paso.

28	Dd4	f6
29	Aa5!	Ad6
30	Dc3	Te8
31	a3!

Kárpov revela su visión mediata del juego con un simple comentario y, porqué no decirlo, también gracioso para una personalidad tan circunspecta como la que siempre expresa: “¿Porqué apurarse? El fruto madurará a su debido momento.”

31	Rg7
32	g3	Ae5
33	Dc5	h5
34	Ac7	Aa1
35	Af4	Dd7
36	Tc7	Dd8
37	d6!

Diagrama 11



Nuevamente incluimos un risueño comentario de Kárpov en este punto: “La agonía mortal de las piezas negras, asfixiándose en los bordes del tablero, ahora comienza.”

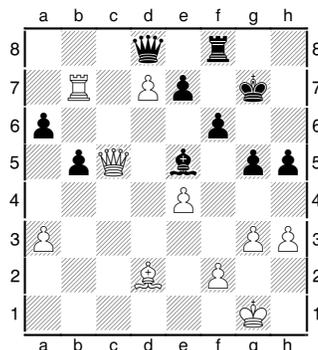
Agregamos nosotros que la posición de Kaspárov ya era sumamente crítica. Lo suficiente como para haber abandonado aquí, aunque su orgullo no se lo permitiese.

37	g5
38	d7	Tf8
39	Ad2	Ae5
40	Tb7	Aband.

Lógicamente, y a partir del **Diagrama 12** que se inserta en la siguiente columna, si **40. h4, 41. Aa5 Dxa5?, 42. Dxe7+ Rg6** (a **42. Tf7, 43. Dxf7+** sería conclusiva), **43. De8+ Tf7, 44. Dxf7+** y luego las blancas co-

ronan con jaque a la descubierta y ganan la dama negra.

Diagrama 12



Como cierre de esta partida, Rowson concluye: “Una hermosa paradoja; ¡para ganar la dama negra, el blanco debe sacrificar la suya!”

Miniatura del mes

Contribución de **Julio Refay**

Nos complace en esta oportunidad, aprovechando el tratamiento dado a la **Defensa Gruenfeld** a lo largo de los capítulos de **Apertura, Estrategia y Táctica/Medio Juego**, hacer nuestra contribución con una bella miniatura. Nos referimos a la partida que disputaron Yury Dokhoian y Valeriy Neverov en Uzhgorod en el año 1987.

Dokhoian Y. – Neverov, V. Uzhgorod, 1987

	Blancas	Negras
1	d4	Cf6
2	c4	g6
3	Cc3	d5
4	cxd5	Cxd5
5	e4

Se puede jugar también **5. Cf3 Ag7, 6. e4 Cxc3, 7. bxc3 c5** con iniciativa.

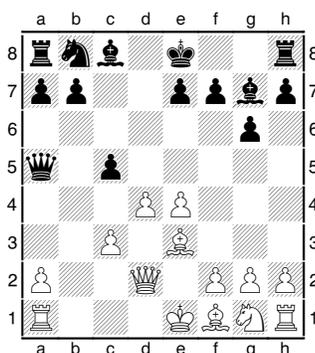
5	Cxc3
6	bxc3	Ag7
7	Ae3	c5!
8	Dd2

Acá parece mejor **8. Cf3** continuando con el desarrollo; a la que sigue igual **8. Da5** del negro como en la partida.

8	Da5
----------	------	-----

He aquí la que nuestro director mencionara, en el capítulo de **Aperturas**, como la movida preferida de Jonathan Rowson, en lugar de **8. 0-0**, y, agregamos, de muchos otros grandes exponentes del ajedrez mundial. La posición es la que sigue:

Diagrama 13



9	Tb1	a6
10	Ad3	Cc6

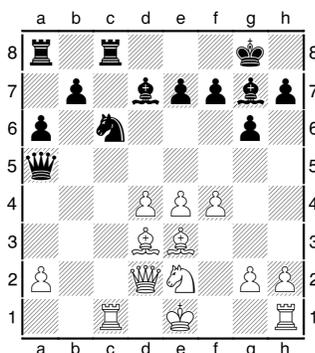
Incrementando la presión sobre d4.

11	Ce2	0-0
12	Tc1

Pérdida de tiempo.

