



# Mida su fuerza

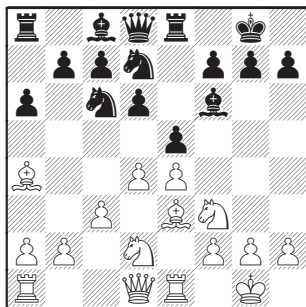
Retomamos esta sección que consiste en el conocido test de ajedrez donde el lector deberá encontrar los movimientos realizados en una partida por un destacado gran maestro. Usted deberá utilizar una hoja de papel para tapan las jugadas, e ir reproduciendo la partida hasta el momento en que llegue al símbolo . Entonces trate de averiguar la siguiente jugada y al final podrá encontrar un cuadro orientativo acerca de su habilidad táctica y estratégica.

<b>Moscú 1973</b>	
<b>Geller, E</b>	<b>URS 2605</b>
<b>Keres, P</b>	<b>URS 2580</b>
Apertura Española [C87]	

**1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♙b5 a6 4.♙a4 ♗f6 5.0-0 ♙e7 6.♞e1 d6 7.c3 0-0 8.d4 ♗d7**

Keres opta por mantener protegido el centro. También podría jugarse 8...b5!? tras lo cual las blancas, además de la normal 9.♙b3, podrían jugar 9.♙c2!? y si 9...♙g4 10.d5 ♖a5 11.♗bd2 las negras no pueden realizar la típica ruptura central 11...c6 debido a 12.b4.

**9.♙e3 ♙f6 10.♗bd2 ♞e8**



Esta jugada no es demasiado precisa. El cambio en d4 era preferible, aunque las posibilidades de las blancas serían algo mejores. A partir de aquí comienza el test y hay que encontrar la mejor jugada de las blancas.



**11.d5!**

**3 puntos** por esta jugada que deja las piezas negras mal colocadas. La torre negra no hace nada en e8 y el caballo clavado en d7 dificulta el desarrollo del flanco de dama. Tampoco el alfil está bien en f6, pues impide el avance ...f7-f5 típico de estas posiciones.

**11...♗e7**

Y ahora ¿cómo jugar?



**12.b4!**

**3 puntos** por esta jugada que gana espacio en el flanco de dama e intenta seguir con c4 y c5. Directamente 12.c4 sería menos fuerte, pues las negras podrían responder 12...c5 mientras que ahora esta jugada es imposible por el cambio en d7.

**12...g6 13.c4 c6 14.♞c1 ♙g7**



**15.c5!**

**3 puntos** por esta ruptura típica que aquí supone el sacrificio de un peón, pero que, como veremos, brinda una excelente compensación a las blancas.

**15...dxc5 16.bxc5 cxd5 17.exd5 ♗xd5**

Las negras no tienen más remedio que aceptar el reto.



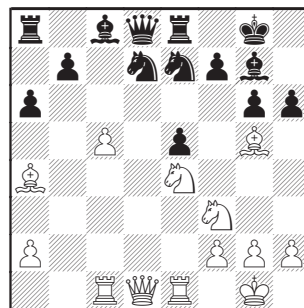
**18.♙g5**

**2 puntos.** Ahora el caballo en d5 queda en situación precaria.

**18...♗e7**

En caso de 18...♙f6 sería fuerte 19.♗e4! ♙xg5 20.♗fxg5 con muchas amenazas.

**19.♗e4 h6**



Está claro que las blancas tienen muy buena compensación por el peón, pero ha llegado el momento de tomar decisiones críticas y debemos averiguar la siguiente jugada.



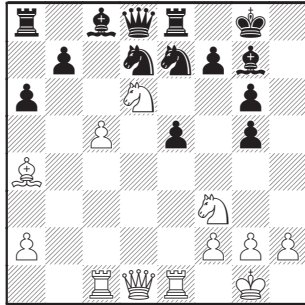
**20.♗d6!**

**5 puntos.** La fuerza de esta jugada la veremos enseguida.

**20...hxg5**

Las negras no tienen otra opción, pues si 20...♞f8 21.♙xe7 seguido de ♗xc8 ganaría material. Pero ahora hay que encontrar lo que Geller tenía previsto con su anterior jugada.





