

Los  
**100**  
finales  
que hay que saber

*Jesús de la Villa*  
2ª edición revisada



*esfera editorial*

En contraste con la constante evolución de la teoría de aperturas, la de los finales es mucho más duradera. Si nos referimos a los finales básicos, es casi inmutable. Por eso una vez "bien" aprendida será un conocimiento en el que podemos confiar para siempre. La mayoría de los jugadores tienen deficiencias en su conocimiento de los finales teóricos y esto incide en el resultado de sus partidas, y en la evolución general de su juego.

Los nuevos ritmos de tiempo, que no permiten descubrir todas las sutilezas de un final, durante la partida, agravan la situación de aquellos jugadores que no tienen sólidos conocimientos previos.

Este libro será de gran ayuda para todos los que quieren solucionar este problema, y con él, el autor derriba el mito de la complejidad de la teoría de finales.

Los finales "que hay que saber" son relativamente pocos. Aquí se han seleccionado los 100 que el autor ha considerado más útiles. A través de explicaciones detalladas y amenas, con ayuda de gran cantidad de imágenes, ofreciendo gran cantidad de reglas simples y resumiendo con claridad los conocimientos más importantes, no hay duda de que el lector mejorará en el desenlace de sus partidas.

"*Los 100 finales que hay que saber*" no pretende ser una enciclopedia, que abarque todos los finales conocidos y sirva como consulta, si no **una herramienta práctica**, que permita mejorar el conocimiento de los finales teóricos que se producen más a menudo en la partida viva.

Cuando jugamos un final, nuestros pensamientos se encaminan a reducirlo a una posición conocida. Si tenemos una buena base y un conocimiento sólido de estas posiciones, nuestras posibilidades de éxito serán mucho mayores.

El éxito de la primera edición, que se agotó rápidamente, nos ha animado a mejorar el libro y lanzar esta segunda edición que tienes en tus manos.

En ella se han corregido los errores detectados en la primera, se han añadido nuevos ejemplos y explicaciones más detalladas de algunas posiciones, y se ha aumentado el número de ejercicios, que deben ayudar al lector a comprobar su conocimiento de los finales y permitirle saber cual son aquellos que necesitan un nuevo repaso.

Los  
**100**  
finales  
que hay que conocer

**IMMORTALIZERS**



obra editada

# **Los 100 finales que hay que saber**

**Jesús de la Villa García**

Primera edición en Andorra, octubre 2006  
Segunda edición en Andorra, junio 2008

Edita Esfera Editorial  
Apartat de Correus 2052  
Principat d'Andorra

<http://www.esferaeditorial.com>  
[info@esferaeditorial.com](mailto:info@esferaeditorial.com)

© Jesús de la Villa García, 2006  
© Esfera Editorial, 2006

ISBN: 978-99920-906-7-1  
Depósito Legal: AND. 422-2008  
Impreso en Andorra por Impremta Solber  
Portada y maquetación: Esfera Editorial

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en las leyes, quedan rigurosamente prohibidas, sin autorización escrita de los titulares del copyright, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo públicos.

# Índice general

<b>Introducción</b>	<b>11</b>
La importancia relativa del final	11
<b>El estudio de los finales</b>	<b>12</b>
El contenido del libro	13
¿Cómo estudiar este libro?	14
La predisposición	15
La memorización de reglas	15
Las posiciones límite	16
Ir paso a paso	16
El segundo examen	17
“Sobre hombros de gigantes”	17
<b>Introducción al estudio de los finales</b>	<b>18</b>
Estadísticas	18
La movilidad de las piezas	19
Los caminos de las piezas	20
Los extraños caminos del caballo	20
Los múltiples caminos del rey	21
La dominación del caballo	21
Concepto de fortaleza. Algunos ejemplos sencillos	22
<b>1. Finales básicos</b>	<b>25</b>
<b>Final 01. El cuadrado del peón</b>	<b>25</b>
<b>Final 02. El peón en sexta</b>	<b>26</b>
La oposición	26
La oposición se puede perder	28
El peón de caballo	29
<b>Final 03. Las casillas críticas</b>	<b>29</b>
El peón de caballo	30
Las casillas críticas con el peón por detrás de la quinta	30
La oposición distante	31
El uso del tiempo de reserva	31
<b>Final 04. El peón de torre. El rey defensor delante del peón</b>	<b>32</b>
La inutilidad del número	32
<b>Final 05. El encierro del rey fuerte</b>	<b>33</b>
<b>Final 06. Torre contra alfil. El rincón malo</b>	<b>33</b>
<b>Final 07. Torre contra alfil. El rincón bueno</b>	<b>34</b>
<b>Final 08. Torre contra caballo. Rey y caballo en la banda</b>	<b>34</b>
<b>Final 09. Rey y caballo en el rincón</b>	<b>35</b>
Una mezcla de los dos finales en una partida reciente	36

<b>2. Examen básico</b>	<b>39</b>
Soluciones	43
<b>3. Caballo contra un peón</b>	<b>45</b>
<b>Final 10. Caballo contra peón en séptima</b>	45
Controlando de lado	45
<b>Final 11. El peón de caballo</b>	46
<b>Final 12. El peón de torre en sexta</b>	47
<b>Final 13. El peón de torre en séptima</b>	48
La barrera	48
La otra barrera	48
<b>Final 14. El rey y el caballo dan mate</b>	49
<b>Final 15. La casilla tonta del caballo</b>	49
<b>4. Dama contra peón</b>	<b>51</b>
<b>Final 16. Dama contra peón en séptima.</b>	51
El método ganador	51
El propio rey estorba	52
<b>Final 17. Dama contra un peón de torre en séptima</b>	52
El recurso de ahogado	52
El rey fuerte cerca	52
<b>Final 18. Dama contra un peón de alfil en séptima</b>	53
La zona ganadora del rey. Rey defensor en el lado bueno	54
Rey en el lado malo	54
El mate en d7	55
<b>Final 19. Un truco demasiado frecuente</b>	55
El mismo truco al otro lado	56
<b>Final 20. Dama contra dama</b>	56
<b>5. Torre contra peón</b>	<b>59</b>
<b>Final 21. Los reyes no se molestan</b>	59
Simplemente contando	59
Los reyes se molestan... poco	60
<b>Final 22. Rey defensor en tercera. El corte horizontal</b>	60
<b>Final 23. El rey fuerte en la zona de atrás del peón</b>	61
El rodeo	62
<b>Final 24. El rey fuerte en una zona lateral</b>	63
Los reyes se empujan	63
Ganando un tiempo con jaque	64
Empuje de reyes y ganancia de tiempo con jaque	64
<b>Final 25. La torre delante del peón</b>	65
El rodeo. La importancia del zugzwang	65
<b>Final 26. Temas especiales del peón de caballo</b>	65
<b>Final 27. Peón de torre. El empuje desde atrás</b>	67
El caballo en el rincón pierde	67
<b>Final 28. Peón de torre. El empuje lateral</b>	67
Ahogado en el rincón	67
La posición límite	67
<b>Final 29. El peón gana a la torre</b>	68

<b>6. Torre contra dos peones</b>	<b>71</b>
<b>Final 30. Los reyes no participan</b>	71
Posición límite. La torre por detrás	71
La torre por delante	71
<b>Final 31. Los dos reyes participan</b>	72
El rey fuerte frente a los peones	72
El rey fuerte de lado	72
<b>Final 32. Sólo el rey de los peones participa</b>	73
Contactando el peón retrasado con el rey (Gancho de cola)	73
La serie de jaques	74
<b>7. Alfil y peón contra alfil del mismo color</b>	<b>77</b>
<b>Final 33. La expulsión de las diagonales</b>	77
<b>Final 34. La oposición por detrás</b>	78
<b>Final 35. Las diagonales cortas</b>	78
Una excepción aparente. Diagonal de 3 casillas	79
<b>Final 36. La defensa frontal</b>	79
Repaso de temas variados	80
<b>8. Alfil contra caballo con un peón</b>	<b>83</b>
<b>- Sección 1. Caballo y peón contra alfil</b>	<b>83</b>
<b>Final 37. Peón central</b>	83
<b>Final 38. Peón de torre</b>	85
Con el rey defensor más lejos	85
<b>- Sección 2. Alfil y peón contra caballo</b>	<b>87</b>
<b>Final 39. Peón en séptima</b>	87
Zugzwang, ahogado o jaque continuo	87
<b>Final 40. Control del caballo desde posición precaria</b>	88
<b>9. Alfil y dos peones contra alfil, de distinto color</b>	<b>91</b>
<b>- Sección 1. Peones ligados</b>	<b>91</b>
<b>Final 41. Peones en la sexta fila</b>	92
El alfil por delante	92
Peones de torre y caballo	92
<b>Final 42. Peones en la quinta fila o más atrás</b>	93
El método ganador	93
El sistema defensivo	93
Peones en cuarta	94
<b>Final 43. Una pareja de peones muy especial. El cajón</b>	94
<b>- Sección 2. Peones separados. Casos de tablas</b>	<b>95</b>
<b>Final 44. Peones separados por una columna</b>	96
<b>Final 45. Peones controlados en una misma diagonal</b>	96
<b>- Sección 3. Peones separados sin posición clara de tablas</b>	<b>98</b>
<b>Final 46. El método ganador</b>	98
<b>Final 47. Peones de caballo y central</b>	98
El alfil defensor controla la casilla de coronación	98
El alfil atacante controla la casilla de coronación	100

<b>Final 48. Peones central y de torre</b>	100
<b>- Sección 4. Peones separados por 3 columnas</b>	<b>101</b>
<b>Final 49. Peones de alfil y caballo</b>	101
Maniobra de rodeo por la banda	101
<b>Final 50. El alfil fuerte controla la casilla de coronación del peón de caballo</b>	102
Peón de caballo más atrás	102
<b>Final 51. Peones central y de torre</b>	103
Resumen final	104
<b>10. Torre y peón contra torre</b>	<b>107</b>
<b>- Sección 1. Finales básicos</b>	<b>108</b>
<b>Final 52. Posición Philidor</b>	108
<b>Final 53. Posición Lucena. El puente</b>	109
<b>- Sección 2. Peón por delante de la quinta fila</b>	<b>110</b>
<b>Final 54. El lado largo</b>	110
<b>Final 55. Peón de caballo. Defensa de la primera fila</b>	111
<b>Final 56. Peones centrales. Defensa de Kling y Horwitz (K&amp;H)</b>	112
<b>Final 57. Peón central en sexta. Torre con efectividad lejana</b>	114
<b>Final 58. Peón central en sexta. Torre sin efectividad lejana</b>	115
Resumen de la sección 2	116
<b>- Sección 3. El corte vertical</b>	<b>117</b>
<b>Final 59. El corte vertical en una columna</b>	117
<b>Final 60. Corte en dos columnas. Método combinado de Grigoriev</b>	118
<b>Final 61. Corte vertical en dos columnas contra lado largo. Temas de mate</b>	118
Algunas ideas sobre el corte vertical	120
Resumen del corte vertical	120
<b>- Sección 4. El corte horizontal</b>	<b>121</b>
<b>Final 62. Corte horizontal perfecto</b>	121
Peón de caballo	121
Peón de alfil	121
Corte horizontal perfecto con peón central en la tercera fila	122
<b>Final 63. Corte horizontal imperfecto</b>	122
<b>Final 64. Corte horizontal aparente</b>	123
Resumen del corte horizontal	123
<b>- Sección 5. Peón de torre</b>	<b>124</b>
<b>Final 65. Peón en séptima. Torre fuerte delante</b>	124
<b>Final 66. Peón en sexta. La defensa de Vancura</b>	124
<b>Final 67. Peón de torre en séptima con rey delante</b>	127
<b>Final 68. Torre y rey apoyando el peón</b>	128
<b>11. Torre y dos peones contra torre</b>	<b>131</b>
<b>- Primer caso. Peones doblados</b>	<b>131</b>
<b>Final 69. Peones centrales</b>	131
<b>Final 70. Peones de caballo</b>	132
Defensa de la segunda fila	132
<b>- Segundo caso. Peones de torre y alfil</b>	<b>134</b>

<b>Final 71. El rey cortado en octava</b>	134
<b>Final 72. Peón de alfil en quinta</b>	134
<b>Final 73. El sistema defensivo</b>	137
Una variante importante. El avance del peón de torre	139
<b>- Tercer caso</b>	<b>140</b>
<b>Final 74. Peones ligados bloqueados</b>	140
Peones ligados centrales	141
Otro ejemplo de peones centrales	141
<b>- Cuarto caso</b>	<b>142</b>
<b>Final 75. Torre atascada delante de su peón en séptima</b>	142
<b>- Quinto caso</b>	<b>142</b>
<b>Final 76. Defensa de Vancura contra 2 peones</b>	142
Con peones g y a no vale la defensa de Vancura	143
La defensa lateral gana	143
<b>12. Finales de peones</b>	<b>145</b>
<b>- Sección 1. Rey y dos peones contra rey</b>	<b>145</b>
<b>Final 77. Peones doblados</b>	145
<b>Final 78. Peones aislados</b>	145
Defendiéndose entre sí	145
Retrasando la captura	145
<b>- Sección 2. Rey y peón contra rey y peón</b>	<b>147</b>
<b>Final 79. Peones bloqueados. Las casillas críticas</b>	147
El ataque con reserva de casilla	148
Una aplicación con más peones	148
<b>Final 80. Peones bloqueados más atrás (o de torre)</b>	148
Las maniobras previas a la captura. Los múltiples caminos del rey	149
Peón de torre	150
<b>Final 81. Peones en columnas contiguas</b>	150
<b>Final 82. Peones pasados. Maniobras del rey con doble objetivo</b>	151
El final de Reti	152
Atracción del rey a una casilla	153
<b>- Sección 3. Dos peones contra uno</b>	<b>153</b>
<b>Final 83. Peones de torre y un peón pasado alejado</b>	154
Peones bloqueados más atrás de la quinta	154
Líneas de tablas	155
<b>Final 84. Peón pasado central próximo</b>	156
Peón bloqueado en sexta	156
Peón bloqueado en quinta	157
Peón bloqueado en cuarta	157
<b>Final 85. Peón pasado de alfil del mismo flanco</b>	158
El peón defensor no ha movido	158
<b>Final 86. El peón defensor ha movido. La triangulación</b>	158
<b>Final 87. Peones caballo y torre contra peón de torre</b>	160
Todos los peones en segunda	160
La misma posición jugando el blanco	162
Un peón ya avanzado	162
Una importante posición defensiva	163

<b>- Sección 4. Finales con más peones</b>	<b>164</b>
<b>Final 88. La lucha del rey con 2 peones pasados</b>	164
El cuadrado errante	164
Tres columnas de separación	165
Una columna de separación	165
<b>Final 89. El peón pasado defendido</b>	166
Peón dos columnas fuera del cuadrado	166
Peón pasado en sexta fila	166
<b>Final 90. El peón pasado alejado</b>	167
<b>Final 91. Peón doblado</b>	167
En el lado de la mayoría	167
En el lado sin mayoría	168
<b>Final 92. Rupturas lejos del rey</b>	168
Preparación de la ruptura. Una pareja de peones inocente	168
<b>13. Diferentes relaciones de material</b>	<b>171</b>
<b>Final 93. Mate de alfil y caballo</b>	171
<b>- Torre y alfil contra torre</b>	<b>175</b>
<b>Final 94. Rey en la banda</b>	175
Posición Philidor	175
Una columna a la izquierda (Lolli)	177
Posición en la columna de caballo (Lolli)	177
Posición en la columna de torre	178
<b>Final 95. Rey lejos de la banda. Defensa de Cochrane</b>	178
<b>Final 96. Defensa de la segunda fila</b>	180
<b>Final 97. Torre y peón de alfil en sexta</b>	182
<b>Final 98. Torre y peón de torre contra alfil</b>	183
Peón en sexta	183
Peón en quinta	183
Peón en cuarta	184
<b>Final 99. Dama contra torre y peón</b>	185
La maniobra ganadora	185
La posición defensiva	186
Resumen del final dama contra torre y peón	187
<b>Final 100. Dama contra torre y peón de torre</b>	187
<b>14. Examen final</b>	<b>189</b>
Soluciones	196
<b>15. Apéndice</b>	<b>203</b>
<b>1. Fortalezas</b>	<b>203</b>
Dama contra 2 piezas menores	203
Dama contra torre (con peones)	203
Torre contra alfil	204
El peón en 2T hace maravillas	206
<b>2. Resultado correcto con algunas relaciones de material</b>	<b>206</b>

# Introducción

## La importancia relativa del final

En mis primeros tiempos en el ajedrez, leía a menudo sobre lo importante que es conocer bien los finales y la futilidad de estudiar las aperturas. No sólo me encontraba con estos argumentos en los libros de Capablanca, si no también en muchos artículos de las revistas de la época. Frases como “la mayor comprensión de los grandes maestros se manifiesta en el final” y cosas similares. El mismo o parecido tratamiento se daba a la estrategia en comparación con la táctica, cosas como que “los grandes maestros gastan mucho más tiempo en elaborar los planes que en calcular las variantes”, etc. Debía ser por esto, que yo, que durante la partida gastaba casi todo mi tiempo en calcular con precisión las variantes, y fuera de ella dedicaba mucho más al estudio de las aperturas que al de los finales, ni siquiera me podía imaginar que llegaría a ser gran maestro alguna vez.

Me costó tiempo descubrir que todos estos consejos eran bastante exagerados, pero tal vez debo estarles agradecido, porque sin ellos, no sé si hubiera prestado a esta fase de la partida la atención que se merece. Preocupado por aquellas afirmaciones de expertos jugadores, dediqué algún tiempo al estudio de los finales, e incluso acabé disfrutando con ellos.

Es cierto, que después de una de mis primeras medidas, bastante drástica por cierto, la de comprar el tan excelente libro, como incomparable ladrillo, “Finales de Torre” de Lowenfish y Smyslov, me vi obligado a comenzar su lectura varias veces, porque rara vez lograba pasar del segundo o tercer capítulo, pero a pesar de todo, alguna cosa se fue filtrando.

En los últimos tiempos, el predominio de las aperturas ha llegado a ser agobiante. Todos los grandes jugadores pasan la mayor parte de su tiempo investigando en nuevas variantes, con las cuales sorprender a sus rivales y comenzar la batalla sobre el tablero en una posición lo más ventajosa (o menos desastrosa, según se mire) posible. Pero no se engañen, no es que se haya descubierto que los finales no sirven para nada, es que esos jugadores ya “han hecho los deberes” y como mínimo, conocen bien los finales más importantes. Claro que hay ilustres excepciones, como se puede comprobar de vez en cuando en algunas partidas, y como verá en varios ejemplos de este libro, pero en general, los jugadores de elite están bien preparados en los finales. Lo que sucede es que el campo de los finales teóricos conocidos, y más aún el de los realmente importantes en la práctica, es mucho más reducido que el de las aperturas. Ellos ya han hecho su trabajo a tiempo, y ahora pueden dedicar la mayoría de sus esfuerzos en otras direcciones, sin temor a regalar un par de medios puntos por torneo.

Así pues, si se quiere llegar a un determinado nivel de ELO, un buen conocimiento de los finales, no vamos a decir que es imprescindible, pero sí que resulta muy conveniente. En caso contrario, simplemente lo que sucederá es que medios puntos se escaparán de vez en cuando, y alguna vez puntos enteros, y esos regalos raramente se verán compensados por las victorias conseguidas en las aperturas, porque hoy en día, en ese terreno, hasta el más tonto hace relojes. Para decirlo claramente: si un jugador alcanza un determinado nivel de juego, teórico, estratégico y táctico, perderá muchos puntos si su conocimiento de finales no se corresponde con ese nivel, y en ese caso,

estudiar algunos finales, será el medio más económico de mejorar su Elo. Si sus conocimientos de finales ya están a la altura de sus otras habilidades, entonces el esfuerzo para mejorarlos ya no será tan rentable. Pero por experiencia les puedo decir, que en una aplastante mayoría de los casos, no es así.

¿Por qué sucede esto? Bueno, cualquier ajedrecista con varios años de práctica aunque tenga menos de 2000 de Elo ya lo sabe: “El estudio de los finales es aburrido” y además “La mitad de ellos (o el 90%) se olvidan” y “No encuentro libros que los expliquen bien” y el más ingenioso “**¡En mis partidas nunca se producen!**” (esto último es especialmente cierto en partidas de jugadores que siempre evitan el final, a veces a costa de jugadas demasiado arriesgadas que les llevan a innecesarias derrotas en el medio juego, pero claro esas derrotas se justifican luego por errores tácticos) y toda otra serie de razones parecidas.

Esta tendencia a ignorar el final, se ha agravado incluso con la aceleración de los ritmos de juego y la desaparición de las partidas aplazadas. Antes, los aplazamientos permitían analizar profundamente algunas posiciones (que a menudo eran finales) y ayudaban a “cogerles gusto”. Además con tiempo en el reloj, era posible jugar con precisión las fases simples y merecía la pena después analizarlas, porque se trataba de obras pulidas, en las cuales afinar nuestra comprensión global del juego. Ahora rara vez se juega un final con un tiempo decente en el reloj, y eso provoca verdaderas sesiones de disparates. En consecuencia, ver los finales de las partidas actuales es más útil para una sesión de risoterapia, que para una clase de ajedrez. Pero precisamente, por la falta de tiempo, el conocimiento de los finales básicos se ha hecho más necesario que nunca; con poco tiempo en el reloj y jugando sin orientación, las posibilidades del desastre se multiplican.

Así que mi idea al escribir este libro, ha sido ayudar a los jugadores que estén dispuestos a hacer un esfuerzo para corregir esta situación, casi endémica. El libro puede ayudarles, pero

no nos engañemos, no hay fórmulas mágicas, ni tampoco pastillas de la sabiduría, y tienen que poner algo de su parte. Para ello he pensado mucho sobre como enfocar el estudio, y por qué muchos excelentes libros escritos hasta ahora no han logrado su objetivo. Mi hipótesis principal es que la mayoría de los libros de finales han sido escritos con enfoque de libros de consulta, es decir con la intención de recopilar y exponer conocimientos, pero sin el deseo de explicarlos. La mayoría de ellos van muy deprisa y contagian a los lectores, que también los leen deprisa. Por eso mi intención ha sido explicarlos despacio y recomiendo estudiarlos del mismo modo.

## El estudio de los finales

En primer lugar creo que el estudio de finales debe abordarse en diferentes etapas y mantenerse siempre en armonía con el nivel global de juego. En consecuencia, si es necesario, las diferentes etapas pueden estar separadas en el tiempo.

En la primera etapa basta con conocer los mates básicos, el final de rey y peón contra rey y si se gana o no con algunas relaciones de material, además de unas pocas situaciones excepcionales y frecuentes, como el final de alfil y peón de torre malo.

En un segundo escalón de esta primera fase sería necesario conocer las posiciones Philidor y Lucena del final de torre y peón contra torre, y algunas ideas más de los finales de peones y de los de alfiles de diferente color (en este libro correspondería aproximadamente al primer capítulo más los **Finales 41, 42, 44, 45, 46, 65, 79, 80, 82, 86, 89, 90, 91 y 92**).

Esto mal que bien, todos los aficionados tenaces lo acaban consiguiendo (lo malo es que alguno lo consigue con muchos años de retraso), y realmente es suficiente hasta que uno alcanza una fuerza digamos de preferente (aunque este baremo es cada vez más diferente según la Federación a la que uno pertenece). Si un jugador desarrolla una habilidad

táctica, que le permite rondar los 1900 o 2000 puntos de Elo FIDE, y sobre todo si está ya por encima, entonces necesita imperiosamente extender sus conocimientos de finales y aquí suele ser donde surge el problema. Lo bueno es que esta extensión de conocimientos le servirá, como mínimo, hasta que llegue a los 2400 y sea Maestro Internacional (no se equivoquen, eso no quiere decir que todos los MIs lo hayan hecho, ni que todos los que lo hagan llegarán a MI).

Llegados a este punto (2000 FIDE), deberíamos pasar a la segunda fase, y en **primer lugar** es necesario conocer **con exactitud** algunos finales teóricos. Si no se hace así, incluso jugadores con inclinación por las posiciones simples y con buenos conocimientos de los temas más frecuentes, se enfrentarán a menudo a las dudas, cuando deben trasponer a otro final más simple, y estropearán su trabajo anterior. Además en este caso, será necesario familiarizarse con algunos temas típicos de los finales, pero la mayoría de ellos, se empiezan a introducir a partir del estudio de posiciones básicas.

Los **“finales exactos”** que necesitamos recordar, no son muchos. Además, algunos de ellos son fáciles de memorizar, y otros se podrían considerar marginales, porque no se producen muy a menudo. Pero esos pocos finales, es preciso conocerlos bien. Sólo con esa base y con la confianza que da, se podrá abordar el estudio de otras posiciones más complejas y la ejecución de una ventaja de naturaleza técnica.

Después de conocer bien los finales básicos, en una tercera fase, se debe profundizar en el estudio de algunos temas de finales, que al no exigir una memorización exacta, resultan más agradables, y sólo cuando se conocen bien los finales básicos y se está familiarizado con los temas más importantes (por su frecuencia), se está en buenas condiciones de dar el siguiente paso y estudiar la estrategia de finales con varias piezas, los llamados a veces finales prácticos (aunque prácticos son todos), sobre los cuales se han escrito excelentes libros, por ejemplo “La estrategia del final” de Shereshevsky, y en

los cuales han destacado algunos jugadores a lo largo de la historia (Lasker, Rubinstein, Capablanca, Smyslov, Korchnoi, Karpov, Andersson y muchos otros), cuyas partidas son la mejor enseñanza. Naturalmente, estas etapas no son excluyentes, y la experiencia de la partida viva hace que los jugadores avancen en todas las direcciones simultáneamente.

## El contenido del libro

A la segunda etapa, el estudio de los “finales exactos”, en mi opinión el más descuidado, tal vez por ser el más aburrido, he querido dedicar este libro, aunque me doy cuenta que es una tarea difícil. He tratado de resumir los más útiles de los finales conocidos, y reducirlos a un número y un volumen manejable, tanto para el jugador práctico como para los entrenadores y monitores, que finalmente he simbolizado en 100 finales. Tal vez, algunos que merecían estar se queden fuera, y sobren otros que sí están, en todo caso cada uno tendrá su opinión, pero esta ha sido mi selección.

Como ya señala el título, he querido incluir en el libro solamente **“los finales que hay que saber”** y es lógico que el lector se pregunte ¿Cuáles son esos?: la respuesta admite muchos matices y discusiones, pero los finales seleccionados lo han sido por los siguientes motivos, en orden de importancia:

1. **Por ser frecuentes en la práctica.**
2. **Por ser claros de analizar (y en consecuencia más fáciles de recordar).**
3. **Por contener ideas que se pueden aplicar a posiciones similares o incluso a otras más complejas.**

De este modo el libro no pretende ser una enciclopedia, que abarque todos los finales conocidos y sirva como consulta, si no **una herramienta práctica**, que permita mejorar el conocimiento de los finales teóricos que se producen más a menudo en la partida viva.

Cuando jugamos un final simple, nuestros pensamientos se encaminan a reducirlo a una posición conocida. Mientras no lo hayamos reducido a una posición conocida tendremos dudas. La clave de la selección de posiciones

del libro, es incluir aquellas posiciones conocidas, a las que sea fácil y frecuente llegar, de tal manera que cuando estemos jugando, nos sirvan como guía de nuestros pensamientos. Si conocemos bien esas posiciones, jugaremos con seguridad y será más difícil cometer errores. Persiguiendo este objetivo, he dejado fuera los mates básicos, (que doy por sabidos), y otros como los finales de dama y peón contra dama, y los de caballo y peón contra caballo, porque la táctica es predominante sobre las ideas, no se producen tan a menudo y su estudio resulta poco útil. Por el contrario he puesto el acento en los finales de torre y en los de alfiles de distinto color, los primeros los más frecuentes, los segundos los más claros.

En algunos casos, sólo en unos pocos, he incluido finales cuyo análisis es complicado y son casi imposibles de memorizar. Cuando he hecho esto, ha sido porque considero esos finales importantes, por su repercusión práctica, o por su influencia en la comprensión de otros finales. **Esos casos los señalo en cada capítulo con la etiqueta de dificultad especial y también su estudio debe ser diferente.**

Una vez seleccionados los finales, he tratado de explicarlos de forma clara, tanto para que los aprenda el jugador práctico y los pueda mantener el máximo tiempo en su memoria, como para que a un monitor le pueda ser útil en sus clases. Cómo he intentado llevar a cabo este objetivo, lo explico más detalladamente en la siguiente sección.

### ¿Cómo estudiar este libro?

La respuesta a esta pregunta debería en realidad depender del nivel previo de cada jugador, tanto en su fuerza global, como en sus conocimientos previos de finales, pero como sería agotador dar una guía para cada caso, me voy a ceñir al que considero más general, dando por supuesto que cada lector se adaptará a sus circunstancias y que una vez comprado el libro, tiene siempre la libertad de hacer lo que mejor le parezca.

Mi experiencia de años como entrenador y las opiniones de otros amigos entrenadores me

han convencido de incluir una sección previa, que incluye un capítulo de finales básicos. A pesar de ser muy conocidos he detectado algunos errores de concepto sobre estos finales en algunos jugadores. Esto permitirá empezar desde más atrás a los que tengan dudas en estos finales y saltarse esta sección a los que crean dominarla, que supongo, serán la mayoría de los lectores del libro.

A continuación viene un primer examen, que llamamos Examen Básico. Las posiciones son muy elementales, con muy pocas piezas y un preferente debería ser capaz de responder correctamente a todas. No necesitan grandes cálculos y si tiene dificultades en alguna, es que le falta algún conocimiento de teoría de finales. Es interesante hacer este ejercicio antes de leer el libro por varios motivos, sobre los que me voy a extender en las siguientes líneas: en primer lugar el esfuerzo dedicado a resolver estas posiciones será un útil entrenamiento para la partida práctica, porque no basta con conocer la teoría, hay que ser capaz de aplicarla en la situación real. Además alguna de las posiciones nos resultarán más difíciles (o imposibles) que otras, y eso nos dará una idea de por donde están nuestros puntos débiles y nos ayudarán a fijarnos más cuando estudiemos esas posiciones.

Por último, soy un convencido seguidor del proverbio japonés (algunas fuentes dicen que es chino) que dice "Si oigo, olvido. Si veo, recuerdo. Si hago, comprendo" según el cual, sólo cuando hemos hecho algo por nosotros mismos alcanzamos el nivel de dominio que nos permite repetir esa tarea sin dificultades.

A riesgo de ser pesado con esta idea, daré otro ejemplo: imaginen que están en una ciudad nueva, y deben hacer por primera vez un camino, por ejemplo del hotel a la sala de juego. Si se dejan llevar por un amigo (o por el GPS), posiblemente no sepan repetirlo, (todo depende de la dificultad) pero si lo hacen solos, se queda grabado para siempre. Esta idea conviene aplicarla también al estudio teórico de cada final, como vamos a repetir en su momento. Después, a partir del capítulo 3, comienza el estudio de las posiciones teóricas

importantes, agrupadas en capítulos por el material, y algunas veces en secciones dentro de cada capítulo por ideas importantes.

### La predisposición

Antes de iniciar el estudio de cada capítulo conviene tener algunas ideas claras. Cada una de estas posiciones que aprendamos nos va a servir durante toda la vida (o al menos ese es el objetivo), su estatus teórico no va a cambiar (como sucede con las aperturas) y jugadas nuevas no van a aparecer. Como mucho en algún caso es posible que se descubra un nuevo método para jugar la posición con más claridad, aunque el resultado final será el mismo. Teniendo en cuenta esto, merece la pena que cada ejemplo que estudiemos lo hagamos de tal manera que lo comprendamos a fondo. ¿Cómo hacerlo?

En primer lugar hay que observar la posición sin ideas preconcebidas, partiendo de la única idea de que el objetivo de un bando es ganar, generalmente a través de la coronación de un peón, y el del otro es hacer tablas.

En segundo lugar antes de ver las jugadas teóricas, es muy útil mirar el diagrama y preguntarse ¿qué haría yo en esta posición?, si lo hacemos así, estaremos aplicando la gran sabiduría del proverbio japonés que citamos antes y previsiblemente lograremos sus beneficios.

Una vez que estamos en la mejor disposición comenzamos a reproducir las jugadas analizadas. Conviene hacerlo en un tablero, tenga en cuenta que se trata de aprenderlo para toda la vida, y no sea perezoso en colocar las piezas. Naturalmente ciertos jugadores pueden hacerlo perfectamente “a la ciega”, pero le recomiendo que no tiente a la suerte; algunos de los finales tendrá que repararlos necesariamente incluso aunque ponga su máxima atención, no multiplique el número de los que “se olvidan” por simple desidia.

Ya está usted en la mejor disposición para aprender un final. Demos un paso adelante. Cada vez que haga una jugada trate de comprender “**por qué se hace**”. Puede parecer pesado, pero tenga en cuenta que muchos de

los finales constan de pocas jugadas, y algunas de ellas tienen un objetivo muy evidente.

Repito: “**Es fundamental saber para que se hace cada jugada**”, si no se hace así, el olvido o la aplicación incorrecta en una posición parecida, pero no igual, acecharán a la vuelta de la esquina. Si puede analizar los finales con un amigo, o en un club, será mucho mejor, de ese modo discutirá las jugadas, y eso reforzará su comprensión. Si no puede, la necesidad de comprender cada jugada es mayor.

### La memorización de reglas

Cada ejemplo trato de explicarlo de una forma que sea clara y que se pueda memorizar para siempre. Para ello intento fijarme en ideas-guía y procuro darme cuenta de cuales son las ideas que me han permitido a mí recordarlo a lo largo del tiempo, o por qué lo he olvidado (en algunos casos varias veces). A veces, un mismo procedimiento se puede aplicar a muchas posiciones iniciales diferentes, pero el resultado depende de la posición de una pieza (a veces de varias). En ese caso no confío en las líneas geométricas que acotan una zona irregular del tablero. Pueden estar bien para un tratado teórico de consulta, o para una tesis científica, ¡pero aquí estamos hablando de un deporte!, y algunas de esas figuras son difíciles de recordar en la práctica. Creo que lo mejor es descubrir el motivo que hace que unas veces se gane y otras no. Y ese motivo debe servir para elaborar una regla. La regla tiene que ser lo mas simple posible. Si se descubre esa regla y se comprende, es posible recordar el final con facilidad, si no se descubre, tendremos una idea aproximada, que puede resultar útil para orientar los cálculos, pero el conocimiento no será perfecto. Por eso trate de sacar conclusiones de cada final estudiado y extraer la esencia que le permita recordarlo. Lo mismo que pasa con las reglas, pasa con las excepciones: si hay una excepción, hay un motivo, si comprendemos el motivo, no nos creará problemas, si no lo comprendemos, no nos daremos cuenta cuando la excepción se produzca.

Dice Korchnoi, que en el final le interesan más las excepciones que las reglas, creo que es un guiño de jugador práctico, y él lo es al máximo nivel. En realidad las excepciones también son reglas, pero con un menor campo de aplicación. El motivo por el que le deben interesar más las excepciones, es por que son menos conocidas... por los rivales.

Una forma de recordar una maniobra o una regla es darle un nombre, incluso aunque sea un nombre abstracto. Pero por supuesto es mucho mejor si el nombre está relacionado con la situación, entonces será realmente útil.

Por eso procuro dar un nombre, o resaltar una idea de cada posición estudiada. Por eso casi todas las posiciones tienen un título. Por eso he procurado recoger todos los nombres conocidos de las maniobras analizadas e inventar algunos más. Es útil fijarse en el nombre, puede no significar nada, pero a los imperfectos humanos nos puede ayudar a recordar todo.

### Las posiciones límite

En algunos finales he tratado de poner el acento en determinadas posiciones que llamo posiciones límite. Como su nombre ya expresa, estas son posiciones que están en el límite entre la victoria y las tablas, al menos una de las piezas ocupa una posición que si se varía una casilla produce otro resultado.

La memorización de las posiciones límites es muy útil, porque si se nos produce una posición más ventajosa, sabremos que el resultado va a nuestro favor (y viceversa si se nos produce una menos favorable) y normalmente en todas esas posiciones, una vez sabido el resultado, el cálculo es muy fácil.

Por el contrario, si tenemos dudas de donde debía estar una pieza para ganar (o hacer tablas), la falta de tiempo, el cansancio o la ansiedad provocada por las dudas, nos llevará fácilmente a cometer errores.

En otras ocasiones presento varios diagramas similares juntos, pero el resultado es distinto; normalmente basta con analizar una de las posiciones y con eso se comprende

por qué, esa pequeña variación de la posición, produce un resultado distinto. Pero es interesante observar todos los diagramas para fijar la memoria. Podríamos decir que las "**posiciones límite**" son como faros que orientan nuestros análisis en posiciones oscuras. Sin esos faros intermedios, nuestra única orientación serían las posiciones claramente definidas, y eso multiplicaría la posibilidad de errores de cálculo.

De vez en cuando, una vez analizada una posición, el mismo texto comienza el estudio de otra similar, pero con alguna circunstancia cambiada. Observar como influye esta pequeña variación en el resultado es un sistema eficaz de comprender la posición. En otras ocasiones, el texto sugiere analizar alguna variante como ejercicio complementario. Realizar ese ejercicio, que una vez estudiado el final principal debe resultar simple, es una forma entretenida y económica de comprobar si ha comprendido bien las ideas. Pero es importante por un motivo más: si comparamos el efecto que pequeñas variaciones producen en el resultado, nos daremos cuenta del límite de las reglas aprendidas, y cuando tengamos una situación similar en el tablero podremos imaginar con más facilidad si son aplicables o no, o en que medida quedan modificadas.

### Ir paso a paso

A pesar de que aplique usted todos los consejos sobre como estudiar los finales, y de que ponga toda su atención, algunos finales (unos pocos) se le resistirán. Son demasiado abstractos y es imposible comprenderlos en toda su extensión la primera vez. Por más atención que ponga, algunos de los finales, especialmente los de torres, se olvidarán en parte al cabo de un tiempo, habrá que repasarlos al cabo de unos meses, pero no se apure por ello, no es el único al que le va a suceder, y después de uno o dos repasos, mezclados con un par de experiencias prácticas, las cosas quedarán mucho más claras, y el conocimiento se fijará de forma definitiva.

Hay que reconocer que los finales son algo

aburridos y abstractos, las combinaciones no abundan, aunque cuando hay algún truquito conviene conocerlo, pues servirá de referencia. Por ese motivo no es conveniente darse un atracón y leer el libro de un tirón, hasta aprendérselos todos. Conviene administrarlo en pequeñas pastillas. No estudie de golpe más de un capítulo, luego deje pasar al menos unos días y comience con otro, pero eso sí, sé que es odioso repetir constantemente lo mismo, pero si mira un ejemplo hágalo con la intención de comprenderlo bien.

Después de comprendido un tipo de final, puede empezar con otro. Todo depende del tiempo que tenga, de la atención que ponga y de sus conocimientos previos, que muchas veces le pueden hacer parte del trabajo. Tal vez los capítulos dedicados a los finales de torre deba dividirlos en dos o más partes, y por supuesto estos serán los capítulos que seguramente se vea obligado a repasar al cabo de un tiempo. No tema repasar, todo el mundo se ve obligado a hacerlo, pero con el segundo o tercer repaso, la mayoría de las cosas deben quedar claras.

## El segundo examen

Una vez terminados los capítulos teóricos, hay otro examen. Creo que es conveniente que lo haga cuando haya leído todo el libro, incluso mejor cuando hayan pasado unas pocas semanas de ello, pero naturalmente cada uno lo usará como quiera.

Este segundo examen es algo más difícil que el primero, aunque algunas posiciones son del mismo nivel. En la mayoría de las posiciones deberá hacer algunos cálculos previos, antes de reducir la posición a una de las conocidas, pero siempre, con unos pocos cálculos, la solución estará basada en uno de los finales analizados en el libro. Hacer el examen le servirá para detectar cuales son las posiciones que se le resisten, y en todo caso, si no se le resiste ninguna, le servirá para ejercitarse un poco y fijar los conocimientos. Lo más probable es que al realizar el examen y consultar después algunas respuestas dudosas, su fuerza de juego aumente, y es posible que el efecto de hacer el

examen y revisar sus conocimientos le resulte tan útil como la lectura de todo el libro.

Además de los dos exámenes, en varios momentos del libro hago referencia a **Ejercicios Recomendados**. En la mayoría de los casos consisten en analizar posiciones similares a las que se acaban de estudiar, con un ligero cambio en la posición de alguna pieza. Hacer estos ejercicios (que a diferencia de los de otros libros, son siempre fáciles) ayudará a comprender los finales estudiados, y en consecuencia a retenerlos en la memoria. En todo caso, por antipática que resulte la palabra ejercicio, siempre que se proponga uno hágase la siguiente pregunta ¿tengo alguna duda sobre la posición a la que se refiere? Si no es así, se puede pasar por alto, pero si nota que tiene alguna duda, es mejor hacerlo, porque si no, esa duda se le presentará un día en forma de medio punto perdido.

## “Sobre hombros de gigantes”

Muchos conocerán la expresión de Isaac Newton, “Si yo he visto más lejos es que porque estaba subido sobre hombros de gigantes”. Nada más adecuado para la elaboración y el estudio de un libro sobre la teoría de finales.

Sin el trabajo, a veces impresionante, de algunos jugadores y analistas del pasado, la teoría de finales hubiera llegado a la época de las “Tablas de Nalimov” en pañales.

Creo que es obligado citar a algunos de ellos. Aunque sus nombres van a aparecer a lo largo del libro ligados a algunas maniobras inevitables.

Philidor ocupa un lugar especial en esta galería de gigantes. Sus exactos análisis del final básico de Torre y peón contra Torre, del de Torre y alfil contra torre, de la maniobra fundamental en el mate de alfil y caballo y muchos otros, son sencillamente increíbles en una época en que no tenía libros previos, ni analistas que le pudieran perfeccionar mediante sus críticas. Después los nombres de Centurini, Cheron, Euwe, Grigoriev, Lowenfish y Averbach son inevitables.

En los tiempos actuales, muchos finales

se pueden comprobar mediante las llamadas Tablas de Nalimov (Turbo Endgame) y este es un instrumento excelente que ha corregido algunos errores en la teoría anterior.

Pero el esfuerzo de los analistas antiguos no puede compararse con nuestras rápidas comprobaciones y la escasez de errores descubiertos por los ordenadores, es la mayor fuente de crédito para ellos.

## Introducción al estudio de los finales

Antes de comenzar con el estudio de posiciones concretas, creo que hay una serie de datos y conceptos que conviene conocer. Algunos nos ayudarán en nuestras decisiones prácticas, otros nos facilitarán comprender la lógica de alguno de los finales, y otros simplemente, nos ayudarán a tener una visión más global de todo este mundo.

### Estadísticas

Actualmente con las bases de datos es fácil hacer estadísticas. Recuerdo que en mi juventud algún libro decía que el 10% de las partidas acababa en finales de torre. Me parecía exagerado, pero no lo es tanto. (Recientemente he leído que ¡el 20%! de las partidas llega a finales de torre, pero claro, era en la publicidad de un libro de finales y ya sabemos como es eso).

En la siguiente tabla presento el número de partidas que llegan a cada tipo de final y en algunos casos el porcentaje que terminan en tablas. Las estadísticas están hechas sobre una base de datos con 4 millones de partidas (naturalmente hay duplicadas y partidas con resultados erróneos, pero no creo que afecte a la idea general).

La primera fila refleja el material del final; cuando dice Torres se refiere a los finales de una torre por bando con cualquier número de peones; cuando dice ♖+♗ vs ♘ quiere decir Torre y un peón contra Torre.

La segunda línea es el número de partidas, la tercera el porcentaje sobre la base total (4.000.000). La cuarta el número de tablas y la quinta el porcentaje de tablas.

Tipo Final	Nº	%	Nº Tablas	%
Torres	320,548	8,01	120,61	37,63
Damas	69,34	1,73	28,766	41,49
Caballos	57,578	1,44	21,751	37,78
Alfiles =	60,639	1,52	23,128	38,14
Alfiles dif.	42,759	1,07	24,813	58,03
♜ vs ♝	123,791	3,09	42,308	34,18
Peones	120,136	3	32,279	26,87
<b>Total 1</b>	<b>794,791</b>	<b>19,87</b>	<b>293,655</b>	<b>36,95</b>
♖+♗ vs ♘	26,065	0,65	13,989	53,67
♖+2♗ vs ♘	21,486	0,54	4,216	19,62
♗+♗ vs ♗	3,749	0,09	2,077	55,4
♜+♗ vs ♜	2,27	0,06	1,575	69,38
♝+♗ vs ♝=	1,299	0,03	694	53,43
♝+♗ vs ♝ dif	369	0,01	332	89,97
♝+2♗ vs ♝ dif	1,698	0,04	730	42,99
♝+♗ vs ♜	1,346	0,03	930	69,09
♜+♗ vs ♝	2,184	0,05	1,656	75,82
♜+♗ vs ♜	12,257	0,31	6,141	50,1
♜+2♗ vs ♜+♗	18,263	0,46	4,837	26,49
♜+2♗ vs ♜	4,098	0,1	216	5,27
♜+♗ vs ♜+♗	10,809	0,27	5,954	55,08
<b>Total 2</b>	<b>105,893</b>	<b>2,64</b>	<b>43,347</b>	<b>40,93</b>
♖+♝ vs ♘	1,846	0,02	1,04	56,34
♝+♜ vs ♜	712	0,04	135	18,96
♜ vs ♝	1,698	0,04	1,488	87,63
♗ vs ♗	4,32	0,1	475	11
♖ vs ♗	5,704	0,14	2,79	48,91
♖ vs 2♗	5,226	0,13	2,007	38,4
♗ vs ♖♗	1,237	0,03	367	29,67

Lo primero que llama la atención es que efectivamente los finales de torre, son abrumadoramente los más frecuentes. ¡El 8% de las partidas llegan a finales de una torre! Si sumamos los de dos torres o los de torre contra pieza menor, seguramente llegan al 10%. Si no los juega bien es para preocuparse. Lo que ya no es tan cierto es aquello de ¡Todos los finales de torre son tablas! Eso lo debió decir un bromista o en todo caso alguien que no lo comprobó. Como era de esperar los finales más tablíferos son los de alfiles de distinto color (58%) pero los de torres están en línea con todos los demás. Y los menos tablíferos son los de peones; ¡Tome buena nota! No siempre ir cambiando piezas es el método más seguro de acercarse a las tablas.

¡Pero algo debía tener de verdad esa sentencia de los finales de torres y las tablas! Creo que sí. La sensación de que los finales de torres son tablas viene de que en otros finales, el jugador experimentado ya ve si son tablas o no, y simplemente juega y si acaba en tablas ya se lo esperaba, pero en los de torres muchas veces uno cree tener una ventaja suficiente para ganar, pero luego no lo consigue. Así que “¡todos los finales de torres son tablas!” quiere decir en realidad que los finales de torres son muy difíciles y que el bando inferior siempre puede crear problemas, sobre todo si activa sus piezas.

Y en cuanto a los finales teóricos, con un peón o dos por bando como mucho, tampoco aquí los finales de torre justifican su fama de tablíferos. ¿Será en parte porque muchos jugadores no los conocen? En todo caso después de los de alfiles de distinto color los más tablíferos, con un solo peón, son los de caballo y peón contra alfil; lógico porque el caballo es una pieza inferior con el tablero vacío.

Las mayores sorpresas se producen en el apartado de finales con piezas diferentes, sobre todo ¡con un demoledor 19% de finales de alfil y caballo contra rey que terminan en tablas! (y les aseguro que algunos eran de grandes maestros) y también con el de Torre y Alfil contra Torre, que a pesar de ser un final de tablas, se gana el 44% de las veces. Pero sobre las esta-

dísticas de los finales de este apartado volveré en su momento.

En todo caso el hecho de que el 20% de las partidas acaban en finales de una pieza contra otra de la misma fuerza (sumados los de peones, que por algo se llaman de reyes), ya nos señala con claridad la importancia de esta fase de la partida y nos hace sospechar el número de medios puntos que se pierden, aunque esto último no lo pueden decir las estadísticas porque obligaría a una investigación analítica digna de los monos de Shakespeare

### La movilidad de las piezas

Si va a estudiar los finales con una pieza, merece la pena observar algunas de las cualidades específicas de las piezas y sobre todo sus limitaciones. En la siguiente serie de diagramas, uno para cada pieza, el número de cada casilla señala el número de casillas que domina esa pieza situada allí.

La simple observación ya nos muestra algunas cosas interesantes:

La torre domina las mismas casillas en el centro que en la esquina, motivo de sobra para que se mueva a menudo por las bandas del tablero, donde es más difícilmente atacable por las otras piezas.

El alfil disminuye su actividad a medida que se aleja del centro, pero no lo hace de manera dramática, aunque en la banda está casi al 50% de su actividad. La dama lógicamente domina en cada casilla la suma de la torre y el alfil y por lo tanto, la disminución de su actividad porcentual es escasa.

La pieza que sufre una grave pérdida de valor cuando se aleja del centro es el caballo; de las 8 casillas que domina en el centro pasa a dominar sólo 2 (pierde el 75% de su actividad) en la esquina y el 50% en la mayoría de las casillas de la banda. Especial atención merece la casilla diagonal al rincón (g2, b2, g7 y b7), donde el caballo domina también solamente 4 casillas y en la cual le pasan toda una serie de desgracias, como veremos a lo largo del libro, por ese motivo la llamaremos “la casilla tonta del caballo”.

**La Torre**

14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14	14

**El Caballo**

2	3	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	4	3	2

**El Alfil**

7	7	7	7	7	7	7	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	7	7	7	7	7	7	7

**La Dama**

21	21	21	21	21	21	21	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	21	21	21	21	21	21	21

**Los caminos de las piezas**

Otra variable que nos dice algo sobre la actividad de las piezas es el número de jugadas que tardan en llegar a una casilla determinada. Para la dama, la torre y el alfil, el número de jugadas que tardan en llegar a cualquier casilla, en un tablero vacío, es siempre 2, (con la salvedad de que el alfil sólo puede llegar a casillas de su color). Esta rapidez es una característica muy importante a la hora de detener peones pasados. Así que estas 3 piezas son de largo alcance. Por el contrario el rey y el caballo son de corto alcance, y tardan demasiadas jugadas en atravesar el tablero, lo que hace que un peón pasado a menudo quede fuera de su alcance.

Pero entre el corto alcance del rey y el del caballo hay ciertas diferencias. Si observamos los siguientes gráficos veremos que el caballo a veces tarda menos en llegar a casillas que están en el flanco contrario del tablero que a las que están al lado.

Esto da lugar a los llamados circuitos del caballo: caminos "eficaces" a través de los cuales llega a las casillas correctas, pero si no los alcanza se queda fuera de juego.

**Los extraños caminos del caballo**

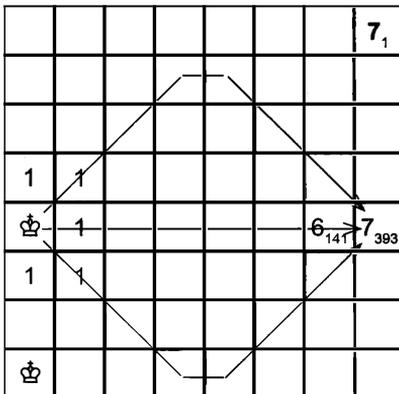
En el siguiente gráfico, los números en cursiva son las jugadas que tarda en llegar a esa casilla el caballo desde g2, y los otros las

jugadas que tarda desde a1. Los números más pequeños indican cuantos caminos diferentes puede seguir.

4					4		6 <sub>108</sub>
						4	
							4
					2	3	2
3	4 <sub>8</sub>				3	2	3
2	3 <sub>2</sub>				2	3	4

Llama la atención que el caballo tarda 4 jugadas en llegar desde a1 a b2 (su casilla tonta) mientras que en las mismas (4) se planta en el otro extremo del tablero. También vemos que el caballo siempre tarda un número impar de jugadas en llegar a una casilla de color diferente, y un número par a una de color igual. Esto es una consecuencia del hecho de que el caballo cada vez que mueve cambia de color. Esta característica tiene importancia, porque a menudo el caballo es incapaz de “perder un tiempo”, cualidad que sí tienen las otras piezas, y eso le hace perder eficacia y caer más fácilmente en zugzwang (el capítulo 7 presenta varios ejemplos).

**Los múltiples caminos del rey**



Por el contrario el rey es una pieza más constante. Tarda 7 jugadas en atravesar de un lado al otro del tablero (también de una esquina a la otra), una lentitud escandalosa comparada con las otras piezas, que le hace muy vulnerable ante los peones pasados alejados. Sin embargo, a diferencia del caballo, siempre tarda más jugadas en llegar a una casilla alejada que a una cercana.

Pero una de las características más interesantes de las caminatas del rey, es que normalmente tiene muchas formas diferentes de llegar a una casilla alejada. En el caso concreto del gráfico, suponemos un rey situado en a4 que debe llegar a h4; están señaladas sus trayectorias extremas y la más directa, pero el rey puede ir por muchos más caminos hasta completar un total de ¡393! caminos posibles. Naturalmente cuando la ruta es más “diagonal” las opciones son menores hasta llegar al extremo reflejado por el rey de a1 que tarda 7 jugadas en llegar desde esa casilla, al otro rincón y sólo tiene un camino posible (a través de la gran diagonal negra).

Esta característica del movimiento del rey (que también tiene el caballo, pero con menos incidencia en la práctica) tiene importantes aplicaciones prácticas: cuando el rey tiene un objetivo claro, como es llegar a una casilla concreta, puede aprovechar su habilidad para ir por diferentes caminos haciendo jugadas que tengan un “segundo objetivo”, el más frecuente de los cuales es ponerse en medio del camino del rey rival, como se ve en muchos finales del capítulo 5, y luego del 11. Este es el motivo de que la habilidad de “Empujar con el hombro”, sea tan importante en los finales en que el rey tiene un papel activo.

**La dominación del caballo**

Otro de los aspectos importantes en cuanto a la movilidad de las piezas, que afecta sobre todo al caballo es el concepto de dominación. Se trata de una situación en que una pieza “domina” todos los movimientos de otra y por lo tanto limita sus opciones de jugar de forma eficaz.



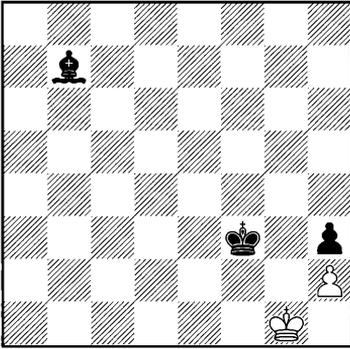


Diagrama I.1

Tablas, pero las blancas deben evitar 1. ♔h1??. Se podrían añadir peones bloqueados, blancos en la diagonal h2–b8, negros en la diagonal h3–c8, sin cambiar el resultado.

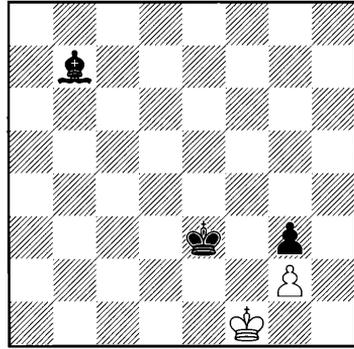


Diagrama I.4

Tablas manteniéndose en el rincón.

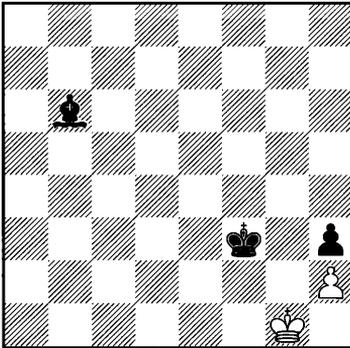


Diagrama I.2

Tablas manteniéndose en el rincón.

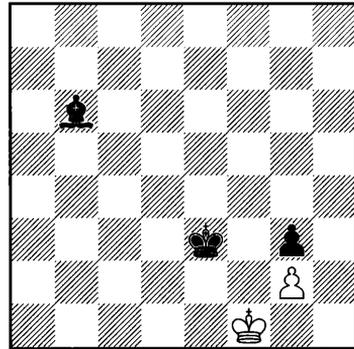


Diagrama I.5

Tablas manteniéndose en el rincón, y se pueden añadir peones.

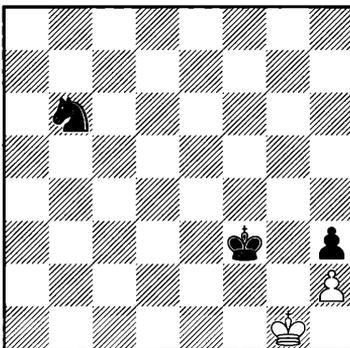


Diagrama I.3

Tablas manteniéndose en el rincón.

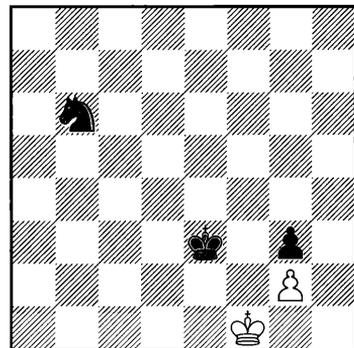


Diagrama I.6

Las negras ganan (Como **Ejercicio**, es interesante comprobarlo).

A lo largo del libro, nos encontraremos con estos conceptos, y le recomiendo que no dude en volver a repasar la introducción todas las veces que lo necesite.

Ahora sólo nos queda comenzar el estudio de las 100 posiciones teóricas, que hemos seleccionado como las más útiles en la práctica.

# 1. Finales básicos

Este capítulo es un pequeño bonus en el libro. La idea inicial era que los finales básicos son suficientemente conocidos y comenzar el trabajo a partir del siguiente nivel. Sin embargo es cierto que algunos de los finales básicos, o bien no son conocidos o lo son de un modo superficial, por eso decidí incluir un capítulo previo que se ocupara de aquellos, que según el consenso de algunos entrenadores consultados, presentaban más problemas. También pensé que podría ser de ayuda a muchos monitores, en sus clases más elementales. Por supuesto los jugadores más expertos pueden pasar por alto este capítulo.

El grueso del capítulo está ocupado por los finales de rey y peón contra rey. La mayoría de los jugadores manejan con soltura estos finales, pero algunos tienen problemas en algunas posiciones poco frecuentes. Gran parte de estos problemas son provocados, por el uso indiscriminado de la teoría de la oposición. Siendo la oposición un concepto muy útil, y teniendo su mejor campo de aplicación en los finales de reyes y peones, a veces se exagera su valor.

Los finales de rey y peón contra rey se explican más claramente a través de la teoría de las casillas críticas y usando la oposición en los momentos adecuados y con su valor adaptado a cada situación. Se dan por conocidos los mates al rey solitario y el final de alfil y peón de torre malo que en todo caso se pueden encontrar perfectamente explicados en muchos libros.

## Final 1. El cuadrado del peón

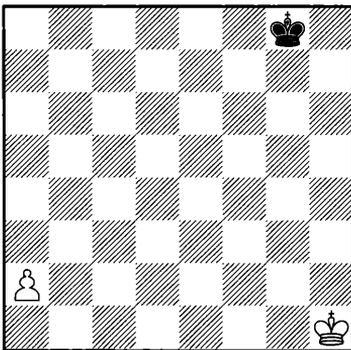


Diagrama 1.1

La primera cuestión a responder en los finales de rey y peón contra rey es la siguiente. **¿Puede el peón coronar sin la ayuda de su rey.**

Para obtener una respuesta a esta pregunta basta con calcular la carrera del rey y el peón. Este no es nunca un procedimiento complicado, pero en todo caso la experiencia ha creado un

método fácil para resolver el problema de una ojeada, mediante la llamada regla del cuadrado. Esta regla facilita los cálculos y es de aplicación en cualquier otro final en que se produzca esa misma carrera.

**1.a4!**

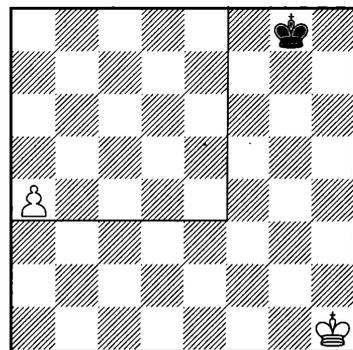


Diagrama 1.2

Después del movimiento del peón, construimos un cuadrado imaginario que llegue hasta el final del tablero. En este caso los

vértices del cuadrado son las casillas a4–a8–e8–e4.

1...♔f7

Naturalmente el rey se dirige a impedir la coronación del peón. Y aquí enunciamos la regla principal.

**Regla del Cuadrado: Si con su jugada, el rey entra en el cuadrado del peón, entonces llegará a capturarlo, si no entra, el peón coronará.**

Si al recordar la regla, tenemos alguna duda de si el rey debe entrar en el cuadrado al mover o ya debe estar dentro de él, observemos una cosa: si el rey persiguiera al peón desde atrás (en este caso por ejemplo desde b3), ¿necesitaría estar en el cuadrado antes de mover?, la respuesta evidente es no, por lo tanto lo mismo pasa si viene desde más lejos, ya sea por detrás o lateralmente.

2.a5

Está claro que en este caso el rey no ha entrado en el cuadrado del peón y las blancas ganan.

2...♙e6 3.a6 ♔d6 4.a7 ♙c7 5.a8♚ 1–0

### Interponiendo el rey y apoyando el avance

Observemos el nuevo diagrama. El rey negro está claramente dentro del cuadrado. En este caso el peón sólo podrá coronar, si cuenta con la ayuda de su rey. La forma más fácil de ayudar a su peón es “interponerse” en el camino del rey rival.

Este concepto de interposición se produce a menudo en los finales de peones, pero también en muchos otros y llega a ser una idea esencial en los importantes finales de torre contra peón.

Enunciamos la segunda regla que sirve para todos los peones excepto el de torre:

**Si es posible, el rey del bando fuerte impedirá a su rival colocarse delante del peón. Si lo consigue, el peón coronará siempre.**

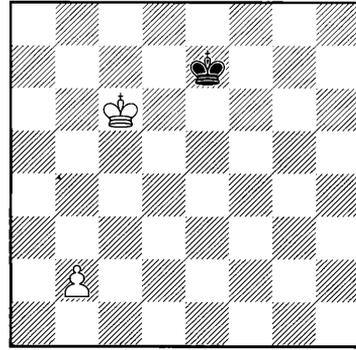


Diagrama 1.3

1.♙c7!

Impidiendo ♔c8 seguido de ♙b8 colocándose en el camino del peón. Además, desde esta casilla el rey apoya el avance del peón en sus últimas 3 casillas.

1...♔d6

Ante la imposibilidad de situarse delante, el rey negro intenta atacar el peón antes de que llegue a la zona defendida (b6–b7–b8).

Aprovechemos este ejemplo para observar que si el rey fuerte ha ocupado la oposición lateral en la séptima fila, el rey contrario nunca tendrá tiempo de molestar al peón.

2.b4 ♔d5 3.b5 1–0

## Final 2. El peón en sexta

### La oposición

Hemos visto lo que pasa en los dos casos más simples:

1. Cuando el rey no ayuda a su peón.
2. Cuando con su ayuda impide que el rey rival se sitúe delante del peón.

Pero la situación más interesante del final de rey y peón contra rey, se plantea cuando el rey solitario logra situarse, en algún momento, camino del peón. En ese caso, todo depende de la posición relativa de los reyes.

La primera posición importante y que es necesario memorizar, se produce cuando el peón ha llegado a la sexta fila, y sólo tiene que dar dos pasos más, para llegar a la casilla

de coronación. A pesar de la proximidad de la última fila, tendremos que observar varios diagramas para descubrir todos los detalles importantes de esa situación. En la posición del diagrama 1.4, el peón puede dar los dos últimos pasos casi automáticamente.

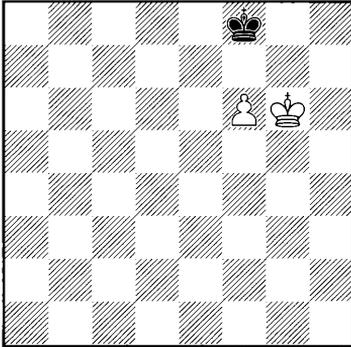


Diagrama 1.4

1.f7!

Aquí el peón avanza y el rey negro se tiene que apartar, permitiendo al blanco apoyar el último paso de su peón.

1...♙e7 2.♙g7! 1-0

Sin embargo el resultado cambia radicalmente si en el diagrama 1.4 les toca jugar a las negras. **El motivo es que el peón no logra coronar si en el momento de avanzar a séptima los reyes están enfrente el uno del otro. Se dice entonces que los reyes están en oposición**, como sucede después de la primera jugada de las negras:

1..♙g8!

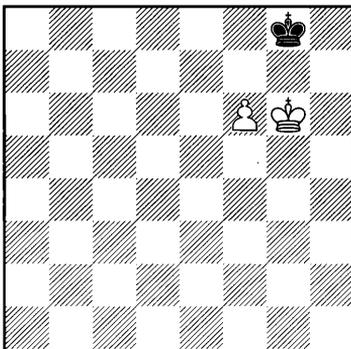


Diagrama 1.5

Ahora los reyes están en oposición y esa posición relativa es ventajosa, **casi siempre**, para el que la toma y desventajosa para el que debe jugar.

Como hemos dicho antes, la oposición ha alcanzado un prestigio desmesurado y no en todas las posiciones es de utilidad. Para aprovecharla correctamente, y no dejarnos engañar por ella, sencillamente debemos observar para qué sirve en cada caso.

**En el final de rey y peón contra rey, la oposición de los reyes es decisiva con el peón en sexta.**

Esta es la primera imagen importante que debemos grabar.

2.f7+

El peón avanza y ahora no logra coronar, pero contra una defensa correcta, otras jugadas tampoco ganan. Por ejemplo: 2.♙g5 ♚f7! (también es buena ♚f8). **La oscilación del rey entre las dos casillas delante del peón es un método seguro de defensa, que no puede ser roto.** Si no lo ha hecho nunca antes, merece la pena observar y analizar por si mismo esta sencilla secuencia 3.♙f5 ♚f8! siempre que sea posible, mantenerse enfrente del peón es lo más sencillo. 4.♙f4 ♚f7! 5.♙f5 ♚f8 6.♙e6 Si se ha esperado siempre delante del peón, justo ahora, cuando el rey no puede mantenerse en esa columna, se está a tiempo de tomar la oposición. 6...♙e8! 7.f7+ ♚f8 8.♙f6 Ahogado, como en la variante principal.

2..♙f8!

Ahora es diferente al diagrama 1.4; el rey blanco tiene que jugar, y para no perder el peón se ve forzado a ahogar al rey blanco.

3.♙f6 Ahogado y tablas.

Reflexionemos sobre este final: hemos visto que si el rey solitario toma la oposición con el peón en la sexta fila, el peón no puede coronar. Si observamos con más atención, también vemos que ha sido el propio peón en sexta el que dificultaba las maniobras de su rey. Por lo tanto podemos sacar las siguientes conclusiones:

1. El bando fuerte no debe precipitarse en avanzar el peón.
2. Sólo debe avanzar a sexta en una de estas dos situaciones:
  - a) cuando su camino a la coronación esté despejado, o
  - b) cuando con ello logre la oposición de los reyes, (pero esto normalmente, sólo puede conseguirse si el rey ha avanzado a sexta antes que el peón).

Dedicaremos otros dos diagramas a consolidar algunas ideas relacionadas con la oposición en sexta, y en los próximos finales estudiaremos la forma de maniobrar con el peón más atrás de la sexta fila.

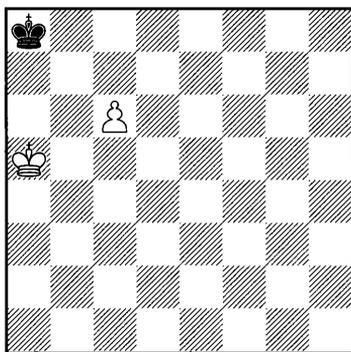


Diagrama 1.6

Aunque los reyes ocupen otras posiciones iniciales, con el peón en la sexta fila, sus maniobras vienen guiadas por la oposición, como veremos en el análisis de este diagrama y el siguiente.

1. ♖a6!

Tomando la oposición.

Pero no 1. ♖b6?? ♖b8! y es el rey negro el que toma la oposición.

1... ♖b8 2. ♖b6! ♖c8

2... ♖a8 puede ser un intento ingenioso de provocar el error, aprovechando la banda del tablero, pero no sirve de nada ante un juego cuidadoso. 3. ♖c7! (el error estaría en 3.c7?? ahogado) 3... ♖a7 4. ♖d7 y el peón corona.

3.c7 ♖d7 4. ♖b7

Y el peón corona.

### La oposición se puede perder

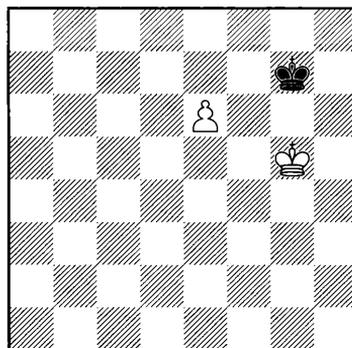


Diagrama 1.7

La situación del diagrama es una de las que provoca más errores en el final de rey y peón contra rey. Esto es debido a que la situación de oposición es provisional, al no poder mantenerla el rey negro, debido al control de la casilla f7 por parte del peón blanco.

Como ya hemos repetido varias veces, para el rey solitario las mejores casillas son delante del peón. Si no está en ellas, tal vez no pueda alcanzarlas en buenas condiciones. Como sucede en este ejemplo, que también es importante para descubrir que la oposición no siempre sirve de algo. Las negras pierden tanto si les toca mover como si no. Si mueven porque el rey blanco inmediatamente toma la oposición en la sexta fila y si mueven las blancas...

1. ♔f5!

Con esta jugada se pone al rey negro en un aprieto porque vaya donde vaya perderá la oposición.

Sacamos de aquí la importante conclusión de que:

**La oposición ya conseguida, se puede perder, si alguna de las casillas necesarias para mantenerla es inaccesible.**

1... ♔g8

1... ♔f8 2. ♔f6

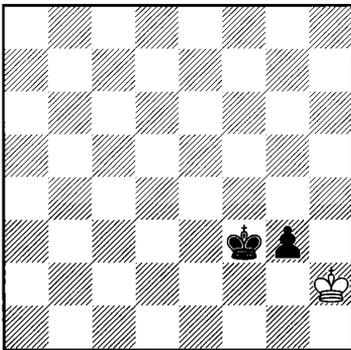
2. ♔g6! ♔f8 3. ♔f6

Y el rey blanco ha logrado la importante oposición en sexta y gana.

