

analizaron febrilmente la aceptación del ofrecimiento utilizando un ajedrez de bolsillo, especialmente la variante que empezaba con 13 ♘xg4. Después de cierto escepticismo inicial llegaron a la conclusión de que deberían ganar las negras, pero reconoció con toda honradez que no descubrieron el golpe de gracia de Spassky hasta ver la decimocuarta jugada.

13 hxg4

Larsen tardó cerca de una hora en sopesar este movimiento, lo que da una idea aproximada de la dificultad de su situación. Lo que viene a continuación es mágico, y también resulta eficaz ante 13 ♘xg4 ♘xg4 14 hxg4.

13...hxg3!

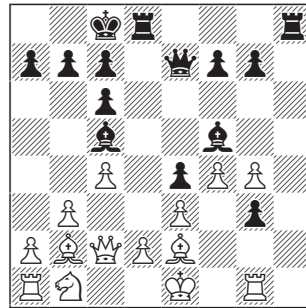
La audacia temeraria de este paladín pone en jaque a todo el sistema defensivo de Larsen. Las negras han sacrificado una pieza para auparlo hasta h4 y ahora entregan otra para llegar con él a g3. Dos pasos, dos piezas. Las blancas darían con mucho gusto algunas de las suyas para detenerlo, pero es demasiado tarde.

14 ♖g1

Si las blancas dispusieran tan solo de una jugada adicional ha-

brían llevado ahora su caballo a c3 seguido del enroque en el ala de dama, y todo sería diferente. Parafraseando al Ricardo III de Shakespeare, «¡mi reino por un movimiento!». Pero no hay más. Si las blancas capturan una segunda pieza con 14 ♖xh8 ♖xh8 15 gxh5 perderían de inmediato tras 15...♔h1+ seguido de la incursión 16...♜h4 o de 16...g2, con efectos letales.

28



14...♖h1!!

Una movida espectacular, que eleva el juego a un plano singular e incomparable. La cesión de una torre entera a cambio de un tiempo es un golpe brillante, soberbio, gracias al cual esa dama entrará como un rayo en la diagonal h4-e1. «Pueden pasar mil años, que el deslumbrante sacrificio del excampeón mundial seguirá imperecedero en su corona de laurel», escribió en aquel tiempo la prensa yugoslava. Un cuarto de siglo después se des-

cubrió una doble solución, consistente en 14...♙xe3! 15 dxe3 ♖h1! (I. Sujin).

El danés había depositado sus esperanzas en 14...♙h4 15 ♖g2 ♙h1+ 16 ♙f1 ♙xg4 17 ♙xe4 ♖he8 18 ♙e5 f6 (omitió 18...f5! y 19...♙h3!) 19 ♖c3, con posibilidades de resistencia a pesar de la ventaja rival. Pero no contó con 15...♙xg4!!, que amenaza ...♖h1 con mate inminente y no se puede parar capturando la dama.

Resulta imposible no acordarse de Astérix y Obélix haciendo de las suyas al ver actuar a estos dos trebejos negros.

15 ♖xh1

Hay que tomar la torre porque si se juega 15 ♙f1 entonces sucede 15...♖xg1+ 16 ♙xg1 ♙h4 seguido de mate.

15...g2!

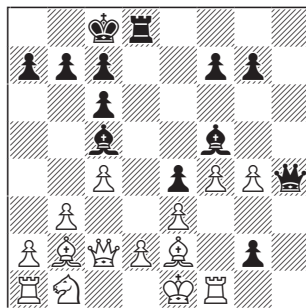
He aquí el tiempo que ha valido una torre.

16 ♖f1

Después de 16 ♖g1 vendría la secuencia inevitable 16...♙h4+ 17 ♙d1 ♙h1 18 ♙c3 ♙xg1+ 19 ♙c2 ♙f2 20 ♖a3 (o bien 20 gxf5 g1♙) 20...♙xe2 21 gxf5 ♙b4! y hay que rendirse.

16...♙h4+

29



Un caballo y una torre han tenido que ser cedidos para poder hacer esto.

La victoria se haría esperar en caso de seguir 16...gxf1♙+ 17 ♙xf1 ♙h4, puesto que habría que contar con la torre para dar el mate.

17 ♙d1

Da igual interponer la torre en f2, el mate será inminente. Aunque quién sabe, tal vez Larsen, que peleaba siempre hasta la extenuación, vio la sombra de algo remoto en algún sitio, improbable de todo punto pero no imposible, y por eso prefirió mover el rey.

17...gxf1♙+

Y de este modo, sin lugar donde meterse y sin ninguna pieza disponible para protegerlo, las blancas se entregan.