



Lo Mejor de la Revista El Ajedrez Español



Nº22

Notas de Rubén Fine

Jugada en el Torneo de Syracuse (E.U.)
Agosto 1934

BLANCAS: Mario Monticelli

NEGRAS: Rubén Fine

DEFENSA CARO-KANN

1.e4 c6

2.d4 d5

3.♘c3 ...

Una línea que ofrece más ventajas contra la Defensa Caro-Kann es indudablemente: 3.exd5 cxd5 4.c4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♙g5, como se jugó en el match Botvinnik-Flohr.

3... dxe4

4.♘xe4 ♙f5

5.♘g3 ♙g6

6.♘f3 ...

Jugar 6.h4 h6 no es detener al negro.

6... e6

7.♙c4 ...

Este alfil no tiene colocación efectiva en tal escaque ; habría sido mejor llevarle a d3.

7. ... ♘f6

8.♙e2 ♘bd7

9.♘e5 ♘xe5

10.dxe5 ♘d7

El negro sigue amenazando ♙a5+, ganando un peón.

11.f4? ...

Después de esta jugada, es indudable

que el negro tiene mejor juego. Era necesario 11.O–O, con lo que se habría obtenido una posición igual.

11... ♙c5

12.♙b3 ...



Como prueba de que el juego blanco se encuentra dificultoso, van los siguientes análisis.

A 12.♙d2 podía haberse contestado 12. ... ♙xc2 con perfecta seguridad.

A 12.♙c3, seguiría 12. ... ♙b6! 13.♙xc5 ♙xb2, y el blanco no tiene compensación del peón.

Monticelli indicó, acabada la partida, que podía seguir: 12.f5, pero después de 12. ... exf5 13.c6 O–O! 14.exd7 ♙xd7, el negro tiene un ataque ganado.

Sin embargo, 12.b3, era ligeramente mejor que la jugada del texto.

12... a5!

Excelente movimiento, contra el cual

no hay respuesta satisfactoria. Si 13.♔d2 a4 14.♔c4 ♕xc2. También 13.♔c3 ♖b6 14.♔xc5 ♜xc5.

13.a4 ♖b6

La atractiva jugada 13...♔b4+! puede ser refutada a la larga con 17.f5! Por ejemplo: 13...♔b4+!; 14.c3 (también 14.♔d2 ♜c5 15.♔c4 ♖xd2+ 16.♖xd2 ♔xd2+), 14...♜c5 15.♔c2 ♜d3+ 16.♔f1 ♔c5 17.f5!

14.♔d2 O-O-O

15.♜f1 ...

Si 15.O-O-O ♔d4, seguido de ♜c5, dejando al blanco indefenso.

15... ♔b4!

16.O-O-O ...

16.c3?, es malo, a causa de 16. ... ♔xc3! Relativamente, es mejor 16.♔xb4 ♖xb4+ 17.♖d2 ♜c5 18.♖xb4 axb4. No obstante, el juego negro se muestra manifiestamente superior.

16... ♜c5!



Si ahora 17.♔xb4 ♖xd1+ 18.♖xd1 ♜xb3+ 19.cxb3 ♖xb4, y el blanco está perdido.

17.♖e3 ♔d3!

18.cxd3 ♜xb3+

19.♔c2 ...

Si 19.♔b1 ♜xd2+ 20.♔a2 ♖xe3 21.♜xe3 ♔xd3, y gana.

19... ♔c5

20.♖h3 ...

O 20.♖e1 ♜d4+ 21.♔c1 ♖b3 22.♜e3 ♖xd3, y mate al siguiente movimiento.

20... ♜d4+

21.♔c1 ...

Y si 21.♔b1 ♖b3, ganando rápidamente.

21... ♖b3

1-0

Y el blanco se rinde, porque si 22.♜e3 ♖xd3, y mate en dos.

