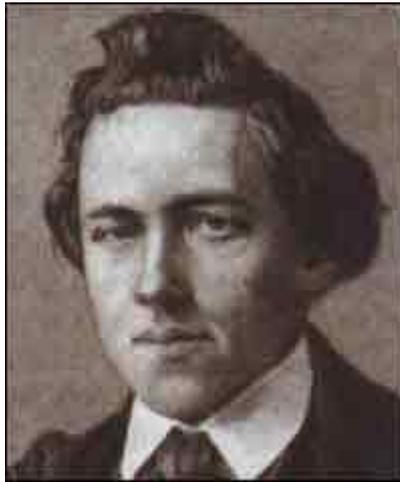


## PABLO MORPHY



La biografía de este eminentísimo jugador, el mayor de todos los maestros de ajedrez, está explicada en muy pocas palabras.

Pablo Morphy nació en 1837 en Nueva Orleans. En el año 1857, luchando en el primer Torneo Americano, ganó el primer premio, delante del maestro alemán L. Paulsen.

Durante los años que siguieron, visitó Europa a fin de probar sus fuerzas con los maestros del continente.

Cuantos le fueron presentados fueron vencidos. Los más significativos encuentros que tuvo fueron contra Löwenthal, Harrwitz y Anderssen, siendo el primero en Londres y los dos últimos en París. Poco tiempo después, ya satisfecho de torneos y luchas, regresó a su ciudad natal donde murió el 10 de julio de 1884.

Morphy fue tachado por sus compañeros de dechado de aridez, igual que los campeones del mundo ya antes y después de él. Se le reprochaba que para ganar un miserable peón, cambiaba las damas, o sea, en principio, lo propio que hoy se censura a Capablanca, con la única diferencia de que el cambio de damas para la ganancia de un peón es hoy un hecho natural aún para jugadores débiles, mientras que en Capablanca se trata de ventajas de posición mucho menores.

Hoy día los tiempos han cambiado, y muchos aficionados que todavía no han llegado a comprender el difícil modo del juego cerrado, admiran, contrariamente, el juego abierto de Morphy. Un jugador débil, hoy día comprende muy fácilmente el juego abierto, pero en la época de Morphy no era este el caso, pues a él precisamente le debemos la comprensión.

La superioridad de Morphy sobre sus contemporáneos estriba en que ha sido el primero en comprender la esencia de las situaciones abiertas que se creó en sí por los buenos fundamentos. Se dice que una posición es abierta cuando han sido cambiados varios peones del centro, de modo que las piezas tengan líneas libres. Las aperturas que empiezan por 1. e4 e5, son las más predestinadas en conducir a posiciones abiertas, porque en la regla debe seguir d4 y el cambio de peones del centro. En las aperturas de 1. d4 d5,

ocurre todo lo contrario. La jugada 2. e4, es mucho más difícil, porque las blancas no pueden cubrir su casilla e4. Las partidas de apertura de peón de dama, conducen casi siempre en situaciones cerradas. En las que son abiertas se da un desarrollo rápido de figuras, y esto era el conocimiento principal de Morphy. Ante todo, se desarrollaba rápidamente en las piezas, llevaba un juego activo y no perdía ningún tiempo. En contraposición al principio desarrollativo de Morphy, encontramos entre sus contemporáneos, ataques prematuros a causa de desarrollo insuficiente o unas jugadas superfluas en asustados momentos de defensa.

Lo juzgaremos más exacto aún en las partidas que siguen.

Partida Número 4  
GAMBITO ESCOCÉS (C44)

Mobile, 1855

Blancas: Meek  
Negras: Morphy

1. e4 e5 2. f3 c6 3. d4 exd4

Queremos decir unas palabras sobre la posible pérdida de tiempo por el cambio, pues en esto nos han sorprendido a veces los contrincantes de Morphy.

La jugada 3... exd4, en verdad no es ninguna jugada de desarrollo, pero sin embargo, no es ninguna pérdida de tiempo porque si las blancas quieren ganar un peón en seguida o más tarde han de jugar xd4, que tampoco es una jugada de desarrollo porque juega una pieza que ya ha sido empleada, el caballo f3. Caso que las negras contestasen con 4. xd4, este cambio sería una pérdida de tiempo, porque las blancas con 5. xd4, desarrollan una figura que hasta ahora no lo había sido.

