

# CAMBRIDGE SPRING

Por Eugenio Salomón

En el "Boletín" de la F. E. D. A. número 13, julio del 36, ha sido publicada una partida que, con sus comentarios íntegros, transcribo a continuación, por no parecerme exactos, ya que trata de refutar una jugada correcta.

He aquí la partida:

Partida núm. 956

Torneo de Bad-Nauheim, 1936

Blancas: Bogoljubow

Negras: V. D. Bosch

1. P4D, P4D
2. P4AD, P3R
3. C3AD, C3AR
4. A5C, CD2D
5. P3R, P3A
6. C3AR, D4T

La defensa Cambridge Springs, después de todo.

7. D2A

No usual, pero tiene gran fineza.

7. ..., C5R

8. P×P!, A5C?



El movimiento del texto es finamente refutado. Pero después de P×P, el blanco continúa con mejor partida.

9. D×C!!, A×C jaque
10. P×A, D×P jaque
11. R2R, D×T
12. D2A!!

Este es el movimiento de problema que refutó toda la combinación del negro. Las blancas amenazan ganar la dama por C2D y C3C. Y si P4TD, P3CR!

12. ..., P3CD

Para hacer ocupar la casilla 2D, después del jaque en 3T.

13. C2D, C4R

A A3T jaque, el rey iría a 3A.

14. P×C, O-O

A D×P seguiría D×PA jaque, y ganan.

15. P4A!

Y de nuevo la pobre dama negra tiene cortada la retirada. El negro abandona después de dos jugadas.

Notas de A. T. Knoppers.

(Analizada especialmente para dicho "Boletín".)

Ahora bien:

La jugada octava de las negras, que fué considerada defectuosa y refutada por 9. D×C, es, a mi juicio, la mejor continuación de las negras, ya que si ahora 9. D×C, A×C jaque, 10. P×A (si 10. R mueve, PA×P con mejor juego); 10. .... D×P jaque; 11. R2R, D×T, y ahora a 12. D2A, en lugar de la continuación 12. .... P3CD?, como en dicha partida, se debe jugar 12. C3C!.

Veamos algunas líneas de juego:

A) 12. .... C3C!; 13. C2D, C×P; 14. P4R, D6A! (14. R3A no se puede hacer por C5C; y la amenaza D5A siempre está parado por P3AR).

B) 12. .... C3C!; 13. P4R, PR×P; 14. A2D, C5A; 15. A3A, C6T!; 16. D3C (si 16. D2D, D8C), D8A; 17. C2D (si 17. A2C, D5A jaque), C5A! y la dama escapa por 6T.

C) 12. .... C3C!; 13. P×PA, P×P; 14. R2D, C2D!; 15. T1CR [si 15. A4AR, P4R! (y no 15. .... A3T; 16. A×A!!), D×T; 17. D×PA, T1D; 18. A6D!, seguido de A8AD, ganando las blancas); 16. A×P, C×A; 17. P×C, O-O (y no 17. .... T1CD?, a causa de 18. A5C!!), D×T; 19. D×P jaque y mate en pocas); 18. T1C, T1D jaque; 19. A3D, D×T; 20. C×D, A3T; 21. D×P, A×A, y las negras, con todas sus piezas en acción, tienen juego superior]. 15. .... TDIC; 17. A5CD!, D×T; 17. C×D, P×A; 18. A4A, P4R!; 19. P×P, C3C!; 20. D7A (si 20. P6R, C5A jaque, seguido de T2C), T2C; 21. D6A jaque, T2D jaque; 22. R2R, O-O, y las negras tienen un fuerte ataque por las líneas abiertas para las torres, que compensa sobradamente las dos peones de menos.

D) 12. .... C3C!; 13. P×PA, P×P; 14. P3CR, A3T jaque; 15. R2D, O-O; 16. A2C (si 16. C1R, A×A; 17. T×A, C4D!, seguido de C5C), C5A jaque, y las negras ganan, ya que si R mueve viene C6T jaque al descubierto, y si 17. D×C, D×T!