



La parte de la película en la que sucede lo que a continuación se comenta está en youtube

<http://www.youtube.com/watch?v=iN2EMb-Hr14>



La película “En Busca de Bobby Fischer” es una de las que todo buen aficionado de ajedrez debe haber visto, y todo principiante debería ver. Lamentablemente, el estilo de competición y el doblaje tienen algunas lagunas técnicas (como decir cronómetro al referirse al reloj de ajedrez, y cosas así...). Sin embargo, la historia es bastante entretenida, inteligible para cualquier profano, y **el personaje principal es un modelo de deportividad y juego limpio.**

Hace unos años, encontré otro error importante que afecta al desenlace de la película, y que no he visto publicado en ningún sitio. Supongo que si el propio Bobby Fischer vio la película, lo identificaría con facilidad.

Se trata de la última partida de la película, la que decide el campeonato. La juegan Josh Waitzkin (el protagonista de la película, que en realidad existió y hoy en día es Maestro Internacional) contra el “malo” de la película, que es un niño al que su entrenador no deja que vaya a la escuela para dedicarse exclusivamente al ajedrez.

Ambos han ganado todas sus partidas y en la última se enfrentan entre sí. Tras sacar la dama demasiado pronto, Josh la termina perdiendo. Como buena película americana, ante la dificultad llega el heroísmo, y poco después la recupera, parece que todavía puede ponérselo complicado al pequeño “profesional”...

Tras una larga serie de jugadas se produce una pausa repentina. Josh se pone a pensar. Su entrenador, (el Maestro FIDE Bruce Pandolfini) suelta una reflexión filosófico-ajedrecística desde la sala donde están los padres, con la típica música dramática que ponen las películas resaltando los momentos más mitológicos:

*“Eso ha sido un error. Concéntrate Josh; sólo faltan 12 jugadas pero la partida es tuya. Cómete su peón con tu peón. Su caballo irá a alfil 6 y dejará desprotegida su torre. No le ataques con el alfil, lo necesitas para proteger rey 7. No te precipites y ya es tuyo. No sacrifiques el alfil porque las cosas se te podrían complicar. Juega como te he enseñado y no tendrás ningún problema. Lo tienes desorientado. Tienes que utilizar tu caballo. Cómete su torre con el caballo y él moverá el rey. Entonces estará perdido. Y la partida estará en tus manos. No sacrifiques los peones y acabarás ganando, aunque parezca que vayas a perder. No juegues hasta que lo veas.”*

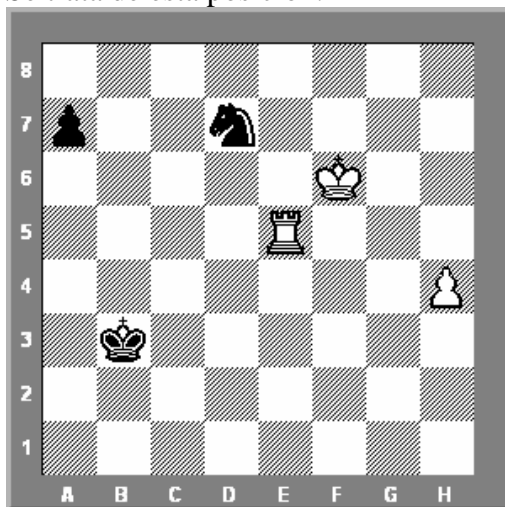
Y el milagro se produce. Tras recordar sus métodos de entrenamiento y encontrar la supuesta combinación ganadora, Josh ofrece tablas, como dando una última oportunidad a su rival para no tener que ganarle. Extiende su mano hacia el rival y se da una curiosa conversación entre los dos oponentes:

*“- No se que significa eso.  
- Te estoy ofreciendo tablas.  
- ¿Tablas? ¡Lo dirás en broma!  
- Has perdido, aunque no te lo creas.  
- ¿Qué he perdido? Mira el tablero.  
- Ya lo he hecho, acepta las tablas y compartiremos el campeonato. ¡Acepta las tablas!  
- Mueve.”*

Y tras esto empiezan a jugar a velocidad propia del ping-pong. Durante estas escenas enfocan principalmente a los jugadores, y al final, cuando enfocan al tablero se puede ver esta posición:

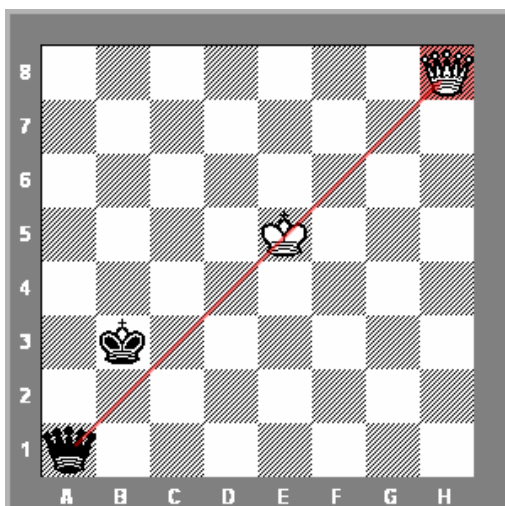


Se trata de esta posición:



