

7 Al Rey atacante, colóquelo de preferencia delante del Peón; si no es posible, entre el Peón y el Rey defensor.

8 Al Rey defensor, sitúelo delante del Peón que avanza; si no se puede colóquelo al lado del Peón o pisándole los talones.

9 Si tiene a su contrario en posición "zugzwang" (palabra alemana que significa: "Obligación de jugar". Es una posición en que el contrario, teniendo todas sus piezas protegidas, deja de protegerlas porque le toca jugar. Es decir: está obligado a jugar y perder), no le dé oportunidad proporcionándole algún movimiento salvador; puede ser fatal para usted.

EN GENERAL

El ajedrez es un juego en el que se avanza con estudio y práctica; lo uno sin lo otro, no le permitirá salir de una conformista mediocridad.

Estudie las aperturas de moda; pero no las juegue ciegamente o de memoria. Capte la idea y juéguelas según su leal saber y entender.

Que cada posición sea para usted un motivo de estudio, de concienzudo análisis. No pierda partidas por pereza o por miedo.

No subestime, pero tampoco sobrestime a su adversario. Si lo subestima, puede darle el susto de su vida o adjudicarle una dolorosa derrota. Si lo sobrestima, ya está usted vencido antes de empezar. Es mejor, en esas circunstancias que no empiece; no tiene caso.

Es preferible jugar una o dos partidas por semana, con toda capacidad y cuidado, que tres o cuatro diarias empujando piezas. Esto puede crearle, y de hecho le crea, una lamentable superficialidad. Pero si es usted un asiduo de su club, juegue siempre partidas que le sirvan como motivo de análisis. Siempre es bueno saber por qué se gana; pero principalmente por qué se pierde.

El contenido de un libro de ajedrez, bien digerido, tiene más valor que leer diez libros superficialmente.

Si pertenece a un club, asista siempre que pueda y trabaje en beneficio de su club y del ajedrez.

Si participa en un torneo, no se achique porque pierde. No abandone la competencia; muestre su espíritu deportivo. Si pierde siempre, es porque sus adversarios son mejores que usted y jugando contra ellos, puede aprender mucho. Ahora que, si pierde porque no pone en el juego toda su capacidad o su atención, corríjase, y los triunfos posibles llegarán a mejorar su posición, y los que juzgue imposibles o difíciles, podrá conseguirlos con ardor combativo.

Recuerde que todas las diversiones cuestan, y si es el ajedrez su diversión favorita, ¿por qué no pagar la cuota de su club que suele ser módica?. ¿Cuántas veces paga usted cincuenta o más pesos por asistir a una corrida de toros, o a una pelea de box, o simplemente los desembolsa en una "parrandita" que luego le deja muy mal sabor de boca y una "cruda" (curda) mayúscula?.

Si es el ajedrez el amor de su vida, dele calor; practíquelo, enséñelo, difúndalo.





El maestro CARLOS TORRE en 1925, cuando participó brillantemente en el Torneo de Moscú. Las partidas jugadas por nuestro más grande ajedrecista, son conservadas en la URSS como modelos dignos de estudio. A continuación, la partida que el maestro Torre ganó al ex campeón del mundo Dr. Emanuel Lasker, conocida por "La Lanzadera" o "El Molino de Moscú".

PARTIDA

JUGADA EN EL TORNEO DE MOSCÚ. 1925.

Defensa Irregular

Carlos Torre Dr. E. Lasker.
Blancas Negras

1. P4D	C3AR
2. C3AR	P3R
3. A5C	

Aquí se puede jugar igualmente: A4A, P3R, P3CR, o también CD2D. Queda por probar cuál es la preferible.

3.	P4A
---------	-----

La más enérgica; menos fuerte sería P3TR (partidas Capablanca-Nimzowitsch, Nueva York, 1927, y Janowsky-Alekhine, Mannheim 1914), o P3CD (partidas Jöhner-Alekhine Dresden, 1923; Marshall-Alekhine, Nueva York, 1927) en fin A2R (partida Marshall-Vidmar, Londres 1927).