3... ♔e8 4.e7 ♔d7 5. ♔f7 1-0

Un último ejemplo para estar seguros de que hemos tenido en cuenta todas las sutilezas de este tipo de final. No todos los peones son iguales. Los más próximos a la banda suelen tener muchos caprichos. Precisamente por eso dedicamos un apartado especial al peón de torre. El peón de caballo no es tan excepcional como el de torre, pero presenta algunas peculiaridades, precisamente por su proximidad a la banda del tablero.

**El peón de caballo**



**Diagrama 1.8**

Veamos el diagrama:

El rey blanco debe mover y no puede tomar la oposición, mientras que si se coloca delante del peón sabemos que se verá obligado a dejar su posición de bloqueo en la próxima jugada. Con un peón central esta posición sería perdedora, pero con el peón de caballo, aprovechando una circunstancia especial, puede salvarse.

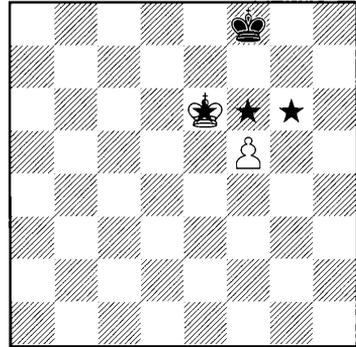
**1.♔h1!**

Esta es la jugada correcta. Esta situación relativa de los reyes que se denomina oposición diagonal no suele servir de mucho, pero en esta ocasión funciona.

**1...♕f2**

Esta sería la jugada que aseguraría la coronación del peón si este no fuera de caballo. Pero ahora el rey blanco esta ahogado y la posición es tablas. Contra otras jugadas el peón negro tampoco logra coronar porque el rey blanco recupera la posición de bloqueo inexpugnable delante del peón 1...♕g4 2.♔g2!=.

**Final 3. Las casillas críticas**



**Diagrama 1.9**

Cuando el peón no ha llegado a la sexta fila, la complejidad de los análisis aumenta, pero hay unas reglas muy claras, que si se conocen, nos permiten jugar correctamente el final, y saber con facilidad si el peón va a coronar o no. El concepto clave son las casillas críticas. Pero, ¿cuáles son las casillas críticas y que efecto tienen?

**Si el rey del bando fuerte se sitúa en una de las casillas críticas el peón corona. Para el peón en quinta las casillas críticas son las tres delante de él (e6, f6 y g6, las marcadas en el diagrama).**

Puesto que el rey ya está en una de ellas, las blancas ganan:

**1.♕f6!**

Desde luego no 1.f6?? ♕e8! cogiendo la oposición y tablas. Como ya hemos dicho no hay que precipitarse en avanzar el peón, antes hay que abrirle camino con el rey.

**1...♕e8**

El rey negro se ha apartado de las casillas por las que debe pasar el peón. ¿Qué jugada debes hacer ahora para garantizar la coronación del peón?

**2.♕g7!**

Ahora el camino del peón está libre y en tres jugadas coronará.

**2...♕e7 3.f6+ ♕e6 4.f7 1-0**

Si en la posición inicial, el rey del bando

fuerte hubiera estado en g6, llegaría a la misma posición con 1.♔f6, y si hubiera estado en f6 ganaría con 1.♕e6 ♕e8 2.e6 tomando la oposición en la situación clave: la llegada del peón a sexta. Si en cualquiera de las 3 posiciones les tocara jugar a las negras las blancas ganarían con una de las dos maniobras, o apoyando la coronación del peón desde la séptima fila o ganando la oposición. Por lo tanto hemos visto que las blancas ganan si su rey alcanza una cualquiera de las casillas críticas y eso guiará nuestras maniobras previas.

### El peón de caballo

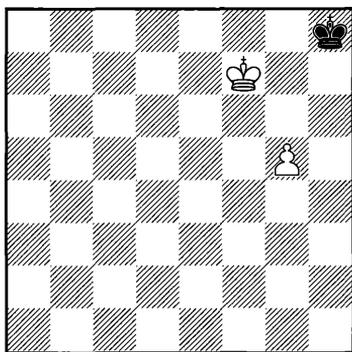


Diagrama 1.10

Una vez más el peón de caballo plantea dificultades adicionales, pero la regla de las casillas críticas se sigue cumpliendo. Tan sólo hay que actuar con un poco más de cuidado.

#### 1.♔g6!

El rey tiene que pasar al otro lado, para evitar los molestos trucos de ahogado. Veamos las alternativas:

#### 1.g6? Ahogado.

1.♕f6 Esta jugada no deja escapar la victoria pero frente a una defensa correcta las blancas deben volver a la posición inicial. 1...♕h7! (1...♔g8 2.♕g6 ♕h8 3.♔f7 ♕h7 4.g6+ ♕h8 5.g7+-) 2.g6+?? Esta jugada sí deja escapar la victoria como hemos visto en el diagrama 1.8 (2.♔f7! regresando a la posición inicial es la correcta) 2...♕h8! Y ahora no hay manera de coronar el peón.

#### 1...♔g8 2.♕h6 ♕h8 3.g6

Desde este lado se puede aplicar con tran-

quilidad la llegada del peón, como hemos visto en el diagrama 1.4.

#### 3...♔g8 4.g7 ♕f7 5.♕h7 1-0

### Las casillas críticas con el peón por detrás de la quinta

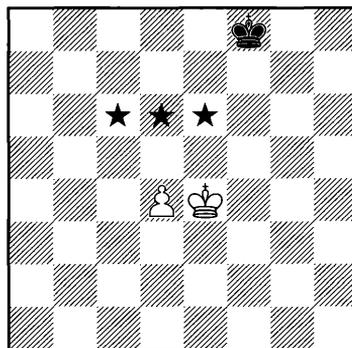


Diagrama 1.11

**Si el peón está por detrás de la quinta fila las casillas críticas están dos filas por delante del peón.**

Por ejemplo para el peón en la cuarta están en la sexta fila, en el diagrama las casillas c6, d6 y e6. Pero la regla se sigue cumpliendo: si el rey blanco ocupa una de esas casillas, el peón se corona. Para el peón en cuarta las casillas críticas son las mismas que para el peón en quinta. Para los peones en segunda y tercera fila la regla de las casillas críticas dos filas delante se mantiene. O sea para el peón en d3 las casillas críticas serían e5, d5, c5 y para el peón en d2, serían e4, d4, c4.

En la posición del diagrama el rey blanco alcanza fácilmente una de las casillas críticas, pero a veces se produce una lucha más cerrada por ellas, en la cual la oposición juega su papel.

#### 1.♔d5!

Dirigiéndose a la casilla crítica c6. 1.♕e5?? sería mala por 1...♕e7 y nos encontramos con otra situación en la cual la oposición es útil, y lo es en la forma más habitual: porque impide al rey contrario avanzar, y en este caso llegar a las casillas críticas.

#### 1...♕e7 2.♕c6

Una vez alcanzada una de las casillas críticas el procedimiento para coronar el peón es el que ya hemos visto.

2...♔d8 3.♔d6 ♕c8 4.♔e7 ♕c7 5.d5 ♕c8 6.d6 ♕b7 7.d7 1-0

Es un **Ejercicio** sencillo e interesante tratar de analizar qué habría pasado si en la posición inicial jugaran las negras.

### La oposición distante

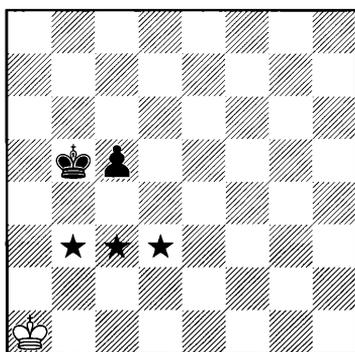


Diagrama 1.12

En la posición del diagrama la lucha por las casillas críticas es más enconada. Ya sabemos que para el peón en la cuarta fila las casillas críticas están dos filas más adelante, en este caso son b3, c3 y d3 (marcadas en el diagrama).

También sabemos que la oposición impide avanzar al rey contrario, por lo tanto si el rey fuerte llega a la quinta y en ese momento su rival le toma la oposición en la segunda no podrá avanzar y no tomará las casillas críticas.

Pero si es el rey blanco el que avanza a la segunda, entonces el negro tomará la oposición. ¿Cómo manejar esta situación? A veces esto puede lograrse con la denominada oposición a distancia.

1.♔b1!

**Cuando los reyes se sitúan en la misma columna, con un número impar (3 o 5) de casillas entre ambos se dice que están en oposición distante. Es un método eficaz para limitar el avance del rey rival.**

En este caso por ejemplo el rey negro puede

avanzar una fila, pero no más, porque cuando avance, el rey blanco le saldrá al paso tomando la oposición directa. De ese modo impide que avance dos filas y llegue a las casillas críticas.

Pero es interesante observar, que las negras no podrían ganar, aunque le tocara jugar otra vez a las blancas. Lo mismo que ya hemos visto en el diagrama 1.7 para la oposición directa, la oposición distante también se puede perder si existen casillas inaccesibles. Las blancas jugarían ♕c1 y las negras perderían la oposición al no poder jugar ♕c5.

1...♔b4

En caso de 1...♔c4 seguiría 2.♕c2 siempre tomando la oposición e impidiendo más avances.

2.♔b2!

Tomando de inmediato la oposición directa y evitando que el rey llegue a las casillas críticas.

2...c4 3.♕c2 c3 4.♕c1 ♕b3 5.♔b1 c2+ 6.♕c1 ♕c3=

### El uso del tiempo de reserva

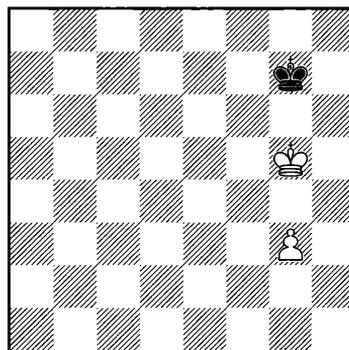


Diagrama 1.13

Recordamos que las casillas críticas para el peón en la tercera, están dos filas por delante, y por lo tanto para este caso son f5, g5 y h5. El rey blanco ya está en ellas y por lo tanto debe ganar, pero ¿cómo superar la oposición planteada por el rey rival para seguir avanzando?

Precisamente puede hacerse gracias al tiempo de reserva del peón.

1.g4

Como los reyes están en oposición el peón

avanza y cede el turno al rival, de ese modo, en la siguiente jugada el rey alcanza las nuevas casillas críticas.

**1...♔h7**

O 1...♔f7 2.♔h6 con la misma situación.

**2.♔f6**

Ahora el rey ya ha tomado las casillas críticas del peón en cuarta e incluso en quinta, por lo tanto podría avanzar el peón hasta dicha fila, pero hay un sistema más fácil.

**2...♔h8**

2...♔h6 3.g5+ ♔h7 4.♔f7; 2...♔g8 3.♔g6 ♔f8 4.♔h7 y el peón tiene el paso libre.

**3.♔g6 ♔g8**

De nuevo el rey negro toma la oposición pero el blanco vuelve a emplear el tiempo de reserva.

**4.g5! ♔h8 5.♔f7**

Y el peón corona de corrido.

**5...♔h7 6.g6+ ♔h6 7.g7 1-0**

#### Final 4. El peón de torre. El rey defensor delante del peón

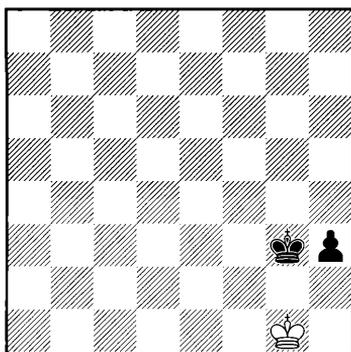


Diagrama 1.14

Todo lo que hemos dicho hasta ahora tiene validez para todos los peones, menos para el de torre, que necesita un estudio especial.

En el final de peones el peón de torre es el más difícil de coronar y la única manera de lograrlo es con todo su camino despejado. El motivo es que existe ahogado en cuanto el peón llega a séptima defendido por el rey, sin importar desde que casilla.

Esa nueva situación hace inútil todas las reglas de la llegada, la oposición y las casillas críticas que hemos enunciado en los anteriores finales.

En este diagrama no importa a quien le toque jugar, siempre es tablas.

**1.♔h1**

Las blancas pierden la oposición, pero no importa porque hay ahogado de todas formas.

**1...h2 Ahogado.**

**Conclusión: Con peón de torre, si el rey defensor se pone delante, es tablas.**

#### La inutilidad del número

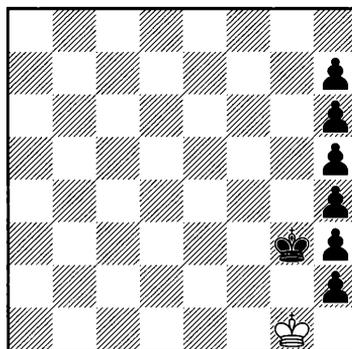


Diagrama 1.15

Aunque estamos analizando los finales con un solo peón, excepcionalmente presentamos este diagrama para ilustrar la idea de la escasa esperanza de coronar un peón de torre.

Aquí vemos que **si el rey débil se pone delante**, ni con 6 peones de torre se puede ganar.

**1.♔h1 ♔f3 2.♔xh2 ♔g4 3.♔h1 ♔g3 4.♔g1 h2+**

¿Qué, si no?

**5.♔h1 ♔g4 6.♔xh2 h3 7.♔h1 ♔g3 8.♔g1 h4 9.♔h1 h5 10.♔g1 h6 11.♔h1 ♔f3 12.♔h2 ♔g4 13.♔h1 ♔g3 14.♔g1 h2+ 15.♔h1**

Y de nuevo hay que perder el peón avanzado para evitar el ahogado y así hasta perderlos todos o no avanzarlos nunca.

## Final 5. El encierro del rey fuerte

Pero desgraciadamente para el bando del peón, colocarse delante no es la única forma de hacer tablas contra el peón de torre. La proximidad de la banda del tablero puede restringir también de forma dramática la movilidad del rey del bando fuerte.

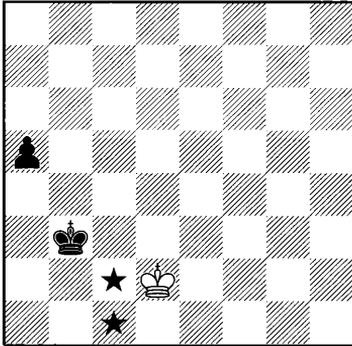


Diagrama 1.16

En la posición del diagrama las negras amenazan  $\text{♟b2}$  aclarando el camino de su peón hasta el final, pero juegan las blancas.

**1.♙c1!**

Impidiendo  $\text{♟b2}$ , y amenazando  $\text{♟b1}$ .

**1...♙a2**

Es la única forma de evitar que el rey blanco se coloque delante del peón, pero después de esta jugada el rey negro pierde su movilidad y no podrá dejar paso a su peón.

1...a4 2.♙b1 a3 3.♙a1 lleva a las tablas ya conocidas.

**2.♙c2!**

Ahora las blancas no dejan salir al rey negro del rincón. El análisis es muy sencillo.

**2...a4**

2...♙a3 3.♙b1=

**3.♙c1 a3 4.♙c2 ♙a1 5.♙c1**

Y no hay nada que hacer. El rey no puede salir y si avanza el peón, es él el que queda ahogado.

La cosa es tan clara que en este diagrama también podríamos añadir varios peones doblados de torre y las negras no podrían ganar.

**Conclusión: Para hacer tablas contra el peón torre, basta con poner el rey delante, pero también con ocupar una de las dos casillas de la columna alfil más próximas. En este caso c1 o c2.**

## Final 6. Torre contra alfil. El rincón malo

La lucha de la torre contra el alfil suele terminar en tablas, pero el bando débil tiene que tener cuidado con algunas posiciones si su rey queda confinado a la banda. Especialmente peligroso es llevar el rey al rincón malo.

**En el final de torre contra alfil el rincón malo es el del color del alfil.**

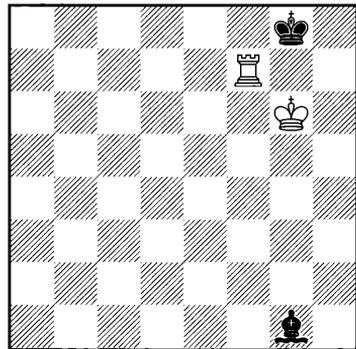


Diagrama 1.17

En la posición del diagrama el rey negro no puede alejarse del rincón y pierde, sin importar cual sea la posición del alfil.

**1.♜f1**

El procedimiento consiste en obligar al alfil a salir de su escondite detrás del rey blanco para amenazar mate en la octava fila con ganancia de tiempo. Un grave error sería  $1.♜b7??$  para amenazar mate, porque tras  $1...♙f8$  el rey negro no podrá ser obligado a volver al rincón malo.

**1...♙h2**

Intentando aguantar en la zona segura, pero

no hay casillas suficientes, como se verá en tres jugadas más. Otras jugadas pierden más rápido. Por ejemplo: 1...♔d4 2.♖d1 ♔b6 3.♗b1 ♔c7 4.♗c1 y no es posible seguir evitando el jaque en la octava fila.

2.♗h1 ♔g3 3.♗g1 ♔h2 4.♗g2

La torre toma dos de las casillas seguras y la descubierta del rey impide el acceso a la tercera (f4), por lo tanto el alfil se ve obligado a salir a la zona donde permitirá la ganancia de tiempo decisiva de la torre blanca.

4...♔d6 [4...♔f4 5.♗f5+--] 5.♗d2 ♔e7 6.♗c2 ♔f8 7.♗c8 y el negro recibirá mate.

## Final 7. Torre contra alfil. El rincón bueno

Todo lo contrario sucede en el otro rincón. Allí la defensa es tan fácil que es perfectamente razonable dirigirse a él desde el principio.

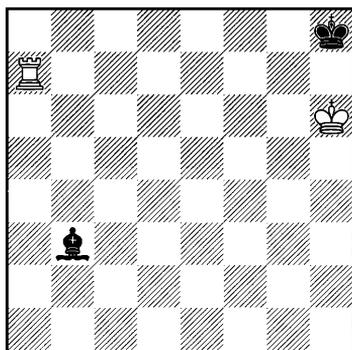


Diagrama 1.18

El rey negro se sitúa en el rincón, y el alfil preparado para cubrirle en g8 en caso de jaque. Entonces las blancas deben permitir al alfil moverse para evitar el ahogado y la situación se repite. No hay ningún intento realmente serio de ganar.

1.♗a8+ ♔g8

Ahora la torre o el rey deben aflojar la presión para evitar el ahogado.

2.♗a7

2.♗g5 ♗g7 3.♗a7+ ♗h8 4.♗g6 ♔c4 5.♗a3 ♔d5 6.♗h3+ ♗g8 7.♗e3 ♗h8 es una variante

similar.

2...♔b3 3.♗g6

3.♗h7+ ♗g8 4.♗b7 ♔d5 el alfil siempre tiene suficientes casillas en la diagonal.

3...♔c4

La única precaución que debe tomar el bando del alfil es colocarlo a distancia suficiente para dar jaque en la diagonal b1-h7 si fuera necesario. Es decir 3...♔e6?? Sería un error debido a 4.♗h7 ♗g8 5.♗e7 y ganan. Evitado este peligro la defensa es segura.

4.♗h7 ♗g8 5.♗c7 ♔d3+ 6.♗h6 ♔e4=

## Final 8. Torre contra caballo. Rey y caballo en la banda

En la lucha contra la torre, el caballo puede pasar algunas dificultades más que el alfil, aunque la mayoría de las posiciones son tablas. **En este final es altamente recomendable mantener el caballo cerca del rey. Si el caballo se aparta del rey, puede perderse.**

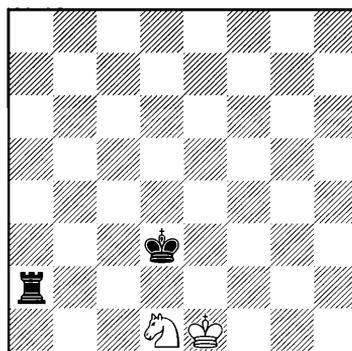


Diagrama 1.19

No existe ningún peligro aunque ambas piezas sean rechazadas a la banda del tablero (pero sí en el rincón). Además esta posición es de gran importancia teórica, porque suele producirse como resultado de la lucha de la torre contra un peón, como veremos en el capítulo correspondiente.

Cuando el caballo y el rey se encuentran juntos en la banda, las jugadas suelen ser únicas, pero así hay menos peligro de equi-

vocarse. De ningún modo se debe apartar el caballo del rey, aunque no siempre pierde. La primera jugada es claramente única.

**1. ♖f2+ ♔e3**

La segunda también lo es, siguiendo el criterio de mantener caballo y rey unidos, aunque en este caso el jaque en g4 no pierde.

**2. ♘d1+ ♔f3**

Para la tercera jugada, las blancas tienen dos opciones que pueden llevar a la misma posición unas jugadas después.

**3. ♘c3**

3. ♔f1 ♖e2 4. ♘c3 y la siguiente regresará el rey o el caballo. Este es el único momento en que rey y caballo se separan momentáneamente.

**3... ♖c2 4. ♘d1**

Vamos a ver que pasaría si el caballo prefiere cabalgar por el campo abierto: **4. ♘d5??**

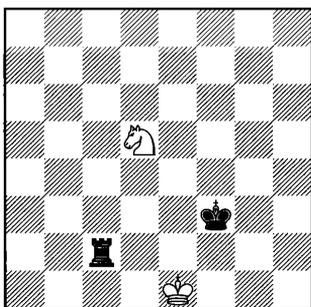


Diagrama de análisis 1.20

Una vez que el caballo se ha alejado del rey, lo más probable es que se pierda, y así sucede en este caso, aunque muchas veces el proceso para atraparlo es tácticamente difícil.

El bando fuerte debe ir restringiendo los movimientos del caballo, pero debe aprovechar

también los jaques dobles y las clavadas para acabar de cerrar el cerco.

4... ♖c4 Evitando el regreso por b4. El caballo debe mover aún más lejos. 5. ♘b6 (Si 5. ♘f6 ♖d4 corta casi todas las casillas del caballo 6. ♘h7 ♔f4 7. ♘f8 ♔f5—+) 5... ♖b4 6. ♘c8 (no se puede regresar porque 6. ♘d5 ♖e4+ 7. ♔f1 ♖d4 8. ♘c3 ♖d3—+) 6... ♖b7! Todas las jugadas de caballo están directa o indirectamente controladas. 7. ♔d2 (7. ♘d6 ♖e7+ 8. ♔f1 ♖d7—+) 7... ♔f4 y el rey negro se dirige a capturarlo. 8. ♔e2 ♔e5—+.

Como hemos visto el análisis concreto es complicado, pero basta con saber que la separación del caballo debe evitarse siempre que sea posible.

**4... ♖e2+**

Es la única forma de apartar al rey del caballo, pero sólo de momento.

**5. ♔f1 ♖h2 6. ♔e1**

El rey regresa inmediatamente.

**6... ♖c2 7. ♔f1=**

## Final 9. Rey y caballo en el rincón

Pero todo cambia si el rey y el caballo están en el rincón del tablero, sin importar quien de los dos ocupe la casilla de la esquina.

La movilidad de ambas piezas disminuye y se pierde de forma inmediata. Incluso si el caballo ocupa la casilla g2 (una casilla especialmente desgraciada para el caballo), se pierde en muchas posiciones en la banda del tablero.

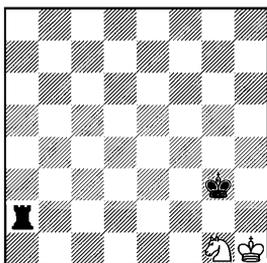


Diagrama 1.21

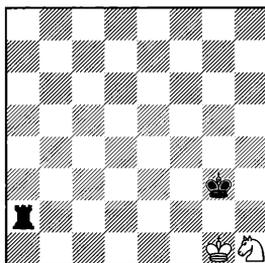


Diagrama 1.22

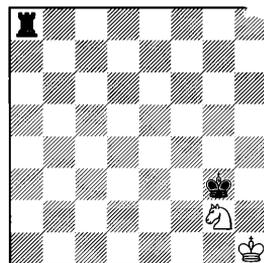


Diagrama 1.23

No hace falta ningún análisis, ni importa quien juegue, las blancas pierden inmediatamente el caballo en los tres diagramas anteriores presentados en horizontal.

Especialmente llamativo es el caso del tercer diagrama en el cual el caballo se pierde a pesar de no estar ni siquiera en la banda del tablero. Es el primer caso que vemos de los efectos de la llamada “Casilla tonta del caballo”, pero no será el último.

**Conclusión: En la lucha de caballo contra torre hay dos situaciones que el bando del caballo debe evitar:**

- 1) Separar el caballo del rey.
- 2) Tener ambas piezas en el rincón (incluso con el caballo en g2).

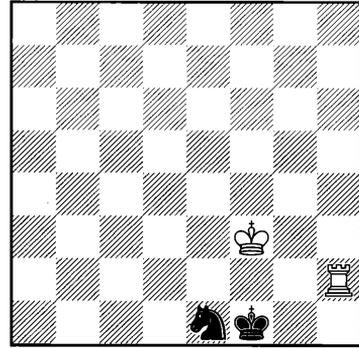
### Una mezcla de los dos finales en una partida reciente

El final de torre contra caballo ha sido presentado en este capítulo, porque las ideas básicas son:

- 1) Sencillas y
- 2) De obligado conocimiento.

Pero es cierto que la fase de atrapar el caballo puede llegar a ser complicada. También obligan a cierta precisión defensiva, algunas posiciones del rey y el caballo en la banda, aunque no se apartan de la regla general de que solo estando una de las piezas en el rincón se pierde.

En los meses en que la elaboración del libro estaba llegando a término, se jugó un final sorprendente entre 2 jugadores de élite y con un resultado que dejó perplejos a todos los estudiosos (o al menos eso pensé yo). Por su especial interés, porque mezcla muy bien las ideas de los dos finales anteriores y porque ilustra las dificultades en ciertas posiciones de rey y caballo en la banda, he pensado que merecía la pena incluirlo, aunque por su complejidad no recomiendo su estudio en el sentido de memorización de los anteriores. Por el mismo motivo no me extenderé en comentar todas las variantes.



**Diagrama 1.24**  
**Kamsky – Bacrot**  
Sofía 2006

Bacrot había llegado aquí después de una precisa defensa de un final de torre y peón contra torre y peón primero, y de peón contra torre después (ver **Pregunta 28** del Examen Final). Acaba de coronar caballo que, como veremos en el **Final 23**, es la forma típica de salvar estas posiciones, y ha llegado a un supuestamente bien conocido final de tablas. Seguramente se relajó y seguramente tenía poco tiempo.

Pero hay una circunstancia especial, que es la que nos interesa desde el punto de vista teórico: El caballo está “a tiro” de su casilla tonta (g2) y el rey está en el lado del caballo próximo a dicha casilla. En este caso la defensa es algo más difícil.

1.♔g3 ♖d3 2.♙d2 ♗e1 3.♙f2+ ♔g1 4.♙f8 ♗g2

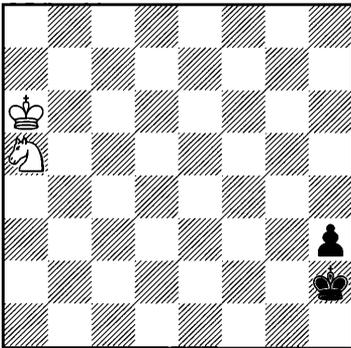
Hasta aquí ha sido obligado, ahora se siente la primera molestia. El caballo debe ir a su casilla tonta o bien alejarse del rey. De las dos alternativas la más intuitiva es 4...♗d3? que pierde 5.♔f3 ♗e1+ 6.♔e2+-; Por el contrario 4...♗c2 lleva a las tablas, y es en mi opinión la forma más fácil, pero uno se siente mal alejando tanto el caballo. 5.♔f3 ♔f1= y no hay verdaderos problemas.

Se presentan algunas dudas lógicas: ¿Tal vez coronando en esa casilla y con el rey a ese lado el caballo está obligado a ir a la casilla tonta y se pierde? No es así, pero merece la pena tomar nota de las dificultades.

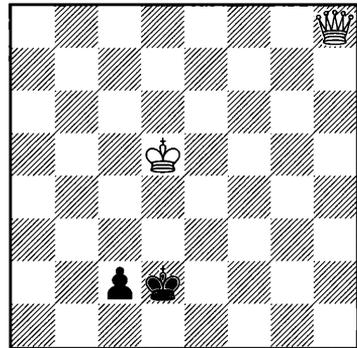
5.♔f3 ♔f1?



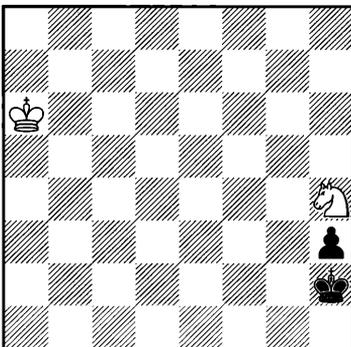
## 2. Examen básico



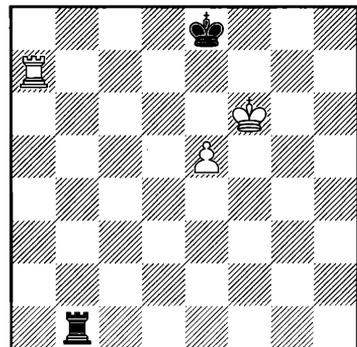
**2.01** Juegan blancas  
¿Es tablas?



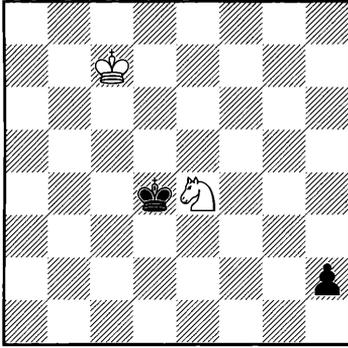
**2.03** Juegan blancas  
¿Es tablas?



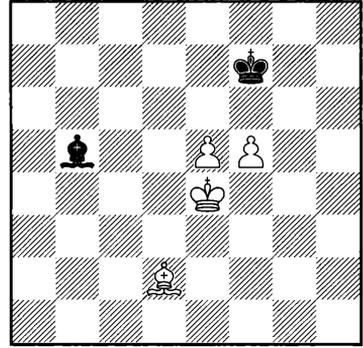
**2.02** Juegan blancas  
¿Es tablas?



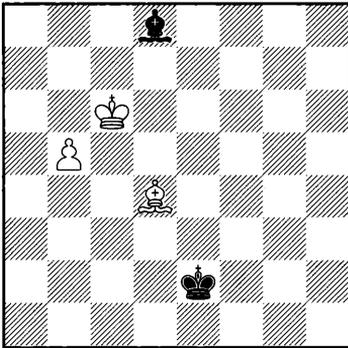
**2.04** Juegan negras ¿Qué jugada  
debes hacer y a que resultado lleva?



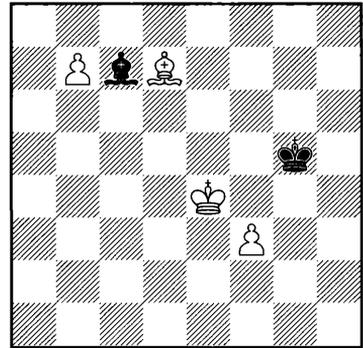
**2.05** Juegan blancas ¿Qué jugada debes hacer y a que resultado lleva?



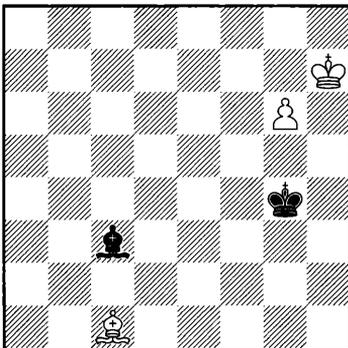
**2.08** Juegan negras  
¿1...c4 es buena, mala o indiferente?



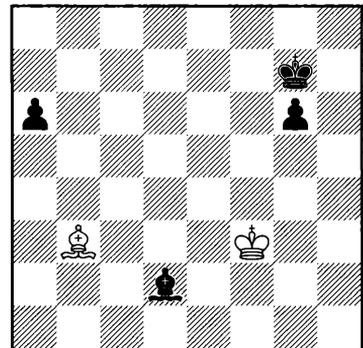
**2.06** Juegan negras  
¿Es tablas?



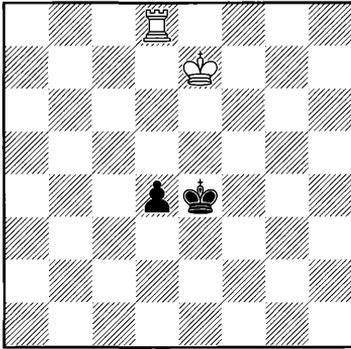
**2.09** Juegan blancas  
¿Es tablas?



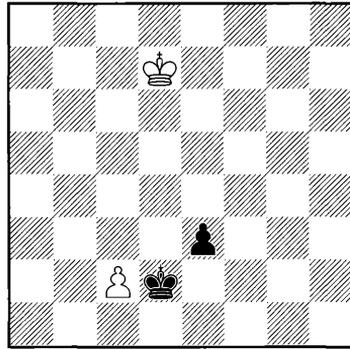
**2.07** Juegan blancas  
¿Es tablas?



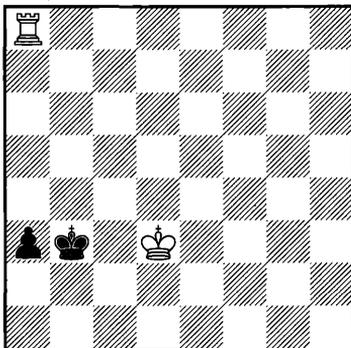
**2.10** Juegan negras  
¿Es tablas?



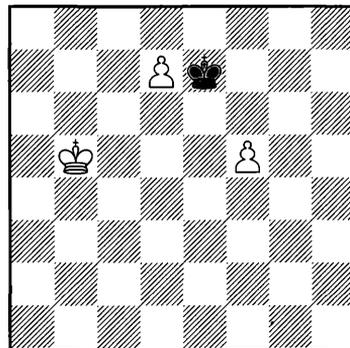
2.11 Juegan blancas ¿Qué jugada debes hacer y a que resultado lleva?



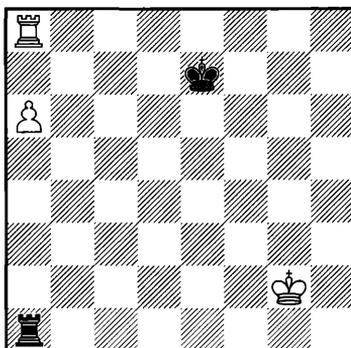
2.14 Juegan blancas ¿Merece la pena seguir?



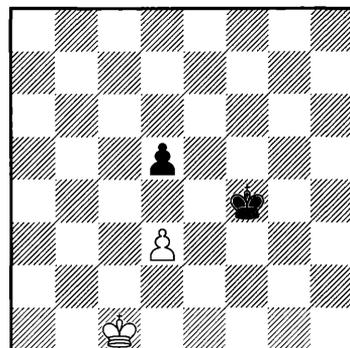
2.12 Juegan negras ¿Es tablas?



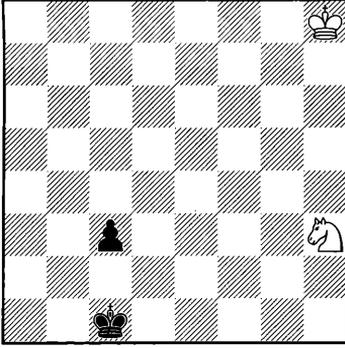
2.15 Juegan blancas ¿Pueden ganar?



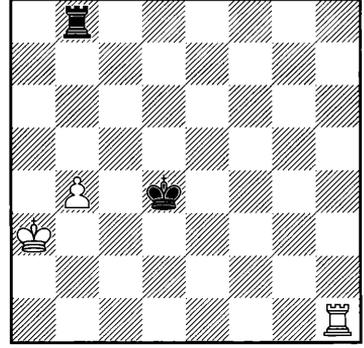
2.13 Juegan blancas ¿Pueden ganar?



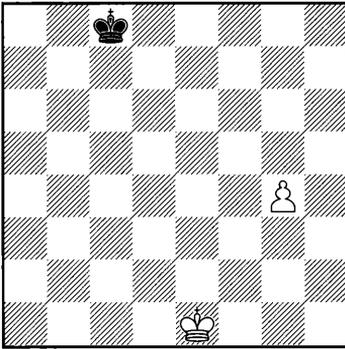
2.16 Juegan blancas ¿Qué deben hacer y a que resultado lleva?



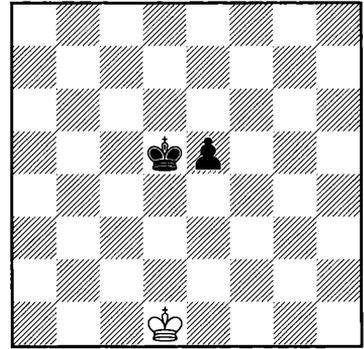
**2.17** Juegan blancas  
¿Hacen tablas?



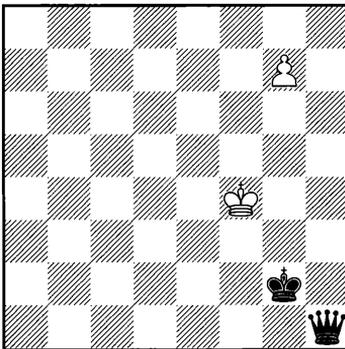
**2.20** Juegan blancas  
¿Pueden ganar?



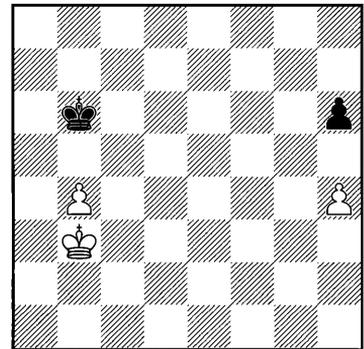
**2.18** Juegan blancas  
¿Pueden ganar?



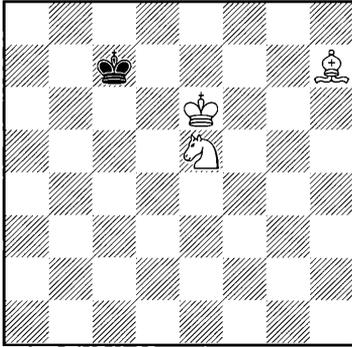
**2.21** Juegan blancas  
¿Cual es el resultado correcto?



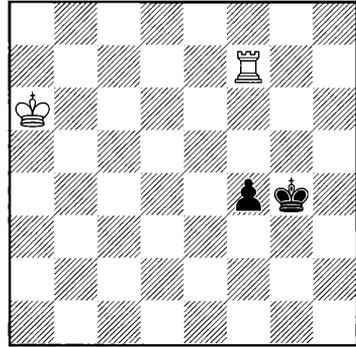
**2.19** Juegan blancas  
¿Cual es el resultado correcto?



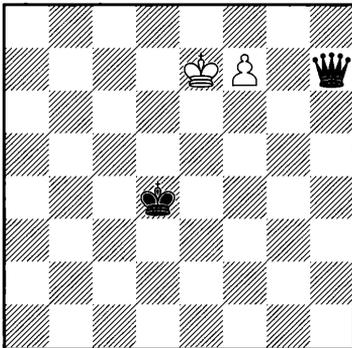
**2.22** Juegan blancas  
¿Pueden ganar?



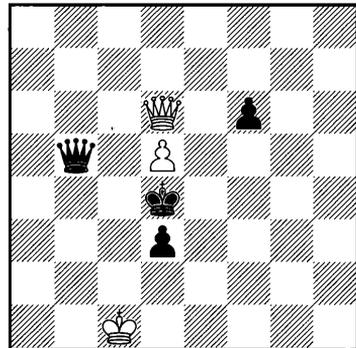
**2.23** Suponga que ha gastado usted ya 30 de sus 50 jugadas para llegar hasta aquí. Es el momento de afinar. ¿Qué haría?



**2.25** Juegan negras  
¿Pueden hacer tablas?



**2.24** Juegan blancas  
¿Hacen tablas?



**2.26** Juegan negras  
¿Cambiarías damas en c5 para ganar?

## Soluciones:

**2.01** Sí, 1. ♖c4! ♗g2 2. ♗e3+ ♗f2 3. ♗g4+=  
El caballo blanco entra en el circuito correcto.

**2.02** No. 1. ♗f3+ ♗g2 2. ♗e1+ ♗g3-- el  
peón corona.

**2.03** No, porque el rey está dentro de la  
zona ganadora. 1. ♗d4+ 1. ♗e2 2. ♗c3 ♗d1  
3. ♗d3+ ♗c1 4. ♗c4! ♗b2 5. ♗b3+ ♗a1 6. ♗c3+  
♗b1 7. ♗b3 c1 ♗ 8. ♗d3+ ♗a1 9. ♗a6+ ♗b1  
10. ♗a2#

**2.04** 1... ♖e1! Puesto que no se puede  
conseguir la posición Philidor, se consigue la  
K&H. Otras jugadas pierden. Ver el **Final 56**.

**2.05** 1. ♗f2! Creando una barrera. 1... ♗c3  
[1... ♗e3 2. ♗g4+; 1... ♗e5 2. ♗g4+] 2. ♗d6  
♗d2 3. ♗e5 ♗e2 4. ♗h1 ♗f3 5. ♗d4! ♗g2  
6. ♗e3 ♗xh1 7. ♗f2=

**2.06** Sí, porque el rey negro logra la oposi-  
ción por detrás. 1... ♗d3! 2. ♗b6 ♗g5 3. ♗c7 ♗e3

4. ♖d6 [4. ♗b7!? ♜c4 5. ♗a6 ♜b3! 6. ♖b6 ♖g5  
7. ♖f2 ♖d8 8. ♖e1 ♗a4!]=] 4... ♜c4! =

**2.07** Se gana porque la diagonal h6–f8 sólo tiene 3 casillas. 1. ♖h6 ♜h5 2. ♖g7 ♖d2 3. ♖d4 ♖h6 4. ♖e3 ♖f8 5. ♖d2 ♜g4 6. ♖h6+–

**2.08** 1... ♖c4 es mala, la buena es 1... ♖d7.

1... ♖d7! [1... ♖c4? 2. ♖g5 ♖b3 3. ♜d4 ♖a2  
4. ♜c5 ♖b3 5. ♜d6 ♖c4 6. e6+–] 2. ♖g5 ♖c8! =  
3. ♜f4 ♖d7 =

**2.09** Es tablas porque el alfil controla a los dos peones en la misma diagonal y no puede romperse el bloqueo. 1. ♖c8 ♖h2 2. ♜d5 ♜f6 3. ♜c6 ♜e7 4. ♜b6 ♖b8! 5. ♖g4 ♜d6 6. ♖h3 ♜e7 7. ♜c6 ♖f4 =

**2.10** No. Se gana porque los peones están muy alejados. Ejemplo: 1... ♜f6 2. ♜g4 ♜e5 3. ♖c2 g5 4. ♖d3 a5 5. ♖c2 ♜d4 6. ♜f3 ♜c3 7. ♖d1 ♜b4 8. ♜e2 ♖f4 9. ♜d3 a4 10. ♜c2 a3 11. ♜b1 ♜c3 12. ♜a2 ♖d6 13. ♖g4 ♜d2 14. ♜b1 ♜e3 15. ♜a2 ♜f4 16. ♖d1 g4, etc.

**2.11** Se gana con el rodeo. 1. ♜d6! d3 2. ♜c5 ♜e3 3. ♜c4 d2 4. ♜c3+–

**2.12** Sí, 1... ♜b2! [1... a2? 2. ♖b8+ ♜a3 3. ♜c2 al ♖+ 4. ♜c3+–] 2. ♖b8+ ♜c1! 3. ♖a8 ♜b2 4. ♜d2 a2 5. ♖b8+ ♜a1! [5... ♜a3 6. ♜c2+–] 6. ♜c2 =

**2.13** 1.a7! ♜f7 [1... ♜d6 2. ♖d8+–] 2. ♖h8+–

**2.14** Pues no sólo merece la pena, sino que se empata. 1.c4 e2 2.c5 e1 ♖ 3.c6 y no hay jaques y el peón llega a séptima.

**2.15** Sí 1. ♜c6! ♜d8 2. ♜d5 ♜xd7 3. f6+–

**2.16** 1.d4! [1. ♜d2?? d4 2. ♜e2 ♜g3 3. ♜d2 ♜f3 4. ♜c2 ♜e2 5. ♜c1 ♜xd3 6. ♜d1 ♜c3 7. ♜c1 d3+–] 1... ♜e4 2. ♜c2 ♜xd4 3. ♜d2! =

**2.17** Si, pero con la jugada correcta de caballo. 1. ♖f4! [1. ♖f2?? c2 2. ♖d3+ ♜d2

3. ♖c5 ♜c3 4. ♖e4+ ♜b4 5. ♖f2 ♜c4+–] 1... c2  
2. ♖e2+! ♜d2 [2... ♜d1 3. ♖c3+ ♜d2 4. ♖a2]  
3. ♖d4 =

**2.18** 1. ♜f2! es la única que alcanza las casillas críticas. 1... ♜d7 2. ♜g3 ♜e6 3. ♜h4 ♜f6 4. ♜h5 ♜g7 5. ♜g5 ♜f7 6. ♜h6+–

**2.19** Tablas 1.g8 ♖+ ♜f1! [1... ♜f2 2. ♖a2+ ♜f1 3. ♖b1+ ♜g2 4. ♖c2+ ♜h3 5. ♖d3+ ♜g2 6. ♖e2+ ♜g1 7. ♜g3+–] 2. ♖c4+ ♜g1! 3. ♖c1+ ♜h2! =

**2.20** Si, con el corte horizontal 1. ♖h5! Ver el Final 62 [1. ♖c1 ♜d5 = ver el **Final 59**].

**2.21** Tablas 1. ♜e1! = ♜e4 2. ♜e2.

**2.22** 1.h5!+– Ver el **Final 83** [1. ♜c4 h5 =].

**2.23** 1. ♖d7! También ♖c2 y ♜d5 ganan en menos de 20 jugadas, pero es pura táctica. 1... ♜c6 [1... ♜b7 2. ♖d3] 2. ♖d3 evitando la salida 2... ♜c7 3. ♖b5! ♜d8 4. ♖f6 ♜c7 5. ♖d5+ construyendo el cajón. 5... ♜d8 6. ♜d6 ♜c8 7. ♜e7 ♜b7 8. ♜d7 ♜b8 9. ♖a6 ♜a7 10. ♖c8 ♜b8 11. ♖b4 ♜a7 12. ♜c7 ♜a8 13. ♖b7+ ♜a7 14. ♖c6#. Ver el **Final 93**.

**2.24** Sí, porque el rey negro está fuera de la zona, pero con una jugada única y algo paradójica. 1. ♜f6! = [1. ♜e8? ♜d5 2. f8 ♖e6+–; 1. ♜e6? ♖g7 2. ♜e7 ♜e5+–].

**2.25** Sí, si conocen la idea de empujar con el hombro al rey rival. (**Final 24**) 1... ♜f3!! (1... f3? pierde 2. ♜b5 ♜g3 3. ♜c4 f2 4. ♜d3 ♜g2 5. ♜e2 llegando a tiempo según la regla que veremos enunciada en el **Final 21**) 2. ♜b5 ♜e3 3. ♜c4 f3 4. ♖e7 ♜d2! =

**2.26** No. Las blancas pueden mantener la oposición. 1... ♖c5?? (1... ♖c4 gana) 2. ♖c5 ♜c5 3. ♜d2 ♜d6 4. ♜e3! ♜e5 5. ♜d2! (la oposición es más importante que comer el peón) ♜d6 6. ♜e3 ♜d5 7. ♜d3 = Suba-Huerga, Benidorm 2007.

### 3. Caballo contra un peón

Comenzamos el trabajo suavemente. Una vez superados los más básicos, el primer grupo de finales que se debe dominar, sin tener ninguna laguna, son los que enfrentan a una pieza contra un peón. De este grupo el caso del alfil es trivial, porque basta con comprobar si el alfil puede controlar alguna de las casillas por las que pasa el peón, por el contrario el caso de la torre es el más complejo. Los casos del caballo y la dama son intermedios.

Comenzamos por el caso del caballo. Podemos decir que este es el capítulo más fácil del libro. Sin embargo es tan fundamental como todos los otros. Si conocemos con precisión una serie de posiciones claves en las cuales un caballo se enfrenta a un peón, vamos a conseguir dos claros beneficios:

- 1) Calcular con rapidez las liquidaciones desde un final más complicado.
- 2) "Intuir" con exactitud otras posiciones más complejas, en las cuales se produce el mismo duelo de caballo contra peón pasado, pero con más piezas en el tablero.

Esto sin contar con el beneficio habitual de la confianza (el estado opuesto a las dudas) que nos permite evitar muchos errores.

#### Final 10. Caballo contra peón en séptima

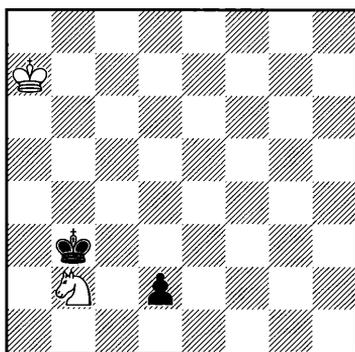


Diagrama 3.1

1. ♖d1

Esta jugada es única, pero como vamos a ver también idónea. Una vez que el caballo se coloca delante del peón, sus opciones de controlarlo mejoran, al poder maniobrar por los dos lados del mismo. Es fácil comprobar que las negras no pueden crear problemas.

1... ♜c2 2. ♘f2!

Lo más fácil, al alejar el caballo del rey

contrario y evitar las molestias, aunque ♜e3 también hace tablas.

2... ♜c3

El rey negro tiene que iniciar una larga caminata para poder atacar de nuevo el caballo.

3. ♜a6 ♜d4 4. ♜b5 ♜e3 5. ♘d1+ ♜e2 6. ♘b2!

Y la situación de la jugada 2 se reproduce por el lado contrario. Son tablas evidentes.

Si analizamos esta situación con el peón más atrás o en las columnas contiguas, es fácil ver que el resultado y las maniobras son las mismas. **De momento podemos concluir, que si el caballo logra colocarse delante del peón hará tablas contra cualquier peón de las 4 columnas centrales, aunque haya llegado a la séptima fila.**

Pero más adelante vamos a ampliar y matizar esta regla.

#### Controlando de lado

De inmediato nos debe surgir la duda: ¿Qué pasa cuando el caballo no puede situarse delante del peón, pero controla la casilla de

coronación?

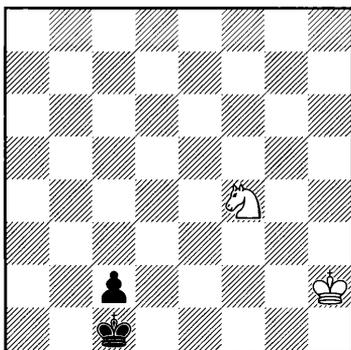


Diagrama 3.2

Como nos demuestra el análisis, en este caso es preferible, si se puede elegir, controlar el peón desde la fila en la que está, o por decirlo de otra forma más gráfica, **“controlarlo de lado”** en vez de “controlarlo desde atrás”.

En la posición del diagrama, hay que colocar el caballo en la segunda fila, porque eso le da acceso a dos circuitos: uno le permite detener y el otro capturar el peón. Dichos circuitos para este caso son e2–c3–a2 o bien e2–d4–b3–c1.

1. ♖e2+!

La jugada correcta, **colocando el caballo de lado** como hemos dicho.

Vamos a ver que la otra alternativa pierde: 1. ♖d3+?? ♜d2! el caballo es expulsado del circuito bueno y el peón corona. 2. ♖c5!? un ultimo intento, que es un típico error de cálculo en este final. Esta jugada nos puede haber hecho creer que vamos a conseguir tablas pero la sensación es falsa. 2... ♜c3! Evitando el truco, amenazando la coronación del peón y controlando las dos casillas “buenas” del caballo (d3 y b3). 3. ♖e4+ ♜d3. Ahora ya todas las jugadas legales ganaban pero esta acaba más rápido con los pataleos del caballo. 4. ♖c5+ ♜c4 y el peón corona.

1... ♜d2

Permite las tablas inmediatas pero 1... ♜d1 permite al caballo trasladarse a la casilla ideal de control por el otro lado (a2 en este caso) y las otras jugadas de rey no le molestan. 2. ♖c3+! ♜d2 3. ♖a2=.

2. ♖d4! c1 ♚ 3. ♖b3+=

**Conclusión: Contra cualquier peón de las 4 columnas centrales en séptima;**

- 1) Si el caballo puede situarse delante es tablas.
- 2) Si no puede situarse delante, entonces debe controlar la casilla de coronación “de lado” y es tablas.
- 3) Si no puede situarse delante y no puede controlar la casilla de coronación “de lado” desde la misma fila del peón, entonces el peón corona.

## Final 11. El peón de caballo

El lector atento habrá observado que hasta ahora nos hemos referido siempre a peones de las 4 columnas centrales. Esto es porque con los otros dos peones hay algunas excepciones. El motivo es la proximidad de la esquina del tablero, que impide al caballo maniobrar con la misma libertad por los dos lados del peón.

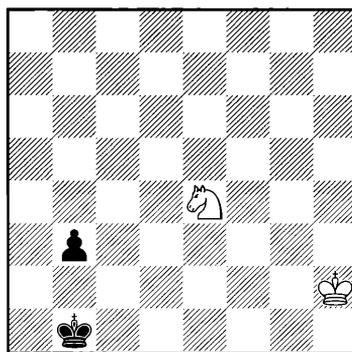


Diagrama 3.3

1...b2!

Una jugada excelente y muy fácil de realizar, si se sabe que: **“En el caso del peón de caballo en séptima, si el caballo no logra colocarse delante del peón, no puede pararlo”.**

1... ♜c2? con la lógica idea de impedir la aproximación del caballo, es un error, que nos sirve para analizar que pasa si el caballo se sitúa delante del peón. 2. ♖d6! Importante detalle táctico que impide el avance inmediato del peón. Este alejamiento temporal del

caballo es muy frecuente en su lucha contra el peón. 2...♗c3 (2...b2 3.♗c4=; 2...♗d3 3.♗b5 seguido de ♗a3. Tablas) 3.♗e4+ ♗d4 (3...♗d3 permite el cambio inmediato del caballo por el peón y 3...♗c2 repite la posición). 4.♗d2 b2 5.♗b1 Ahora el caballo se ha situado delante del peón, y vamos a ver que es tablas, aunque tenga menor movilidad que con los peones centrales. 5...♗d3 6.♗g2 ♗c2 7.♗a3 ♗b3 8.♗b1=. No es posible levantar el bloqueo.

2.♗d2+

2.♗c3+ pierde de la misma forma que con el peón central. 2...♗c2 3.♗b5 ♗b3 4.♗d4+ ♗c3 5.♗b5+ ♗b4-+

2...♗c1!

Aquí está la diferencia con el peón central. Ahora el caballo no tiene "casilla buena" al otro lado del peón.

3.♗b3+ ♗d1 y el peón corona.

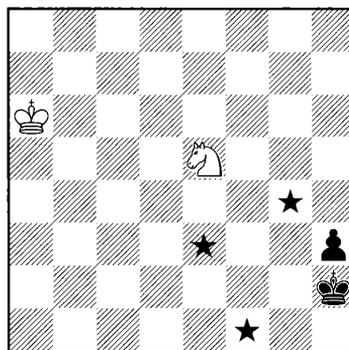


Diagrama 3.4

1.♗g4+!

El caballo entra en el circuito correcto.

1.♗c4 También hace tablas, gracias a un detalle táctico y es interesante observarlo, porque es bastante paradójico: en la posición inicial, con el caballo en a5 (lejos), las blancas hacen tablas pero con el caballo en h4 (cerca), no. Gracias a los jaques, el caballo puede atravesar rápidamente el tablero, pero necesita encontrar el circuito correcto, lo cual no consigue desde h4. 1...♗g2 (1...♗g1 2.♗e5! este es el detalle, el peón no puede avanzar y el caballo llega a g4. 2...♗f1 3.♗g4! =; 1...♗g3 2.♗e3=) 2.♗e3+=.

Pero no funciona la aparente 1.♗f3+? Desde aquí el caballo entra en un circuito malo, del que acaba siendo expulsado. 1...♗g2 2.♗h4+ (2.♗e1+ ♗g3-+) 2...♗f2-+ y el peón corona.

1...♗g3 2.♗e3 ♗f3 3.♗f1 ♗f2 4.♗h2

El caballo se mueve alrededor del circuito correcto, formado por las casillas h2-f1-e3-g4 y el rey blanco no puede expulsarlo, por lo tanto es tablas.

**Conclusión: El caballo hace tablas contra el peón de torre en sexta si puede colocarse delante de él. Si sólo controla la casilla de avance, entonces para hacer tablas debe hacerlo desde el circuito correcto g4-e3-f1 (para el rincón h1), pero no desde f3.**

**Conclusión: En el caso del peón de caballo en séptima:**

1) Si el caballo se coloca delante del peón, es tablas.

2) Si no puede colocarse delante, el peón corona.

## Final 12. El peón de torre en sexta

Como casi siempre, cuando el peón es de torre, las reglas teóricas son distintas. En el caso de la lucha con el caballo, el peón de torre es el más peligroso. El motivo es que el caballo tiene más problemas para maniobrar, por culpa de la proximidad de la banda del tablero. Comenzamos el estudio con el peón de torre en sexta. En este caso las probabilidades de tablas son similares al caso de un peón central en séptima.

El caballo no tiene problemas si puede colocarse en la casilla delante del peón, pero si no puede, y tan solo controla la casilla de paso del peón, para hacer tablas debe encontrar el circuito correcto. En este caso el circuito consta de las 4 casillas g4-e3-f1-h2.

## Final 13. El peón de torre en séptima

### La barrera

Sólo nos resta analizar la lucha del caballo contra el peón de torre en séptima. En este caso el caballo puede ser desalojado o capturado siempre por el rey rival. Las esperanzas de tablas dependen de la ayuda del propio rey, pero son muchas más de las que parecen a primera vista.

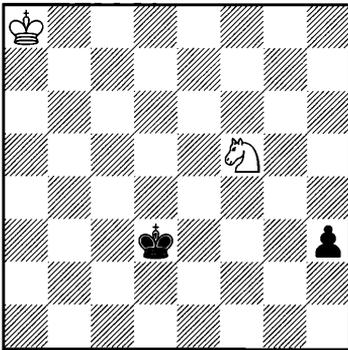


Diagrama 3.5

El peón va a avanzar a séptima, y el rey blanco está muy lejos. Parece una situación muy apurada para el bando del caballo, y sin embargo es tablas.

1. ♖g3! h2

1... ♜e3 2. ♘f1 y llega a h2.

2. ♜b7

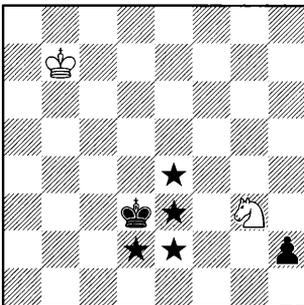


Diagrama de análisis 3.6

El rey negro parece estar muy cerca, pero de pronto, cuando intentamos acercarnos, resulta que no es tan fácil. El caballo ha levantado una

barrera que son las casillas marcadas. El rey negro no puede cruzarla sin perder el peón. Para sortearla debe seguir la ruta d4-e5-f4 o bien c2-d1-e1-f2 y ambas permiten al rey blanco acercarse.

Es interesante observar que la parte esencial (y sólida) de la barrera, son las casillas d2-e2-e3-e4 que tienen forma de L.

2... ♜d4

El otro camino también es muy largo. 2... ♜c2 3. ♜c6 ♜d1 4. ♜d5 ♜e1 5. ♜e4 ♜f2 6. ♜f4=.

3. ♜c6 ♜e5 4. ♜c5

4. ♘h1 ♜e4 5. ♜c5=

4... ♜f4 5. ♘h1 ♜f3 6. ♜d4 ♜g2 7. ♜e3!

El rey blanco llega justo a tiempo para ocupar la casilla f2.

7... ♜xh1 8. ♜f2=

### La otra barrera

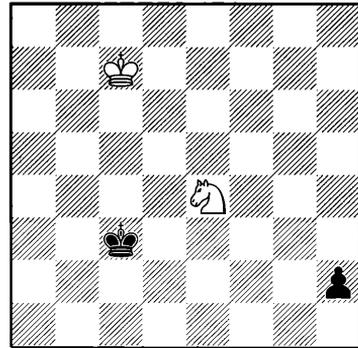


Diagrama 3.7

Esta posición es la parte final de un estudio de Grigoriev, pero puede producirse fácilmente en la práctica.

Comenzando en e4 el caballo puede detener el peón, ¡y construir barreras!, tanto desde f2 como desde g3, y tiene la opción de elegir entre ambas casillas en función de la posición del rey rival.

1... ♜c2

El rey se adelanta a la construcción de la barrera y se prepara a sortearla, pero en este caso no es suficiente, porque el rey blanco llega a defender el caballo desde f4.

1... ♜d3?! 2. ♘g3!= (aparece la barrera que

ya conocemos de la posición anterior) 2...♔c2  
 3.♕d6 ♕d1 4.♕e5 ♕e1 5.♕f4=  
 1...♕d4?! 2.♖f2!

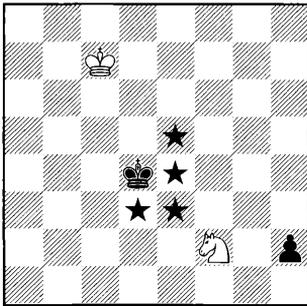


Diagrama de análisis 3.8

Y ahora aparece otra barrera diferente, que es precisamente la más molesta para la actual posición del rey negro.

Una vez más la parte importante de la barrera tiene forma de L (casillas e5, e4, e3 y d3). (2.♖g3? aquí pierde 2...♕e5! 3.♕c6 ♕f4 4.♖h1 ♕f3→ 5.♕d5 ♕g2 6.♕e4 y el rey blanco no llega a f2) 2...♕c3 el rey comienza a rodear la barrera. 3.♕d6 ♕d2 4.♕e5 ♕e2 5.♖h1 ♕f3 6.♕d4 ♕g2 7.♕e3 ♕xh1 8.♕f2=

2.♖g3!

2.♖f2? ♕d2→

2...♕d1 3.♕d6 ♕e1 4.♕e5 ♕f2 5.♕f4=

**Conclusión: El caballo solo no puede detener al peón de torre en séptima, pero su capacidad para construir barreras es un recurso que le permite resistir mientras llega la ayuda de su rey.**

## Posiciones excepcionales

En la lucha del caballo contra el peón existen al menos dos disposiciones de piezas excepcionales, que es necesario conocer.

Una de ellas a favor del caballo, la otra en contra.

## Final 14. El rey y el caballo dan mate

Existe una situación muy excepcional en que el caballo, ayudado por su rey, puede llegar a dar mate al rey rival. Esta ocasión se presenta, si el rey queda atascado delante de su peón de torre en sexta (o séptima). La maniobra es siempre rápida, y requiere cierta precisión, por la posibilidad del ahogado. Conocer este final debe servir principalmente para no caer en esta posición, cegado por el deseo de ganar.

Nunca he visto esta posición en la práctica, y parece difícil que se produzca sin un error grave del bando del peón. Una vez Sergio Estremera me dijo que llego a ella en una partida rápida en ICC (Internet Chess Club), pero su rival dejó pasar el tiempo hasta que cayó su bandera, y los que estén familiarizados con las reglas de las rápidas en ICC, sabrán cual fue el resultado de la partida.

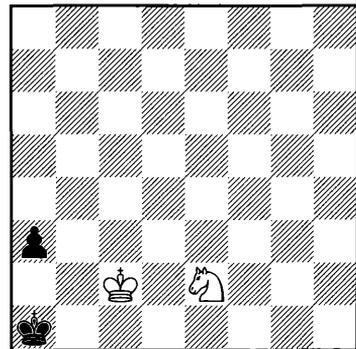


Diagrama 3.9

1.♖c1! a2 (única jugada legal) 2.♖b3#

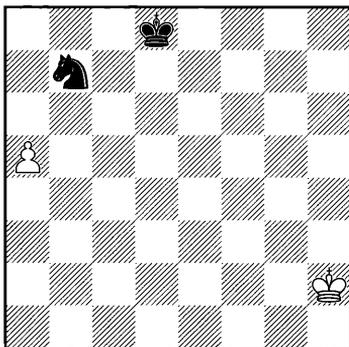
La maniobra puede ser un poco más complicada, si el caballo está en otra casilla, pero sabiendo el objetivo es siempre fácil descubrirla, cuando existe.

## Final 15. La casilla tonta del caballo

La segunda casilla de la gran diagonal, en

este caso b7 (o en su caso g7, b2 o g2) podría denominarse la casilla tonta del caballo.

A pesar de no estar en la banda su movilidad es bastante pobre; ya vimos en el **Final 9** que tiene todos los números para perder contra la torre, y ahora no puede revolverse contra un peón que le ataca.



**Diagrama 3.10**

En el caso límite del diagrama, el caballo está situado en la peor casilla imaginable. No sólo no para el peón, si no que impide que su propio rey lo haga.

**1.a6 ♔c8 2.a7+-**

## 4. Dama contra peón

El material estudiado en este capítulo es relativamente simple. Si lo estudia con claridad y comprende todos sus detalles, estará en condiciones de calcular con rapidez para simplificar desde posiciones más complicadas y podrá extrapolar las ideas a posiciones con más peones. La mayoría de los jugadores cree dominar estos finales, pero a menudo es una sensación falsa; se conocen algunas ideas básicas pero se desconocen detalles muy importantes.

En finales que se estudian en este capítulo, he visto perder muchos medios puntos a jugadores con fuerza de preferente, e incluso a algunos grandes maestros.

¿Descubrió sin problemas los ejercicios 3, 14 y 24 del primer examen? Si es así tal vez domine este capítulo. Si no, seguramente puede mejorar algunas cosillas.

La frecuencia del enfrentamiento dama contra peón es bastante alta. Suele producirse como desenlace de una carrera en un final de peones. El cálculo parece simple, pero está salpicado de sutilezas. Afortunadamente todas ellas fáciles de fijar en la memoria, porque son muy llamativas.

### Final 16. Dama contra peón en séptima.

#### El método ganador

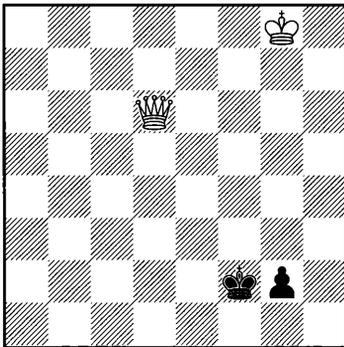


Diagrama 4.1

La tarea de las blancas es relativamente sencilla. De momento la dama debe dar jaques para evitar la coronación del peón.

1. ♖f4+

La dama se acerca.

1... ♗e2 2. ♖g3!

Una maniobra necesaria, la repetición de los jaques no consigue progresos, si el rey

negro oscila ente e2 y f2.

2... ♗f1 3. ♖f3+

El jaque clave, ahora el rey está obligado a situarse delante del peón.

3... ♗g1 4. ♗g7

Ahora el rey blanco se acerca.

4... ♗h2 5. ♖f2

Se repite el proceso, para seguir acercando el rey.

5... ♗h1 6. ♖h4+ ♗g1 7. ♗g6 ♗f1 8. ♖f4+ ♗e2 9. ♖g3!

Otra vez.

9... ♗f1 10. ♖f3+ ♗g1 11. ♗g5 ♗h2

Y una vez que está cerca el rey, es fácil descubrir una configuración de mate, en este caso facilitada por la banda del tablero.

12. ♗h4! g1 ♖ 13. ♖h3#

Como hemos visto, en una posición norma. la dama gana contra un peón en séptima, (y con más motivo en sexta o más atrás), pero en los ejemplos siguientes veremos que hay excepciones, debidas a dos causas:

a) Recursos de ahogado.

b) El rey fuerte obstaculiza los jaques de su dama.

### Cuando el propio rey estorba

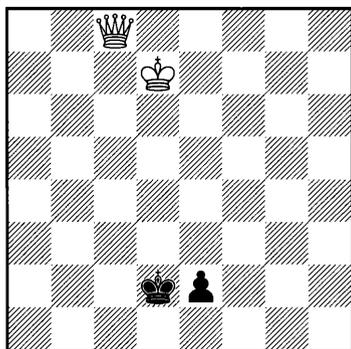


Diagrama 4.2

Este diagrama muestra la primera excepción. A veces el propio rey estorba. Aunque les toque jugar, las blancas no pueden ganar porque no tienen ni un jaque. Esta situación es típica del desenlace de una carrera de peones.

**Conclusión: La dama gana contra un peón normal (columnas b, d, e y g) en séptima, si puede dar jaques.**

### Final 17. Dama contra peón de torre en séptima

#### El recurso de ahogado

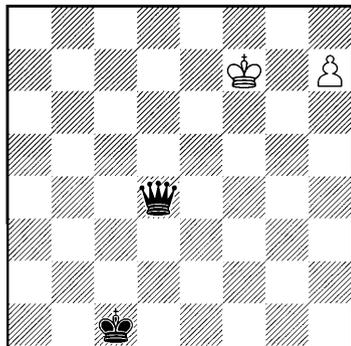


Diagrama 4.3

Vámos a ver la segunda excepción:  
El recurso del ahogado, que se produce

con los peones de torre y alfil. Vemos primero el caso del peón de torre. La dama puede dar jaques, pero de nada sirve obligar al rey a situarse delante de su peón, porque en ese momento estará ahogado y el bando fuerte no tendrá tiempo para acercar su rey.

1.♔g8 ♚d8+ 2.♔g7 ♚g5+ 3.♔f7 ♚h6  
4.♔g8 ♚g6+ 5.♔h8!

Aquí esta la diferencia. La dama negra debería retirarse y el rey blanco saldría de h8 y amenazaría de nuevo coronar el peón.

5...♔d2 Ahogado.

Y ahora veremos la excepción de la excepción. Como hemos visto en el **Final 16** es que la dama sola no basta para ganar. Necesita la ayuda de su rey para crear una red de mate. Por lo tanto el rey tiene que estar cerca. Pero ¿cuanto de cerca?

#### El rey fuerte cerca

En muchos libros podrá ver la línea que separa la zona ganadora de la de tablas, pero ¿se va a acordar de ella? Por experiencia puedo decirle que no. Olvídense de las ominosas figuras geométricas irregulares.

Trate de comprender la esencia, analizando las dos variantes de este ejemplo. Después formularemos la conclusión.

