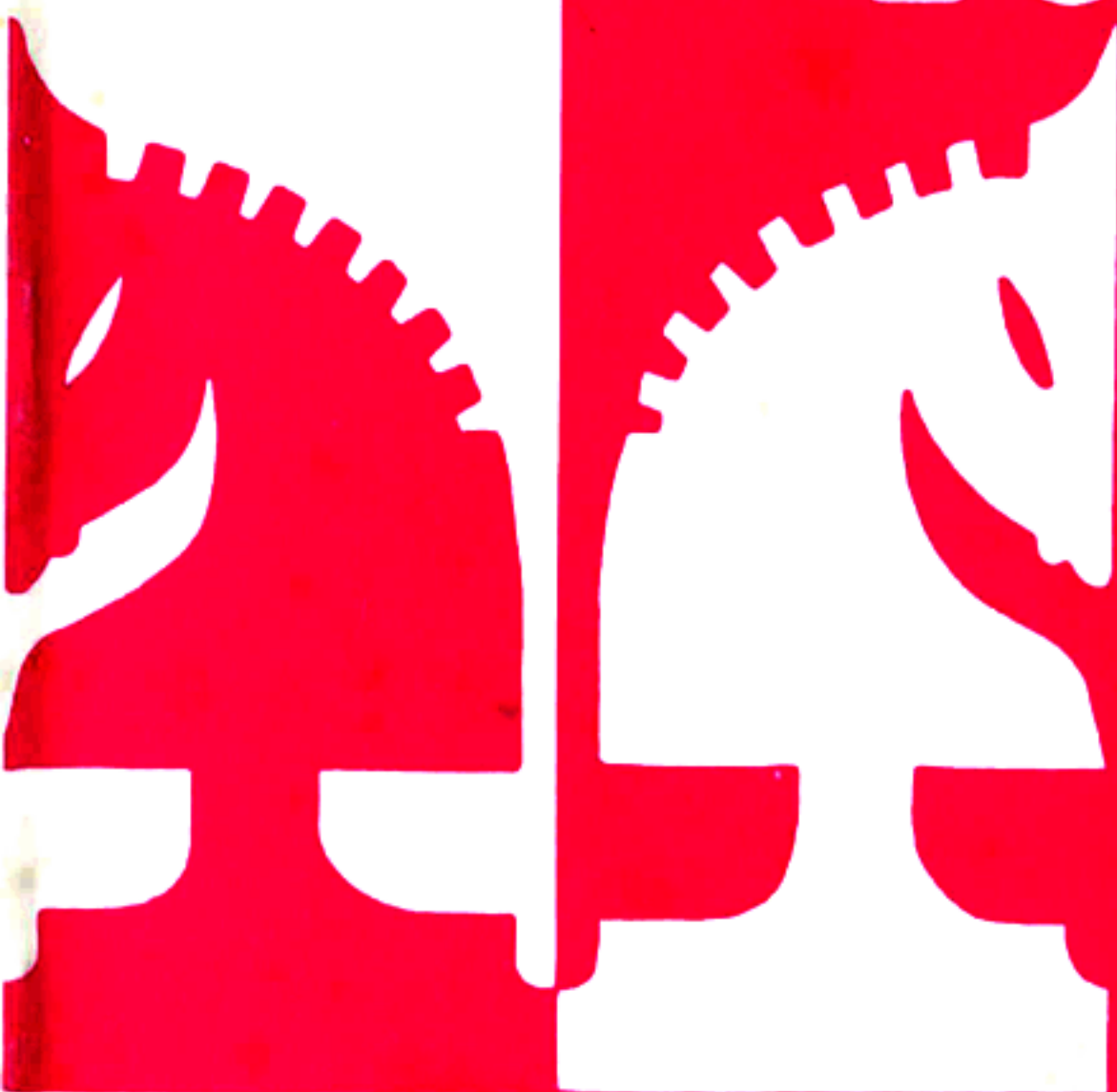


15

Cuadernos Teóricos



SUMARIO:

- **VARIANTE CLASICA EN LA DEFENSA PETROFF (Conclusión).**
- **SISTEMA SCHEVENINGEN EN LA DEFENSA SICILIANA.**
- **SISTEMA AVERBACH EN LA DEFENSA MODERNA (Conclusión).**
- **VARIANTE MACKENZIE EN LA DEFENSA MORPHY ABIERTA EN LA APERTURA RUY LOPEZ.**
- **VARIANTE DEL CAMBIO EN LA DEFENSA ORTODOXA (Conclusión).**
- **VARIANTE DEL CAMBIO EN LA DEFENSA ESLAVA.**

EDITA REVISTA JAQUE

CUADERNO TEORICO N.º 15

de Editorial Sopena Argentina, S.A.

Editado por la Revista «JAQUE»



**PUBLICACION MENSUAL ESPECIALMENTE
DEDICADA A LA ACTUALIZACION DE LOS
CONOCIMIENTOS SOBRE APERTURAS DEL
JUEGO CIENCIA.**



**EDICION EXCLUSIVA DE EDITORIAL SOPENA
ARGENTINA, S. A., CEDIDA Y TRANSFERIDA
A LA REVISTA «JAQUE», DE SAN SEBASTIAN
(ESPAÑA), EN LENGUA CASTELLANA, PARA
LA VENTA EN ESPAÑA Y SUSCRIPTORES DE LA
REVISTA DE AJEDREZ «JAQUE» EN TODO EL
MUNDO, SALVO EN LA REPUBLICA ARGENTINA.**

CUADERNOS TEORICOS

**LA PRESENTE EDICION - LIMITADA ES
PROPIEDAD DE LA REVISTA «JAQUE»**

DERECHOS ADQUIRIDOS Y RESERVADOS



EDITOR RESPONSABLE:
EDITORIAL SOPENA ARGENTINA, S. A.



EDITOR-DISTRIBUIDOR:
REVISTA DE AJEDREZ «JAQUE»

Pedidos: Apartado 529. SAN SEBASTIAN (España)



Directora: Mercedes Sopena
Asesor Técnico: Normando I. Ivaldi
Asesor Teórico: Moisés Studenetzky

IMPRESO EN GRAFICAS GONFER

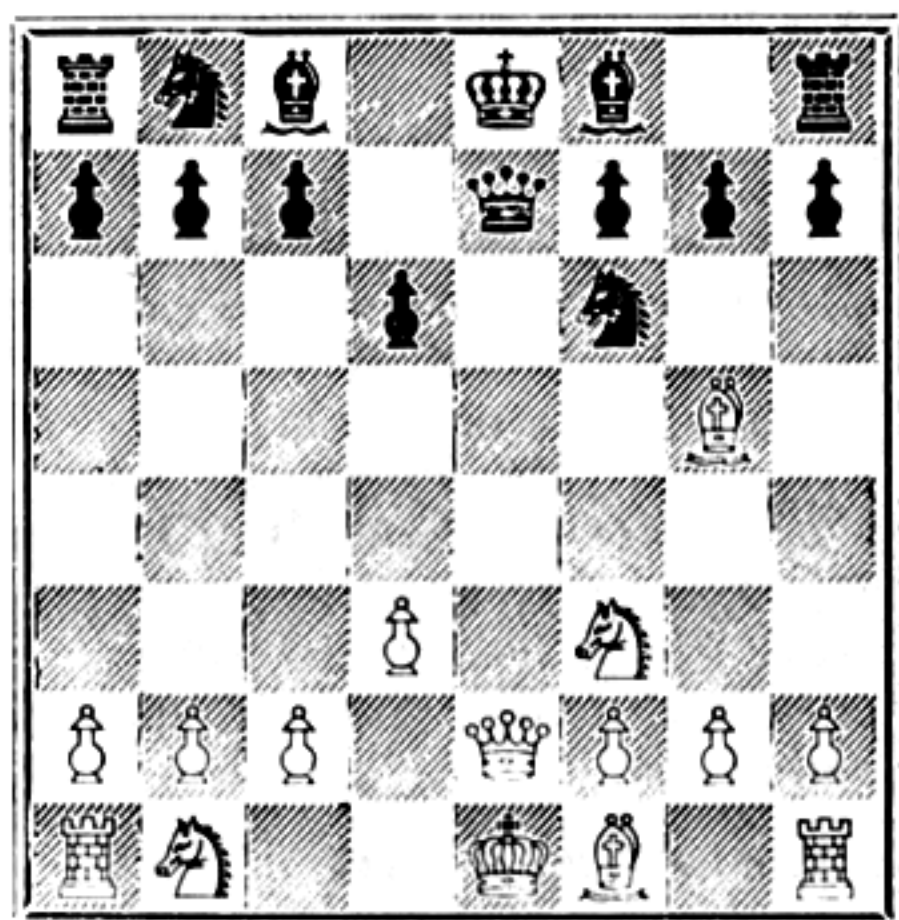
Defensa Petroff

Variante Clásica

(Conclusión)

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AR; 3. CxP, P3D; 4. C3AR, CxP; 5. D2R, D2R; 6. P3D, C3AR; 7. A5C.

Y el bando blanco merece la preferencia. Kochiev v. Panchenko, Campeonato Juvenil de la Unión Soviética 1974.



b) 7., A5C.

Una continuación simétrica que permite a las blancas asumir el control de las acciones.

