

DESAFIANDO A FRITZ

(Por el MI ICCF Gonzalo Arias Duval)

Estimados lectores, esta nueva sección está dirigida especialmente a los jugadores a distancia, los cuales ya no encuentran una motivación especial de seguir jugando bajo esta modalidad por el advenimiento e inundación del mercado de programas que juegan al ajedrez. Muchos buenos jugadores de ajedrez por correspondencia han abandonado esta modalidad cansados de que sus rivales les jueguen con computadoras, y esto desgraciadamente debe ocurrir en el 90% de los casos en partidas jugadas a distancia. Hoy día para combatir esta situación han surgido torneos en los denominados web-server, en donde un jugador realiza su jugada en un servidor y espera la jugada de su contrario por la misma vía. Esta nueva modalidad garantiza por un lado la resolución de los conflictos por reclamos de exceso de tiempo y pérdida de los mensajes, porque al ingresar el jugador su jugada en el servidor del torneo automáticamente queda registrada la fecha y hora en que la realizó y allí comienza a correr el tiempo del contrario. Por otra parte se está analizando la posibilidad de fiscalizar las partidas en juego a través de programas que detecten la presencia de asistencia externa y si se sospecha de la utilización de programas para jugar las partidas se sancionará al jugador al igual que hoy en día sucede en muchos sitios donde se juegan partidas on-line.

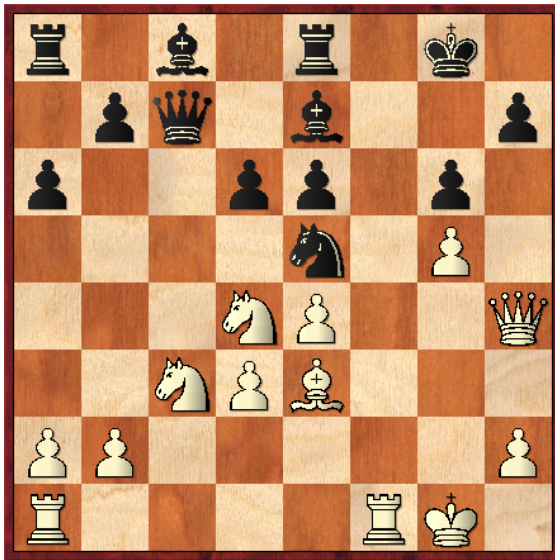
¿Pero que pasa en aquellos casos en que los jugadores desean seguir jugando a través el e-mail o una carta de correo tradicional? ¿Hay alguna forma de tratar de burlar la utilización de programas de juego? Sí, en parte, ya que no podemos obligar a nuestro eventual rival a dejar de utilizar la computadora, pero se pueden buscar formas de complicar la situación a través de

pequeños engaños legítimos que desorienten a nuestros rivales de silicio.

Hoy en día los programas de ajedrez han adquirido una gran fuerza, y si se tiene una buena computadora como aliada estos programas pueden alcanzar rendimientos dignos de un GM. Pese a todo, los programas comerciales del estilo Fritz, Hiarcs, Shroeder, etc, siguen teniendo algunos puntos débiles que no se han logrado resolver, y esto tiene que ver con la evaluación de sacrificios posicionales de material, y posiciones donde hay desequilibrio material, pero equilibrio dinámico sobre el tablero. Entiéndase a equilibrio dinámico a fuertes ataques directos al rey, debilidad en la cadena de peones, apertura de importantes diagonales o columnas que equilibran la posición en compensación por el material sacrificado.

Las computadoras poseen una evaluación global de las posiciones en un sentido muy materialista y no siempre se detienen a analizar las compensaciones estratégicas de la posición. Esta es la pequeña puerta que se puede utilizar para “engañar” a las computadoras a la hora de jugar una partida. En esta primera entrega y en los números subsiguientes veremos ejemplos de partidas jugadas a distancia donde uno de los bandos hace valer su concepto y entendimiento de la posición ante un rival que puede estar utilizando un programa para analizar la partida. Los ejemplos que ilustrarán esta sección no tendrán los nombres de los jugadores ya que no se está buscando juzgar a los jugadores que utilizan programas para analizar, sino demostrar que en cierto terreno del juego estratégico el hombre sigue superando a la máquina.