Si se reflexiona la posición antes de este cambio errado, se ve que por ambas partes se ha desarrollado una figura, las blancas d4, las negras c6. Después del cambio, las blancas tienen siempre una figura desarrollada, la de dama a d4, en

cambio las negras no tienen ninguna figura en juego. Por lo tanto, se debe reconocer por el resultado de este cambio, que ha sido una manera drástica de perder un tiempo.

Otra es la cosa, si las blancas, por ejemplo, en la partida escandinava, después de 1. e4 d5; continúan con exd5. De todas maneras, las negras no ganan un tiempo por xd5, porque la dama está expuesta en d5, por lo cual las blancas pueden ganar un tiempo en seguida con 3. c3.

La apertura 1. e4 e5 2. f3 c6 3. d4 tiene el nombre de partida escocesa. Ya que el peón d4 está atacado y no pudiendo ser bien cubierto, las negras no tienen mejor contestación que 3. ... exd4.

La contestación más usual es 4. xd4, pues aparentemente, y gracias al peón e4, las blancas tienen más terreno en el centro y también un juego libre. Sin embargo, esta ventaja se manifiesta como no duradera, si las negras juegan consecuentes, y es alejar el peón e4 ya por ataque ya por cambio, que después de preparaciones propias se puede alcanzar por mediación del peón d5.

Con el ejemplo de esta apertura escocesa, quisiéramos demostrar cuánto más ventajoso es comprender el espíritu de una apertura que estudiar sus variantes.

Después de lo precedente, las jugadas mejores para las negras serán las que sean de desarrollo, que son las que atacan las casillas e4 y d4, pues sólo de esta forma se desvía el peón presionador e4, para poderse lograr d5.

Por otro lado, las blancas sólo podrán afianzar su aparente ventaja si logran cubrir los puntos e4 y d5 para demorar la liberación del juego negro por d5. Ambas partes se verán empeñadas en encontrar las tales jugadas de desarrollo que ataquen las casillas e4 y d5. Así resultan forzosamente las comprensibles combinaciones siguientes: 4. ... ♖f6 (ataca e4 y d5); 5. ♗c3 (defiende e4 y d5) 5. ... ♙b4 (continúa el ataque); 6. ♗xc6 (las blancas no tienen mejor continuación para abrir e4 que esta preparación para la jugada ♙d3) 6. ... bxc6 7. ♙d3 d5. Las negras han conseguido su objetivo, se ha cambiado el peón e4 y el juego está equilibrado.

Como se ve, comprendiendo el espíritu de la apertura, así se logra la manera de jugar que en todos los métodos se califica como lo mejor, pero, muchos principiantes se la habrán aprendido de memoria y sin idea.

#### 4. ♙c4

Esta jugada, puede acontecer sin desventaja aunque se sacrifique un peón interesadamente, por el más rápido desarrollo. Caracteriza el "gambito escocés". Pero las blancas cometen la falta que ya veremos, no para jugar el gambito con rápido desarrollo, sino en el interés de un ataque prematuro contra la casilla f7, ideas propias de aquel tiempo y cuyo error ha sido probado por Morphy.

#### 4. ... ♙c5 5. ♗g5

Esto es un error por dos fundamentos:

1º Las blancas en esta situación abierta, juegan una pieza por dos veces, la cual ya había sido desarrollada, por lo tanto, pierden un tiempo, mientras que las negras consiguen una ventaja en el desarrollo.

2º Las blancas olvidan que la apertura es una lucha en el centro y, con la jugada del texto, pronto cede a su contrario la preponderancia del mismo. La continuación mejor es aquí 5. c3, para continuar después de dxc3 6. ♙xf7+ ♗xf7 7. ♙d5+

#### 5. ... ♗h6

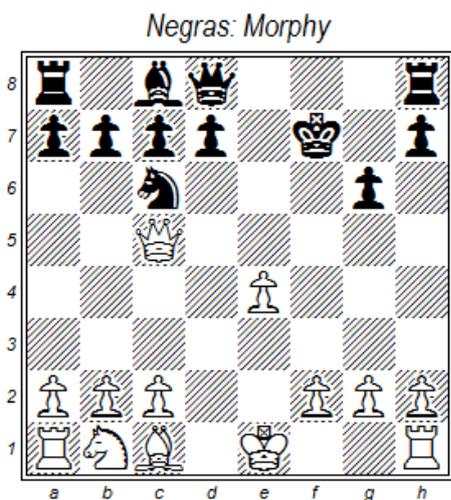
Las negras se defienden con una jugada de desarrollo. Si hubieran hecho ♗e5, en vez de la del texto, que también cubre y ataca, habrían obrado de la misma manera que lo hicieron las blancas en jugar por segunda vez una figura desarrollada ya. Por esta combinación, y en el curso de la partida, las blancas hubieran llegado a una ventaja.