12	Ad7
13	f4	cxd4
14	cxd4	Tfc8

Diagrama 14



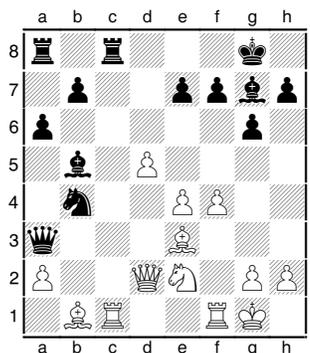
Aquí se podían cambiar las damas en d2, obligando al blanco a tomar con el rey. Pero las negras buscan más...

15	d5
-----------	----	------

Tratando de aliviar la presión pero...

15	Cb4
16	0-0	Da3
17	Ab1	Ab5

Diagrama 15



La presión es muy molesta.

18	Ac5?
-----------	------	------

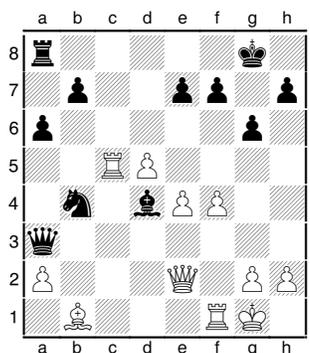
Error que pierde la partida.

18	Txc5!
19	Txc5	Axe2!

El detalle que no vió el blanco.

20	Dxe2?	Ad4+
21	0-1	

Diagrama 16



La ganancia de material que obtendrán las negras es indiscutible y, por ende, el abandono del primer jugador más que justificado.

Finales

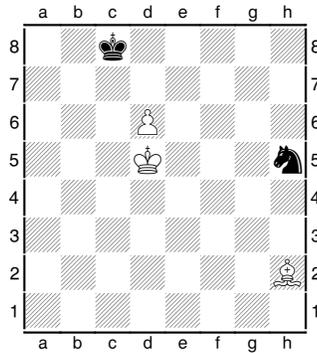
¿A quién le toca mover? (Parte II)

Cerrando esta temática, es decir aquella relativa a que en la etapa del final de la partida su resultado puede depender de quién deba efectuar la siguiente movida, de modo que en un caso signifique la victoria y en el otro la salvación por la vía de las tablas, completamos el abordaje de esta cuestión con una serie de ejemplos algo más complejos que los que dieran origen a la misma.

Analizaremos, seguidamente, la lucha que sostienen un caballo versus un alfil donde, además, uno de los bandos es acompañado por un peón en condiciones de lanzarse a la coronación.

En el primero de los ejemplos, el peón pertenece a las huestes del alfil. Recurrimos también a un estudio de Müller y Lamprecht.

Diagrama 17



Juegan las blancas y ganan
Juegan las negras y tablas

Veamos el caso en que jueguen las blancas:

1	Ae5!
---	------	------

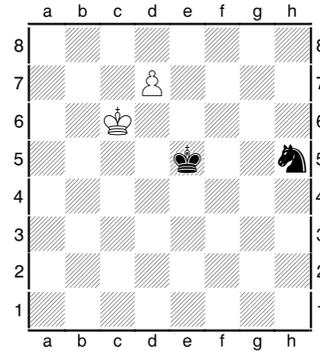
Aprovechando el caballo rival en la banda, las blancas juegan para inmovilizarlo definitivamente.

1	Rd7
2	Rc5

Preparando un plan que incluye el abandono del alfil.

2	Re6
3	Rc6	Rxe5
4	d7

Diagrama 18



Y como se aprecia en el diagrama, el caballo no puede dar alcance al peón que se encamina hacia la coronación.

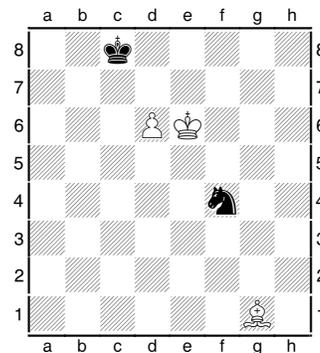
Pero si juegan las negras, su caballo se convierte en una pieza sumamente activa y capaz de capturar al peón. Una posible secuencia, partiendo del **Diagrama 17**, sería la siguiente:

1	Cf6+
2	Re6	Cd7
3	Re7	Cb6
4	Ag1	Cd5+

Si 4. Ae5 Rb7!, 5. Re6 Rc6 y si el caballo es atacado por el alfil blanco, aquél servirá de bloqueo del peón suelto.