4. P3R	
--------	--

Muy mala sería P3AD, como lo ha demostrado la partida Marshall-Capablanca (Nueva York, 1927); por el contrario, el Gambito Wagner 4. P4R da algunas probabilidades a las blancas a pesar de los malos resultados de la partida Wagner-A. Steiner (Londres, 1927). Torre la ensayó en Mariembad 1925 contra Samisch.

4.	PxP
---------	-----

Samisch contra Janowsky, Mariembad 1925, desarrolló aquí el CD a 3A, la que no parece buena jugada, porque el caballo se desarrolla mejor en 2D. Otra tentativa D3C se contesta mejor con la maniobra 5. D1AD de Teichman; por el contrario, el sacrificio de peón: 6. CD2D (partida Helling-Reti, Berlín 1928), no es del todo correcto.

5. PxP	A2R
6. CD2D	P3D
7. P3A	

En otra partida jugada en el mismo torneo por Torre contra Grunfeld, las blancas continuaron aquí con 7. A3D, P3CD; 8. 0-0 A2C; 9. TIR.

7.	CD2D
8. A3D	P3CD
9. C4AD	A2C
10. D2R	D2A
11. 0-0	0-0
12. TR1R	TR1R
13. TD1D	C1A

Aquí se pierde el valor del desarrollo del caballo dama a 2D (en vez de 3A); se llega a la defensa del flanco del rey.

14. A1A	C4D
15. C5C	

Jugada prematura, pero característica de Torre. Debía retirarse desde luego el caballo dama a 3T, para no permitir el avance del PCd que destruye el flanco dama de las blancas.

15.	P4C
----------	-----

Una inexactitud; debía retirarse el AD, porque ese alfil era precioso hasta para el ataque emprendido por las blancas. Pero no quieren perder un solo tiempo.

15. C3TD	P5C
17. PxP	CxP
18. D5T	AxC
19. AxA	CxA
20. TxC	D4T
21. P4CD	

Una hermosa jugada que quiere obligar a la dama a abandonar la quinta línea y que defiende la TR sin pérdida de tiempo (DxPC; 22. C2A).

21.	D4AR
----------	------

Un grave error que pierde una jugada importante. Debía jugarse en seguida D4D, y las blancas se encontrarían con dificultades para hallar una feliz continuación de ataque. Amenazadas de mate, deberían resignarse a 22. D4C (22. T3C, P3TR) con la amenaza de jugar en seguida C1C y C3AD. Ahora obtienen un fuerte ataque que se merecen con toda justicia.

22. T3CR	P3TR
----------	------

Esta "gaffe" es la única que hace perder la partida, que todavía podía sostenerse con C3C por ejemplo. Después de la jugada del texto, las blancas fuerzan el gane por medio de una brillante combinación.

23. C4A D4D

Las blancas ganaron una jugada más llevando el caballo sin pérdida de tiempo en vista de la terrible amenaza CxPD. Si hay una enseñanza que sacar de esta partida, es que se pierda por pérdida de tiempo por parte de las negras, a la cual se opone el juego precipitado del joven maestro mexicano. El tiempo es el elemento esencial "del ajedrez", sobre todo del ajedrez moderno.

24. C3B D4C
25. A6A!!

Brillante jugada. Para el éxito de esta combinación, a cuya base se encuentra el jaque a la descubierta, se ha necesitado que la dama de las negras no esté defendida, lo que explica las últimas jugadas de las blancas.

25.	DxD
26. TxP jaq.	R1T
27. TxP jaq.	R1C
28. T7C jaq.	R1T
29. TxA jaq.	R1C
30. T7C jaq.	R1T
31. T5C jaq.	R2T
32. TxD	R3C
33. T3T	RxA
34. TxP jaq.	R4C
35. T3T	

Las blancas han ganado la partida con tres peones de más. Una brillante victoria contra el antiguo campeón del mundo y una prueba indiscutible del genio de combinación del maestro mexicano.