Las negras acaban de dar jaque y se van a comer la torre. La partida continuó:

1. Rf5 Cxe5
2. Rxe5? a5
3. h5 a4
4. h6 a3
5. h7 a2
6. h8=D a1=D+

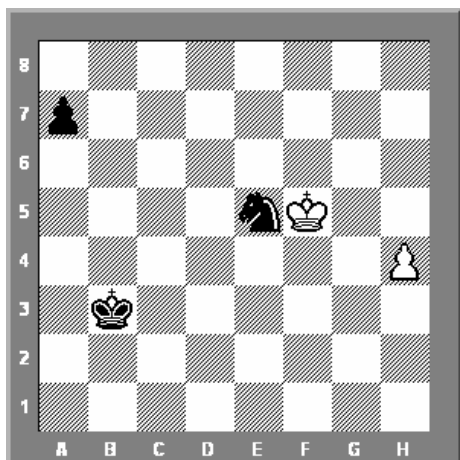


(posición tras 6... a1=D)

Y el rey blanco tiene quitarse. Tras perder la dama, las blancas abandonaron. Josh es campeón.

Sin embargo, las blancas omitieron la jugada salvadora. Esta se encuentra varias jugadas

antes, justo después de que las blancas perdieran su torre. En lugar de comerse el caballo (2. Rxe5?)...



(posición tras 1...Cxe5, antes del error)

## 2. h5!

Es la jugada salvadora. Sin comerse el caballo. Las blancas consiguen las tablas, ya que el peón de las blancas está mucho más avanzado y el caballo es especialmente torpe en las esquinas del tablero. Recuerdo que cuando se me ocurrió la idea, puse esta posición en el programa Fritz 8 y la máquina daba la posición como ganadora para las negras. Pero tras jugar las jugadas que sugería la máquina, ella misma se convencía de que en realidad son tablas. Hoy en día, Fritz 11 lo ve al instante, pero también falla en determinadas posiciones.

## 2... Cf7

(si las negras intentan avanzar su peón pronto tendrán que preocuparse del peón blanco de todas formas: 2... a5, 3. h6 a4, 4. h7 Cf7, 5. Rf6 Ch8, 6. Rg7 a3, 7. Rxh8 a2 8. Rg8 a1=D 9. h8=D Tablas)

## 3. Rf6

(También sirve 3. Rg6! Ce5+ 4. Rf5 Cf7 y se provocan tablas por repetición de jugadas. Si continúa 4... Ch8, 5. Rg7 a5, 6. Rxh8 a4, 7. h6 a3, 8. h7 a2, 9. Rg8 a1=D, 10. h8=D Tablas de nuevo. Esta es la jugada que ve Fritz 11 y la más lógica. La del texto llega al mismo resultado. Lo máximo que puede hacer el caballo es intentar evitar que el peón corone avance, mientras que el rey blanco le persigue de un lado a otro, o sacrificarse para recuperar los dos tiempos que le faltan a las negras para llegar a coronar su peón al mismo tiempo que las blancas...)

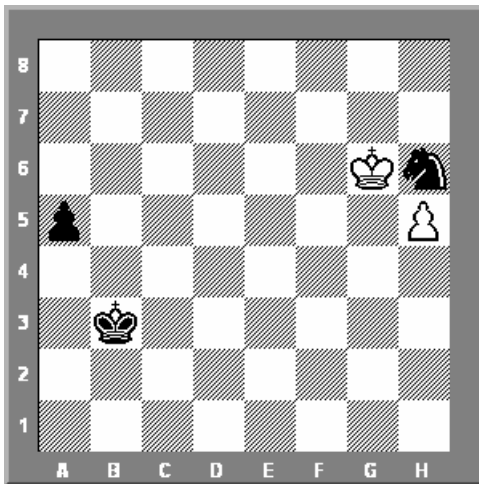
## 3... Ch6

(si 3... Ch8 4. Rg7 con las mismas variantes ya dichas. Si el caballo se va a cualquier otra casilla el peón avanza hacia el objetivo sin oposición).