5	Re6	Cf4+
---	-----	------

Diagrama 19

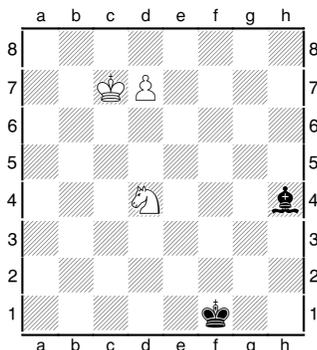


Y ahora, si el rey retorna a e7, el caballo hará lo propio a d5 con jaque, pero si intenta ir a la caza del equino con, por ejemplo 6. Rf5, entonces el rey negro enfrenta al criminal suelto mediante 6. Rd7 y no hay forma de desalojarlo de allí mientras existan movidas de caballo para el segundo jugador.

Veamos, seguidamente, otro ejemplo del estilo pero en el cual el peón de ventaja fa-

vorece a quien ostenta el caballo en su debate contra el alfil rival.

Diagrama 20



Juegan las blancas y ganan
Juegan las negras y tablas

Queda claro que la única opción de las negras es mantener su alfil en la diagonal d8-h4 apesto a capturar el peón en caso de que éste se disponga a coronar.

Sin embargo, si las blancas logran interponer el caballo en esa misma diagonal, sostenido –claro está– por su rey, la coronación sería factible.

Apreciemos, en primera instancia, el caso en que la movida corresponda a las blancas.

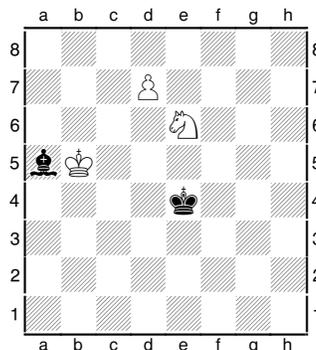
1	Cc6	Re2
---	-----	-----

1. **Ag3+** sólo beneficia el plan del primer jugador ya que luego de 2. **Rd8**¹¹ el monarca irá al escaque e8 pudiendo interponer, según sus planes, el caballo en e7. Si, por ejemplo, 2. **Af2** 3. **Ce7** preparando 4. **Rc8** o 4. **Re8**, según sea el caso, e interponer el caballo en c7 o en e7.

2	Rd6	Ag3+
3	Rd5!	Ac7
4	Cd4+	Rd3
5	Ce6	Aa5
6	Rc5	Re4
7	Rb5

Toda esta secuencia desemboca en el **Diagrama 21** que exponemos en la siguiente columna.

Diagrama 21



Ahora el alfil está copado pero su retiro de la diagonal a5-d8 implica la inmediata coronación del peón blanco.

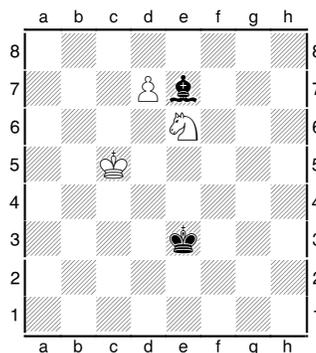
Sin embargo, muy distinta es la historia en caso de que corresponda mover a las negras. Salvo un error, éstas deben tratar de ubicar su alfil en d8 y, ante el ataque del caballo, conservar la posibilidad de optar por cualquiera de las dos diagonales: a5-d8 o d8-h4 según convenga. Veamos una posible continuación:

1	Rf2
2	Cc6	Re3
3	Rd6	Ag3+
4	Rc5	Ac7
5	Cd4	Ad8

Primer paso consumado: el alfil ha logrado emplazarse en d8.