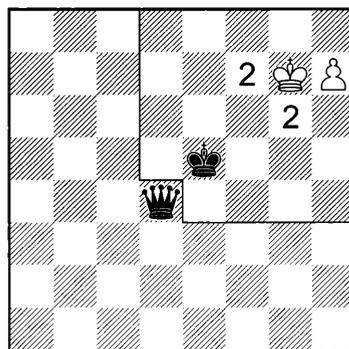


Diagrama 4.4

Hemos elegido esta posición porque el rey negro ocupa una casilla desde la cual puede ganar con cualquiera de las dos maniobras típicas, que demostramos a continuación.

1...♖d7+ 2.♔g6 ♜e6+ 3.♔g7 ♜e7+

Preparando una de las dos maniobras ganadoras. La otra sería la de esta variante. Estúdiela también porque con el rey en otra casilla (por ejemplo d6), sería la única. 3...♜f6+ 4.♔g8 ♔e6!-+ El rey se pone a tiro de la casilla clave f7, y las negras deben coronar caballo para no recibir mate en una. En esta línea vemos que la casilla f7 es clave para dar mate.

4.♔g8 [4.♔g6 ♜f8-+] 4...♔f6!

En esta variante el rey se acerca a la segunda casilla crítica, g3, que debe ocupar, inmediatamente después de la coronación de la dama rival.

5.h8♜+ ♔g6-+

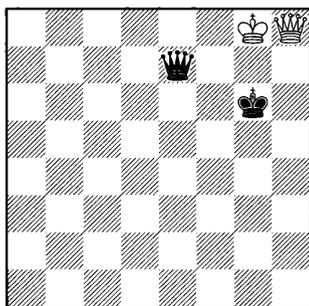


Diagrama de análisis 4.5

Una posición que hay que conocer. A pesar de tener una dama y el turno de juego, las blancas no pueden parar el mate debido a la mala posición de sus dos piezas.

**Conclusión: Para ganar contra un peón de torre en séptima, el rey del bando fuerte debe estar a dos pasos de una de las dos casillas críticas: (f7 o g6 en este caso).**

## Final 18. Dama contra peón de alfil en séptima

Con el peón de alfil también hay un recurso de ahogado, pero la situación es un poco más compleja, puesto que el rey del bando débil puede estar a un lado u otro del peón y las posibilidades de tablas son diferentes en uno

y otro caso.

En este primer ejemplo, vamos a ver los principales recursos del bando defensor en una posición con el rey del bando fuerte alejado.

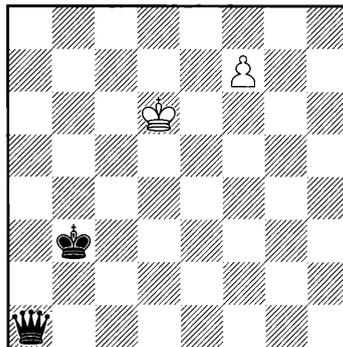


Diagrama 4.6

1.♔e7!

Apoyando la coronación del peón.

Merece la pena fijarse en que no siempre hay que coronar automáticamente ya que si 1.f8♜?? ♜a3+-+

1...♜e5+

La dama inicia la maniobra de acercamiento que ya conocemos.

2.♔d7 ♜f6 3.♔e8 ♜e6+ 4.♔f8

Esto permite al rey negro acercarse una casilla.

4...♔c4 5.♔g7!

Pero ahora el rey blanco ha pasado al otro lado del peón, que como veremos es el lado bueno, y ya no será posible ganar tiempos para acercarse más el rey.

5...♜e7 6.♔g8 ♜g5+ 7.♔h8 ♜f6+ 8.♔g8 ♜g6+ 9.♔h8!

Aquí está el detalle, se amenaza coronar y si 9...♜xf7 es ahogado.

**Conclusión: Lo mismo que pasaba con el peón de torre, para ganar contra un peón de alfil en séptima, la dama necesita la colaboración de su rey.**

En este caso, sin necesidad de nuevos diagramas, se pueden hacer algunas extrapolaciones interesantes:

**La primera es que si en la posición inicial**

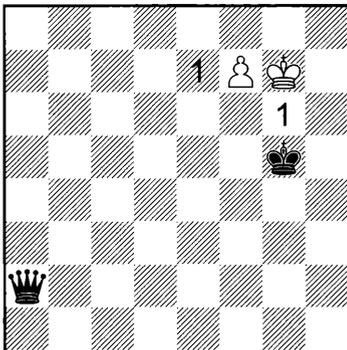
la dama no puede dar jaques al peón de torre o alfil podría hacer tablas incluso en la sexta fila (pero en la práctica, en un tablero vacío, esto sólo sirve para el peón de alfil).

La segunda que tiene una gran importancia práctica, es que dado que el recurso de tablas se basa en el ahogado, queda automáticamente roto si el bando defensor tiene otro peón.

**La zona ganadora del rey. Rey defensor en el lado bueno.**

La pregunta es la misma que en el caso del peón de torre. ¿Cuanto de cerca debe estar el rey? Pero en este caso la respuesta depende de si el rey del bando débil está en el lado bueno o malo del peón. Con el rey en el lado bueno, la zona ganadora es menor que con el peón de torre. El motivo es que no es posible ganar con una jugada tranquila de rey, después de la coronación del peón.

Veamos los posibles procedimientos y tratemos de extraer una regla:



**Diagrama 4.7**

- 1... ♖a7! 2. ♔h8  
2. ♔g8 es lo mismo.  
2... ♔g6 3. f8 ♖

Ahora la dama da mate, pero debe hacerlo ya, porque la dama blanca no está restringida por el borde del tablero. Por lo tanto el rey fuerte sólo tiene un tiempo para aproximarse a la casilla crítica g6.

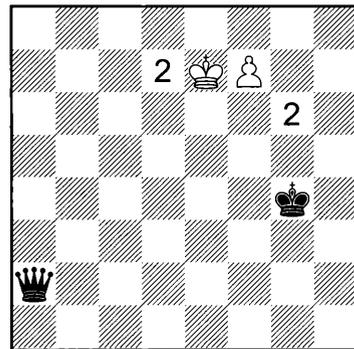
El otro caso de posición ganadora es que el rey fuerte, en una jugada, pudiera controlar la

coronación del peón (desde e7).

3... ♖h7#

**Conclusión: Contra peón de alfil en séptima, si el rey débil está en el "lado bueno" (el del rincón), para ganar, el rey fuerte necesita estar a 1 paso de una de las 2 casillas críticas, g6 o e7.**

**Rey en el lado malo**



**Diagrama 4.8**

Con el peón de alfil en séptima y el rey en el lado malo del peón, la zona ganadora es mucho mayor, incluso mayor que con el peón de torre. Como vamos a analizar, hay dos imágenes de mate. Una con el rey defendiendo a la dama en la casilla d2 y la otra, obligando al rey del bando débil a pasar al otro lado, la que ya hemos visto en el diagrama anterior, con el rey fuerte en g6. Aquí vemos el procedimiento para ganar llegando a g6.

La primera fase es fácilmente comprensible, se trata de obligar al rey a pasar al otro lado.

1... ♖a7+ 2. ♔e8 ♖b8+ 3. ♔e7 ♖e5+ 4. ♔d7 ♖f6 5. ♔e8 ♖e6+ 6. ♔f8 ♔g5!

El rey aprovecha el tiempo ganado para acercarse a g6.

7. ♔g7 ♖e7!

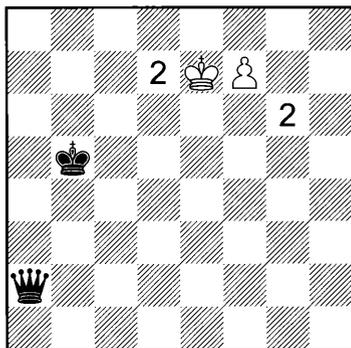
7... ♖d7?! 8. ♔h8!? obligaría a recular, porque el rey fuerte no puede acercarse en este momento.

8. ♔g8 ♔g6—+

Y después de la coronación sigue el mate.

Veamos que pasa si el rey fuerte está por el otro lado del tablero.

**El mate en d7**



**Diagrama 4.9**

Con el rey dentro de la zona ganadora, pero a dos pasos de d7, hay que jugar con cuidado para evitar que el rey pase al lado bueno sin perder tiempos.

**1...♚a3+!**

En realidad los otros jaques también ganan, pero obligan a afinar en la segunda jugada.

Por ejemplo: 1...♚a7+ 2.♙f8 (2.♙f6 ♚d4+!) y ahora es única 2...♚g1.

**2.♙e8**

2.♙f6 ♚f8+ es demasiado fácil.

**2...♚a8+ 3.♙e7 ♚e4+! 4.♙f8**

Intentando pasar al otro lado.

4.♙f6 ♚d4+ 5.♙e7 ♚g7 6.♙e8 ♙c6+

**4...♚h7!**

Aunque el rey se ha situado delante del peón, no hay que jugar automáticamente “acercando el propio”, porque de momento el objetivo es impedir que el rey rival pase al “lado bueno”.

4...♙c6? 5.♙g7 y como puede comprobarse fácilmente, el rey negro no está a una casilla de e7, ni a una casilla de g6, por lo tanto es tablas.

**5.♙e8**

El rey blanco se sitúa en la casilla fatídica, la dama puede alcanzar e2, en un movimiento, por lo tanto ha llegado el momento de acercar el rey.

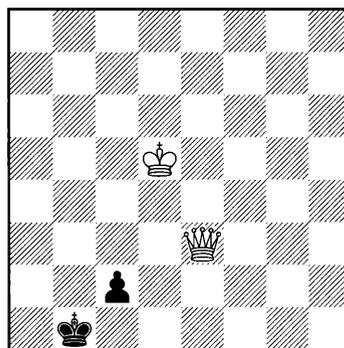
**5...♙c6! 6.f8♚ ♚d7#**

**Conclusión:** En la lucha de dama contra peón de alfil en séptima, y con el rey débil en el lado malo del peón, el bando fuerte gana si tiene su rey a 2 pasos de una de las dos casillas críticas. (En este caso, d7 y g6).

**Final 19. Un truco demasiado frecuente**

Este capítulo de dama contra peón podría terminar aquí, porque todas las circunstancias esenciales han sido consideradas, y no hay más excepciones, pero he visto a demasiados jugadores caer en el siguiente truco.

Así que le dedicaremos un par de diagramas más.



**Diagrama 4.10**

El diagrama nos muestra un peón de alfil en séptima, y el rey fuera de la zona ganadora, (aunque al lado de ella). Por lo tanto es tablas, pero hay un par de trucos que es conveniente conocer.

Si el jugador que conduce las piezas blancas es un experto, probablemente trate de llevarnos a la posición crítica después de algunas jugadas de simple mareo.

Por ejemplo:

**1.♚b3+ ♙a1! 2.♚e3 ♙b1 3.♚e4 ♙b2**

Y ahora que ya está un poco mareado, ¡Probemos la celada!

**4.♚e2**

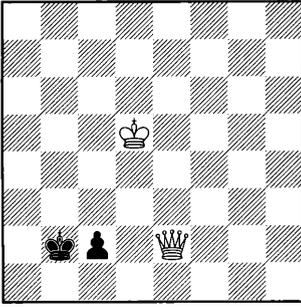


Diagrama de análisis 4.11

4...♔a1!

La jugada correcta.

4...♔b1?? es el error típico que permite el truco principal. 5.♔c4!! c1♙+ 6.♔b3+- y a pesar de la situación de la dama negra, mucho más desahogada que en a1, no tiene jugada para evitar el mate.

4...♔c3?? Tampoco hace tablas, porque después de 5.♙e5+! el rey se ve forzado a pasar al lado malo del peón y entonces el rey blanco queda automáticamente dentro de la "nueva" zona ganadora.

5.♔c4 c1♙+ 6.♔b3 ♚b1+

Única, pero suficiente para hacer tablas.

### El mismo truco al otro lado

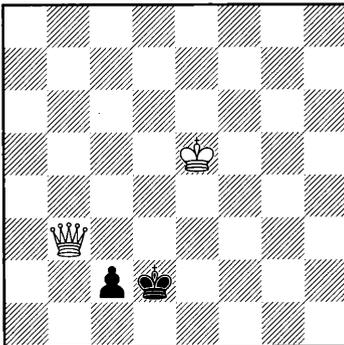


Diagrama 4.12

El mismo truco se puede intentar desde el otro lado y es incluso más exitoso en la práctica, porque la defensa es más difícil. El rey está fuera de la zona ganadora y por lo tanto es tablas.

1.♙b2

Primera fase mareadora, como ya conocemos.

1...♔d1 2.♙b3 ♔d2 3.♙a2!?

Y ahora se lanza la caña.

3...♔c3!

Una jugada única, pero bien extraña, y que tienen dificultades en encontrar todos los que no conocen a fondo la posición.

3...♔d1?? Es la jugada natural y el error que lleva a una conclusión familiar. 4.♔d4! c1♙ 5.♔d3+-.

3...♔d3?? no es suficiente por 4.♙b2 y para evitar ♙c1, el rey negro se ve obligado a clavar el peón. 4...♔d2 momento que aprovecha el rey blanco para entrar en la zona ganadora. 5.♔e4+-

4.♙a1+ ♔d2=

## Final 20. Dama contra dama

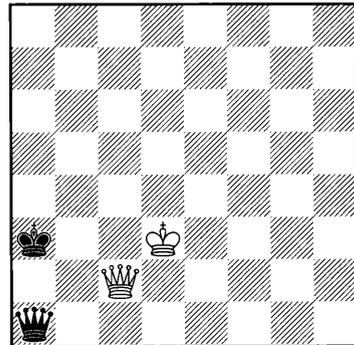


Diagrama 4.13

Aunque no es estrictamente una batalla de dama contra peón, estudiamos una posición muy útil, y que está relacionada, porque suele producirse como final de una carrera de peones.

Lo primero que debemos observar es que no siempre que los dos jugadores coronan dama, la partida es tablas. Sobre todo hay muchas posibilidades de perder, si la dama se corona en la casilla del rincón. Es posible que en esos primeros momentos en que la dama está en la banda, pueda ser obstaculizada por su rey y capturada. O es posible caer en una red de

mate. Si es así generalmente las variantes son simples. Ya hemos visto varios ejemplos en los finales de este capítulo.

Cuando el rey del bando fuerte está relativamente cerca, y concretamente en la casilla del diagrama (d3 o c4 en este rincón; f4 o e3 si la dama ha coronado en h1), hay algunas posibilidades adicionales.

Conviene estudiar bien este ejemplo porque puede considerarse estándar en posiciones similares.

**1. ♖c5+! ♜a2**

Es lo más tenaz.

**1... ♜a4?! 2. ♗a7++-. 1... ♜b3 2. ♗b5+ ♜a3 3. ♗a5+ ♜b2 4. ♗b4+** también lleva a la posición de la variante principal. **1... ♜b2 2. ♗b4+** acorta la variante en varias jugadas.

**2. ♗c4+!**

Después de **2. ♗a7+? ♜b1=** no es posible regresar a la maniobra correcta.

Esta variante es muy importante, porque nos enseña dos cosas:

- 1) No se gana con la dama blanca en cualquier posición inicial.
- 2) El bando débil debe buscar esta posición relativa del rey y la dama si es posible.

**2... ♜a3**

**2... ♜b2 3. ♗b4+**

**3. ♗a6+ ♜b2 4. ♗b5+ ♜a3**

**4... ♜c1 5. ♗c4+ ♜b2 6. ♗b4+** otra vez la misma posición.

**5. ♗a5+ ♜b2 6. ♗b4+ ♜a2**

**6... ♜c1 7. ♗d2+ ♜b1 8. ♗c2#**

**7. ♜c2!**

Llegando a una posición ganadora ya conocida.

## 5. Torre contra peón

Este es uno de los capítulos más importantes del libro y el más importante de esta sección de pieza contra un peón. La experiencia demuestra que los finales de torre son los más frecuentes y los más complejos, por eso el capítulo de finales de torres es el más extenso. Y el caso es que muchos finales de torre, acaban transformándose en uno de torre contra peón (o peones), cuando uno de los jugadores se ve obligado a entregar la torre por un peón pasado.

Por otro lado, la lucha de torre contra peón es mucho más compleja que las de dama contra peón y caballo contra peón que hemos visto en los capítulos anteriores, porque éstas se limitan al peón en la séptima fila y excepcionalmente en la sexta, y la de torre se extiende a todo el tablero.

Cuando se tiene experiencia y se conocen los temas, y con tiempo en el reloj, es posible calcular todas las variantes con precisión, pero a veces no es fácil. En todo caso, si no se está familiarizado con las muchas sutilezas de este final, la tarea resulta imposible.

### Final 21. Los reyes no se molestan

#### Simplemente contando

La primera aproximación para resolver estos finales es contar los tiempos: para el bando de la torre, los tiempos que tardan la torre y el rey en controlar la casilla de coronación del peón; para el bando del peón, los tiempos que necesita el rey en apoyar la coronación y el peón en llegar a octava.

Desgraciadamente este sencillo sistema funciona pocas veces, sólo cuando no puede ser alterado por alguna circunstancia especial, y son muchas las que se producen en este final.

La situación típica en la que funciona bien, es cuando cada uno de los reyes está a un lado diferente del peón, pero incluso en ese caso hay que ser cauto.

En la posición del diagrama los reyes no pueden molestarte, los jaques de torre no ganan tiempos y no hay ninguna otra circunstancia especial. Por eso funciona el simple conteo. Las blancas necesitan 5 tiempos para controlar la casilla de coronación con las dos piezas, las

negras 5 para coronar. La conclusión es clara: si comienzan las blancas ganan, si comienzan las negras es tablas.

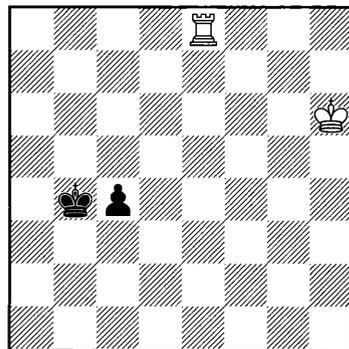


Diagrama 5.1

**1.♔g5!**

Primero veamos que jugando negras es tablas: 1...c3 2.♔g5 c2 3.♖c8 ♔b3 4.♔f4 ♔b2=

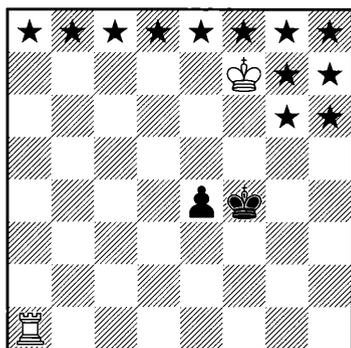
1...c3 2.♔f4 c2 3.♖c8 ♔b3 4.♔e3 ♔b2 5.♔d2 y las blancas han llegado a tiempo, como se concluía del simple conteo.

Todo parece sencillo, pero incluso en esta posición, si las blancas cambian el orden de jugadas y empiezan con 1.♖c8?, las negras

pueden interferir en el plan blanco con la brillante jugada  $1...♔c3!$ , cuyos principios estudiamos más adelante y obtienen tablas.

En la práctica, las cosas casi nunca son tan sencillas, y en los próximos ejemplos descubriremos los diferentes recursos de cada bando para "interferir en el desarrollo natural" de los acontecimientos.

### Los reyes se molestan... poco



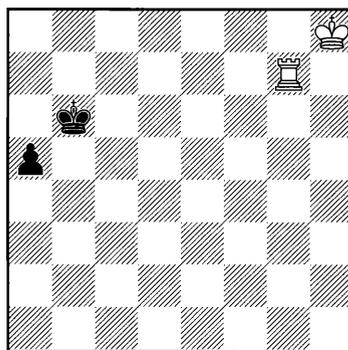
**Diagrama 5.2**  
Euwe, 1934

La posición del diagrama 5.2 tiene una solución muy fácil, basada en los mismos principios que el 5.1, pero nos permite completar nuestra visión del tema. Euwe estudió estas posiciones en los años 30, y respecto a la del diagrama 5.2, determinó que el rey blanco sólo hace tablas en las casillas marcadas con asterisco y en las demás gana. Por ejemplo desde la casilla del diagrama el rey tarda 5 tiempos en controlar la coronación del peón y las negras necesitan 4 para apoyarla, lo cual quiere decir que si salen las blancas llegan a tiempo.

La observación del diagrama nos hace reflexionar que existe una amplia zona en la cual funciona el simple conteo. Incluso aunque el rey esté en la misma columna que su colega defensor puede funcionar, siempre que no vea obstaculizado su camino, como sucede aquí.

**1.♔e6 e3 2.♔d5 e2 3.♔d4 ♕f3 4.♔d3 ♕f2 5.♔d2 1-0**

## Final 22. Rey defensor en tercera. El corte horizontal



**Diagrama 5.3**

Cuando el rey defensor y su peón están todavía bastante atrás (en general si no han cruzado la mitad del tablero), es importante analizar el corte horizontal, porque si este recurso funciona, todo lo demás huelga.

**El corte horizontal es efectivo cuando el rey del bando débil queda en la tercera fila, y es completamente ganador cuando el peón es de torre o el rey y el peón se han separado** (en caso contrario el rey puede dar la vuelta por el otro lado del peón, aunque eso le hará perder tiempos, y casi siempre la partida).

En la posición del diagrama se producen las dos circunstancias señaladas y el corte horizontal es ganador, y dada la lejanía del rey blanco es además el único método ganador.

**1.♞g5!**

Es fácil ver que el rey blanco no llega a tiempo:  $1.♞g8? ♔c5!$  (También sirve  $1...♔b5$ , pero no  $1...a4?$   $2.♞g5!$ )  $2.♔g7 a4$   $3.♔f6 a3$   $4.♔e5 ♔c4$   $5.♔e4 a2$   $6.♞a8 ♔b3$   $7.♔d3 ♔b2$  y tablas, volveremos sobre esta posición más adelante (**Final 28**).

**1...a4**

El rey no puede pasar, sólo queda comprobar que el avance del peón también es inútil.

**2.♔g7 a3 3.♞g3!**

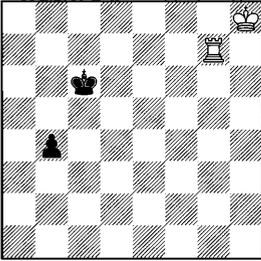
Y el peón cae. Observando la maniobra se comprende por qué el corte horizontal es completamente inútil una fila más adelante.

**3...a2 4.♞a3+-**

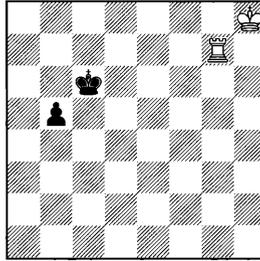
Para fijar las ideas es útil que **vea los 3 siguientes diagramas** y lea sus enunciados.

Si tiene alguna duda, como **Ejercicio**, piense hasta comprobar que son correctos.

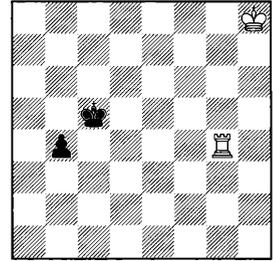
### Serie del corte horizontal



**El corte es contundente.**  
1. ♖g5 es la única que gana



**El corte no es contundente,**  
pero aún así 1. ♖g5 es la  
única que gana



**El corte es inútil.**  
Las blancas no ganan ni  
jugando

Una vez vistas estas dos situaciones, cuando los reyes no se molestan, y cuando la torre se basta por sí misma, gracias al corte horizontal, pasaremos a estudiar la situación más disputada y más frecuente: cuando los reyes se molestan.

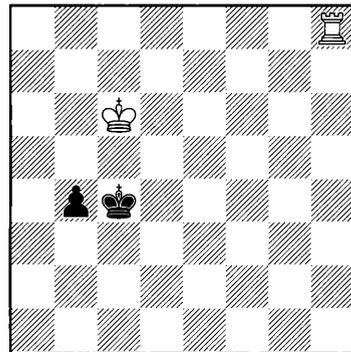
jaques con la torre e ir avanzando el rey.

### Final 23. El rey fuerte en la zona de atrás del peón

#### La coronación de caballo

En este final vamos a ver una lucha muy apretada y vamos a sacar una serie de conclusiones muy importantes. El rey fuerte presiona a su colega desde atrás y la torre está en una posición lateral (la más frecuente). En esta situación el principal recurso defensivo del bando débil es la **coronación de caballo**, y el del bando fuerte para ganar, **el rodeo**.

Comencemos por observar el diagrama 5.4, en el cual juegan las blancas. El rey blanco esta empujando al negro desde atrás, pero a su vez el rey negro le impide el paso. Dado que no hay tiempo de rodear con el rey (recurso que veremos en el siguiente ejemplo), no parece que haya otra forma de progresar que dar



**Diagrama 5.4**

1. ♖h4+ ♔c3 2. ♔c5

2. ♔b5 es un intento de rodeo que no llega a tiempo 2...b3 3. ♔a4 b2 y al rey blanco le falta un tiempo para rodear.

2...b3 3. ♖h3+ ♔c4 4. ♔c4 b2 5. ♖h2+ ♔c1

Con un peón central, la jugada de la variante principal sería única, pero en el caso del peón de caballo, las negras tienen otro recurso basado en el ahogado.

En esta posición incluso esta forma de hacer tablas es más fácil. 5...♔b1! 6. ♔b3 ♔a1! 7. ♖xb2 Ahogado. Es importante tomar nota también de este recurso.

**6.♔c3**

La amenaza de mate impide coronar dama. Aquí muchos jugadores piensan que ganan, y entonces la respuesta negra es un shock.

**6...♖b1♘+!**

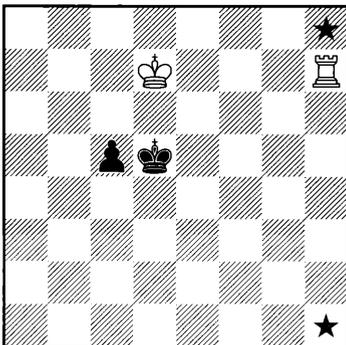
Única jugada, pero perfectamente suficiente. A partir de aquí lo más fácil para no perder el caballo, es mantenerlo lo más cerca posible del rey, casi siempre con una jugada única. Esta situación ya la estudiamos en el **Final 8** y por eso también sabemos que si el peón coronara en la columna de torre, el caballo se perdería.

Este recurso es eficaz con todos los demás peones y tiene una consecuencia importante: hace inútil el empuje del rey del bando fuerte a su rival, desde las filas de atrás. Por eso, como veremos en próximos ejemplos, es más eficaz empujar al rey desde un lado (derecha o izquierda).

**7.♔d3 ♖a3 8.♔c3 ♖b1+ 9.♔b3 ♖d2+ 10.♔c3 ♖b1+ 11.♔d3 ♖a3 12.♙a2 ♖b1 13.♙c2+ ♔d1 14.♙g2 ♔c1=**

**El rodeo**

Ya hemos visto que el simple empuje del rey no tiene efecto. Por lo tanto cuando el rey fuerte está situado en la zona de atrás del peón es necesario aplicar el rodeo.

**Diagrama 5.5**

En este diagrama los reyes y el peón están una fila más arriba que en el anterior, y el rey blanco tiene tiempo de aplicar un nuevo recurso, el rodeo.

**1.♙h5+**

Comprobemos que en caso de jugar las negras no habría tiempo **1...c4! 2.♙h5+ ♔d4 3.♔c6** Da igual intentar empujar al rey negro (porque no se consigue ni obligarle a coronar caballo), que intentar rodear, porque el rodeo no llega. **3...c3 4.♙h4+ (4.♔b5 c2 5.♙h1 ♔c3 6.♔a4 ♔b2=) 4...♔d3 5.♔d5 c2=**. Sin embargo con la torre en una mejor posición, las blancas podrían ganar incluso jugando las negras. Las casillas del extremo de la columna son las mejores para apoyar el rodeo.

Comprobar, como **Ejercicio** recomendado, que las blancas ganan incluso jugando las negras con la torre situada en las casillas marcadas con un punto.

**1...♔d4 2.♔c6!**

"El rodeo", un nuevo recurso, que permite al rey fuerte zafarse de la "interposición" del rival. Consiste en dar la vuelta y aparecer por el lado contrario del peón.

**2...c4 3.♔b5**

Otras jugadas ganan, pero esta es la más gráfica, conforme al método elegido.

**3...c3 4.♔b4 c2 5.♙c5**

También gana ♙h1.

**5...♔d3 6.♔b3** y el peón cae.**Resumen de ideas interesantes:**

- 1) La presión del rey fuerte desde atrás es ineficaz contra peones de las columnas b, c, d, e, f y g, debido a la coronación de caballo.**
- 2) El procedimiento eficaz es el rodeo.**
- 3) El rey no tiene tiempo de rodear con el peón en la quinta fila (Excepto si ya tiene la torre colocada detrás del peón).**
- 4) Con peón de caballo a veces hay algunos temas de ahogado.**

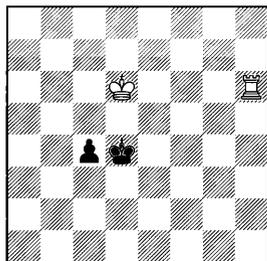
Con el estudio de estas últimas posiciones hemos alcanzado un buen conocimiento de las posiciones en que el rey fuerte está en la zona de atrás del peón.

Pero para fijar los conocimientos será agradable y útil observar la siguiente serie de diagramas. En ella comparamos el resultado según el grado de avance del peón y la coloca-

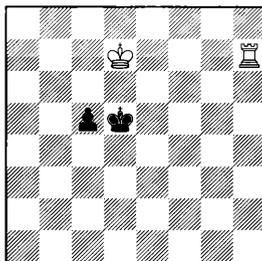
ción de la torre. Simplemente observe y piense. Si tiene alguna duda del enunciado, entonces le resultará muy útil, como **Ejercicio** tratar de

calcularlo mentalmente. Si la duda persiste, hágalo moviendo las piezas. Pero no avance si antes no resuelve sus dudas.

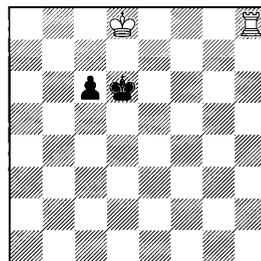
### Serie de la oposición del rey por detrás



Tablas juegue quien juegue.  
Coronación de caballo.  
Con la torre en h1 se gana  
(ver simple conteo).



Juegan blancas, ganan.  
Juegan negras, tablas.  
Rodeo.  
La torre está mejor en las  
casillas del extremo y gana  
incluso jugando las negras.



Blancas ganan, juegue  
quien juegue.  
Rodeo.

### Final 24. El rey fuerte en una zona lateral

#### Los reyes se empujan

Como ya hemos visto, el bando de la torre necesita la colaboración de su rey para controlar y capturar el peón rival. Precisamente por eso es ventajoso para el rey contrario ponerse en su camino, obstaculizando su paso hacia la zona del peón. Este recurso es interesante siempre, pero especialmente crítico cuando el rey fuerte se acerca desde una zona lateral.

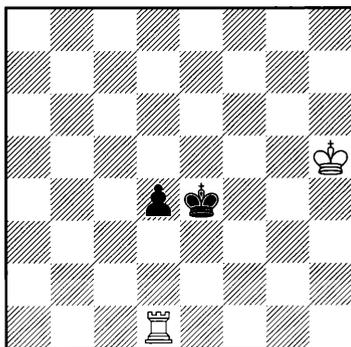


Diagrama 5.6

En muchas posiciones, la única forma de apoyar la torre, es colocar el rey en oposición al contrario, con el objetivo de dar jaque y, "empujar" al rey rival una columna (o fila) para lograr 2 objetivos:

- 1) Acercar el propio rey.
- 2) Limitar la movilidad del rey y/o el peón contrarios.

A este procedimiento de lucha por una zona clave, lo denominaremos "empujar con el hombro" o simplemente "empujar". Ni que decir tiene que el rey del bando de la torre tiene todas las de ganar, pero sólo a la larga. A veces no hay tiempo para aprovechar esta ventaja.

**1.♔g4!**

La jugada más gráfica, para empujar al rey contrario, (aunque no la única que gana), porque la clave es llegar a g3 a la siguiente jugada y empujar entonces. Ahora se amenaza ♚e1. 1.♔h4! Si se ha dado cuenta de que esta es la otra jugada ganadora, es que ha comprendido bien la esencia de la lucha de reyes. Lo importante es llegar a tiempo a enfrentar los reyes en e3-g3, porque entonces el negro no puede zafarse del jaque. 1...♚e3 2.♔g3 con la posición de la partida.

**1...♔e3**

1...d3?! Permite el desplazamiento inmediato del propio rey 2.♖e1+ ♔d4 3.♕f3 d2 4.♘d1 ♔d3 5.♕f2+-

**2.♕g3!**

Continúa la oposición para empujar eficazmente. Las negras no pueden esquivarla ahora, porque tienen que mantenerse al lado de su peón.

No serviría de mucho el inmediato jaque. 2.♖e1+?! ♕f2!? y hay que volver al buen camino 3.♘d1! ♔e3 4.♕g3.

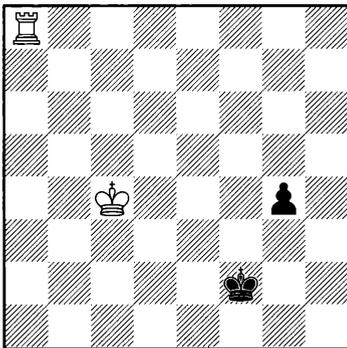
**4...d3 5.♖e1+ ♔d2 6.♕f2+-**

Y el rey blanco ha llegado a la zona clave y puede ayudar a su torre.

**Ganando un tiempo con jaque**

En la feroz batalla de reyes, que se produce en los finales de torre contra peón, la torre suele aparecer puntualmente, pero con efectos muy serios.

Además del sistema de ir arrinconando al rey rival, que hemos visto en el ejemplo anterior, un jaque oportuno de torre puede servir para ganar un tiempo importante, que permita a la propia torre situarse controlando al peón. Este procedimiento es típico cuando el rey del bando fuerte viene desde una zona lateral.

**Diagrama 5.7**

El diagrama es el caso típico. El rey negro esta preparado para apoyar al peón hasta la octava fila y no puede mejorar más, por eso la torre se coloca detrás del peón sin perder tiempo. ¡Cuidado con dar este jaque en una

**posición en que el rey negro pueda mejorar!**

Y desde el punto de vista contrario. ¡Cuidado con avanzar el rey antes que el peón!

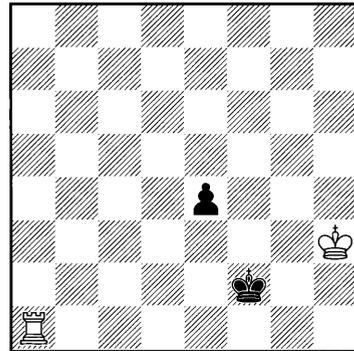
**1.♖f8+!**

Otras jugadas hacen tablas.

Ejemplo 1.♔d3 g3 2.♖f8+ (2.♔d2 g2 3.♖f8+ ♕g3!=) 2...♔e1!= evitando ponerse delante del peón.

**1...♔e2 2.♖g8! ♕f3 3.♔d3**

Empujando con el hombro.

**3...g3 4.♖f8+ ♕g2 5.♔e2+-****Empuje de reyes y ganancia de tiempo con jaque****Diagrama 5.8**

Este sencillo ejemplo es una combinación perfecta de los dos recursos dominantes en las situaciones con los dos reyes al mismo lado del peón.

**1. ♖a2!**

De nuevo el rey negro tiene la posición ideal respecto a su peón y este jaque es muy molesto para él.

Otras jugadas no ganan:

1.♖a8 e3 2.♖f8 ♕g1! 3.♖e8 ♕f2 4.♔h2 e2 5.♖f8 ♕e3=; 1.♕g4 e3 2.♖h1 e2 3.♖h2 ♕e3 =.

**1...♕f3**

Si 1...♕f1 2.♕g3 y el peón cae.

Ahora los reyes están enfrente, la situación más favorable para un jaque desde atrás y el consiguiente empuje del rey fuerte.

**2. ♖a8 e3 3. ♖f8 ♕e2 4.♕g2+-**

**Resumen de ideas interesantes:**

- 1) Con los reyes en el mismo lado del peón los recursos principales son el empuje mutuo y los jaques de la torre.
- 2) Para posiciones normales de la torre, el bando fuerte gana si consigue la oposición lateral de los reyes antes de que el peón llegue a la sexta fila (ver serie del empuje lateral después del final 28).

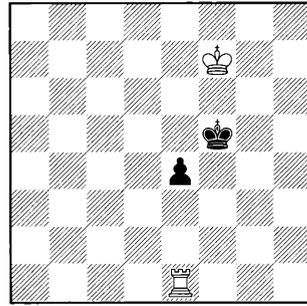
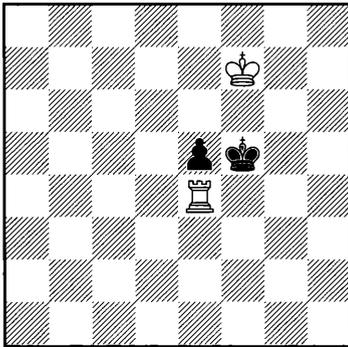


Diagrama de análisis 5.10

**Final 25. La torre delante del peón****El rodeo. La importancia del zugzwang**

Al contrario que en los finales de peones, o los de otras piezas menos poderosas, con una torre en el tablero, es poco frecuente encontrar posiciones de zugzwang, puesto que la torre suele tener muchos movimientos y es difícil que todos ellos sean perjudiciales para su bando.

A pesar de todo, en el final de torre contra peón el zugzwang juega un papel esencial cuando la torre controla el peón frontalmente.

Diagrama 5.9  
Reti, 1928

Este famoso final compuesto por Reti, ilustra una situación de zugzwang, que tiene importancia teórica.

1.♞e2! o 1.♞e3.

Pero a nosotros de momento nos interesa más analizar la jugada natural 1.♞e1? después de 1...e4!

Se produce la posición de zugzwang que queremos discutir. La oposición de los reyes impide al rey blanco acercarse, cualquier jugada de torre por la primera fila permite avanzar el peón, y las jugadas de la torre a e2 o e3 o el jaque en f1, facilitan al negro ganar tiempos en el futuro. 2.♞e7 el intento más lógico, el rey blanco intenta rodear (2.♞f1+ ♔g4! 3.♞e6 e3 4.♞e5 e2 aquí está la ganancia de tiempo 5.♞a1 ♔f3 6.♞d4 ♔f2=) 2...♞e5! Es esencial mantener la oposición de los reyes, estamos de nuevo en una posición de zugzwang, otras jugadas permiten completar el rodeo. (2...♔f4? 3.♞e6 e3 4.♞d5 ♔f3 5.♞d4 e2 6.♞d3 completando el rodeo) 3.♞d7 ♔d5!= Manteniendo la oposición y el zugzwang. No hay progreso.

1...e4 2.♞e1!

Si ha seguido atentamente los comentarios y variantes de la jugada 1, ahora todo es fácilmente comprensible. Las negras no pueden mantener la posición y se confirma que es de doble zugzwang.

2...♞e5 3.♞e7!

Ahora el rey negro debe dejar paso a su rival y permitir el rodeo.

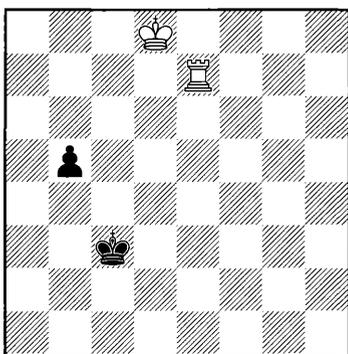
3...♔f4 4.♞d6 ♔f3 5.♞d5 e3 6.♞d4+-

**Final 26. Temas especiales del peón de caballo**

Como ya sabemos los peones de los extremos suelen tener su propio carácter. El más "caprichoso" es casi siempre el peón de torre, al cual dedicamos un apartado especial en

los ejemplos siguientes. Pero también tiene sus cosas el peón de caballo. Además de algunas posiciones de ahogado, que favorecen al bando del peón, existe una circunstancia importante que favorece al bando de la torre: si el rey débil se ve obligado a colocarse delante del peón y luego asoma por el lado de la columna de torre puede ser obligado a ponerse de nuevo delante del peón con facilidad.

La siguiente posición es un estudio de Kopaev, que además de ilustrar los temas especiales del peón de caballo, nos servirá para revisar casi todos los temas de los finales de torre contra peón.



**Diagrama 5.11**  
**Kopaev, 1954**

**1.♞c7+!**

Ganando un tiempo con el jaque.

Observar que la posición relativa del rey y el peón negro es la misma que la del diagrama 5.6, la más favorable para preparar el avance, por eso este jaque es especialmente molesto.

**1...♗b3**

La alternativa que nos permitirá ver los problemas del peón de caballo.

Si 1...♗d3 2.♞b7 completando la ganancia del tiempo 2...♗c4 3.♗c7 b4 4.♗b6! "rodeando" 4...b3 5.♗a5 ♗c3 6.♗a4 b2 7.♗a3. Completando el rodeo

**2.♗d7**

El sentido de la jugada 1...♗b3 se ve en la variante 2.♞b7? b4 3.♗c7 ♗c3! y el negro ha ganado un tiempo respecto a la variante 1...♗d3 2. ♞b7 =

**2...b4 3.♗d6!**

Un detalle importante, El rey blanco se sigue acercando, pero evitando que el rey negro salga por el "lado bueno del peón de caballo".

Un error típico sería 3.♗c6? ♗c4! Empujando con el hombro 4.♗b6+ ♗d3 y ahora, que han desaparecido todas las interferencias, basta con contar: las negras necesitan 4 tiempos para coronar y las blancas 5 para controlar b1 con las dos piezas, por lo tanto es tablas. 5.♗a5 b3 6.♞b7 ♗c2 7.♗a4 b2=

**3...♗a2**

Aquí reside el desastre. Por supuesto el rey negro tiene que apartarse del camino del peón, pero la columna de torre es un pasillo muy estrecho.

**4.♗c5!**

Ahora ya no importa ocupar la columna c, y 4.♗d5 también gana. Incluso gana 4.♞a7+?! que es un poco más torpe, pero nos sirve para comprobar lo molesto que es tener el rey delante del peón de caballo. 4...♗b2 5.♞c7! Ahora única para ganar, impidiendo que el rey salga por el "lado bueno". (5.♗c5? ♗c3! =) 5... b3 6.♗d5 ♗a1 7.♗c4 b2 8. ♞a7! y de nuevo el rey debe obstruir su peón y pierde.

**4...b3 5.♗b4!**

El rey blanco se aprovecha, e incluso abusa, de la torpe posición de su rival.

Aquí ♞a7 o ♗c4 también ganan.

**5...b2 6.♞a7+**

Con cualquier otro peón el rey podría mover a la izquierda, pero aquí debe obstruir su peón.

**6...♗b1 7.♗b3! ♗c1 8.♞c7+ ♗b1**

Ahora vemos otro tema específico del peón de caballo, esta vez a favor del defensor: la posibilidad de un ahogado. Pero aquí puede evitarse.

**9.♞b7**

Estando siempre atento 9.♞c2?? ♗a1! =

**9...♗c1 10.♗a2+–**

**Conclusión: Si se puede obligar al rey a ponerse delante de su peón de caballo (o de torre), sus opciones disminuyen drásticamente.**

## Final 27. Peón de torre. El empuje desde atrás

### El caballo en el rincón pierde

En el estudio del **Final 9** ya vimos que el caballo en el rincón se pierde. Por lo tanto, la posición del diagrama 5.4, con el peón de torre tiene un desenlace diferente. Esa circunstancia hace muy eficaz la presión del rey por detrás contra el peón de torre.

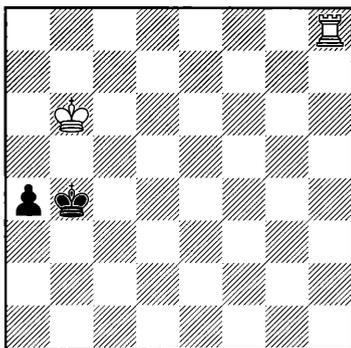


Diagrama 5.12

Las blancas ganan de corrido, sin sutilezas.

1. ♖h4+! ♜b3 2. ♜b5 a3 3. ♖h3+ ♜b2  
4. ♜b4 a2 5. ♖h2+ ♜b1 6. ♜b3! a1 ♖+ [6...a1 ♖  
7. ♖h1#] 7. ♜c3+—

Y el caballo se pierde de inmediato.

**Conclusión: El empuje del rey desde atrás (unido a los jaques de torre) es eficaz con el peón torre. Recordemos que no lo es con los demás peones.**

## Final 28. Peón de torre. El empuje lateral

### Ahogado en el rincón

Si bien el peón de torre no puede aspirar a coronar caballo, parece compensar un poco esta deficiencia con la posibilidad de ahogar a su rey. Esto hace que algunos jugadores confíen más en el peón de torre para hacer tablas contra

una torre, pero esto es un error.

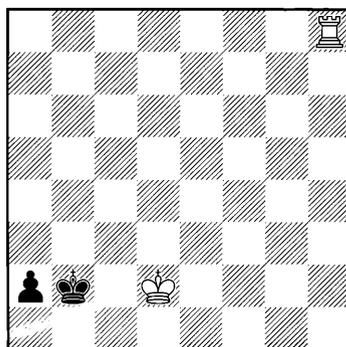


Diagrama 5.13

1. ♖b8+ ♜a1!

El rey se oculta delante del peón y queda ahogado, por este motivo el rey blanco no tiene tiempo de acercarse y la posición es tablas.

Pero con otro peón también sería tablas: 1...♜a3? Con otro peón esta sería la casilla elegida para conseguir tablas, pero aquí la banda del tablero impide coronar a gusto. 2. ♜c2!+— y la pieza que se corone será capturada.

2. ♖a8 [2. ♜c2 Ahogado] 2...♜b2 3. ♖b8+ ♜a1! 4. ♖c8 ♜b2=

Ahora, veamos que sucede con el empuje lateral, si los reyes y el peón están una fila más atrás.

### La posición límite

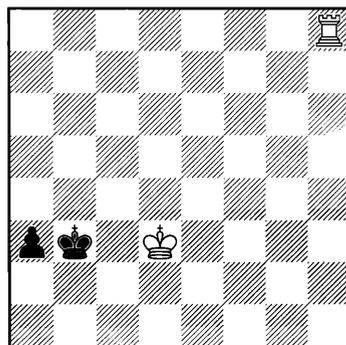


Diagrama 5.14

Para el peón de torre esta es una posición

clave que hay que memorizar. La mayoría de posiciones que no están claramente decantadas a favor de un bando, en el análisis acaban pasando por esta. Es una posición límite, porque jugando las negras hacen tablas y jugando las blancas ganan (simplemente con ♖b8).

Además, como muestran los diagramas gemelos de la siguiente serie, la situación cambia moviendo las piezas una fila arriba o abajo. La posición de la torre blanca (exceptuando la casilla b8) es indiferente.

### 1...♔b2!

Esquivando el empujón del rey rival. 1... a2? 2.♖b8+ ♔a3 3.♔c2! ganando porque el caballo en el rincón siempre pierde 3...a1 ♖+ 4.♔c3+-

### 2.♖b8+

Otras jugadas tampoco tienen éxito:

2.♔d2 a2! (Final 28) 3.♖b8+ ♔a1! Hay

ahogado.

2.♖h2+ ♔b3!= Típico, con la torre descolocada (para dar el jaque en la columna), lo mejor pasa a ser obstaculizar al rey rival (2...♔b1? 3.♔c3+-; 2...♔c1? 3.♔c3).

### 2...♔c1!

Claro, sería tonto obstruir el peón, porque no hay tiempo para ahogarse.

### 3.♔c3

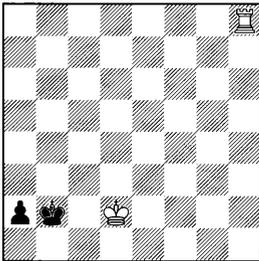
3.♖a8 ♔b2

3...a2 4.♖a8 ♔b1 5.♖b8+ ♔c1!=

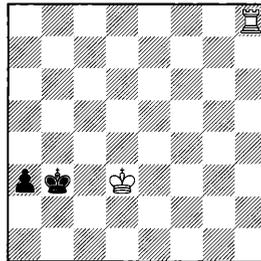
Cuidado con confiarse con el ahogado, esa idea servía con el rey blanco en d2, pero no ahora 5...♔a1?? 6.♖f8 y mate.

**Conclusión: El peón torre no es peor que otros contra el empuje lateral gracias a la posibilidad de ahogado.**

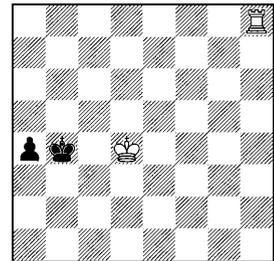
## Serie del empuje lateral



**Tablas juegue quien juegue**  
Ahogado



**Juegan blancas, ganan**  
Juegan negras, tablas



**Ganan blancas**  
juegue quien juegue

Como **Ejercicio**, compruebe mentalmente las 3 posiciones. Los enunciados de los diagramas serían los mismos si moviéramos los reyes y el peón una columna a la derecha, aunque alguna de las jugadas defensivas sería diferente. Comprobarlo mentalmente es otro **Ejercicio** interesante

## Final 29. El peón gana a la torre

Hasta ahora hemos estudiado ejemplos

en que la torre intentaba ganar al peón, pero hay una situación en que la torre tiene ciertos problemas para detener el peón y puede llegar a perder.

El ejemplo más conocido es la posición llamada de Barbier y Saavedra, que incluye temas de ahogado y una sub-promoción, pero puede darse en forma más normal, como lo demuestra una reciente partida Svidler-Topalov de Morelia, que recomiendo mirar para ver un ejemplo de la aplicación de las ideas de los finales teóricos a posiciones más complejas.

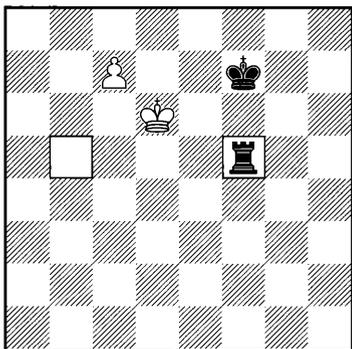


Diagrama 5.15

Dada la posición de los reyes y el peón, y jugando el bando de la torre, sólo hay dos casillas en el tablero donde la torre pierde. Son las dos marcadas en el diagrama, f5 y b5. La maniobra es larga, pero muy clara. Para comenzar la torre debe dar jaque para evitar la coronación inmediata.

**1...♖f6+ 2.♔d5!**

La primera sutileza, hay que evitar 2.♔d7 ♖f1!=.

**2...♖f5+ 3.♔d4**

Y ahora hay que evitar 3.♔c4 ♖f1= Puede parecer que el rey blanco no puede evitar los jaques, pero hay una casilla para esconderse y es b7. Tan solo hay que encontrar la forma de atravesar la columna c.

**3...♖f4+ 4.♔d3 ♖f3+ 5.♔c2 ♖f2+ 6.♔b3!**

Esta es la forma. Ahora el rey se esconde en b7 sin problemas.

**6...♖f3+ 7.♔b4 ♖f4+ 8.♔b5 ♖f5+ 9.♔b6 ♖f6+ 10.♔b7 1-0**

Como **Ejercicio** recomendado, comprobar que se pierde también comenzando con la torre negra en b5. La maniobra es similar.

## 6. Torre contra dos peones

La lucha de la torre contra más de un peón también es muy frecuente, pero las posibilidades se multiplican. El caso más interesante es la lucha contra dos peones ligados, y es útil conocer algunas posiciones en las que se dan procedimientos típicos.

En general, la mayoría de los jugadores tiende a sobrevalorar la fuerza de los peones, y por ese motivo evalúan mal algunas posiciones. Los recursos de la torre están más ocultos (los peones simplemente avanzan), pero son muchos, y merece la pena observarlos bien. En la lucha de ♖ contra dos peones ligados podemos distinguir 3 casos interesantes:

- 1) Los reyes no participan.
- 2) Los dos reyes participan.
- 3) Sólo el rey del bando débil participa.

Cada uno de estos casos tiene unas características especiales. El cuarto caso posible (el rey fuerte participa y el débil no), es demasiado obvio.

### Final 30. Los reyes no participan

#### Posición límite. La torre por detrás

Cuando los reyes no participan, la torre suele capturar los peones, excepto que ambos estén muy avanzados.

Esta es la posición límite cuando los reyes no participan. Si las blancas juegan, ganan y si no, pierden. No hay término medio. El método es fácil en los dos casos.

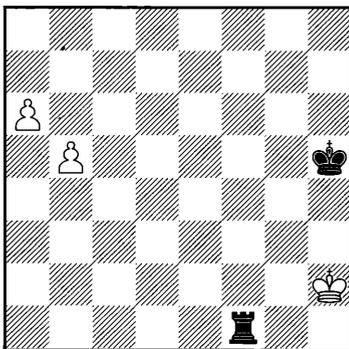


Diagrama 6.1

1.b6

1.a7 ♖a1 2.b6+- también corona un peón.

Si jugaran las negras ganan aplicando el siguiente plan:

- 1) Colocar la torre detrás del peón avanzado.
- 2) Atacar el otro peón y capturar ambos.

Concretamente: 1...♗a1 2.♕g3 ♖a5 y ganan.

1...♗b1

1...♗f6 2.b7+-

2.a7+-

Y un peón corona.

**Conclusión: Dos peones unidos en sexta ganan a una torre, y también uno en séptima y otro en quinta. Si los peones están más atrás, y la torre se sitúa detrás del más adelantado, entonces los captura.**

#### La torre por delante

Si la torre está por delante, (por ejemplo en g8 en el diagrama) hay algunas diferencias que conviene observar. Si juega el bando de los peones el resultado es el mismo. Pero si juega el bando de la torre, esta puede detener los peones (con ♖a8 en este caso) pero no puede capturarlos, en ese caso todo depende de la carrera de los reyes.

## Final 31. Los dos reyes participan El rey fuerte de lado

### El rey fuerte frente a los peones

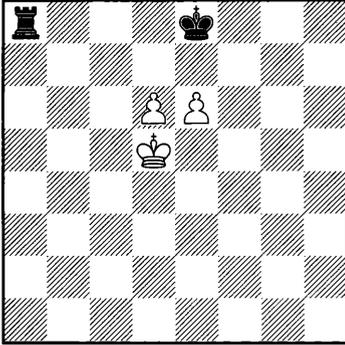


Diagrama 6.2

Cuando el rey del bando fuerte ayuda a la torre a detener los peones, casi siempre se gana.

Específicamente si el rey logra colocarse delante, ni la posición más favorable (excepto coronación inmediata) salva al bando de los peones.

El análisis del caso del diagrama es muy fácil:

1.♔e5 ♚a1 2.♔d5 ♚e1 3.d7 ♔e7

Y los peones caen.

La situación es algo más difícil si el rey fuerte sólo logra colocarse al lado de las casillas de coronación, y el otro rey también las apoya.

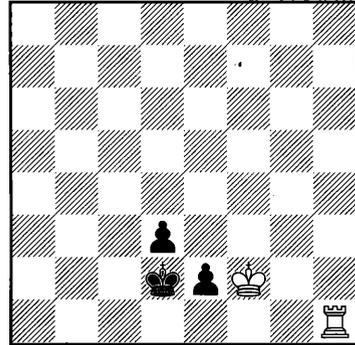


Diagrama 6.3

En la posición del diagrama las blancas necesitan recurrir varias veces al zugzwang. Comienzan con una jugada de espera.

1.♚a1! ♔c3 2.♔e3 ♔c2 3.♚h1

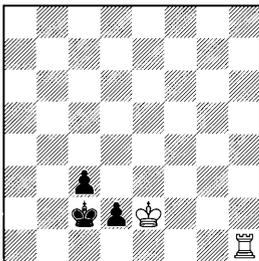
Nuevo zugzwang.

3...♔c3 4.♚c1+ ♔b2 5.♔d2+-

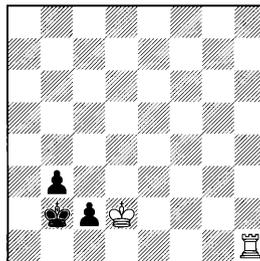
Y los peones caen.

No pasa lo mismo si movemos la posición más de una fila a la izquierda.

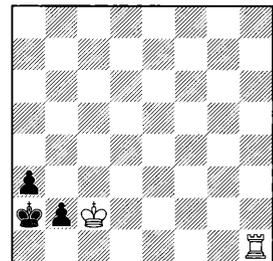
## Serie de la torre contra dos peones



Blancas ganan



Tablas por ahogado.  
Comprobarlo como Ejercicio

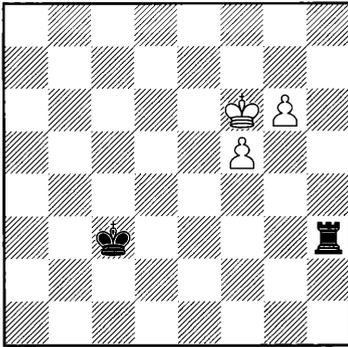


Tablas por ahogado

## Final 32. Sólo el rey de los peones participa

### Contactando el peón retrasado con el rey. (Gancho de cola)

Cuando el rey apoya sus peones y el contrario esta lejos, el bando de los peones puede ganar, pero los recursos de la torre son mucho mayores de lo que se supone habitualmente, como veremos en estos ejemplos.



**Diagrama 6.4**  
**Kopaev, 1958**

En este final los planes de los dos jugadores están claros:

El bando de los peones intenta avanzar uno de ellos hasta ganar la torre y luego coronar el otro.

El bando de la torre intenta acercar el rey hasta conseguir entregar la torre por el peón avanzado y capturar el otro con el rey.

Pero no se trata de una simple carrera o conteo de tiempos: los recursos de la torre, para dificultar el avance de los peones son muy amplios. En la posición del diagrama creo que pocos jugadores apostarían intuitivamente por la torre. El simple conteo les da la razón, pero un análisis más agudo da la vuelta a las ideas superficiales.

**1...♞f3!**

Un recurso poderoso, que hay que observar: la torre impide que el rey se sitúe en g7 y avance el peón más próximo al rey rival, lo que le impediría atacar el otro.

Veamos las alternativas:

**1...♞g3 2.♔g7!** Esta es la jugada clave y un recurso del bando activo muy frecuente en este final.

Dvoretzky llama a esta maniobra “**El cambio de líder**”. El rey apoya el avance del peón f y gana, lo que no ocurre con las otras opciones. (2.g7 ♔d4 3.♔f7 ♔e5 son tablas muy fácil) 2...♔d4 3.f6 ♔e5 4.f7 ♞f3 5.f8♞ El peón corona sin que el rey negro esté atacando el otro peón.

En consecuencia, ♞g3 parece una pérdida de tiempo y mejor será **1...♔d4** pero también aquí se encuentra con 2.♔g7! La misma idea de la variante anterior, pero con una aplicación más elaborada. Otras jugadas llevan a tablas. 2...♔e5 3.f6 ♞f3 (3...♔e6 4.f7) 4.f7+- Aquí se ve el problema: a las negras les sobra un tiempo, pero no pueden usarlo para atacar el peón atrasado (el de g6) con el rey, y por lo tanto pierden.

**2.g7**

2.♔e6 ♞g3! y ninguno de los dos peones puede avanzar.

2.♔e5 Parece absurda comparada con ♔e6, pero tiene su idea. 2...♞g3! 3.f6!/? Esta es la idea. Ahora si la torre toma el peón de g, el otro avanza y llegamos al **Final 29** que pierde la torre.

Por eso es importante tomar nota de este recurso, que es muy frecuente en la lucha de torre contra varios peones. 3...♞g5+!= Ahora la torre se cambia por los dos peones (3...♞xg6?? 4.f7+- **Final 29**).

**2...♞g3**

La torre ha perdido un tiempo, pero el rey queda más cerca del peón atrasado.

**3.♔f7 ♔d4 4.f6**

4.g8♞ ♞xg8 5.♔xg8 ♔e5=

**4...♔e5=**

Aunque no es necesario analizar más jugadas, es conveniente observar el siguiente diagrama con atención, porque representa la situación límite más típica de este final, y la que han buscado las blancas con su paradójica primera jugada: la torre controla la coronación del peón avanzado y el rey contacta con el atrasado.

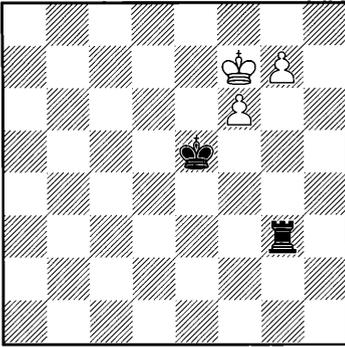


Diagrama 6.5

Las tablas son inmediatas.

Dvoretzky llama a esta situación "tail-hook", gancho de cola, que es una expresión usada por los pilotos, que resulta bastante gráfica.

### La serie de jaques

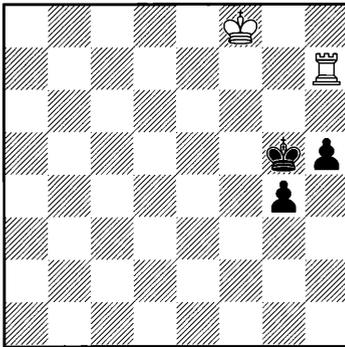


Diagrama 6.6

Lariño – Picazo

La Roda, 2006

La posición del diagrama se produjo en una partida viva. Una vez más se ven los muchos recursos que tiene el bando de la torre, que comienza en una posición que parece deseperada, con su rey muy lejos de las casillas de coronación de los peones. Específicamente se comprueba la utilidad de una serie de jaques, para despejar el camino del gancho de cola al rey propio.

#### 1...g3

1...h4 El otro avance lógico también lleva a tablas.

a) 2.♞g7+ Acercar el rey también lleva a tablas, pero esta jugada (que parece menos intuitiva) desarrolla la idea de forma más clara: se trata de acercar el rey por las columnas g-h hasta contactar con el peón atrasado. 2...♟f4 3.♞f7+ ♔g3 4.♔g7 h3 5.♔g6! Aquí es importante dejar abierta la columna h por si se necesita jugar ♞h7. 5...♔h2 (5...h2 6.♞h7 ♔g2 7.♔g5 g3 8.♔g4=) 6.♔g5 g3 7.♔h4 g2 8.♞g7=

b) 2.♔e7 h3 3.♔e6 ♟f4 4.♔d5 ♔g3 (4...g3 5.♞h4+=) 5.♔e4 ♔h2 6.♞g7 g3 7.♟f3 g2 8.♟f2 ♔h1 9.♞g6 h2 10.♞xg2=

#### 2.♔e7

El rey se acerca, como es lógico, pero de nuevo el plan de dar jaques con la torre antes de traer el rey es más claro. 2.♞g7+ ♟f4 3.♞f7+ ♟g4 4.♞g7+ ♟f3 (4...♔h3 5.♟f7 g2 6.♞g5! h4 7.♔g6 ♔h2 8.♔h5 h3 9.♔h4) 5.♞f7+ ♟g2 6.♞h7.

#### 2...h4 3.♔e6 ♔g4

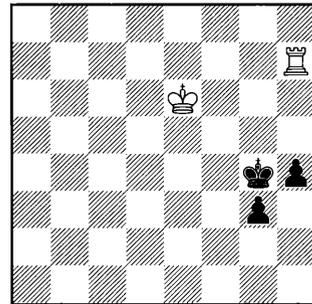


Diagrama de análisis 6.7

La posición que hace interesante el estudio de este final.

#### 4.♔e5?

Las blancas hacen la jugada lógica, siguen acercando el rey, y llegan a una posición perdida.

Era ya necesario pasar al plan de jaques con la torre, y posterior búsqueda de contacto del rey con el peón atrasado.

4.♞g7+! ♟f3 (4...♟f4 5.♞h7 g2 6.♞xh4+=; 7...♔h3 8.♔f5 ♔h2 9.♔g4=) 5.♞f7+ ♟g2 (5...♔e3 6.♞g7! impidiendo el avance de los peones. 6...♟f2 7.♞f7+ ♟g1 8.♞h7!) 6.♔f5 h3 7.♔g4 (el rey logra el contacto y es tablas) 7...h2 8.♞h7 ♟f2 9.♔f4=

**4...g2?**

Las negras devuelven el favor inmediatamente, porque el cálculo es complejo.

Colocar los dos peones en sexta daba la victoria, aunque habría que superar algunos temas de mate. 4...h3! 5.♗e4 (5.♖g7+ ♗f3 6.♖f7+ ♗e2! y los peones coronan solos) 5...h2 6.♖h8 (6.♖g7+ ♗h5! 7.♗f4 g2-+) 6...g2 7.♖g8+ ♗h5! el rey escapa del tema del mate (7...♗h3? 8.♗f3 g1♗+!=) 8.♗f5 ♗h6 9.♗f6 ♗h7-+

**5.♗e4 ♗h3 6.♖g7 ♗h2 7.♗f4?**

7.♗f3! h3 8.♗f2 ♗h1=

**7...h3 8.♗f3 g1♗ 0-1**

## 7. Alfil y peón contra alfil del mismo color

De nuevo tenemos un capítulo sencillo, pero de cierta importancia. La frecuencia de los finales de alfiles del mismo color es intermedia, y la técnica para jugarlos, cuando hay muchos peones es sencilla y bastante conocida, sobre todo el concepto de alfil malo.

Sin embargo, cuando queda un solo peón, a muchos jugadores les falta un conocimiento esencial, concretamente la oposición del rey defensor por detrás, como vemos en los **Finales 34 y 35**. Dado que esta idea no es muy intuitiva, pocos jugadores la descubren si no la conocen, y existen incluso ejemplos ilustres de abandonos en posiciones de tablas.

En este caso específicamente, tenemos que reconocer el trabajo de Averbach y de Centurini, que estudiaron detalladamente casi todas las posiciones posibles, en la época en que no existían ordenador ni tablas de Nalimov.

Gracias al trabajo de estos gigantes analíticos, podemos decir que hay una serie de posiciones muy claras, que nos permiten orientarnos casi a la perfección. Podríamos hablar de 4 casos básicos y de hecho en los comentarios de los finales los enumeraré así, pero como confío más en los títulos descriptivos, no titulo los finales como Primer caso, Segundo caso etc., aunque algunos lectores pueden preferirlo.

Como es fácil darse cuenta, si el rey del bando débil se sitúa delante del peón en una casilla de diferente color a las de los alfiles, las tablas son obvias. Esto no necesita análisis y lo podríamos denominar el caso cero. El interés del final comienza cuando el rey defensor no puede situarse de forma estable delante del peón.

### Final 33. La expulsión de las diagonales

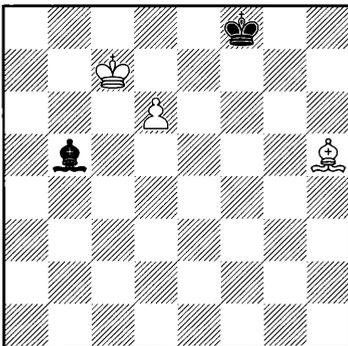


Diagrama 7.1

El diagrama ilustra el que podríamos clasificar como **Primer Caso: El rey atacante está al lado de su peón y preparado para ofrecer cambio de alfiles y el rey defensor está lejos.**

En este caso lo más frecuente es la victoria con una maniobra típica, que consiste en expulsar al alfil de las dos diagonales que controlan el avance del peón.

#### 1. ♕f3

Las blancas se preparan para interponer el alfil en c6, la casilla ideal. La maniobra para ofrecer cambio de alfiles en d7 también gana, pero permitiría al alfil negro rehacerse y ofrecer resistencia desde la otra diagonal y entonces el proceso de expulsión sería más largo. Es fácil comprobar en este ejemplo que, para expulsar al alfil defensor, se necesita ofrecer cambio en una casilla que no bloquee el peón. Esto es obvio, pero tiene consecuencias importantes en la teoría de este final.

#### 1... ♗a4 2. ♗c6

El alfil es expulsado o cambiado.

2... ♗xc6 3. ♗xc6 ♖e8 4. ♗c7 y el peón corona. La maniobra ha sido fácil.

**Conclusión:** Si el rey del bando débil no ayuda, siempre es posible desalojar el alfil de las diagonales de control del peón. Y por supuesto esto implica que si el peón pasa la última casilla de bloqueo la partida está ganada.

Entonces, ¿qué esperanzas tiene el bando defensor? El alfil necesita la ayuda del rey, pero ¿cómo exactamente puede ayudar el rey?

### Final 34. La oposición por detrás

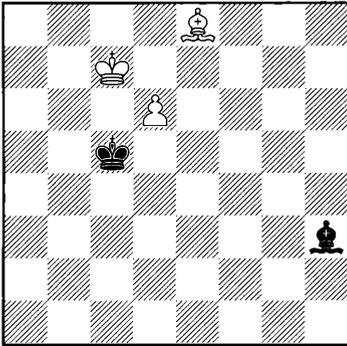


Diagrama 7.2

La posición del diagrama muestra lo que podríamos llamar el **Segundo Caso: El rey del bando débil ha alcanzado la oposición por detrás.**

Desde esa posición impide algo esencial: ¡que el bando fuerte ofrezca cambio de alfiles sin obstruir su peón! Entonces la maniobra de expulsión no funciona.

1. ♖d7

Las blancas sólo pueden ofrecer cambio en esta casilla (en c8 perderían el peón). Las negras mueven su alfil pero se preparan para ocupar la otra diagonal que controla el peón (a4–e8).

1... ♜f1 2. ♗g4 ♜b5

Y ahora vemos que si el rey negro no controlara c6 las blancas tendrían una maniobra ganadora: ♜f3–c6, pero aquí no es posible.

3. ♗d7 ♜e2 4. ♗c6 ♜g4

Y las tablas son clarísimas.

**Conclusión:** La disposición ideal del rey defensor si no puede situarse delante del peón, es situarse por detrás en oposición al rey rival.

Sacar una segunda conclusión de que con ese sistema defensivo es tablas siempre, sería precipitada como veremos a continuación.

### Final 35. Las diagonales cortas

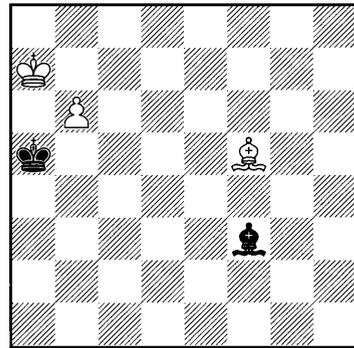


Diagrama 7.3

La posición del diagrama corresponde al **Tercer Caso. El rey está en oposición por detrás**, por lo tanto parece el caso segundo, pero hay una circunstancia especial, la que nos hará diferenciar entre los casos segundo y tercero.