35.	TR1C
36. T3C jaq.	R3A
37. T3A jaq.	R3C
38. P3TD	P4TD
39. PxP	TxP
40. C4A	T4D
41. T4A	C2D
42. TxP jaq.	R4C
43. P3C	Se rinden

La célebre partida que el campeón mexicano Carlos Torre ganó al ex campeón mundial Dr. Emanuel Lasker ofrece un interés grande y real. En ella no sólo se encuentra un ataque contra el rey con una maniobra en el flanco de dama, sino que sobre todo es la lucha del tiempo contra el espacio lo que la hace preciosa. El Dr. Lasker, héroe de los tiempos del juego de posición, se aferra sobre todo al espacio; por eso dirige una acción vigorosa sobre el flanco de dama para debilitar los peones contrarios de dicho flanco con objeto de ganar terreno, y de paso pierde uno o dos tiempos, ellos bastan para que el adversario gane la partida.

Salido de la escuela de Capablanca, Carlos Torre ve sobre todo el valor del tiempo; así consiente en debilitar su posición con tal de no perderlo, y también consiente en el cambio de piezas importantes para no perder tiempo retirándolas. Desde el punto de vista objetivo, debe lamentarse una celeridad llevada al extremo; pero ella hace resaltar su personalidad.

En mis notas he procurado hacer oír la voz de la razón pura, de la estrategia y teoría objetiva, que no deja de percibir algunos errores del doctor Lasker, y hasta algunas inexactitudes de Torre; aquí sólo quiero expresar toda mi admiración por su juego alto y profundo, que lo ha llevado hasta derrotar a su temible adversario y hacer notar una de las más hermosas victorias sobre el tablero.

"El ajedrez es la lucha", ha dicho el doctor Lasker. El campeón mexicano se lo ha probado. Ha alcanzado una victoria de alta estrategia.

París, mayo de 1931
Eugenio Znosco-Borowsky

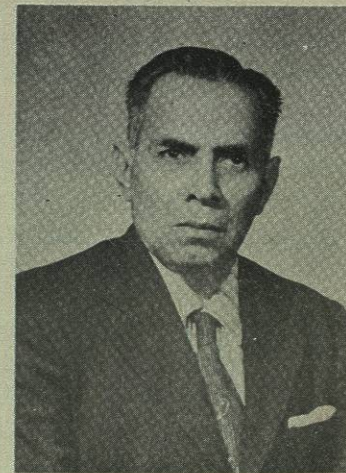
ANDANZAS

DE UN

AJEDRECISTA

(Escrito en 1958)

Profr. F. E. Chavarría



Dentro de algunos días echará a andar el Segundo Campeonato Nacional de Ajedrez que tenga por sede nuestra ciudad de Monterrey

A este propósito, muchas reflexiones y muchos recuerdos acuden a nuestra mente; recuerdos que hablan de mejores días, de los lejanos días de nuestra juventud; allá cuando creíamos que el mundo era nuestro con solo echárnoslo a nuestras jóvenes espaldas.

Eran los días en que Monterrey, con 125 mil habitantes más escasos que corridos, no llegaba más allá de la calle de Villagrán por el poniente; cualquier dos o tres casas más allá de Diego, por el oriente; a la encrucijada de "Matehualita" por el norte y un mísero pedacito más arriba de la capilla de Guadalupe por el sur.

Tiempos en que organizábamos días de campo a "La Pastora" o al "Nogalar" y había que alquilar camiones especiales, por la gran distancia a que se encontraban estos lugares. ¡Qué pequeño era entonces el mundo regiomontano con sus tranvías y sus "julias" que le daban un perfil más que provinciano!

Los lugares de recreo eran entonces muy escasos (ahora hay muchos, ¿no?), y el numerario también lo era (y sigue siéndolo), por

lo que resultaba natural que dedicáramos mucho tiempo y esfuerzo al "divino Chaturanga", que dirían los hindúes, o al ajedrez, que diríamos nosotros.