#### 6. ♗xf7 ♗xf7 7. ♙xf7+ ♗xf7 8. ♙h5+

La combinación que han introducido las blancas, probablemente gustará a los principiantes. Un experimentado jugador, se recela enfrente de una combinación tal, porque las figuras desarrolladas de las blancas desaparecen del tablero, y las que permanecen están aún en sus puestos sin haber sido movidas. Así no puede resultar ataque alguno.

#### 8. ... g6 9. ♙xc5

Situación después de 9. ♔xc5



Blancas: Meek

Las consecuencias del juego de las blancas tan errado es claro de verse. Tan sólo una figura está desarrollada, la dama y, prontamente, estará expuesta al ataque del contrario. De esta forma las negras van rápido a una decisiva ventaja. Si éstas en la jugada 5ª. en vez de jugar ♞h6 hubiesen hecho 5. ... ♞e5, se verían ahora al contemplar el diagrama, la diferencia de que el caballo c3, estaría indesarrollado en b8, a causa de la continuación del juego que hubiera sido así: 6. ♞xf7 ♞xf7 7. ♙xf7+ ♔xf7 8. ♔h5+ g6 9. ♔xc5, etc.

9. ... d6 10. ♔b5 ♖e8 11. ♔b3+

Las blancas, por jugar erradamente con la dama, pierden tiempo. Ahora es el principio de la victoria de Morphy, en una forma apremiante. Debía hacerse 11. 0-0.

11. ... d5 12. f3 ♞a5 13. ♔d3 dxe4 14. fxe4 ♔h4+ 15. g3 ♖xe4+ 16. ♔f2 ♔e7 17. ♞d2

Ahora siguen unos bonitos cambios de situación que estriban en que la dama blanca no puede ni debe abandonar el apoyo de la casilla e2.

17. ... ♖e3 18. ♔b5 c6 19. ♔f1 ♙h3 20. ♔d1 ♖f8

Los principiantes que en el calor de la lucha sólo juegan con las piezas que

tienen ya desarrolladas, olvidándose de traer las reservas, pueden aprender mucho de esta jugada.

21. ♞f3 ♙e8 0-1

Partida Número 5

GAMBITO ESCOCÉS (ECO C56)

Mobile, 1855

Blancas: Th. Lichtenhein

Negras: Morphy

1. e4 e5 2. ♞f3 ♞c6 3. d4 exd4 4. ♙c4 ♞f6

Como ya hemos dicho antes, en las situaciones abiertas ante todo hay que poner las figuras en juego rápidamente. En el juego abierto, aunque superficialmente, se puede formar una idea abarcante de la situación con sólo contar las figuras que ya están en juego. Es a esto a lo que vamos ahora. Las blancas tienen dos figuras desarrolladas, el caballo de rey y el alfil de rey, además han jugado los dos peones del centro, los cuales para el incondicional desarrollo de las figuras es necesario. En la posición de las blancas podemos contar cuatro tiempos; las negras, en cambio, tienen también dos figuras desarrolladas, pero sólo un peón. Esto prueba solo tres tiempos. Por lo tanto, ¿están las blancas mejor? No; no es este el caso, pero tienen ahora un peón menos. Para recuperarlo deben jugar ♞xe4, que no es ninguna jugada de desarrollo, porque, el caballo de f3 ya está desarrollado. Para recuperar el peón, las blancas tienen que devolver el tiempo que antes habían ganado, y así, después de esto, los juegos quedan iguales.