En el siguiente diagrama podemos observar que las blancas poseen una clara ventaja, pero no es tan simple poder imponerla todavía.



Las bases en que se fundamenta la ventaja blanca son que poseen ventaja en el desarrollo, obsérvese que tanto el alfil de casillas blancas como la torre de la columna "a" de las negras no han efectuado jugada alguna, la Dama blanca ocupa una posición amenazante en la columna h, la columna f está dominada por las blancas y eventualmente podrían doblarse de torres acrecentando aún más la ventaja. El alfil de casillas negras si bien se encuentra obstaculizado por el peón g podría aumentar considerablemente su fuerza si el mismo no estuviese allí, y los caballos blancos pueden ocupar fuertes posiciones por ejemplo a través de las jugada Ce2 y Cf4, presionando aún mas sobre el debilitado enroque de las negras.

Si tenemos en consideración todos estos factores podremos encontrar una jugada muy interesante y desconcertante a la vez que permitirá a las piezas blancas montar un fuerte ataque.

Hemos visto que la ocupación de la columna "f" es muy importante y que doblar las torres ejercería una presión extra contra el enroque de las negras, por otra parte el alfil de casillas negras tiene una posición expectante, pero limitada por la acción del peón de g5.

¿Qué pasaría entonces si las blancas amenazan doblarse de torres en la columna "f" y a la vez cambiar el peón de g5 a una casilla más agresiva aún? Seguramente las blancas obtendrían una posición realmente cómoda para gestar su ataque al rey de las negras.

Luego de visualizar estos detalles surge la interesante jugada **18.Tf6!?** con la idea de doblarse de torres con la jugada Taf1 y si las negras toman, cambiar el peón de g5 a f6 dejando liberada la diagonal c1-h6 a la vez cambiar al defensor del enroque negro, el alfil de e7.

Si colocamos esta posición en un programa de juego seguramente en ningún caso sugerirá la jugada 18.Tf6 y en el 99% de los casos la respuesta casi inmediata será tomar la torre con 18. ... Axf6. Invito a los lectores a verificar lo expuesto en sus computadoras y corroborarán por si mismos lo predecibles que a veces pueden ser los programas.

Ante esta situación podemos ver que las blancas ante 18. ... Axf6 jugarían 19.gxf6 y tendrían suficiente compensación por la calidad sacrificada, ya que cuentan con una nueva debilidad en la casilla g7 de las negras. Se podría pensar en el plan de llevar el alfil a g7 vía h6 y pasar la torre a h3, vía f1 y f3 con un ataque irresistible. Lógicamente las piezas negras también juegan y deberán buscar la forma de repeler este ataque, seguramente devolviendo algo de material mas adelante.

La partida continuó **18.Tf6!?** **Axf6** **19.gxf6** **Cxd3?!** **20.Tf1** **Ce5** **21.Cf3** **Cxf3+** **22.Txf3** **Tf8** **23.e5** (con idea de jugar Ce4) **d5** **24.Dh6** **Tf7** **25.Tg3** **b5** **26.Ce2** con gran ventaja de las blancas, ya que no puede evitarse el salto del caballo a f4 y su posterior sacrificio en g6.

Queda claro que las blancas ante un buen entendimiento de la posición encontraron una alternativa interesante, mediante el sacrificio posicional de calidad, con la cual burlar la fuerza bruta de análisis de la

computadora que siguiendo su concepto materialista no reparó en las consecuencias que esta captura traería aparejada. Suele suceder que una vez que los programas logran ver las consecuencias de estos sacrificios posicionales muchas veces es muy tarde para revertir la situación y salvar la partida.

Espero que el lector haya podido comprender que aún se puede jugar contra las computadoras en el terreno táctico, pero con buen concepto estratégico, y a los jugadores a distancia decirles que la lucha no está perdida, solo hace falta un poco de ingenio y atrevimiento para engañar a nuestros poderosos amigos de silicio.