8. AxC!

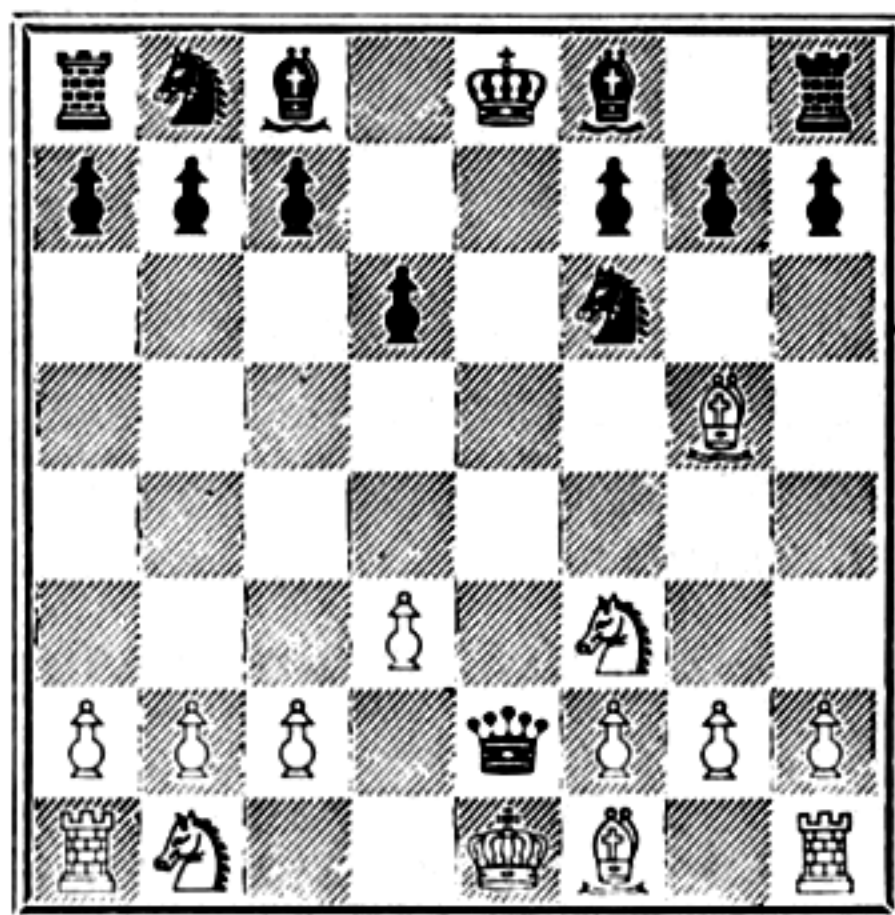
El primer jugador aprovecha la ocasión de desarticular los peones negros; pasivo era 8. C3A, AxC; 9. PxA, DxD+; 10. AxD, A2R y las negras conseguían la igualdad.

8., PxA.

Si 8., AxC; 9. DxD+ costaría una pieza.

9. DxD, AxD; 10. CD2D, C3AD; 11. O—O—O, O—O—O; 12. P3CR.

c) 7., DxD+.



Aunque concede un tiempo a las blancas es discutible que en una posición casi simétrica sin damas esta circunstancia pueda tener mucha importancia.

8. AxD, A2R; 9. C3A, P3AD.

La movida más efectiva para conseguir la igualdad. Aunque se impida el desarrollo material del caballo dama se amenaza un futuro P4D quitándoles buenas casillas a los corceles blancos. Otros caminos para el primer jugador son:

1) 9., O—O; 10. O—O—O, C3A; 11. C5C, A1D; 12. AxC con mejor juego para las blancas (Sozin).

2) 9., A2D; 10. O—O—O (si 10. O—O, C3A; 11. TR1R, O—O—O!);

10., C3A; 11. P4D, P3TR; 12. A4T, O—O—O; 13. A4AD (inferior es 13. TR1R, TD1R; 14. A4AD, C1D; con igualdad); 13., TR1A; 14. TR1R, y según Podgorny, las negras han sorteado las dificultades.

3) 9., A5C; 10. C4D!, AxA; 11. RxA!

4) 9., P3TR; 10. A4T, C3A; 11. C5C, R1D; 12. O—O—O!, con mejor juego.

5) 9., C3A; 10. C5C, R1D; 11. O—O—O, P3TD; 12. C3A o 12. C(5)4D con ventaja.

10. O—O—O, C3T!

Mejor que 10., O—O; 11. TR1R, F4D; 12. P4D, y ahora:

1) 12., A3R; 13. C5R, CD2D; 14. P4AR, TR1R; 15. A3D!

2) 12., A3D; 13. AxC, PxA; 14. P3CR. Byrne v. Buerger, EE. UU. 1968.

En ambos casos las blancas tienen mejor juego.

11. TR1R.

U 11. C4R, CxC; 12. PxC, C4A!; con paridad.

11., C2A; 12. A1AR, C3R; 13. A2D, A2D; 14. P4D, P3TR; 15. A3D, P4D; 16. P3TR, T1D; 17. P3T, O—O; 18. A3R, A1AD.

Y las negras han conseguido la igualdad. Spassky v. Petrosian, match Moscú 1969.

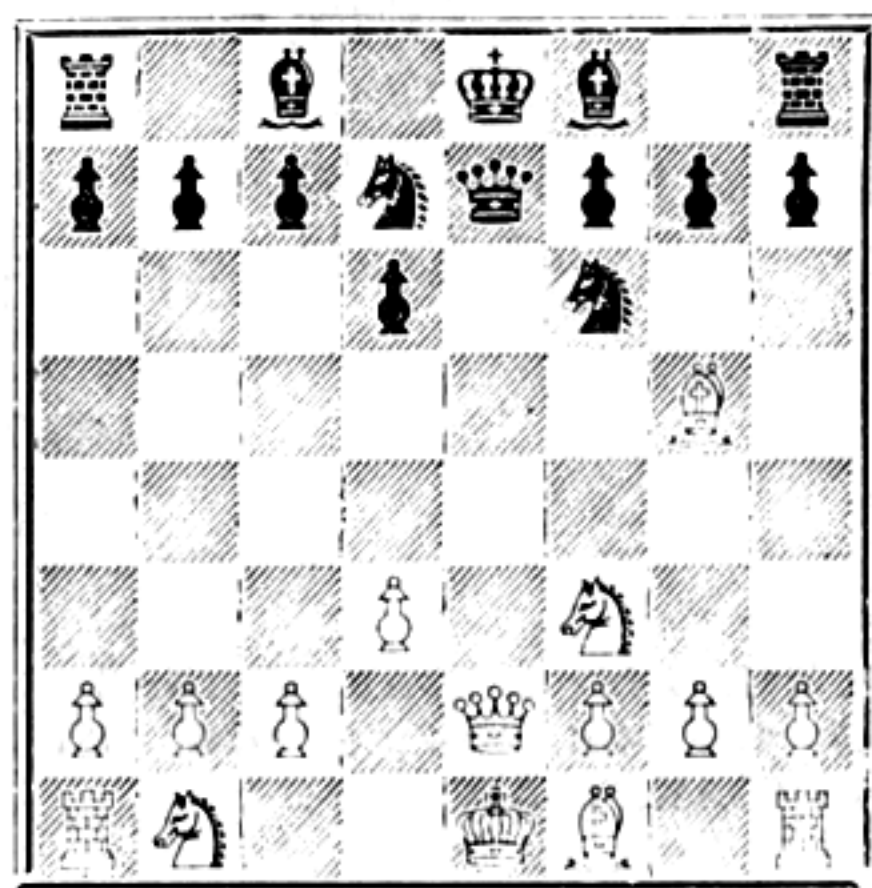
d) 7., CD2D.

(Véase el diagrama siguiente)

Una antigua jugada enriquecida con nuevas ideas de Bronstein, considerada hoy día como la mejor.

8. C3A.

Si 8. DxD+, AxD; 9. C3A, P3A; 10. O—O—O, O—O, las negras consiguen juego parejo.



8., DxD +.

Si las negras quieren cambiar damas, en este momento pueden hacerlo convenientemente, ya que más tarde podría ser evitado; por ejemplo: 8. P3TR; 9. A3R!, C3C; 10. O—O—O, A3R; 11. C4D, O—O—O; 12. CxA, DxC; 13. P3CR, C(3C)4D; 14. A2D, CxC; 15. DxD+, PxD; 16. AxC, P4R y las blancas están

Inferior es 11., C4T; 12. C5D, R1D; 13. P4D con ventaja para las blancas. Minic v. Trifunovic, Campeonato Yugoslavo 1961.

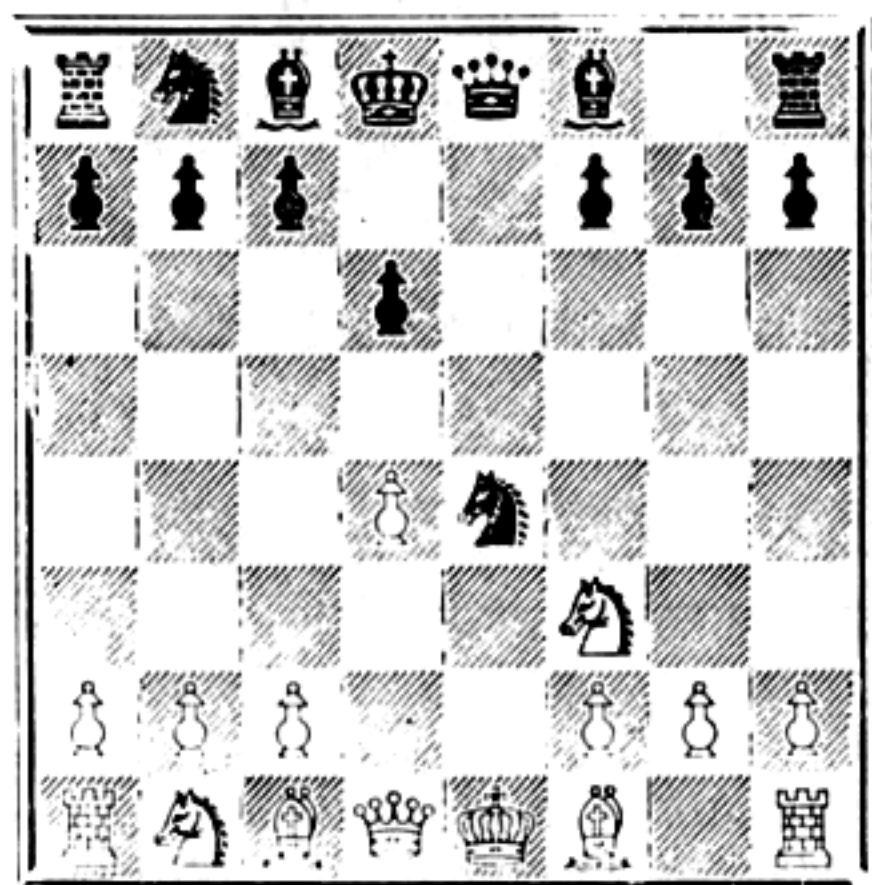
12. O—O—O, A2D; 13. TR1R.