6	Ce6	Ae7+
---	-----	------

Diagrama 22



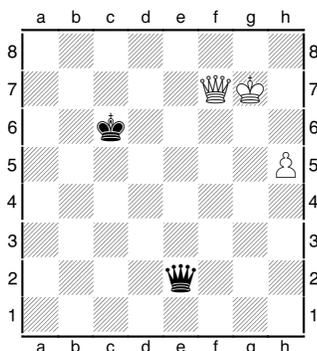
Y se podrá jugar eternamente, pero el alfil negro conservará el control de la casilla d8 y la coronación, aunque posible, sucumbirá siendo imposible al blanco dar mate apenas con un caballo.

¹¹ Análisis con ordenador revelan que 2. **Rb6** es ligeramente mejor.

Nos eximimos de desarrollar un final de torres, una por bando, donde hay un peón que ostenta la posibilidad de coronar. Remitimos al lector a *Cuadernos de Ajedrez*, Edición #25, Enero de 2010 en la cual el Ing. Carlos Parodi didácticamente nos ilustrara acerca de *La Posición de Lucena*.

Para concluir, mostramos un final de damas en el que uno de los contrincantes cuenta con un peón extra lanzado hacia la coronación.

Diagrama 23



Juegan las blancas y ganan
Juegan las negras y tablas

Siendo el turno de las blancas, la clave consiste en avanzar el peón cautamente y, ante un jaque rival, interponer la dama también con jaque. Por lo tanto, el plan de las negras será quitar su rey de la fila 6ª para evitar el forzado cambio de damas.

1	h6	Rc5
2	h7	Dg2+
3	Dg6	Db7+
4	Rh6

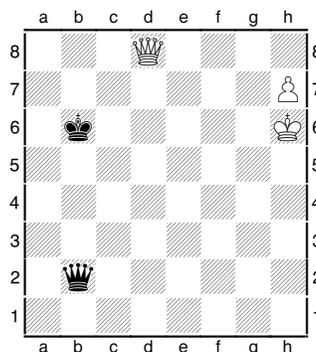
Ahora 4. Dh1+ se encontrará con el problema antes descrito pues 5. Dh5+ obliga al cambio de damas.

4	Db2
---	------	-----

Deteniendo el avance del peón hacia la inmediata coronación. Ahora el plan de las blancas consiste tratar de llevar su dama a la 8ª fila mediante sucesivos jaques y, tras ello, coronar. Por ejemplo:

5	Df5+	Rb6
6	De6+	Rb7
7	Dd7+	Rb6
8	Dd8+

Diagrama 24



El rey negro debe ahora mover y a continuación se produce 9. h8=D y las blancas se impondrán fácilmente.

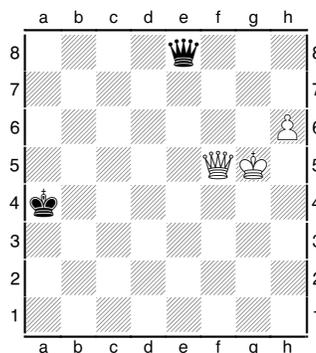
Sin embargo, cuán distinta es la situación si el turno correspondiese a las negras. El plan de éstas, al igual que en el caso anterior, es el de evitar que ante un jaque las blancas interpongan su dama también con jaque obligando, así, al cambio. Lo primero, pues, es quitar al rey de la 6ª fila y evitar, luego, la posibilidad de un jaque de las blancas que toque también la dama.

1	Rb5
2	Df5+	Ra4!
3	H6	De7+

Si 4. Df7, entonces, 4. Dg5+, 5. Rh7 (a 5. Dg6 De7+ nuevamente) Dg4 pacientemente con pronóstico de tablas.

4	Rg8	De8+
5	Rh7	De7+
6	Rg6	De8+
7	Rg5

Diagrama 25



Inteligentemente el blanco trata de alejar su rey, dejando libre el sendero del peón, buscando un error de las negras de modo que, tras un jaque de dama, pueda interponer la pro-

pia a su vez con jaque. Sin embargo, la excelente ubicación del monarca negro en a4 hace, de no mediar un error del segundo jugador, imposible la pretensión blanca.

El desarrollo de todas las posibilidades ocuparía infinitas páginas, por lo que nos eximimos de continuar sin dejar de aseverar que el pronóstico es tablas siempre que las negras se las ingenien para dispensar un jaque al rey blanco evitando, a toda costa, que la dama blanca se interponga con jaque a su rival y, por lo tanto, forzar el cambio de reinas, en cuyo caso la victoria quedaría asegurada a manos del primer jugador.