21. ♖xf7!!

**5 puntos.** Este segundo sacrificio de pieza destroza la posición negra.

21... ♗a5

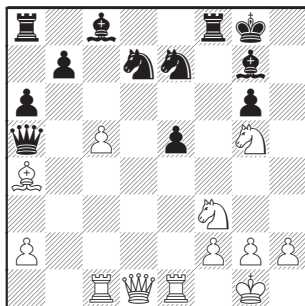
Las negras no pueden tomar el caballo pues contra 21... ♗xf7 22. ♘g5+ ♕f6 (si 22... ♗g8 23. ♙b3+ ganando) 23. ♘h7+ ♕f7 24. ♙b3+ conduce al mate. Ahora debemos encontrar la forma de continuar el ataque.



22. ♗7xg5

**2 puntos.** Geller plantea amenazas muy peligrosas en la diagonal blanca, aunque la sencilla 22. ♙xd7 era igualmente fuerte y por ello vale también los dos puntos.

22... ♗f8



Nuevamente hay que hallar lo más fuerte para las blancas.

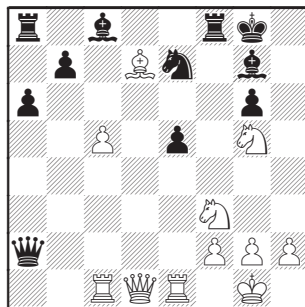


23. ♙xd7

**2 puntos.** Muchas veces lo más sencillo es también lo mejor. La continuación 23. ♗b3+ también es ventajosa para las blancas y por ello merece 1 punto, pero la jugada de la partida es más fuerte. Las blancas recuperan el material y mantienen un peligroso ataque, por lo que su ventaja resulta decisiva.

23... ♗xa2

No tanto para ganar el peón, sino para proteger la diagonal blanca, aunque las negras ya no tienen defensa, como Geller demuestra convincentemente.



24. ♗e2

**2 puntos.** La dama tendrá que abandonar la diagonal a2-g8. Asimismo era muy fuerte la jugada 24. ♙a4 con la amenaza 25. ♙b3 que merecía igualmente los 2 puntos.

24... ♗a3

Si 24... ♗d5 25. ♗d2 y la dama negra queda atrapada en pleno centro del tablero. Ahora tenemos que encontrar la siguiente jugada de las blancas.



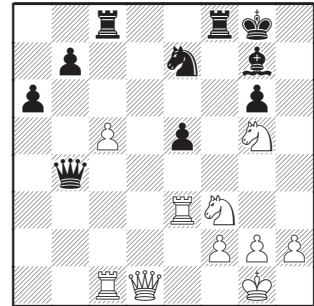
25. ♗e3

**2 puntos.** Las blancas siguen acosando a la dama adversaria.

25... ♗b4

Si 25... ♗a2 las negras pierden la dama de modo similar al comentario anterior tras 26. ♗c2 ♗d5 27. ♗d3 etc.

26. ♙xc8 ♗axc8



El final está cerca. Las blancas consiguen por fin incorporar la dama al ataque.

27. ♗d7 ♗f5

No hay defensa. Conduce a un curioso mate 27... ♗fe8 28. ♗e6+ ♕h8 29. ♗f7+ ♕h7 30. ♗3g5+ ♕g8 31. ♗h6+ ♕h8 32. ♗g8+ ♗xg8 33. ♗hf7#.

28. ♗e6+ ♕h8 29. ♗xg6 1-0

**Puntuación:**

**29-26 puntos:** Excelente dominio de la táctica y las posiciones donde la iniciativa tiene más valor que la ventaja material.

**25-22 puntos:** Bien, aunque en algunas ocasiones trata de elegir caminos complicados cuando lo simple es también lo mejor.

**21-12 puntos:** Regular, hay que mejorar la táctica y una buena forma es prestar mucha atención a nuestra sección de problemas.

**11-6 puntos:** Vale lo dicho anteriormente, pues se le escapan muchos puntos por errores tácticos evidentes.

**5-0 puntos:** Mal. Seguramente hoy no ha puesto toda la atención necesaria en la partida. ♡