O 13. P4TR, P5C; 14. C2D, A2C; 15. P3AR, O—O—O; 16. PxC, CxPC; 17. A3A, TR1C; 18. TD1R, C4R con posición equivalente. Arulaid v. Vistaneckis, Tallinn 1964.

13., O—O—O; 14. P3T, A2C; 15. C2D, C(R)4D; 16. CxC, CxC; 17. A3A, P5C; 18. P3TD, C3AD; 19. C4R, P4AR; 20. C3AD, P4TR.

Y las negras tienen buenas perspectivas. Makinen v. Wikman, Campeonato Postal Europeo 1970/71.

E) 5. P4D.



La continuación usual. Las blancas preparan un desarrollo tranquilo a base de A3D - O—O, para luego minar el puesto avanzado de 5R con P4AD.

Las negras tienen ahora dos caminos principales:

Impidiendo, A5C y restringiendo los movimientos de las piezas adversarias. Otras opciones son:

1) 7. O—O (sin temor a fantasmas), A5CR; 8. T1R, O—O; 9. CD2D, y ahora:

1a) 9., D2D?; 10. C1A, C3A; 11. P3A, A4A; 12. P5D, C4R; 13. AxA, DxA; 14. CxC, PxC; 15. C3C, D2D; 16. TxP, A3D; 17. T2R, AxC; 18. PTxA, DxP; 19. DxD, CxD; 20. P4AD, C5C; 21. A4AR con clara ventaja en el final que se aproxima. Stein v. Nezhmetdinov. Kislovodsk 1972.

1b) 9., CD2D; 10. P3TR, A4T; 11. C1A, T1R; 12. C3C, A3C; 13. C5A, A1A; 13. C5A, A1A; 14. C(3)4T, TxT+; 15. DxD, P3AD; 16. A4A, P4D; 17. P3AD, D3C; 18. D2D, T1R; 19. P3CD, C5R; 20. D2A, D1D; 21. P3A, C4C; 22. D2D, y el blanco merece la preferencia. Browne v. Pilnik, Lone Pine 1975.

1c) 9., P4D; 10. C1A, T1R; 11. C3C, CD2D; 12. P3TR, con alguna superioridad para el primer jugador (Euwe).

2) 7. P4AD, A5CR; 8. C3A, O—O; 9. P3TR, A4Té 10. O—O (Zeitlin v. Karasev XXXIX Campeonato Soviético 1971), 10., C3A con lucha compleja.

7., O—O; 8. O—O, T1R.

ficar la posición para poder sostenerse, pero la mala ubicación de sus piezas menores y su desventaja en espacio harán que todos sus esfuerzos sean inútiles); 25. T×T, C×T; 26. A3A, A2R; 27. D2R (obteniendo el dominio de la única columna abierta); 27., D1D; 28. P4T, C1A (si 28., C×P; 29. A×P+, R1A; 30. C×PA, D2D; 31. C8T! con ataque ganador); 29. C3A, A3A; 30. A2D, P3C; 31. A2A, C2D; 32. A5C!, R2C; 33. D3R, C2A; 34. P3C, C4R? (mayor resistencia daba 34., D1R!); 35. A6T+, R1C; 36. D4A, D2R; 37. C5C); 35. C×C, P×C; 36. D×P! (ahora las negras no tienen remedio); 36., A×D; 37. A×D, P3A; 38. P5T, P×P; 39. A5A, R2A; 40. A7D, P3T; 41. R2C, A3D; 42. R3T, C1T; 43. A6R+, R3C; 44. P4A, C2A; 45. R4T, C1T; 46. A3T, R2A; 47. R×P, A2R; 48. A6R+, R1R; 49. A×A, R×A; 50. R×P, C2A; 51. P4C, C1R; 52. A5A, C3D; 53. A3D, y las negras abandonaron.

2) 11. P4CD, P3TD; 12. A3R, C1A; 13. P4TD, P4TD; 14. P5C, C3C; 15. T1R, C4T; 16. D2D, A2D; 17. TD1C, D1A; 18. A1AR, con clara superioridad para las blancas. Tukmakov v. Bronstein, Moscú 1971.

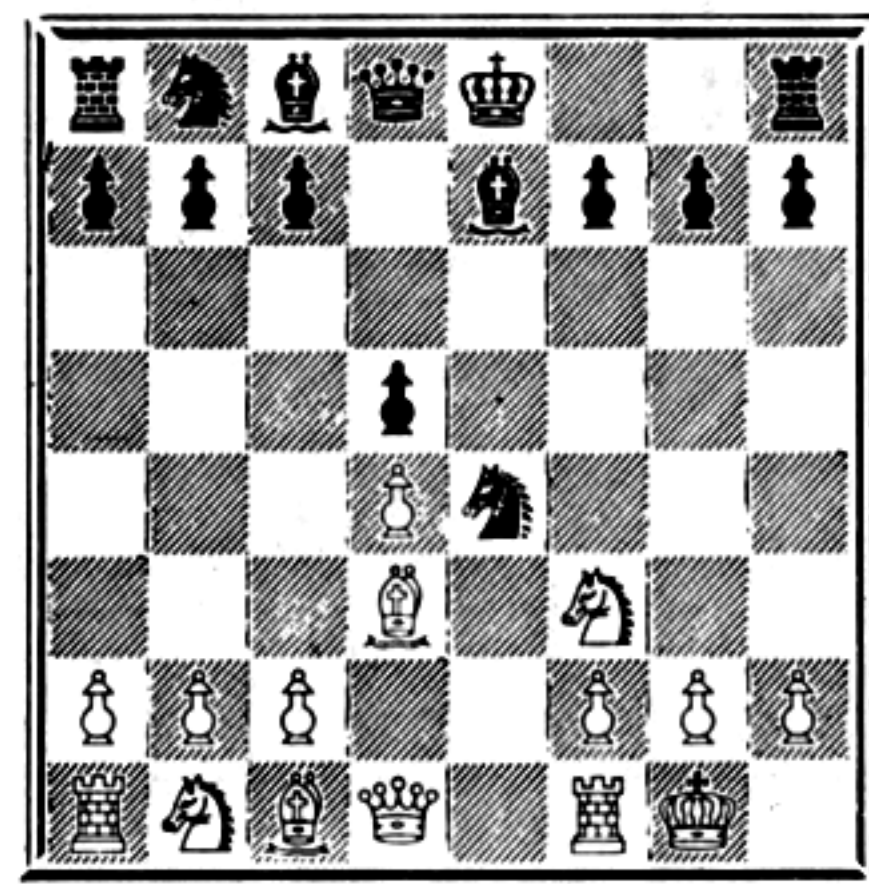
11. P5D!

Retringiendo el juego negro.

11., C3C.

Mejor que 11., P3CD; 12.

7. O—O.



Si 7. P4AD, A5C+ con igualdad. Si 7. P3TR, O—O; 8. O—O, transponiendo en la variante principal. El bando negro dispone ahora de tres opciones:

- 1) 7., O—O.
- 2) 7., C3AD.
- 3) 7., C3D.

Veamos cada una de ellas.

1) 7., O—O.

Una variante jugada frecuentemente por el gran maestro irlandés J. Mason para evitar complicaciones.

Otras movidas poco usadas son:

1) 7., A4AR; 8. T1R, C3D; 9. C3A, P3AD; 10. AxA, CxA; 11. D3D, P3CR; 12. A5C, O—O; 13. AxA, CxA con equilibrio. Teschner v. Trifunovic, Viena 1957.

2) 7., A5CR. Las negras deben transponer en otras líneas después de 8. T1R u 8. P4A. Mantienen una vida propia con un sistema tipo Stonewall; por ejemplo: 8. T1R, P4AR?; 9. P4A, P3A; 10. C3A, O—O; 11. D3C, llevando al segundo jugador a una posición desventajosa.

3) 7., CD2D con las posibilidades:

1b4) 9. C5R, P4A; 10. PXP, AxP; 11. CD3A, C3A; 12. A5CR, A2R; 13. D3A, A3R; 14. AxC, AxA; 15. D5T, P3TR; 16. C4C, ADxC; 17. DxA, AxC; 18. PxA, D3A; 19. T3R, TR1R; 20. TxT+, TxT; 21. D7D (Eisenberg v. Pillsbury, Hannover 1902). Las blancas conservan la iniciativa, pero 21., R1A da al segundo jugador grandes chances de tablas.

1c) 8., A4AR; 9. P4A (si 9. CD2D, C3D! con equilibrio); 9., P3A con las opciones:

1c1) 10. PXP, PXP; 11. D3C, C3AD; 12. C3A, A5CD! y la posición presenta posibilidades para ambos bandos.

1c2) 10. D3C, y ahora:

x) 10., P3CD; 11. PXP, DXP; 12. DxD, PxD; 13. C3AD! con mejor juego para las blancas (análisis de Matti Huuskonen en «Kirjeshakk» N° 1, 1973).

y) 10., P3CD; 11. PXP, PXP; 12. C3A!, A3R!; 13. D2A, C3AR? (mejor 13., P4A); 14. C5CR, C3AD!; 15. AxP+, R1T; 16. A3R, C5CR (más resistencia daba 16., C5CD); 17. A8C, C3A; 18. CxA, PxC; 19. AxP, D3D; 20. A3T, y las negras se rindieron. Huuskonen v. Kumpare, Correspondencia, Torneo Temático Finés, 1971/73.

z) 10., PXP; 11. AxP, C3D; 12. A1A, C2D seguido de, C3C y las negras obtienen la par

posibilidades equivalentes. Fridrich v. Olexa, Bratislava 1967.

2) 8. P4A con la alternativa:

2a) 8., A5CR; 9. PXP, C3AR; 10. C3A, CXP; 11. A4R, A3R, con igualdad.

2b) 8., P3AD; 9. C3A, A5C (si 9., A4AR; 10. D2R, ganando un peón. Kavalek v. Williams, Baltimore 1971); 10. CXC, PXC; 11. AxP, P4AR; 12. A2A, AXC; 13. DxA, DXP; 14. T1D, D4R; 15. A4A+ y la situación del bando blanco merece preferencia. Hartmann v. Burzlaff, Berlín 1958.