¿Qué es el ajedrez? ¡Oiga usted! El Ajedrez, sin discusión, es un juego científico; juego de la inteligencia y el aplomo; de la táctica, la técnica, la estrategia y el mal humor; sí, señor, del mal humor, porque siendo un juego en el que chocan dos cerebros que se consideran muy razonadores y hábiles en descifrar enigmas mentales, resulta que quien pierde la partida, pierde no solo el humor, sino hasta el modo de andar, porque comprueba que él no es único en este golpeado planeta capaz de hilvanar una serie de jugadas que lo lleven a un triunfo indiscutible y, de paso, comprueba también que no es tan "salsa" como se creía.

Lo que no quita que el ajedrez tenga millones de rendidos admiradores y admiradoras en todo el mundo, y hasta podemos asegurar sin temor a equivocarnos que si algún día se descubre alguna forma de vida en cualquier otro planeta de cualquier sistema solar, esa forma de vida, necesariamente, jugará al ajedrez, no lo dude.

Porque el ajedrez se convierte muy pronto en una obsesión, en una enfermedad incurable, en un dictador feroz y despiadado. Por su causa, el doctor que abandonó una partida al final del medio juego, abrió en canal a un prójimo que solo necesitaba una aspirina para un dolor de cabeza, pensando, distraídamente, en cómo evitar el jaque al descubrir en la posición que acababa de dejar allá, en su club.

Por su culpa, el maestro de escuela inició su clase de geometría con el Gambito de Dama rehusado y les dio en la torre a sus alumnos creyendo que realizaba un enroque largo. Y el abogado, distraído, firmó la sentencia a cadena perpetua de su defendido, seguro de que firmaba la suspensión de la partida para el día siguiente. Y el inveterado bebedor de café, con la Dama en la diestra, mueve que mueve y remueve los cuatro peones que acaba de echar en su taza a guisa de terrones de azúcar.

¡Ah, señores, el ajedrez! Fue el culpable de que un amigo mío dejara plantada en el Juzgado Civil a la noviecita con quien ese día

se casaba, lo que resultó en realidad una jugada ganadora de efecto retardado, porque diez años después se topó con ella en la calle. La dulce noviecita por la que lloró lágrimas de sangre, era ahora un Buldozer de ciento treinta kilos de peso que devoraba chocolates y toda suerte de golosinas, hasta palomitas, a velocidad supersónica. Mi amigo se quedó mudo, frío, patitioso, congelado; pero en cuanto reaccionó, se inscribió en un torneo local de ajedrez dándole las más reverentes gracias a Caissa y entonando a "soto noche" aquel tango que hiciera popular Carlos Gardel: "Esta noche me emborracho".

Personalmente, en la actualidad, creo que el ajedrez es un cuento chino en blanco y negro, y conste que yo fui uno de sus más rendidos adoradores y ni tan malo, que digamos. Haré una poca de historia del ajedrez hablando de mí, como exajedrecista. De acuerdo, yo se que no soy importante ni a nadie le interesa si jugué al ajedrez o a la matatena. Pero sea como sea, le hablaré de mí, a lo mejor en términos muy elogiosos, y hágame el favor de aguantar el chaparrón con paciencia franciscana.

Cuando yo tenía once años, mi señor padre —viendo mi claro talento razonador, modestia aparte, claro—, me enseñó a jugar al ajedrez y desde ese momento empezaron mis andanzas por todos los sitios donde había un tablero con sesenta y cuatro escaques.

De trece años, había en Lampazos un par de mozalbetes que barrían con toda oposición ajedrecista y se daban de cuando en cuando unas felpas recíprocas que levantaban ámpula: Cesáreo (Chayo) Naranjo, y un servidor.

Cuando yo ganaba, para mí era día feriado, y cuando ganaba él, era día de fiesta. ¡Cosas de muchachos! Pero cuando apaleábamos a cualquier viejito gruñón, esclavo del tablero y del ajedrez rutinario, entonces reproducíamos la partida de memoria y sin tablero, señalando los errores contrarios y nuestros inspirados aciertos con una falsa modestia que a nadie engañaba.

De Lampazos pasé a esta industriosa ciudad y de inmediato me dí a la búsqueda del sitio de reunión de ajedrecistas. Lo encontré fácilmente. Era la peluquería de Miguelito García, situada exactamente frente al derruido Teatro Juárez, hoy Rodríguez. Ahí nos dába-