5. e5

Tenemos ahora de nuevo el caso que ya hemos conocido en la partida

anterior en la jugada 5 y es la pérdida de tiempo por una jugada de ataque. La jugada 5. e5, en verdad ataca al caballo f3, pero no continúa el desarrollo. Si las negras estuviesen obligadas en contestar con una jugada defensiva, con una jugada que no desempeña nada en favor del desarrollo, se igualarían los dos tiempos de pérdida, y el ataque de las blancas sería justificado. Pero tal como en las partidas anteriores Morphy puede contestar a su contrario con una jugada de desarrollo y con esto gana un tiempo.

Lo justo hubiera sido 5. 0-0. Si ahora las negras juegan  $\text{Nxe4}$ , entonces las blancas recuperan ambos peones sacrificados con 6.  $\text{Re1, d4}$ .

5. ... d5 6.  $\text{Bb5 Nxe4}$

Por ambas partes se debía jugar ahora una pieza de las desarrolladas.

7.  $\text{Nxd4 Bd7}$

Ahora vamos a contar los tiempos otra vez. Las blancas no han conseguido ninguna ventaja.

Todavía tienen dos figuras desarrolladas y jugados los dos peones del centro, o sea como antes, sólo cuatro tiempos desarrollados. En cambio, las negras tienen tres figuras desarrolladas, los dos caballos y el alfil de dama, y los dos peones del centro, en total cinco tiempos de desarrollo. De esta manera, las negras tienen un tiempo adelantado, a consecuencia de la jugada 5ª de las blancas.

8.  $\text{Nxc6}$

Este cambio significa nuevamente una pérdida de tiempo, pues las negras, al rematar con el peón, obligan al alfil de rey blanco ya desarrollado a jugar otra vez.

8. ... bxc6

Hasta ahora las blancas han perdido dos tiempos. Vamos a ver si los apercibimos por nuestra cuenta:

Las blancas tienen una figura desarrollada y jugados los dos peones del centro. por lo tanto, son tres jugadas de desarrollo. Las negras tienen tres figuras desarrolladas e igualmente dos peones del centro también han sido jugados,

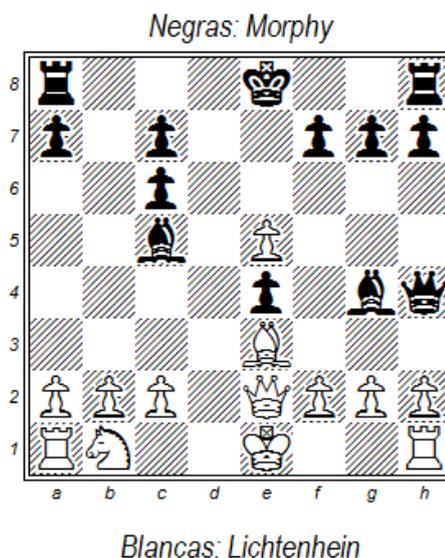
Resulta, por lo tanto, por el examen de la posición, que las blancas tienen dos pérdidas de tiempo.

9.  $\text{Bd3 Bc5}$  10.  $\text{Bxe4 Kh4}$  11.  $\text{Ke2 dxe4}$   
12.  $\text{Be3}$

En la situación abierta se debe, especialmente, cuando se lleva retrasado el desarrollo, ante todo poner a salvo el rey, 12. 0-0 era lo más indicado.

12. ...  $\text{Bg4}$

Situación después de 12. ...  $\text{Bg4}$



13.  $\text{Kd4}$

Las blancas buscan la salvación con el contraataque, pues 13.  $\text{Kd2}$ , pierden en seguida por  $\text{Bd8}$ . Así nace un furioso juego de combinación, ofreciendo las mejores

posibilidades de combinar a aquella parte que tenga más figuras en juego.

**13. ... ♗xe3! 14. g3**

Sería bonito 14. ♖xc6+ ♗d7  
15. ♖xa8+ ♔e7 16. g3 ♗xf2+ 17. ♔xf2  
e3+ 18. ♔e1 (a 18. ♔g1 sigue e2) 18. ...  
♖b4+ 19. c3 ♖xb2 20. ♖xh8 ♗g4 con  
mate inevitable.

**14. ... ♖d8 15. fxe3 ♖d1+ 16. ♔f2 ♖f3+**  
**17. ♔g1 ♗h3**

Las blancas ya no pueden defender  
el mate.

**18. ♖xc6+ ♔f8 19. ♖xa8+ ♔e7 0-1**