2c) 8., C3AR; 9. C3A, C3A! (Keres) o 9. PXP, CXP; 10. C3A, C3AD; 11. D3C, A3R! y las negras han obtenido buenos recursos. Si 12. DXP?, C(4)5C (Keres).

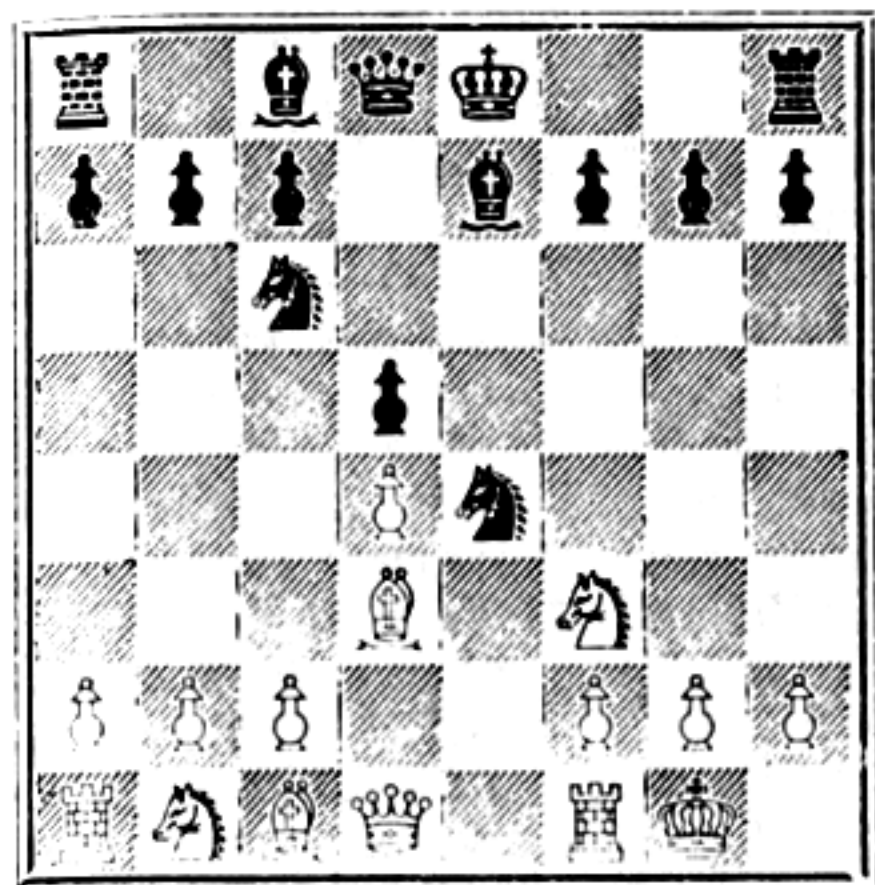
8., A4AR.

Otras movidas dignas de consideración son:

1) 8., CD2D; 9. P4AD, P3AD; 10. D2A, C(2)3A; 11. C3A, CXC; 12. PXC, P3TR; 13. T1R, A3R; 14. PXP! con mejor juego para las blancas. Mednis v. Paoli, Norristown 1973.

2) 8., C3AD; 9. T1R, C3D; y el bando blanco ha obtenido una microscópica superioridad, tiene más espacio y la ventaja de la salida; en cambio la posición negra es sólida y puede equilibrar en el medio juego. Parma v. Paoli, Madonna di Campiglio 1974.

9. T1R.



Parece la continuación más fuerte. Comparte en la actualidad la popularidad con 8. P4AD, que también proporciona buenas perspectivas al primer jugador, por ejemplo:

1) 8

Considerada la mejor respuesta contra T1R; sin embargo, los últimos análisis demuestran que está en crisis. La continuación de la partida Browne v. Bisguier, Campeonato de Estados Unidos, Chicago 1974 fue: 9. Pxp, CxA; 10. DxC, DxD; 11. T1R, A4AR; 12. C3A, CxC; 13. DxC, P3AD (otra continuación para tener en cuenta era 13., D3D; 14. A5C! y las blancas están mejor); 14. A6T! (una innovación teórica; lo conocido era 14. A2D, A3R con igualdad, o también 14. T5R, D2D; 15. P5D, O—O con chances parejas); 14., T1C (si 14., PxA sigue 15. T5R, D2D; 16. TD1R, A3R; 17. P5D, Pxp; 18. TxA, Pxt; 19. Dxt+, A1A; 20. D6A, A2R; 21. TxP, ganando, o si 14., A5R; 15

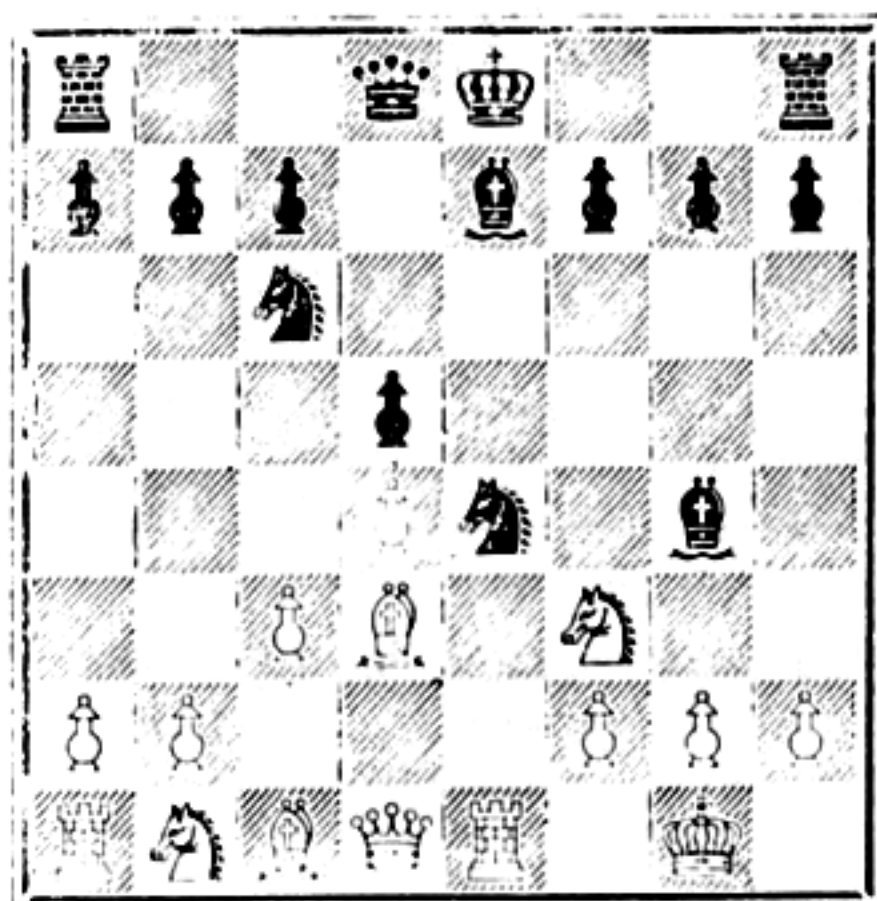
P3A, C3D; 18. D2A, T1R; 19. T5R, P3CR; 20. TD1R, A2A? (mejor era 20. P5A!); 21. C3E, P3AD; 22. D2A, R2C; 23. P4CR!, y las blancas obtuvieron un fuerte ataque. Byrne v. Reshewsky. Nueva York 1972.

2) 8., P4A; 9. P4A!

3) 8., C3A; 9. P3A, O—O; 10. A4AR, A3D; 11. C5R!

4) 8., A4AR; 9. C3A, CxC; 10. PxC, AxA; 11. DxA, O—O; 12. P4AD!, con iniciativa.

9. P3A!

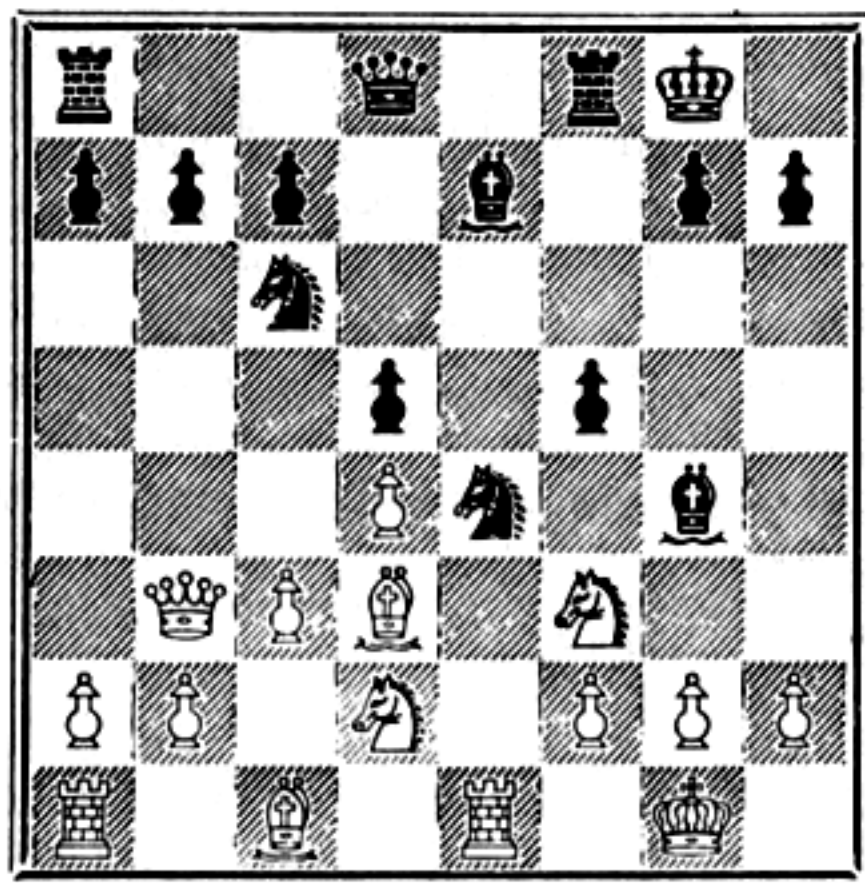


Una movida analizada por Berger y Krause hacia 1880. Las blancas defienden su peón rey y se preparan a capturar el caballo adversario.