**Una de las dos diagonales es muy corta.**

¿Cuan corta? Una de las dos diagonales tiene menos de 4 casillas. Esa es la clave. Veamos porque, y así además de aprender la regla, podremos adivinar las excepciones.

1. ♜c8

El primer paso del plan ganador consiste en desalojar al alfil de la diagonal larga.

1... ♜e4 2. ♜b7 ♗d3

Lo mismo sería 2... ♜f5 3. ♜f3 ♜c8 4. ♜e2 zugzwang.

3. ♜f3 ♜a6 4. ♜g4! Zugzwang.

El rey no tiene jugada buena y el alfil tiene controladas las 3 casillas de la diagonal, dos por el rey y una por el alfil. Fijémonos una

vez más en esto. El alfil rival siempre le podrá quitar sólo una casilla a su colega, por lo tanto es necesario que el rey le quite dos.

Ahora podemos sacar importantes conclusiones.

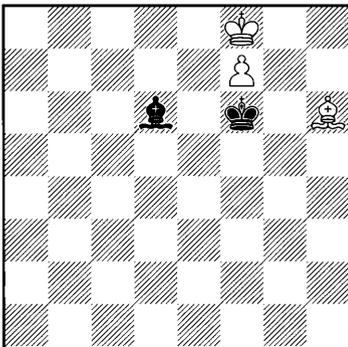
**Conclusión: Con el rey en oposición por detrás, el bando defensor hace tablas si las dos diagonales de control del peón tienen 4 o más casillas. Si una de las diagonales tiene menos de 4 casillas, se pierde siempre que el alfil y el rey rival puedan controlarlas todas.**

Naturalmente, nos estamos refiriendo al paso del peón por la última casilla de bloqueo. Si el peón está más retrasado y hay otra casilla de bloqueo más adelante, lo que consigue el bando atacante, es pasar el primer obstáculo, y si gana o no depende de si puede lograrse la posición defensiva correcta respecto al siguiente.

Teniendo en cuenta esta regla de la longitud de las diagonales, algunos estudios teóricos presentan una línea quebrada que señala el grado de avance del peón necesario para ganar.

No soy partidario de esas líneas, que por supuesto tienen interés teórico. Es mejor recordar por qué suceden las cosas.

**Una excepción aparente. Diagonal de 3 casillas. El rey fuerte sólo controla una**



**Diagrama 7.4**

La posición del diagrama 7.4 se comprende fácilmente aplicando las conclusiones ante-

rioros. ¿A que lado debe ir el rey blanco? La respuesta es lógica: al lado en que controla más casillas de la diagonal corta.

**1. ♖e8?**

Vamos a analizar la jugada errónea para comprobar que así no se puede ganar.

1. ♖g8! ♖g6 2. ♜f8 ganaría de modo análogo al diagrama anterior.

**1... ♗e6**

Aplicando desde el principio el sistema conocido y fácil de oposición por detrás.

En este caso se puede hacer primero ♖g6 o ♖f5, porque sobran tiempos, pero en el momento clave, cuando el alfil blanco se dirigiera a e7, el rey negro siempre debería estar a tiempo de llegar a e6.

**2. ♜f8 ♜f4 3. ♜b4 ♜h6 4. ♜d2 ♜g7**

El alfil tiene otra casilla.

**5. ♜e3**

Semizugzwang. El negro debe mover su rey, pero no pasa nada.

**5... ♗d6 6. ♜d2 ♗e6**

Hay que volver.

Es interesante ver que otras jugadas de rey perderían porque permitirían al rey blanco pasar al otro lado del peón.

6... ♗d5 7. ♗e7 ♗c6 (o bien 7... ♜e5 8. ♗f8!) 8. ♗e6 y una vez pasado al otro lado las blancas ganan.

La comprobación es sencilla y se la proponemos como **Ejercicio**.

**7. ♜c3 ♜h6**

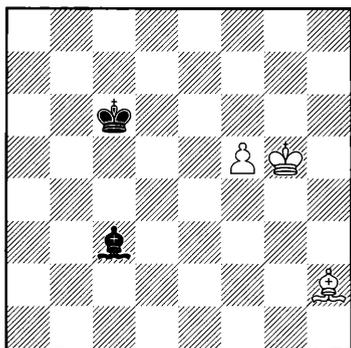
Tablas. No hay manera de progresar.

Las blancas no ganan porque su rey sólo controla una casilla de la diagonal corta.

## Final 36. La defensa frontal

Esta situación no se ha estudiado mucho, pero he detectado algunos errores en una serie de casos en que hay que acudir a ella. Podemos denominarla el **Cuarto Caso**.

Aprovechando que ya conocemos las situaciones básicas, comenzamos con una posición más alejada del momento clave:



**Diagrama 7.5**  
Kurajica – Markland  
Hastings, 1971

**1...♔d7?!**

El jugador de negras demuestra desconocer el método básico de hacer tablas, y se complica la vida.

1...♔d5! 2.♔g6 ♕e4 3.♖c7 ♔f3 4.♗d8 ♔g4= y el rey negro llega a tomar la oposición por detrás.

**2.♔g6 ♕e8!**

Ahora ya no había tiempo para llegar a g4, pero la posición es tablas.

Las negras pueden aplicar otro método de defensa menos conocido y más delicado, que conviene conocer para situaciones apretadas. El rey se dirige a la casilla g8.

**3.♗f4**

No serviría de mucho evitar el paso por f8 con el alfil porque las negras esperan 3.♗d6 ♗d4=

**3...♗d4?**

Pero las negras tampoco aciertan con el segundo método defensivo.

Debían jugar 3...♔f8! 4.♗h6+ ♔g8! y con el rey en esa casilla, las blancas no podrán ofrecer el segundo cambio de alfiles en g5, porque lleva a un final de peones de tablas. 5.♗g5 ♗d4 6.♗f6 Como siempre la oferta de cambio en la casilla delante del peón sólo sirve para obligar al alfil defensor a cambiar de diagonal. 6...♗f2 7.♗e5 ♗h4 8.♗f4 ♗d8 9.♗g5 Confirma las tablas, pero de todos modos, no hay progreso 9...♗xg5 10.♔xg5 ♔f7=

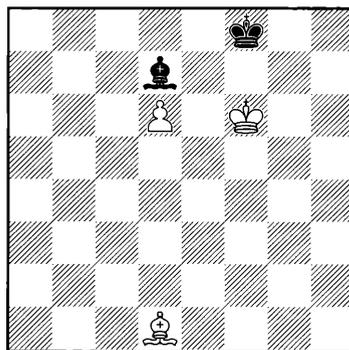
**4.♗h6!+-**

Y las negras abandonaron, tal vez porque

la partida se aplazó. En todo caso el procedimiento ya es fácil: 4...♔e7 5.♗g7 ♗c5 6.f6+-; 4...♗c3 5.♗g7 ♗b4 6.f6+-

**Conclusión: Tomar la oposición frontal, al lado de la casilla de coronación, da resultado si el peón no puede pasar a la sexta fila.**

### Repaso de temas variados



**Diagrama 7.6**  
Averbach, 1972

Esta es una posición interesante. Nos sirve para repasar algunos de los temas de los ejemplos anteriores, y nos permite observar algunos trucos bien conocidos.

**1.♗h5!?**

Única para intentar ganar. Si se permite ♔e8, el rey negro llega a d8 y las tablas son inmediatas.

**1...♗h3**

Ahora las blancas tienen dos intentos para ganar. En ambos casos las negras deben estar atentas.

**2.♔e5!?**

Este es el intento de ganar más peligroso. Las negras harán tablas si comprenden el plan de las blancas, y conocen el método defensivo de la oposición del rey por detrás. El plan de las blancas es llevar el rey a c7. La única medida defensiva eficaz para las negras es llevar el suyo a c5. Si bien les sobra tiempo, nunca lo harán si no lo comprenden.

**2.♗g6!?** Las blancas intentan ganar mediante el cambio del alfil en la casilla f5.

A pesar de su apariencia terrible, es fácil de neutralizar 2...♔d7! Única jugada. Observar que con peón de caballo esta posición sería más peligrosa, porque sería de zugzwang, dado que el alfil no puede ir a la diagonal corta. Ahora el alfil sí podría moverse por la otra diagonal. (2...♔g4? 3.♔f5! y el final de peones está ganado. 3...♔xf5 4.♔xf5 ♔f7 5.♔e5 ♔f8 6.♔f6+-) 3.♔f5 las blancas queman sus naves con esta jugada 3...♔e8!= Ahora el rey llega a la casilla negra y las tablas son obvias.

Tampoco pierde 3...♔c6, pero es importante señalar que con peón de caballo sí perdería la jugada correspondiente (es decir ♔a6). Comprobarlo, es un **Ejercicio** muy interesante.

### 2...♔d7?!

Esperando las negras pierden, aunque esta jugada no lleva todavía al desastre.

2...♔g7! Conociendo los **Finales 33 y 34**, se comprende que esta es la maniobra defensiva correcta para las negras.

### 3.♔d5 ♔a4?

Todavía no era tarde para llegar con el rey. 3...♔g7! (ahora ya única) 4.♔c5 ♔f6 5.♔b6 ♔e5 6.♔c7 ♔h3 (6...♔a4? por esta diagonal se pierde un tiempo y la partida 7.♔f3! ♔d4 8.♔c6+-) 7.♔e8 ♔d4! 8.♔d7 ♔f1 9.♔g4 ♔b5 10.♔f3 ♔c5= ¡Justo a tiempo!

### 4.♔c5 ♔d7 5.♔b6 ♔a4 6.♔c7+-

Ver el **Final 33**.



## 8. Alfil contra caballo con un peón

Los finales de alfil contra caballo son, después de los finales de torre, los más frecuentes (ver estadística), y muy interesantes desde el punto de vista estratégico, pero esto es cuando hay muchos peones.

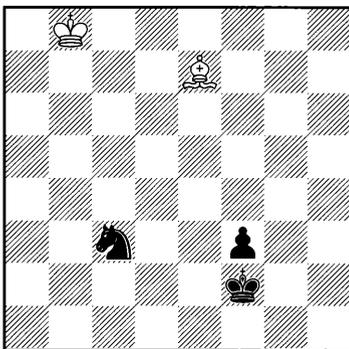
Por el contrario, las batallas teóricas de alfil contra caballo con un solo peón en el tablero, son menos interesantes desde el punto de vista de su aplicación práctica, en consecuencia este será uno de los capítulos más cortos.

El motivo de este escaso interés teórico es que la mayoría de las posiciones tienen una resolución sencilla, y en aquellas que no la tienen, es difícil establecer pautas que se cumplan a menudo. Podríamos decir que estos finales son mucho más tácticos, tal vez por la presencia del caballo o por el enfrentamiento de dos piezas diferentes.

### Sección 1. Caballo y peón contra alfil

Nos centramos primero en el caso del caballo y peón contra alfil, que es el más interesante. Llama la atención la facilidad con que el alfil hace tablas en comparación con el capítulo anterior. Esta impresión teórica queda confirmada por las estadísticas (en alfil y peón contra alfil el bando fuerte gana el 47% de las veces y aquí sólo el 25%). Esto es coherente con el hecho de que el alfil es una pieza más fuerte en el tablero abierto. El alfil pasa muchos más problemas cuando lucha contra el peón de torre, y sobre todo cuando una de las dos diagonales de control es muy corta.

#### Final 37. Peón central



**Diagrama 8.1**  
**Cheron**

Como ya hemos citado, en estos finales hay mucha táctica y pequeños detalles pueden

variar el resultado final. No se pueden extraer muchas conclusiones teóricas y el análisis de una sola posición nos debe bastar para observar las más importantes de ellas.

En este final, las posibilidades de tablas son grandes aún con el rey del bando débil alejado, sobre todo si el alfil tiene dos diagonales bastante largas. Una regla general es que si las dos diagonales del alfil alcanzan 5 casillas no necesita la ayuda de su rey y precisamente se puede perder si el propio rey estorba. El motivo es que el caballo es más torpe preparando los taponos, como veremos en este final, y eso da tiempo al alfil a elegir diagonal cómodamente.

Cuando una de las diagonales tiene 4 o menos casillas, el rey y el caballo pueden maniobrar para coparticipar. En ese caso el alfil necesita la ayuda de su rey, pero como

veremos en este ejemplo dicha ayuda puede llegar a tiempo, aunque el rey este muy lejos. A medida que una de las diagonales es más corta aumentan las posibilidades del bando del caballo.

Este ejemplo es un caso límite. Las blancas hacen tablas, pero si el rey blanco estuviera en a8 las negras ganarían.

**1. ♖c5+!**

El desempeño del alfil es completamente lógico, en su primera jugada se sitúa en la diagonal más larga.

Con **1. ♖h4+?** Colocando el alfil inmediatamente en la diagonal más corta (4 casillas) las blancas pierden porque son desalojadas antes de poder acercar su rey. 1... ♗g2 2. ♖c7 ♖e4 (Amenazando ♖g3) 3. ♖e1 ♖c5 4. ♖d6 ♖d3 5. ♖h4 ♖h3! El caballo controla dos casillas y el rey otras dos (lo máximo que pueden controlar de una misma diagonal) y el alfil debe retirarse. Este recurso del bando fuerte no sería posible en una diagonal con cinco casillas.

**1... ♗e2 2. ♖g1!**

Una jugada muy difícil que sólo se puede justificar mediante el análisis. El objetivo es acercar el rey rápidamente a través de la casilla c7, lo que no era posible inmediatamente a causa de un detalle táctico, la maniobra ♖d5-♖e3. Veámoslo:

**2. ♖c7?** ♖d5+ 3. ♖d6 ♖e3+;

Si **2. ♖c8?** ♖d1! 3. ♖g1 ♖f2 4. ♖d7 el rey no llega a tiempo 4... ♗f1 5. ♖h2 ♖g4 6. ♖g3 (6. ♖d6 ♖e3+ ) 6... ♗g2 7. ♖h4 ♖h3! 8. ♖e1 ♖e5+ 9. ♖e6 ♖d3 cubriendo con el rey y el caballo las 4 casillas de la diagonal corta.

**2... ♖d1**

Maniobra necesaria para sacar al alfil de la diagonal larga. El caballo se dirige a la casilla f2.

**3. ♖c7!**

Este acercamiento del rey es necesario como se verá en las variantes siguientes.

**3... ♖f2 4. ♖h2!**

Absolutamente imprescindible, para elegir diagonal con el alfil dependiendo del salto de caballo.

**4. ♖d6?** ♗f1 5. ♖h2 ♖d3 6. ♖g3 ♗g2 7. ♖h4 ♖h3 de nuevo controlando las 4 casillas.

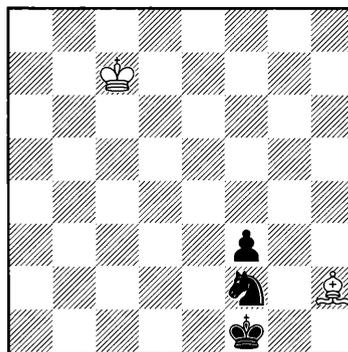
**4. ♖d7?** ♗f1 5. ♖h2 ♖g4 6. ♖g3 (6. ♖d6 ♖e3 7. ♖g3 ♖f5+ ) 6... ♗g2 7. ♖e1 ♖e5+! 8. ♖e6 ♖d3 9. ♖h4 ♖h3+ A riesgo de ser pesado, insisto en señalar que las blancas controlan las 4 casillas de la diagonal corta.

**4... ♗f1**

El traslado lógico del rey al lado contrario del peón. Otras jugadas tampoco son suficientes, aunque es necesario estar muy atento.

**4... ♖g4 5. ♖g1!** Esta es una de las claves. Si el caballo sale a g4 el alfil puede regresar a la diagonal larga.

**4... ♖h3 5. ♖g3!** Y esta es la otra. Con el caballo mal colocado en h3 a las negras les falta un tiempo para copar todas las casillas del alfil en la diagonal corta. 5... ♖f4 6. ♖d6 ♖h5 7. ♖h4 ♖g7 8. ♖e5!= Llegando justo a tiempo de impedir el golpe demoledor ♖f5.



**Diagrama 8.2**

**5. ♖e5!**

Curioso, pero lógico y necesario.

Ahora que el rey negro ha abandonado el control de e3, el alfil blanco se dispone a instalarse de nuevo en la diagonal más larga por el otro lado. A cada una de las otras jugadas, las negras tendrían éxito en desalojar el alfil. Ponemos una variante como ejemplo: 5. ♖c6 ♖g4 6. ♖d6 ♖e2 (para cubrir en e3) 7. ♖g3 ♖e3 seguido de ♖f5 desalojando el alfil.

Es un interesante y útil **Ejercicio** comprobar cualquiera de las otras en las que se tengan dudas.

**5... ♖g4 6. ♖d4 ♖e2 7. ♖g1! ½-½**

Este magnífico estudio nos permite extraer

algunas ideas interesantes. Con un solo ejemplo tal vez sería excesivo darles el calificativo de concluyentes, pero el análisis de posiciones similares las confirma.

### Conclusiones:

- 1) Si el alfil dispone, para detener el peón, de 2 diagonales de 5 casillas, no necesita la ayuda de su rey.
- 2) Si la diagonal más corta es de 4 casillas, el alfil puede ser desalojado de las diagonales de control del peón. Desalojar el alfil cuesta un gran esfuerzo. Por eso el rey defensor debe estar muy lejos para perder la partida.
- 3) Si la diagonal corta tiene menos casillas, las posibilidades de ganar aumentan.

## Final 38. Peón de torre

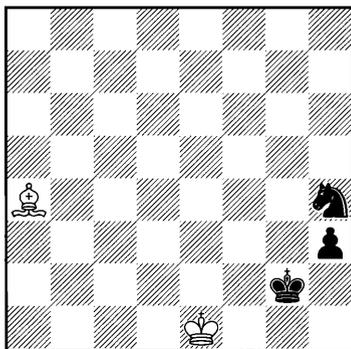


Diagrama 8.3  
Lloyd, 1860

El alfil tiene más dificultades en la lucha contra el peón de torre, lo cual es lógico, puesto que una de las diagonales puede ser muy corta o incluso llega a desaparecer, con el peón en séptima. Además el final con el peón de torre se produce a menudo en la práctica, y existe un recurso inesperado que conviene conocer.

Las negras amenazan colocar el rey en g1 y el caballo en g2, cerrando la única diagonal. La posición blanca parece desesperada, pero hay un recurso oculto.

1.♔d7!

Es preciso obligar al peón a avanzar a la

séptima fila para poder aplicar el recurso clásico de este final.

1.♔c6+ ♖g1 2.♔d5 ♜g2+- y el peón corona

1...h2 2.♔c6+ ♖g1

2...♜f3+ 3.♔e2=.

3.♔h1!

Única ante ♜g2.

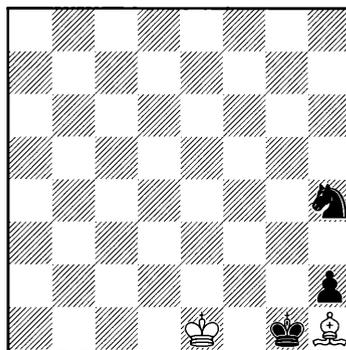


Diagrama 8.4

3...♔xh1

Tampoco sirve 3...♜g2+ 4.♔e2 ♜f4+ 5.♔e1= Ahora el rey negro no puede salir del rincón, debido a la característica del caballo de no poder perder un tiempo.

Pero ¿donde llevar el rey blanco? Para simplificar el cálculo, se puede acudir a la regla de que hay que llevar el rey a una casilla del mismo color que el caballo, en ese caso el caballo al aproximarse dará jaque, y no podrá nunca controlar la casilla del otro color.

4.♔f2!

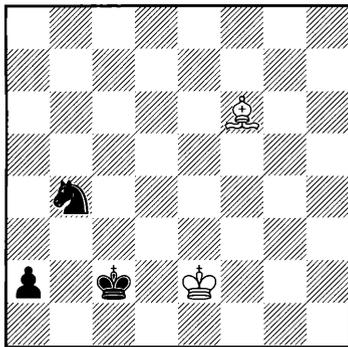
Ahora el rey no podrá salir.

Por el contrario 4.♔f1? ♜f5 5.♔f2 ♜g3+- lleva rápidamente al zugzwang.

4...♜f3 5.♔f1 ♜d2+ 6.♔f2 ♜e4+ 7.♔f1 ½-½

Brillante. En base a este impactante final artístico de Lloyd, es fácil caer en el error de que el final con el peón de torre es siempre tablas, pero esto sólo es así si el rey defensor está lo bastante cerca. Veamos el siguiente ejemplo.

## Con el rey defensor más lejos



**Diagrama 8.5**  
**Stein – Dorfman**  
USSR, 1970

Al elegir una posición de una partida viva, queremos también mostrar lo poco conocido que es este final, a pesar de su importancia teórica.

La diferencia de este diagrama con el anterior es la posición más alejada del rey defensor. Eso permite a las negras maniobrar para atrapar el alfil sin dejar al rey blanco alcanzar la posición salvadora.

**1... ♖d3**

Se amenaza ♜b2.

**2. ♙a1 ♜b2**

Si miramos el diagrama del ejemplo anterior la posición parece la misma..., pero no es igual. El rey blanco está un poco más lejos y con juego exacto las negras pueden impedir que encierre a su rey.

**3. ♗e1**

A 3. ♗e3 debe seguir 3... ♜a4! 4. ♗d4 (4. ♗e2 ♗c1 llega a la posición de la jugada 4 de la variante principal) 4... ♗b1 5. ♗d3 ♜c5+ (5... ♗xa1? 6. ♗c2=) 6. ♗c3 (6. ♗d2 ♜b3+) 6... ♗xa1 y como se ve el rey no puede llegar a la casilla bloqueadora del mismo color que la que ocupa ahora el caballo. 7. ♗c2 ♜b3—

**3... ♜a4!**

La partida siguió 3... ♗b1? 4. ♗d2 ♜ y como sabemos por el estudio de Lloyd ahora si es tablas. 4... ♗xa1 5. ♗c1! ♜c4 6. ♗c2.

**4. ♗e2 ♗c1**

Con esta pérdida de tiempo las negras mantienen sus piezas en las casillas ideales (el rey al lado de b1, y el caballo a un paso

de b2, pero también listo para trasladarse a b3 con algún jaque por el camino). Pero lo malo es que el rey blanco tiene que abandonar su más flexible casilla que es e2 y las alternativas tienen inconvenientes.

**5. ♗e1**

Con otras jugadas las variantes son más cortas.

5. ♗d3 ♗b1 6. ♗d2 (Al rey blanco le hubiera gustado jugar ♗d1) 6... ♜b2 ♜ Posición después de la jugada 8; 5. ♗e3 ♗b1 6. ♗d3 (6. ♗d2 ♜b2 ♜) 6... ♜c5+! Y estamos en la variante a la jugada 3.

**5... ♜c5! 6. ♗e2**

Si el alfil sale 6. ♙g7, ahora el caballo cierra la diagonal con ganancia de tiempo 6... ♜d3+ 7. ♗e2 ♜b2—

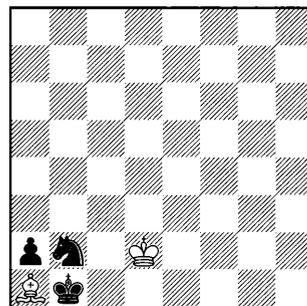
**6... ♗b1**

Y es de especial importancia que el rey no pueda ir a la casilla más flexible d2.

**7. ♗d1**

7. ♙g7 ♜a4—

**7... ♜d3 8. ♗d2 ♜b2 ♜**



**Diagrama de análisis 8.6**

Todas las maniobras previas de las negras iban dirigidas a llegar a esta posición de zugzwang.

**9. ♗c3 ♗xa1 10. ♗c2 ♜d3—+**

**Conclusión: Con peón de torre el bando del caballo tiene buenas posibilidades de ganar, pero si su rival tiene el rey cerca, no debe precipitarse en expulsar al alfil del rincón.**

## Sección 2. Alfil y peón contra caballo

Si es el caballo la pieza que lucha contra el peón, las cosas están mucho peor para su bando. Esto de nuevo es coherente con la movilidad de ambas piezas en un tablero abierto. Podemos diferenciar tres casos:

**Primer caso:** El rey del bando débil logra situarse delante del peón, y en casilla de color contrario al alfil. En ese caso las tablas son casi seguras (la única excepción es cuando el caballo está atrapado). Este caso no necesita ejemplos.

Si el rey no puede situarse delante, entonces es el caballo el que debe bloquear el peón. En ese caso necesita la ayuda de su rey. Si el rey defensor está lejos, el caballo será expulsado del bloqueo al peón (excepto algún doble afortunado).

**Segundo caso:** El rey y el caballo controlan a la vez una casilla de paso del peón, de color contrario al alfil. Este caso parece dar una gran seguridad al bando defensor, pero hay muchas posiciones de zugzwang, con el peón en séptima, y alguna con el peón en sexta.

**Tercer caso:** El caballo controla una casilla de paso del peón y su rey le apoya de algún modo, pero sin tener una posición de bloqueo firme. En este caso, todo depende de si el caballo puede ser desalojado, por medios puramente tácticos, que a veces son bastante complicados. Normalmente para conseguirlo hace falta la ayuda del zugzwang.

### Final 39. Peón en séptima

Zugzwang, ahogado o jaque continuo

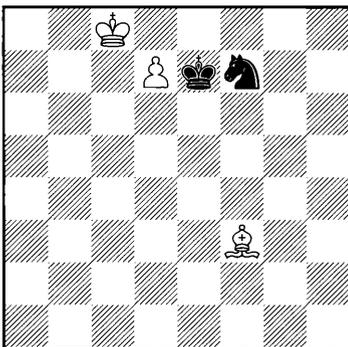


Diagrama 8.7

En la posición del diagrama, las negras parecen tener una buena defensa gracias al control simultáneo de la casilla d8 por parte del rey y el caballo, pero esa impresión es falsa.

En realidad su mejor esperanza de tablas es la amenaza del jaque en d6.

**1. ♖c7!**

Evitando la amenaza de tablas.

La inmediata 1. ♗d5? atacando el caballo sería un grave error por 1... ♗d6+ 2. ♖c7 ♗e8+ 3. ♖c8 ♗d6+=.

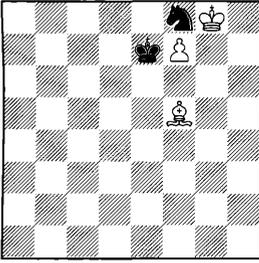
La única otra jugada que gana es 1. ♗c6! que evita los jaques en e8 y b5.

**1... ♗d8 2. ♗d5+-**

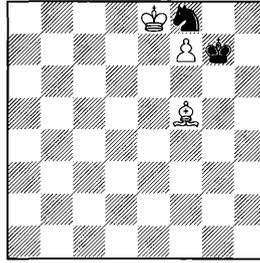
El zugzwang lleva a la pérdida inmediata del caballo.

Como **Ejercicio** recomendado le propongo observar atentamente la siguiente serie sobre el bloqueo del caballo, y comprobar sus enunciados. De este modo fijará el conocimiento de estas posiciones.

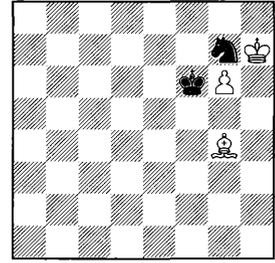
## Serie del bloqueo del caballo



**Blancas ganan,  
juegue quien juegue**



**Tablas,  
juegue quien juegue**



**Blancas ganan,  
juegue quien juegue**

**Conclusión:** Con el peón en séptima la defensa pasiva suele perder por culpa del zugzwang. Las tablas se pueden conseguir mediante uno de estos dos recursos:

- 1) El jaque continuo del caballo.
- 2) El ahogado si el peón está cerca de la banda.

Con el peón más atrás, si el rey y el caballo controlan la casilla delante del peón, de color contrario al alfil, no es posible conseguir el zugzwang. Llegamos entonces a un tipo de posiciones donde sólo son interesantes aquellas en que el caballo controla el paso del peón desde una posición precaria. Aquí el zugzwang es un elemento orientador, pero es imposible establecer una regla general, hay que calcular en cada caso.

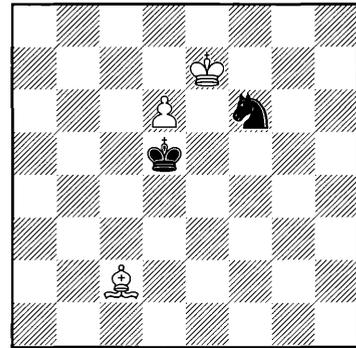
Por ese motivo presentamos un solo ejemplo que sirve de orientación, aunque no permite extraer conclusiones teóricas.

### Final 40. Control del caballo desde posición precaria

(Ver el diagrama siguiente, 8.8)

**1. ♖b3+ ♜c5**

Si 1... ♜e5 2. ♖e6. El zugzwang ya se ha logrado.



**Diagrama 8.8**  
Bron, V 1955

**2. ♖a2**

Otras jugadas de alfil también ganan, pero 2. ♜e6? permite al caballo cambiar de posición y entonces el zugzwang ya no será posible. 2... ♖h7! 3. ♜e7 ♖f8= Ahora el rey negro se dispone a moverse alrededor del peón. 4. ♖c2 ♜c6 y ahora:

A) 5. ♖b1 ♜d5! (5... ♜c5? 6. ♖e4 zugzwang) 6. ♖d3 ♜c6!=

B) 5. ♖a4+ 5... ♜c5 6. ♖e8 ♜d5 7. ♖f7+ ♜c6 8. ♖h5 ♜c5!= (pero no 8... ♜d5? 9. ♖f3+ ♜e5 10. ♖e4 ♖+-).

**2... ♜c6**

2... ♖g4 3. ♖b1 ♖f6 4. ♖e4+- ♖g8+ 5. ♜d7 ♖f6+ 6. ♜e6 igual a la posición final.

**3. ♜e6 ♖h7**

3... ♜c5 4. ♖b1 (O 4. ♖d5 ♖h7 5. ♜e7).

**4. ♖d5+ ♜c5 5. ♜e7 ♖f6**

5... ♖f8 6. ♖e4 ♖+- es otra posición de

zugzwang que también gana.

6. ♗f3 ♖g8+ 7. ♘e6 ♗f6 8. ♗e4!+-

¡Zugzwang!

En este tipo de situaciones la única conclusión eficaz es que no se pueden extraer reglas teóricas.

Es preciso calcular bien, y muy útil pensar en términos de búsqueda de posiciones de zugzwang.

## **9. Alfil y dos peones contra alfil, de distinto color**

Junto con el capítulo de finales de torres, este es uno de los dos más importantes del libro. Los finales de alfiles de diferente color se producen relativamente a menudo en la práctica, posiblemente por la tendencia del jugador en inferioridad a buscar su salvación en finales que se consideran tablíferos. Pero en este caso hay razones más importantes que su frecuencia para recomendar su estudio:

**a)** En primer lugar pueden ser analizados con mucha profundidad y por lo tanto su estudio teórico está muy desarrollado.

**b)** Tienen una técnica muy particular, con la cual hay que familiarizarse, y podríamos decir que en muchas posiciones, las decisiones correctas son poco intuitivas. Naturalmente esta es una apreciación que se puede considerar subjetiva, pero quiere decir que, como mínimo, son difíciles de intuir si no se conocen las ideas básicas.

**c)** Puesto que los recursos defensivos son bien conocidos y apenas hay posibilidad de contraataque, se puede planificar con gran claridad y profundidad, lo cual, además de permitirnos tomar buenas decisiones de simplificación, hace de estos finales un buen campo de entrenamiento.

**d)** Por último, el estudio de las posiciones teóricas, nos permitirá conocer ideas que son aplicables en finales con muchos peones.

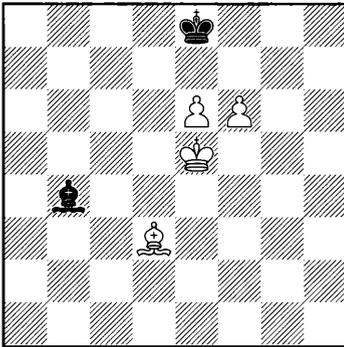
En resumen, saltarse este capítulo, o prestarle escasa atención, sería un grave error, porque es uno de los que le pueden dar más puntos en la práctica.

En los finales de alfiles diferentes pasamos directamente al estudio de las posiciones con dos peones de ventaja. Los finales con un solo peón son muy sencillos, todo depende de si el alfil del bando débil puede controlar o no, una de las casillas por las que ha de pasar el peón.

Dividiremos el material en posiciones con los dos peones separados y posiciones con los dos peones ligados. El caso con los dos peones doblados es demasiado claro: si el alfil y el rey controlan una casilla por delante de los peones será tablas; si no lo consiguen, el primer peón costará el alfil y el segundo coronará.

### **Sección 1. Peones ligados**

Al contrario de los finales con cualquier otra pieza, donde dos peones ligados son una fuerza arrolladora, en los finales de alfiles de distinto color, las posibilidades de tablas son altas, porque se pueden bloquear los peones, o bien entregar el alfil por ambos. Comenzaremos el estudio con los peones muy avanzados e iremos moviéndolos hacia atrás.

**Final 41. Peones en la sexta fila****El alfil por delante****Diagrama 9.1**

Con los peones en la sexta fila normalmente se gana, y el procedimiento es bastante sencillo, pero merece la pena observarlo para comenzar a familiarizarse con la técnica de este final.

El alfil negro impide el avance del peón a e7 (en cuyo caso se entregaría por los dos peones), y en caso del avance f7, ambos peones quedarían bloqueados en casillas del color de su alfil, dicho bloqueo es imposible de romper y es una de las marcas de fábrica de los finales de alfiles de distinto color. En este avance no hay ni que pensar. Por lo tanto las blancas deben mantener los peones en la sexta fila y preparar el avance e7 en el momento adecuado.

**1. ♖b5+**

El plan puede dividirse claramente en dos pasos:

**1) Se da jaque con el alfil y se obliga al rey a definirse...**

**1... ♔d8**

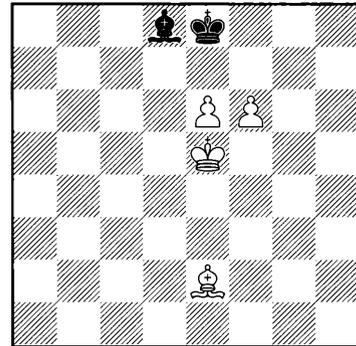
En caso de 1... ♔f8 las blancas aplican el mismo plan rodeando con el rey por el otro lado 2. ♔d5 ♖a3 3. ♔c6 ♖b4 4. ♔d7 ♖c5 5. e7+

**2. ♔f5 ...y**

**2) El rey del bando fuerte rodea por el lado contrario al elegido por el rey rival.**

Este plan no podría llevarse a cabo si el rey negro ocupara f8 y el alfil negro d8, pero en ese caso bastaría con perder un tiempo y el negro estaría en zugzwang, como vemos en el siguiente diagrama.

**2... ♖c5 3. ♔g6 ♖b4 4. ♔f7 ♖c5 5. e7+ 1-0**

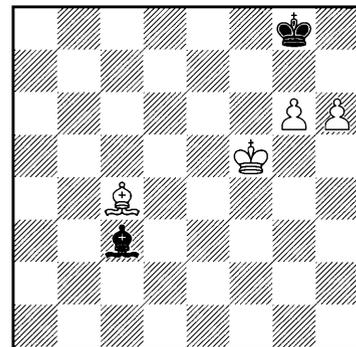
**Diagrama 9.2**

La posición del alfil del bando débil por delante es un recurso útil con los peones en la quinta fila, como veremos pronto, debido al ataque contra el peón de f6, pero aquí es insuficiente debido al zugzwang.

**1. ♖b5+ ♔f8 2. ♔f5!**

Zugzwang, a la siguiente jugada el peón avanzará a e7, porque una de las dos piezas negras abandonará el control de esa casilla.

¿Podemos sacar la conclusión de que con dos peones ligados en sexta se gana siempre? Aún no. Existe una excepción.

**Peones de torre y caballo****Diagrama 9.3**

Esta es la única excepción con dos peones ligados en la sexta fila. Observemos las circunstancias: peones de caballo y torre y alfil defensor en la gran diagonal.

**1...♔f8!**

Esta vez no se trata de temas de ahogado, tan queridos por los peones de la banda. El rey negro elige este lado porque el rey blanco no puede rodear por el otro. Si 1...♔h8?? Las blancas ganarían con la maniobra habitual. 2.♔e6 ♖b2 3.♔f7+-

**2.♔e6 ♖b2**

Basta con esperar. Por lo tanto tablas.

**Conclusión: Dos peones ligados en sexta ganan siempre, excepto la pareja de peones de torre y caballo contra el alfil situado en la gran diagonal.**

## Final 42. Peones en la quinta fila o más atrás

El diagnóstico del final cambia, si los peones están más atrás de la sexta fila. En ese caso el bando débil logra tablas si alcanza la posición defensiva correcta.

### El método ganador

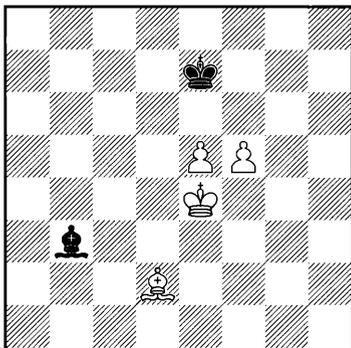


Diagrama 9.4

En la posición del diagrama el alfil negro está situado en la diagonal mala. A pesar de que controla e6, no puede impedir una maniobra similar a la de los peones en sexta, que estudiaremos con más detenimiento.

En el próximo ejemplo veremos el sistema defensivo correcto.

**1.♗g5+!**

El primer paso del plan es dar jaque para obligar al rey negro a definirse, pero no es indiferente darlo desde un lado o desde otro. Es preciso dar el jaque por este lado para que el alfil controle las dos casillas delante de sus peones cuando avance el peón de rey.

1.♗b4+?! Es un error, que si se insiste en el mal procedimiento, lleva a las tablas. 1...♔f7! 2.♔d4? Todavía era posible regresar al plan correcto (2.♗e1! y ♗h4) 2...♗c2! Las negras deben aprovechar esta oportunidad para desorganizar los peones blancos, ahora que no están todavía en condiciones de avanzar. 3.e6+ (3.f6 ♔e6 con bloqueo inexpugnable) 3...♔f6 los peones blancos están atacados 4.e7 ♔f7 5.♔e5 ♗a4 y las piezas negras no pueden ser desalojadas de sus posiciones de bloqueo.

**1...♔d7**

1...♔f7 2.♔d4 El rey da la vuelta por la izquierda para apoyar la casilla e6 desde d6. 2...♗a2 (Hay que esperar porque si 2...♗c2?! 3.e6+! y el rey no puede meterse entre los peones. Esto es lo que han prevenido las blancas colocando el alfil en g5. 3...♔e8 4.f6+-) 3.♔c5 ♗b3 4.♔d6 ♗a2 5.e6+ ♔e8 6.f6+-.

**2.♔f4**

Y ahora el rey da la vuelta por la derecha para apoyar la casilla e6 desde f6.

2...♗a2 3.♗h4 ♗f7 4.♔g5 ♔e7 5.♔h6+ ♔d7 6.♔g7 ♗d5 7.♔f6 ♗b3 8.e6+ ♔e8 9.♔e5 seguido de f6 y con los dos peones en sexta ya sabemos que se gana.

### El sistema defensivo

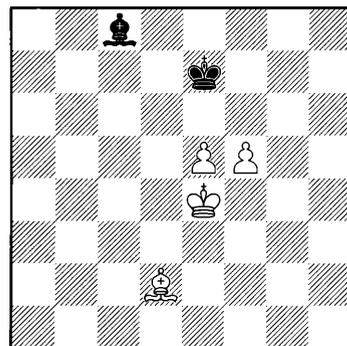


Diagrama 9.5

Aquí el alfil está en la diagonal correcta. Desde c8 (o d7) ataca f5 e impide tanto e6, a la que seguiría el sacrificio, cómo las maniobras de rodeo del rey.

1. ♖g5+ ♜f7!

Manteniendo el control doble de e6.

2. ♜f4 ♗d7

Las blancas no pueden hacer nada para progresar. Por consiguiente es tablas.

Con este ejemplo hemos aprendido un recurso defensivo muy importante, que puede aplicarse contra peones en quinta, pero también en filas más atrasadas. Observar que el alfil detiene los peones, pero puede ser obligado a entregarse por ellos, lo cual puede ser importante en finales con más peones.

### Peones en cuarta

Con los peones en la cuarta fila, la forma de hacer tablas sigue siendo la misma que en quinta: colocar el rey enfrente de los peones y el alfil por delante evitando el avance de uno y atacando al otro.

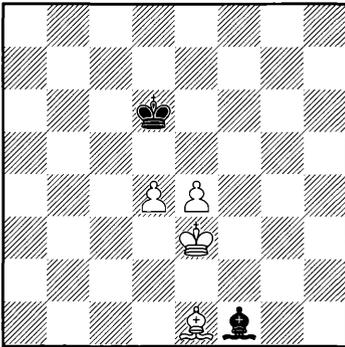


Diagrama 9.6  
Tarrasch, 1921

Lo que da más opciones al bando defensor, es que tienen la oportunidad de conseguir la posición defensiva correcta contra los peones en la cuarta, o si no en la quinta, pero no siempre es posible, y en algunas posiciones en que sí lo es, como en esta, hay que ser muy cuidadoso para conseguirlo.

1... ♗c4!

Única jugada. Las negras no pueden conseguir la posición defensiva contra los peones en la cuarta, puesto que necesitarían su alfil en c6 o b7, y no hay tiempo para lograrlo, por lo tanto deben prepararse para conseguir la posición defensiva cuando los peones lleguen a la quinta, en cuyo caso las casillas correctas para el alfil son f7 y g8. Sólo esta jugada lo logra. Si 1... ♗b5? 2. ♗b4+! Y el rey negro tiene que obstaculizar a su alfil 2... ♜d7 3. d5+—

2. ♗g3+ ♜c6!

Hay que impedir d5 hasta que el alfil esté en f7. Veamos que todas las alternativas fallan:

2... ♜d7? 3. d5+— 2... ♜e6? 3. ♗f4! (también ganan otras jugadas de alfil, pero no 3. ♜d2? ♗b5! 4. d5+ ♜e7 5. ♜e3 ♗e8! Seguido de ♗f7 y el alfil alcanza la posición defensiva ideal=) 3... ♗b3 (3... ♗a2 4. ♜d2) 4. ♜d3 ♗a2 5. ♜c3 ♜ seguido de ♜b4, ♜c5 y d5.

3. ♜f4 ♗f7 4. ♜e5 ♜d7 5. d5 ♗g6

No es necesario, pero es más sencillo tocar el peón, para dificultar las maniobras de las blancas.

6. ♜d4 ♗h7 7. e5 ♗g8 y por fin las negras han logrado la deseada posición defensiva.

### Conclusiones:

- 1) Con dos peones en quinta o más atrás, el bando débil hace tablas si consigue la posición defensiva correcta.
- 2) Dicha posición consiste en tener el rey enfrente de los peones, y el alfil en la diagonal que controla la casilla de avance de uno de ellos y ataca al otro.
- 3) La ventaja si los peones están más atrás es que hay más ocasiones para conseguir la posición defensiva.

### Final 43. Una pareja de peones muy especial. El cajón

Ya en el ejemplo anterior hemos visto que a veces es difícil montar la posición defensiva, y por unos momentos hemos visto también que la posición de los peones en diferentes filas, puede ser molesta para el bando defensor, si se mantienen en casillas del color del alfil

contrario e impiden el bloqueo.

Pero lo que pocos jugadores conocen es que existen una pareja de peones que puede dar muchos problemas si no son controlados desde el principio.

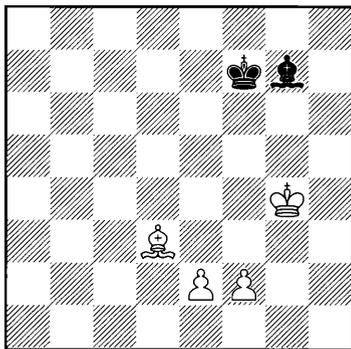


Diagrama 9.7

Aunque es poco frecuente, merece la pena analizar esta posición por su condición de excepción extraordinaria, que nos permite descubrir nuevas ideas. Las blancas ganan de manera forzada a pesar de que sus peones están en segunda. ¿Cómo es posible?

Primero es importante observar que la pareja de peones e-f (o bien c-d), pueden dejar al alfil de la gran diagonal sin juego, colocándose uno en f4 y otro en e5. Si dejamos los peones en las mismas casillas y cambiamos el color de ambos alfiles, las negras harían tablas en casi cualquier posición.

Segundo, las piezas negras están mal colocadas y no tienen tiempo de alcanzar la posición defensiva ideal contra los peones en la cuarta fila, que sería rey en f6 y alfil en d6-c7-b8 (concretamente, les falta un tiempo).

Una vez que no se consigue la posición defensiva contra los peones en cuarta, hay que

prepararse para lograrla contra los peones en quinta, que sí es posible, pero veremos que pasa entonces.

1.f4 ♖f8 2.e4 ♜e7

2...♗d6 3.e5.

3.♗c4 ♗g7 4.e5

Las negras han conseguido la posición defensiva contra los peones en quinta, pero estos peones no tienen intención de avanzar a quinta todavía. Fijarse bien en la torpe posición del alfil negro. Resulta que esta estructura de peones gana siempre, independiente de a quien le toque y donde estén los alfiles. Sólo se necesita que el rey este defendiendo los peones. El motivo es que construyen una especie de cajón, que limita gravemente la movilidad del alfil, pero por otro lado el alfil debe quedarse dentro del cajón, porque si no, no alcanzaría la posición defensiva eficaz contra los peones en quinta.

4...♗h6

Es lo más resistente, al molestar un poco el avance del rey blanco.

5.♗b3⊙ [5.f5?? ♗g7=] 5...♗g7 [5...♜f8 6.f5+-] 6.♜g5 ♗h8 7.♜g6 ♜f8 8.♜h7 ♗g7 9.♗c4⊙

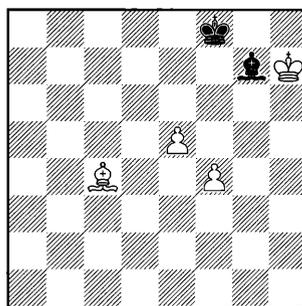


Diagrama de análisis 9.8

Tremendamente gráfico. Se pierde el alfil.

## Sección 2. Peones separados. Los tres casos de tablas

Para el caso de los peones separados ha sido de especial utilidad el trabajo analítico de Andre Cheron y de Jonathan Speelman en su libro "Analysing the endgame".

El final con los dos peones aislados es más frecuente y bastante más complejo que el anterior. Existe una regla muy conocida: **Las posibilidades de ganar aumentan con el grado de separa-**

**ción de los peones.** Pero sistematizar y recordar todos los casos es difícil.

Con los siguientes ejemplos vamos a tratar de dar una guía de todo el territorio, que pueda servir para orientarnos en él, siempre que mantengamos mucha atención a las particularidades de la posición.

En la primera parte nos vamos a ocupar de los tres casos claros de tablas. Conocidos estos tres casos, si la posición que se nos presenta no está en ellos, estamos obligados a una evaluación más fina, y a reglas más particulares, que abordaremos en la segunda parte.

El **Primer Caso** de tablas es evidente, aunque no automático: se trata de la situación en que uno de los dos peones es el peón de torre malo (respecto al alfil). En este primer caso no importa la separación ni el grado de avance de los peones, las tablas sólo dependen, de que el bando defensor pueda llevar su rey al rincón y entregar su alfil por el otro peón. Los otros dos casos los presentaremos con más detalle en los siguientes diagramas.

## Final 44. Peones separados por una columna

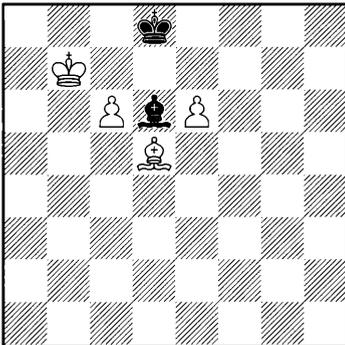


Diagrama 9.9

El procedimiento defensivo es simple: el rey espera y el alfil mueve controlando siempre la casilla de avance apoyada por el rey contrario.

1. ♖b3 ♗f4

ó ♗e5, ó ♗g3, ó ♗h2.

2. ♜b6

2.c7+ ♗xc7 3.e7+ ♜xe7 4.♜xc7= gana el alfil, pero no la partida. Esta conclusión es interesante para el caso de que existan más peones en el tablero.

2... ♗d6 3.♜b5 ♗c7 4.♜c4 ♗d6 5.♜d5 ♗c7 6.♜e4 ♗d6 7.♜f5 ♗c7 8.♜f6 ♗d6 9.♜f7 ♗b4!

Ahora hay que moverse por la otra diagonal. Las tablas son evidentes.

### Segundo Caso de Tablas:

**Cuando los peones están separados por solo una columna, la posición es siempre**

tablas, una vez que las dos piezas negras ocupan las posiciones de bloqueo correctas.

## Final 45. Peones controlados en una misma diagonal

### Tercer Caso de Tablas:

**No importa la distancia a la que estén los peones, si el alfil los para en la misma diagonal y tiene al apoyo del rey para mantener el bloqueo, es tablas.**

El procedimiento defensivo es también muy simple:

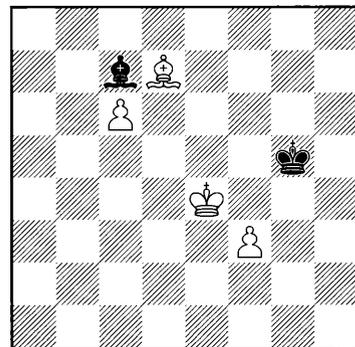


Diagrama 9.10  
Averbach, 1972

1. ♜d5

Merece la pena observar que esta misma

posición, intercambiando la situación del rey y el alfil negros, se ganaría fácilmente comenzando con f4 y ♖f5. Ahora, el intento de dar la vuelta con el rey es fácilmente neutralizado.

1...♗f6!

Impidiendo el paso del rey a e6.

2.♙c5 ♗e7 3.♙b5 ♘f4 4.♙b6 ♗d8 ½-½

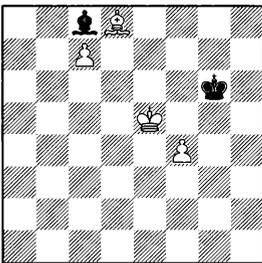
Para este sistema defensivo del rey, que impide el paso de su colega desde lejos, utilizaremos la expresión: **Mantener la zona**. Diremos que el rey negro mantiene la zona en

este ejemplo.

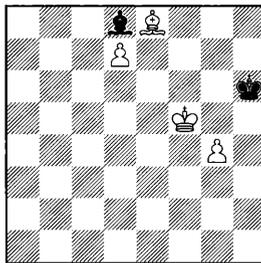
Para asegurarse de que este mecanismo defensivo funciona, sólo es necesario observar la coordinación del rey y el alfil y comprobar si pueden controlar simultáneamente las casillas de avance de los peones cuando las apoya el rey del bando fuerte.

Sin embargo, para ayudar a fijar las ideas y para evitar algunos malentendidos bastante frecuentes vamos a observar una serie de diagramas, compararlos con el 9.10 y reflexionar sobre ellos.

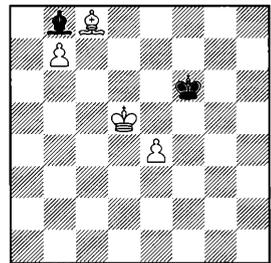
### Dos peones parados en la misma diagonal. Serie Primera



Las negras pierden porque su rey no puede **Mantener la zona** (necesitaria la casilla d9)

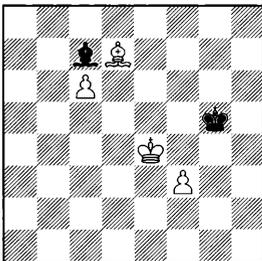


Lo mismo que el anterior.

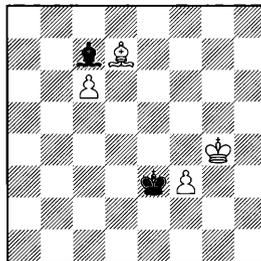


Aquí son tablas, porque el alfil se basta para impedir el paso del rey por a7 (Excepción del peón de caballo).

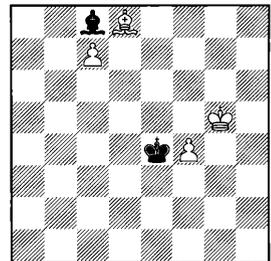
### Dos peones parados en la misma diagonal. Serie Segunda



Es el diagrama 9.10. Tablas como ya hemos estudiado.



El rey negro **Mantiene la zona por fuera**. Es tablas también.



Con el peón en séptima tampoco se puede **Mantener la zona por fuera**. Pero para ganar se precisa el traslado del alfil a e5 y un sutil zugzwang. Comprobarlo es un interesante **Ejercicio**.

## Sección 3. Peones separados por dos columnas

Si el conocimiento teórico de un jugador llega hasta aquí, ya tiene una buena base para jugar razonablemente los finales de alfiles de distinto color. Incluso es posible que juegue correctamente las posiciones de estas últimas secciones. Sin embargo sabiendo unas pocas cosas más, lo haría con mucha más confianza y mejoraría su arsenal de ideas para enfrentarse a finales con muchos peones. Como veremos algunos de los procedimientos técnicos son impactantes.

Por supuesto a partir de ahora nos ocuparemos de las posiciones que no entran en los casos de tablas estudiados en la anterior sección. Ya hemos dicho que a mayor separación de los peones, mayores posibilidades de ganar.

Precisamente dividimos el estudio según el número de columnas entre los peones. En esta sección nos ocupamos de los peones separados por dos columnas y en la próxima los separados por tres.

### Final 46. El método ganador

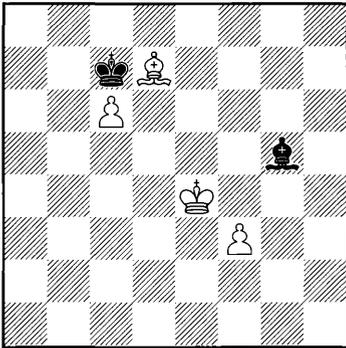


Diagrama 9.11

En todos los finales de esta sección el método ganador es siempre el mismo. Por eso utilizaremos este primer caso más sencillo para ilustrarlo.

Dicho método se puede enunciar así:

**Mientras el alfil se ocupa de defender los peones, el rey tratará de internarse para apoyar el peón bloqueado por el alfil.** En consecuencia las posibilidades defensivas se basan en dos recursos: Impedir el paso del rey o bien apoyar el bloqueo del alfil con el rey.

La misma posición del diagrama 9.10, intercambiando las posiciones del alfil y el rey negros, nos sirve para ilustrar una de las posiciones ganadoras.

**1.f4**

El peón supera la diagonal que controla los

dos, pero en este caso el bloqueo era ficticio y podía romperse ahora o más adelante. Otras jugadas como  $\text{c}\text{f}5$  también ganan. Es típico de los finales de alfiles de diferente color, que el resultado no sea una cuestión de tiempos.

**1...g4 2.gd5**

Las blancas inician la segunda fase del plan, que es la central en estas situaciones, pasar con el rey para apoyar el avance de su peón f, que es el que detiene el alfil.

**2...gd8 3.g6**

El rey se dirige a apoyar los próximos avances del peón f.

**3...g4 4.f5 gd8 5.f6 g5 6.gf5 gh6 7.gg6 gf8 8.gf7 gh6 9.gg8 1-0**

Ahora el rey apoya el avance a f8. Si las dos piezas negras lo controlan dejarán sin vigilancia al otro peón.

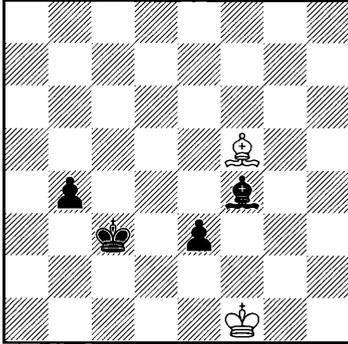
**Conclusión: Con los dos peones de alfil (columnas c y f) se gana si no se está en el segundo caso de tablas.**

### Final 47. Peones de caballo y central

**El alfil defensor controla la casilla de coronación**

El ejemplo anterior puede llevar a pensar que si los peones están separados por dos columnas

y el alfil no los para en la misma diagonal, se gana siempre. Pero no es así. Cuando uno de los peones es de caballo o de torre, la proximidad de la banda del tablero, puede dificultar el apoyo del rey a la coronación. Este final se ha producido a menudo en la práctica y no siempre con el resultado correcto.



**Diagrama 9.12**  
Berger – Kotlerman  
Arkangelsk 1948

1.♔e2!

Hay que impedir que el rey apoye el peón central. El apoyo al peón de caballo, como veremos tiene algunos problemas.

1...b3

Puesto que el rey negro no puede rodear por la derecha, este es el único plan.

2.♕d1!

Es necesario controlar la casilla c1, para aumentar las estrecheces del rey negro.

2.♖g6? ♗b2 3.♖f7 ♗c2 4.♖g6+ ♗c1→ aquí el peón b corona y gana el alfil; 2.♖h7? ♗b2 3.♕d1 ahora es tarde 3...♗a1!→

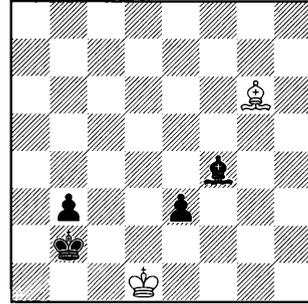
2...♗b4 3.♖h7

El alfil blanco espera hasta que el rey negro amenace situarse en a1.

3...♗a3 4.♖g6 ♗b2

Si 4...b2 (amenazando ♗a2) sigue 5.♖b1! ♗b3 6.♗e2= y se produce una fortaleza, es imposible penetrar por ninguna parte. La particularidad del peón de caballo queda perfectamente ilustrada en esta posición. Si 4...♗a2 5.♖f7! y el peón está clavado y de momento no puede avanzar, pero ahora es necesario fijarse bien en la posición del diagrama, porque en

ella (o en la del diagrama siguiente) he visto a varios jugadores tirar el medio punto.



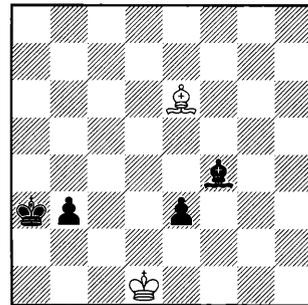
**Diagrama de análisis 9.13**

5.♖f7!

Ahora es necesario atacar el peón para impedir que el rey se sitúe en a1 y, desde allí, apoye su avance. 5.♖h7?? ♗a1!→ ganaría por el avance b2-b1.

5...♗a2 6.♖e6 ♗a3

Ahora la amenaza es b2, forzando ♖f5 que permitiría ♗a2 y b1. Este es el otro momento crítico del final.



**Diagrama de análisis 9.14**

7.♖f5!

De nuevo manteniendo la atención y evitando la amenaza.

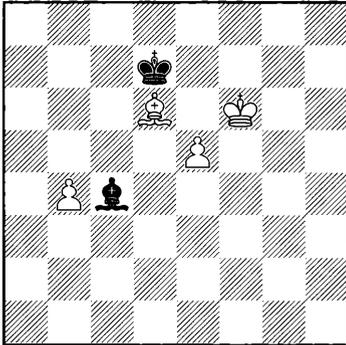
7...b2 8.♖b1! ½-½

Creo que este ejemplo, extraído de una partida real, es muy convincente para mostrar las dificultades del peón de caballo.

**Conclusión: Con peones separados por dos columnas, y uno de ellos de caballo, es tablas, si el alfil defensor controla la casilla de coronación del peón y el rey vigila al peón central.**

Si no la controla, también suelen ser tablas, pero hay alguna excepción, como veremos en los siguientes ejemplos.

### El alfil atacante controla la casilla de coronación



**Diagrama 9.15**  
**Cheron, 1957**

Esta posición analizada por Cheron, demuestra que cuando el alfil defensor no controla la casilla de coronación del peón de caballo hay mejores posibilidades de ganar, pero la posición es bastante favorable a las blancas que han llegado con su rey hasta f6.

Aún así les queda un largo trabajo por delante.

1...♞f1 2.♞c5

Es importante sacar el alfil de la casilla d6 antes de avanzar el peón b, si no luego no sería posible.

2...♞c4 3.♞e3⊖

Zugzwang. Las negras deben permitir el avance de uno de los peones blancos. Es indiferente cual avance primero. Lo que si es importante observar es que con el rey negro en e6 sería posible impedir el avance de los peones y entonces la posición sería tablas.

3...♞b5

3...♞d5 Esta variante es más corta, pero seguramente más instructiva. 4.b5 ♞c4 5.b6 ♞d5 6.♞d2! la maniobra decisiva. Para ganar, el alfil necesita situarse en a5. Si en este momento estuviera en d6, las negras jugarían ♞c6 y contra ♞c7, ♞d7 y lo harían imposible. 6...♞c6 7.♞a5! ♞d7 Aún parecen controlados

los dos peones pero 8.e6+!— Aquí se ve la importancia de situar el alfil en a5.

4.e6+ ♞e8 5.♞e5

Amenazando ♞d6.

5...♞e7 6.♞g5+ ♞e8 7.♞d6 ♞c4 8.e7 ♞d3 9.♞c5 ♞d7 10.b5 ♞e2 11.b6 ♞f3 12.♞d4

Una vez avanzados los dos peones al máximo el rey blanco intenta llegar a f8 o a d6.

12...♞e8 13.♞e5

Momento crítico, el rey blanco amenaza entrar en d6.

13...♞d7 14.♞f6 ♞h5

14...♞e8 15.♞e6+—

15.♞g7 ♞c6 16.♞e3 ♞d7 17.♞f8 ♞g6 18.♞d2!

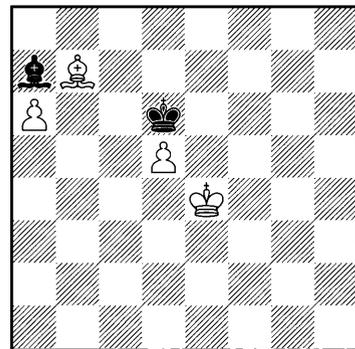
Una maniobra similar a la de la variante anterior.

18...♞c6 19.♞a5 ♞d7 20.b7+—

Sería optimista sacar conclusiones definitivas de este final. La única cierta es que:

**Hay más posibilidades de ganar cuando la casilla de coronación del peón de caballo, es del color del alfil atacante.** Desde el punto de vista de su utilidad práctica basta con observar las ideas y las maniobras que se producen.

### Final 48. Peones central y de torre



**Diagrama 9.16**

De los peones separados por dos columnas, nos queda estudiar el caso en que uno de los peones es de torre. En ese caso las piezas

defensoras tienen un frente más estrecho que defender y con un poco de atención pueden mantener las tablas.

El objetivo del rey atacante sería llegar a b7. No puede pasar por la izquierda, y el paso por el medio de los peones es demasiado estrecho, por lo tanto sólo queda un camino.

**1.♔f5 ♕e7!**

Es mejor no dejar que el rey llegue a e8, aunque incluso en ese caso la defensa puede mantenerse.

Comprobarlo puede ser un **Ejercicio** útil

para entrenar la técnica de estos finales.

**2.♕e5 ♖b8+ 3.♕d4 ♖a7+ 4.♕c4 ♕d6**

Es muy claro que el rey blanco no puede pasar.

Con el peón de torre más atrás, existe alguna opción más de que el rey llegue a b7, pero escasas ante una defensa atenta.

**Conclusión: Con la pareja de peones de a-d (h-e), no es posible ganar a partir de una posición normal de las piezas defensivas.**

## Sección 4. Peones separados por tres columnas

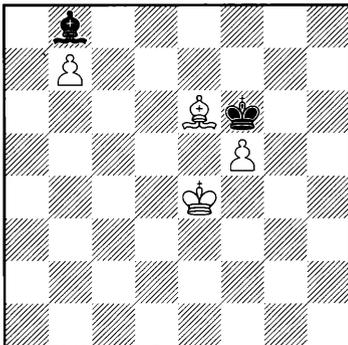
Con los peones separados por 3 columnas, las posibilidades de ganar aumentan, pero sólo en cierto modo. Vamos a explicarlo: hasta ahora hemos visto, que si un peón es de caballo, hay dificultades para maniobrar, y podemos suponer lo mismo para el peón de torre. Pero es que con peones separados por 3 columnas necesariamente uno debe ser de caballo o de torre, y esa circunstancia limita la maniobrabilidad del rey atacante por uno de los lados.

Curiosamente si uno de los peones es de torre (y no el malo) el bando fuerte puede romper siempre el bloqueo y gana. Pero si uno de los peones es de caballo, hay varias posiciones de tablas debido a situaciones inexpugnables de bloqueo.

### Final 49. Peones de alfil y caballo

#### Maniobra de rodeo por la banda

Vamos a comenzar con la pareja de peones de caballo y alfil.



**Diagrama 9.17**  
**Speelman, 1981**

La peor circunstancia para el bando fuerte, es tener el peón de caballo muy adelantado, porque eso impide al paso a su propio rey. De todos modos los 2 peones en séptima ganan (y el análisis es fácil).

Con el peón de caballo en séptima y el otro en quinta existe una posición inexpugnable de bloqueo como vemos en este ejemplo.

**1.♔f3**

Las piezas negras se han repartido los papeles correctos. El rey negro debe estar parando el peón de alfil y el alfil parando el de caballo. Aun así es necesario no permitir al rey blanco rodear por toda la banda del tablero.

**1...♕g5!**

Hay que impedir al rey rodear por la banda.

1...♖c7? sería perdedora, pero su análisis es mucho más interesante que la variante principal. 2.♕g4 ♖b8 3.♕h5 ♖f4 4.♖c8⊙ Primer zugzwang 4...♖b8 (4...♕g7 pierde por un detalle táctico 5.♕g4 ♖b8 6.♕g5 ♖e5



tiene más problemas para evitar el rodeo por la banda. Combinando las dos amenazas, las blancas romperán la resistencia negra.

En primer lugar las blancas mejoran la posición de su alfil.

**1. ♖e7 ♗d7**

Otras jugadas tampoco impiden el paso del rey blanco, pero su análisis es instructivo:

**1... ♗e6** 2. ♗d8 ♖d5 3. b5 ♗c8 (3... ♗d7 4. b6 ♗c8 5. f5 y con los dos peones en sexta se gana fácilmente) 4. ♗c7 ♖e6 (4... ♗d7 5. b6 ♗c8 6. f5+-) 5. ♖d4 y el rey blanco pasa por el centro y puede llegar a apoyar su peón b, incluso desde la casilla a7, en esta variante se aprecia la ventaja de mantener retrasado el peón b, pues eso facilita el paso del rey blanco.

**1... ♗f5** 2. b5! ♗c8 3. ♗d8 Se amenaza ♖f3-g3-h4 lo que garantizaría el rodeo por la banda. 3... ♖e6 Evita el paso por la banda... 4. ♖d4 pero permite la incursión por el centro. 4... ♖d6 (Impide el paso hasta a7) 5. ♖e4+- Ahora amenaza f5 (además de ♖f3-g3-h4).

**2. ♗d8**

Una extraña jugada cuyo objetivo es llevar el rey hasta h5, evitando que las negras ganen un tiempo con ♖e6.

**2... ♖c4 3. ♗a5! ♖d5 4. ♖f3**

Se prepara el rodeo por la banda, el rey negro no llega a tiempo de "ponerse en medio" de forma normal, pero espera ganar un tiempo con el acoso al peón f.

**4... ♗c8**

4... ♖e6 13. ♖g4+- garantiza el rodeo.

**5. ♖g3 ♖e4**

Aquí está la idea negra, el rey blanco no puede pasar por g4, ni perder el peón.

**6. ♗c7 ♖f5**

Necesario pa impedir el rodeo. Si 6... ♗d7 7. ♖h4 ♖f5 8. ♖h5+- lográndolo.

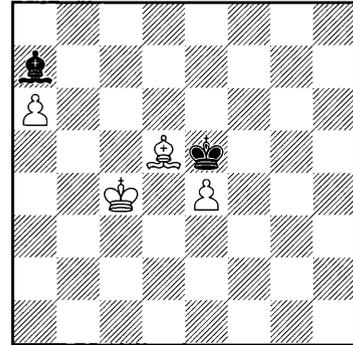
**7. ♖f3!**

Ahora el rey blanco cambia de dirección y llega a d4, que como hemos visto en variantes anteriores garantiza el paso por el centro y la victoria. Si 7. ♖h4 sigue ♖g6!

**7... ♗b7+ 8. ♖e3 ♗c6 9. ♖d4 1-0**

## Final 51. Peones central y de torre

Después de estudiar los ejemplos anteriores, no resultará extraño observar que con el peón de torre todo es más fácil para el bando fuerte, debido a que su rey tiene mucho más espacio para pasar por el lado derecho.



**Diagrama 9.20**  
**Cheron**

Este ejemplo es una ilustración suprema del ya típico, pero siempre espectacular, plan de rodear todo el tablero por la banda. Las blancas pueden especular con pasar por el medio de los peones, pero las negras tienen recursos para impedirlo.

El único plan es el rodeo por la banda, pero la abundancia de espacio a la derecha garantiza el éxito.

**1. ♖d3 ♖f4**

1... ♗b6 la táctica de espera tampoco conduce a nada 2. ♖e2 ♗a7 3. ♖f3 ♗b6 4. ♖g4 etc

**2. ♖e2 ♗b6 3. ♖f1! ♗a7 4. ♖g2 ♗b6**

4... ♖g4 5. e5+-

**5. ♖h3 ♗f2**

Primer punto donde trata de impedirse el paso, pero es muy fácil romper esta primera barrera mediante el primer zugzwang.

**6. ♗b7⊙ ♖g5**

Aprovechando que no es posible 7. e5 6... ♗b6 7. ♖h4 facilita el proceso.

**7. ♗c6 ♖f4 8. ♗d5**

La triangulación completa propiamente este primer zugzwang. Ahora no es posible

8...♔g5, por 9.e5.

8...♙e3 9.♖h4 ♗e5 10.♖h5 ♖f6

Segunda barrera.

11.♙b7⊖

Segundo zugzwang.

11...♙a7 12.♖h6 ♙b6 13.♖h7 ♙d4 14.♔g8

♙c5 Tercera barrera.

15.♙d5⊖ ...y tercer zugzwang.

15...♗e5 16.♖f7 ♗d6

16...♙a7 17.♗e7 y ya no hay más barreras,  
el rey llega a b7.

