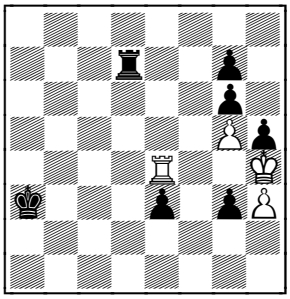
Quita marcas de agua Wondershare PDFelement

Así jugaba Fefuric...

por Ricardo Liso

Continuamos en la presente edición presentando las hazañas casi increíbles del gran Ildef Fefuric, genio incomprendido por varias generaciones. En la rueda final del Torneo de los Genios, y jugando contra su inmediato perseguidor, se llegó a la siguiente posición luego de la jugada 38 de las blancas, y cuando le tocaba mover a Fefuric, que llevaba las negras: (*)



El final parecía tablas, pero ¡Fefuric había visto la continuación ganadora!

Una vez más, amigo lector, esfuércese un poquito y trate de encontrarla sin mirar lo que sigue.

¿Una ayudita? Veamos:

El negro no puede ganar con 38. ... ♟g2 39. ♖xe3+ ♚b4 40. ♖e1 ♜d2 41. ♖g1 ♚c4 42. ♖xg2! ♜xg2 y ¡tablas por ahogado!

Entonces, la partida continuó con una genialidad del gran Fefuric, así:

38. ... ♜d4!! Una clavada. De este modo la torre blanca no puede tomar el peón amenazado.

39. ♖xd4 ♟e2 40. ♖d3+ ♚b4 41. ♖xg3!! Amenazando un auto-ahogo.

Ahora si 41. ... ♟e1=♕ (o alfil) el blanco está ahogado; si en cambio 41. ... ♟e1=♜ la posición resultante es fácilmente tablas. Entonces... ¿se habrá equivocado Fefuric?...

Lejos esté el lector de pensar semejante barbaridad.

El eterno Ildef jugó 41. ... ♟e1=♞!! ¡Aunque Usted no lo crea, como diría Ripley, una promoción menor! Efectivamente veamos cómo el Caballo gana donde una Dama o una Torre son inútiles.

En este punto es de destacar además que el susodicho Caballo está ubicado en una de las bandas, siguiendo lógicamente los postulados de la teoría fefústica.

La Torre tiene solamente dos casillas para mover... y las blancas abandonaron ya que si 42. ♖e3 sigue 42. ... ♞g2+ y a 42. ♖g1 ♞f3+ en ambos casos se gana la Torre por el jaque doble, y con ella el partido.

Este es el genio de Fefuric: en solamente cinco jugadas nos dio una clase completa con ejemplos de clavada de pieza, auto-ahogo, promoción menor, zugzwang (**) y tenaza de caballo... cosas que otros maestritos enseñan en gruesos volúmenes. ¡ASÍ JUGABA FEFURIC!

(*) Estos problemas, que son de recreación y fantasía, están basados en conocidas obras, en este caso una de B. A. Bron, publicada en Schachmatny Listok en 1929.

(**) En una posición de ajedrez se dice que un jugador está en zugzwang (del alemán Zug, jugada, y Zwang, coacción, obligatoriedad) si cualquier movimiento implica la obligación de realizar una jugada que provoca empeorar su situación, y, de forma particular, perder la partida (http://es.wikipedia.org/wiki/Zugzwang).