Otros caminos para el bando blanco son:

1) 9. AxC?, PxA; 10. TxP, AxC; 11. PxA, P4A; 12. T2R, DxP; 13. D1R, O—O—O; 14. C3AD, D5TR; 15.

10., O—O; 11. CD2D.



No es conveniente 11. DXP?, AXC; 12. PxA, A5T; 13. AXC, PAXA; 14. DxC, T3A; 15. D5C, TxP; 16. A3R, AxP+; 17. AxA, D4C+; con ataque (Averbach).</

3) C5R, O—O; 9. D3A, P3AD; 10. T1R! con superioridad del blanco (Polugaievsky).

8., O—O; 9. T1R, A5C; 10. CD2D, C2D; 11. P3A, A4T.

Como en la variante del cambio de la defensa Francesa, las negras quieren cambiar el alfil que corre por casillas blancas.

12. D3C, C3C; 13. T2R.

Con la idea de doblarse en la columna rey.

13., A3C; 14. AxA, PTxA; 15. TD1R, A3A; 16. P4TD, P4T; 17. D3T, D2D!

Sin temor a los peones doblados, ya que éstos controlan las entradas de los caballos enemigos.

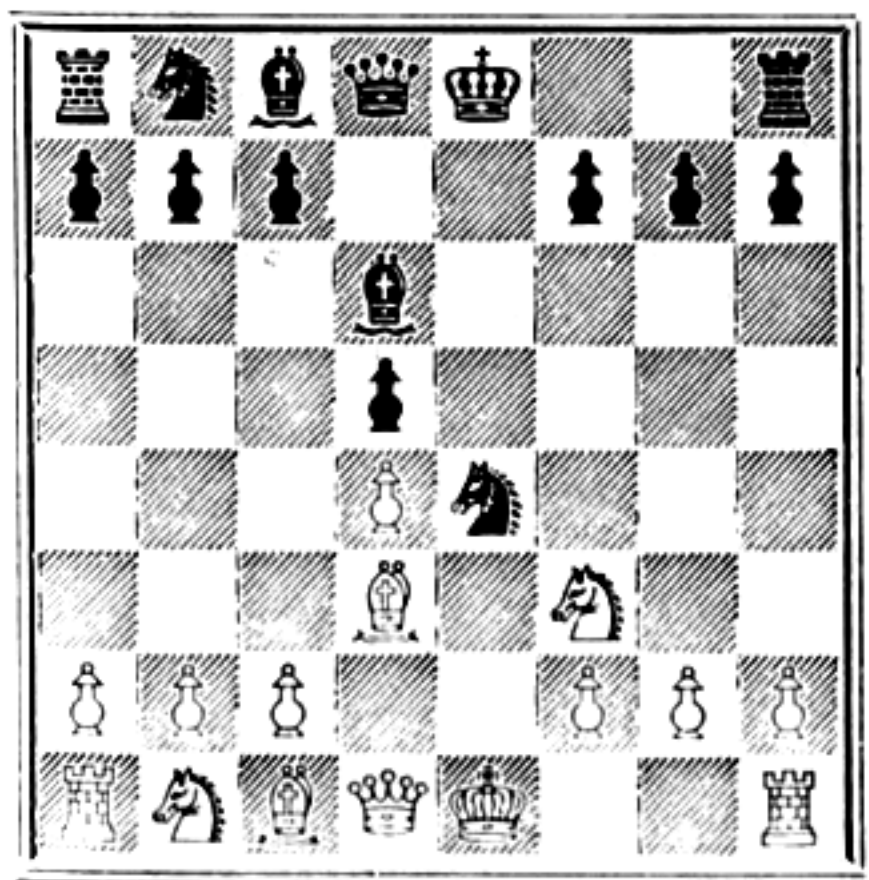
18. AxC, PxA; 19. P3CD, TD1A; 20. C1C, C1T!

Para llegar a 2A y cambiar las torres.

21. T3R, C2A; 22. CD2D, TR1R!; 23. P3T, T3R.

Con lucha encarnizada en que las negras tienen buen juego. Browne v. Benkö, Lone Pine 1975.

ii) 6., A3D.



2) 8., A5CR; 9. PxP, P4AR; 10. C3A, C2D; 11. P3TR, A4T; 12. CxC, PxC; 13. AxP, C3A; 14. A5A, R1T; 15. P4CR!, y el bando blanco merece preferencia.

3) 8., C3AR, y ahora:

3a) 9. C3A, PxP; 10. AxP, C3A; 11. A5CR (11. P3TR, P3TR); 11., P3TR; 12. A4T, A5CR.

3b) 9. A5CR, PxP; 10. AxP, CD2D; 11. C3A, C3C; 12. A3C, A5CR.

En ambos casos las negras tienen partida satisfactoria.

4) 8., A3R; con las siguientes opciones:

4a) 9. D2R?, P4AR; 10. C3A (10. P5A! es mejor); 10., PxP!; 11. AxP, PxA; 12. C5C!, D1R!; 13. CDxP, A5D; 14. T1R, C3AD; 15. D1D, D3C; 16. P4TR?, A5A!; 17. P5T, D3T; 18. P4CR, TD1D; 19. C3T, AxP; 20. TxA, A2A, con mejor juego para las negras. Kuusmanen v. Luotto, Correspondencia 1971-72.

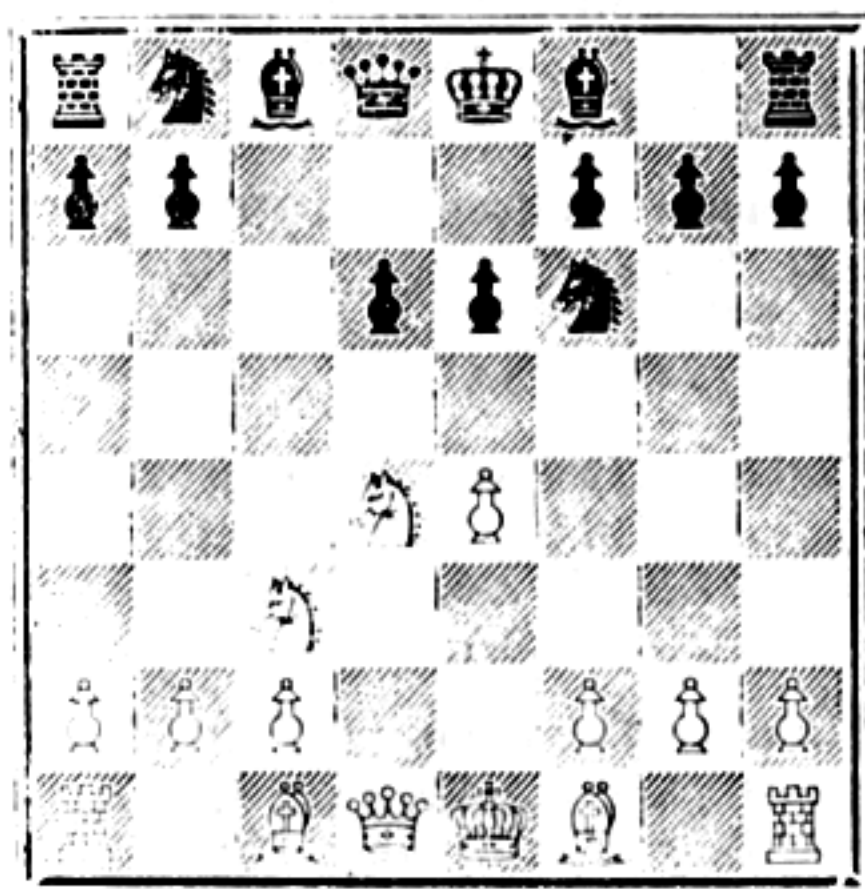
4b) 9. C3A (interesante es 9. T1R); 9., CxC; 10. PxC, PxP; 11. A4R, D1A; 12. T1C, P3AD; 13. C5C, A4AR; 14. AxP, DxA; 15. TxP, D1A; 16. T1C, C2D y las negras tienen una posición inferior, pero defendible (Keres).

9. D2A.

Defensa Siciliana

Sistema Scheveningen (Variante Normal)

1. P4R, P4AD; 2. C3AR, P3R; 3. P4D, PxP; 4. CxP, C3AR; 5. CD3A, P3D.

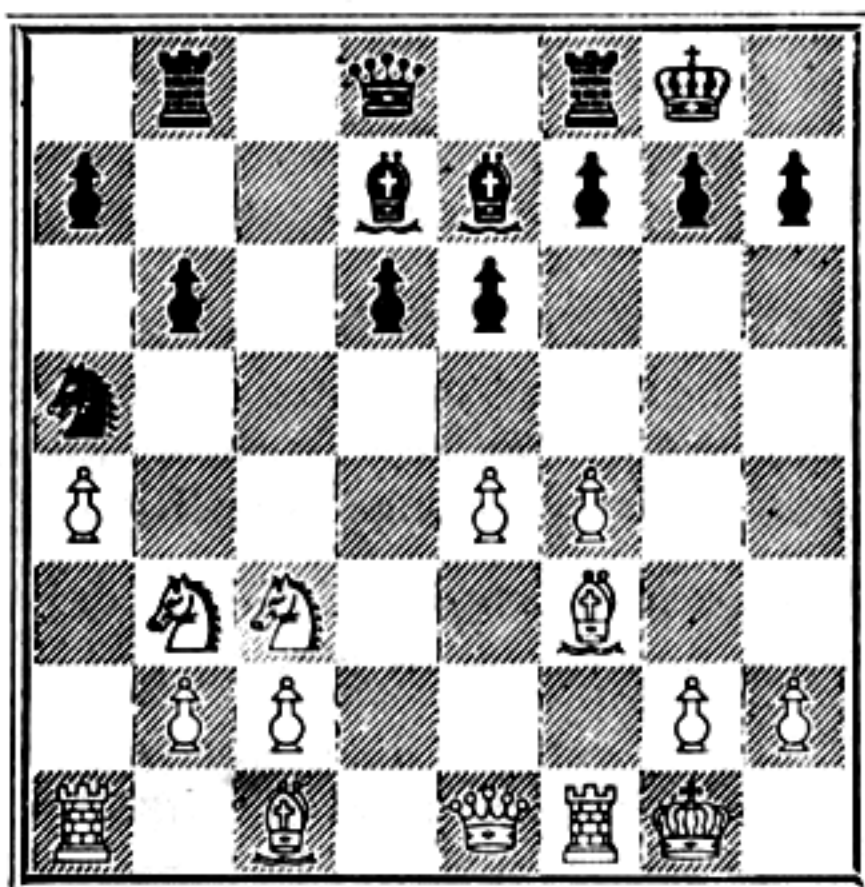


Historia: El sistema **Scheveningen** debe su denominación al certamen en que hizo su aparición magistral, el torneo internacional de Scheveningen en 1923.