17.♖f6

Y ahora lo que se rompe es el bloqueo del peón e. 17.♗e8 podría completar el rodeo por la banda y ganaría también.

17...♙d4+ 18.♖f5 ♙b6 19.♙a8 ♙d4  
20.♙b7 Cuarto zugzwang.

20...♙b6 21.e5+ ♗e7 22.e6 ♙d4 23.♙c8  
♗d8 24.♙d7 ♗e7 25.♗e4 ♙b6 26.♗d5 1-0

El rey llega a b7.

**Conclusión: Con la pareja de peones de torre y central, a 3 columnas de distancia, se gana siempre.**

## Resumen final

Las últimas secciones han sido muy densas, pero habrán servido para ilustrar una serie de procedimientos técnicos muy frecuentes. Además de ello, y aunque las variables son muchas, vamos a intentar resumir algunas de las conclusiones más útiles.

### Reglas generales de la batalla:

A) En el bando defensor, el rey debe encargarse de detener el peón central y el alfil el lateral. De ese modo el rey puede dificultar el paso del rey atacante.

B) El rey del bando fuerte, para ganar, necesita entrar en la posición enemiga. Puede hacerlo por la derecha de los dos peones, por el centro de ambos o por la izquierda y a veces tiene que combinar varios intentos para lograr uno de ellos.

C) El plan más frecuente es el rodeo por el lado más amplio, lo cual suele necesitar de:

1) Varias posiciones de zugzwang.

2) Un paseo por toda la banda del tablero.

D) La penetración del rey atacante no garantiza la victoria, sobre todo en el caso del peón de caballo que puede plantear problemas para ser coronado, pero sí es ganadora en la mayoría de los casos.

E) Cuanto más avanzado está el peón lateral, peor para el bando fuerte, porque pierde posibilidades de pasar por el interior de los peones.

F) Cuanto más avanzado está el peón central, mejor para el bando fuerte, porque el rey contrario pierde centralidad y es más fácil pasar por el medio.

### Conclusiones:

#### Con DOS columnas de distancia entre los peones:

A) Los dos peones de alfil normalmente ganan.

B) Con peón de caballo y central suele ser tablas, pero hay opciones de ganar si se dan dos circunstancias:

1) El peón de caballo está retrasado.

2) El alfil atacante controla la casilla de coronación.

C) Con peón de torre y central es tablas.

**Con TRES columnas de distancia entre los peones:**

A) Con peón de caballo hay posibilidades de tablas si el peón de caballo está muy avanzado.

B) Con peón de torre normalmente se gana.

**Con CUATRO columnas de distancia entre los peones:**

A) Se gana. El rey pasa siempre por el centro de los peones.

## 10. Torre y peón contra torre

Los finales de torres, son sin ninguna duda, y con gran diferencia, los más importantes. Los motivos son varios: en primer lugar, como vimos en la sección de estadísticas, se producen mucho más a menudo que todos los demás.

Para continuar son mucho más complejos y su teoría es también más abstracta y por tanto más aburrida. Además el número de posiciones teóricas importantes es muy superior al de otros finales.

### Aspectos prácticos:

Con toda seguridad, por poca experiencia que tenga el lector, ya habrá observado con que frecuencia sus partidas acaban en finales de torres, el 8 % según las estadísticas, y ya habrá tenido bastantes ocasiones de lamentar el medio punto perdido, por falta de técnica o de conocimientos elementales. Jugar bien los finales de torres, es un aspecto muy importante de la fuerza de un jugador. No diré, como Korchnoi, en su interesante libro "Practical Rook endings", que después de leer este capítulo su Elo subirá 100 puntos. Las cosas no son tan fáciles, y además el Elo no es la única medida de la persona, ni siquiera de su nivel de juego, ni los finales de torres la única medida del Elo, pero sí le aseguro que si trabaja los finales de torres, sus resultados mejorarán notablemente.

Naturalmente, la mayoría de los finales de torre que se producen en la partida, comienzan con muchos peones, pero no es raro que a veces desemboquen en el final simple de Torre y Peón contra Torre (ver sección de estadística) y muy a menudo en las posiciones básicas estudiadas aquí, sobre todo la posición Philidor y la posición Lucena. Pero además, estudiar los finales de torre y peón contra torre, es el primer paso imprescindible para comprender los finales con más peones. Por todo ello, no me queda más remedio que aconsejarle que lea este capítulo (y el siguiente) con la mayor atención.

Dada su especial complejidad, he dividido el capítulo en varias secciones. Considero recomendable tomárselo con calma y estudiar cada sección por separado, y estar seguro de dominar bien cada una de ellas antes de pasar a otra, aunque la última, la del peón de torre, es más independiente y puede estudiarse desde el principio.

### Aspectos técnicos:

Como en otros finales, el peón de torre es muy especial, pero en este caso acumula tantas diferencias, que le vamos a dedicar una sección especial (la sexta). Comenzamos el estudio con los finales en que el peón no es de torre. Desde el principio advierto que las reglas que extraemos para estos casos, no tienen porque cumplirse con el peón de torre, aunque por supuesto, una extrapolación inteligente siempre es posible.

Como en todos los finales con un peón, la lucha del bando fuerte es para coronar su peón (hay algunas posiciones excepcionales en que se puede especular con amenazas de mate), pero el bando defensor tiene diferentes recursos, muchos más variados que en los finales vistos hasta ahora.

Creo que una de las formas acertadas de estructurar el conocimiento de los finales de torres es fijarse bien en los recursos del bando defensor y ver en que posición pueden aplicarse con éxito, y en que posición no funcionan. Por eso en cada ejemplo además del título, a veces hacemos referencia al principal método defensivo, que aparece con las siglas "RD". Comprendiendo bien dicho método, será más fácil extrapolar y adivinar las excepciones.

## Sección 1. Finales básicos

Las dos posiciones estudiadas en esta sección son las más importantes de toda la teoría de finales. No conocerlas a la perfección, simplemente no tiene excusa, y además hace perder puntos.

### Final 52. Posición Philidor

RD: Jaques lejanos (por detrás), corte del rey

El primer aspecto para clasificar estos finales es la posición del rey defensor. Si está frente al peón pasado, la mitad del camino a las tablas ya está hecho. Una vez en esa posición los sistemas defensivos son muchos, pero el más fácil, y que sirve contra todos los peones, es la llamada posición Philidor, que ilustra este ejemplo.

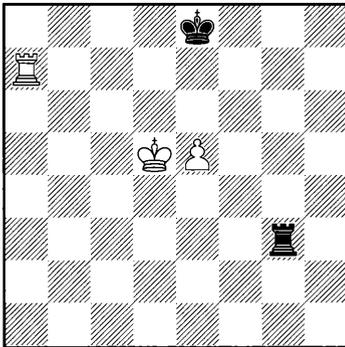


Diagrama 10.1

1...♙g6!

Esta es la posición básica de la defensa cuando su rey se encuentra frente al peón pasado. La torre se sitúa en su tercera horizontal y simplemente espera. El objeto de esta maniobra es evitar el avance del rey rival. Como veremos, el avance del peón es mucho menos peligroso.

Comprobemos lo que sucede si las negras abandonan la estrategia correcta, o juegan sin estrategia. Por ejemplo: 1...♙g1?! 2.♔d6 ♚d1+? 3.♕e6 y las blancas ya están amenazando mate, 3...♚d8? (Mejor es mover el rey pero también pierde porque lleva a la posición Lucena que estudiamos más adelante) 4.♚h7 y

ganan de inmediato.

2.e6

Después de esta jugada la defensa negra es muy sencilla, sin embargo las blancas no tienen ningún otro modo de progresar. Ante cualquier jugada la respuesta es fácil, atendiendo a una única condición: **“Mantener la torre en tercera hasta que el peón avance”**.

Algunos jugadores temen un posible cambio de torres, pero es fácil comprobar que todos ellos llevan a un final de rey y peón contra rey que es tablas: si la torre se cambia en c6 el rey negro juega a e7 y tablas, y la torre no puede cambiarse de ningún modo en d6, ni e6 (estando el rey negro en d8), porque ¿cómo llegaría a esas casillas?

Con la jugada de la variante principal, las blancas amenazan ♔d6 ganando, pero...

2...♙g1!

Esta es la jugada clave. En cuanto el blanco avanza su peón a la sexta fila, su rey pierde el refugio contra los jaques traseros y la torre negra se prepara a darlos. En otro caso seguiría 3. ♕e6.

3.♔d6 ♚d1! 4.♕e5 ♚e1+ 5.♕f6 ♚f1+

El rey blanco no tiene refugio contra los jaques y por lo tanto es tablas.

Este sencillo final, conocido desde el siglo XVIII es tal vez el más importante de toda la teoría de finales. Una gran cantidad de finales de torres acaban en él y normalmente es suficiente para hacer tablas en la mayoría de ocasiones. Vamos a recapitular un poco:

**La posición Philidor consiste en situar el rey en la columna del peón (en primera o segunda fila, según donde esté la torre rival) y la torre en la tercera fila, esperando a que avance el peón, momento en el cual se prepara para dar jaques por detrás, ante los cuales el rey atacante no tiene cobijo.**

Puede surgir la pregunta, ¿y la posición Philidor no funciona en la cuarta o quinta horizontal? La respuesta es sí, también funciona, pero siempre se muestra en la tercera horizontal porque es la situación límite. Pero no se complique la vida, la posición Philidor es segura y sencilla de jugar, por lo tanto si usted cae en un final con torre, contra torre y peón, debe intentar conseguirla.

Sin embargo no siempre se puede conseguir, y por lo tanto es importante conocer los otros recursos defensivos.

### Final 53. Posición Lucena. El puente

RD: Jaques lejanos (por detrás)

Así como en el primer ejemplo hemos visto el método más frecuente de hacer tablas, en este segundo veremos el método más frecuente de ganar.

Si el rey defensor no logra colocarse delante del peón pasado, casi siempre se llega a la posición Lucena, que es la que vamos a estudiar ahora.

Cuando les digo a mis alumnos que en el final de torre y peón contra torre, correctamente jugado, en la mayoría de los casos se acaba en la posición Philidor o en la posición Lucena, al principio se extrañan un poco, pero después de analizar muchas posiciones (como veremos en este capítulo) se acaba llegando a esa conclusión. Por eso estas dos posiciones son las más importantes de este tipo de final, y por extensión de toda la teoría de finales y se deben conocer al dedillo.

Otras posiciones presentadas en este libro, pueden producirse o no en sus partidas a lo largo de su carrera, pero estas dos le garantizo que se las encontrará muchas veces.

En la posición del diagrama 10.2 el peón ya está en séptima, vamos a estudiar la parte final de este procedimiento, pero su gran importancia proviene del hecho de que el bando fuerte será capaz siempre de alcanzar esta posición si el

jugador sin el peón no logra aplicar antes uno de los mecanismos defensivos, de los cuales el de Philidor es el principal.

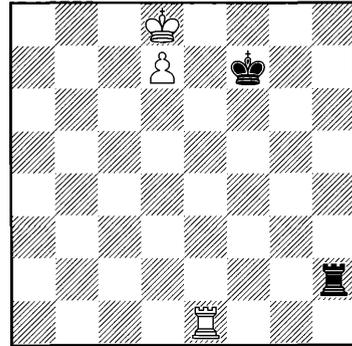


Diagrama 10.2

Con el rey del bando fuerte en octava y el peón en séptima sólo es eficaz la defensa del lado largo (que estudiamos en el siguiente ejemplo). Si la torre del bando débil no está situada en el lado largo, y es capaz de dar jaques, la partida se pierde.

La posición recibe el nombre de Lucena, y no es el momento de cambiarlo, porque los nombres resultan útiles para transmitir y guardar la información, pero este final no aparece en el famoso libro de Lucena de 1497, que es el primer libro del ajedrez moderno, del que se conservan ejemplares.

**1...♖c2**

Sirve para evitar que el rey blanco salga, pero es insuficiente al fin y al cabo.

A partir de aquí las blancas tienen tres caminos para ganar, pero es preferible observar bien el de la línea principal, porque puede aplicarse con todos los peones (excepto claro el de torre) y es el más instructivo.

**2.♖f1+**

Primer paso: Se aleja al rey negro otra columna.

**2...♔g7**

**2...♔e6 3.♔e8+-**

**3.♖f4!**

Este es el **método principal**.

La torre se dispone a cubrir a su rey de los jaques de la torre rival. Se dice que prepara "El Puente".

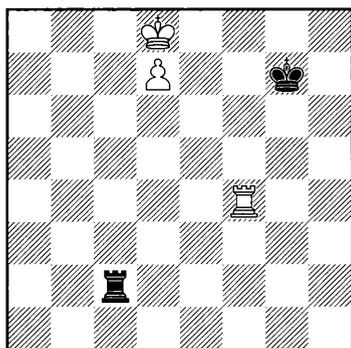


Diagrama 10.3

La imagen del puente es muy gráfica, pero su interés es mayor, porque es un procedimiento muy frecuente, también en finales con más peones.

3. ♖a1

**Segundo Método:** Las blancas trasladan la torre hasta c8.

Observar que este sistema no puede aplicarse con el peón de caballo. 3... ♗f7 4. ♖a8 ♖c1 5. ♖c8 ♖d1 6. ♗c7 ♖c1+ 7. ♗b6 ♖b1+ 8. ♗a5+-.

3. ♖f5

**Tercer Método:** Es una especie de puente más rudimentario. 3... ♗g6 4. ♗e7?! (4. ♖f8 ♗g7; 4. ♖f4! volvería al puente correcto) 4... ♗xf5! Observar que con este método para ganar el bando débil puede optar por el molesto final de torre contra dama. (4... ♖e2+ 5. ♗f8 ♖d2 6. ♖f7+-) 5. d8 ♖+- la posición está ganada pero hay trabajo.

3... ♖c1 4. ♗e7

El peón ya amenaza coronar y las negras sólo pueden retrasarlo dando jaques.

4... ♖e1+ 5. ♗d6 ♖d1+ 6. ♗e6 ♖e1+ 7. ♗d5 ♖d1+ 8. ♖d4+-

Aquí termina la maniobra, no puede impedirse la coronación del peón.

## Sección 2. Peón por delante de la quinta fila

El capítulo de finales de torres es muy denso y merece la pena dividirlo en partes. Los finales con los peones en la quinta fila o más adelante tienen entre sí una relación muy clara que podría definirse en estos 4 elementos: Philidor, Kling&Horwitz (K&H), Lado Largo y Lucena. Su lógica se puede resumir con la siguiente frase:

**Si no se consigue Philidor ni K&H, el peón aunque esté en quinta llegará a séptima, a la posición Lucena (y por tanto ganará), excepto que en algún momento se haga funcionar el lado largo.**

Esto puede parecer un juego de palabras, pero si después de leer esta sección no lo ve claro, le recomiendo que deje pasar un poco de tiempo y la vuelva a leer.

### Final 54. El lado largo

RD: Jaques lejanos (laterales)

Vamos a estudiar ahora algunas posiciones con métodos de defensa y ataque alternativos y/o complementarios al de Philidor y Lucena. Podemos decir que estamos en la zona vecina a estos dos importantes métodos. La importancia de estas posiciones es relativamente mucho menor que las anteriores, pero sigue siendo fundamental para jugar los finales a un nivel competitivo.

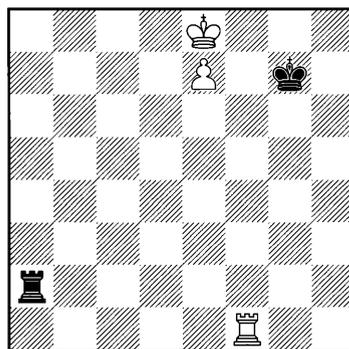


Diagrama 10.4

Esta posición está claramente relacionada con la posición Lucena (observar el diagrama 10.2) y es prácticamente la única de tablas cuando el bando fuerte ha llevado su peón a la séptima fila y tiene su rey al lado. Si jugaran las blancas darían jaque en g1 y coronarían con facilidad. Por lo tanto las negras tienen que tener la mano y comenzar a dar jaques laterales. Pero para que estos jaques tengan éxito es precisa una separación de tres columnas entre la torre y el peón. Vamos a verlo:

1...♖a8+! 2.♔d7 ♖a7+! 3.♕d8 ♖a8+ 4.♕c7 ♖a7+

En este punto es fácil observar que si hubiera una columna menos de separación la torre no podría dar este jaque. Aquí es el momento para “caer en la cuenta” de que para que la torre tenga tres columnas, es preciso que esté en el lado más largo del tablero (observar que el peón siempre divide el tablero en dos lados desiguales), y para eso el rey debe estar en el otro lado, o sea en el lado corto

Este es el famoso lado largo de los finales de torres. También se dice que la torre, alejada tres columnas del peón tiene “**efectividad lejana**”, y este concepto es importante por sí mismo, porque esa efectividad lejana también se manifiesta, y de forma similar en los jaques por detrás y en los jaques frontales, como veremos en el **Final 59**.

La regla del lado largo tiene gran importancia práctica, porque es muy frecuente que unas jugadas atrás, el bando defensor haya tenido que elegir a que lado se va con su rey.

**Casi siempre es favorable ir al lado corto con el rey, para ceder el lado largo a la torre.** En este caso que estudiamos es necesario. Podemos establecer también otra regla de gran importancia: “**El único recurso de cierta eficacia para evitar caer en la posición Lucena, es el lado largo**”.

5.♕d6 ♖a6+ 6.♕c5 ♖e6!=

Cuando el rey se aleja demasiado del peón siempre lo pierde. Otro detalle esencial a observar es que el rey negro no debe estar en la primera fila, porque en ese caso perdería con 7.♖f8 jaque.

## Final 55. Peón de caballo. Defensa de la primera fila

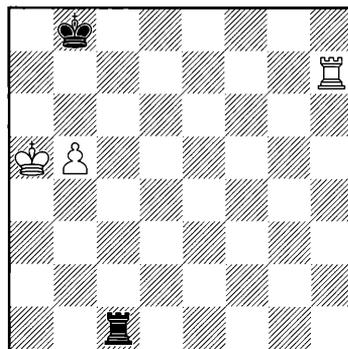


Diagrama 10.5

Ahora vamos a estudiar algunos métodos defensivos complementarios al de Philidor.

Nos ocupamos en primer lugar del caso del peón de caballo. Con este peón (y también con el de torre), existe un método defensivo alternativo al Philidor, que incluso es más sencillo de aplicar.

1.♕a6

Como vemos, ahora es imposible aplicar el método Philidor.

1...♖c8!

Este es el método alternativo, y en esta posición único. Basta con situarse con el rey enfrente del peón, la torre en la primera fila y esperar.

Es importante observar que con peones de alfil o centrales este método no sirve porque el bando fuerte tiene más espacio por el lado izquierdo del peón. Con esta pista, el lector debe estar en condiciones de ver como se gana en caso de peón alfil y puede comprobarlo como **Ejercicio**.

2.b6 ♖f8 3.♖b7+ ♕a8!

Nunca es tarde para meter la pata. 3...♕c8? pierde por 4.♕a7+-

4.♖a7+ ♕b8 5.♖h7 ♖g8

Es fácil ver que las blancas no pueden crear ni el más mínimo problema.

## Final 56. Peones centrales. Defensa de Kling y Horwitz (K&H)

RD: Torre detrás del peón. Jaques laterales

Y ¿que pasa si el peón no es de caballo? ¿Está en ese caso el bando débil limitado a la defensa de Philidor y si no la consigue pierde la partida? No es así, aunque la defensa alternativa, es algo más difícil que con el peón de caballo. Si el peón es de alfil o central, el bando débil tiene un importante recurso, colocando la torre detrás del peón.

Este recurso es perfectamente eficaz contra los peones centrales, incluso aunque el rey sea expulsado por el lado largo. En el caso del peón de alfil, es necesario tener (o colocar) el rey en el lado corto. Por último, en caso de peón de caballo y esto es muy importante (pero lo repetiremos en el resumen), este sistema defensivo no funciona.

He visto a muchos jugadores, incluso titulados, confundir los sistemas defensivos. Si se fija bien, no lo hará usted.

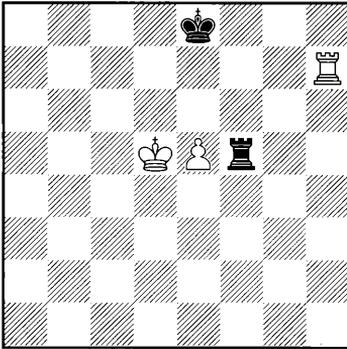


Diagrama 10.6

Como puede verse en el diagrama, las negras no podrán alcanzar la posición Philidor. Hemos elegido una posición especialmente mala de la torre defensora para ilustrar todos los problemas que debe superar. Pero no es la peor posición posible (con la torre en d5 y el rey blanco en f5 las negras perderían. Si desea comprobarlo hágalo después de estudiado el ejemplo).

1...♟f1

Cuando no puede alcanzarse la posición Philidor, la torre debe estar preparada para colocarse detrás del peón. El motivo lo veremos pronto. Esta jugada no es única, pero si lo es el método. Las otras jugadas que hacen tablas (por ejemplo: ♟f2), son las que permiten a la torre situarse detrás del peón en la siguiente jugada. El análisis es difícil, pero la jugada es obvia para el que conozca los métodos defensivos en los finales de torre: no se puede conseguir la posición Philidor, entonces buscamos la de K&H; ¿Que no se puede tampoco? ¡A veces la vida es dura!

2.♞d6

La jugada más exigente, porque da más opciones defensivas. Las blancas amenazan dar jaque y a continuación avanzar su peón de forma imparable.

2...♞e6!? es una alternativa bastante molesta, pero en la práctica menos eficaz porque obliga a una defensa claramente única. 2...♞f8! (pero no 2...♞d8? 3.♞h8+ ♞c7 4.♞e7 y la torre no tiene tiempo a situarse detrás del peón, como en la variante principal) 3.♞a7 ♞e1! Y en esencia estamos en la variante principal.

2...♞e1!

Jugada única, difícil de encontrar si no se conoce la posición y "marca de fábrica" del método defensivo ideado por K&H. La torre se sitúa detrás del peón y dificulta su avance.

2...♞d1? es un error "muy lógico" y su análisis es muy interesante. 3.♞e6 ♞f8

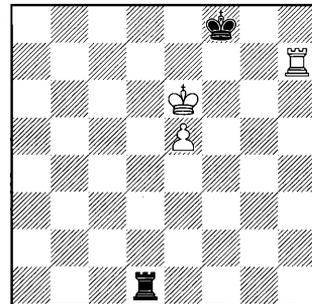


Diagrama de análisis 10.7

No es fácil ver la diferencia entre esta posición y la resultante de la variante. 2.♞e6 ♞f8! En ese caso la posición de la torre en f1 impedía la maniobra que ahora sigue y daba

tiempo a la propia torre a situarse detrás del peón. 4.♖f7+! ♕e8 (4...♗g8 5.♞d7 ♞e1 6.♗f6 y el peón avanza, aunque este final sigue siendo complicado. Tal vez sea más fácil comprenderlo después de ver los siguientes finales, pero recordemos que si seguimos el método defensivo correcto no estaríamos aquí) 5.♞a7 con esta ganancia de tiempo las blancas se aseguran sacar a su peón del atasco de la quinta fila. 5...♗f8 6.♞a8+ ♗g7 7.♗e7 seguido del avance del peón. Como la torre defensora no puede lograr la efectividad lejana (la torre blanco ocupa la columna a), las negras pierden.

Esto lo veremos en el **Final 58**, pero de momento lo importante es saber que si podemos, debemos colocarnos detrás del peón.

### 3.♗e6 ♗d8

Elegimos esta jugada para ilustrar el método defensivo, con la torre desde el lado corto, y así comparar con lo que pasaría con un peón de alfil. Pero si se puede elegir siempre es más conveniente dirigirse al lado corto con el rey, por lo tanto casi deberíamos llamar a esta jugada inexacta 3...♗f8! es la más exacta.

### 4.♞h8+

Ante otras jugadas de espera las negras deben también esperar con su torre detrás del peón y ante jugadas del rey, pueden jaquear o esperar, pero lo más fácil es regresar a la posición anterior. 4.♞a7 ♞e2!; 4.♗f6 ♕e8.

### 4...♗c7

Ahora vemos la importancia de tener la torre detrás del peón porque el rey blanco no puede jugar ♗e7, para preparar su avance. Vamos a analizar los distintos intentos blancos de progresar.

### 5.♗f6

La jugada de la partida es lógica, porque amenaza avanzar el peón, pero las negras fácilmente obligan a las blancas a regresar a posiciones anteriores. 5.♞h7+ ♗d8 repite; 5.♞a8 ♞e2 espera. 5.♞e8 lleva a la posición de la variante principal después de la jugada 9.

### 5...♗d7!

Sencillamente impidiendo el avance del peón.

### 6.♞h7+ ♕e8 7.♗e6

Hemos regresado a la posición después de la jugada 3.

### 7...♗d8 (7...♗f8! =)

### 8.♞h8+ ♗c7 9.♞e8!?

El único intento realmente serio de progresar. Las blancas amenazan ♗f7 seguido del avance del peón.

### 9...♞h1

Esta jugada, preparándose a dar jaques ¡desde el lado corto!, es única, y funciona debido a que la torre blanca está torpemente situada. Naturalmente por el lado largo esta defensa sería más desahogada. Si el peón fuera de alfil esta defensa no bastaría para hacer tablas. Por lo tanto el bando débil, si el peón es de alfil debe apartar su rey por el lado corto, si no puede hacerlo, pierde.

Pero aquí es muy importante analizar que pasaría si las negras adoptan una táctica de espera. 9...♞e2?

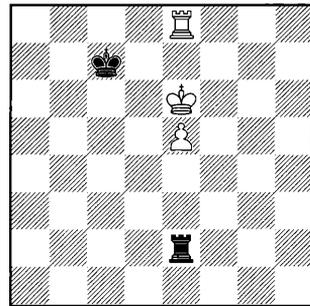


Diagrama de análisis 10.8

10.♗f7! La posición de la torre permite esta jugada que amenaza el avance del peón. 10...♞h2 ahora ya es tarde para esta maniobra (10...♞f2+ 11.♗e7 ♞h2 12.♞f8+- Evitando los jaques laterales. Se amenaza e6 y se acaba alcanzando la posición Lucena) 11.♞g8! (11.e6? ♞h7+ 12.♗g6 ♞h1 13.e7 ♗d7=) 11...♞h7+ 12.♞g7 ♞h8 13.♗e7 (13.e6? ♗d6 14.e7 ♗d7=) 13...♗c6 14.e6 ♗c7 15.♗f6+ Ahora ya se gana con varias jugadas. 15...♗d8 (15...♗c6 16.♞d7+- desemboca también en la posición Lucena, como puede comprobarse con un breve análisis. 15...♗d6 16.♞d7+ ♗c6 17.♞d1 ♞h6+ 18.♗f7 ♞h7+ 19.♗g6 ♞h2 20.e7 ♞e2 21.♗f7 ♞f2+ 22.♗e8 alcanzando la posición Lucena)

16. ♖f7 ♜c7 17. ♖g1 ♜h7+ 18. ♖g6 ♜h8 19. ♖d1  
Lleva de nuevo a la posición Lucena.

### 10. ♖f8

Intentando cubrirse de los jaques, pero...

### 10... ♜e1!

Repetiendo el sistema defensivo. No hay más forma de progresar, por tanto es tablas.

## Final 57. Peón central en sexta. Torre con efectividad lejana

RD: Jaques laterales

Este final y el siguiente son de los más difíciles del capítulo y no recomiendo su estudio hasta no haber comprendido bien todos los anteriores, es decir, en una primera lectura recomiendo saltarlos o verlos superficialmente.

Como regla general resumida puede servir la siguiente: Una vez que el peón ha llegado a la 5a, 6a o 7a fila y el rey del bando débil no puede situarse delante (posición Philidor o defensa de la primera fila), el único recurso defensivo es tomar el Lado Largo con la torre. Cuanto más atrás está el peón (entre las filas 5, 6 y 7) más posibilidades de tablas, pero otros factores como la posición de las torres también influyen.

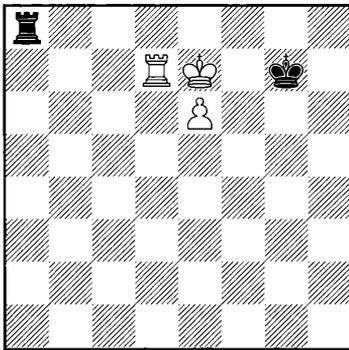


Diagrama 10.9

Con el peón en sexta, las posibilidades de tablas aumentan con respecto al peón en séptima, pero el único método válido sigue

siendo el mismo, esto es: La torre defensora tiene que tener el lado largo. Si la torre del bando fuerte está preparada para cubrir los jaques, las negras necesitan una posición ideal de su torre y su rey para lograr las tablas.

### 1. ♖d8

**La mejor posición de la torre defensora es la que tiene en el diagrama que reúne dos circunstancias esenciales:**

a) En la columna más alejada (que le permite mantener la efectividad lejana).

b) En la octava fila (que impide al rey blanco colocarse en ella).

Por eso la torre blanca intenta desplazarla. 1. ♖d6+?! facilita mucho las cosas 1... ♖f8! y el rey se sitúa delante del peón. Otros intentos los veremos en la tercera jugada.

### 1... ♜a7+!

Impidiendo el progreso por medios tácticos.

1... ♜a1? permite alcanzar una variante de la posición Lucena. 2. ♖e8 ♖f6 3. e7+-.

1... ♜a6! es la única otra jugada que hace tablas, y su lógica es que impide al rey blanco ir a la octava fila.

### 2. ♖d7

La deseada 2. ♖e8?! pierde el peón por 2... ♖f6=. Si 2. ♖d6 siguen los jaques 2... ♜a6+ 3. ♖e5 ♜a5+ 4. ♖d5 ♜a8 5. ♖d6 ♖f8 Philidor.

### 2... ♜a8

Otras jugadas por la columna de torre también hacen tablas, pero lo mejor cuando te estás defendiendo es no cambiar el método. Citamos sólo una de las alternativas por motivos de interés teórico, pero en la práctica le recomendamos no liarse e ir a lo simple.

2... ♜a1 3. ♖e8+ ♖f6! 4. e7 ♖e6!=. Una interesante y poco conocida posición de tablas con el peón en séptima.

### 3. ♖d6!

Un intento bastante venenoso. Las negras están casi en zugzwang, porque con la torre blanca en esta casilla no pueden permitir que el rey blanco llegue a octava y por otro lado no pueden abandonar la columna a, porque su torre perdería su efectividad lejana.

3. ♖b7 no plantea un problema especial, por ejemplo: 3... ♖g6 4. ♖d7 ♖f6 5. e7 ♖f7= y no hay progreso.

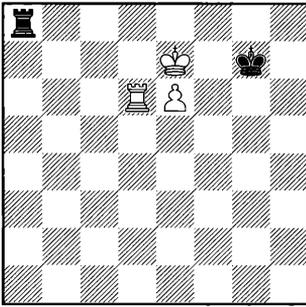


Diagrama de análisis 10.10

**3...♔g6!**

Única jugada. El rey negro espera, lo más cerca posible del peón.

3...♞a1? 4.♔e8! Ya hemos dicho que si el rey llega a octava, gana 4...♞a8+ 5.♞d8 ♞a6 6.e7 ♔f6 7.♔f8+- . 3...♞a7+? 4.♔e8! 3...♔g8?? 4.♞d8+- . 3...♞b8? 4. ♞a7 y llegamos al **Final 58**, donde la torre negra ha perdido su efectividad lejana y su bando pierde.

**4.♞d7**

Ante la defensa precisa de las negras, las blancas no tienen progreso y regresan a la posición de partida. 4.♔d7 ♔f6 5.e7+ ♔f7=.

**4...♔g7 5.♞c7**

Un tercer intento, aunque este deja a las negras amplia libertad. Equivalente es la alternativa 3.♞b7.

**5...♔g6=**

Es lo más fácil aunque no único. Consideramos algunas alternativas por interés teórico:

**5...♞a1** 6.♞d7 ♞a2 (6...♞a8! es lo más fácil) 7.♔e8+ ♔f6 8.e7 ♔e6!=.

**5...♞b8?** Dejar la columna a es un grave error. 6.♞a7 alcanzando la posición de la torre sin efectividad lejana (siguiente ejemplo).

## Final 58. Peón central en sexta. Torre sin efectividad lejana

Con el peón central en sexta y la torre sin efectividad lejana, el bando fuerte gana. La maniobra es tan precisa, que sería muy difícil descubrirla sobre el tablero. Por otra parte esa dificultad nos muestra que estamos en una

posición límite entre la victoria y las tablas.

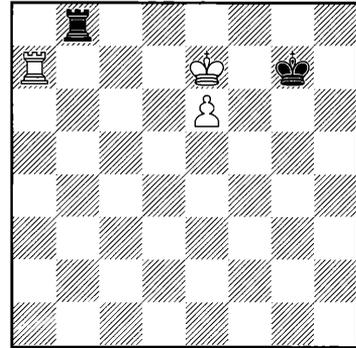


Diagrama 10.11

**1.♔d6+!**

En primer lugar las blancas deben ceder el turno de juego a su rival, porque las piezas negras están situadas en sus posiciones ideales (una vez perdida la efectividad lejana).

El intento directo de alejar al rey negro (con ♞g1) y alcanzar la posición Lucena, falla por poco:

**1.♞a1?** ♞b7+! 2.♔d8 ♞b8+! 3.♔c7 ♞b2 (intentando ♔f8 o ♔f6) 4.♞f1 cortando al rey 4...♞a2! Aprovechando el tiempo que el peón necesita para llegar a séptima, las negras recuperan la efectividad lejana y logran las tablas según se ve en el **Final 54**. 5.e7 ♞a7+ 6.♔d6 ♞a6+ 7.♔c5 ♞e6.

Tampoco sirve **1.♔d7?** ♔f6⊖ 2.e7 ♔f7=.

**1...♔f6**

1...♔f8 2.♔d7 ♔g7 3.♔e7 lleva a lo mismo.

**2.♔d7⊖ ♔g7**

Las negras no tienen jugada útil.

Por ejemplo: **2...♞b1** 3.e7 ♞d1+ 4.♔e8 Lucena; **2...♔g6** Aquí el rey está peor en una determinada variante: 3.♞a1! ♞b7+ 4.♔c6 ♞b2 5.♞e1! como en la variante principal.

**3.♔e7⊖**

Hemos llegado a la posición inicial pero jugando el negro, que no tiene jugada útil.

**3...♔g6**

3...♞b1 pierde la octava fila y la partida 4.♞a8! ♞b7+ (4...♞b2 5.♔e8 ♞h2 6.♞a7+ ♔f6 7.e7 ♞h8+ 8.♔d7+-) 5.♔d6 ♞b6+ (5...♔f6 6.♞f8+ ♔g7 7.e7+-) 6.♔d7 ♞b7+ 7.♔c6 ♞e7 8.♔d6 ♞b7 9.e7+-

**4.♖a1! ♜b7+ 5.♔d8**

En la práctica recomiendo 5.♔d6 ♜b6 6. ♔d7 ♜b7 7.♔c6 ♜b8 8.♔c7 llegando a la posición de la variante principal, que aunque más largo es más fácil, pero esta ilustra otra variante posible que merece la pena mostrar.

**5...♜b8+**

Analicemos la posición tras 5...♔f6:

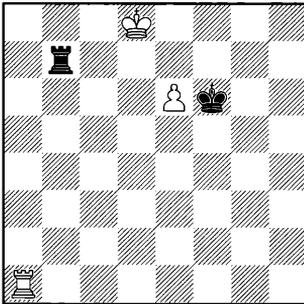


Diagrama de análisis 10.12

Ahora las blancas ganan de forma única, con una maniobra llena de detalles tácticos que conviene conocer.

6.e7! ♜b8+ (6...♜xe7?! 7.♜f1+) 7.♔c7 ♜e8 8.♔d6! ♜b8 9.♜f1+ ♔g7 10.♔c7 ♜a8 11.♖a1! ♜e8 12.♔d7+—

**6.♔c7 ♜b2 7.♜e1!**

Y el peón corona, lo que no sucedería con el rey negro en g7.

**7...♜c2+ 8.♔d7 ♜d2+ 9.♔e8 ♜a2**

9...♔g7 10.e7 Lucena.

**10.e7+—**

Ganando como en la posición de Lucena.

## Resumen de la sección 2

Esta sección agrupa aquellas posiciones en que el peón ha traspasado la mitad del tablero y el bando defensivo no puede alcanzar la posición Philidor.

A) Si el rey del bando defensor está delante del peón, aunque no se pueda conseguir la posición Philidor queda un método defensivo, pero es importante recordar que es diferente con el peón de caballo que con los peones de las 4 columnas centrales. Con el peón de caballo hay que optar por la defensa de la primera fila. Si el peón es central hay que aplicar el sistema de K&H.

B) Si el rey del bando defensor no está delante del peón, el único recurso realmente eficaz (descontando unas pocas posiciones excepcionales) es tomar el lado largo con la torre y alcanzar la efectividad lejana.

La única diferencia que produce el avance del peón es el tiempo que da al bando defensor a alcanzar la disposición defensiva ideal de sus piezas:

- 1) Si el peón está en séptima la torre defensora necesita comenzar dando jaques y que la torre rival no pueda cubrirlos.
- 2) Si el peón está en sexta, a la torre defensora le basta con la efectividad lejana (y en algunos casos no debe salir de la octava).
- 3) Si el peón está en quinta el bando defensor tiene más posibilidades de lograr la efectividad lejana, pero si la columna clave la controla la torre rival, lo tiene difícil.

Ahora puede volver a leer la frase del principio de la sección, que es un resumen hipercondensado del estudio de todas estas posiciones. Con esa sola idea es posible orientarse en estos finales y la buena orientación es el principio del acierto.

## Sección 3. El corte vertical

En esta sección comenzamos a estudiar posiciones con el peón por detrás de la quinta fila y, aunque el peón está más lejos de la coronación, es más fácil de comprender.

El lado largo ya no es la única esperanza. De hecho el bando fuerte para ganar, necesita nuevos triunfos, y cortar al rey, vertical o horizontalmente, es imprescindible.

En esta sección analizamos el corte vertical, en la siguiente el horizontal.

### Final 59. El Corte Vertical en una columna

RD: Jaques frontales, cambio de torres

En esta nueva sección vamos a enfrentarnos al caso del peón por detrás de la quinta fila. Con el peón tan atrás, el rey del bando débil tiene mucho tiempo para situarse delante del peón y alcanzar la posición Philidor. Por ese motivo, para que haya alguna esperanza de ganar, es imprescindible tener cortado al rey del bando débil con la torre e impedirle llegar a la zona de coronación del peón.

Hay dos formas de cortar el rey, vertical y horizontalmente. Comenzamos el estudio con el corte vertical.

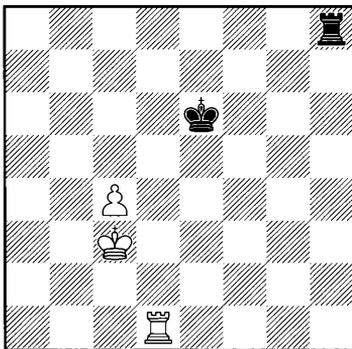


Diagrama 10.13

Vamos a ver que pasa con el rey cortado en una sola columna. En la posición del diagrama, la torre y el rey negro ocupan posiciones buenas para evitar el progreso de las piezas blancas. Ni mucho menos están en zugzwang, porque ambas piezas pueden mantener su eficacia,

pero los errores son muy frecuentes y han sido cometidos por jugadores de todos los niveles.

Como el análisis nos mostrará **hay que mantener la torre en la octava fila y el rey en tercera o cuarta fila.**

**1...♖c8**

Desde esta casilla la torre evita el avance del peón blanco y es el procedimiento más claro para hacer tablas aunque no el único. Es importante conocer porque fallan otras jugadas, que parecen lógicas y porque funcionan algunas más:

**1...♖g8** Todas las jugadas de torre por la octava fila (excepto las que permiten su cambio o captura) hacen tablas. 2.c5 En otro caso sigue como en la partida. 2...♔e7! para hacer ♜d8. Es curioso que esta jugada que pierde en la posición inicial, sea una de las dos únicas que hacen tablas aquí, porque el rey blanco no alcanza ahora las casillas críticas en el final de peones. (2...♖g4! También hace tablas porque el rey blanco queda imposibilitado para ayudar a su peón, y si este avanza es capturado, aunque obliga a cierta precisión. 3.c6 ♔e7! 4.c7 ♖g8=) 3.♔c4 ♜d8=.

**1...♔e7?** Esta jugada que prepara (y de hecho amenaza) el cambio de torres, es mala, aunque el recurso del cambio de torres hay que tenerlo en cuenta y es exitoso en algunas posiciones. Precisamente, la amenaza de cambiar torres, con tablas, provoca este error muy a menudo en la práctica. Aquí el rey de las negras se coloca en una casilla perdedora. 2.♔b4! El rey blanco inicia una maniobra típica. Se prepara para situarse en la casilla a6, dos filas y dos columnas más allá del peón (no 2.c5? ♜d8! =; ni 2.♜d2? ♜d8! 3.♜xd8 ♔xd8 4.♔b4

♔c8!=) 2...♖b8+ Está claro que ahora ya no es un buen negocio cambiar las torres, porque el rey blanco alcanza las casillas críticas. 3.♕c5 ♖c8+ 4.♗b5 ♖b8+ 5.♗a6 ♖c8 6.♘d4!

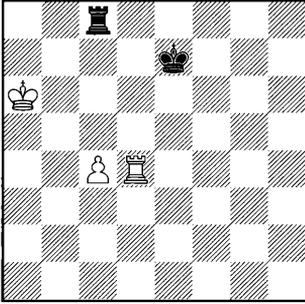


Diagrama de análisis 10.14

Aquí está el detalle. El rey negro se ha alejado de la casilla e5 y tarda un tiempo más en molestar a la torre blanca. 6...♕e6 7.♗b7 ♖c5 8.♗b6 ♖c8 9.c5 y con el peón en quinta, y no pudiendo jaquear por el lado largo, las negras pierden.

1...♖b8?! Esta jugada no es lógica porque permite el avance del peón, pero también basta para hacer tablas. 2.c5!? ♕e7! y las negras logran ofrecer el cambio de torres a tiempo 3.♕c4 ♘d8!

1...♕e5? Con el rey aquí, el corte horizontal del rey blanco no es suficiente, sin embargo esta jugada sí es correcta cuando la torre negra esta en c8. 2.c5 ♖h4 3.♘d8 ♖g4 4.♗b3 para apartarse del jaque en la columna c. Después de estas dos jugadas preparatorias el peón avanza de forma inevitable. 4...♖h4 5.c6 ♖h6 (5...♖h7 6.♕c4) 6.c7+-

2.♗b4 ♖b8+!

Aquí aparece un nuevo recurso, los jaques frontales, que mantienen a raya al peón. Observar que la distancia que necesita la torre para que sean efectivos sus jaques frontales es la misma que en los jaques laterales por el lado largo. Por lo tanto gracias a que hay 3 filas de distancia la torre tiene la famosa **efectividad lejana**.

3.♕c5 ♖c8+ 4.♗b5 ♖b8+! 5.♗a6

5.♗a5!? Esta puede ser una buena celada.

Las negras no deben excederse con los jaques. Como regla general en los jaques fron-

tales, es mejor atacar el peón indefenso que seguir dando jaques. 5...♖a8+? (5...♖c8! Impidiendo el avance del peón y el progreso del rey es única) 6.♗b6! y la torre ha perdido la efectividad lejana. 6...♖b8+ (6...♖c8 7.c5+-) 7.♕c7 y el peón avanza.

5...♖c8!

5...♖a8+? No hay que pasarse de jaques. Esta jugada pierde. 6.♗b7 ♖a2 7.c5+-

6.♘d4 ♕e5!

La clave que da las tablas. La torre no puede mantener a la vez la defensa del peón y el corte.

7.♘d5+ [7.♖h4 ♖b8=] 7...♕e6 8.♗b5 ♖b8+!

9.♗a4 ♖c8 10.♗b4 ♖b8+ 11.♖b5 ♖h8

Preparándose a meter el rey en la zona de tablas y alcanzar la posición Philidor.

12.♖b7!?

Intentando cortar al rey horizontalmente. 12.♘d5 ♖b8+=.

12...♕d6 13.♗b5 ♖h5+ 14.♗b6 ♖c5! 15.♘d7+ ♕xd7 16.♕xc5 ♕c7 ½-½

## Final 60. Corte en dos columnas. Método combinado de Grigoriev

RD: Jaques frontales

En el ejemplo anterior hemos visto que con el corte en una columna, el bando débil consigue tablas si coloca sus piezas en las posiciones correctas. La pregunta inmediata es ¿Qué pasa si el rey está cortado en dos columnas?

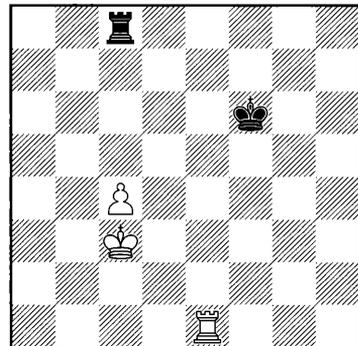


Diagrama 10.15

Con el rey del bando débil cortado en dos columnas, el bando fuerte gana con peones de alfil ó central gracias a una maniobra ideada por Grigoriev y que lleva su nombre. La descripción de la maniobra hará obvio porque no se gana con el peón de caballo, pero de todos modos comprobarlo es un **Ejercicio útil**.

Merece la pena estudiar bien la maniobra y comprenderla, porque entonces no se olvidará, y en cualquier posición de este tipo bastará ver si es aplicable o no. Eso es mucho mejor que tratar de recordar de memoria con que peones y con cuantas columnas de corte se gana, porque realmente es un lío, y casi garantizo que con el tiempo se olvida.

1.♔b4 ♖b8+ 2.♕a5 ♖c8!?

Ya sabemos, por el final anterior, que es mejor atacar el peón que empacharse a jaques 2...♖a8+?! 3.♔b6 ♖b8+ 4.♔c7+- pierde fácilmente.

3.♔b5 ♖b8+ 4.♕a6!

**El rey blanco alcanza la casilla ideal.**

Desde aquí, está preparado para defender el peón en cualquier casilla desde cuarta hasta octava, y también para molestar a la torre negra desde b7. **Esta es la primera parte del método combinado de Grigoriev.** Observar bien que si el peón fuera de caballo, el rey no tendría una casilla equivalente a esta.

4...♖c8

4...♖a8+?! 5.♔b7 y el peón avanza.

5.♖c1!

**Una vez colocado el rey en la sexta fila se apoya el peón por detrás. Esta es la segunda parte del método combinado.**

Al rey negro le falta un tiempo para llegar a apoyar a su torre. 5...♖e4 también gana, pero la maniobra es algo más extraña y no la recomiendo para este caso, aunque es útil saber que es un recurso posible. 5...♔f5 6.♖h4 ♔e6 7.♔b7 ♖c5 8.♔b6 ♖c8 9.c5+-

5...♔e7 6.♔b7 ♖c5 7.♔b6 ♖h5

7...♖c8 8.c5+- Y una vez más con el peón en la quinta fila y el rey negro que no puede situarse delante, por culpa de la mala posición de su torre, se pierde, pasando por la posición Lucena.

8.c5 ♔d8

Es un intento lógico de alcanzar la posición Philidor, pero infructuoso.

9.♖d1+ ♔c8 10.♖g1!

La torre negra no puede alcanzar la posición de K&H ni la de Philidor, por lo tanto se pierde.

10...♖h8

10...♖h6+ 11.c6+-

11.c6 ♖f8

En este ejemplo veremos porque la defensa de la espera en la primera fila, no vale contra el peón de alfil.

12.♖a1!

Esta simple jugada no puede hacerse si toda la posición se traslada a la izquierda.

12...♔b8 13.c7+ ♔c8 14.♖a8+ 1-0

## Final 61. Corte vertical en dos columnas contra lado largo. Temas de mate

Es lógico hacerse la pregunta, y con el corte vertical ¿no importa el lado largo? Pues sí que importa, en cuanto al procedimiento, pero en realidad, no influye en los resultados, porque con una columna de corte vertical no se gana, y con dos, sólo hay un posible caso de lado largo, en el cual se pierde por temas de mate y es el que vamos a ver.

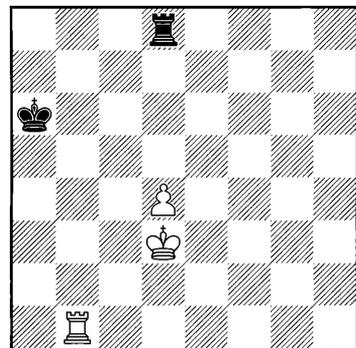


Diagrama 10.16

El rey está cortado en 2 columnas, pero la torre negra podrá tomar el lado largo en

algún momento. Aquí el método combinado no funciona, pero las blancas ganan siempre especulando con el mate. Comprobar porque no funciona el método combinado (1.♔e4, etc.) es un **Ejercicio recomendado** muy útil, que además reforzará la comprensión del recurso defensivo del lado largo.

### 1.♔c4!

No para aplicar el método combinado, si no para llegar en algún momento a c6. Vamos a ver que las negras pierden con cualquier posición de su rey. Imaginemos que juegan las negras y pueden elegir donde colocar el rey:

1...♔a5! Esta es la mejor posición del rey. Hay que hacerle perder un tiempo. 2.♖b2 ♔a4 (2...♔a6 ver línea principal) 3. ♖b7 ♔a5 4. ♖b1 (ya está perdido el tiempo) y si ahora de nuevo 4...♔a4 5.d5!.

1...♔a7 2.♔c4 ♖c8+ 3.♔d5 ♖d8+ 4.♔c5 ♖c8+ 5.♔d6! ♖d8+ 6.♔c7.

### 1...♖c8+ 2.♔d5 ♖d8+ 3.♔c6!

Con este truquito se logra el avance del peón 3.♔e5?! Intentando aplicar el método de Grigoriev, no basta para ganar, porque una vez

que el rey negro se acerca una columna, basta el recurso al lado largo. 3...♖e8+ 4.♔f6 ♖d8 5.♖d1?? (Lógicamente aún era posible volver al otro plan con 5.♔e5) 5...♔b6 6.♔e7 ♖h8! 7.d5 ♖h7+!=

### 3...♖c8+ 4. ♔d7 ♖c2 5.d5

Y el peón avanzará hasta el final.

## Algunas ideas sobre el corte vertical

Se han intentado establecer algunas reglas, para recordar cuantas columnas de corte se necesitan para ganar en cada caso, pero están llenas de parches y excepciones. En mi opinión es mejor quedarse con las ideas: con los métodos defensivos y los métodos de ataque.

Comprendiendo bien el método combinado, se puede deducir la mayoría de las veces cual es el resultado correcto. No hemos analizado las posiciones con los peones más atrás de la cuarta fila, pero estas son poco frecuentes y los métodos de juego son los mismos, aunque en el caso del peón en segunda la complejidad de las variantes concretas llega a ser enorme.

## Resumen del corte vertical

### 1) El bando fuerte logra corte de una columna:

Resulta útil, pero contra las piezas defensoras en las posiciones correctas, no se gana.

### 2) El bando fuerte logra corte de dos columnas:

A) Si el peón está en cuarta: Con peón de una de las 4 columnas centrales se aplica el método combinado y se gana. (En el único caso en que la torre puede tomar el lado largo, se gana gracias a las amenazas de mate). Con peón de caballo, no se puede aplicar el método combinado y es tablas.

B) Si el peón está en tercera: El método combinado no basta, porque el rey defensor tiene tiempo de colocarse delante del peón. Por lo tanto con las piezas defensivas en las posiciones correctas es tablas.

3) **El bando fuerte logra corte de tres columnas:** Se aplica el método combinado y se gana con cualquier peón en cuarta o tercera, pero no en segunda.

4) **El bando fuerte logra el corte en cuatro columnas:** Normalmente se gana, incluso con el peón en segunda, pero entran en juego otros temas además del método combinado.

## Sección 4. El corte horizontal

De las dos maneras de cortar al rey, vertical y horizontal, la segunda es más eficaz, y más sencilla de manejar. Se puede aplicar por delante de la cuarta fila y funciona igual, pero estudiaremos posiciones con el peón en la cuarta o más atrás, porque su análisis ya incluye las otras.

### Final 62. Corte Horizontal Perfecto

#### Peón de caballo

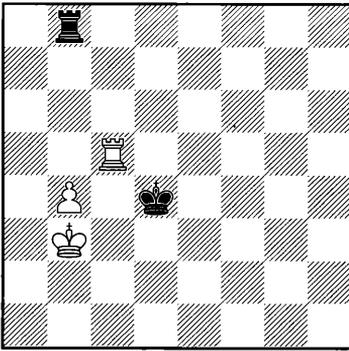


Diagrama 10.17

La posición del diagrama ilustra el corte horizontal. Consiste en que la torre impide al rey cruzar filas para llegar a la zona de coronación del peón. Es importante observar desde el principio que el corte horizontal se realiza siempre con el rey del bando débil en el lado largo. Si el rey estuviera en el lado corto, entonces la torre podría tomar el largo, comenzaría a dar jaques, y literalmente se reiría del corte horizontal.

El corte horizontal puede ser con el rey defensor en la misma fila del peón o en la siguiente. Al corte horizontal con el rey en la misma fila (como en este caso) lo llamaremos **Corte horizontal perfecto**. El estudio de estos ejemplos nos mostrará porque.

1...♖a8

Evitando ♔a4.

2.♞c6

Amenazando b5 y ♔b4.

Hay muchas otras formas de ir progresando por ejemplo: 2.♞h5 seguido de b5 y ♔b4 también gana 2...♞b8 3.b5 ♞b7 4.♔b4 ♞b8

5.♞h6 ♔d5 6.b6 etc.

2...♞b8 3.♞a6

Ahora no es posible evitar ♔a4 y b5.

3...♔d5 4.♔a4! ♔c4 5.♞c6+! ♔d5 6.b5 ♞a8+ 7.♔b4

Y como puede verse se ha reproducido la posición inicial una fila más arriba. Ahora el procedimiento se repite.

7...♞b8 8.♞c7 ♔d6 9.♞a7 ♔d5 10.♔a5 ♔c5 11.♞c7+ ♔d6 12.b6 ♞a8+ 13.♔b5 ♞a1

Ante la amenaza de ♞h7, b7 y ♔b6 las negras optan por los jaques traseros, pero entonces esta posición desemboca de forma inevitable en la omnipresente posición Lucena.

Como **Ejercicio** el lector puede comprobar que el corte horizontal perfecto funciona también con el peón en la tercera fila o incluso en la segunda. El procedimiento es el mismo.

#### Peón de alfil

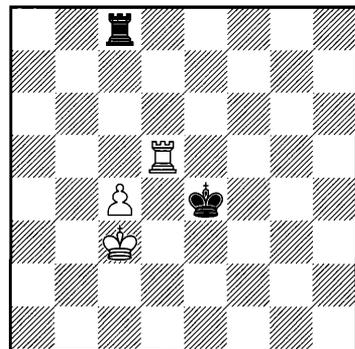


Diagrama 10.18

Aunque jueguen las negras pierden igual que con el peón de caballo.

1...♞b8 2.♞h5 ♔f4 3.c5 ♞c8 4.♔c4 ♔e4 5.♞h6 ♔e5 6.c6

Por lo tanto podemos decir que el Corte Horizontal Perfecto también sirve con el peón de alfil en cuarta y sin necesidad de nuevos diagramas decimos que lo mismo sucede con el peón central.

De nuevo, como **Ejercicio** el lector puede comprobar que el corte horizontal perfecto funciona también con el peón de alfil en la tercera fila o en la segunda, y el procedimiento es el mismo.

Cuando ya no funciona de la misma forma es con el peón central en tercera o segunda como veremos en el siguiente ejemplo.

### Corte horizontal perfecto con peón central en la tercera fila

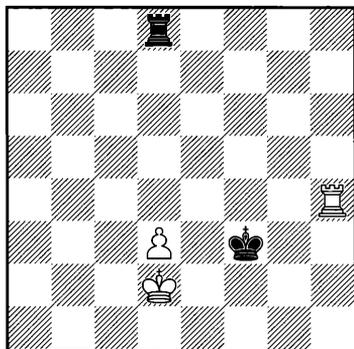


Diagrama 10.19

Tenemos un corte horizontal perfecto con peón central en tercera. En estas circunstancias aparece un nuevo sistema defensivo.

**1...♞a8! 2.d4**

Si 2.♔c3 ♞a3+ no permite el progreso 3.♔c2 ♞a8=.

**2...♔g3 3.♞h5**

Intentando ♔d3 o ♔c3 con corte horizontal perfecto y peón en cuarta, pero las negras no se dejan. Otras jugadas tampoco bastan:

**3.♞h7 ♔f4 4.♞e7 ♔f5 5.♔d3 ♔f6** llegando al **Final 59**.

**3.♞h6 ♞a3** cortando al rey (3...♔f4 también hace tablas: 4.♔d3 ♔f5 5.♔c4 ♞a4+ 6.♔c5 ♞a5+ 7.♔b4) 4.♞e6 ♔f4= y tablas de forma similar a la variante principal.

**3...♔g4 4.♞e5 ♞a3!**

Necesario y bueno. El rey queda impedido

de ayudar a su peón. Curiosamente el corte horizontal ahora lo hace la torre defensora.

**5.d5 ♔f4! 6.♞e8**

Con el peón una fila más adelante este sistema no sirve, porque ahora el peón avanzaría a séptima.

**6...♞a5=**

### Final 63. Corte Horizontal Imperfecto

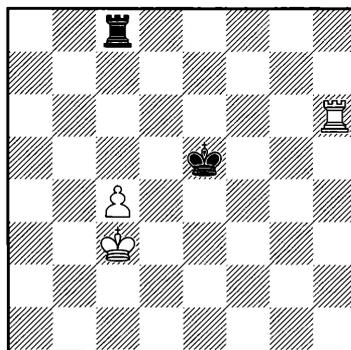


Diagrama 10.20

Llamamos corte horizontal imperfecto, cuando el rey defensor está cortado horizontalmente, pero se mantiene una fila por delante del peón (como sucede en el diagrama 10.19).

Aquí la ventaja no es tan grande para las blancas, aunque los procedimientos de ataque y defensa siguen siendo muy sencillos. Si comienzan las negras hacen tablas.

**1...♞b8!**

Evitando la ganadora ♞b6. Ahora es fácil ver que no hay progreso, pero para comprender que cualquier otra jugada pierde, en vez de ver variantes, supongamos que en la posición del diagrama juegan las blancas:

**1.♞b6!** Tomando esta columna las blancas logran el avance del peón a la quinta fila **1...♞c7 2.♔b4!** En este momento la única jugada que gana. **2...♞c8 (2...♔d4 3.♞d6+ ♔e5 4.c5** Corte perfecto) **5.c5 ♔d5 6.♞d6+ ♔e5** y ya estamos de hecho en el corte horizontal perfecto. **7.♔b5 ♞b8+ 8.♞b6+—**

**2.♞g6 ♞b7!**

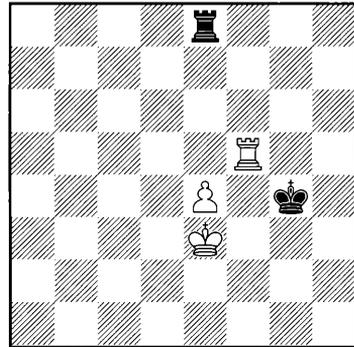
Hay que esperar en la columna b.

**3.c5 ♖d5=**

El contraste con la posición anterior es claro. Por eso llamamos a esta situación Corte Horizontal Imperfecto.

El corte imperfecto tiene los mismos efectos con el peón de caballo, (es necesario para el bando débil tomar de inmediato la columna adyacente al peón), y permite una más amplia defensa con el peón central, pero lo más útil es saber que la misma defensa es suficiente.

zontal es inofensivo.



**Diagrama 10.21**

## Final 64. Corte Horizontal Aparente

Añadimos esta posición aquí, aunque en realidad es un ejemplo de lado largo, porque muchos jugadores tienden a confundir las situaciones. Ahora vamos a ver gráficamente lo que ya hemos citado teóricamente, que el corte horizontal no sirve contra el lado largo.

Puede parecer lo mismo que los ejemplos anteriores, pero no lo es. La torre negra puede dar jaques por el lado largo y el corte hori-

**1...♖a8 2.♗c5**

Tampoco sirven para progresar otras jugadas:

2.♖d4 ♖a4+ 3.♖e5 ♖a5+ 4.♖f6 ♖a6+ 5.♖f7 ♖a4=; 2.♗f7 ♖a3+ 3.♖d4 ♖a4+ 4.♖d5 ♖a5+ 5.♖d6 ♖a6+ 6.♖c5 ♖a5=

**2...♗d8 3.♗d5 ♖a8 4.♖d4 ♖f4**

Lo mas fácil, acercándose al peón.

**5.♗f5+ ♖g4=**

Y ahora o bien la torre blanca permite ♖f5 o permite los jaques de la torre negra.

## Resumen del corte horizontal

El corte horizontal implica tener al rey defensor en el lado largo. Si la torre defensora tiene el lado largo, el corte horizontal es inofensivo.

El corte horizontal se denomina perfecto si el rey defensor está en la misma fila del peón e imperfecto si está una fila por delante.

Con el corte horizontal perfecto, con peón de caballo o alfil, se gana siempre (incluso con el peón en la segunda fila). Con peón central solo se gana a partir de la cuarta fila.

Con el corte horizontal imperfecto el bando defensor hace tablas si toma con su torre la columna adyacente al peón (además con el peón central tiene otras defensas).

## Sección 5. Peón de torre

En este caso, el peón de torre es tan diferente, que tiene su propia teoría. Además el final es muy frecuente, porque los peones de torre suelen aguantar mucho en el tablero.

Las opciones de tablas son mucho más altas con este peón, y para ganar el bando fuerte necesita posiciones muy favorables.

Vamos a clasificar este final según la pieza que se pone delante del peón, porque con un juego lógico es casi inevitable que haya una:

A) Si la pieza que se sitúa delante del peón es el rey defensor, las tablas son seguras.

B) Si la pieza que se sitúa delante del peón es la torre defensora, todo depende de que rey llegue primero, aunque hay algunas sutilezas de carácter táctico, cuando los dos reyes llegan casi a la vez.

Quedan para estudiar por tanto, los casos en que se sitúa delante del peón la torre o el rey del bando fuerte. Cada uno de ellos necesita un par de posiciones para aclararse.

### Final 65. Peón en séptima. Torre fuerte delante

RD: Jaques traseros. Torre detrás del peón

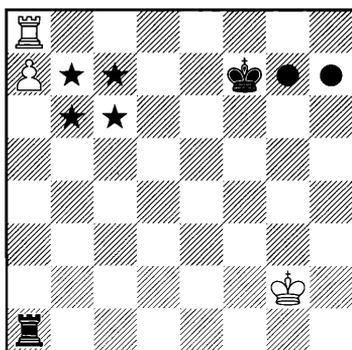


Diagrama 10.22

La posición del diagrama es una de las más conocidas de los finales de torre. Con la torre fuerte delante de su peón, el bando fuerte siempre puede avanzar el peón a séptima y esa maniobra o bien gana, o en caso contrario facilita la defensa. El bando defensor tiene dos estrategias opuestas: Si tiene tiempo, irá con el rey a capturar el peón. Si no tiene tiempo debe mover el rey en la dirección contraria y llevarlo a las casillas g7-h7.

**1...♖g7!**

Es necesario situar el rey en una de las dos casillas g7 ó h7. Una vez hecho esto las

blancas no pueden progresar. Veamos que todas las alternativas fallan: 1...♗a3?? 2.♗h8!+-; 1...♕e6?? 2.♗e8+-; 1...♕e7?? 2.♗h8+-

Ahora la torre no puede moverse, por lo tanto el único plan de las blancas es llevar su rey a apoyar el peón y eso es lo que hacen

**2.♔f3 ♕h7 3.♕e4 ♖g7 4.♕d5 ♕h7 5.♕c6 ♕g7 6.♕b6 ♗b1+!**

Cuando el rey de las blancas llega a defender su peón, las negras comienzan a dar jaques por detrás y el rey de las blancas no tiene donde refugiarse.

**7.♕a6 ♗a1+ 8.♕b5 ♕h7**

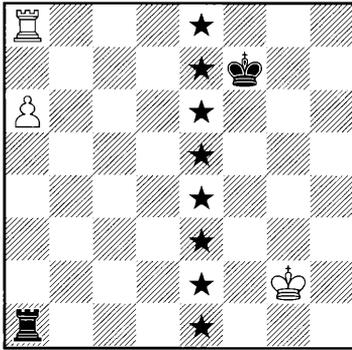
No hay ningún progreso, es tablas fácilmente. Es interesante comprobar que con el peón ya situado en la séptima fila, ni siquiera un peón de más, si está en las columnas de h o de g, es suficiente para ganar. Lo veremos en el siguiente capítulo.

### Final 66. Peón en sexta. La defensa de Vancura

RD: Jaques lejanos (laterales)

Ahora ya sabemos que el peón sólo se debe llevar a séptima si el rey negro no puede colocarse en g7-h7. ¿Pero entonces que hacer con él? Si se queda muy atrás, el rey defensor

vendrá a comérselo, así que lo mejor es llevarlo hasta la sexta, donde alcanza cierta seguridad.



**Diagrama 10.23**

El rey está cerca de la zona de seguridad g7–h7 y puede alcanzarla si el peón avanza a séptima. La primera pregunta es si puede ir a por el peón.

### 1...♔g7

La respuesta es ¡No! Si 1...♔e7? 2.a7! y el rey negro ha sido atrapado a medio camino; no puede volver porque no llega a tiempo al rincón de seguridad y tampoco tiene tiempo de acercarse al peón, por ejemplo 2...♔f7 3.♖h8. Así pues podemos decir que con el peón en la sexta, la columna de rey está minada para el rey negro y si no la ha atravesado antes, ya no puede hacerlo.

Puesto que las negras no pueden acercarse al peón se sitúan ya en la zona de seguridad. ¿Y ahora? Sabemos que las blancas no deben avanzar el peón pero ¿Pueden hacer algo más? Efectivamente pueden. Tanto es así que durante mucho tiempo esta posición se consideró ganada por las blancas, incluso por los mejores jugadores del mundo, hasta que en 1924 un jugador llamado Vancura encontró un sorprendente método defensivo.

Pero hablemos primero del plan ganador de las blancas. Ahora el peón puede usarse de escudo para los jaques y por lo tanto las blancas tienen un plan ganador: Llevar su rey hasta a7, sacar la torre y luego coronar el peón. Y la defensa de las negras es bastante difícil para quien no conozca la posición, como demuestra que durante muchos años incluso los mejores

jugadores del mundo no la encontraron.

### 2.♔f3

Intentando ejecutar el plan de la forma más directa. Si las negras se quedan esperando perderán la partida. Otras jugadas también son posibles y el análisis de todas las posiciones posibles del rey blanco es complicado, pero de momento, vamos a coger la idea.

### 2...♗f1+

El comienzo de la defensa de Vancura. Es un momento muy importante y debemos considerar otras posibilidades, que son muy posibles en la práctica, lo que haremos esencialmente en el próximo ejemplo.

2...♔h7? veamos la opción de simplemente esperar, como se hace con el peón en séptima, esta jugada en cuanto a plan, resume todas las opciones que no son iniciar la defensa de Vancura 3.♔e4 ♔g7 4.♔d5 ♔h7 5.♔c6 ♔g7 6.♔b6 Ahora el rey ha defendido el peón y la torre blanca amenaza salir 6...♗b1 7.♔a7 esta es la diferencia, el rey blanco tiene refugio a los jaques. Ahora saca la torre y corona el peón. 7...♔h7 8.♗b8 ♗a1 9.♗b6 seguido de ♔b7–a7 y a8.

### 3.♔e4 ♗f6!!

La clave de la Defensa de Vancura: la torre ataca el peón lateralmente mientras esté en la sexta fila, de ese modo si el rey se acerca puede dar jaques sin que el peón sirva de escudo al rey. Además si el peón avanza (amenazando ♗g8) la torre negra inmediatamente se colocará detrás del peón volviendo a la posición anterior ya conocida como tablas. Una vez conocido el mecanismo, la aplicación es tan sencilla que basta un poco de atención para evitar errores groseros. Consideremos algunas opciones.

### 4.♔d5

4.♔e5 (amenaza ♗g8) 4...♗b6 5.♔d5 ♗f6=; 4.a7 ♗a6! =.

### 4...♗b6 5.♔c5 ♗f6 6.♔b5

Amenazando sacar la torre.

### 6...♗f5+

Ahora comienza la serie de jaques.

7.♔b6 ♗f6+ 8.♔a7 ♗f7+ 9.♔b6 ♗f6+ 10.♔c5 ♗f5+ 11.♔d4 ♗f6

Las tablas son evidentes.

## Defensa de Vancura (y 2)

Una vez conocido el método de Vancura es fácil de aplicar, pero una breve investigación en las bases de datos les puede llevar a descubrir a varios jugadores titulados perdiendo la posición de tablas. Es un caso claro de: "Si no se conoce, no se descubre sobre el tablero".

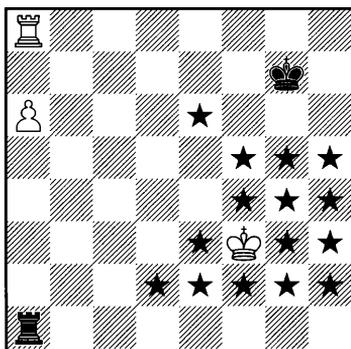


Diagrama 10.24

Pero volvamos a la interesante posición después de la jugada dos de las blancas. ¿Qué pasaría si les tocara jugar de nuevo? ¿O si el rey blanco estuviera en otra casilla? (por ejemplo habiendo jugado 2.♔f2 que impide el traslado a la tercera fila con jaque) ¿O si las negras se descuidan un poco y no llevan su torre de inmediato a la tercera? ¿O sencillamente si el final empieza en otra posición? En resumen ¿cómo saber fácilmente si la posición se gana o es tablas?

Supuestas las piezas negras en a1 y g7, Romanovsky, en 1950, hizo un análisis exhaustivo de todas las posiciones del rey blanco y como de costumbre estableció una zona de tablas que es la que se ve en el diagrama. Pero como ya he comentado, no soy partidario de la memorización de zonas irregulares, porque no suele ser duradera. Por eso recomiendo la observación de los métodos, que permitirá responder correctamente en cada caso particular.

### 2...♞a5!?

Esta jugada, que aún hace tablas, es la más interesante para analizar, aunque no la más fácil:

2...♞f1+! 3.♔e4 ♞f6 es la variante anali-

zada en el anterior ejemplo y la forma más segura de hacer tablas.

