

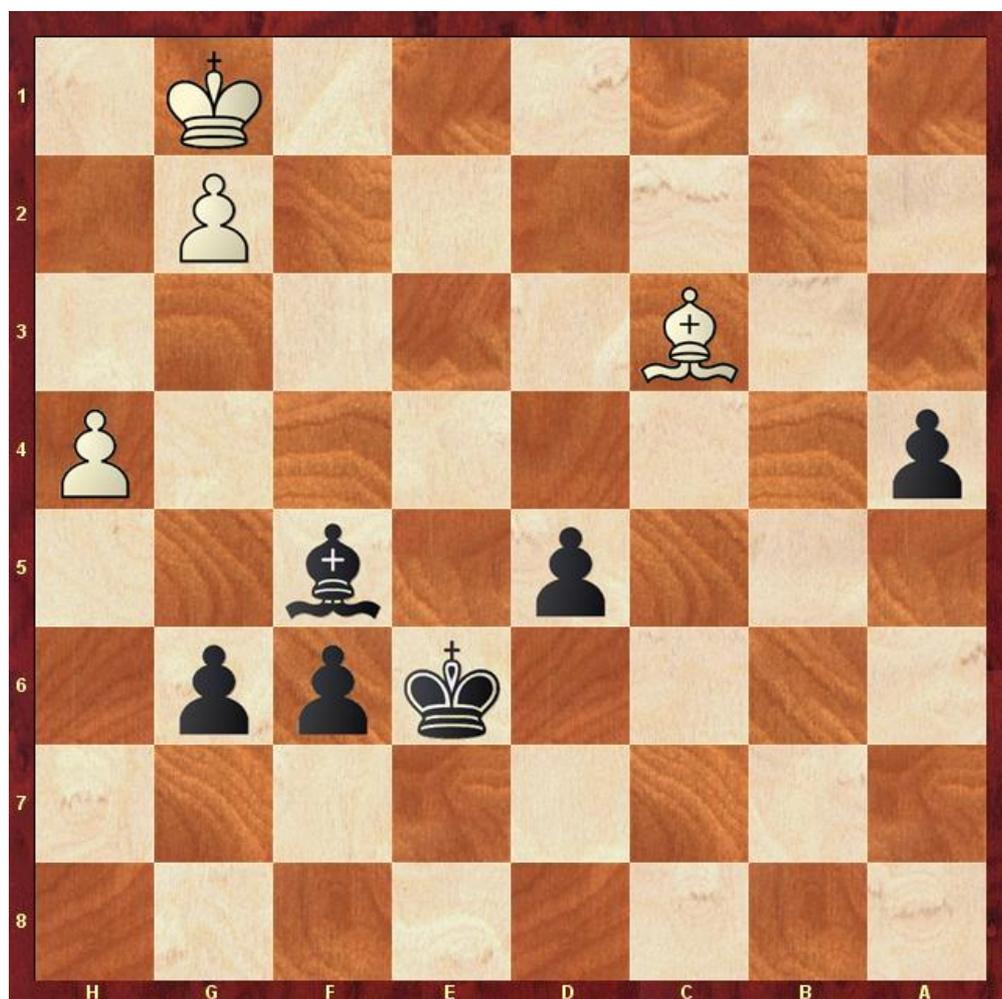
La jugada de ajedrez más sorprendente de todos los tiempos

La 'Revista Británica de Ajedrez' tenía un concurso en septiembre de 1998 para encontrar la jugada más sorprendente de todos los tiempos. La posición que sigue fue una de las primeras en llegar. El panel de votantes incluyó Matthew Sadler, quien dijo: "Sé que me podía pasar días analizando esta posición y ni siquiera tener una idea acerca de la jugada que siguió", y Xie Jun, quien comentó: "Es la única jugada de las 13 legales negro que la mayoría de los jugadores nunca considerarían".

Seguramente si le preguntáramos a cualquier jugador cuál es la PEOR jugada en esta posición daría rápidamente con la jugada maestra.

El escritor de ciencia ficción Arthur C. Clarke dijo una vez que: "Cualquier tecnología suficientemente avanzada es indistinguible de la magia." Quizás es imposible entender un movimiento "mágico" como el que siguió, pero el ajedrez no está más allá de nuestra comprensión, y a veces da la impresión de que existe una tecnología casi extraterrestre detrás de él...

¿COMO JUGARIAS CON NEGRAS?



Blancas: Topalov, V
Negras: Shirov, A
Linares, 1988

1.d4 Cf6	17.f4 exd4	33.c4 Axd4
2.c4 g6	18.Cxd4 Ag4	34.cxd5 Axe3
3.Cc3 d5	19.Tde1 Dc5	35.Dxe3 Te8
4.cxd5 Cxd5	20.Rh1 a5	36.Dc3 Dxd5
5.e4 Cxc3	21.h3 Ad7	37.Ah6 Te5
6.bxc3 Ag7	22.a4 bxa4	38.Tf3 Dc5
7.Ab5+ c6	23.Aa2 Ae8	39.Da1 Af5
8.Aa4 O-O	24.e5 Cb6	40.Te3 f6
9.Ce2 Cd7	25.f5 Cd5	41.Txe5 Dxe5
10.O-O e5	26.Ad2 Cb4	42.Da2+ Dd5
11.f3 De7	27.Dxa4 Cxa2	43.Dxd5+ cxd5
12.Ae3 Td8	28.Dxa2 Axe5	44.Ad2 a4
13.Dc2 Cb6	29.fxc6 hxc6	45.Ac3 Rf7
14.Ab3 Ae6	30.Ag5 Td5	46.h4 Re6
15.Tad1 Cc4	31.Te3 Dd6	47.Rg1 Ah3 !!
16.Ac1 b5	32.De2 Ad7	

A) El negro tiene dos peones de ventaja, pero los alfiles de color opuesto dan a las blancas posibilidades de tablas.

B) Si el negro logra avanzar ... d5-d4 con el peón con el apoyo de su rey en e4, seguro que gana.

C) Es esencial para la defensa de las blancas traer su rey a e3 antes de que el negro pueda llevar su rey a e4.

D) Por lo tanto, la partida será decidida por una carrera entre los dos reyes: si el rey blanco llega a e3 antes de que el negro puede llegar a e4, tablas, pero si logra el negro llegar a e4 ganará.

E) ¿Qué frena el camino del rey negro a e4? El alfil de f5. De lo contrario, podría jugar ... Rf5 directamente.

48.gxh3 Rf5

49.Rf2 Re4

Aquí vemos otro efecto de la jugada 47 ... Ah3: se ha creado un tercer peón pasado en la columna f.

50.Axf6 d4

52.Ac5 Rc4

51.Ae7 Rd3

53.Ae7 Rb3 !

El rey llega a c2 y es decisivo, por ejemplo: 53...Rb3 54.Re2 Rc2 55.Re1 d3 56.Ab4 a3 57.Axa3 d2+y corona.

0-1