Basado en antiguas ideas de los hermanos L. y W. Paulsen, aparecidas en «Deutsche Schachzeitung» de 1866 y en «Berliner Schachzeitung», pronto se hizo popular y actualmente casi todos los grandes maestros, entre los cuales se cuenta el actual campeón mundial A. Karpov, tienen en este método defensivo uno de sus caballitos de batalla.

Fundamentos y Estrategia: La formación de peones en 3D y 3R confiere al sistema Scheveningen un aspecto más positivo que otras líneas como la variante Najdorf o el sistema Drag

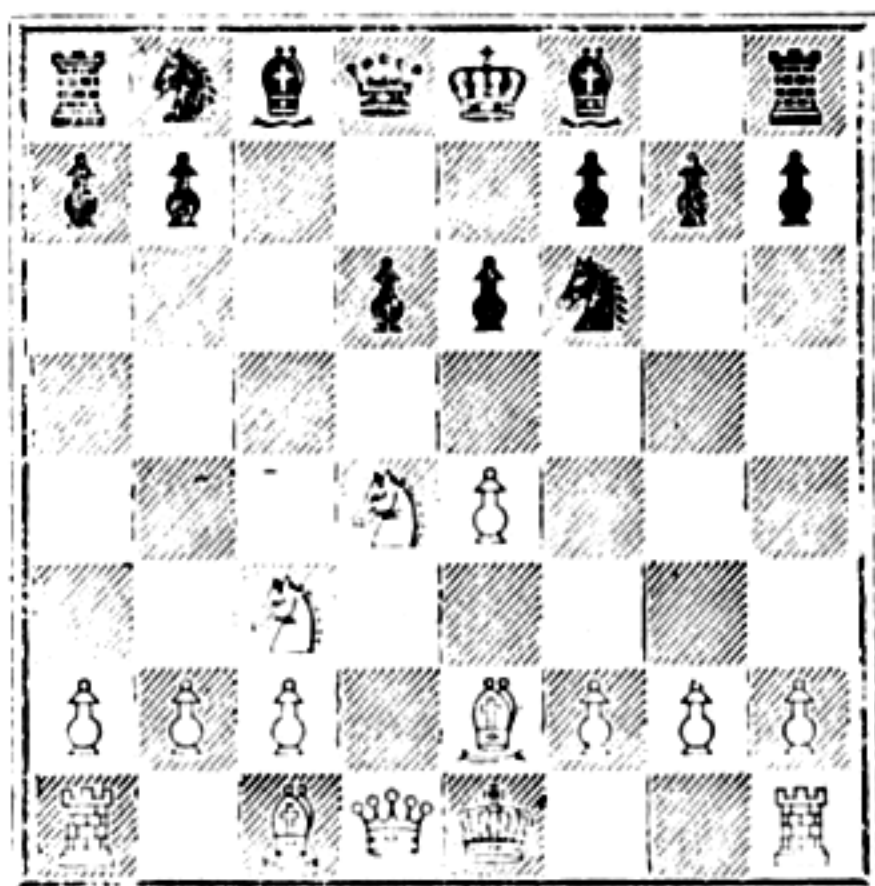
- Cambiar en el momento oportuno su caballo dama, para darle vida al alfil (han efectuado la maniobra, CxC seguido de, A3AD).
- Desarrollo del alfil dama vía 2D o 2CD.
- Poder abrir la columna CD, si el adversario impide la expansión del flanco dama con P4TD.



En la posición del diagrama las negras, a pesar del doblamiento de sus peones, obtienen un fuerte contrajuego, ya que si las blancas juegan CxC, su peón CD será mira del ataque negro; o en su defecto, si se retira el corcel de 3AD, entonces el segundo jugador podrá ubicar un fuerte puesto avanzado en 5AD, seguido de, P4CD.

- El bando negro debe recordar que las pérdidas de tiempo, mientras sirvan para reagrupar las piezas o para mantener una defensa activa, no tienen mucha importancia. En cambio no deben irse a capturar peones, en desmedro de su desarrollo.
- No debe permitirse la entrada de un corcel adversario en 4D (5D de las blancas) si no puede ser bien neutralizado.

- No podrán esperar ninguna ruptura en el centro si su caballo de 3AR no tiene un seguro campo de retirada.



3) 6. A3D, seguido de P4AR, D3A y O—O—O; una idea de Tal, que se analizará en otro artículo.

Las negras ahora tienen dos caminos a seguir, uno desarrollando inmediatamente el caballo dama, lo que permite omitir en algunos casos la movida, F3TD; y otro basado en el inmediato avance del PTD y la ubicación de la dama en 2AD, demorando la salida del caballo dama.

11. P4CR, P4CD (si 11., CxC; 12. AxC, P4R; 13. P5C!, PxA; 14. DxPD, y las blancas recuperan la pieza con evidente ventaja); 12. P5C, P5C; 13. PxC, PxC; 14. DxPA, C5C!; 15. R1C, AxPA; 16. P3TD, P4TD (las negras sacrifican una figura en aras del ataque. Más sólido es 16., P4R o 16., AxC; aunque siempre deberán mantenerse a la defensiva); 17. PxC, PTxP; 18. D3D, D2T; 19. R1A, O—O; 20. R2D, TR1A; 21. T1TD, y el segundo jugador no tiene una real compensación por el material entregado. Suetin v. Zvetkovic, Skoplie 1969.

3) 8., O—O. La mejor respuesta, porque es necesario enrocar antes de comenzar las operaciones en el flanco dama. Las

1) 9. C3C, evitando toda simplificación: 9., P3TD y ahora:

1a) 10. P4AR, P4CD; 11. P3TD (falla 11. A3A, por 11., P5C; 12. C2R, P4R! o si 12. C4T, T1CD!), 11., O—O; 12. A3A, T1CD; 13. D2D, D2A; 14. P4CR!? (más sólido parece 14. TD1D); 14., A1R!; 15. P5C, C2D; 16. D2C, C3C; 17. TD1R, C5A; 18. A1AD, P4TD; 19. R1T, P5C y las negras han obtenido mejor partida. Stein v. Petrosian, Las Palmas 1973.

1b) 10. P4TD, y ahora:

C5C; 18. P3A, C4D; 19. A4D! Baikov v. Lerner. Unión Soviética 1974.

c2) 13., C4D; 14. C5C, P3TD; 15. C6D+, Ax C; 16. PxA, P4CD; 17. AxPCR, T1CR; 18. A5R!, C6R; 19. A3AR, Ax A; 20. TxA, TxP+; 21. R1T, T7R; 22. T1CR! (Boleslavsky).

c3) 13., C5R; 14. C5C, T1D; 15. C7A+ (igualmente bueno es 15. AxPT, T7D; 16. C4D, A4CR; 17. T3A!); 15., R2D; 16. TxPA, C4C; 17. TxA+, RxT; 18. A5A+, R2D; 1

15. AxP, C4R; 16. AxC, PxA; 17. A4A, P3CR; 18. TD1D, D2A; 19. T3A, R2C; 20. C5D, AxC; 21. TxA, P3A; 22. A3C, TD1D; 23. D2D, TxT; con equilibrio, Chourbanov v. Helmertz, Torneo por equipos, Estocolmo 1975.

4) 10., P3CD con las opciones:

4a) 11. A4A, A2C! seguido de, P4D.

4b) 11. A3A, A3T! u 11., A2C.

La recomendación de Boleslavsky, considerada la mejor movida. Ninguna superioridad obtienen las blancas después de 14. C4R, D2A; 15. A4D, A3A; 16. A3D, AxC; 17. AxA, FxP; 18. AxPR, A3D. Jansa v. Espig, Suchum 1972.

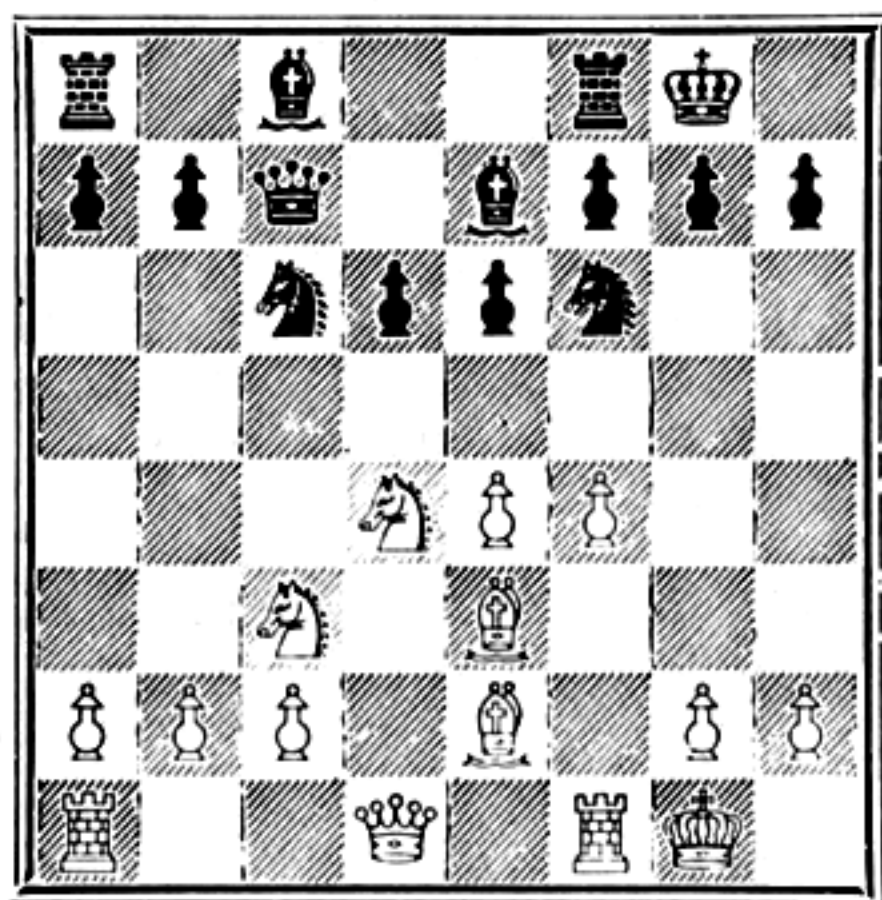
14., D2A!