2...♞a4!?: Impidiendo alcanzar la zona ganadora, también hace tablas y puesto que impide "subir" al rey blanco, más fácil que en la variante principal 3.♔e3 ♞b4 4.♞a7+ ♔g6 5.♞b7 ♞a4 6.a7 ♔f5 y el rey negro gana la carrera hacia al peón.

En último lugar vamos a considerar que sucede si las negras pierden un tiempo "tontamente": 2...♞a2? 3.♔e4! El rey entra en la zona ganadora. Veamos que pasa si ahora las negras "despiertan" e intentan llevar su torre a la tercera fila. 3...♞a5 (3...♞e2+?! por aquí ya no llega 4.♔d5+-) 4.♔d4 El rey blanco se acerca a b4. Ahora es urgente mover la torre por la cuarta fila para luego ir a tercera. 4...♞b5 5.♞a7+ ♔f6! (5...♔f8?! el rey en octava facilita las cosas 6.♞b7 ♞a5 7.a7+-; 5...♔g6 6.♞b7 ♞a5 7.a7 Como ya dijimos en la introducción de esta sección, ahora todo se reduce a una carrera entre los reyes que gana el blanco. 7...♔f6 8.♔c4 ♔e6 9.♔b4 ♞a1 10.♔c5+- y el rey llega a b8) 6.♞h7! (6.♞b7? aquí el rey negro llega a tiempo en la carrera de reyes porque gana un tiempo al atacar la torre blanca 6...♞a5 7.a7 ♔e6 8.♔c4 ♔d6 9.♔b4 ♔c6=) 6...♞a5 7.a7 ♔e6 8.♔c4 ♔d6 9.♔b4 ♞a1 10.♔b5!+-

### 3.♔e4

3.♞a7+ este jaque ahora permite varias opciones pero la más sana es casi siempre ♔g6. 3...♔g6 4.♔e4 ♞b5=.

### 3...♞b5

La torre negra está a punto de llegar a la fila salvadora.

### 4.♞a7+ ♔g6!

En este caso la única, porque ♔f6 permite a la torre blanca situarse favorablemente en h6 y la octava fila esta minada por la maniobra ♞b7 y a7. 4...♔f6 5.♔d4 ♞b6 6. ♞h7+-

### 5.♞b7

En cualquier otra casilla de la séptima fila el rey negro también ganará un tiempo al ir al flanco de dama. Además 5. ♔d4 ♞b6! 6. ♔c5 ♞f6 =, permite a las negras obtener la posición defensiva correcta.

### 5...♞a5 6.a7 ♔f6! 7.♞h7!?

Un intento peligroso para las negras. 7.♔d4

es una carrera con final ya conocido 7...♔e6  
8.♕c4 ♔d6 9.♕b4 ♕c6=

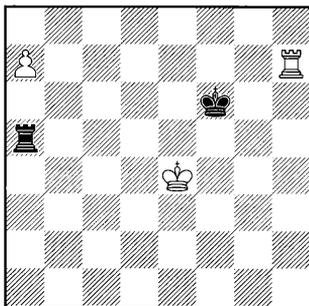


Diagrama de análisis 10.25

7...♔g6!!

Realmente paradójico (como siempre a primera vista). El motivo es que la torre negra no debe salir de la cuarta fila (por ♔d5-c6, etc.) y el rey sufre un percance táctico si va demasiado pronto al flanco de dama. 7...♔e6? 8.♖h6+! ♔d7 9.♖h8!+- un tema conocido, pero brillantemente ejecutado.

8.♖c7 ♔f6 9.♔d4 ♕e6 10.♕c4 ♔d6=

Estas variantes no son exhaustivas, pero creo que ilustran bastante bien lo que pasa y nos ayudan a sacar algunas ideas que nos deben orientar en la práctica.

Conociendo bien estos temas y calculando con precisión se puede jugar correctamente este final. Resumamos las principales ideas, desde el punto de vista del defensor:

- 1) La torre debe trasladarse a la tercera fila. Si no, se pierde, porque el rey fuerte se oculta en a7.
- 2) Si la torre puede ir a la tercera fila mediante un jaque, apenas hay que calcular nada.
- 3) Si debe trasladarse sin jaque, no basta con que tenga tiempo para llegar. Entonces las blancas tendrán un tiempo libre en medio del traslado, que usarán para activar su torre, y las negras tendrán que calcular dos cosas: a) Algunos trucos tácticos y b) Una carrera de los reyes hacia el flanco de dama.
- 4) Si se traslada sin jaque conviene hacerlo restringiendo el avance del rey blanco al máximo.

## Final 67. Peón de torre en séptima con rey delante

RD: Encierro del rey, Jaques lejanos

Ahora vamos a estudiar la posición con el rey atacante por delante. Comenzamos por estudiar el peón en séptima, porque si está más atrás puede seguir avanzando sin necesidad del apoyo de su torre, cuya tarea más útil es "cortar al rey rival". Por otro lado, si el rey blanco apoya a su peón pero trata de no ponerse delante, la torre negra le dará jaques y le obligará a ocultarse delante.

La posición más importante del final de torre y peón de torre contra torre. Para ganar el bando fuerte debe tener cortado al rey rival en la columna de alfil del otro flanco. Si consigue hacerlo con el peón más atrás, podrá luego avanzar el peón cómodamente. Si no puede cortar en esa columna, más vale que use su torre haciendo de cortina para su rey, antes de que se acerque el rival.

La maniobra para ganar es larga y compleja, pero si se sabe que en esta posición se gana es relativamente fácil de encontrar sobre el tablero (contando siempre con el beneplácito del reloj).

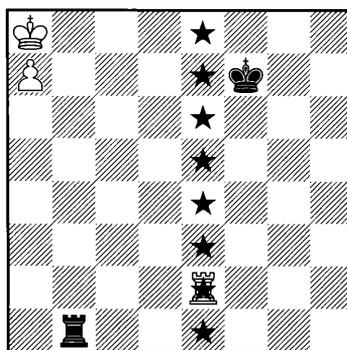


Diagrama 10.26

1.♖h2!

Una vez llevado el peón a séptima, la torre se dirige a la casilla b8, para lo cual necesita tres jugadas por cualquier camino que vaya. Por este motivo el rey del bando débil debe permanecer en la segunda fila. Si el rey negro

está en la tercera fila la torre blanca llega a b8 en 2 jugadas y entonces puede ganar incluso con el rey negro una columna más cerca.

**1...♔e7 2.♖h8 ♔d6!?**

Una buena jugada que trata de dificultar la salida del rey blanco por las columnas b y a.

2...♔d7 pierde más fácil 3.♖b8 ♖a1 4.♔b7! (4.♖b7+? ♔c8= y el rey blanco ya nunca saldrá del rincón. Para el que no conozca esta posición merece la pena probar un poco, porque se producirá muchas veces en sus partidas rápidas (y alguna vez en las otras). 5.♖b2 ♔c7 6.♖c2+ ♔d7 7.♔b7 ♖b1+ 8.♔a6 ♖a1+ 9.♔b6 ♖b1+ 10.♔c5 ♖a1=) 4...♖b1+ 5.♔a6 ♖a1+ 6.♔b6 ♖b1+ 7.♔c5+—

**3.♖b8**

La torre blanca llega justo a tiempo de ofrecer cambio y permitir la salida de su rey, que no podría lograrse si el rey negro estuviera en las casillas c6 o c7.

**3...♖a1 4.♔b7 ♖b1+ 5.♔c8!**

5.♔a6 ♖a1+ 6.♔b6 ♖b1+ 7.♔a5 ♖a1+ y por este lado ahora las blancas no progresan.

**5...♖c1+ 6.♔d8 ♖h1!**

Un recurso que dificulta la victoria al máximo. 6...♖g1 esta distancia no es suficiente 7.♔e8! ♖g8+ 8.♔f7+—

**7.♖b6+!**

Una maniobra única.

7.♔e8? ♖h8+ 8.♔f7 ♖h7+= cae el peón; 7.♔c8 ♖c1+ repite la posición.

**7...♔c5 8.♖c6+!!**

Este jaque que obliga al rey negro a elegir entre un lado y otro es necesario.

**8.♖a6?** ♖h8+ 9.♔c7 ♖h7+ 10.♔d8 ♖h8+ 11.♔e7 ♖h7+ 12.♔f8 ♖h8+ 13.♔f7 ♖a8! 14.♔e7 ♔b5 15.♖a1 ♔b6=.

**8.♖b8?** ♖h8+ 9.♔c7 ♖h7+=.

**8.♖b1!?** también gana, pero teniendo que jugar el final de dama contra torre. 8...♖xb1 9.a8♖+—

**8...♔b5**

8...♔d5 9.♖a6 (9.♖c8 ♔d6) 9...♖h8+ 10.♔c7! (10.♔e7?! ♖h7+! 11.♔f8 ♖h8+ 12.♔g7? ♖a8=) 10...♖h7+ 11.♔b6+—

**9.♖c8! ♖h8+ 10.♔c7 ♖h7+ 11.♔b8**

El peón corona.

**Resumen de ideas de este final:**

- 1) Con el rey por delante del peón lo más importante es cortar el rey rival lo más lejos posible.
- 2) Si se corta en la columna de alfil del otro flanco, entonces se lleva el peón a séptima y luego se gana, forzando su salida del rincón con ayuda de la torre.

## Final 68. Torre y rey apoyando el peón

Si se corta al rey más cerca ya se ha visto que es insuficiente para llevar el peón a séptima y luego sacar el rey del rincón. Pero en ese caso la oportunidad de ganar existe, si se produce una posición favorable de las piezas, que permita escurar al rey antes de que el peón llegue a séptima, como vemos en el siguiente ejemplo.

El diagrama siguiente muestra la posición crítica con el rey y la torre apoyando el peón. Si las blancas juegan, ganan, jugando 1.a6 y ya no es posible detener el peón. 1...♖b1+ 2.♖b6 ♖c1 3.a7 ♖c7+ 4.♔a6 ♖c8 5.♖b8+—

Si las negras juegan, hacen tablas con juego preciso. Lógicamente si el rey negro esta más lejos o el peón más adelantado las blancas ganan más fácil.

Teniendo en mente esta posición límite es posible resolver correctamente este tipo de finales, aunque las sutilezas son muchas.

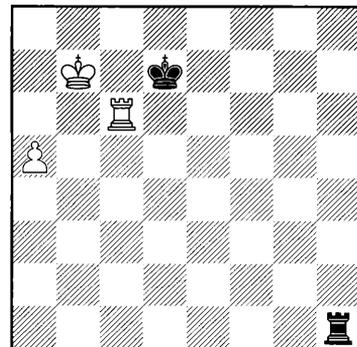


Diagrama 10.27

**1...♖b1+! 2.♖b6 ♗c1!**

Esta es la disposición ideal de la torre para dar jaques.

**3.a6**

3.♖b2 Dejando más casillas libres al rey y amenazando ♗d2 tiene mucho sentido. 3...♗c7+ 4.♕b6 ♕c8!= y el rey negro se pone delante del peón o impide salir al blanco.

**3...♗c7+ 4.♕a8 ♗c8+ 5.♕a7**

5.♖b8 ♗c1 (pero no 5...♕c7? 6.a7+- con doble zugzwang) 6.a7 ♕c7!=

**5...♗c7+ 6.♖b7 ♕c8! 7.♕b6 ♗c1 8.♖h7 ♖b1+ 9.♕a7 ♖a1=**

No hay progreso.

# 11. Torre y dos peones contra torre

En los finales de torres, hay bastantes posiciones en que dos peones de ventaja no son suficientes para ganar. Esta tendencia tablífera sólo es superada por los alfiles de diferente color.

Las posiciones en que torre y dos peones no ganan contra la torre solitaria, tienen un gran interés teórico-práctico por varios motivos:

- a) Se producen bastante a menudo.
- b) Algunos de ellos no son fáciles de jugar si no se sabe la idea básica.
- c) Son una introducción muy útil para comprender los temas de los finales de torres con más peones, sobre todo el importante concepto de la torre del bando fuerte pasiva, y la del débil activa.

Para el estudio de estos finales vamos a identificar cinco casos interesantes, en los cuales hay muchas posibilidades de tablas. Estos cinco casos son:

- 1) **Peones doblados.**
- 2) **Peones de torre y alfil del mismo flanco.**
- 3) **Peones ligados pero bloqueados por el rey.**
- 4) **Torre atascada delante de su peón en séptima.**
- 5) **Peones detenidos por el método de Vancura.**

Esta clasificación no considera todas las posiciones posibles de tablas, pero si las más importantes y frecuentes. De todos modos es conveniente no fiarse nunca de que sean ganadoras aquellas posiciones en que las piezas del bando fuerte ocupen posiciones pasivas.

## Primer caso

### Final 69. Peones centrales

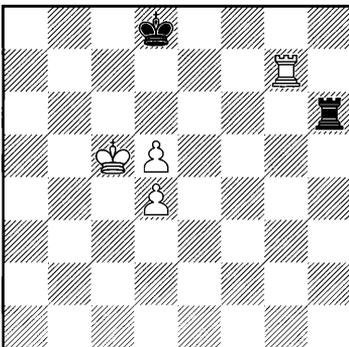


Diagrama 11.1

Con peones doblados casi siempre es tablas, pero lo primero que conviene saber es que no todos los métodos que hacen tablas con un solo peón funcionan ahora.

El mayor peligro de no conocer este final, o no fiarse de lograr las tablas, es tomar una decisión equivocada en un final previo, o en el cual se puede simplificar. Por eso es importante estar seguro de que es tablas, de que en una posición normal las tablas son fáciles, y de cómo hacerlas.

El mejor método defensivo consiste en comenzar con la posición de Philidor y cambiar a Kling&Herwitz en el momento y la forma oportunos.

**1.♞b7 ♞g6 2.♞b6**

Esta es la diferencia con respecto a un peón.

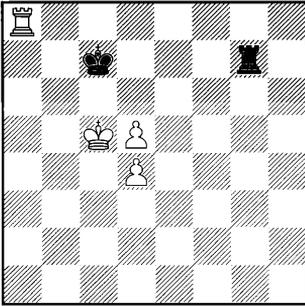
**Las blancas pueden ofrecer cambio de torres y “romper”** la Defensa de Philidor. Cuando no se conoce la teoría, uno tiende a asustarse, sobre todo si se ha analizado esta posición “desde lejos”. Esta preocupación puede llevar a decisiones de simplificación erróneas. Por eso es importante fijarse bien en la continuación y espantar esos fantasmas para siempre.

**2...♞g4!**

Ahora esta jugada es importante. El único método que se puede aplicar es el de Kling y Horwitz, pero al colocar la torre por detrás, debe hacerse capturando el segundo peón. Por supuesto se pierde el final de peones y otras jugadas, aunque pueden lograr tablas, enredan la situación.

**2...♞g1?!** Dvoretzky califica esta jugada de perdedora, en vista de la línea. 3.♔c6! ♞c1+ 4.♔d6+- que seguiría 4...♞c8 5.♞a6 ♞b8 6.♔e6 ♞c8 7.d6 ♞b8 8.♞a1 ♞c8 9.♞h1 pero en esta variante 3...♔c8! mantiene la defensa.

**2...♞g7?!** También perdedora para Dvoretzky 3.♞b8+! ♔c7 4.♞a8



**Diagrama de análisis 11.2**

4...♞g1! (4...♞g6? este es el verdadero error 5.d6+ ♔d7 6.♞a7+ ♔d8 7.♔c6+-) 5.♞a7+ ♔c8 6.♔c6 ♞c1+ 7.♔d6 ♞c4! alcanza de nuevo la correcta posición defensiva de la torre, pero las dificultades no acaban. 8.♔e5 ♞b4! (La natural 8...♔d8 pierde de nuevo 9.♞a6! ♞b4 10.♔d6 ♔c8 11.♞a8 ♔b7 12.♔c5! Una intermedia importante y difícil. Ahora las negras no pueden conseguir la posición defensiva correcta 12...♞b4 13. ♞h8 ♔c7 14. ♞h7 ♔c8 15. ♔c6 ♞c1 16. ♔d6 y la presencia del

segundo peón hace ineficaz la defensa de Kling & Horwitz. Esta variante larga y compleja no es necesario recordarla, ni siquiera analizarla, pero es instructiva) 9.♞a6 ♔d7.

Por lo tanto, otras jugadas son posibles, pero en estos finales es importante no compliarse la vida. Si hay un método claro, lo mejor es adoptarlo y no apartarse de él.

**3.d6**

**3.♔c6** es la jugada más lógica pero lleva a situaciones estudiadas en el capítulo anterior. 3...♞xd4 4.♞b8+ (4.♔d6 ♔c8 5.♞c6+ ♔d8 6.♞a6 ♔c8 7.♞a8+ ♔b7 8.♞d8 ♞h4!= **Lado largo**) 4...♔e7= **K&H**.

**3.♞h6** (Intentando ♔d6) 3...♔d7! 4.♞h7+ ♔d8= Y ahora el avance del rey a d6 permite el regreso a la posición **Philidor**, y si va a c6 permite la posición **K&H**.

**3...♞g1!**

Ahora sí, la torre puede ir atrás para dar jaques y el peón de d4 sólo ofrece un pálido refugio antichubascos, pero no permite ningún intento ganador.

**4.♔c6 ♞c1+ 5.♔d5 ♞h1 6.♞b8+ ♔d7 7.♞b7+ ♔d8 8.d7 ♞h5+**

8...♔e7=

**9.♔c6 ♞h6+ 10.♔c5 ♞h5+ 11.d5 ♞h6 12.d6 ♞xd6! =**

**Final 70. Peones de caballo****Defensa de la segunda fila**

Después de ver el ejemplo anterior nos debe asaltar automáticamente una terrible duda. ¿Si el sistema defensivo de K&H es el único eficaz, y puesto que ese sistema no servía contra el peón de caballo? ¿Que pasa si los peones doblados son de caballo? ¿Valdrá el método de la primera fila? Pero no hay de qué preocuparse: vamos a comparar métodos y diferencias y extraer conclusiones.

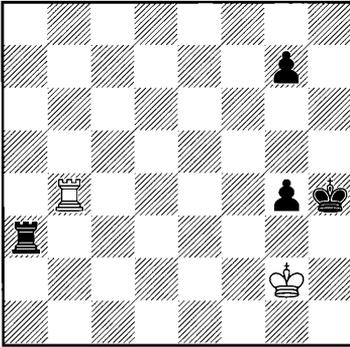
En primer lugar el método de la primera fila es inútil contra dos peones porque el bando fuerte puede cambiar las torres en condiciones favorables (en el diagrama sería con la

maniobra g2-f3-f1).

En segundo lugar, y esto es ya más tranquilizador, con peón de caballo el bando fuerte no puede romper la posición Philidor, porque le falta espacio por la derecha.

En tercer lugar, si no se consigue la posición Philidor, (como ocurre en nuestro primer ejemplo), se comprueba que hay métodos alternativos al de K&H, que de hecho también sirven con otros peones.

En el caso de 2 peones de caballo hay que estar muy atento y usar un esquema defensivo diferente, que podríamos denominar: **Defensa de la segunda fila.**



**Diagrama 11.3**  
Kolesnikov – Bocharov  
Sochi 2004

La continuación de esta partida, nos alerta contra el juego despreocupado.

**1.♟b8?**

Después de esta jugada, el rey blanco es empujado a la última fila y el segundo peón permite la victoria. **Es pues necesario evitar que el rey sea empujado a la última fila.**

Eso puede conseguirse mediante:

**1.♟b2!** Gracias a la falta de espacio por la derecha, este esquema es inexpugnable, pero

cuidado, aunque serviría, es poco recomendable con peón de alfil o central. 1...♟a4 2.♟c2 (Aquí las blancas pueden pasar sin apuros al método de Philidor. 2.♟b3 que no puede ser roto y si 2...♟a2 3.♟b1 g3 4...♟b8 y jaques por detrás) 2...g5 3.♟b2 g3 Las negras intentan ♟f4-f2 con final de peones ganador, con esta amenaza rompen el esquema defensivo blanco, pero ya sabemos que el peón debe avanzar a la sexta fila después del rey, ahora pasamos a un método bien conocido, los jaques por detrás. 4.♟b8=.

**1.♟b7?** Aunque captura el peón, pierde de forma conocida. 1...♟a2+ 2.♟g1 ♟h3 3.♟xg7 ♟g3 Llegando a una posición estudiada en el capítulo anterior. 4.♟f1 ♟a1+ 5.♟e2 ♟g1!-+

**1...♟a2+ 2.♟g1 ♟h3 3.♟b3+ g3 4.♟b1**

Sólo queda esta opción, pero ahora veremos que no sirve la defensa de la última fila contra dos peones doblados.

**4...♟a3 5.♟c1 g5 6.♟b1 g4 7.♟c1 g2 8.♟b1 ♟f3 9.♟a1 ♟f1+ 10.♟xf1 gxf1♟+ 11.♟xf1 ♟h2** y el segundo peón corona.

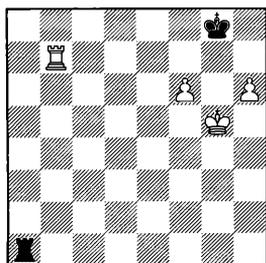
#### **Conclusión del primer caso. Peones doblados:**

- 1) Con peones centrales, hay que empezar con la defensa de Philidor y cuando es rota por la oferta del cambio de torres, aplicar la defensa de K&H, pero colocando la torre en la fila del peón retrasado, para capturarlo.**
- 2) Con peones de caballo hay que evitar que el rey sea empujado a la octava fila. Eso se logra con la posición Philidor, que no puede ser rota, o con la defensa de la segunda fila, que consiste en mantener el rey y la torre en la segunda fila hasta que el peón avance a sexta.**
- 3) Con peones de torre la defensa es fácil.**

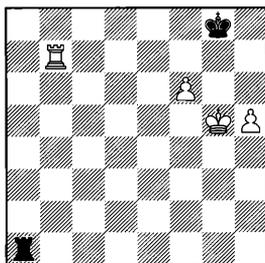




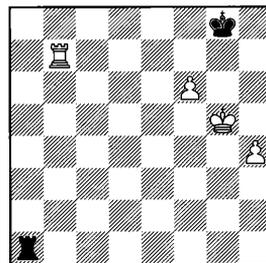
## Serie de los peones de torre y alfil Rey cortado en octava peón de alfil en sexta



**Blancas ganan**  
**Analizado**



**Tablas**  
**Jaques por detrás**



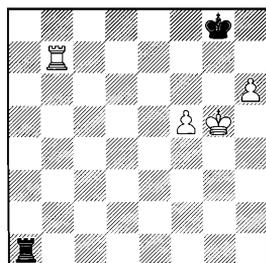
**Tablas**  
**Jaques por detrás**

Para convencerse de las tablas en el segundo y tercer diagrama de esta serie basta con repasar el método ganador en el primero y observar la variante de la séptima jugada. Con el peón de h más atrás es tablas igual.

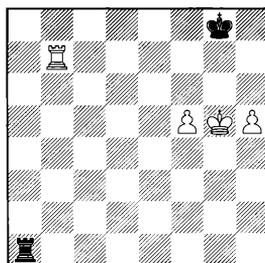
### Conclusión:

**No hay que avanzar el peón de alfil a la sexta antes de que el peón de torre haya llegado a esa misma fila.**

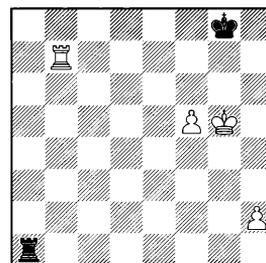
## Peón de alfil en quinta



**Blancas ganan**  
**Analizado**



**Blancas ganan**  
**Mismo método**



**Blancas ganan**  
**Mismo método**

En esta serie es interesante observar que los métodos de defensa clásicos fallan:

- 1) La defensa de Philidor, porque es una defensa de espera y las blancas avanzan tranquilamente su peón h a la sexta y luego su peón f a la misma fila.
- 2) La defensa de K&H, por el mismo motivo.
- 3) Atacar al peón torre falla porque las negras no tienen tiempo de tomarlo y

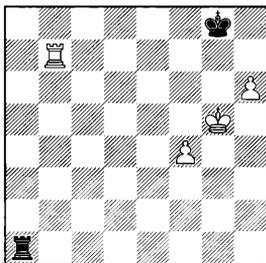
alcanzar a tiempo la efectividad lejana en el lado largo.

Esto nos permite sacar una conclusión interesante:

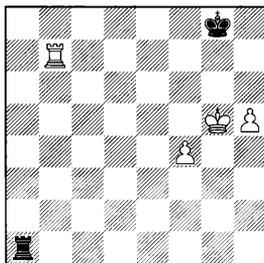
### Conclusión:

**Con el rey cortado en octava, el peón de alfil en la quinta fila es la mejor garantía para ganar.**

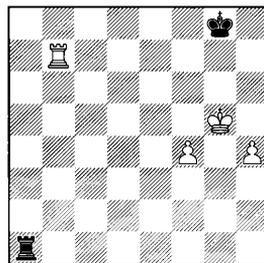
## Peón de alfil en cuarta



Tablas



Blancas ganan



Tablas

Con el peón de alfil en cuarta, la posición del peón torre es decisiva. La primera posición es muy interesante, porque puede producirse en el transcurso normal del final, como veremos en el siguiente ejemplo. En ellas las negras hacen tablas con el sencillo método de dar jaque y atacar el peón h (1. ♖g1 ♔f6 2. ♜h1). Este sistema no sirve en la segunda posición porque las blancas pueden contestar sencillamente 2...f5, ignorando la amenaza a su peón de torre, y vuelve a ser efectivo con el peón h en cuarta o más atrás.

entonces la mejor posición para la torre es la esquina (b1 o a1).

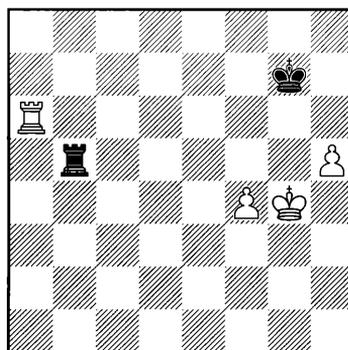


Diagrama 11.6

Gligoric – Smyslov

Moscú, 1947

### Final 73. El sistema defensivo

Cuando los peones están más atrás y sobre todo, cuando el rey defensor no ha sido empujado a la última fila, las posibilidades del bando defensor son mejores.

El ejemplo de este diagrama es el de la partida Gligoric–Smyslov, que estudian varios libros, y realmente es un compendio perfecto de todas las ideas defensivas. Estudiar con atención este ejemplo debe ser suficiente para enfrentarse a esta situación en la práctica. A medida que lo reproducimos vamos a ir llamando la atención sobre los detalles más importantes.

El primer detalle a observar. **La torre negra está bien situada en la quinta fila evitando el avance cómodo del rey rival.**

Si los dos peones llegan a la quinta fila,

1. ♖g6+

1.f5 ♜b1!

1...♔f7!

El segundo detalle importante. **“A igualdad de otras cosas, el rey debe elegir la columna f a la h”**. Aunque 1...♔h7?! no es perdedora.

2. ♖g5

Desplazando a la torre negra de la quinta fila. El avance directo de los peones deja al rey blanco sin refugio cómodo.

2.f5 ♜b1! Tercero: **En cuanto los dos peones llegan a la quinta fila, la torre se prepara para dar jaques por detrás.** 3. ♔g5 ♜g1+ 4. ♔h6 ♜f1 5. ♖g7+ ♔f6 6. ♖g8 ♔f7= Las blancas no pueden progresar.

2...♜b1!



20...♔xh6! 21.♔e7+ ♕h7

21...♔g7 también hace tablas, pero viendo un detalle táctico 2.f5 ♖e2+ 23.♖e6 ♖f2! (No 23...♖a2?? 24.f6+ ♕h7 25.f7+-) 24.f6+ ♔g6 25.♖e1 ♖a2!= lado largo.

22.f5 ♖e2+ 23.♖e6 ♖a2 [Lado largo] 24.f6

Hemos estudiado una posición similar con el peón de rey (Ver **Final 58**). Las blancas amenazan ♔f8 y ganarían. Es preciso tomar la octava fila.

24...♖a8! 25.♔f7 ♔h6!

Si comparamos con la posición similar del **Final 58** del anterior capítulo esta es la jugada correcta. Pero en este caso, debido a que la torre negra tiene mucho espacio hace tablas también 25...♖b8 porque la torre no pierde la efectividad lejana.

26.♖e1 ♖a7+ 27.♖e7 ♖a8 28.♖d7 ♔h7 29.♖d1 ♖a7+ 30.♔e6 ♖a6+ 31.♖d6 ♖a8 32.♖d4 ♔g8 33.♖g4+ ♔f8 ½-½

Y por fin tablas.

Un ejemplo impresionante de habilidad técnica por parte de Smyslov, del que sacaremos varias conclusiones, después de estudiar los diagramas siguientes.

### Una variante importante. El avance del peón de torre

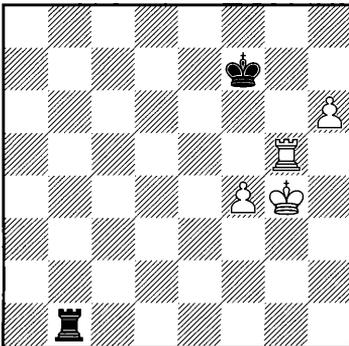


Diagrama 11.9

Nos situamos ahora en la posición después de la interesante alternativa 3.h6 del final anterior. El avance del peón de torre tiene lógica porque es del que se ha quedado cortado el rey defensor.

3...♖a1!

La torre mantiene la opción de dar jaque si el rey pasa a f5. **Las negras deben tener paciencia y esperar hasta que el peón llegue a la séptima.** Veamos por qué:

3...♖g1+? 4.♔f5 ♖h1 5.♖g7+! esta es la clave 5...♔f8 6.♔g6 Como ya sabemos, casi todas las posiciones con el rey atrapado en octava se pierden. 6...♖g1+ 7.♔h7! ♖f1 8.♖a7! (8.♖g4 ♔f7) 8...♖xf4 la torre captura el peón, pero su mala posición momentánea permite a las negras coronar su peón h. 9.♔g6 ♖g4+ 10.♔f6! ♖f4+ (10...♔g8 11.♖g7+!+-) 11.♔g5 ♖f1 12.♖a8+ ♔f7 13.h7+-

4.♖g7+

Es el intento más interesante.

4.♔f5 ♖a5+= no progresa y 4.h7 ♖g1+! ahora sí, el peón h cae sin lograr un final ganador de torre y un peón. 5.♔f5 ♖h1=.

4.♖h5 Es la otra jugada exigente para las negras. La ventaja es que la respuesta es única: hay que bloquear el amenazador peón h con el rey. 4...♔g8 5.f5 ♔h7 El rey negro está restringido al estar delante del peón, pero lo ataca y eso disminuye la actividad de las piezas blancas. 6.♖h3 ♖g1+ 7.♔h5 ♖f1 8.♔g5 ♖g1+ 9.♔f6 ♖a1! 10.♖e3 ♖a2 11.♖e6 ♔xh6! Llegando a una posición estudiada en un final anterior.

4...♔f6 5.♖c7

Amenazando ♖c6 y ♔g5 que llevaría el rey negro a octava.

5...♔g6

También se puede jugar 5...♖g1+!? 6.♔f3 ♖h1=; e incluso 5...♖h1!? 6.♖c6+ ♔f7 7.♔g5 y aunque el rey negro se ve forzado a ir a octava es tablas como hemos visto en el análisis de la jugada 17 del ejemplo anterior.

6.h7 ♖h1!

En caso de 6...♖g1+? 7.♔f3 ♖h1 se pensaba que también era tablas, pero las tablas de Nalimov demuestran que las blancas ganan con una variante muy precisa, que no es necesario conocer, pero es realmente instructiva. 8.♔e4 ♖h5 9.♖a7 ♖h1 10.♖d7 (10.♔d5 ♖d1+ 11.♔e6 ♖e1+ 12.♔d6 ♖d1+ 13.♔e7 ♔xh7=) 10...♖h5 11.♖c7 ♖h1 12.♔d5 ♖d1+ 13.♔c6 ♖c1+ 14.♔d7 ♖d1+ 15.♔e8 ♖a1 16.♖d7 ♖e1+ 17.♖e7 ♖a1 18.♔f8 ♖h1 19.♔g8+-

**7.♔f3**

No se ve otro modo de progresar.

Aunque las negras no amenazan el peón de h7, la torre blanca está atada a su defensa. **7.f5+ ♔f6=**; o bien **7.♞c5 ♞g1+** es muy fácil.

Pero si las blancas esperan con **7.♞b7** las negras deben empeorar la posición de su torre **7..♞h2** y ahora después de **8.♞b5** no pueden capturar el peón, pero aún tienen. **8...♔g7!** y las blancas no pueden progresar; a cualquier movimiento significativo de las piezas blancas se comen el peón de h7. **9.♞g5+ (9.♔g3 ♞xh7=; 9.f5 ♞xh7=) 9...♔h8! 10.♞b5 ♞h1=**

**7...♔f5!**

El rey negro toma contacto con el peón blanco y las tablas se hacen evidentes.

Las blancas sólo pueden romper el estatus quo entregando un peón y siempre se llega a un final de tablas.

**8.♞f7+ ♔g6 9.♞b7 ♔f5 10.♔g3 ♔f6 11.♔g4 ♔g6** No hay progreso.

Como hemos visto, las variantes son complicadas y los ejemplos vistos no agotan, ni de lejos, la cuestión. Simplemente nos hemos armado, para enfrentarnos a estos finales en la práctica, con algunas ideas.

Vamos a recordarlas de forma resumida:

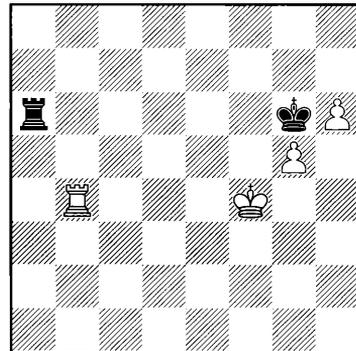
- 1) Conviene evitar el rey cortado en la octava, que pierde a menudo.**
- 2) La torre está bien en la quinta dificultando el paso del rey, pero normalmente debe esperar en el ángulo del tablero, preparada para dar jaques por detrás y por el lado.**
- 3) El rey debe esperar en g7 o f7, no dejarse echar a octava y si recibe jaque en la columna de caballo, a igualdad de otras circunstancias ir a la de alfil.**
- 4) Cuando un peón llega a sexta, el rey defensor se coloca delante.**

**Tercer caso****Final 74. Peones ligados bloqueados**

Este tercer caso de tablas sorprende la primera vez que se ve. ¡Vale que dos peones doblados no ganen y pueden pasar que dos peones aislados y demasiado cercanos permitan una defensa exitosa, pero que dos peones ligados no ganen! Eso parece absurdo.

Sin embargo así sucede en muchas posiciones, en las cuales el rey débil se incrusta entre los peones y los bloquea.

La posición con los peones de caballo y torre ya fue estudiada por Kling y Horwitz en 1851. En realidad, una vez alcanzada la posición de bloqueo, bastante poco se puede hacer. En esta posición los dos peones ligados dan mucho menos guerra que la pareja tablífica de torre y alfil.

**Diagrama 11.10**

**1.♞d4 ♞b6 2.♞d8!**

La primera tarea es “sacar al rey” de su resistente posición y a ello se dirige la torre blanca.

**2...♞b4+ 3.♔e5**

Si el rey se va hacia atrás, las negras pueden jugar como en la partida o dar más jaques.

**3...♞b7!**

También aquí se puede dar algún jaque más, pero lo más claro es amenazar ya con la captura del peón g, a la vez que la torre cubre las importantes casillas g7 y h7.

3...♙g5?? Directa pierde, claro 4.h7+—

3...♞g4? Un poco mas difícil, pero también pierde 4.♞g8+ ♙h7 5.♙f5!+—

3...♞b5+?! Simplemente se complica la vida 4.♞d5 ♞b7 5.♙e6 y a pesar del progreso del rey blanco se pueden seguir forzando las tablas 5...♞b6+ 6.♙e7 ♞b7+ 7.♞d7 ♞b5 (amenazando ♞g5) 8.h7 ♞b8!= con tablas.

4.♞g8+

4.♙f4 repite la posición.

4...♙h7 5.♞e8 ♙g6

Y estamos en las mismas, aunque de hecho aquí las negras tienen un truco que fuerza las tablas. 5...♞b5+ 6.♙f6 ♞xg5!=.

6.♙f4 ♞b4+ 7.♙e5 ♞b7=

Pero si trasladamos el tinglado de los dos peones y el rey defensor hacia el centro, el bloqueo se puede romper.

### Peones ligados centrales

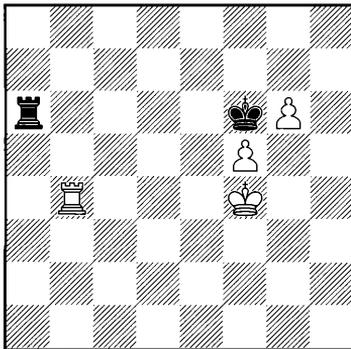


Diagrama 11.11

En este ejemplo, las blancas pueden forzar un final de peones ganado.

1.♞e4 ♞b6 2.♞e6+!

Bastante simple, sólo hay que fijarse bien donde tienes el rey (por ejemplo con el rey en g4 sería tablas).

2...♞xe6 3.fxe6 ♙xe6 4.♙g5+—

Esto nos puede hacer pensar que el bloqueo de dos peones ligados sólo funciona en la banda pero no es así.

### Otro ejemplo de peones centrales

Terminamos con un caso en que el bloqueo funciona contra peones centrales, pero es debido a que el rey blanco está cortado.

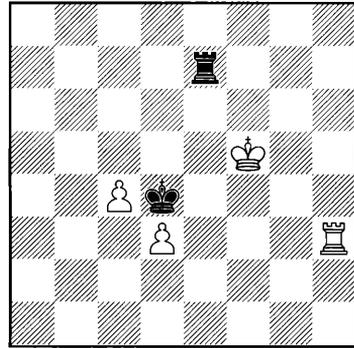


Diagrama 11.12

1.♙f6 ♞e1 2.♞g3 ♞e2= es muy claro que no hay forma de progresar.

Este ejemplo es muy simple, pero nos puede dar ya una imagen bastante global:

**Normalmente con dos peones ligados se gana. Las dificultades aparecen cuando el rey defensor se coloca entre los peones, sin embargo para que sea tablas se necesita alguna otra dificultad añadida, como la banda del tablero o la pasividad de alguna de las piezas blancas.**

## Cuarto caso

### Final 75. Torre atascada delante de su peón en séptima

El cuarto caso de tablas es tal vez el más conocido, y a casi todos nos ha ocurrido alguna vez, pero no deja de sorprender. Si se lleva un peón pasado a séptima con la torre por delante, dicha pieza pierde totalmente su actividad y eso impide aprovechar una ventaja tan grande como son dos peones.

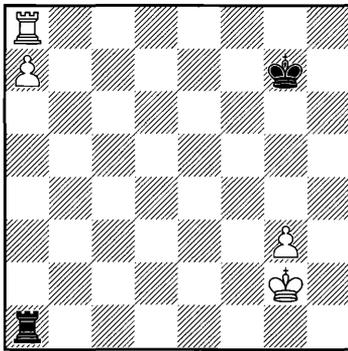


Diagrama 11.13

Aunque la situación es más conocida con peón en séptima de torre, puede pasar también con otros peones.

El análisis es realmente sencillo: las piezas negras se limitan a esperar en sus posiciones

ideales (la torre en la columna a y el rey en g7 o h7) y únicamente la torre debe dar jaques si el rey blanco llega a defender el peón a.

La presencia del segundo peón, el peón g en este caso, no cambia el resultado, porque no puede usarse para sacar al rey negro de su zona segura.

1.♔f3 ♖a2 2.♔e4 ♖a1 3.♔d5 ♖a2 4.♔c6 ♖a1 5.♔b6 ♖b1+ 6.♔c6 ♖a1 7.g4 ♖a2 8.g5 ♖a1 9.g6 ♖a2

Naturalmente las negras no tienen ninguna intención de comer el peón.

10.♔b7 ♖b2+=

De una simple observación comparativa se puede establecer que si el segundo peón blanco estuviera en la columna de h tampoco serviría para ganar (incluso si fuera más de uno doblado en la misma columna). Tampoco serviría de nada que el peón atascado en séptima estuviera en otra columna.

Por último, si sería ganador el final si el segundo peón blanco estuviera en cualquier otra columna, por ejemplo la f (se ganaría con su simple avance).

**Conclusión: Pensarlo muy bien antes de avanzar un peón a séptima con la torre propia delante. Incluso en finales con más peones puede echar a perder la ventaja.**

## Quinto caso

### Final 76. Defensa de Vancura contra 2 peones

El quinto caso de tablas es seguramente el menos conocido, pero también es bastante frecuente.

Con peones en las columnas a y h existen algunas posiciones de tablas. La más importante

es una extensión de la defensa de Vancura.

(ver el Diagrama 11.14)

Con su primera jugada, muy importante y única para hacer tablas, las negras toman la posición defensiva de Vancura, e impiden que la torre blanca salga de su pasiva posición por delante del peón.

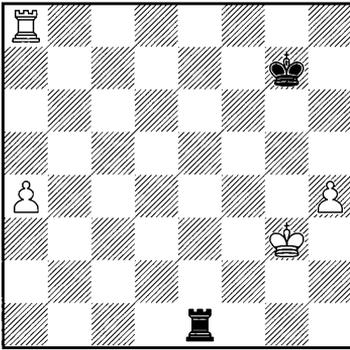


Diagrama 11.14

1...♞e4!

A partir de aquí la defensa es fácil porque realmente las blancas no pueden hacer ningún progreso. Por el contrario si las negras toman una disposición defensiva errónea, las blancas ganan sin problemas. Una pequeña comprobación en las bases de datos demuestra que eso es lo que ocurre más a menudo.

1...♞a1? 2.♔f4 ♕h7 3.♔e5 ♔g7 4.a5 ♕h7 5.a6 y como ya sabemos por el estudio del **Final 66**, aquí las blancas ganan sin necesidad del peón h.

2.a5

2.h5 ♕h7 3.♔f3 ♜h4 4.♔e3 ♜xh5 las blancas comen el peón con tiempo suficiente para alcanzar una posición defensiva correcta. 5.♔d4 ♜g5 6.♔c4 ♜g4+! ahora única 7.♔b5 ♜g5+ 8.♔b4 ♜g4+ 9.♔c5 ♜f4 Vancura.

2...♞e5!

Manteniendo Vancura.

3.♔f3 ♜h5 4.♔g3 ♜c5 5.a6 ♜c6! 6.♔f4

Si el peón blanco fuera a séptima ahora (con 6.a7) o en cualquier otro momento la torre negra se situaría detrás y estaríamos en el **Final 76**.

6...♔h7 7.♔e5 ♜b6 8.♔d5 ♜g6 9.♔c5 ♜f6 10.♔b5 ♜f5+! 11.♔b6 ♜f6+!

Y en cuanto el rey se aleje del peón a, podrán cesar los jaques. No hay progreso.

Se plantea automáticamente la pregunta: ¿Porqué esta idea sólo funciona con peones a y h? Si logramos responder correctamente a esta pregunta, podremos aplicarlo con precisión.

Pensemos primero en el caso en que el peón

defendido por la torre y sometido al asedio de Vancura en el diagrama 11.14 fuera el peón b. En ese caso el rey blanco acabaría ocultándose en a5–a6, así que es un caso fácil y no precisa más análisis.

### Con peones g y a no vale defensa de Vancura

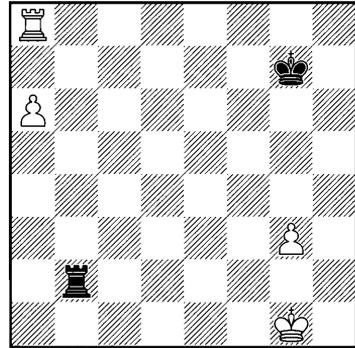


Diagrama 11.15

Más complicado es el caso en que el peón sometido al asedio de Vancura es el peón de torre y el otro es otro peón diferente como en este diagrama. Como vamos a ver, si las blancas sitúan su peón en g5 (con cuidado de no perderlo antes de tiempo) la torre no tiene espacio para mantenerse dando jaques.

1...♜b6

En caso de 1...♞a2 2.♔f1 decide el traslado del rey hasta la casilla b1 y posteriormente hasta a7.

2.♔f2 ♜g6 3.♔f3 ♜f6+ 4.♔e4 ♜g6 5.♔d5 ♕h7 6.g4 ♔g7 7.♔c5 ♞e6 8.g5

El peón impide los jaques desde la columna f, concretamente desde f6.

8...♔h7

8...♜g6 9.♔b5 ♜xg5+ 10.♔b6 ♜g6+ 11.♔b7 y los jaques no pueden seguir.

9.♔b5 ♞e5+ 10.♔c6 ♞e6+ 11.♔c5 ♔g7

Ahora el rey impide los jaques desde la columna g.

En caso de 11...♜g6 el sistema más fácil para ganar es restringir al rey negro en la última fila y volver con el rey a apoyar el peón g 12.♞a7+ ♕h8 13.♔d4 ♜b6 14.♔e4 ♜c6 15.♔f4 ♜b6 16.♔g4 ♜c6 17.♔h5 ♜b6 18.g6+–.



## 12. Finales de peones

Después de muchos capítulos, volvemos a los finales de peones, ahora para tratar las posiciones con más de un peón en el tablero.

A pesar de lo limitado del material, los finales de peones suelen ser muy complicados y exigen una gran cantidad de cálculo. Tanto es así, que algunos jugadores recomiendan realizar la ventaja, si es posible, sin trasponer a finales de peones, en los cuales es fácil pasar por alto una sutileza táctica. Este consejo de viejo zorro, se justifica si se miran las estadísticas, y se comprueba que los finales de peones, son los que terminan menos veces en tablas.

También es curioso que no haya demasiadas posiciones teóricas importantes. Pero por el contrario sí existen muchos temas que es necesario conocer. Por ese motivo este será el único capítulo en que analizaremos alguna posición con muchos peones, porque es la única forma de ilustrar bien algún tema que considero básico.

### Sección 1. Rey y dos peones contra rey

Ya conocemos lo que pasa con un solo peón. Lógicamente con rey y dos peones contra rey se gana casi siempre (el 95% de las veces según nuestra sección estadística), y descontando los casos en que uno de los dos sea capturado por fuerza, el porcentaje sería aún más alto.

Podemos diferenciar 3 casos:

- 1) Peones ligados. En este caso los peones se defienden entre sí y luego el rey los apoya. Si un peón no es capturado, se gana siempre. Pero conviene saber que si uno es el peón de torre y está en séptima, hay que entregarlo para coronar el de caballo.
- 2) Peones doblados (**Final 77**).
- 3) Peones aislados (**Final 78**).

#### Final 77. Peones doblados

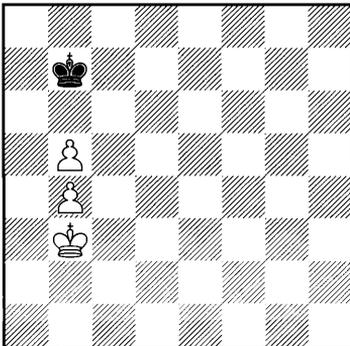


Diagrama 12.1

Es el caso más interesante de esta sección. Si los peones son de torre, ya sabemos que el número no importa, si no únicamente la posición del rey defensor. Ahora veremos que pasa si no son de torre.

**1.♖c3!**

El procedimiento habitual, (y fácil) consiste en usar el peón más atrasado para gastar un tiempo, cuando se llega a la situación crítica, que es la oposición de los reyes en la sexta fila. En este caso las blancas lo hacen así, pero tienen que tener un poco de cuidado, por dos circunstancias que conviene observar:

- 1) Los peones son de caballo, que siempre

dan temas de ahogado.

2) Los peones están juntos, lo cual dificulta la defensa del peón delantero. La siguiente variante ilustra esta idea: 1.♔c4?? ♕b6!=

1...♔c7 2.♔d4 ♕b6 3.♔c4 ♕c7 4.♔c5 ♕b7 5.b6 ♔a6!

Intentando poner los máximos problemas.

La variante directa sería: 5...♔b8 6.♔c6 ♕c8 7.b7+ ♔b8 8.♔c5! hay que entregar el peón delantero para ganar las casillas críticas del otro. (8.b5 Parece la lógica y ganaría fácilmente con cualquier otro peón más central, pero no con el peón de caballo. 8...♔a7 y de todos modos ahora es necesario entregar el peón delantero porque 9.♔c7?? Ahogado) 8...♔c7! 9.b8♖+ ♔xb8 10.♔b6 y con las casillas críticas se gana del modo conocido.

6.b7!

6.♔c6?? Ahogado.

6...♔xb7 7.♔b5 1-0

Es fácil deducir que si el peón más atrasado no puede perder un tiempo, no es posible ganar. Esto sucede si dicho peón está en la quinta fila. Si tiene alguna duda le recomiendo comprobarlo como **Ejercicio**.

**Conclusión: Dos peones doblados ganan siempre, exceptuando las dos siguientes situaciones:**

1) Peones de torre.

2) El peón más atrasado está en quinta.

## Final 78. Peones aislados

También con dos peones separados, las probabilidades de ganar son muy grandes. La única situación discutible es cuando están amenazados por el rey rival. Pero normalmente pueden utilizar uno de estos dos recursos:

1) Defenderse entre sí, evitando la captura de uno gracias a la amenaza de coronación del otro.

2) Retrasar la captura del primero, hasta que el rey fuerte llega, y alcanza las casillas críticas del otro.

**Defendiéndose entre sí**

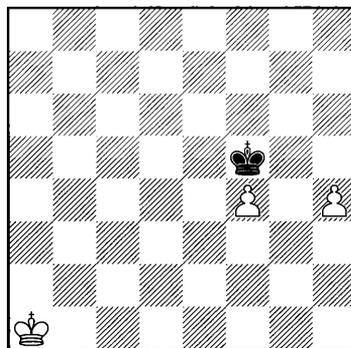


Diagrama 12.2

Aquí veremos el primer recurso:

**Dos peones separados por una columna pueden defenderse entre sí, siempre que el rey no ataque al más avanzado.**

1.h5!

Con este avance el peón de h defiende a su compañero de ser capturado y da tiempo para acercar el rey.

1...♔f6

Si el rey se come el peón de atrás se queda fuera del cuadrado.

2.♔b2 ♔g7

El rey se dispone a capturar el peón avanzado, pero...

3.f5 ♔h6 4.f6! 1-0

Se reproduce la situación de la jugada uno. El peón de f6 impide la captura del otro. Basta con acercar el rey y coronar uno de ellos. Hemos visto un procedimiento muy útil, que es aplicable sobre todo en finales con más peones.

Si la pareja de peones están más separados la situación se hace más interesante, pero sobre todo si hay más peones en el tablero, porque si no, es casi imposible que el rey del bando fuerte no llegue a apoyar la coronación de uno de ellos.

**Retrasando la captura**

En la posición del diagrama juegan las negras. A pesar de ello, **no hay una sola casilla en el tablero!** desde la cual el rey blanco no llegaría a apoyar a sus peones.

Veamos una variante:

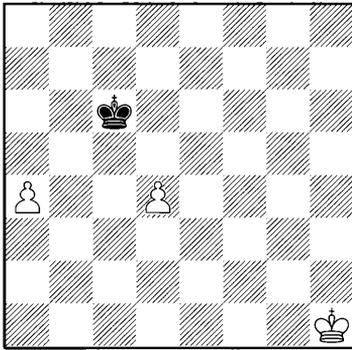


Diagrama 12.3

1...♔d5 2.a5!

Evitando la captura del peón central.

2...♖c6 3.♔g2 ♚b5 4.♗f3 ♜a5 5.♗e4 ♚b6 6. ♔d5 ♚c7 7.♗e6+-

El rey blanco ha llegado a las casillas críticas del peón d4.

Por eso la situación es más importante cuando hay más peones y volveremos sobre este tema en el final sobre el cuadrado errante (**Final 88**).

## Sección 2. Rey y peón contra rey y peón

Cuando los dos jugadores tienen un peón, la situación es más complicada, pero no tiende tanto a las tablas como se podría pensar. Si vemos la sección de estadísticas, descubrimos que el 45% de las partidas tienen definición. Vamos a dividir el estudio en 3 situaciones con características muy diferentes: Peones bloqueados, peones en columnas adyacentes y peones pasados.

### Final 79. Peones bloqueados. Las casillas críticas

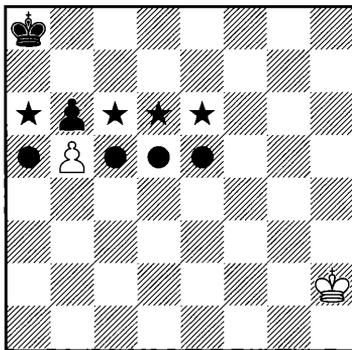


Diagrama 12.4

Teóricamente el caso más interesante es el de peones bloqueados porque hay reglas útiles y además dichas reglas se pueden aplicar (con cautela) en finales con más peones. Con los peones bloqueados también existen unas casillas críticas. El rey que logre colocarse en una de ellas se comerá el peón contrario (que no es lo mismo que ganará la partida). Las casillas

críticas están en la fila del peón y son las 3 adyacentes por la izquierda y por la derecha.

En el diagrama para el peón negro las casi-llas críticas son c6, d6 y e6 (no consideramos a6 porque no hay acceso a ella). Para el peón blanco son c5, d5 y e5. ¿Qué rey crees que llegará más pronto a las casillas críticas del peón rival? Basta con contar, ambos reyes se dirigen hacia adelante.

1.♔g3! ♚b7 2.♗f4 ♖c7 3.♗e5 ♔d7 4.♔d5

Una vez más la oposición garantiza el paso a la fila siguiente y por lo tanto la ocupación de las casillas críticas.

4...♗c7 5.♗e6

Ya está el rey blanco en las casillas cr..

Ahora veremos el procedimiento para comerse el peón que es muy fácil e inevitable.

5...♗c8 6.♔d6 ♚b7 7.♔d7

El rey blanco se comerá el peón y al hacerlo quedará situado en una de las casillas críticas para coronar y por tanto coronará.

7...♚b8 8.♗c6 ♜a7 9.♗c7 ♜a8 10.♗xb6

Y se gana, como ya hemos visto en ejem-

plos anteriores.

Este concepto de las casillas críticas para la captura de un peón bloqueado es de gran importancia porque puede aplicarse en presencia de más peones. Siempre que la base de una cadena de peones esté bloqueada por un peón rival, el rey se asegura comerlo si alcanza una de sus casillas críticas.

### El ataque con reserva de casilla

Cuando ambos reyes tienen acceso a las casillas críticas del peón rival se puede producir una situación de zugzwang mutuo que interesa conocer. El primer rey en atacar el peón rival debe reservarse (si puede) la importante casilla de ataque y defensa, en este caso d6 para las blancas y f5 para las negras.

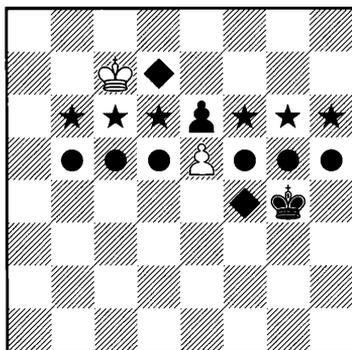


Diagrama 12.5

1.♔d7!

1.♔d6?? ♕f5!→ Zugzwang y ganan las negras.

1...♕f5 2.♔d6!

Ahora el zugzwang favorece a las blancas.

2...♔g6 3.♕xe6 1-0

### Una aplicación con más peones

Hemos dicho muchas veces que una de las ventajas de conocer estos finales, es que algunos de sus principios se pueden usar en posiciones más complejas. En este caso concreto (las casillas críticas de los peones bloqueados), la aplicación a casos con más peones es seguramente más importante que el final teórico en si

mismo. Por eso vamos a presentar una aplicación en un caso muy simple.

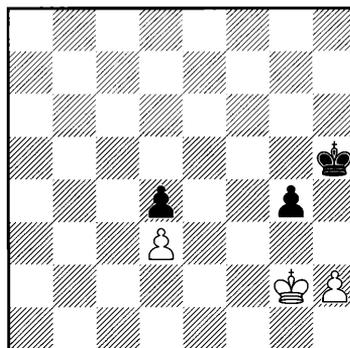


Diagrama 12.6

Jugando las blancas, las tablas serían inmediatas después de ♔g3 y h3. Jugando las negras, su rey consigue una posición dominante, desde la cual fuerza el cambio favorable del peón no bloqueado, captura el otro peón y gana. El procedimiento es muy simple.

1...♔h4 2.♔f2 ♔h3 3.♔g1 g3 4.hg3

Un intento ingenioso sería 4.♔h1 pero después de 4...♔g4 llegamos a lo mismo.

4...♔g3

El rey negro está en las casillas críticas del peón d3, por tanto lo captura y corona el suyo.

## Final 80. Peones bloqueados más atrás (o de torre)

Pero no siempre que se alcanza una casilla crítica se gana. Recordemos que lo que se asegura es capturar el peón, por lo tanto no se ganará en aquellos casos en que se llegue a un final de Rey contra Rey y peón, que sea tablas.

Naturalmente, esto es más frecuente con peones de torre, pero también sucede con los otros peones, si no han superado la mitad del tablero.

El ejemplo que veremos a continuación es sencillo, pero provoca muchos errores entre los jugadores con escasos conocimientos de finales.

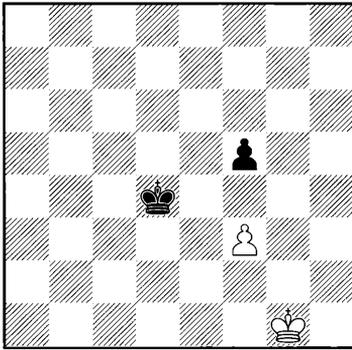


Diagrama 12.7

Los peones aún no están bloqueados pero van a estarlo muy pronto. Dada la posición dominante del rey negro, las blancas tienen perdido el peón. Pero como ya he dicho antes, perder el peón no significa perder la partida. Ahora veremos por qué; después de capturar el peón blanco las negras aún tienen que coronar el suyo.

**1.f4!**

Jugada única para salvar la partida.

Ahora el rey negro debe capturar el peón en f4, y esa no es una de las casillas críticas para coronar el peón propio, así que las blancas tienen tiempo de forzar un final de rey y peón contra rey de tablas.

1.♔f2?? Por el contrario esta jugada sería un gravísimo error, que se da muy a menudo, por la tentación refleja de defender el propio peón. 1...f4! Inmediatamente el peón avanza a la quinta fila. Ahora cuando el rey negro capture el peón blanco ya estará colocado en una de las casillas críticas para coronar. 2.♕e2 ♕c3 ya está en las casillas críticas para comer el peón. 3.♔f2 ♔d3 4.♔g2 ♕e3 5.♔g1 ♕xf3 y al comerlo en las casillas críticas para coronarlo. 6.♔f1 ♕e3 7.♔e1 f3 8.♔f1 f2-+

**1...♕e4 2.♔g2!**

Esperando para tomar la oposición cuando el rey negro capture en f4. 2.♔f2?? Sería un grave error 2...♕xf4 y el rey negro accede a las casillas críticas.

**2...♕xf4**

2...♕e3 3.♔f1 es lo mismo.

**3.♔f2**

Las negras han comido el peón pero no

podrán coronar el suyo.

3...♕e4 4.♕e2 f4 5.♔f2 f3 6.♔f1 ♕e3 7.♔e1 f2+ 8.♔f1 ♕f3 ½-½

En este caso (cuando el rey que captura el peón no logra automáticamente un final ganado), pueden alcanzar cierta complejidad y gran interés las maniobras previas de los reyes.

Pero si hemos comprendido bien los diferentes caminos del rey (ver introducción), todo resulta muy claro.

**Las maniobras previas a la captura. Los múltiples caminos del rey**

Así que cuando los peones están más atrás, o son de torre, el interés se traslada a las maniobras previas a la captura.

En este caso, ambos reyes tratan de interponerse en el camino del otro, aprovechando lo que ya desde la introducción hemos llamado, los múltiples caminos del rey.

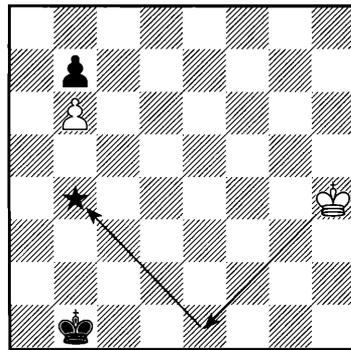


Diagrama 12.8

En la posición del diagrama, las blancas no llegan a tiempo de capturar el peón negro, así que tendrán que pensar en defenderse. Eso significa llegar a la casilla clave b4 en el momento en que el negro capture en b6.

Puesto que las negras necesitan 5 jugadas para capturar el peón y las blancas 6 para llegar a b4, podemos concluir que si las blancas salen, lo van a conseguir, pero esto podría ser una conclusión apresurada, porque no todos los caminos sirven.

Como ya sabemos desde la introducción, las blancas tienen 141 formas de ir de h4 a b4 con el rey, pero en este caso ¡sólo una de las 141 sirve!, y es, lógicamente, la que se aleja más de la trayectoria del rey negro.

**1.♔g3!**

1.♔g4? ♚c2! (también el rey negro tiene múltiples caminos para llegar a b6 y elige aquel que interfiere en el camino del rey blanco)  
 2.♔f3 ♚d3! (y obliga al rey blanco a perder un tiempo)  
 3.♔f2 ♚c4 4.♔e2 ♚b5 5.♔d3 ♚xb6  
 6.♔c3 ♚b5+—

**1...♚c2 2.♔f2! ♚d3 3.♔e1 ♚c4 4.♔d2 ♚b5 5.♔c3 ♚xb6 6.♔b4=**

Consiguiendo el objetivo.

Es fácil ahora observar, que si el rey blanco hubiera estado en h5 en la posición inicial, dicha posición estaría perdida, a pesar de que también llega de muchas maneras a b4 en 6 jugadas, pero ninguna de ellas es efectiva. Por el contrario desde h1 (a pesar de tener menos caminos) llegaría cómodamente. Por último si el rey negro estuviera en f1, las blancas perderían. Si ve claro todo esto, su comprensión de los caminos del rey, y de la capacidad mutua de obstrucción de ambos reyes es clara.

Si tiene alguna duda, merece la pena tomarse la molestia de comprobarlo como **Ejercicio**.

### Peón de torre

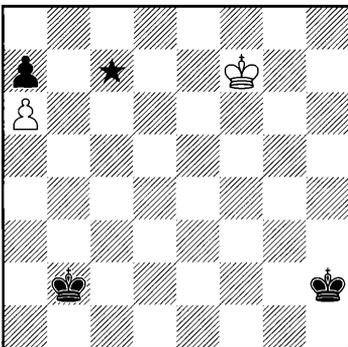


Diagrama 12.9

En el caso del peón de torre, el bando defensor tiene más fácil llegar a las casillas

adecuadas, porque le basta con encerrar al rey fuerte en la columna de torre.

No se asuste al ver dos reyes negros. Se trata de hacer una comparación. Imagine primero la posición con el rey de b2. Las blancas necesitan 5 tiempos para capturar el peón de a7 y las negras por su parte deben llegar a c7 en ese momento. También necesitan 5 jugadas, pero si el rey blanco elige un **camino obstaculizador** no pueden conseguirlo.

**1.♔e6**

Un error sería 1.♔e7? ♚c3 2.♔d7 ♚d4 3.♔c7 ♚d5 4.♔b7 ♚d6 5.♔xa7 ♚c7= y el rey negro llega a su objetivo.

**1...♚c3 2.♔d5!**

Aquí es el momento en que el rey negro tiene que perder un tiempo.

**2...♚d3 3.♔c6 ♚d4 4.♔b7 ♚d5 5.♔xa7 ♚c6 8.♔b8+—**

Un desarrollo que ya es elemental.

Ahora imagine al rey negro en h2, desde donde parece estar más lejos y de hecho sólo tiene un camino para llegar a c7, y compruebe como **Ejercicio**, que a pesar de eso, hace tablas. ¡Más vale un camino despejado que muchos carriles atascados!

### Conclusión: (de los finales 79 y 80)

- 1) Con peones bloqueados el primer rey que llegue a las casillas críticas del peón rival lo capturará. Las casillas críticas son las 3 a la derecha y a la izquierda del peón.
- 2) Si el peón del bando fuerte está en la quinta fila (o más adelante) y no es de torre, la captura del peón rival garantiza la victoria. Cuando los peones están bloqueados más atrás (o son de torre), el bando débil puede hacer tablas, si llega a la casilla adecuada con el rey.

## Final 81. Peones en columnas contiguas

La entrega del peón para cambiar las casillas críticas

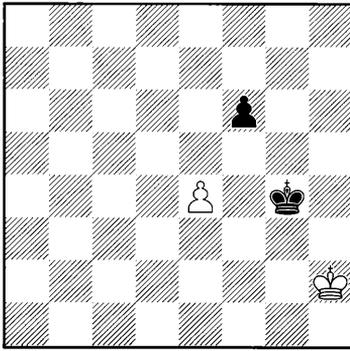


Diagrama 12.10

En el caso de peones en columnas adyacentes es fácil calcular las consecuencias de la llegada de los reyes a capturar (o defender) los peones. Sólo hay un recurso interesante que es necesario conocer.

En esta posición el peón blanco está perdido, y cuando lo capture el rey negro quedará colocado en una de las casillas críticas para coronar. ¿Pueden las blancas hacer algo par a salvarse?

**1.e5!**

Sí pueden. Entregando el peón las blancas transforman las casillas críticas, que de ser e4, f4 y g4, pasan a ser d3, e3 y f3 y ahora el rey negro no consigue alcanzarlas. Las demás jugadas pierden.

1.♔g2? ♚f4 2.♔f2 (Ahora no sirve 2.e5 porque las negras pueden capturar con el rey 2...♚xe5 3.♔f3 ♚f5+) 2...♔xe4. Aquí las negras ganan porque su rey ha tomado las casillas críticas de su peón que están en la quinta fila.

**1...fxe5 2.♔g2 ♚f4 3.♔f2**

Ahora las negras no pueden ocupar las casillas críticas con su rey y por lo tanto es tablas.

## Final 82. Peones pasados. Maniobras del rey con doble objetivo

En el caso de dos peones pasados, la

mayoría de las posiciones son sencillas, porque consisten en una simple carrera. Sin embargo hay una serie de situaciones de gran interés, cuando las maniobras de los reyes son necesarias para apoyar al peón propio y obstaculizar al contrario, y están lejos de ser evidentes.

En estos finales nos encontramos con un tema importante, que se repite en posiciones con muchos peones, y que consiste en las jugadas de los reyes con un doble objetivo. Una vez conocida esta idea y poniendo una clara atención a los objetivos de cada bando, debe ser fácil calcular con precisión estos finales.

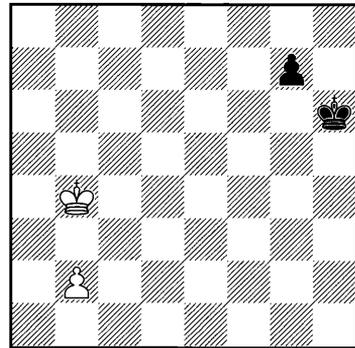


Diagrama 12.11  
Duras, 1905

Veamos este conocido estudio de Duras, en el cual se producen varias jugadas con doble objetivo.

**1.♔c5!**

La jugada clave, a la cual sólo puede llegarse analizando las alternativas y prestando clara atención a los dos objetivos:

1) El rey blanco se mantiene en el cuadrado del peón negro, pero a la vez.

2) Se prepara para obstaculizar la colocación del rey negro delante del peón blanco.

Otras jugadas no son suficientes: 1.♔c4? ♔g6 2.b4 ♔f7 3.b5 ♔e7=.

**1...♔g6**

Una jugada poco deseable, porque obstruye el peón propio, pero necesaria para evitar la coronación del peón negro.

Veamos que las alternativas fallan: 1...g5 2.b4 g4 3.♔d4+ y mientras el rey blanco está en el cuadrado del peón negro, el rey negro no

puede entrar en el del peón blanco.

2.b4 ♖f7 3.b5 ♗e7

El rey negro sigue en el cuadrado del peón blanco, y amenaza situarse delante, con lo cual aseguraría las tablas.

4.♗c6!

La jugada correcta, que fue preparada con 1.♗c5; el rey blanco impide al negro situarse delante del peón.

4...♗d8

Dificultando al máximo la tarea blanca. 4...g5 5.b6+- es elemental.

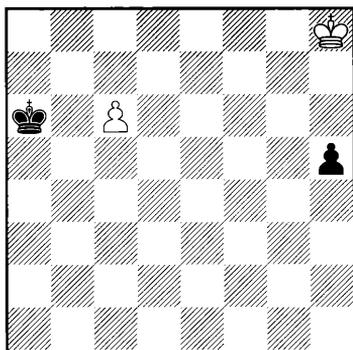
5.♗b7!

Necesaria para impedir que el rey negro se sitúe delante del peón. Las blancas obstruyen su propio peón y necesitarán otro tiempo para darle paso, pero uno de los tiempos se recuperará gracias a la coronación con jaque.

Por eso era necesario un cálculo preciso desde el principio. Ahora todo se reduce a la carrera

5...g5 6.b6 g4 7.♗a7 g3 8.b7 g2 9.b8♖+  
Y ganan.

## El final de Reti



**Diagrama 12.12**  
**Reti**

Aunque Reti compuso unos cuantos finales sorprendentes, el que se representa en el diagrama ha pasado a la historia unido a su nombre, por la poderosa combinación de la sencillez de medios y lo sorprendente del resultado.

Gracias a esas cualidades se ha convertido también en el ejemplo inevitable para ilustrar

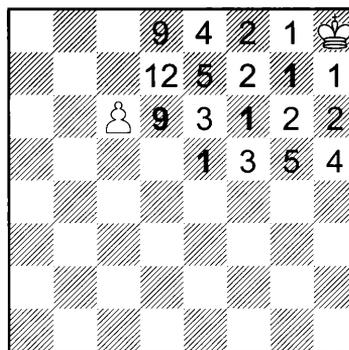
dos ideas muy relacionadas:

1) "Las maniobras del rey con dos objetivos" y 2) "Los múltiples caminos del rey".

He visto muchos jugadores, que no lo conocían, preguntar si el enunciado o la posición eran correctos. Pero una vez comprendida la idea, es fácil aplicarla a muchas otras posiciones.