Historias y Anécdotas del Ajedrez

Contribución de Germán Gil

Sigamos, pues, con los léxicos... (Parte II)

Ofrecemos al lector, tal como fuera nuestro compromiso en la anterior entrega de *Cuadernos de Ajedrez*, la conclusión del argot ajedrecístico que supiéramos extraer de **META-JEDREZ: EL ARGOT DEL AJEDRECISTA**¹²

J

- **Jugable**: Que existe la posibilidad de ser jugado. De nuevo en el argot ajedrecístico se aumenta el significado, puesto que en realidad, cualquier movimiento de piezas que se pueda realizar es estrictamente jugable. Lo que se quiere indicar en ajedrez es que dentro de las alternativas razonables que existen, la “jugable”, aunque aparentemente pueda no ser la más clara, es digna también de ser tenida en cuenta.

L

- **Lamentable**: Que infunde tristeza u horror. Puede no ser considerado un término propiamente del argot, pero se escucha con frecuencia cuando se comenta una jugada o una partida en

su conjunto. El que realiza la calificación de lamentable suele poner cara de pena a la vez que habla.

- **Ligera** (ventaja): Según el diccionario, “leve, de poca importancia y consideración”. En ajedrez, la ligera ventaja no es tan leve ni de tan poca importancia: no hay que tomarse esta ligera ventaja demasiado a la ligera, porque puede ir a más.

M

- **Machacar**: Golpear una cosa para quebrantarla o deformarla. Está claro que en ajedrez el significado pasa por no dar ninguna oportunidad al contrario y acabar por la vía rápida. Es un verbo tomado de otros deportes, y que parece propiamente un símil boxístico, propio de los ajedrecistas que conciben el ajedrez (salvando las distancias físicas) como un pariente relativamente cercano del boxeo.

- **Meter** (un g6, un a4): Término tomado del lenguaje futbolero. Aunque la importancia de la acción no sea la misma, no se puede obviar que puede provenir de “meter un gol”. Hacemos referencia con estos términos a una jugada que hace daño al contrario: colocar una pieza en una buena casilla o avanzar un peón bien dentro ya del campo rival: son jugadas que, como mínimo, poseen la categoría de “duras”. Como un balonazo¹³ bien dado.

- **Meter la caballería**: Con ecos del general Custer y del Séptimo de Caballería. Algo excéntrica la frase en el argot, pero que tiene su mérito: no tanto por lo sutil como por lo gráfico. Sin tampoco querer descubrir las Américas, su significado es el de colocar los caballos en casillas idóneas para atacar.

- **Molesta** (jugada): Molesto es lo que causa enfado, fastidio, desazón o inquietud de ánimo. Quizás en ajedrez las jugadas molestas no causan estos estados emocionales tan intensos, pero sí obligan a prestar toda la atención posible al que las soporta.

- **Muerta** (posición): Evidentemente, cuando la posición está muerta, la partida no se ha acabado, pero objetivamente hay pocos chances de que se decante la situación para uno de los dos bandos. Mejor pactar tablas. Si ponemos excesivo empeño en resucitar una posición muerta, puede ocurrir que después nos arrepintamos de

¹² Enviado por [montero](#) el 18/11/2006 14:24:08 (1516 Lecturas) Artículo de Juan Antonio Montero. Secretario General del Club de Ajedrez Linex-Magic de Extremadura, Campeón de España por Equipos. Con la colaboración de Rosario Luengo Rivera. Filóloga.

¹³ En Argentina, diríamos “pelotazo” (G.G.)

haber insuflado vida nueva. Como le ocurrió a aquél que creó a Frankenstein.

N

- **Natural** (jugada): Dos acepciones nos interesan del diccionario: perteneciente a la naturaleza o conforme a la cualidad o propiedad de las cosas, y hecho con verdad, sin artificio, mezcla ni composición alguna. Estos dos significados, actuando en conjunción, definen a la perfección lo que es “natural” en ajedrez.

