

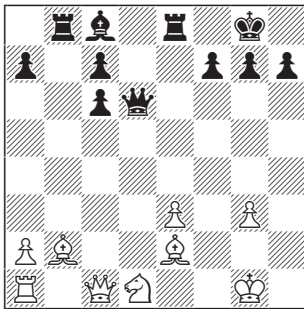
Y esto fue lo que se le escapó cuando jugó 15 ♖d1. El alfil de rey queda amenazado y la dama negra se halla a salvo por la horquilla en e2. Ahora el flanco está en ruinas y no hay elección.

18 fxg3

Después de 18 dxe7 ♖xe2+ 19 ♔f1 ♖xc1 20 ♜xc1 ♜xe7 las negras tienen la calidad y algunos peones de ventaja, y a las blancas no les conviene proseguir 21 ♜xc6 porque viene 21...♙g4 22 ♜c1 ♜d7 (en caso de 22...♙xd1 23 ♜xd1 el alfil es intocable) 23 ♙d4 ♙xd1 24 ♜xd1 c5.

18...♜xd6

277



La posición de Karpov

Y aquí fue donde Karpov llegó cuando metió su caballo en h2. Compare los dos últimos diagramas y observe la disparidad entre los escenarios que tenían en mente los dos jugadores. A pri-

mera vista habría pocas diferencias. En el segundo ha desaparecido el peón blanco f2 pero por contra los peones negros siguen doblados, y en ambos las blancas tienen un par de piezas menores por la torre.

¿Entonces...? Por cierto, ¿por qué Karpov ha recuperado con dama pudiendo haber desdoblado sus peones? He aquí la cuestión. Resulta que aún no es hora de hacer saldo. El ataque continúa, y hay que mantener la columna «d» abierta.

El balance es claro. Aparte de la ventaja material Karpov tiene a su monarca bien protegido y el entorno del rey enemigo está en ruinas, pero lo que más llama la atención es la velocidad de propulsión que ahora manifestarán sus piezas. Ahí está la gran diferencia y ese será el espectacular broche a la incursión del caballo. Un factor que hará cruzir las esperanzas blancas.

19 ♔f2

En caso de 19 ♔g2 las negras simplemente ganan tiempo con 19...♜d5+ 20 ♔f2 (o si 20 ♔h2 ♙h3! y el ataque es insostenible) 20...♜h1 y 21...♜h2+.

19...♜h6

Tocando el peón e3 y lista para un jaque en la columna «h». De

esta manera Karpov logra entrar en el ahora desguarnecido flanco de rey blanco.

20 ♖d4

En d4 el alfil cumple su cometido en ambas alas. Desde aquí refuerza el peón central, taponando la columna de dama y desocupa b2 para otras piezas.

En el caso de querer tensar la cuerda mediante 20 ♖c3 seguiría 20... ♗h2+ 21 ♔f3 (o, si no, 21... ♗xg3), y ahora se produce una bonita secuencia basada en mandar al rey al foso de los leones: 21... ♙g4! 22 ♔xg4 ♖xb2! (desaparece la amenaza de mate) 23 ♗xb2 ♗g2!!, y después de la mortífera 24...h5! no hay escapatoria.

20... ♗h2+

Comienza aquí el largo y tortuoso camino al cadalso.

21 ♔e1

A cualquier otra jugada se impone 21... ♙h3.

21... ♗xg3+

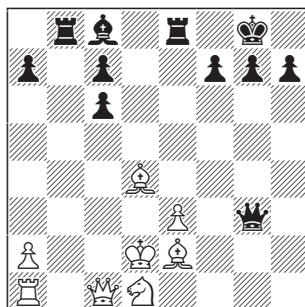
Un peón más a la cazuela. No será necesario recurrir a él, pero siempre es bueno saber que hay un plan B; en este caso la carrera de galgos en el ala de rey, que

no puede salir mal.

22 ♔d2

Por fin este hombre se ha resguardado entre su gente... pero las negras siguen mostrando los dientes.

278



De aquí en adelante veremos la impecable técnica de Karpov para convertir su ventaja. Esencialmente, no da tiempo al rival a reorganizarse y se dedica a explotar una serie de clavadas que sirven para forzar al rey blanco a dirigirse al borde. Una vez allí, florecen los ataques dobles. Entretanto, la torre y la dama blancas no abrirán la boca.

Veámoslo paso a paso.

22... ♗g2

Clavando un alfil y amenazando ... ♙g4 o ... ♙a6. Ahora se ve la magnífica ubicación del alfil en c8, que puede hacer daño por dos sitios con un solo paso. Un