

# Una partida "en consulta" 53 años después del apogeo de don Carlos Torre Repetto

## Exhibición en el Círculo Camionero

Hace exactamente 53 años, el 8 de agosto de 1926, cuando don Carlos Torre Repetto estaba en pleno apogeo de su fuerza, el *Diario* publicó una caricatura del formidable jugador, dos fotografías tomadas días antes cuando lo entrevistó nuestro corresponsal en Zacatecas, don Salvador Alva y Álvarez, y una carta breve de salutación que el genio peninsular envió a este periódico desde esa entidad.

Además, publicamos una partida "en consulta" que Torre Repetto jugó contra siete de los más aventajados exponentes del máximo templo que Caissa tenía en la región en esa época: el Círculo Ajedrecista Yucatán.

Por demás está decir que don Carlos ganó esa batalla, en la que tuvo por rivales a Antioco Nava, Benigno Ortiz, José G. Mendoza, Amado Achach, Susano Zapata Amábilis, Manuel Toraño y Ramón Arias.

La partida, que duró 34 jugadas, con Torre Repetto con las negras

(defensa india), es histórica y valiosa por un motivo: la comenta el propio gran maestro. La reproducimos a continuación: 1, P4D C3AR; 2, P4AD P3CR; 3, C3AD A2C; 4, P4R P3D; 5, A3R (a) 0-0; 6, A3D C5C (b); 7, CR2R CxA; 8, PxC P4AD; 9, 0-0 (c) CD3A; 10, A2A (cd) A5C; 11, D2D PxP; 12, PxP CxP; 13, CxC D3C; 14, R1T (e) DxC; 15, DxD AxD; 16, C5D A7R (f); 17, CxP R2C; 18, TR1R AxPA; 19, TR1D (g) AxPC; 20, TD1C A4R; 21, TxPC AxPTD; 22, C6AD TR1AD; 23, A4T (h) P4TD; 24, P3C (i) A3R; 25, R2C P4T (g); 26, C4D (k) AxC (1); 27, TxA TD1C; 28, TxT TxT; 29, TxP T5C; 30, A6A (m) T3C (n); 31, R2A R3A; 32, R3R R4R; 33, T5D AxT; 34, AxA P5TD y las blancas se rinden. La partida duró una hora y 55 minutos.

a) El mejor desarrollo puede ser 5, CR3A y 6, A2R, para tratar de volver el juego a una variante favorable en la defensa siciliana.

- b) En apariencia, esto es mucha pérdida de tiempo, pero se compensa porque se cambia la más poderosa pieza de las blancas. Además, el A en 3D quedará enteramente inactivo.
- c) Las blancas se han adelantado en desarrollo, pero la única pieza efectiva es la TR, que atrae una buena línea de acción.
- d) Esta jugada, casi forzada, aclara el verdadero estado del juego. Si hubieran jugado 10, P5D C4R habría excelente juego para el negro, que cuando menos aseguraría la ventaja de los dos alfiles. Así es que prefieren perder una jugada para defender el peón en 4D, sin mejorar en nada la posibilidad de traer este A a la batalla.
- e) Si 14, C5C P3TD o 14, T1D AxT; 15, TxA P4R, etc.
- f) Queriendo conservar la fuerza unidad de los dos alfiles. De mayor complicación sería 16... P3R; 17, C6A AxC; 18, TxA A4A; 19, PxA R2C; 20, PxFC RxT; 21, PxPT.
- g) Esta jugada, mala a primera vista, es la más útil, pues trae la torre a una línea de acción muy efectiva; 19, CTD no sería tan fuerte, pues con 19... TR1A las dificultades de las blancas aumentarían.
- h) Lo mejor.
- i) Otra vez. Dan libertad a su rey y limitan la acción del alfil en 4R.
- j) No tanto para salvar el peón, sino para aumentar la movilidad de su TD. Ahora hay posibilidades de liberarse en su oportunidad con T3T.
- k) Así se facilita la labor del contrario. Con 26, P4T, el negro tendría que volver al difícil problema de traer sus torres activamente al juego. Entonces no sería tan fácil, a pesar de su ventaja en piezas. Por ejemplo, 26... T3T sería contestado con 27, C8C. No con 27, C7T T6A; 28, A5C TxC; 29, TxT TxP ganando.
- l) Superior a 26... A5C; 27, T2D T5A ganando fácilmente. Las blancas tienen una respuesta muy sutil con 27, T1AR.
- m) La alternativa 30, A2A, T7C trae el mismo resultado, solamente que entonces se usaría al rey blanco para ganar el alfil.
- n) Terminando una preciosa partida. Si 31, P5R TxA. Si 31, R3A R3A; 32, R4A P4C y después de la jugada de las blancas, 33... R4R ganando siempre el alfil.
- Hoy, 53 años después de darla a conocer, el *Diario* repite la publicación de la partida en homenaje a tan ilustre exponente del juego ciencia mexicano, y a todos los participantes en el torneo que hoy se inicia hace extensiva la frase con que el maestro solía inaugurar toda competencia:
- Deseo que hagan sus mejores combinaciones para que Caissa les sonría.*