## 4. Rg6!

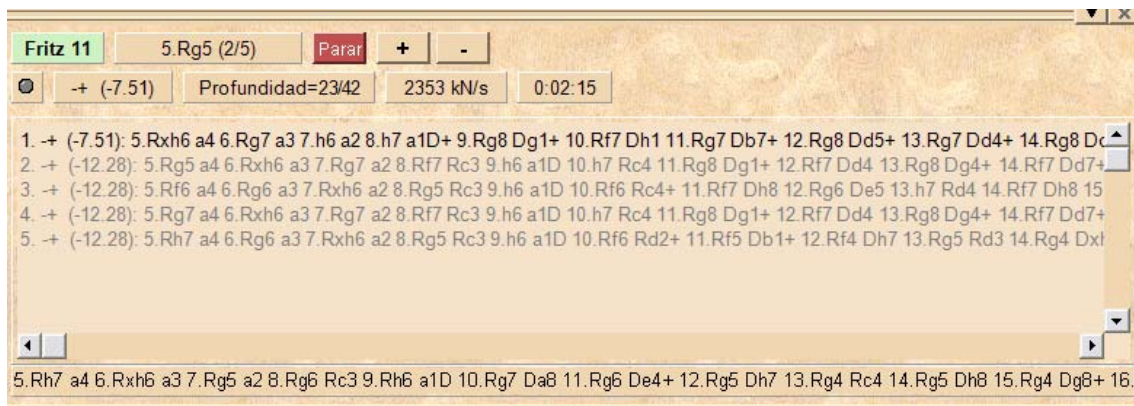
(y no 4. Rg7? Cg4!, ni 4. Rg5? Cg8! Y el peón blanco no podría seguir avanzando sin ser comido durante una eternidad, y las negras ganan.)

4... a5



(tras 4... a5)

(Entregando el caballo. Ahora son las negras quienes coronan primero, y además dando jaque. Es curioso que hasta el programa Fritz 11 no es capaz de ver las tablas, y lo valora como ventaja decisiva de las negras, lo que demuestra que las máquinas no son infalibles, ni llevan siempre la razón, y que todavía valoran mal ciertas posiciones.



Las alternativas al sacrificio de caballo son 4... Cg8 5. Rf7, el caballo tiene que regresar a h6.)

5. Rxh6 a4

6. Rg7!

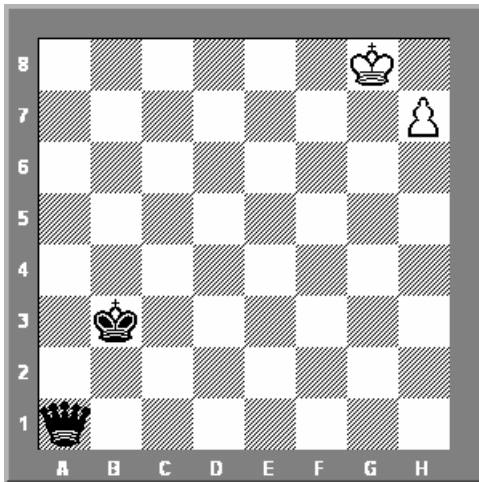
(Es importante apoyar al peón)

6.... a3

7. h6 a2

8. h7 a1=D+

9. Rg8

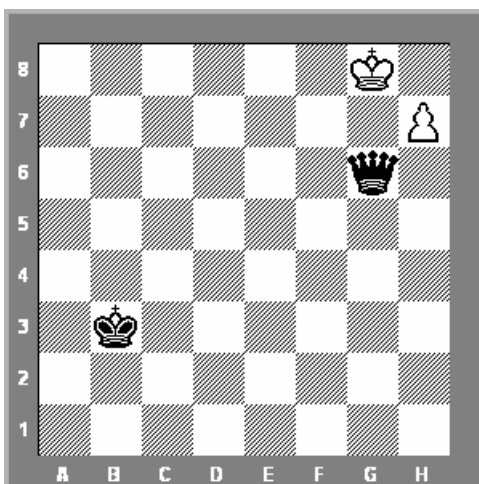


(De aquí la importancia de la jugada 6. Si el rey hubiera estado en g6, por ejemplo, ahora no estaría en g8 amenazando que el peón blanco corone, y la dama negra se pondría delante de el peón para impedirlo mientras el rey viene. La posición es de tablas teóricas, pese a la ventaja material de dama contra peón.)

**9...**            **Dg1+**  
**10. Rf8**

(Ahora las negras tienen que estar preocupadas constantemente de que el peón no corone)

**10...**            **Dh2**  
**11. Rg7**            **De5+**  
**12. Rg8**            **Dg5+**  
**13. Rf7**            **Dh6**  
**14. Rg8**            **Dg6+**



**15. Rh8!**

(La clave. Las negras no pueden acercar el rey porque el rey blanco está en posición de ahogado. Por eso, la dama negra debe moverse. El rey volverá a la columna g, amenazando coronar el peón. Las negras solo pueden dar jaques y más jaques para evitar que el peón corone, pero nunca pueden ganar.)

15...	Df6+
16. Rg8	Dd8+
17. Rg7	Dg5+
18. Rf7	Dh6
19. Rg8	Dg6+
20. Rh8!	

(Volviendo a la misma posición. Las negras no pueden ganar.)

TABLAS.

En parte, el entrenador tenía razón: “Cómete su torre con el caballo y él moverá el rey. Entonces estará perdido”

**Pero sólo si mueve el rey. De otro modo, habrían compartido el campeonato de todas formas. Hubiera sido un interesante final para la película después de la oferta de tablas inicial...**