El rey blanco está claramente fuera del cuadrado del peón de h4, por el contrario el peón blanco está claramente controlado por el rey negro. Sin embargo, las blancas hacen tablas, moviendo a su rey con una maniobra de doble objetivo. Los dos objetivos están claros: Uno entrar en el cuadrado del peón negro, el otro apoyar a su propio peón.

Observemos un importante detalle. La casilla clave para apoyar a su propio peón es d6. Si el rey blanco llega a d6, su peón corona. Para evitarlo el rey negro tendrá que gastar **DOS** tiempos, justo los que le faltan al rey blanco para entrar en el cuadrado del peón negro. Pero ahora hace falta encontrar la ruta correcta. Para eso nos ayudan los múltiples caminos del rey:



En este gráfico, la cifra en cada casilla, es el número de caminos diferentes, para que el rey llegue a esa casilla, en el mínimo de jugadas.

Según el gráfico, el rey blanco puede llegar a d6 de ¡9! maneras diferentes, pero sólo una de ellas, (la ruta de los unos en negrita), le mantiene en cada paso lo más cerca posible del cuadrado del peón negro. Lógicamente esa es la ruta correcta.

1.♗g7! h4 2.♗f6 ♗b6

Hay que gastar ya el primer tiempo, si 2...

h3 3.♔e7 h2 4.c7= y ambos peones coronan.

3.♔e5! ♕xc6

Y había que gastar otro tiempo para evitar que el rey blanco apoyara su peón.

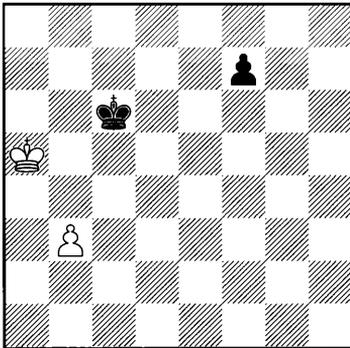
Ahora el rey blanco, cambia de dirección y entra en el cuadrado.

4.♔f4=

### Atracción del rey a una casilla

Uno de los objetivos más frecuentes de las maniobras con doble intención es atraer al rey rival a una casilla concreta. Es típica en estos finales la coronación con jaque.

A menudo dicha coronación se produce de manera natural, y es una circunstancia más en el cálculo, pero otras veces puede ser preparada mediante un hábil juego previo.



**Diagrama 12.13**  
Ljubojevic – Browne  
Ámsterdam 1972

En la posición del diagrama, las negras no vieron ninguna circunstancia especial en la carrera, y se conformaron con tablas, pero

con un juego preciso, basado en las ideas de estos dos últimos ejemplos pudieron forzar la victoria.

1...♔d5!

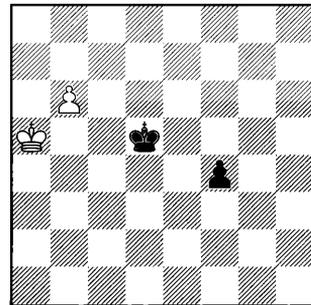
El rey se aparta del jaque del peón, pero a la vez impide al rey blanco entrar en el cuadrado del peón negro. Ahora todo se reduce a una carrera, en la cual el peón blanco parece más adelantado, pero la desafortunada posición de su rey, en la banda, torpedea su marcha.

En la partida siguió 1...f5? 2.♔b4 f4 3.♔c4 y tablas.

2.b4

2.♔b4 ♔d4! y el rey blanco no puede pasar 3.♔a5 f5 4.b4 f4 5.b5 ♔c5! 6.b6 ♔c6 lleva a la variante principal.

2...f5 3.b5 f4 4.b6



**Diagrama de análisis 12.14**

Hasta aquí el peón blanco ha ido por delante, pero ahora viene la sorpresa...

5...♔c6!

Atrayendo al rey blanco hacia la casilla fatídica.

6.♔a6 f3 7.b7 f2 8.b8♖ f1♖+

Y la dama blanca se pierde.

## Sección 3. Dos peones contra uno

En los finales de peones, la ventaja de un peón es más importante, a medida que el número de peones aumenta. Con dos peones contra uno, las posibilidades de ganar son grandes, (75% en vez del 50% de un peón contra ninguno), pero disminuyen mucho en el caso en que los dos jugadores tienen peones en una de las columnas de torre.

Las diferentes configuraciones se multiplican y aunque están muy analizadas, no es el objetivo de este libro investigarlas todas. Sólo nos ocuparemos de algunas situaciones que consideramos

las más útiles en la práctica.

Un final muy frecuente e interesante es el de peones de torre bloqueados y un peón de ventaja pasado. Cuando el peón bloqueado no es de torre se suele ganar y el plan es sencillo: se trata de entregar el peón pasado, para capturar el otro, y llegar a un final ganado, de rey y peón contra rey. Si los peones bloqueados son de torre, el mismo procedimiento no siempre es suficiente.

Para un estudio más claro dividiremos esta situación en tres grupos: peón pasado alejado, peón próximo (en la columna de alfil) y peón menos próximo (en la columna central más próxima a los peones bloqueados).

### Final 83. Peones de torre y un peón pasado alejado

El resultado de este final depende de varios factores:

- La casilla de bloqueo de los peones de torre.
- El grado de avance del peón pasado.
- La posición de los reyes.

Sin embargo se puede reducir a unas pocas reglas. Pasaremos por alto las posiciones en que el rey fuerte puede forzar la coronación del peón pasado y también aquellas en que la posición permite un contraataque exitoso del rey débil.

En las posiciones restantes, el plan ganador es siempre el mismo: entregar el peón pasado para capturar el peón de torre y evitar que el rey defensor llegue a la zona de tablas. Lógicamente si el peón bloqueado no fuera de torre, el rey defensor nunca llegaría a la zona de tablas.

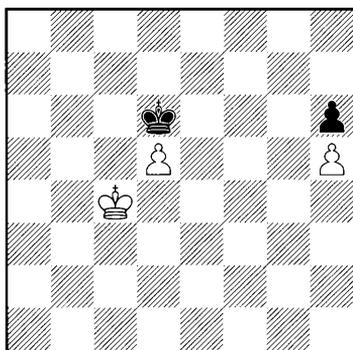


Diagrama 12.15

En primer lugar veremos un caso en que el

peón de torre del bando fuerte ha alcanzado la quinta fila.

1.♔d4 ♚d7 2.♙e5

Es necesario mantener al rey negro separado del peón. 2.♙e4 ♚d6 3.♙f5 llevaría a tablas, como es fácil comprobar.

2...♙e7 3.♙f5 ♚d6

Y ahora comienza realmente la carrera de los reyes.

4.♙g6 ♚d5 5.♙xh6 ♙e6 6.♙g7

Y está claro que el rey negro no tiene tiempo de regresar y crear problemas.

De este final, que es fácilmente analizable con el peón blanco en cualquier otra posición de las columnas a, b, c, y d, y con algunas excepciones que estudiamos más adelante también en e, se puede extraer la siguiente conclusión:

**Conclusión: Si el peón de torre del bando fuerte ha llegado a la quinta fila (o la sexta) se gana siempre.**

A partir de esta es fácil extraer otra conclusión: A ambos jugadores les interesa avanzar al máximo sus peones de torre y si no están ya bloqueados, esas serán las primeras jugadas del final.

Pero además nos interesa observar la maniobra del rey blanco, que una vez capturado el peón mueve en diagonal para evitar la llegada del rey negro a la columna f (que es ya la zona de tablas).

#### Peones bloqueados más atrás de la quinta

Ya dijimos que en este final lo primero es avanzar el peón de torre lo máximo posible. Si

el peón del bando fuerte llega a la quinta fila ya se gana. Si el peón no ha llegado a la quinta fila, (tanto si queda en cuarta como en segunda o tercera) existe una regla de tipo geométrico para calcular rápidamente si se gana o no (de hecho dicha regla también se puede aplicar para el peón en quinta o en sexta).

El primero en formularla fue W. Bahr. Como todas las reglas que exigen el recuerdo de figuras geométricas sobre el tablero, la posibilidad de olvidarla es muy grande.

Tal vez por eso diferentes autores han tratado de reformularla para hacerla más simple y más general. En este caso yo también he caído en esa tentación.

Se siga la regla que se siga, es conveniente comprender porqué funciona y fijarse en algún aspecto que ayude a recordarla. En este caso el método para recordarla consiste en observar con atención las maniobras de los reyes, que son de hecho las que la determinan.

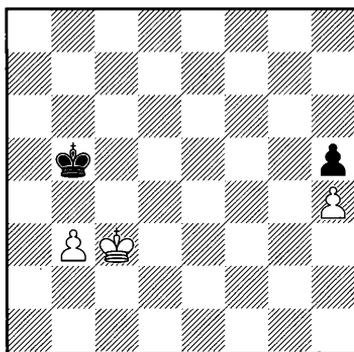


Diagrama 12.16

1.♖d4!

Después de capturar el peón blanco, el rey negro debe dirigirse a la zona de tablas, y de ella las casillas más próximas son f7 y f8. Por eso el blanco debe dejar el peón pasado lo más atrás posible, para que el rey negro tarde más en capturarlo y llegar a la nueva zona de batalla.

1.b4? en este caso sería un grave error que facilitaría el regreso del rey negro y llevaría a tablas. 1...♗b6 2.♕c4 ♗c6 3.♖d4 ♗b5 4.♕e5 ♗xb4 5.♕f5 ♗c5 el rey negro se dirige a f7o f8, casillas que darían las tablas, y por lo tanto

la línea f es la línea de colisión de los reyes y la clave para dibujar la línea de tablas que veremos más adelante 6.♗g5 ♖d6 7.♕xh5 ♗e7 8.♗g6 ♗f8 y el rey negro llega a la columna clave.

1...♗b4 2.♕e5 ♗xb3 3.♕f5 ♗c4 4.♗g5 ♖d5 5.♕xh5 ♗e6 6.♗g6!

Al contrario que en la variante 1.b4?, el rey blanco, al ponerse enfrente, llega justo a tiempo de impedir al negro ocupar la columna f. Merece la pena observarlo en un nuevo diagrama.

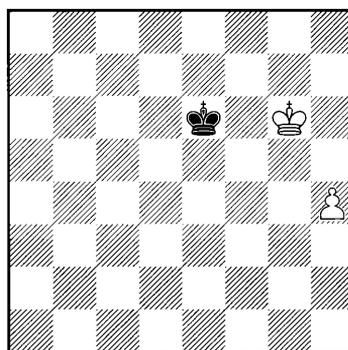


Diagrama 12.17

6...♗e7 7.♗g7 1-0

Los reyes están enfrente, desafiantes, y el rey negro no puede colarse por la columna f. Llamaremos a la columna f, línea de colisión.

De este ejemplo extraeremos una idea más, dejando las conclusiones definitivas para el siguiente:

**Al bando fuerte le interesa tener su peón pasado lo más atrás posible.**

### Líneas de tablas

Por fin, en este diagrama, que se produce después de la jugada 1.b4? en el **diagrama 12.16**, vamos a dibujar las líneas que nos permiten saber si el final se gana o no, y vamos a explicarlas.

**Las líneas están basadas en las trayectorias de los reyes:**

**La columna f es la línea de colisión (donde los reyes chocan). El rey negro debe capturar el peón de b4 y luego ir en diagonal hacia esa**

línea de colisión (desde b4 hacia f8). El rey blanco debe capturar el peón de h5 y luego ir en diagonal hacia la misma línea de colisión (aunque solo llega a la columna g). Si la trayectoria del rey negro cruza la columna f más arriba que la del blanco (en el sentido en que vemos el diagrama), entonces podrá colarse y será tablas. Si la cruza por la misma casilla o más abajo, chocará con el rey blanco, no podrá pasar y perderá.

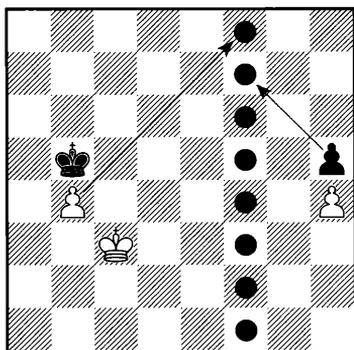


Diagrama 12.18

Después de esta larga explicación que sirve para comprender la regla y su fundamento Vd. puede reducir el procedimiento a una rápida ojeada: Trace visualmente las flechas desde los dos peones que van a ser capturados a la columna de alfil y vea cual pasa más arriba.

Esta regla vale para todas las posiciones de peones de torre bloqueados (incluso peón fuerte en la quinta o sexta fila, en cuyo caso no hay paso posible para el rey negro) y para todas las posiciones **normales** de los reyes con respecto al otro peón. También es fácil extrapolarla si las posiciones de los reyes se apartan de lo normal.

En el caso del diagrama, según las líneas dibujadas, las negras deben hacer tablas.

Veamos el análisis:

1.♔b3 ♕b6 2.♕c4 ♕c6 3.♕d4 ♕b5 4.♕e4 ♕b4 5.♕f5 ♕c5 6.♕g5 ♕d6 7.♕h5 ♕e7 8.♕g6 ♕f8 y el rey negro se ha colado en la zona de tablas.

## Final 84. Peón pasado central próximo

Si el peón pasado está en la columna central más próxima a los peones de torre bloqueados, el rey defensor tiene más fácil lanzar un contraataque sobre los peones, y además el rey fuerte tiene menos espacio para lanzarse sobre el peón de torre rival.

Estas dos circunstancias cambian mucho el planteamiento del final.

### Peón bloqueado en sexta

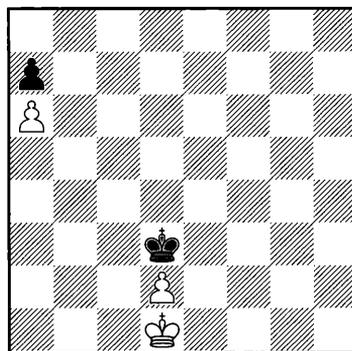


Diagrama 12.19

Comenzamos con el caso del peón bloqueado muy avanzado, que (al contrario del anterior final) es el menos favorable para el bando fuerte.

1.♕c1 ♕d4 2.♕c2 ♕c4 3.d3+ ♕d4

El inmediato contraataque 4...♕b5 hace tablas fácilmente, pero seguimos esta variante, para comprobar que el resultado sería el mismo con cualquier grado de avance del peón pasado.

4.♕d2 ♕d5 5.♕c3 ♕c5!

El único momento en que el contraataque no vale y es necesario mantener al rey blanco fuera de las casillas críticas de coronación.

5...♕c6 6.♕c4! ♕b6 7.♕d5! ♕a6 8.♕c6 encerrando el rey y ganando de una forma que veremos con más detalle en los próximos diagramas. Otras jugadas como 5...♕d6 6.♕d4 pierden porque las blancas logran la coronación del peón d.

6.d4+ ♕d5 7.♕d3 ♕d6 8.♕c4 ♕c6 9.d5+

♙d6 10.♙d4 ♗d7 11.♙c5 ♗c7 12.d6+ ♗d7  
13.♙d5 ♗d8 14.♙c6 ♗c8

La posición que queríamos ver.

Con los peones bloqueados en sexta el rey fuerte no tiene espacio para pasar a atacar el peón rival y es tablas.

15.d7+ ♗d8=

### Peón bloqueado en quinta

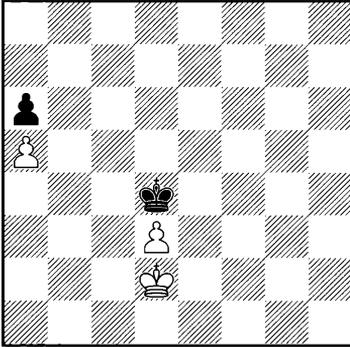


Diagrama 12.20

Con el peón bloqueado en quinta las opciones del bando fuerte mejoran.

Si el peón central estuviera una fila más atrás, el contraataque haría tablas de inmediato. Aquí veremos lo que pasa:

1.♙e2! ♗c5 2.♙e3 ♗b5

Iniciando el contraataque. La defensa pasiva no funciona: 2...♙d5 3.d4 ♗d6 4.♙e4 ♗e6 5.d5+ ♗d6 6.♙d4 ♗d7 7.♙c5 ♗c7 8.d6+ ♗d7 9.♙d5 ♗d8 10.♙c6 ♗c8 Aquí el rey blanco sí tiene espacio para capturar el peón a. 11.♙b6 ♗d7 12.♙xa6 ♗xd6 13.♙b7+–

3.♙d4! ♗xa5 4.♙c5!

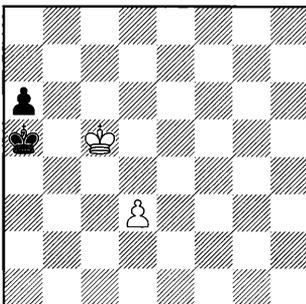


Diagrama de análisis 12.21

Observar bien esta instructiva maniobra. El rey blanco dificulta la salida de la banda del rey negro y logra coronar primero.

4...♙a4 5.d4 a5 6.d5 ♗b3 7.d6 a4 8.d7 a3 9.d8♞ a2 10.♞d4+–

### Peón bloqueado en cuarta

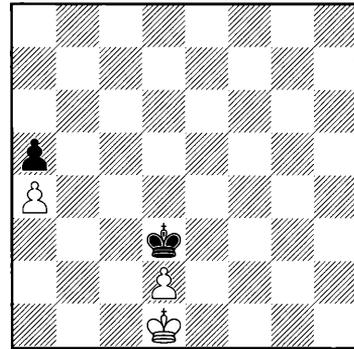


Diagrama 12.22

Con el peón bloqueado en cuarta el contraataque sólo funcionaría en posiciones especiales de los reyes.

1.♙e1 ♗c4 2.♙e2! ♗b4

De nuevo la defensa pasiva falla 2...♙d4 3.d3 ♗c5 4.♙e3! Vigilando siempre el contraataque 4...♙d5 5.d4 ♗d6 6.♙e4 ♗e6 7.d5 ♗d6 A partir de aquí ya estamos en terreno de la Regla de Bahr, que da ganador al blanco. 8.♙d4 ♗d7 9.♙c5 ♗c7 10.♙b5+–

3.♙d3! ♗xa4 4.♙c4!

De nuevo la misma técnica que en el final anterior. Ahora sólo consigue que los peones coronen a la vez, pero la posición de los reyes permite la victoria de modo excepcional.

4...♙a3 5.d4 a4 6.d5 ♗b2 7.d6 a3 8.d7 a2 9.d8♞ a1♞ 10.♞d2+!+– (Final 20)

#### Resumen del Final 84:

Con peones bloqueados en sexta, es tablas.

Con peones bloqueados en quinta, sólo si el peón central está muy atrás es posible el contraataque, por lo tanto se suele ganar.

Con peones más atrás, la Regla de Bahr vuelve a estar vigente.

No veremos ejemplos con el peón más atrás, pero dado que el contraataque no es posible, la regla de Bahr sigue vigente.

## Final 85. Peón pasado de alfil del mismo flanco

Otro final interesante, por ser frecuente, y porque contiene algunas sutilezas, es el de la pareja de peones de alfil y torre contra el peón de alfil. La cercanía del peón pasado hace que el desarrollo del final no tenga nada que ver con los anteriores.

En este caso es conveniente (para ambos jugadores) tener el peón de torre en la casilla de origen. En el caso del bando débil, para poder defenderlo mejor, en el caso del bando fuerte para poder moverlo una o dos casillas, a voluntad, en el momento clave.

### El peón defensor no ha movido

Como veremos en este ejemplo, con el peón de h del bando fuerte en segunda se gana siempre. Basta con llevar el peón de alfil a séptima y obligar a mover al peón rival.

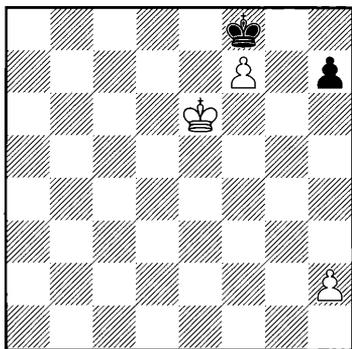


Diagrama 12.23

1.♖f6 h5

1...h6 2.h4! h5 3.♗g6+-

2.h3 h4 3.♗g6 1-0

Es fácil ver que esta posición con el peón blanco en h3 sería tablas, dejamos como Ejer-

cicio descubrir a que casilla deberían las negras mover el peón en ese caso contra la jugada normal, 1.♗f6.

**Conclusión: Con su peón de torre en segunda, el bando fuerte gana siempre.**

## Final 86. El peón defensor ha movido. La triangulación

En el caso de que las blancas hayan movido su peón de la segunda fila, también ganan, si las negras han hecho lo mismo. Sólo el caso del peón fuerte avanzado y el débil en segunda fila requiere un análisis detallado, que no vamos a abordar en este libro.

El caso del diagrama 12.24, además de demostrar el método ganador con el peón del bando débil avanzado, introduce un tema muy importante en el final de peones, por lo cual le dedicamos una atención especial.

Se trata del tema de las casillas conjugadas, que aunque claro conceptualmente, puede llegar a gran complejidad analítica.

Como considero su aplicación práctica de escaso interés, no vamos a profundizar demasiado en ello. Para los lectores interesados en el tema, les recomiendo las siguientes obras: "Finales de Peones de Maizelis" (Martínez Roca), "Secrets of Pawns Endings", de Lamprecht y Müller (Everyman) y "The Final Countdown", de Hajenius y Van Riemsdijk (Cadogan).

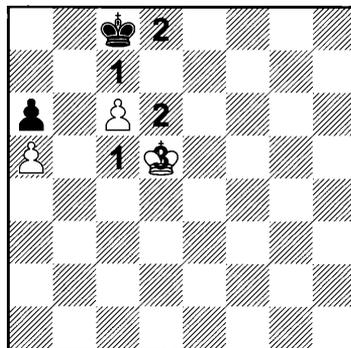


Diagrama 12.24

Aquí sin embargo se trata del caso más simple y más frecuente de las casillas conjugadas, la triangulación, que sí es necesario conocer, porque es muy frecuente. Por eso vamos a explicar detalladamente el método de juego en este final.

En primer lugar salta a la vista que las blancas no pueden coronar el peón c y por lo tanto deberán capturar el peón a negro. Para eso deben llegar a la casilla b6 y este es el punto clave del problema.

Si las blancas juegan 1.♔c5 las negras deben jugar ♚c7 para impedir al rey blanco llegar a b6. Por otro lado si las blancas juegan 1.♕d6 para coronar el peón las negras tienen que contestar ♚d8; estas son las dos posiciones claves de la defensa.

Aunque parece que las negras siempre tienen recursos contra las amenazas blancas, esa necesidad absoluta de contestar a cada casilla del rey blanco con una muy específica del rey negro nos debe hacer sospechar. ¿Qué pasa por ejemplo si el rey va a una casilla desde la cual amenaza las dos casillas claves (c5 y d6), en este caso d5, que es la que ocupa? La respuesta evidente es que el rey negro debe ir a una casilla desde la cual contestar a las dos amenazas, o sea una desde la que vigila d8 y c7, en este caso la única es c8.

Una vez más las negras han encontrado una casilla para contestar a ♔d5, pero de nuevo es única y eso da mala espina, además esta tercera casilla se ha convertido en una tercera posición defensiva crítica.

Se trata de seguir buscando casillas desde las cuales amenazar dos (o si fuera posible las 3) casillas críticas y ver si el rival puede responder a todas adecuadamente. Sin necesidad de profundizar mucho en la teoría se puede llegar a descubrir la triangulación a través de las casillas d4 y c4, (ambas amenazan c5 y d5). Las negras no pueden hacer nada parecido y pierden la conjugación y la partida.

Si escribimos un número en cada casilla de ataque del rey blanco y el mismo en la casilla con la que debe contestar el rey negro es más fácil seguir el análisis y el razonamiento. Se dice así que se establecen pares de casillas

conjugadas (o correspondientes). Observando bien estos pares de casillas se puede ver si es posible romper la defensa o no.

La conjugación de casillas es un paso más allá de la oposición. La idea es la misma, pero la oposición se entiende fácilmente por su aspecto gráfico, mientras en la conjugación los pares de casillas correspondientes no tienen una distribución tan evidente y eso complica el análisis. Sin embargo el caso de la triangulación, que es el del diagrama, además de ser el más frecuente, es bastante fácil de manejar.

El juego correcto a partir de la posición del diagrama es fácil, una vez establecido el objetivo.

### 1.♔d4!

Directo a triangular. Naturalmente cualquier jugada puede acabar ganando si luego se vuelve al plan correcto. Las blancas amenazan las casillas c5 y d5.

### 1...♚d8

Las negras por tanto vigilan las casillas correspondientes c8 y c7.

### 2.♔c4

Zugzwang. Las blancas amenazan de nuevo las casillas c5 y d5. Las negras no pueden ya vigilar a la vez c8 y c7.

### 2...♚c8

Lo mismo que hacíamos en la oposición, una vez que el rival ha perdido la conjugación, debemos tomarla nosotros. Las negras han ocupado c8 y su conjugada (o correspondiente) es d5, por tanto.

### 3.♔d5 ♚c7

Ahora la correspondiente es c5, por tanto:

### 4.♔c5

Y a continuación el rey blanco entra en b6 y come el segundo peón.

Este tipo de maniobra se puede aplicar en muchas posiciones con más peones.

En lo que se refiere a la pareja de peones de alfil y torre contra peón de torre, si el peón del bando defensor está más adelantado, las blancas no necesitan tantas sutilezas para ganar, les basta avanzar su peón e invadir la casilla al lado del peón negro para capturarlo.

Por otro lado este final nos permite extraer una conclusión, con respecto a este tipo de posiciones, que enunciamos a continuación, no sin antes repetir, que en este caso, la idea de la triangulación, es más importante que el resultado de la propia posición en sí.

**Conclusión: En el final de peón de torre y alfil contra el de peón de torre, si el peón del bando débil está avanzado, para posiciones normales de los reyes, el bando fuerte gana siempre.**

### Todos los peones en segunda

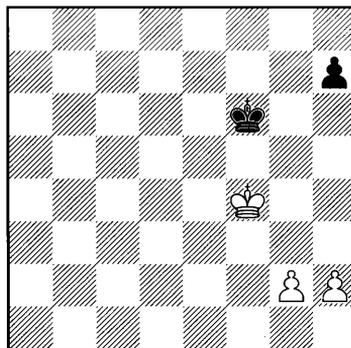


Diagrama 12.25

### Final 87. Peones caballo y torre contra peón de torre

El final de peones de torre y caballo contra el peón de torre del mismo flanco merece atención por varios motivos: el primero es que se produce con cierta frecuencia (y de nuevo podemos encontrar en él, a algunos grandes maestros dando la nota), pero el segundo motivo es en este caso el más importante y es que resulta una buena introducción a un número considerable de ideas interesantes y útiles en finales con más peones.

Para resumir algunas de estas ideas serían: la planificación, los tiempos de reserva, la regla de Steinitz ("la utilidad de mantener un peón en segunda"), la oposición, la antioposición, los recursos de ahogado, las casillas críticas y el rodeo.

Si el peón negro se mantiene en la segunda fila, las negras tienen un plan defensivo muy tenaz consistente en dificultar la entrada del rey blanco sin mover el peón. Dicho plan es suficiente para hacer tablas, si las blancas no mantienen al menos uno de sus peones en la segunda fila (la razón la veremos más adelante).

Pero si las blancas mantienen sus peones en la segunda fila, dicho plan no tiene éxito y sus esperanzas entonces se basan en avanzar el peón y tener el rey como mínimo en la cuarta, buscando el cambio de peones o un contraataque sobre los peones blancos.

En la posición del diagrama las blancas ya tienen el rey en la cuarta fila y mantienen sus peones en la segunda fila, por lo tanto tienen una posición muy favorable que conviene recordar. De momento vamos a ver que ganan jugando las negras, pero ganarían aún siendo mano, utilizando alguno de sus tiempos de reserva, como veremos en el próximo diagrama.

**1...♔g6**

Ya hemos dicho que si las blancas mantienen sus peones en segunda y su rey ha llegado a la cuarta fila, la táctica de espera no sirve.

Por lo tanto una variante muy importante e instructiva es **1...h6** Aquí las blancas ganan utilizando sus tiempos de reserva. 2.g4! (Es interesante ver que si los peones blancos estuvieran en g3 y h3 la posición sería tablas como demuestra la variante 2.g3 ♔g6 3.h3? ♔f6 4.g4 ♔g6 5.h4 ♔f6 las negras tienen la oposición y las blancas no pueden progresar 6.♔e4 ♔e6 7.♔d4 ♔d6=) 2...♔g6

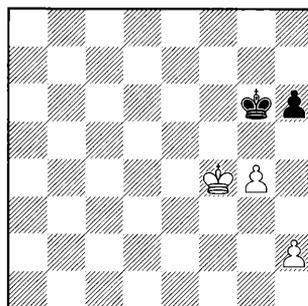


Diagrama de análisis 12.26

Ahora estamos en un momento muy interesante que usaremos para recordar la llamada **Regla de Steinitz**:

**“En un final de peones es útil tener un peón en segunda para poder elegir jugar a 3 o a 4 en un momento dado”.**

Aquí las blancas ganan con h3 pero no con h4, y no ganarían si su peón estuviera en h3. Naturalmente la Regla de Steinitz es un caso particular de una teoría más general según la cual: **“En un final de peones es útil tener tiempos de reserva, para romper las situaciones de zugzwang”.**

3.h3! ♖f6 4.h4

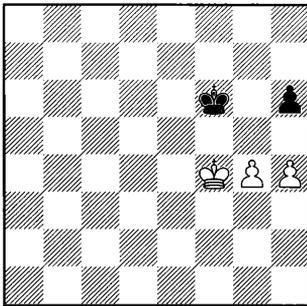


Diagrama de análisis 12.27

Otro momento interesante y decisivo para la evaluación de este final. Las blancas ganan gracias a la oposición que les permite rodear y ganar las casillas críticas del peón de h6 y capturarlo. Es cierto que el peón h no está bloqueado, pero si avanza las blancas juegan g5 y ganan gracias al peón pasado apoyado, aunque no sin alguna dificultad. Si las negras aguantan con el rey la maniobra de rodeo es muy instructiva.

Veamos las dos variantes:

A) 4...h5 5.g5+ ♖f7 6.♗e5! Otro momento instructivo, que es un buen ejemplo de que la oposición, aunque uno de los más eficaces, es sólo un caso particular de las casillas conjugadas, y por tanto de la lucha general de los reyes por ganar las casillas claves, en cada situación. En este caso las blancas rechazan la oposición por motivos concretos, pero no se pueden sacar reglas generales de ello, tan sólo la importante idea de estar muy atento a cada caso. Muchas veces funciona la oposición

y algunas veces (muchas menos) la antioposición. (6.♗f5 ♖g7 7.g6? ♗h6! y gracias al recurso de ahogado las negras hacen tablas) 6...♗g7 7.♗f5 ♖f7 8.g6+ ♗g7 9.♗g5+-

B) 4...♗e6 5.♗e4 ♖f6 6.♗d5! Comienza la maniobra de rodeo: 6...♗e7 lo más resistente 7.♗e5 ♖f7 8.♗f5 ♖g7 9.♗e6! Segunda parte de la maniobra de rodeo. 9...♗g6 10.h5+! Un momento importante, esta es la única forma de romper la resistencia del rey negro. Ahora de hecho el peón de h6 está bloqueado y las casillas de la sexta fila permiten capturarlo, pero se está permitiendo un contraataque que no funciona por poco. 10...♗g5 (10...♗g7 11.♗e7 ♖h7 12.♗f6 ♖g8 13.♗g6 y el peón cae) 11.♗f7 ♖xg4 12.♗g6 ♖f4 13.♗xh6 ♖f5 14.♗g7+- y el peón corona.

2.♗g4

El plan de las blancas es llevar el rey a h6 y luego avanzar los peones y llegar a un final de peones ganado. Veamos como lo ejecutan.

2...♗f6

2...♗h6 Niega el paso hacia h6, pero permite de nuevo una maniobra de rodeo 3.♗f5! ♗h5 (3...♗g7 4.♗g5 Lleva a la variante principal) 4.g3 Ahora el rey blanco ya no deja a su rival salir de la banda y sólo tiene que pensar como capturar el peón de h7 (o h6 si avanza) pasando a un final ganado. 4...♗h6 5.♗f6 ♗h5 6.♗g7 h6 7.h4+-

3.♗h5 ♗g7

De nuevo estamos en una posición instructiva. Las blancas quieren ocupar h6 y lo pueden hacer de muchas maneras, pero una de ellas es errónea y conviene observarlo.

4.g3

4.♗g5 o bien 4.h3 o 4.h4 que también ganan, **pero no 4.g4? h6! =**. Conviene observar esta posición. Ahora para ganar las blancas tiene que sacar el rey hacia f4 y su propio peón de g4 les estorba. Es interesante por tanto anotar que con el peón en g4 (aunque el otro esté en h2), es casi imposible ganar porque no será posible llegar a la casilla h6, por culpa de este recurso. 5.♗h4 ♗g6 6.♗g3 h5!, forzando las tablas.

4...♗f7

4...h6 aquí el rey blanco sí puede ir a f4

sin problemas. 5.♔g4! ♕g6 6.♕f4 y gracias a los tiempos de reserva las blancas se aseguran lograr la posición del diagrama 12.27.

5.♔h6 ♕g8

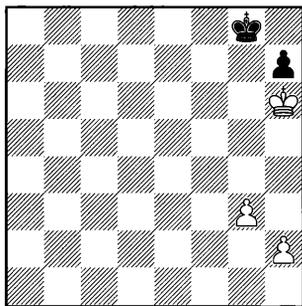


Diagrama de análisis 12.28

Por fin el rey blanco ha llegado a h6. Ahora gana gracias al peón de h en segunda fila. Si las blancas no hubieran tenido ningún peón en la segunda fila, las negras tendrían que haber elegido la casilla de espera, contando previamente los tiempos de los peones blancos.

6.g4 ♕h8 7.g5 ♕g8

Ahora las blancas pueden elegir y tienen que contar los tiempos para llegar a jugar g6 con el rey negro en h8. Naturalmente basta con contar y no debería tener ninguna dificultad, pero a veces uno se lío con aquello de si debo contar la jugada que hago o no, o la última, o yo muevo una vez más porque empiezo etc.

En honor a los perezosos y a los apurados de tiempo vamos a citar la **Regla de los colores de Bird**, que sirve para ambos jugadores:

**Si los reyes ocupan casillas del mismo color, los peones deben ocupar casillas del mismo color y viceversa.**

Aquí los reyes ocupan casillas de distinto color, luego el peón debe ir a h3.

8.h3!

8.h4?? ♕h8 9.h5 ♕g8 10.g6 hxg6 11.hxg6 ♕h8=

8...♕h8 9.h4 ♕g8 10.h5 ♕h8 11.g6 hxg6 12.hxg6 ♕g8 13.g7+-

Un final muy interesante.

Hemos visto un montón de ideas y todo parece claro, pero creo que las ideas pueden fijarse mejor analizando todavía un par de diagramas similares.

## La misma posición jugando el blanco

Por una vez repetimos diagrama. Vamos a analizar de nuevo la posición 12.25, pero ahora jugando el blanco.

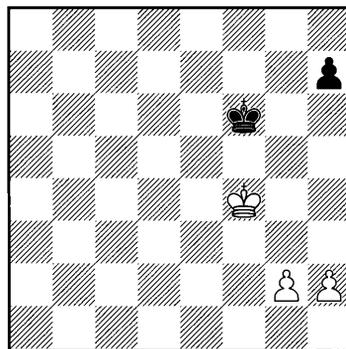


Diagrama 12.29

Como ya dijimos, las blancas ganan aunque tengan que mover primero. Tres de los cuatro avances de peón posibles son ganadores. Sólo uno es erróneo.

1.h3

Es lo más simple. En esta posición las blancas ganarían aunque jugaran otra vez.

1.h4 también gana 1...♕g6 2.♔g4+- y el rey conquistará la casilla h6 sin necesidad de mover el peón g. 1.g3 también gana, aunque lleva a una posición en que las blancas ya no tienen más tiempos de reserva antes de conquistar la casilla h6. 1.g4? sería un error porque el rey ya no llegará a h6.

1...♕g6

1...h6 2.g3! 2...♕g6 3.g4 ♕f6 4.h4+- como ya sabemos.

2.♔g4 ♕h6 3.♕f5 ♕h5

3...♕g7 4.♕g5+-

4.g3 ♕h6

4...h6 5.♕f4 ♕g6 6.g4 ♕f6 7.h4+-

5.♕f6 ♕h5 6.♕g7 h6 7.h4+-

## Un peón ya avanzado

Si uno de los peones blancos ya ha movido, las posibilidades de ganar disminuyen, en ese caso es preferible tener el peón de caballo en segunda.

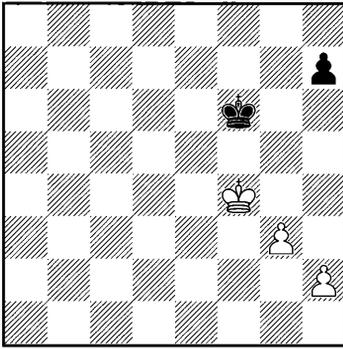


Diagrama 12.30

Ahora tenemos la posición del diagrama anterior, con la jugada g3 hecha y jugando las blancas. ¿Siguen ganando? La respuesta es no, las blancas no tienen buenos tiempos de reserva, puesto que g4 no sirve y mover el peón que queda en la segunda fila no debe hacerse hasta estar con el rey en h6, así que ya no ganan. Veamos la defensa correcta de las negras.

**1.h3**

¿Que hacer si no? **1.g4** es tablas como ya conocemos. **1.♔g4 ♕g6 2.♔h4 ♔h6** no progresa, porque g4 sigue siendo inútil **3.g4 ♕g6!** pero no (**3...♔g7 4.♔g5!** y se gana la casilla h6) **4.h3 ♔g7=** ahora ya no importa.

**1...♔g6**

Aquí **1...h6** también sirve, pero si no hay peones blancos en segunda el método de espera es el más fácil y seguro.

**2.♔g4 ♔f6 3.♔h5 ♔g7 4.♔g5**

Y ahora es el momento clave para las negras. A la próxima jugada las blancas harán **♔h6** y luego avanzan los peones.

Hay que contar estas jugadas para colocarse en h8 cuando las blancas hagan g6: Son 6 tiempos blancos, o sea en la séptima jugada negra a partir de ahora debemos ir a la negra, luego en la primera también a la negra. O bien aplicar la Regla de Bird: Como los peones están en distinto color cuando las blancas jueguen **♔h6** el rey negro debe ir a casilla de distinto color, o sea a g8, por tanto es la única casilla a la que no debe ir ahora.

**4...♔h8!**

**4...♔g8?? 5.♔h6+-**

**5.♔h6 ♔g8 6.g4 ♔h8 7.g5 ♔g8 8.h4 ♔h8 9.h5 ♔g8 10.g6 hxg6 11.hxg6 ♔h8=**

**Una importante posición defensiva**

Pero incluso si los peones blancos están en sus casillas iniciales, las negras tienen algunas posibilidades de tablas, con su rey en la cuarta fila.

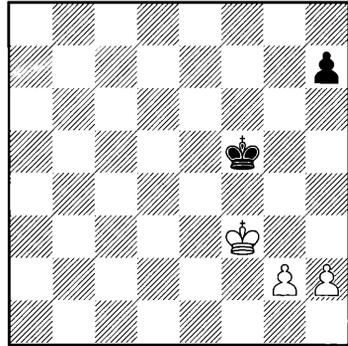


Diagrama 12.31

La posición del diagrama es una importante posición defensiva, que conviene recordar. Las negras no pueden ceder el paso al rey blanco, pero hacen tablas con una jugada defensiva que tardó mucho tiempo en ser conocida.

**1...h5!**

Así las negras pueden mantener la cuarta fila y las casillas críticas de su peón en todos los casos. Las demás jugadas pierden:

**1...h6 2.g4+ ♔g5 3.♔g3! h5 (3...♔f6 4.♔f4 posición ya conocida) 4.h4+ ♔g6 5.g5+- posición teórica conocida. 1...♔g5 2.♔e4 h5 3.♔e5 h4 4.h3+-**

**2.♔e3**

**2.h3 h4=** y la oposición permite defender las casillas críticas del peón bloqueado. **♔e5** y también se defienden las casillas críticas.

**2...♔e5 3.g3 ♔f5 4.h3**

**4.♔f3 ♔g5 5.h3 ♔f5=**

**4...♔e5=** No hay progreso.

Aunque no podemos considerar haber agotado el análisis de todas las posiciones, si estamos en condiciones de extraer algunas conclusiones útiles.

**Conclusiones:**

- 1) Al bando fuerte le interesa mantener sus peones en las casillas iniciales (sobre todo uno de ellos) y avanzar con el rey.
- 2) Si el bando fuerte lleva su rey a h6 manteniendo un peón en la segunda fila, gana.
- 3) El peón en g4 puede dificultar alcanzar la casilla h6, porque da a las negras el recurso de jugar h6 en el momento

oportuno. Por eso al bando fuerte le interesa más mantener en segunda el peón g que el peón h.

- 4) Si ambos peones del bando fuerte se han movido, el bando débil hace tablas manteniendo un peón en segunda.
- 5) Pero si ambos peones están en segunda, no sirve de nada mantener el propio, en ese caso la mejor defensa es avanzar con el rey y si consigue la cuarta fila es posible defenderse avanzando el peón de torre a cuarta.

## Sección 4. Finales con más peones. Algunos temas de los finales de peones

En esta última sección vamos a analizar algunos ejemplos con más peones, cosa que no hemos hecho en los finales con piezas.

El motivo es que en los finales de peones, existen bastantes situaciones típicas (o temas), que no son simplemente un factor posicional más o menos importante, si no que representan una ventaja muy concreta, a menudo decisiva, y que se puede realizar siempre mediante procedimientos conocidos.

Además estos temas se pueden aplicar en posiciones con más piezas, aunque en ellas su aplicación suele ser más compleja. De este modo su estudio en las posiciones de finales de peones, las más desnudas posibles, es un paso inicial imprescindible para comprender bien su naturaleza y ser capaz de aplicarlos con buen sentido.

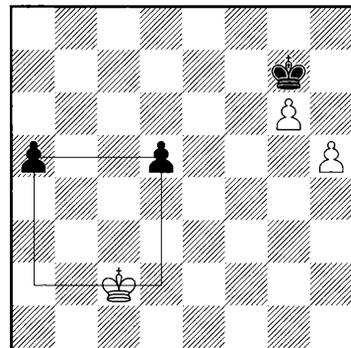
Para ilustrarlos vamos a usar las posiciones con el menor número de peones posibles, pero a menudo siguen siendo temas decisivos en posiciones con más peones.

### Final 88. La lucha del rey con 2 peones pasados

#### El cuadrado errante

La lucha del rey con varios peones pasados, es más frecuente con muchos peones en el tablero, pero para entender sus principios es mejor estudiar algunos ejemplos idealizados, aunque sean más improbables en la práctica.

En la posición que hemos elegido como ejemplo, el rey negro no puede participar en la batalla, porque tiene que atender a la pareja de peones blancos, pero puede perder tiempos, lo cual en este caso es indiferente, pero en otros casos podría ser decisivo.



**Diagrama 12.32**

La verdadera batalla, se libra entre el rey blanco y los dos peones negros.

Existe una regla que ayuda en estos casos

de rey contra dos peones separados y que enunciamos a continuación:

**Regla del Cuadrado Errante:**

**Si los dos peones están en la misma fila y el cuadrado que dibujan hacia adelante llega al final del tablero coronan por sí solos. Si no, no coronan.**

En el caso de que no coronen el resultado es diferente según el grado de separación de los peones como vamos a ver en estos ejemplos. **Con dos columnas de separación el rey puede capturarlos y ganar la partida.**

Es lo que sucede en este caso sin depender de quien juegue.

**1...a4**

Si mueve el blanco: 1.♔c3 ♖h6 2.♔d4 a4 3.♔c3 ganando, como en la línea principal.

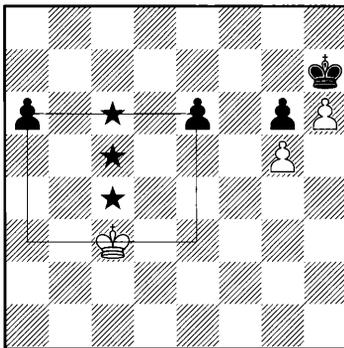
**2.♔c3!**

Ir frontalmente a por el peón avanzado puede ser un error. 2.♖b2? d4++ y ahora el cuadrado errante llega hasta el final del tablero y los peones coronan. Es fácil comprobarlo.

**2...♔h6 3.♖b4+- d4 4.♔xa4**

El rey sigue en el cuadrado del peón d por lo tanto lo captura y gana.

**Tres columnas de separación**



**Diagrama 12.33**

**Con tres columnas de separación, si el cuadrado errante no llega al final del tablero, el rey puede contener a los peones pero no capturarlos.**

**1.♔c4!**

Para mantener controlados a los peones el rey tiene 3 casillas en la fila en medio de los peones. Manteniéndose en ella los peones no pueden avanzar. Si sale de esas casillas los peones mueven el cuadrado errante y coronan.

1.♔d4? sería un terrible error por 1...a5!  
2.♔c4 e5 y el cuadrado errante ya llega al final del tablero. Los peones coronan solos 3.♖b5 e4 4.♔c4 a4+-

**1...♔h8!**

Aquí vemos que en este caso es fundamental para el negro poder perder tiempos con su rey. Si los peones se mueven mientras el rey blanco está en las casillas de control, este los captura. 1...a5? 2.♖b5 e5 3.♔xa5+- y está en el cuadrado del peón e.

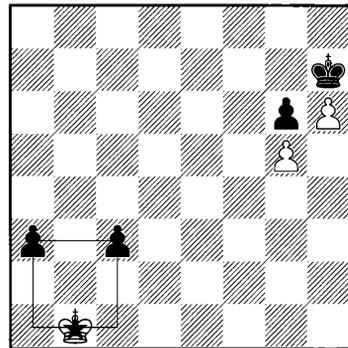
**2.♔c5**

Ahora única.

**2...♔h7 3.♔c4 ♖h8**

Las tablas son evidentes.

**Una columna de separación**



**Diagrama 12.34**

**Cuando los peones tienen una sola columna en medio, pueden defenderse entre sí, si su cuadrado no llega al final del tablero, pero necesitan del zugzwang para coronar solos (cosa que no necesitaban los otros).**

**1...♔h8**

El rey negro sólo puede perder tiempos, pero eso es bastante para ganar en este caso. Ahora el rey blanco debe dejar pasar a uno de los peones, porque su casilla defensiva es única.

**2.♔c2 a2+-**

## Final 89. El peón pasado defendido

En un final de peones un peón pasado defendido es siempre una gran ventaja, sobre todo si hay más peones por los dos lados. El motivo es que obliga al rey a mantenerse dentro de su cuadrado para evitar su coronación, mientras el otro rey está libre.

La ventaja es menor cuanto menos peones hay en el tablero, y no siempre es suficiente para ganar.

Vamos a revisar algunos ejemplos en que el bando débil tiene otro peón alejado. Esta situación tiene cierta importancia teórica, pero como sucede en todos los ejemplos de esta sección, es más importante la posibilidad de extrapolar la situación a posiciones más complejas.

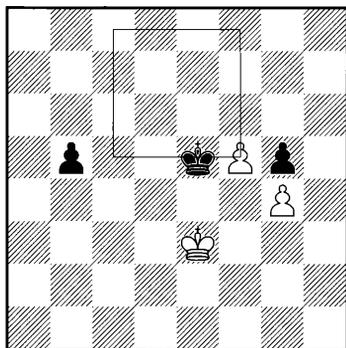


Diagrama 12.35

En esta posición, el rey negro se las arregla para mantener la zona y defender el peón alejado. Naturalmente el rey blanco ganaría si pasara a la cuarta fila.

1...♔d5! 2.♔d3

La oposición no sirve de mucho en este caso, porque el rey blanco no puede pasar a la siguiente fila.

2...♔e5!

2...♔c5? sería un error 3.♔e4+-; 2...♔c6? 3.♔e4+-

3.♔c3 ♔d5 4.♔b4 ♔c6!

Es el momento más apurado, el rey negro defiende el peón manteniéndose dentro del cuadrado. Merece la pena comprobar por uno mismo que los intentos de triangulación no

tienen éxito.

5.♔a5 ♔c5

Y las blancas se ven obligadas a jugar f6 y cambiar peones.

6.f6 ♔d6 7.♔xb5 ♔e6 8.♔c5 ♔xf6 9.♔d5

Las blancas ganan el peón de g5 pero como ya sabemos (**Final 80**) es tablas. No sería lo mismo con el peón negro en la sexta fila.

De aquí podemos sacar la siguiente conclusión:

**Conclusión: El rey defensor puede defender un peón si está en el cuadrado del peón pasado o una columna más lejos, pero sólo si alcanza una posición favorable.**

### Peón dos columnas fuera del cuadrado

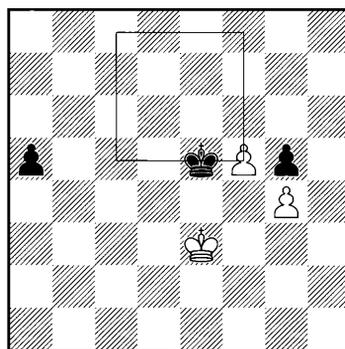


Diagrama 12.36

Aquí el cuadrado del peón blanco, no permite al rey negro defender su peón alejado. Por lo tanto pierden.

1.♔d3 ♔d5 2.♔c3 ♔c5 3.♔b3 ♔d5 4.♔a4+-

### Peón pasado en sexta fila

Con el peón bloqueado en la sexta fila, que el cuadrado permita defender el otro peón sirve de bastante poco.

(ver el **diagrama 12.37**)

1.♔d4 ♔d6 2.♔c4 ♔e6 3.♔c5 ♔d7 4.f7!

Las blancas fuerzan el cambio de su peón pasado por los 2 peones negros y llegan a un final teórico ganado.

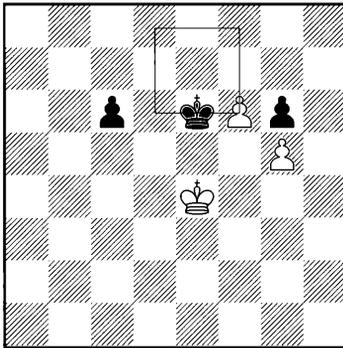


Diagrama 12.37

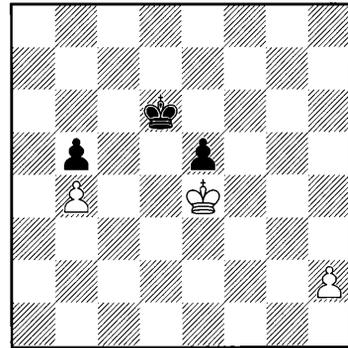


Diagrama 12.38

**Conclusión:** Con el peón pasado en la sexta fila, se gana siempre (si el peón bloqueado no es de torre).

1.h4 ♔e6 2.h5 ♕f6 3.h6 ♖g6 4.♗xe5  
 ♗xh6 5.♗d5+- ♖g6 6.♗c5 ♕f6 7.♗xb5 ♕e7  
 8.♗c6 con un final ganado.

### Final 90. El peón pasado alejado

Otra ventaja importante en un final de peones es el peón pasado alejado. El motivo es que dicho peón se puede usar para “alejarse” al rey de la zona principal de batalla simplemente avanzándolo. Así pues el peón debe estar alejado no simplemente de los reyes, si no de la zona de batalla, donde haya otras “debilidades capturables”.

La importancia de este tema se produce en finales con más peones, pero también en algunos finales de piezas (de nuevo con varios peones), especialmente en el final de caballos, también en el de alfil contra caballo, en el de alfiles del mismo color y en menor grado en el de torres. Si comprendemos bien la idea que está detrás del principio del peón alejado, veremos con claridad en que caso puede ser una ventaja.

**En este ejemplo ideal las blancas ganan con la estrategia típica:**

- 1) Avanzan su peón.
- 2) El rey negro tiene que ir “a por él”.
- 3) El rey blanco irrumpe y se come todo por el otro lado.

Normalmente el proceso es algo más complejo, pero siempre se basa en esa idea.

### Final 91. Peón doblado

**En el lado de la mayoría**

Normalmente un peón doblado es una desventaja en cualquier momento de la partida, aunque mucho depende de la situación concreta. En un final de peones la principal desventaja radica en que su bando tiene más dificultades para crear un peón pasado.

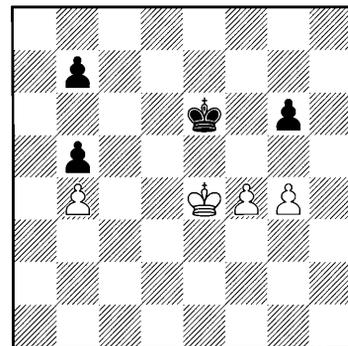


Diagrama 12.39

A veces lo hace imposible, como en este caso. Eso provoca que **si el peón doblado está en el lado donde su bando tiene una mayoría, es prácticamente un peón de menos.**

Una vez más presentamos una situación

idealizada como ejemplo. El plan típico del bando fuerte es:

- 1) Crean su peón pasado.
- 2) Lo avanzan y atan al rey rival a esa zona.
- 3) En el momento oportuno van al otro lado y capturan los peones del rival.

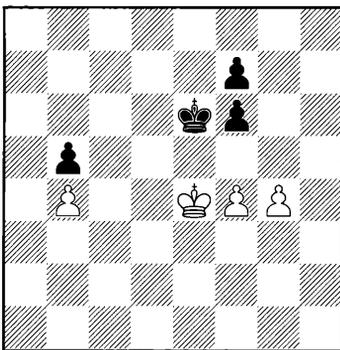
**1.f5+ gxf5+ 2.gxf5+ ♔f6 3.♔f4**

3.♔d5? sería precipitado, porque hay dos peones para comer y eso cuesta tiempos. 3...♔xf5 4.♔c5 ♔e5 5.♔xb5 ♔d4 6.♔b6 ♔c4=.

**3...♔f7 4.♔e5 ♔e7 5.f6+ ♔f7 6.♔f5 ♔e8 7.♔e6 ♔f8 8.♔d6 ♔f7 9.♔c7 ♔xf6 10.♔xb7 ♔e7 11.♔b6 ♔d8 12.♔xb5+—**

### En el lado sin mayoría

Por el contrario si el peón doblado está en una zona donde su bando no tiene mayoría de peones, puede cumplir sin problemas su papel defensor, aunque su falta de flexibilidad es siempre un inconveniente a vigilar.



**Diagrama 12.40**

Las negras hacen tablas juegue quien juegue. En caso de jugar ellas con 1...f5!, en caso de jugar las blancas...

**1.♔d4**

1.g5 f5+! Sólo así (1...fxg5 pierde debido a la posición dominante del rey blanco. 2.fxg5 ♔d6 3.♔f5 ♔e7 4.♔e5 ♔d7 5.♔d5+— y el rey blanco comerá el peón de b5 y ganará la carrera). 4.♔d4 ♔d6 no hay manera de pasar.

**3...♔d6 4.f5 ♔c6=**

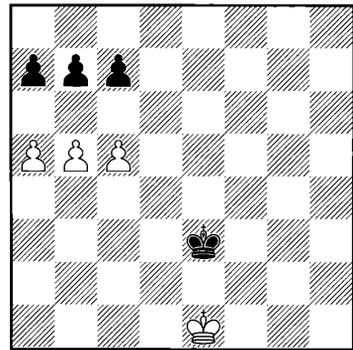
No hay progreso.

## Final 92. Rupturas lejos del rey

Cuando hay muchos peones, son móviles, y los reyes están lejos, hay que estar atentos a posibles rupturas que permitan coronar a uno de ellos, aunque dichas rupturas incluyan entregas de muchos otros.

Este es un tema evidente cuando se conoce, pero muchos jugadores han "picado" en él, a lo largo de la historia. No se puede establecer una regla general para las rupturas, pero no importa: basta con vigilar todas las rupturas posibles.

Analizando unos cuantos casos, se desarrolla un cierto sentido del peligro, pero nunca hay que confiarse.



**Diagrama 12.41**

El caso del diagrama es uno de los más conocidos. Si juegan las blancas pueden forzar que su peón llegue a la coronación. Si juegan las negras no deben acercar su rey, que no llega a tiempo, pero con 1...b6! evitan todas las rupturas.

**1.b6!**

Y capturen como capturen las negras un peón blanco llega a la octava fila.

1.♔d1? b6= (1...♔d4? 2.b6!+—).

**1...axb6**

1...cxb6 2.a6!+—

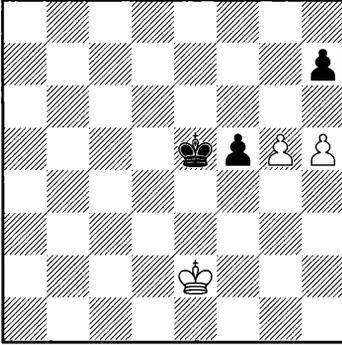
**2.c6 bxc6 3.a6+—**

**Preparación de la ruptura. Una pareja de peones inocente**

Este caso es interesante, porque la pareja

de peones blancos parece inocente y porque nos enseña una nueva técnica. A veces es más eficaz avanzar primero el peón de la columna que tiene rival.

Esta inocente pareja de peones se ha cobrado muchas víctimas, ente ellas Capablanca.



**Diagrama 12.42**

**1.h6!**

Y las blancas ganan. El rey no puede parar el futuro peón pasado de h.

**1...♔e6 2.g6+-**

## 13. Diferentes relaciones de material

En este último capítulo teórico, incluimos varios finales que tienen importancia por diferentes motivos, aunque la relación material que se produce no sea muy frecuente.

### Final 93. Mate de alfil y caballo

El primero de estos finales es la oveja negra de los mates al rey solitario. Desde siempre el mate de alfil y caballo ha creado ciertos celos entre los aficionados, porque aunque viene explicado en muchos libros, su ejecución práctica no es fácil. Más de un maestro se ha tenido que ir colorado a casa después de no acertar a darlo, o conseguirlo con una técnica mejorable.

Lo cierto es que la situación no es muy frecuente, tal vez porque el jugador con ventaja material se preocupa de evitarlo anteriormente, y tampoco tiene aplicación práctica en otros finales, como no aceptemos que su estudio puede mejorar la comprensión de la penetración del alfil y el caballo. Pero ¡hay que saberlo! Tal vez sea porque a nadie le gustaría pasar por el mal trago de no acertar a darlo en un torneo, tal vez porque un buen ajedrecista debe respetar su propia cultura, el caso es que hay que saberlo. Y a eso nos vamos a dedicar.

Antes de comenzar a ver diagramas haremos algunas consideraciones previas:

A) Posiblemente el error más frecuente sea querer aprender a dar este mate de forma totalmente mecánica, como el mate de la dama o el de la torre. Es conveniente aparcar esa idea, el

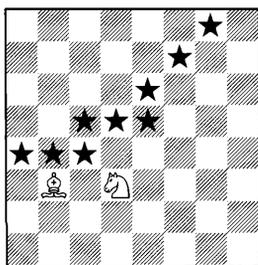
mate de alfil y caballo es fácil, pero no mecánico, requiere cierta reflexión en momentos claves. Si nos mentalizamos de ello tanto mejor. Al fin y al cabo, la partida de ajedrez requiere cierta reflexión, ¿o no?

B) El mate sólo puede darse en un rincón del color del alfil. En los rincones del otro color simplemente es imposible.

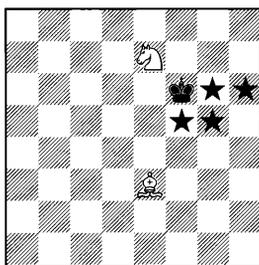
C) También es importante saber que hay imágenes de mate en la banda, y aunque no puede forzarse el mate allí, estas imágenes pueden presentarse en alguna variante, para evitar el escape del rey.

D) En la posición inicial peor posible, el mate se puede dar en 33 jugadas. Esto parece que está realmente cerca del límite legal de 50 y que da poco margen para el error, pero no es así. Con una buena técnica es difícil perder muchas jugadas con una imprecisión. Sólo hay un par de momentos, en que se debe ser realmente preciso, para no tener que volver a empezar, lo cual sí sería grave, pero lógicamente son esos momentos los que vamos a subrayar.

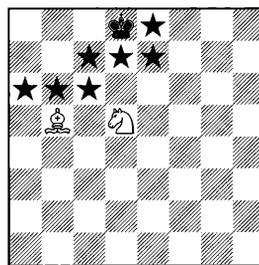
Antes de ver la técnica del mate con un ejemplo, será útil observar la siguiente serie de diagramas:



**Diagrama 13.1**  
**Barrera**



**Diagrama 13.2**  
**Barrera**



**Diagrama 13.3**  
**El cajón**

Como podemos ver en estos diagramas, que se pueden (y suelen) producir en el proceso de la búsqueda del mate, el alfil y el caballo, bien coordinados, y **¡siempre situados sobre casillas del mismo color!**, tienen la habilidad de crear barreras para el rey negro, y hay muchas más barreras que las 3 mostradas en los diagramas. De este modo dificultan el escape del rey negro en momentos clave.

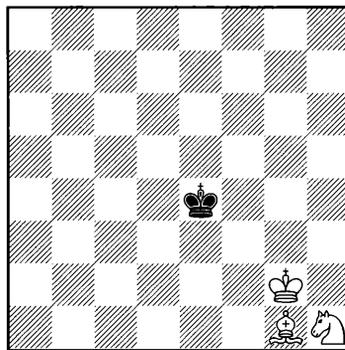
En el 13.1 necesitan la ayuda del rey para impedir la salida por arriba, pero se supone que cuentan con ella. Si el rey negro está por ejemplo en b5, para huir tendría que dar un gran rodeo, y el rey blanco llegaría sin problemas a taponar la salida.

En el 13.2, que se produce en una variante muy importante de la etapa clave del final, las blancas necesitan la presencia de su rey en d6 (y precisamente suele estar ahí).

Pero especial importancia tiene el tercero, en el cual la barrera formada por las 2 piezas menores es infranqueable y deja al rey negro encerrado en un verdadero **cajón**. Esto permite al conductor de las blancas jugar con más tranquilidad el resto de las jugadas. Lo más interesante, es que esta posición se puede producir en el transcurso del método más habitual para dar mate, y lo mejor ¡se hace sin perder tiempos en la maniobra más corta del mate!

No es necesario memorizar estas posiciones, basta con que haya leído los comentarios y con que vuelva a observarlas cada vez que hagamos referencia a alguna de ellas. Ahora vamos a pasar a ver un ejemplo del mate. Utilizaremos el método clásico, aunque el método de los triángulos o de Deletang, también es muy apreciado.

Precisamente los diagramas 1 y 3 de la anterior serie son pasos intermedios del método de los triángulos, concretamente los triángulos mayor e intermedio. Aunque no recomiendo estudiar dos métodos, sí es útil observar el diagrama 13.1 atentamente y saber que esa disposición de las piezas menores puede ser útil en las etapas iniciales de acorralamiento del rey.



**Diagrama 13.4**

La posición de partida es una de las peores para las piezas blancas, que están todas lejos del centro. Jugando a la perfección las blancas dan mate en 30 jugadas, pero nosotros no jugaremos perfecto, sino lógico, y perderemos 4 jugadas por el camino.

De todos modos les avisaré cada vez que perdemos una jugada y si a ustedes la jugada más rápida les parece más lógica, no hay nada que objetar. Quien sí jugará perfecto y hará siempre la jugada más resistente (en la variante principal) es el negro.

Primero definamos nuestro plan:

- 1) Llevar nuestro rey al centro para desalojar al rival.
- 2) El caballo también se centraliza, porque es una pieza de corto alcance.
- 3) Se empuja al rey a la banda donde elegirá dirigirse al rincón de color contrario al alfil (si no lo hace así acorta la solución en muchas jugadas). Lo llamaremos **Rincón seguro**. En este caso será a8.
- 4) Nuestro rey se coloca en la casilla de la gran diagonal enfrente del rincón (en este caso c6) que llamaremos **Casilla pivote**.
- 5) Se desaloja al rey del rincón seguro con el caballo (desde c7 o b6).
- 6) Se desaloja al rey de la casilla adyacente al rincón con el alfil (desde a7 o b8).
- 7) **Se conduce al rey al rincón de color contrario (Rincón del mate) con una maniobra muy precisa y que detallaremos más en el momento de producirse.**
- 8) Se mete al rey en el cajón. Ver el diagrama 13.3.
- 9) Se acerca al rey a la casilla a tiro de caballo de ese rincón, f7 o g6, que llamaremos **La casilla del mate**.
- 10) Se prepara el mate, que se dará siempre con dos jaques seguidos, uno de cada pieza.

Recomendamos una especial atención a la ejecución de la séptima parte del plan.

### 1. ♖g3

1) Llevar el rey al centro.

### 1... ♗e5 2. ♖f3

2. ♗f2! Ahorra un tiempo, pero yo sigo el plan de llevar el rey al centro.

### 2... ♗d5 3. ♖f4 ♗d6 4. ♗e4 ♖c6 5. ♗g3

Una vez que el rey blanco ha ocupado una de las 4 casillas centrales pasamos la fase 2).

El caballo se centraliza.

### 5... ♗d6 6. ♗f5+ ♖c6 7. ♗e5 ♗d7 8. ♗d5 ♗c7 9. ♗c5

3) Se lleva al rey a la banda. Este es el momento en que es más fácil perder alguna jugada, porque las más rápidas no ponen el énfasis en llevar el rey a la banda. Pero este es un criterio claro y fácil. El alfil se prepara para contestar a ♗d7 con ♗d6 que llevaría al rey

a la banda de inmediato. 9. ♗d6! ♗d7 10. ♗b5 Ahorra un tiempo, pero no logro enmarcar su lógica en un plan claro.

### 9... ♗b7 10. ♗d6

Esta jugada lleva el rey a la banda. 10. ♗d6+! de nuevo gana un tiempo.

### 10... ♗b8

10... ♗a6 Es un intento algo ilógico de escaparse hacia el rincón del mate, pero hay que analizarlo. 11. ♗c6 ♗a5 12. ♗d4 ♗b4 13. ♗e3 y las piezas crean una barrera que, con ayuda de su rey, encajona definitivamente al rey en las cercanías del rincón del mate.

### 11. ♗c6

4) El rey toma la casilla pivote. A partir de aquí el desarrollo del resto del final es totalmente mecánico.

### 11... ♗a8 12. ♗d6

5) El caballo va a desalojar al rey del rincón desde la casilla c7.

### 12... ♗b8 13. ♗b5 ♗a8 14. ♗c7+ ♗b8 15. ♗d4 ♗c8 16. ♗a7

6) Se desaloja al rey de la casilla adyacente al rincón seguro.

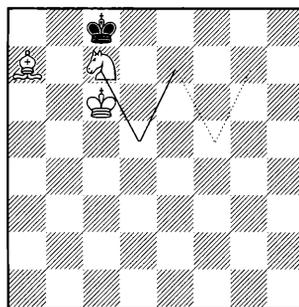


Diagrama de análisis 13.5  
(Traectoria del caballo)

Ahora comienza la fase que más dificultades crea en la práctica. Esta fase si hay que memorizarla, pero no es tan difícil, si se analiza una vez, y se sigue el hilo de su lógica.

Hay que conducir el rey desde el rincón seguro al rincón del mate, y existe una variante, en la cual el rey se sale de la banda, y parece que se escapa a toda velocidad a campo abierto, pero si estamos atentos no es así: hay una jugada muy fácil para evitarlo

y siempre es la misma.

De momento recordemos de memoria este método, el caballo blanco (que necesariamente tiene que estar en esta casilla c7 para desalojar al rey), a partir de aquí hará la siguiente ruta (marcada en el tablero), el caballo, al menos una vez, irá de 7 a 5 y de 5 a 7 (dibujando una V), después depende de la decisión del negro en el momento clave; si se pone cabezón y se mantiene en la banda el caballo repetirá el camino, de 7 a 5 y de 5 a 7 (completando una W), pero si el rey trata de escapar, primero se le creará una barrera con las dos piezas y luego el caballo se trasladará a construir el cajón.

¿Quién dirían que descubrió toda esta maniobra? ¡Exacto, fue Philidor!

**16...♔d8 17.♘d5 ♚e8 18.♔d6**

Seguimos el método más habitual y fácil de comprender, pero no es el único. En este momento, por ejemplo, las blancas ganan también en el mismo número de jugadas con 18.♘d4!

Ahora es el momento de la decisión crucial del rey negro, en la práctica preocupa más el intento de escape. Y es la opción más larga también.

**18...♔f7**

18...♔d8 En esta variante (más floja) el caballo repetirá su maniobra de 7 a 5 y de 5 a 7 una vez más. De momento debe completar el primer ciclo 19.♘e7 ♚e8 20.♔e6 ♔d8 21.♘b6+ De nuevo el alfil desaloja de la casilla negra. 21...♔e8 22.♘c7 De nuevo zugzwang 22...♔f8 23.♘f5 El caballo repite la ruta 23...♔e8 24.♘g7+ ♔f8 25.♔f6 ♔g8 26.♔g6 (26.♘e6 ♔h7 27.♘f4 ♔g8 28.♔g6 ♔h8 29.♔f7 ♔h7 30.♘f8+ ♔h8 31.♘e5#) 26...♔f8 27.♘d6+ Y de nuevo el alfil vigila las negras 27...♔g8 De paso el rey blanco ha quedado ya situado en la casilla del mate. Sólo hay que preparar el mate con dos jaques seguidos. 28.♘f5 ♔h8 ¿Verdad que ahora, si damos dos jaques, el rey se escapa?, ¡pues perdamos un tiempo! 29.♘c5 ♔g8 30.♘h6+ ♔h8 31.♘d4#

**19.♘e7 ♔f6**

Llegando a la posición del siguiente diagrama:

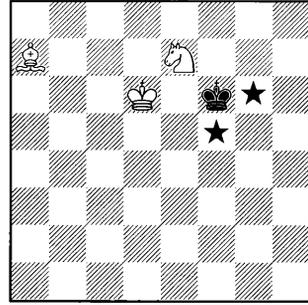


Diagrama de análisis 13.6

Parece que el rey se ha escapado, pero es una ilusión óptica. Observe las dos casillas que controla el caballo. Seguro que adivina que casilla debe controlar el alfil (g5), y por lo tanto que jugada debe hacer. Si el rey negro hubiera ido a g7, el alfil con la misma jugada controla también la casilla (h6) por la que quiere escaparse el rey (diagrama 13.2).

**20.♘e3!**

Esta es la jugada relativamente difícil del final, pero sólo si no se conoce. El caballo y el alfil crean una barrera que impide al rey negro escaparse por la derecha, y por la izquierda está el rey blanco.

**20...♔f7 21.♘g5**

Ahora el alfil comienza a construir el cajón.