Las otras respuestas son inferiores, por ejemplo:

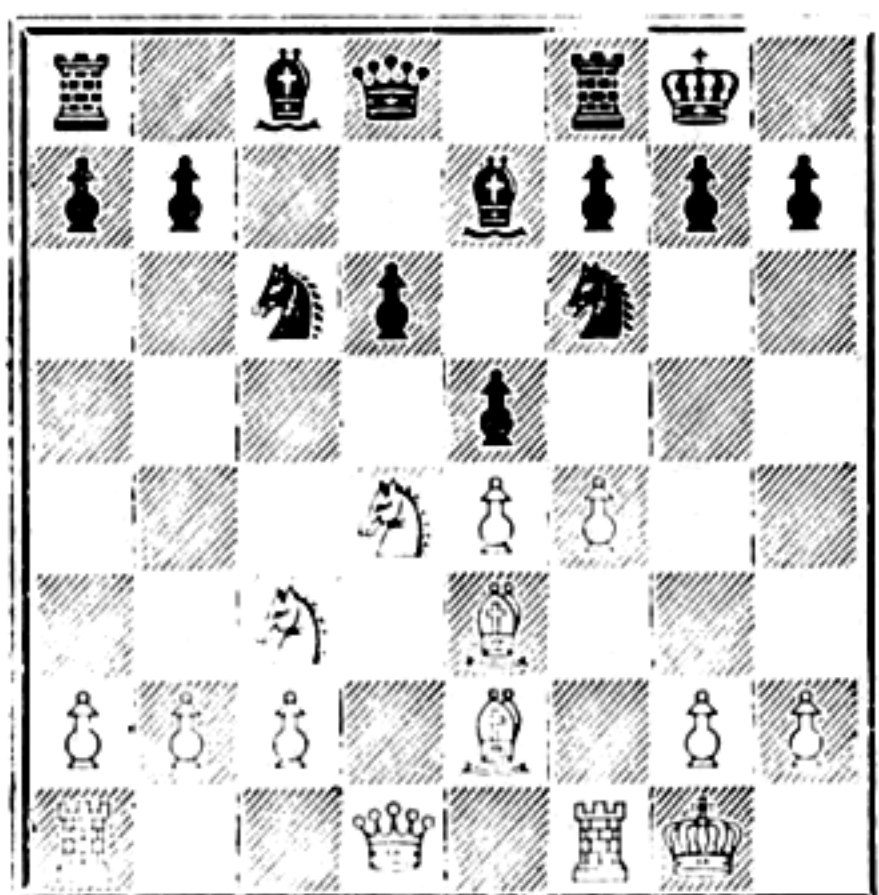
1) 14., P4D; 15. P5A!

2) 14., A3AD; 15. P4CD!, D2A (si 15., DxPC; 16

c) 9., D2A.



Una variante de características similares a las de B). Las negras preparan, CxC, seguido de, A2D-3AD. La diferencia con el apartado anterior es que la movida de dama permite mantener la incógnita sobre el futuro plan, ya que según los próximos movimientos del adversario, ellas pueden seguir con sus proyectos originales o transponer en líneas que se verán en II).

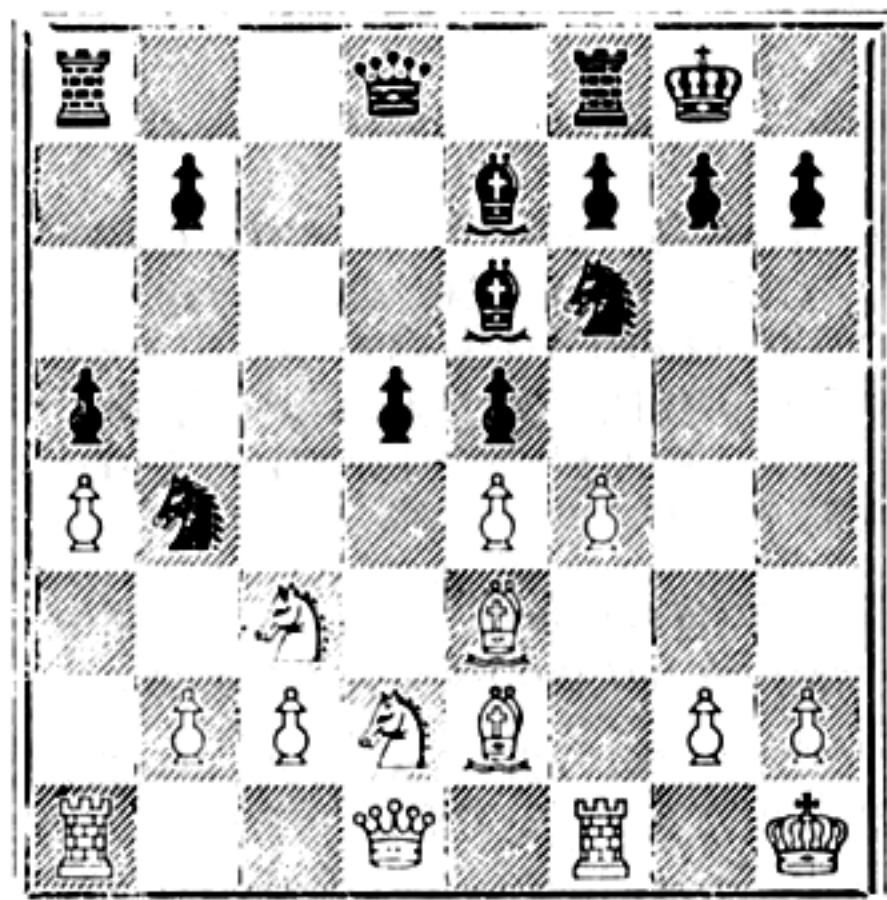
D) 9., P4R.

Una novedad introducida en el match Levitina v. Koslovskaja, cuartos de final del campeonato mundial femenino, Moscú 1973. Las negras tratan de llegar a un sistema Boleslavsky (1. P4R, P4AD; 2. C3AR, C3AD; 3. P4D, PxP; 4.

13. C2D.

Si ahora 13. P5A, las negras continúan con 13., A2D; 14. A4AD, T1AD! con chances para ambos bandos.

13., P4D!



14. PAXP.

Inferior es 14. PRxP por 14., CRxPD, y las negras tienen la iniciativa.

14., P5D!; 15. PxC, AxPA; 16. P5R.

Las negras obtienen ventaja después de 16. AxPD, AxA; 17. C3A, AxC; 18. PxA, DxD; 19. AxD, C7T; 20. C4D, CxP; 21. CxA, PxC con mejor final para el segundo jugador (Minev).

16., PxA.

Un error sería 16., AxP por 17. C3A, y las blancas quedan con una pieza más.</

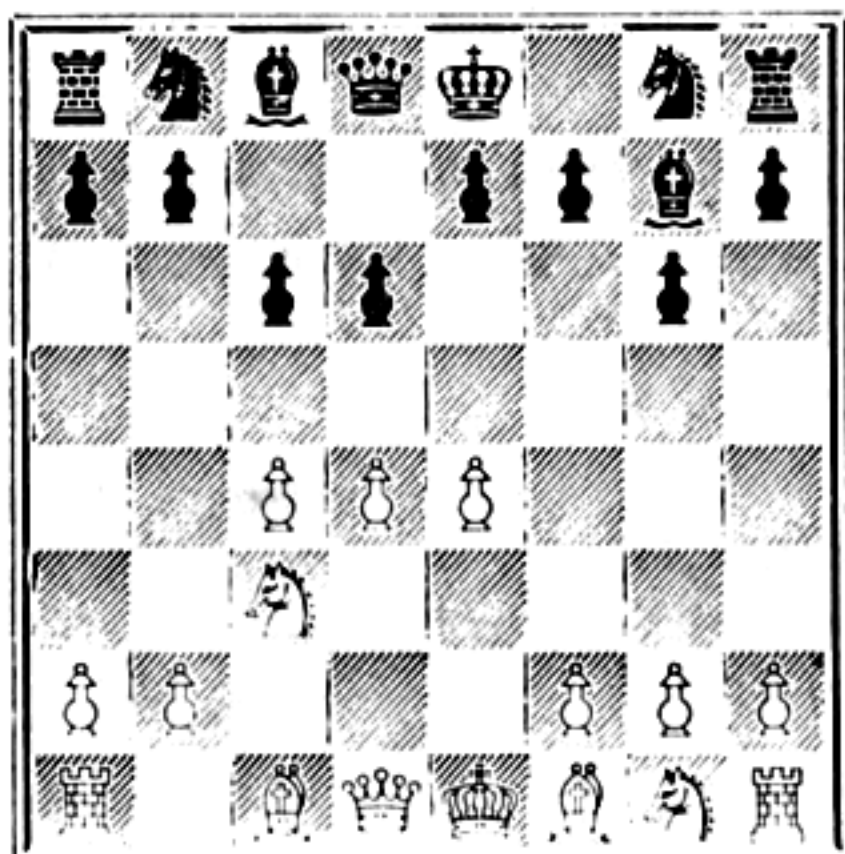
La Defensa Moderna 1., P3CR

Sistema Averbach

(Conclusión)

1. P4R, P3CR; 2. P4D, A2C; 3. P4AD, P3D; 4. C3AD.

D) 4., P3AD.



