

TARTAKOWER 145

BOGOLJUBOW - RUBINSTEIN

MATCH - 1920

FOUR KNIGHTS' GAME

1 e4 e5

2 Cf3 Cc6

3 Cc3 Cf6

4 Ab5 Cd4

5 Cxe5 Cxe4

La única respuesta correcta es 5... De7.

6 Cxe4 Cxb5

7 Cxf7

La respuesta es de carácter peligroso.

7 ... De7

Si 7... Rxf7 8 Dh5+, seguido de Dxb5.

8 Cxh8 Dxe4+

9 Rf1

La primera sorpresa. Después de 9 De2 Dxe2+ 10 Rxe2 d5, etc., las negras tendrían una tarea fácil.

9 ... Cd4

10 h4

La segunda sorpresa. El rey blanco no sólo obtiene una casilla de fuga, si así fuera necesario, sino que su peón h se convierte en un

arma mordaz, mientras su torre-rey "motorizada" amenaza con entrar en acción vía h3.

10 ... b5

Se abstiene de jugar 10... d5, para poder, más adelante, obstruir la columna-rey abierta con... Ce6.

11 d3

Más conformable que el 11 Th3. También en este caso la siguiente expedición sería desfavorable: 11 Dh5+.

11 ... Df5

12 Ag5

Apoyado por el peón h de avanzada, el alfil blanco está ahora cómodamente instalado en el campo hostil.

12 ... g6

13 Dd2 Ag7

Por fin el atrevido caballo debe ser atrapado. Pero mientras tanto las torres blancas están ganando poder.

14 Te1+ Ce6

15 h5

Un avance inquietante.

15 ... gxh5

16 Txh5 Axb8

Después del movimiento de texto, las negras se han vuelto más fuertes en material; pero la posición desordenada de sus piezas provocará su ruina.

17 Db4

La Reina entra en combate mediante maniobras muy finas.

17 ... c5

18 Dh4 Rf7

Para responder a 19 Txb7 + con 19... Ag7, pero las blancas tienen planes mucho más ambiciosos a la vista.

19 Ad8 Dg6

20 Th6 Dxb6

21 Dxb6 Cxd8

22 Dh5+ Resigns