- **Novedad**: Cosa nueva. El ajedrecista aumenta el significado añadiéndole un matiz de eficacia: para aspirar a la categoría de “novedad”, el movimiento debe ser obligatoriamente bueno o cuando menos, interesante. Si es nuevo pero es dudoso o sospechoso, puede perder perfectamente el calificativo de novedad y pasar a ser considerado directamente como flojo, o en el peor de los casos, carroña. La novedad se refiere normalmente a innovaciones en la apertura.

O

- **Ortodoxo**: Opinión o creencia en su sentido más recto. Los principios ajedrecísticos no son inmutables, y el estilo de juego actual poco tiene que ver con el de hace cincuenta años. Sin embargo, se puede oír sobre algunas jugadas que son poco ortodoxas o “no muy ortodoxas”, porque van en contra de los principios más lógicos. Hay una delgada frontera entre lo que es no muy ortodoxo y lo simplemente “sospechoso”.

P

- **Penosa** (jugada): Penoso es aquello que causa pena o que tiene gran dificultad. En el juego del ajedrez, sólo causa pena esta jugada a quien la hace. Puede dar pena también a los que miran la partida, en el sentido de que es penoso que se hagan ciertas jugadas. En muchas ocasiones, una jugada penosa es inevitable por causa del desarrollo de una partida, que para el bando más débil se desarrolla de auténtica pena.

- **Permitir**: No impedir lo que pudiera o debiera evitarse. Es el significado exacto. Cuando se permite una jugada contraria a nuestros intereses, a veces ocurre porque actuamos sin la debida diligencia, pero en otras ocasiones sucede porque no se puede actuar de otra forma.

- **Plan**: Proyecto. A medida que se profundiza en el estudio del ajedrez, se entiende mejor la

necesidad de trazarse un plan o varios planes durante el transcurso de una partida. Encaja bien con la idea de proyecto. Tener un plan, por tanto, está muy bien, y sería incluso excelente tener uno también para cuando haya acabado la partida, pero esto ya en quinta acepción del diccionario. (Porque según éste, “tener un plan” puede significar también tener un ligue¹⁴).

- **Ponerse de moda**: Uso, modo o costumbre que se estila durante algún tiempo. Si el ir a la moda con excesivo entusiasmo en la vida normal puede indicar cierta carencia de criterio propio, ir a la moda en ajedrez suele ser más inteligente, porque las líneas o variantes de moda suelen ser las que más se estudian y trabajan en ese momento determinado. Es conveniente en ajedrez, al igual que ocurre con la vestimenta y con los peinados, no andar a la moda de diez años atrás.

- **Profilaxis**: La única acepción del diccionario dice que es la “preservación de la enfermedad”. La metáfora ajedrecística parece muy adecuada: son jugadas o acciones dirigidas a prevenir problemas futuros. “Dar un aire” (en sentido ajedrecístico, claro está), puede ser una jugada profiláctica.

- **Profiláctica** (jugada): La que puede preservar de la enfermedad, o sea, de complicarnos la partida. Nada que ver con el utensilio denominado profiláctico, que es muy distinto, aunque también prevenga ciertas cosas.

R

- **Ridículo** (hacer el): Si alguien queda en ridículo o hace el ridículo por su rareza o extravagancia, nos puede provocar risa. ¿Quiénes pueden hacer el ridículo en ajedrez? Lo hacen las piezas y algunas personas. Están haciendo el ridículo en el tablero, por ejemplo, peones aislados y doblados, alfiles perfectamente taponados por piezas propias, caballos retirados de la vida activa por estar colocados en casillas absurdas... Realmente, el vocabulario ajedrecístico es bastante despiadado con lo que se aleja del ideal de la perfección.

S

- **Sana** (posición): En segunda acepción, “seguro, sin riesgo”. Nuevamente un término perfectamente escogido. Produce bienestar físico y

¹⁴ En porteño, un “levante” (GG).

mental tener la convicción de que nuestra posición está bien sana.

- **Sencillo** (jugar): Según el diccionario, es aquello que no tiene artificio ni composición, y referente al estilo, que carece de adornos. El argot del ajedrecista aumenta el significado: además de carecer de adornos –y también de no buscarse complicaciones innecesarias-, las jugadas que se realizan cuando se juega “sencillo” son correctas y eficaces.

- **Seria** (jugada): Sin engaño o burla, doblez o disimulo. Ver “jugar serio”.