15. A4AR.

¿Y ahora? Las negras pueden elegir entre:

1) 15., P4R; 16. A3R (puede considerarse también 16. A3C); 16., P4D; 17. O—O—O, CR2R; 18. P4AD, P5D; 19. CxPR, CxC; 20. AxPD, y las blancas pueden ganar.

2) 15., CR2R; 16. PxP, PxP; 17. T1D, C4D; 18. AxPD! (si 18. A3C, P4CD! y las negras igualan); 18., RxA; 19. P4AD!, y la posición favorece al primer jugador.

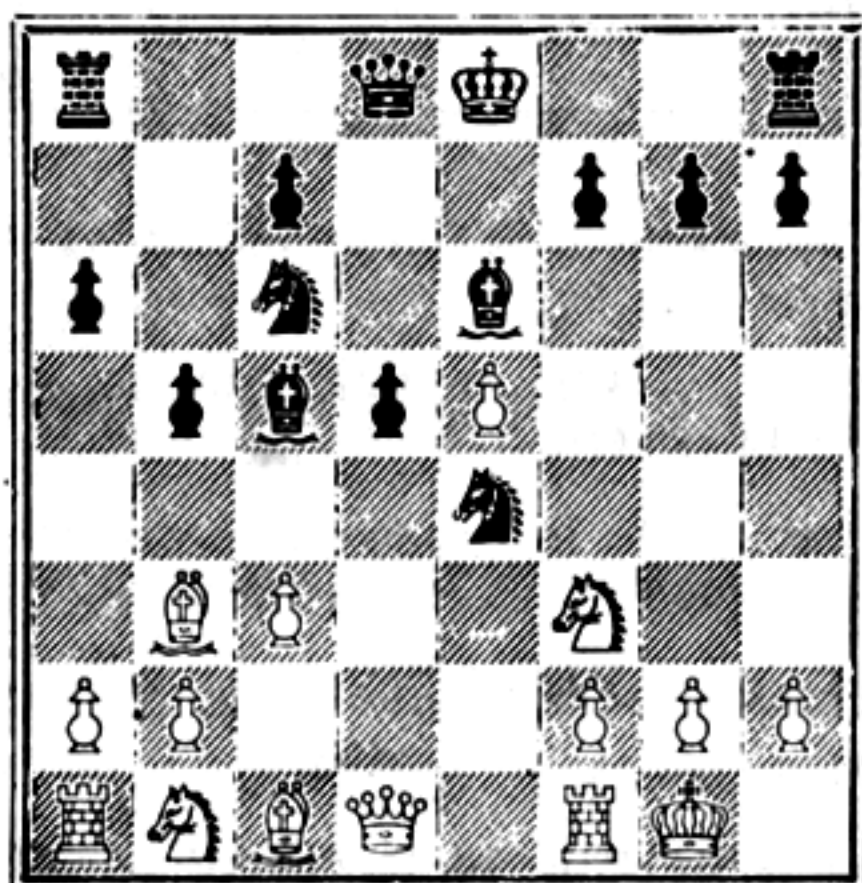
b) 6. C3A.

Apertura Ruy López

Defensa Morphy abierta - Variante Mackenzie

(Discusiones en torno a un sacrificio de caballo).

1. P4R, P4R; 2. C3AR, C3AD; 3. A5C, P3TD; 4. A4T, C3A; 5. O—O, CxP; 6. P4D, P4CD; 7. A3C, P4D; 8. PxP, A3R; 9. P3A, A4AD.



22. T1D!?

Intentando dar nueva vida al bando blanco, ya que las otras continuaciones no aportan nada concreto. Por ejemplo:

1) 22. D2T, DxD+; 23. RxD, TxPD; las negras tienen buenas perspectivas en el final.

2) 22. D5T+, R2R; 23. T1D? (mejor es 23. D6C aspirando al equilibrio; 23., T5T; 24. D6C, T(1)1TR; 25. R1A, T5C!; 26. D3D (si 26. PxD, T8T+; 27. R2R, AxP+ ganando); 26., T8T+; 27. R2R, T5R+!; 28. DxD, P

El peón ha llegado a séptima, pero no hay todavía una manera de conseguir su promoción, y a las negras parece faltarles figuras para definir el juego. La siguiente fase de la partida es una interesante lucha de dama contra tres piezas.

30. P4A, P4TR!

Un aire muy necesario, para no sucumbir ante las amenazas de mate.

31. A6A, DxPT; 32. A3A, T6R; 33. R2T.

Más color tenía 33. P5A seguido de A4C. Este tiempo perdido es muy importante para el triunfo de la causa negra.

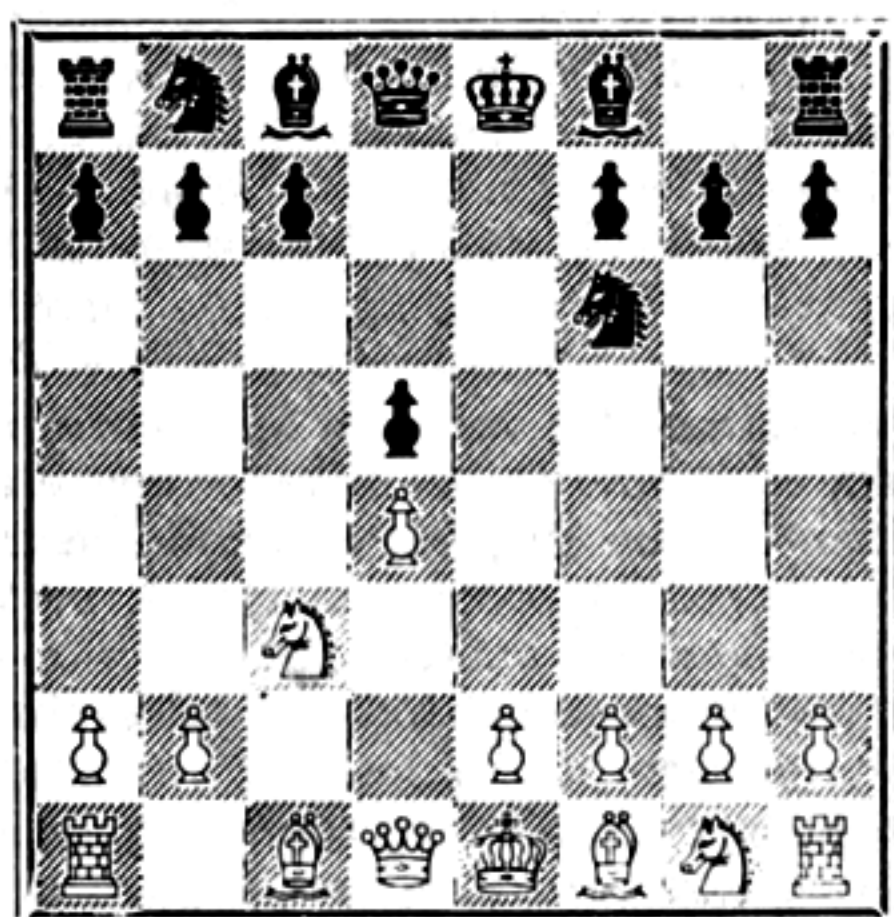
33., D7A; 34. T2A.

Defensa Ortodoxa

Variante del Cambio

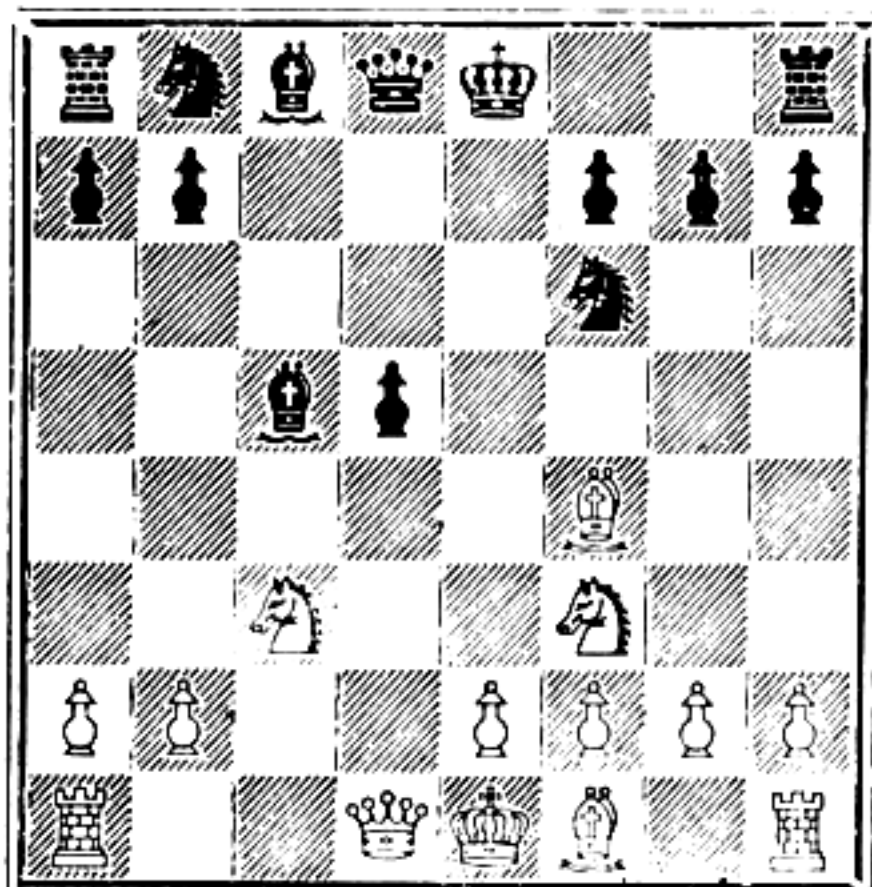
(Conclusión)

1. P4D, P4D; 2. P4AD, P3R; 3. C3AD, C3AR; 4. PXP, PXP.



Las negras no se preocupan por su estructura de peones y se lanzan decididamente a un contraataque en el centro.

7. P x P, A x P.



Taimanov sugiere 7., C3T, para llevar el caballo dama a la lucha