- **Serio** (jugar): Real, verdadero, sincero; sin engaño o burla, doblez o disimulo. Esta acepción encaja a las mil maravillas con la aspiración última del ajedrez: la búsqueda de la verdad. La seriedad hace referencia al juego, no a la persona: un ajedrecista puede estar sentado absolutamente serio y con el ceño fruncido, y a la vez estar haciendo continuamente chistes, bromas y algo de ridículo sobre el tablero. Un comentario bastante destructivo, que cercena cualquier posibilidad de análisis y que además no suele ser muy bien acogido por el receptor, consiste en decir sobre determinadas jugadas o sobre la partida en general, “esto es poco serio”.

- **Sospechosa** (jugada): De acuerdo con el diccionario, sospechoso es aquello que da fundamento o motivo para sospechar o hacer mal juicio de ello. La propia “apariencia” de la jugada es la que, sin necesidad de análisis, da motivos para sospechar de su idoneidad. La jugada “sospechosa” es claramente inferior a la simplemente “dudosa”.

- **Submarino**: Sumergible. Afortunada metáfora ajedrecística: dicese de aquel o de aquella que en un torneo, y normalmente amparado por el sistema suizo de competición, cuando se hallaba sumergido en las profundidades de la clasificación, emerge entre los primeros puestos en la última o penúltima rondas, sin demasiados méritos y para sorpresa del personal.

T

- **Tangado**: Un jugador es tangado cuando en una posición claramente superior, ha sido inducido a cometer un error ya sea mediante ardidés o por fomentarse un exceso de confianza. El que es tangado suele pasarlo mal al final de la partida. Realmente, se siente un incomprendido.

- **Tangador**: Se denomina así al jugador que con más frecuencia de la recomendable suele estar perdido y que salva muchas de sus partidas por una mezcla de tenacidad, ardidés y algo de fortuna.

- **Tangar**: Familiarmente, engañar, estafar. Es un término no muy usual en el lenguaje cotidiano, pero de moda ya desde hace tiempo en el ajedrez. Con un matiz incluso más contundente, también se emplea el verbo “atracar”.

- **Tema** (hay “tema”; **temático**): El diccionario define este término como asunto o materia. La locución “hay tema”, remite a términos ajedrecísticos clásicos que constituyen materia de estudio en los libros de ajedrez (temas): la clavada, la descubierta, el jaque doble. Curiosa e inteligente pirieta verbal, imposible de desentrañar para los profanos¹⁵.

- **Típico**: Modelo, ejemplar. En ajedrez se dice de la maniobra o del plan que se plantea o se ejecuta siguiendo pautas establecidas y cuya idoneidad está ya demostrada: por ejemplo, el clásico ataque de minorías. Coincide este significado ejemplarmente, valga la redundancia, con el que indica el diccionario. Muy lejos del uso erróneo que se hace en el lenguaje cotidiano, donde se traduce lisa y llanamente por “habitual”: “Lo típico, llegó, y se pidió una cerveza”. O también: “Lo típico, se sentó, y al rato ya perdía una pieza”.

- **Tocar o tocando**: Llegar a una cosa con la mano, sin asirla. Cuando en ajedrez nos referimos a “tocar”, lo que se dice realmente “tocar”, no se toca nada. Es puro argot, vedado a los no iniciados: este “tocamiento” es una amenaza no premeditada impropia de considerarse como tal: un caballo que se mueve y en cuyo radio de acción se halla la dama contraria, una torre colocada en una casilla y en cuyo camino se encuentra sin proteger un peón... Normalmente se toca dentro de un conjunto de acciones encaminadas a llevar a cabo un plan o una idea: el objetivo es otro, pero en su preparación o ejecución se amenazan tangencialmente piezas.

- **Tomar**: Coger, aunque no sea con la mano. Una alternativa a los términos ajedrecísticos “capturar” o “comer”. Curiosamente, se em-

¹⁵ Nuestro director de *Cuadernos de Ajedrez*, ante la evidencia, aún oculta, de algún tema táctico que sea promesa de una red de mate o decisiva ganancia material, suele pronunciar: “aquí hay olor a asado”, una pictórica referencia a una costumbre bien argentina que percibimos el olor de la carne, en su proceso de cocción, como un perfume que nos abre el apetito.

plea sobre todo cuando una pieza contraria puede capturarse con más de una pieza nuestra: tomar de caballo o tomar de peón. Tiene un error sintáctico incorporado, puesto que invariablemente se hace acompañar por la preposición “de” en vez de “con”, que sería lo correcto.

- **Toque** (jugar al): Proveniente del omnipresente fútbol: tal y como se recibe la pelota, se la envía a otro compañero. En el significado ajedrecístico también está presente esta cierta idea de automatismo: se realizan las jugadas sin pensárselo mucho en apariencia. Realmente, solo juegan “al toque” dos clases de jugadores, y con efectos completamente distintos: los muy buenos, porque efectúan estos movimientos por pura técnica e intuición, o los muy malos, porque realmente no tienen mucha idea de ajedrez.

- **Tranquila** (posición): Tranquilidad implica sosiego y paz. Se adapta bien a lo que se quiere decir, aunque en ajedrez la paz y el sosiego pueden no durar mucho, solo algunos movimientos. Podríamos nosotros matizar un poco más y redefinir la posición tranquila como aquella que en principio está exenta de riesgos.

- **Tranquilo** (jugar): De la persona tranquila dice el diccionario “que es aquella que se toma las cosas con tiempo, sin nerviosismos ni agobios”. No es lo mismo en ajedrez jugar con tranquilidad o tranquilamente que “jugar tranquilo”. Se acota aquí el significado: el que juega “tranquilo” no se deja llevar por las prisas ni por el atolondramiento, pero sí tiene cuidado con el tiempo, como cualquier hijo de vecino. En ajedrez hay que jugar con nervio y no olvidar que el tiempo no es precisamente el gran aliado del ajedrecista.

- **Truco** (jugar al): Truco es el ardid o trampa que se utiliza para el logro de un fin. El significado que para el ajedrecista tiene esta palabra es algo distinto: quien juega al truco emplea ardid y trampas, pero suelen ser ingenuas y normalmente terminan empeorando la posición, sobre todo cuando se utilizan contra buenos jugadores. Jugar al truco durante los apuros de tiempo es una opción a tener en cuenta.

- **Truquero o truquetero**: Es el que tiene a su cargo una mesa de trucos, según el diccionario. Nuestro argot utiliza esta palabra para definir al que juega “al truco”. Aunque bien mirado, la mesa en la que juega el truquero perfectamente podría considerarse como una mesa de trucos. No es el jugador catalogado como truquero el que goza de mayor consideración en el gremio.

U

- **Única** (jugada): Lógicamente, el significado ajedrecístico no se ciñe al que nos da el diccionario: aquello que solo admite una posibilidad. Como bien sabe hasta el más tierno aprendiz, son muchos los movimientos posibles de que disponemos cuando nos toca mover. Por tanto, el argot ajedrecista aumenta el significado de único: es en realidad “el único movimiento razonable” en ese momento.

V

- **Ventana**: “Abertura más o menos elevada sobre el suelo, que se deja en una pared para dar luz y ventilación”. Cuando un ajedrecista dice “ventana”, hace referencia al peón que se mueve en el enroque para prevenir el penoso mate del pasillo. Por esta ventana saldría el rey en el caso de que torre o dama tuvieran a bien aparecer por la octava dando jaque.

Deseamos que haya gustado de este argot ajedrecístico. Nos atrevemos, asimismo, a hacer una pequeña contribución de nuestra propia cosecha.

Para quienes luchamos e intentamos conservar la pureza de nuestro hermoso idioma, no podemos dejar de notar que la primera vez que vimos el signo “?” o, peor aún “??” a continuación de una jugada, creímos advertir que su comentarista (o a quien correspondiera la inclusión de este símbolo) se estaría haciendo una pregunta acerca del motivo de la misma.

No menor ha sido nuestra sorpresa cuando se nos explicó su verdadero motivo, lo cual —obviamente— nos eximimos de relatar aquí, pero sí de dar nuestra propia interpretación, especialmente cuando insertamos alguno de esos símbolos a continuación de una de nuestras movidas dentro de la partida: “?” vendría a significar, “¿cómo pude cometer ese error!” y “??” “¡en verdad, doy asco!”

Hasta la próxima.