**21...♔e8**

21...♔g7 facilita las cosas por 22.♔e6.

**22.♘c6**

El caballo también va a construir el cajón.

**22...♔f7 23.♘e5+ ♔e8 24.♔e6**

El cajón está construido. Ver ahora una vez más el diagrama 13.3.

**24...♔f8 25.♔d7 ♔g8 26.♔e8**

26.♘h6! Ahorra una jugada, y tiene sentido porque crea un nuevo cajón, más estrecho, pero el acercamiento del rey me parece más natural.

**26...♔g7 27.♔e7 ♔g8 28.♘h6 ♔h7 29.♘f8 ♔g8 30.♔e8 ♔h8 31.♔f7**

El rey toma la casilla del mate.

**31...♔h7 32.♘g4**

Se prepara el mate.

**32...♔h8 33.♘g7+ ♔h7 34.♘f6#**

Ahora observe con calma los diagramas

13.5, 13.6 y 13.3. No trate de memorizarlos. Reflexione sobre lo que cada uno representa. Son 3 momentos clave en la ejecución del mate con el método clásico, y casi inevitables en cualquier otro método.

## Torre y alfil contra torre

El final de torre y alfil contra torre se produce bastante a menudo en la práctica. Aunque la evaluación teórica de la mayoría de las posiciones es de tablas, en la práctica el resultado favorece a menudo al bando fuerte.

Esto es así, porque la defensa es difícil, y sobre todo tediosa, y el cansancio puede ayudar a caer en alguna de las posiciones perdedoras, o incluso a cometer un error grave.

Con el sistema de juego actual, partidas a finish, y ritmos de juego bastante acelerados, es casi imprescindible conocer los métodos defensivos, para tener alguna oportunidad de sostener el final en la práctica. Los métodos de ataque en las posiciones ganadoras también son difíciles, y por tanto es útil haberlos estudiado alguna vez, pero dado que el bando defensor no suele resistir con las jugadas más tenaces, pueden ejecutarse si se tiene una idea aproximada de lo que se busca, y no necesitan una memorización tan precisa.

## Final 94. Rey en la banda

### Posición Philidor

Aunque no es posible lograrlo contra una defensa correcta, las posibilidades de ganar del bando fuerte, (descartando un descuido), pasan por llevar al rey contrario a la banda del tablero y situar al propio en oposición. En las posiciones similares a las del diagrama, las blancas ganan con una maniobra muy precisa analizada por Philidor ya en el siglo XVIII.

Una vez analizadas todas las sutilezas, no queda más remedio que descubrirse ante la exactitud analítica del genio francés y el

despliegue de talento que significa. Es sólo una muestra de lo que era capaz de hacer la mente humana, antes de que se descubrieran los módulos de análisis.

Se conoce la posición del diagrama como posición Philidor y las características que la definen son la posición de los dos reyes y del alfil blanco. Si en la posición inicial juegan las negras, pueden mantener las tablas, pero sólo mediante 1...♞d7 jaque, por lo tanto si su torre no puede dar ese jaque (por ejemplo si está en e2), pierden aunque tengan la mano.

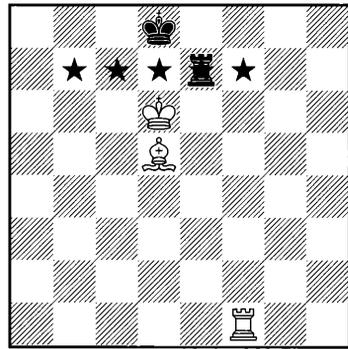


Diagrama 13.7

Jugando las blancas, ganan. La maniobra es larga y compleja, por lo tanto difícil de memorizar por completo, y más si consideramos que pueden pasar años hasta que la posición se nos produzca en una partida de torneo. Por lo tanto merece la pena analizarlo atentamente una vez y fijar las ideas básicas. Si lo hacemos así, es posible que sobre el tablero, con tiempo suficiente, podamos reconstruir la maniobra. Para comenzar observemos la sombrilla que las casillas controladas por el rey y el alfil construyen alrededor del rey negro.

1.♞f8+

La primera jugada es evidente, hay que quitar la segunda fila a la torre negra.

1...♞e8 2.♞f7

Ahora las negras deben decidir. Ante la amenaza ♞a7-♞a8, la torre negra debe salir de la primera fila, pero es difícil adivinar que casilla es mejor si e3, e2 o e1.

2...♞e2!

Esta es la casilla más resistente y el motivo

(que puede servir para orientar nuestra memoria en el futuro), es que la casilla de jaque en la columna e es de color negro, y no puede ser controlada por el alfil. Ahora las blancas deben perder un tiempo y obligar a la torre negra a abandonar su posición ideal. Otras jugadas pierden más rápido pero es interesante seguir las variantes, porque las maniobras del bando atacante se repiten.

2...♔c8?! 3.♖a7 ♖d8+ 4.♔c6 ♔b8 5.♖b7+ ♔a8 (5...♔c8 6.♗e6+) 6.♖b5 ♔a7 7.♖a5+ ♔b8 8.♔b6+- y el mate es inevitable; 2...♖h8?! 3.♖a7 ♖h6+ 4.♗e6 acaba rápido.

### 3.♖h7! ♖e1!

Las jugadas de rey pierden de modo evidente y desde e3 la defensa de las negras es menos tenaz. Veámoslo: 3...♖e3 4.♖d7+ Este jaque que persigue ganar tiempo, para colocar la torre en la cuarta fila amenazando mate con ♗c6 jaque, es uno de los recursos típicos de la posición. El camino de las negras es estrecho: 4...♔e8 (4...♔c8 5.♖a7+- y mate porque no hay ♖b3) 5.♖a7 ♔f8 6.♖f7+ de nuevo la ganancia de tiempo 6...♔e8 7.♖f4! (amenaza ♗c6) 7...♔d8 (7...♖d3 8.♖g4) 8.♗e4!+- La jugada clave, la torre negra queda inutilizada, no puede dar jaque ni volver a la primera fila y no hay defensa contra la amenaza de mate.

### 4.♖b7

El paso de la torre al lado contrario es otro de los recursos típicos del final. Ahora la torre negra tendrá menos casillas en comparación con la variante 4.♗b3 ♖e2! y la torre vuelve a la resistente segunda fila.

### 4...♖c1

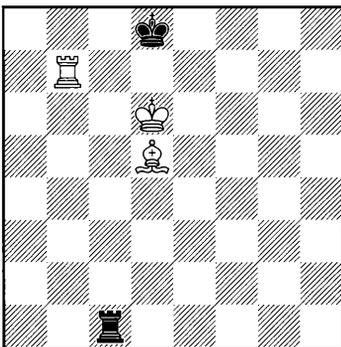


Diagrama 13.8

4...♔c8 5.♖a7 ♖b1 6.♖f7! de nuevo al otro lado 6...♔b8 (6...♖b6+ 7.♗c6) 7.♖f8+ ♔a7 8.♖a8+ ♔b6 9.♖b8+- y se gana la torre.

### 5.♗b3!!

La autentica clave del final. El alfil controla la casilla d1 (evita el jaque) y la c2 (evita el regreso a la segunda), y además crea una posición de zugzwang: El rey no puede mover y la torre debe empeorar su posición.

### 5...♖c3

5...♔c8 6.♖b4 (amenaza ♗e6) 6...♔d8 7.♖h4 ♖e1 (7...♔c8 8.♗d5 ♔b8 9.♖a4 y mate) 8.♗a4! (Otra fina jugada, amenazando mate a la vez que controla d1) 8...♔c8 9.♖b4+- y no hay defensa contra ♗d7.

### 6.♗e6 (amenaza mate) 6...♖d3+ 7.♗d5

La amenaza de mate impide a la torre recuperar la posición defensiva correcta

### 7...♖c3

Ahora la maniobra blanca es similar a la que rompía la defensa, 3...♖e3.

### 8.♖d7+

De nuevo este jaque para ganar tiempo.

### 8...♔c8

8...♔e8 9.♖g7+- y mate porque no hay ♖f3.

### 9.♖h7 ♔b8 10.♖b7+

De nuevo la ganancia de tiempo.

### 10...♔c8 11.♖b4

Se amenaza ♗e6 y se prepara la siguiente jugada.

### 11...♔d8

11...♖d3 12.♖a4+-

### 12.♗c4!+-

La posición es casi la misma que en el final de la variante de 3...♖e3.

Si ha seguido los análisis con atención, seguramente ahora mismo sería capaz de encontrar la maniobra ganadora sin acudir al libro, pero también se habrá dado cuenta de la gran complejidad que hace imposible retenerlo en la memoria a largo plazo.

Muchos grandes maestros han errado el camino una vez lograda la posición Philidor. Más aún, hace años, concretamente en una partida aplazada Celaya-San Claudio, del Cto. de España por equipos jugado en Ponferrada en 1992, pude comprobar como varios grandes maestros trataban de reconstruir este final sin

éxito. Por eso creo que merece la pena hacer un resumen de las ideas esenciales. Fijar esas ideas, unido a una situación de concentración y tiempo suficiente nos permitirá atinar con las jugadas si un día se nos presenta frente al tablero.

**Resumen de ideas clave:**

Las mejores líneas de defensa son la segunda y la primera.

Las mejores la segunda (porque tiene jaque en casilla de color contrario al alfil).

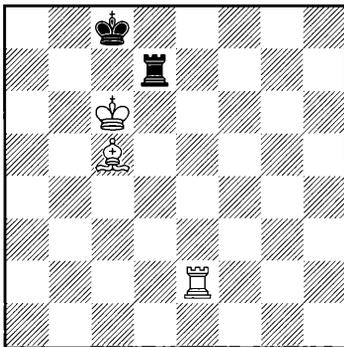
Para sacar a la torre de la segunda hay que hacer uso del zugzwang.

Una vez la torre fuera de la segunda fila hay que combinar los jaques ganando tiempos con el cambio de flanco (colocando peor a la torre negra) para preparar la jugada clave del alfil.

Dicha jugada clave del alfil debe controlar la casilla de jaque de la torre defensiva.

**Una columna a la izquierda (Lolli)**

La maniobra de Philidor es igualmente eficaz en las 4 columnas centrales, aunque la posición en la columna de alfil fue analizada por Lolli y hay algunas variantes diferentes. La damos sin comentarios.



**Diagrama 13.9**

1.♞e8+ ♜d8 2.♞e7 ♜d2

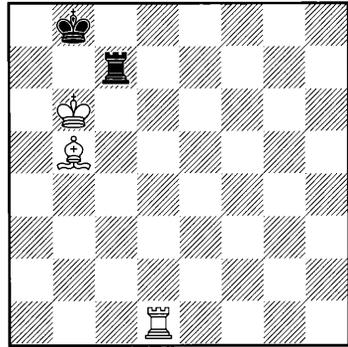
2...♞h8 es una defensa diferente que no es posible en las columnas centrales, pero no tiene éxito: 3.♞a7 ♘b8 4...♞b7+ ♘a8 (4...♘c8 5.♙d6+-) 5.♙d6 ♞h1 6.♞g7 ♞c1+ 7.♙c5 ♞b1 8.♞g4 y el mate es imparable empezando con ♞a4.

3.♞f7 ♜d1 4.♞a7 ♞b1 5.♙a3 ♞b3 6.♙d6 ♞c3+ 7.♙c5 ♞b3 8.♞c7+ ♘b8 9.♞h7 ♘a8 10.♞a7+

10.♞h4 es ahora una jugada más rápida.

10...♘b8 11.♞a4 ♘c8 12.♙b4+-

**Posición en la columna de caballo (Lolli)**



**Diagrama 13.10**

Sin embargo, en la columna de caballo, la maniobra de Philidor no funciona. Esta posición se conoce como posición de Lolli y es tablas. Dado que la defensa de las negras es única, y eso a veces hace las cosas más fáciles, se puede usar como método defensivo, si no encontramos en posición apurada.

Es muy importante observar que en ese caso, al bando débil le conviene llevar el rey al rincón del color del alfil. Se podría llegar a pensar que este sea un método seguro para hacer tablas, (y lo es, si eres un ordenador), pero la defensa de las negras es muy apurada, y por lo tanto no recomendable. En principio no es necesario estudiarlo. Damos algunas variantes con pequeños comentarios.

1.♞d8+ ♞c8 2.♞d7 ♞c1 3.♞f7 ♞c2 4.♞g7

La táctica de esperar no lleva a nada porque no hay zugzwang.

4...♞c1 5.♙a4!

Esta es la jugada más peligrosa.

5...♞c3 6.♙c6 ♞b3+! 7.♙b5 ♞c3! 8.♙c6 ♞b3+ 9.♘c5

El rey se dirige a d6 y las negras no pueden impedirlo.

9...♞b1

Otras jugadas también pueden hacer tablas,

pero como dijimos, más vale tener una idea clara y el límite del tablero es una buena referencia.

### 10. ♔d5

10. ♖d6 ♜f1! única.

### 10... ♜f1!

Es necesario estar preparado para dar jaque al rey en la sexta fila.

### 11. ♖d6

Construyendo una especie de posición Philidor pero con el rey negro en b8 en vez de d8. Otro intento es 11. ♜b7+!? ♖c8 12. ♜e7 ♖b8! 13. ♖b6 ♜c1! 14. ♙e6 ♜b1+ 15. ♖c6 ♜c1+ 16. ♖d6 ♜h1 17. ♙d5 ♜h6=.

11... ♜f6+! 12. ♙e6 ♜f1 13. ♜g8+ ♖a7!  
14. ♙d5 ♜d1 15. ♜a8+ ♖b6 16. ♜b8+ ♖a7  
17. ♜a8+ ♖b6 18. ♜a2 ♜b1

Llegando a la defensa de la segunda fila.

## Posición en la columna de torre

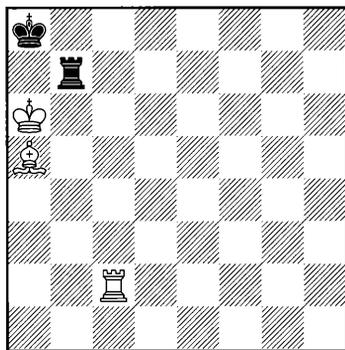


Diagrama 13.11

En la columna de torre también se pierde.

Damos el análisis sin comentarios. El procedimiento es similar a una de las variantes de la posición en la columna de alfil.

### 1. ♜h2

1. ♜c8+ ♜b8 2. ♜c7 ♜b7!

### 1... ♜b1

1... ♜a7+ 2. ♖b6 ♜b7+ 3. ♖c6 ♜b1 4. ♙c3!  
♜b7 5. ♜g2!+-

### 2. ♜h6

2. ♜h3 ♜b7 3. ♙b6?? ♜a7+!=

2... ♜b7 3. ♙b6 ♜a7+ 4. ♖b5 ♜f7 5. ♖c6 ♜f8  
6. ♙c7 ♜g8 7. ♙d6 ♜e8 8. ♜h1+-

## Final 95. Rey lejos de la banda. Defensa de Cochrane

La mayoría de los finales de ♜+♙ contra ♜ comienzan con el rey débil en una posición cualquiera, lejos de la banda del tablero. Las jugadas posibles son muchas, y es por lo tanto imposible analizar el final por completo. Sin embargo, si se desea tener éxito, es necesario conocer bien una serie de maniobras que sirven como modelo. Estudiaremos estas ideas desde el punto de vista del bando defensor, que con un juego correcto debe mantener el equilibrio.

La primera idea que hay que desechar es la de mantener el rey cerca del centro del tablero. Tarde o temprano el rey débil tendrá que acercarse a la banda y cuando eso suceda tendrá que hacerlo en las condiciones idóneas.

Existen dos sistemas defensivos bien conocidos, que se denominan:

- 1) Defensa de la segunda fila.
- 2) Defensa de Cochrane.

Aunque ambos son correctos, el bando fuerte tiene los suficientes recursos para enturbiar las aguas y separarse de ambos sistemas cuando se producen. A partir de una posición normal, la forma más sencilla de defenderse es aplicar la Defensa de Cochrane.

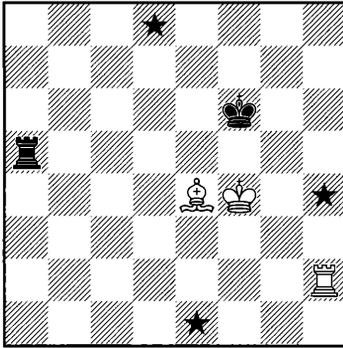
En este ejemplo vamos a ver en que consiste dicho sistema defensivo y vamos a intentar ofrecer señales suficientemente claras que nos permitan orientarnos para llegar a él, y para mantenernos dentro.

**La defensa de Cochrane consiste en clavar el alfil en una de las columnas (o filas) centrales, pero de tal forma que el rey fuerte quede una fila (o columna) más alejado del rey débil que en la posición Philidor, como muestran los diagramas 13.14 ó 13.15.**

Para ello ahora mismo las negras deben fijarse en las 4 líneas centrales (columnas e y d, filas 4 y 5) y saber ya en que lado debe situarse su torre y su rey en el momento crítico.

Las 3 casillas marcadas (además de la que ocupa) representan el lado de la torre, por tanto

el rey deberá estar en el extremo contrario de esas líneas.



**Diagrama 13.12**  
Budnikov – Novik  
Moscú 1991

**1...♞b5**

De momento las negras pueden esperar. La mejor forma de hacerlo es cortar el paso al rey blanco con su torre, respecto al rey propio, para obligarle a usar el alfil para cruzar la línea.

**2.♞h6+ ♔e7**

De momento siempre hacia el centro.

**3.♞a6 ♞c5**

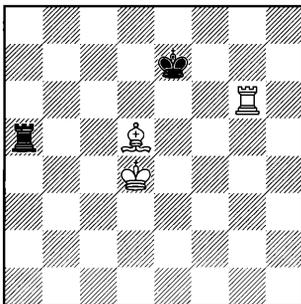
Sigue la espera.

**4.♗d3 ♞c7 5.♔e5 ♞c5+ 6.♔d4 ♞g5**

Sigue la espera con la torre en la quinta fila.

**7.♗e4 ♞h5 8.♞g6 ♞a5 9.♗d5!?**

Las blancas no tienen otra forma de progresar. Es el primer momento de alarma. El rey va a pasar la quinta. Inmediatamente las negras observan las 4 casillas ideales de la torre y la llevan a la única de ellas que quedará en el lado contrario de su rey.



**Diagrama de análisis 13.13**

**9...♞a1!**

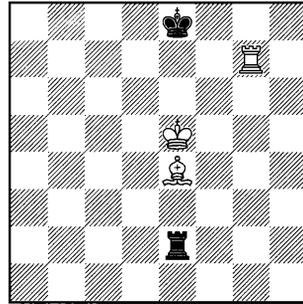
Todas hacen tablas, pero esta es la que sigue el sistema defensivo elegido.

**10.♔e5 ♞e1+ 11.♗e4 ♞e2**

Mientras las blancas tengan el alfil clavado, la mejor táctica es la espera.

**12.♞g7+ ♔e8**

Todas hacen tablas, pero la más sencilla es mantenerse enfrente hasta que el rey se desclave.



**Diagrama de análisis 13.14**

Esta es la posición típica de la Defensa de Cochrane. Merece la pena observarla bien, porque puede darnos muchos medios puntos, la torre clava el alfil sin permitir alcanzar la posición de Philidor y el rey espera acontecimientos en el límite de la misma fila.

**13.♞a7 ♞e1 (espera) 14.♔d5!?**

Las blancas tienen que romper la posición de espera de las negras y por lo tanto mueven su rey. En ese momento las negras deben mover su rey en la dirección contraria. En caso de 14.♔f5 ♔d8 lo más sencillo es ir al lado contrario 15.♗d5 ♞e7 16.♞a8+ ♔c7 y el rey sale de la banda.

**14...♔f8!**

Merece la pena observar que 14 ♔d8? perdería 15.♔d6!+- y las blancas alcanzan la posición Philidor.

**15.♗f5**

Llegamos a una situación intermedia. Faltan muchas jugadas hasta que el rey blanco pueda amenazar situarse en frente del rey negro, pero esta fase "neutra" puede ser peligrosa.

Conviene estar orientado, lo más sencillo es aplicar ahora la defensa de la segunda fila, con lo cual además se logra sacar al rey de la

banda.

15...♖e7 16.♗a8+ ♘f7 17.♗a1 ♙f6 18.♙c8

Comparemos esta posición con la inicial. El rey negro está en la misma casilla. El rey blanco está cortado (ahora en la columna e, entonces en la fila 5). Durante unas jugadas las negras mantienen al rey blanco cortado.

18...♖e5+ 19.♙d6 ♖e2 20.♗f1+ ♙g5  
21.♙b7 ♖e3 22.♙d5 ♖e2 23.♙d4 ♖e7 24.♙d5  
♖e8 25.♗f7 ♖b8

La torre se prepara de nuevo para clavar al alfil y ponerse en el extremo contrario de la columna en la que se sitúa su rey.

Otra forma tal vez más natural de hacerlo sería: 25...♖e1 26.♙e4 ♗a1 27.♙e5 ♗a5+ 28.♙d5 ♖b5, llegando a la misma posición de la jugada 26 de la partida.

26.♙e5 ♖b5 27.♗f1 ♗a5 28.♗g1+ ♙h5

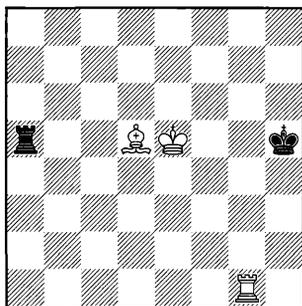


Diagrama de análisis 13.15

Y estamos de nuevo en la posición defensiva básica de la Defensa de Cochrane.

29.♗h1+ ♙g5 30.♖b1

El blanco "tontea" un poco, pero el negro se mantiene atento y espera.

30...♙h5 31.♗g1 ♖b5 32.♙d4

Una vez más el rey desclava el alfil, una vez más las negras contestan moviendo su rey en dirección contraria.

32...♙h6 33.♙e4 ♖g5

Y de nuevo interponen la torre liberando al rey de la banda.

34.♗f1 ♙g7 35.♙f5 ♙f6 36.♙e4 ♙e7  
37.♗d1 ♖g2 38.♗d7+ ♙f6 39.♗d6+ ♙e7  
40.♖e6+ ♙f7 41.♗a6 ♖e2+ 42.♙d5 ♙e7

La torre y el rey se sitúan en los extremos de la columna.

43.♙e4 ♗d2+ 44.♙e5 ♖e2

Por tercera vez tenemos la posición básica defensiva de Cochrane. En este caso la posición es casi idéntica a la que se produjo en la jugada 12, diagrama 13.14.

45.♖e6+ ♙d7 46.♖h6 ♙e7 47.♖h7+ ♙e8  
48.♗a7 ♖e1 49.♙d5 (el rey desclava) 49...♙f8

Y el rey negro se va al lado contrario y vuelta a empezar...

50.♙f5

50.♖b7 ♙e8.

50...♖e7 ½-½

## Final 96. Defensa de la segunda fila

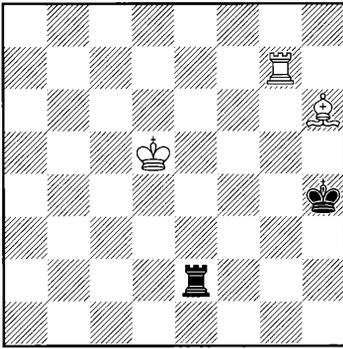
Como ya hemos señalado, la defensa de Cochrane funciona perfectamente, aplicada en las filas centrales, y es fácil de conseguir a partir de una posición normal.

Cuando el final se alcanza en una posición más delicada para el rey del bando débil, o cuando una descuidada defensa impide aplicar el principal método defensivo, a veces queda tiempo para aplicar la llamada defensa de la segunda fila.

Este sistema defensivo es simple, y aunque en algunos momentos parece angustioso, no puede romperse.

**La defensa de la segunda fila consiste en situar la torre y el rey en la segunda fila. Cuando el rey es rechazado a la primera mediante un jaque, la inmediata oferta de cambio de torres le permite regresar en la siguiente jugada. Existe una forma de rechazarlo a la primera mediante el zugzwang, pero en ese caso la posición se mantiene mediante un recurso de ahogado.**

En la posición del diagrama siguiente, el rey negro ya está restringido a la banda, y aunque no hay una amenaza concreta, el peligro de la posición Philidor se cierne sobre él. Es el momento de aplicar la defensa de la segunda fila.



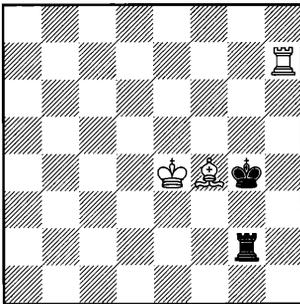
**Diagrama 13.16**  
**García González – Balashov**  
 Leningrado 1977

**1...♔h3!**

Las negras buscan de inmediato un sistema defensivo, en vez de realizar jugadas neutras, que les pueden llevar a posiciones delicadas. Se prepara ♜g2.

**2.♙f4 ♜g2 3.♞h7+ ♔g4 4.♕e4**

Esta es una de las posiciones básicas de la defensa de la segunda fila. A pesar de la situación apurada de las piezas negras, y que parecen estar en zugzwang, tienen un camino sencillo para mantener la posición. Eso puede ser una ventaja, porque es más fácil orientarse, pero incluso los jugadores más expertos no están libres de errar en este final.



**Diagrama de análisis 13.17**

**4...♞c2?**

Un sorprendente error que permite a las blancas construir la posición Philidor.

La defensa correcta es la jugada evidente: 4...♞e2+! 5.♙e3 ♞g2 y las negras se mantienen. Por ejemplo: 6.♞g7+ ♔h3 7.♙g5 ♔g4 8.♞g8

♔g3 9.♙f4+ ♔h3 10.♞h8+ ♔g4 y estamos en la misma posición jugando el blanco, que no puede molestar.

**5.♙e3?**

Las blancas desaprovechan la ocasión de construir la posición Philidor. 5.♞g7+ ♔h4 6.♔f5 ♞c5+ 7.♙e5 y la maquina mortífera está montada.

**5...♞g2**

Las negras vuelven al buen camino.

**6.♞h1**

Otro ingenioso intento de zugzwang, pero bien conocido. Una vez más a pesar de la situación de agobio de las piezas negras, las dos jugadas que mantienen las piezas en la segunda fila, y que se ven como únicas, hacen tablas.

**6...♔g3!**

**6...♞g3!=**

**7.♙f4+ ♔f2**

Las negras cambian la columna g por la genuina "segunda fila", tal vez para anotar con más facilidad. 7...♔g4=

**8.♞c1 ♔e2 9.♞c3 ♔f2 10.♞a3 ♔e2**

**11.♙g3!?**

La posición de zugzwang a que nos hemos referido en la introducción. Las negras tienen de nuevo un camino único, pero fácil y seguro.

**11...♔f1!**

**11...♔d1!=**

**12.♞f3+**

12.♔f3 ♞f2+!= es el conocido recurso de ahogado, que las blancas no quieren ni probar.

**12...♔e2 13.♞e3+ ♔d2!**

Ahora no es el momento de ir a f1 13...♔f1?? 14.♞e1# mate. Se amenaza ♞e2 con tablas inmediatas.

**14.♔d4**

**14.♔f3?! ♞xg3+=**

**14...♔d1**

Se puede visitar la primera fila momentáneamente, siempre que haya garantías de volver a la segunda rápidamente.

De todas formas no era imprescindible: 14...♞e2! 15.♞a3 ♔c2=

**15.♞a3 ♔e2 16.♔e4 ♔f1 17.♔f3**

Por fin las blancas deciden probar el tema del ahogado.



instructivo. 3.♖f5 ♘c4 4.♖g6 ♘d3+ 5.♖h6 y ahora las dos piezas negras están descolocadas, y no hay tiempo de evitar f7 5...♖f8 (5...♘c4 6.f7+!+-) 6.f7 ♘e4 7.♞c7 ♘b1 8.♞c1! (8.♖g5? permite 8...♖g7=) 8...♘a2 9.♖g6 ♘xf7+ 10.♖f6+-

Esta variante demuestra que si las piezas defensoras no están en las casillas ideales en cada momento, hay buenas opciones de crear problemas.

**3.♖g5 ♘d5!**

Esta es la única jugada en este momento, para poder dar jaque al rey en g6, pero las blancas no pueden controlar todas las casillas de la diagonal. El alfil se mantiene siempre en una de las casillas marcadas excepto cuando da jaque.

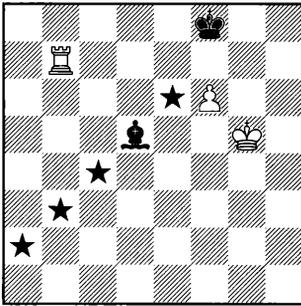


Diagrama de análisis 13.20

**4.♞c7 ♘a2! 5.♖g6 ♘b1+! 6.♖h6 ♘a2!**

Ahora sí que hay tiempo de regresar a la diagonal.

**7.♞a7**

Si 7.f7 ♘xf7!= Con el rey en h6 sí se puede comer el peón.

7...♘c4= No hay progreso.

**Final 98. Torre y peón de torre contra alfil**

**Peón en sexta**

Con el peón de torre la defensa es incluso más sencilla. Basta con mantener el alfil en la diagonal que controla la casilla de avance del peón (en este caso h7) y capturarlo cuando

avance allí, llegando al **Final 7**.

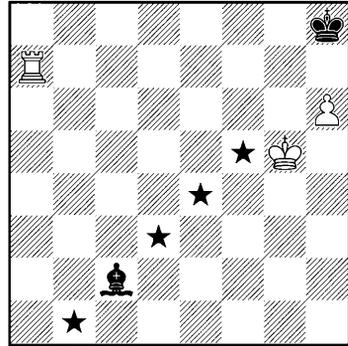


Diagrama 13.21

**1.♞c7 ♘d3!**

1...♘b3? Pierde de modo elemental 2.h7 ♘d5 3.♖h6+-

**2.♖f6 ♘e4 3.h7 ♘h7=**

**Conclusión: Torre y un peón en sexta no pueden ganar contra el alfil del rincón correcto si los peones son de alfil o torre. Contra otros peones se gana, pero el peón central también ofrece bastantes dificultades. Por lo tanto, si es posible, conviene avanzar el rey por delante del peón.**

**Peón en quinta**

Con el peón en quinta siguen siendo tablas, pero la defensa es bastante más delicada, lo que ha provocado que varios fuertes jugadores hayan errado el camino.

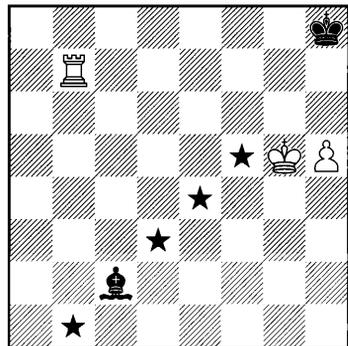


Diagrama 13.22

Lo primero que hay que saber se deduce del ejemplo anterior: **“El alfil debe ocupar la diagonal de avance del peón a séptima”**.

1.♞a7 ♘d3

1...♙b3? Salir de la diagonal es una frivolidad que lleva a la derrota. Pero el error es frecuente, seguramente por el parecido de la posición con la de torre contra alfil solitario, que lleva a la errónea sensación de que manteniendo el alfil en la diagonal que cubre el jaque, todo está seguro. 2.♗h6 Ahora el alfil no tendrá tiempo de volver a la diagonal salvadora:

A) 2...♗g8 3.♞g7+ ♖h8 (3...♗f8 4.♗g6 seguido de ♗f6, h6, h7 y h8) 4.♞c7 (controlando el jaque en c2 y amenazando ♗g6) 4...♙a2 5.♞c8+ Lleva a posiciones similares a las de la variante 2...♙c4.

B) 2...♙c4 3.♞a8+ ♙g8 4.♗g5 ♖h7 (4...♗g7 5.h6+ es similar) 5.h6 ♙d5 6.♞a7+ ♖h8 7.♞e7! Tomando la casilla de regreso del alfil y evitando una conocida trampa, que sólo funciona con la torre en a7, pero que ya se ha producido alguna vez en vivo (7.h7? ♙e4 8.♗h6 ♙b7!!)= y gracias al recurso de ahogado no hay modo de ganar: 9.♞a4 ♙e4!). 7...♙g8 8.♗g6 ♙c4 9.h7+ seguido del mate en la octava.

2.♗h6 ♗g8!

Si sabemos que el alfil no debe salir de la diagonal b1-h7 es fácil hacer esta jugada, de aspecto sospechoso. Si no lo sabemos, lo más fácil es caer en la defensa “aparente” del comentario anterior.

3.♞g7+

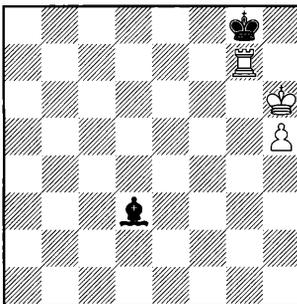


Diagrama de análisis 13.23

3.♞a8+ ♖f7 y aunque el rey ha salido del

rincón, el blanco no puede entrar. 4.♗g5 ♙c2 5.h6 es interesante saber que incluso con las piezas así, las negras hacen tablas.

3...♗f8!

Y de nuevo es fácil hacer esta jugada si vemos que 3...♗h8 4.♞d7+ gana de inmediato. Ahora el rey está fuera del rincón, pero el blanco no puede mover sus piezas sin permitir que regrese a él.

4.♞g3

Intentando luego sacar el rey propio de la columna h, a la vez que se impide al negro volver a h8, pero ante una defensa cuidadosa, esto es imposible.

4...♙c2!

También la casilla b1 da tablas, pero son las dos únicas porque hay que evitar el truco 4...♙e4? que permite al rey blanco salir de la columna h, 5.♗g5!+ ♖g8?! 6.♗f4+.

5.♞g6

Otro intento de tentar al rival, pero no hay motivo para comer la torre.

5...♙d3 6.♗h7

Amenazando ♗h8 que ganaría y la torre no puede comerse, pero...

6...♗f7!

Única y suficiente.

7.♗h6 ♗f8 8.♞g1

8.♗g5 ♙xg6=. Aquí si se puede comer la torre.

8...♙c2 9.♗g5 ♖g8=

Las blancas han probado todos los recursos.

## Peón en cuarta

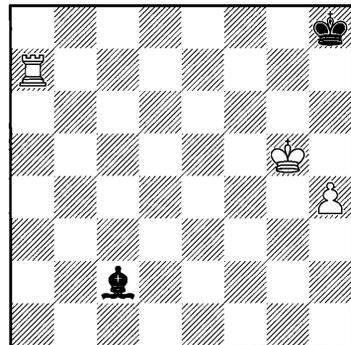


Diagrama 13.24

Con el peón en cuarta (o más atrás), el bando fuerte gana. La maniobra es larga para aprenderla de memoria, pero si se han estudiado bien los dos finales anteriores se puede descubrir en el tablero.

Damos el análisis sin comentarios.

1.♔h6 ♖g8 2.♖g7+ ♔f8 3.♖g3 ♔f7  
 4.♔h5 ♔f6 [4...♙b1 5.♖g5 ♙c2 6.♔g4+-;  
 4...♔f8 5.♖g5 ♙d1+ 6.♔g6 ♔g8 7.♖c5+-]  
 5.♖g5 ♙d1+ [5...♙f5 6.♔h6 ♙d3 7.♖g3 ♙e4  
 8.♖e3 ♙d5 9.♖e2 ♔f7 10.♔h7+-] 6.♔h6 ♔f7  
 7.♖g7+ ♔f8 [7...♔f6 8.♖g1 ♙e2 9.♖g2 ♙d1  
 10.♖f2+-] 8.♔g6 ♙h5+ 9.♔f6+-

### Final 99. Dama contra torre y peón

La lucha de dama contra torre y peón es una de las más frecuentes de los enfrentamientos de material diferente (1237 partidas en mi base de datos), y una de las más disputadas. A pesar de la gran diferencia de material existen muchas posiciones de tablas. En la práctica, 367 de las 1237 acabaron en tablas, lo que arroja casi un 30%.

La teoría del final es compleja. Aquí sólo nos vamos a ocupar de unas pocas posiciones importantes, y luego vamos a dar una tabla y consejos sobre como conducir el final en cada caso. Un estudio detallado del final se puede encontrar en el excelente libro "Fundamental Chess Endings" de Muller y Lamprecht.

Existen dos casos en los que el bando del peón tiene opciones de tablas:

1) Con la torre defendiendo y empujando al peón por detrás, que no vamos a estudiar. En este caso necesita, como mínimo, que el peón esté en la sexta fila.

2) Construyendo una fortaleza, del modo que veremos en los dos siguientes diagramas.

Si las piezas defensoras no logran coordinarse en una de estas dos estructuras, casi siempre pierden.

#### La maniobra ganadora

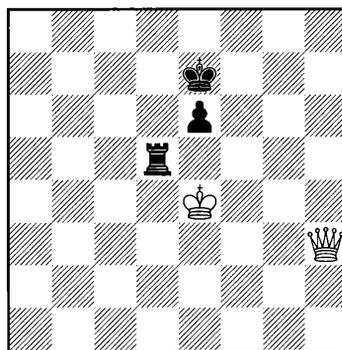


Diagrama 13.25

En este primer ejemplo vamos a ver el método ganador en una posición normal, de cierta resistencia, al encontrarse las piezas negras agrupadas y el rey blanco cortado.

1.♔f4

El rey se aparta para que la torre negra no gane tiempos jaqueándole más adelante. La maniobra podría empezar también con la fase de los jaques de dama y llegaría a la misma posición al cabo de unas jugadas, por ejemplo:

1.♖h7+ ♔f6 2.♖g8 ♔e7 3.♖g7+ ♔d6  
 4.♖f8+ ♔d7 5.♖f7+ ♔d6 6.♖e8 ♖e5+ 7.♔f4  
 ♖f5+ 8.♔g4+-

1...♖f5+ 2.♔g4 ♖d5

Las negras no tienen nada mejor que esperar.

3.♖h7+ ♔f6

3...♔e8 lleva exactamente a la misma posición en la jugada 6. 4.♖g8+ ♔e7 5.♖g7+ ♔e8  
 6.♖f6+-

4.♖g8!

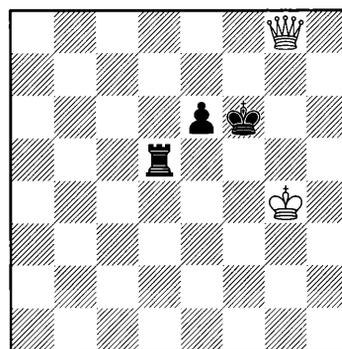


Diagrama 13.26

Primera posición importante. La dama deja de dar jaques pero amenaza ♖f8. Como vemos la dama necesita maniobrar dos filas por detrás del peón, lo cual ya sugiere que con el peón en segunda la posición es tablas. También necesita maniobrar dos columnas al lado del peón, lo cual anticipa también que con el peón de caballo es tablas.

4...♔e7 5.♖g7+ ♔e8 6.♗f6 ♔d7 7.♗f7+ ♔d6 8.♗e8!

Una vez más la jugada tranquila en la octava que prepara el jaque en d8.

8...♗f5 9.♗d8+ ♔c6 10.♗e7

Atacando el peón y obligando al rey negro a molestar a su torre. 10.♔g3! es más rápido gracias al zugzwang, pero continuar la maniobra de la dama es más consistente.

10...♔d5 11.♗c7!

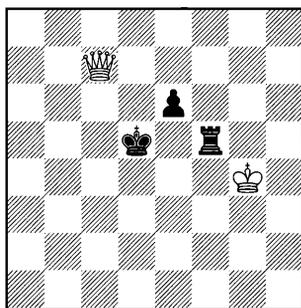


Diagrama de análisis 13.27

Zugzwang, las piezas negras pierden la coordinación cada vez más.

11...♔e4

11...♗e5 12.♗d7+ ♔e4 13.♗d6 lleva a la posición del comentario a la jugada 13, pero más rápido.

12.♗d6!

La dama blanca sigue agobiando.

12...♗e5

La posición de las piezas negras es trágica y a las blancas les basta con cederles el turno de juego para hacerla explotar.

13.♔g3 ♔f5

Intentando pasar al otro lado en vista de la alternativa 13...♗g5+ 14.♔h4 ♗e5 15.♔g4!+- con zugzwang total.

14.♔f3 ♗d5 15.♗f8+

Y por fin las blancas consiguen apartar al

rey negro del peón, con lo cual lo capturan en pocas jugadas.

15...♔g6

15...♔e5? 16.♗f4#

16.♔e4 ♗f5 17.♗e7 ♗f6 18.♔e5+-

Y el peón cae.

### La posición defensiva

Como hemos visto en el anterior ejemplo, la dama necesita maniobrar dos filas por detrás del peón para ganar.

En este caso no puede hacer nada contra la fortaleza negra. La torre negra puede moverse entre las casillas f6 y d6 y al rey le basta con escapar cada vez que le dan jaque.

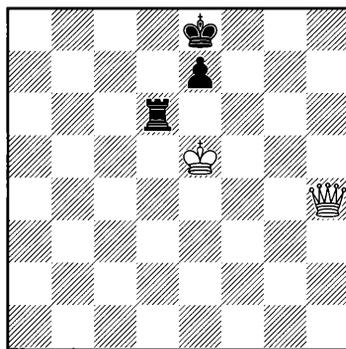


Diagrama 13.28

1.♗h8+ ♔d7 2.♗f8 ♗e6+ 3.♔d5 ♗d6+ 4.♔c5 ♗f6

Es imposible hacer nada. Las blancas ganarían si su rey pudiera colarse hasta la séptima u octava filas, pero sólo si lo hace por el lado donde está el rey negro. Veámoslo:

4...♗d2?! 5.♔b6 ♗d6+? (5...♗b2+! aún es tablas) 6.♔b7 Amenaza ♗c8 y hace perder la coordinación a las piezas negras, de modo similar al ejemplo anterior. Pero si en vez de b7, estuviera en la casilla g7, la penetración del rey sería inofensiva. 6...♗f6 7.♗c8+ ♔d6 8.♗g4 ♗f8 9.♗d4+ ♔e6 10.♔c7 ♗f6 11.♗c4+! ♔e5 12.♔d7+-

5.♗a8 ♗d6 6.♗b7+ ♔d8=

No hay ningún progreso.

### Resumen del final Dama contra Torre y peón (columnas: de b hasta g)

En el final de dama contra torre y peón no es necesaria saber muchas maniobras, porque siempre se trata de si las piezas defensoras pueden coordinarse y construir una fortaleza y de si esa fortaleza puede romperse o no. Las maniobras para defenderse son casi evidentes. Las maniobras para romper la fortaleza llegan a ser muy complicadas, pero siempre están basadas en la misma idea: Romper la coordinación de las piezas defensoras, mediante la penetración progresiva de la dama, y el zugzwang.

Por ese motivo creo que no merece la pena estudiar cada posición, pero si resulta muy útil saber en que posiciones la fortaleza resiste o no. Ignorando al peón de torre, que tratamos en el siguiente final y considerando que el bando débil construya la fortaleza del tipo del diagrama 13.27 ó 13.28:

- 1) Es tablas con cualquier peón en segunda (excepto si el rey fuerte ha cruzado la sexta fila y está en el mismo lado del peón que el rey defensor).
  - 2) Es tablas con el peón de caballo en cualquier fila (pero si está en tercera, deben tener cuidado de mantener el rey detrás del peón).
- Se pierde en los demás casos.

### Final 100. Dama contra torre y peón de torre

En el caso del peón de torre, la fortaleza con el peón en segunda no funciona. Es lógico puesto que la torre no tiene dos puntos de apoyo sino sólo uno y el rey tiene menos espacio.

Podría parecer lógico que con el peón de torre se pierda siempre pero no es así. Existe una posición resistente con el peón en la tercera fila, pero es necesario conocer varios detalles. En la práctica este es uno de los finales con más porcentaje de errores, incluso entre jugadores por encima de 2600.

La posición del diagrama representa uno de los principales dilemas de este final, que pocos jugadores resuelven correctamente. ¿Qué es mejor? ¿Ir a la columna de torre o a la de alfil? La intuición debe estar en contra de encerrarse, pero...

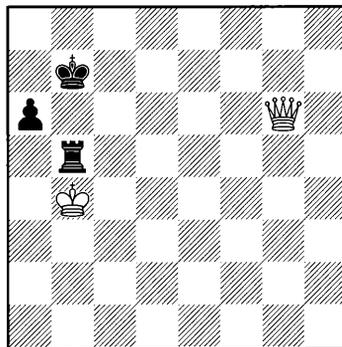


Diagrama 13.29

#### 1.♔c4?

Elegimos la jugada errónea como línea principal, porque tiene más sutilezas.

1.♔a4! gana muy fácil, porque después del inevitable zugzwang, el rey llega a la casilla a5. 1...♔a7 2.♖c6 ♖b7 3.♖c5+ ♔a8 4.♗d6 ♔a7 5.♗d4+ ♔a8 6.♔a5+—

Después de 1.♔c4 la posición es tablas, pero la mayoría de los jugadores la pierden.

#### 1...♔a7 2.♗f7+ ♖b7!

Casi todo el mundo prefiere mantener su torre en b5 mientras sea posible y eso es correcto, pero llegado el momento la torre debe ir a b7. Mi propuesta es defenderse siempre con la torre en b7, excepto cuando te obligan a moverla, en ese momento las jugadas que hacen tablas son fáciles.

Veamos las variantes de la defensa aparentemente más natural: 2...♔a8 3.♖c7 ♖b7 4.♖c6 ♔a7 5.♖c5+ ♔a8 6.♗d6 ♔a7 7.♗d4+ ♔a8 8.♔c5 El rey atacante siempre logra pasar la quinta fila, gracias al zugzwang, pero esto no es todavía peligroso. Lo malo es que llegue a la octava fila, concretamente a c8 y no pueda ser expulsado de allí inmediatamente. 8...♖b5+ 9.♔c6 ♖b8 10.♗d6 (Si 10.♔c7 el rey llega a la octava fila pero no puede quedarse allí. 10...♖b7+ 11.♔c8 ♖b8+=).

Este es un momento importante. Cuando la dama controla b8, y por tanto evita el futuro jaque de la torre que expulsa el rey de c8, las negras no pueden permitir al rey blanco pasar, y por lo tanto deben jugar su torre a la casilla clave de la defensa.

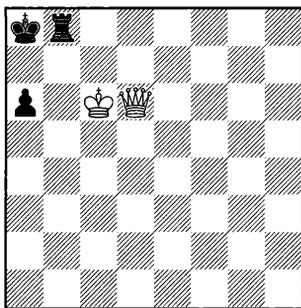


Diagrama de análisis 13.30

10...♖b7! (En caso de 10...♔a7? 11.♕c7 ♖b7+ 12.♕c8 ♖b5 13.♗d7+ ♔a8 14.♗c7+- se pierde; lo mismo pasa con 10...♖b5 11.♕c7 y con las otras jugadas) 11.♗d8+ ♔a7 12.♗d4+ ♔a8= como en la variante principal.

3.♗f2+ ♔a8 4.♗e3 ♔b8 5.♕c5 ♔a7 6.♕c6+ ♔a8 7.♗e8+ ♔a7

Mientras sea posible las negras no mueven la torre de b7 y juegan su rey entre las casillas a8, b8 y a7.

8.♗e3+ ♔a8 9.♗d4 ♔b8 10.♗h8+ ♔a7 11.♗d8

Por fin las blancas se deciden a obligar a las negras a mover la torre de b7. Eso sólo pueden conseguirlo con la dama en la octava fila, y en ese caso no pueden mantener el rey en la zona ganadora. 11.♗c8 ♖b5 12.♕d7 ♖b7+ es lo mismo que la línea principal.

Ahora las negras deben mover su torre y en la casilla más natural (aunque no es única) hace tablas fácilmente.

11...♖b5 12.♗c8 ♖b6+ 13.♕c7 ♖b5=

Si la dama se va, el rey recibe jaques en b7 y b8 hasta que sale de las dos últimas filas. Si no, el rey no puede ir a la octava.

#### Resumen:

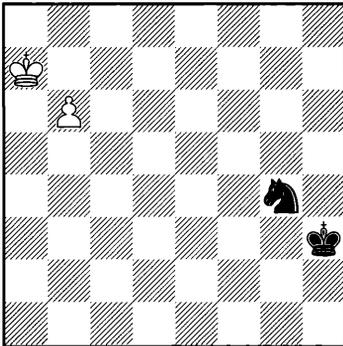
**El peón de torre sólo permite una fortaleza de tablas en la tercera fila.**

**Si el rey del bando fuerte se coloca en la columna de torre gana fácilmente.**

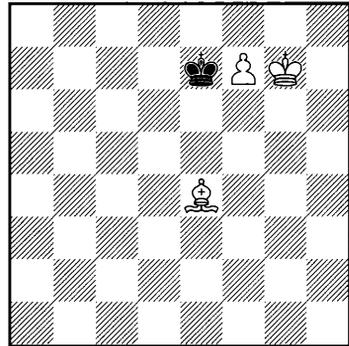
**Si el rey del bando fuerte está en el otro lado, puede pasar a la sexta fila, pero hay que impedirle que llegue a octava y pueda quedarse, porque entonces gana.**

**La forma de impedir que vaya a octava es tener la torre en la casilla b7 en el momento justo.**

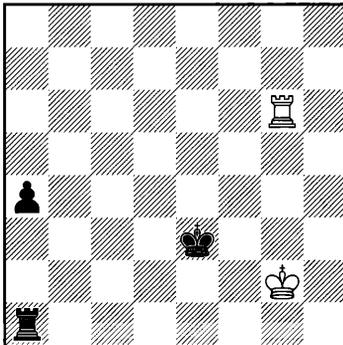
# 14. Examen final



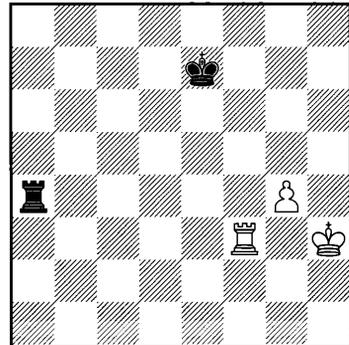
**14.01** Juegan blancas  
¿Cual es el resultado correcto?



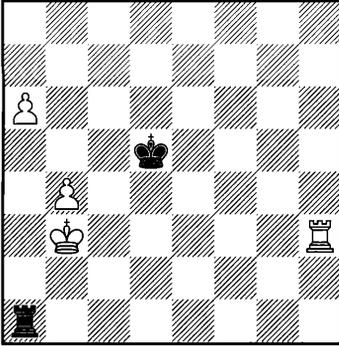
**14.03** Encontrar una casilla en que un caballo negro convierte la posición en tablas, jugando las blancas.



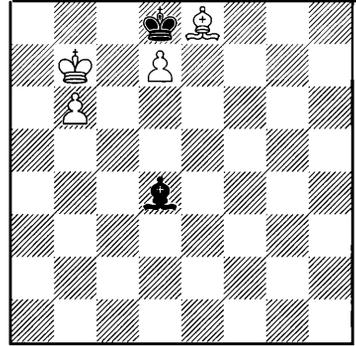
**14.02** Juegan blancas  
¿Cual es el resultado correcto?



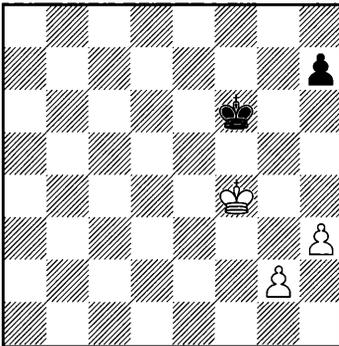
**14.04** Juegan negras  
¿Pueden hacer tablas?



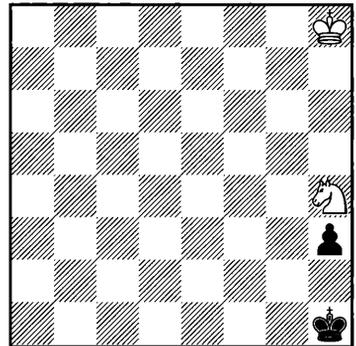
**14.05** Juegan negras  
¿Pueden hacer tablas?



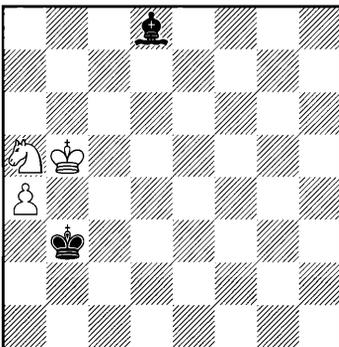
**14.08** Juegan blancas  
¿Se gana o es tablas?



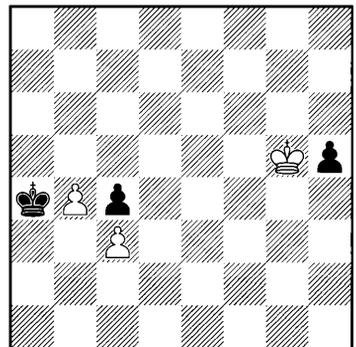
**14.06** Juegan blancas  
¿Cual es el resultado correcto?



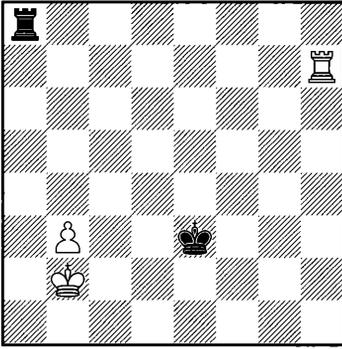
**14.09** Juegan blancas  
¿Pueden hacer tablas?



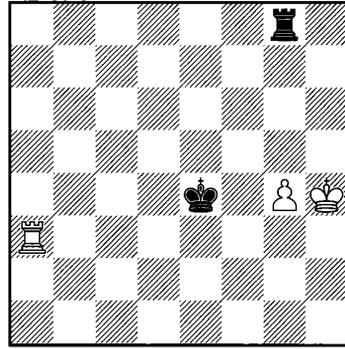
**14.07** Juegan negras  
¿Pueden hacer tablas?



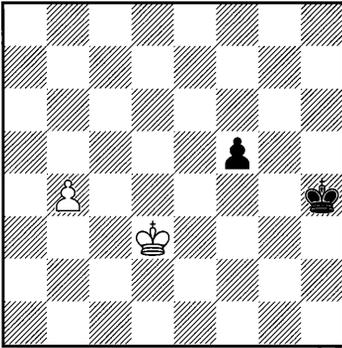
**14.10** Juegan blancas  
¿Pueden ganar?



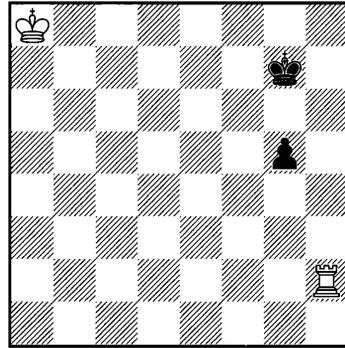
**14.11** Juegan blancas  
¿Pueden ganar?



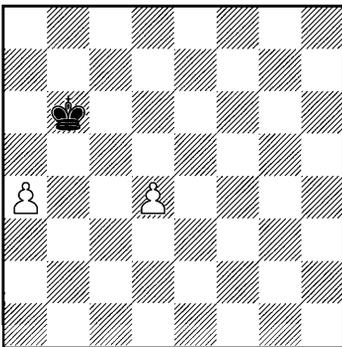
**14.14** Jugando negras, Larsen no encontró  
la manera de entablar, ¿y usted?



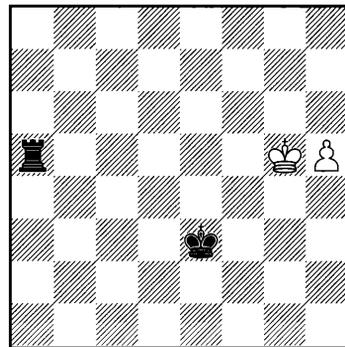
**14.12** Juegan negras  
¿Pueden hacer tablas?



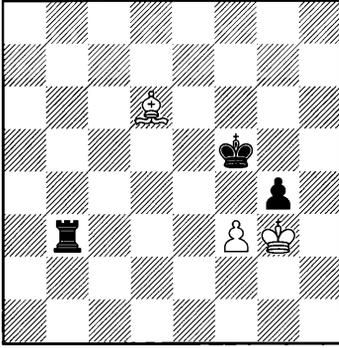
**14.15** Juegan blancas  
¿Pueden ganar?



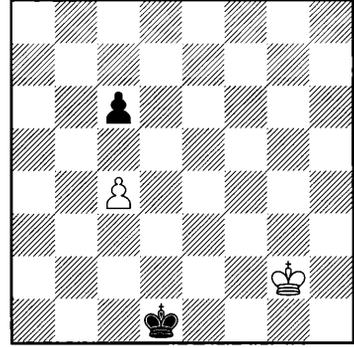
**14.13** ¿Hay alguna casilla en el tablero  
donde estando el rey blanco y moviendo  
las negras sea tablas?



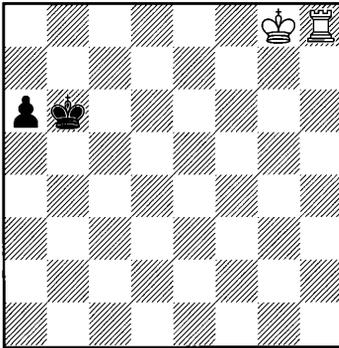
**14.16** ¿Es tablas?



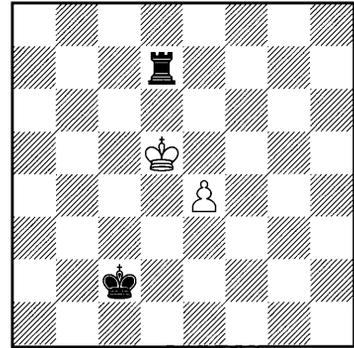
**14.17** Juegan negras. Según comentario de ChessBase Magazine, esta posición es tablas muertas, pero con calidad y peón de más es difícil de crear. ¿o no?



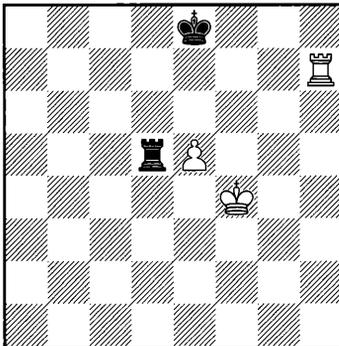
**14.20** Juegan blancas  
¿Pueden hacer tablas?



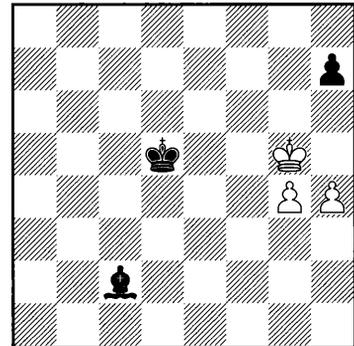
**14.18** Juegan negras  
¿Pueden hacer tablas?



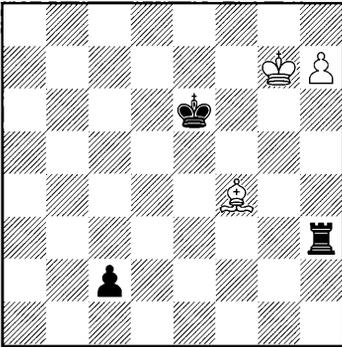
**14.21** ¿A que resultado llevan  
1.♖c6, 1.♖c4 y 1.♖e6?



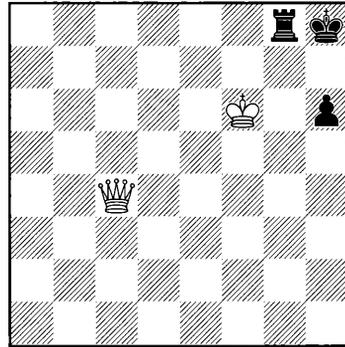
**14.19** Juegan blancas  
¿Con que resultado?



**14.22** Juegan negras  
¿Pueden ganar?

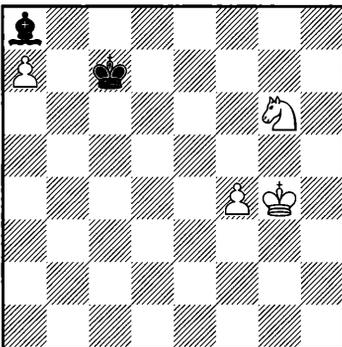


14.23 Juegan negras  
¿Pueden ganar?

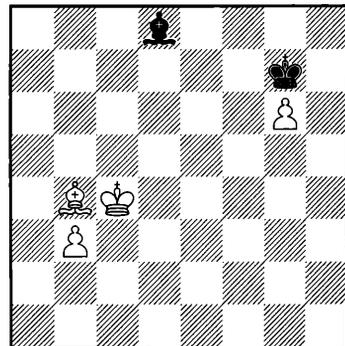


14.26 Encuentre algún error en las siguientes jugadas:

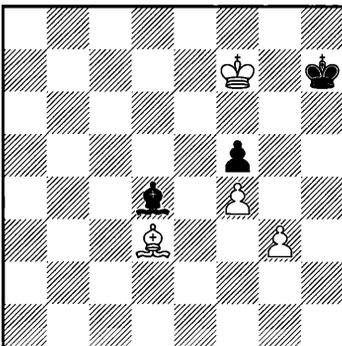
90...♔h7 91.♖e4+ ♔h8 92.♗c4 ♔h7  
93.♗f7+ ♔h8 94.♗d7 ♖g5 95.♗b7 ♖g8 96.♗b3  
♔h7 97.♔f7 ♖g5 98.♗e6 ♖g7+ 99.♔f8 ♖g5  
100.♗f6 ♖g8+ 101.♔f7 ♖g5 102.♗d4 ♖f5+  
103.♔e6 ♖g5 104.♔f6 .♖g8 105.♗d7+- 1-0



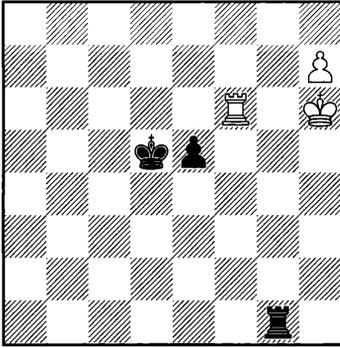
14.24 Juegan negras  
¿Pueden hacer tablas?



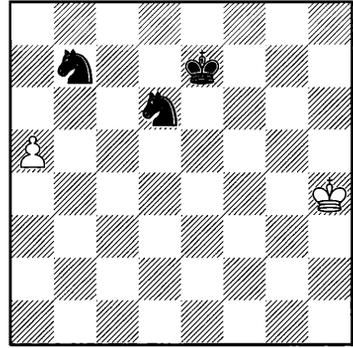
14.27 Es muy conocido que en esta partida Janovsky abandonó en posición de tablas, pero lo es menos que Capablanca podía ganar de modo forzado. ¿Qué jugaría en esta posición donde Capablanca se equivocó?



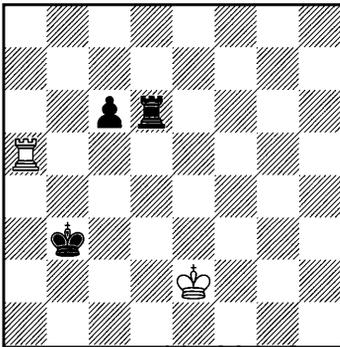
14.25 Juegan blancas  
¿Pueden ganar?



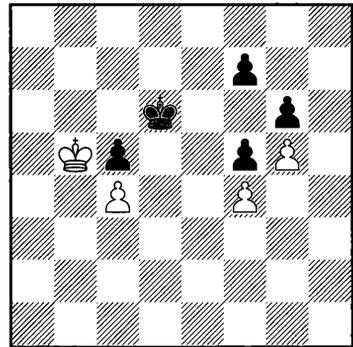
**14.28** Las negras van a perder la torre.  
¿Pueden hacer tablas a pesar de todo?



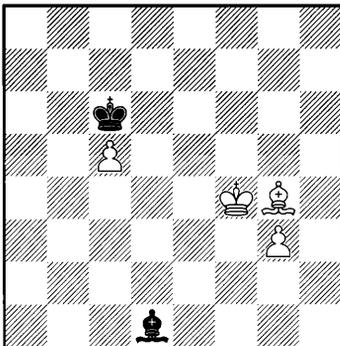
**14.31** Juegan blancas  
¿Cual es el resultado correcto?



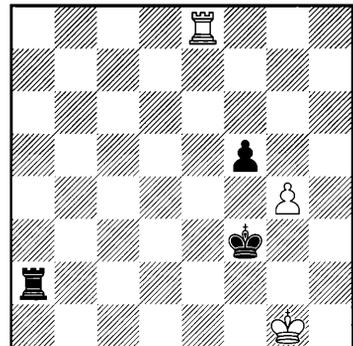
**14.29** Juegan negras  
¿Pueden hacer tablas?



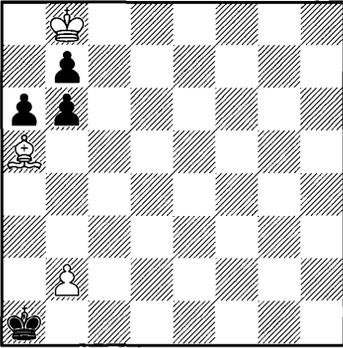
**14.32** Juegan negras  
¿Cual es el resultado correcto?



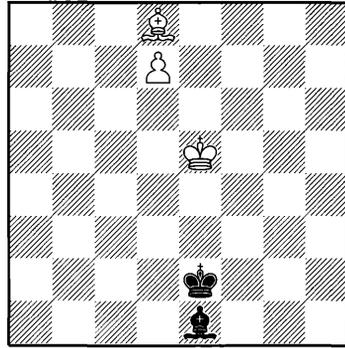
**14.30** Juegan negras  
¿Pueden hacer tablas?



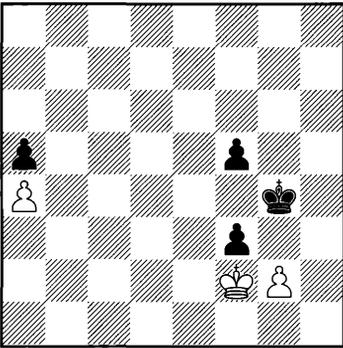
**14.33** Juegan negras  
¿Pueden ganar?



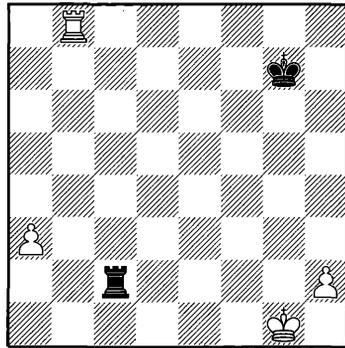
14.34 Juegan blancas  
¿Pueden ganar?



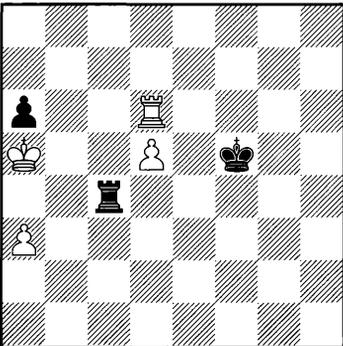
14.37 Halberstadt, 1939  
¿Pueden ganar las blancas?



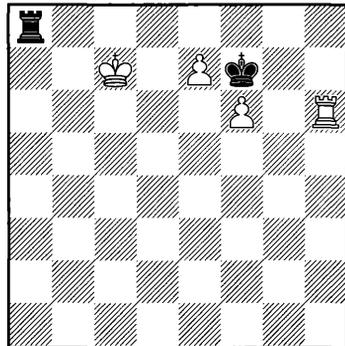
14.35 Juegan blancas  
Elige entre 1.gxf3 y 1.g3



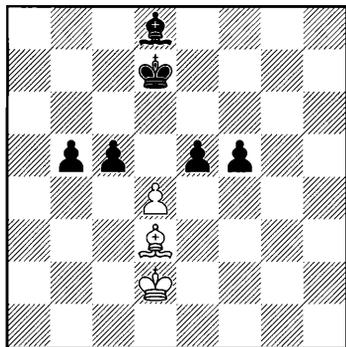
14.38 Evalúa cada una de las siguientes  
jugadas y la posición final de esta secuencia.



14.36 Juegan blancas  
¿Pueden ganar?



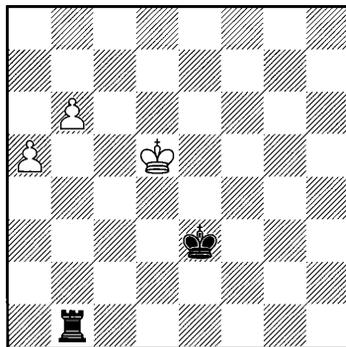
14.39 Fila, 1932.  
¿Pueden ganar las blancas?



#### 14.40 Estudio de Riihima.

Este ejercicio vale por 4. Las blancas comerán 2 peones negros en sus próximas dos jugadas, pero tienen 4 formas de hacerlo.

¿Cuales de ellas conducen a las tablas y cuales a la derrota?



#### 14.41 Juegan negras ¿Pueden salvarse?

### Soluciones:

**14.01** Las blancas ganan. 1. b7 ♖e5 2. ♗b8!!  
Esta es la clave. Ver el **Final 11**.

**14.02** Kamsky–Karpov, Linares 1994.  
62. ♖g4! a3 63. ♖g3+ ♖e4 64. ♖b3 ♖a2+  
65. ♗g3 ♖d4 66. ♖f3 ♖a1 67. ♗g2 ½–½

**14.03** Sólo hay dos casillas válidas: e8 y h5. La partida podría seguir, con el caballo en e8: 1. ♗g8 (1. ♗g6 ♖d6=) ♖f6 2. ♗g7 ♖e8.

**14.04** Fischer–Sherwin, Portoroz 1958.  
78... ♗e6? [78... ♖a8! 79. ♗h4 (79. g5 ♖f8=) 79... ♖h8+! (79... ♖f8? 80. ♖xf8 ♗xf8 81. ♗h5!+-) 80. ♗g5 ♖g8+ 81. ♗h4 ♖h8+ 82. ♗g3 ♖f8!= 83. ♖xf8 ♗xf8 84. ♗f4 ♗g8!] 79. ♗h4 ♖a8 80. g5 ♖h8+ 81. ♗g4 ♗e7 82. g6 ♖f8 83. ♖f5 ♖h8 84. ♗g5 ♖h1 85. ♖f2 ♖h3 86. g7 ♖g3+ 87. ♗h6 ♖h3+ 88. ♗g6 ♖g3+ 89. ♗h7 ♖h3+ 90. ♗g8 1–0

**14.05** Medina–De la Villa, Calella 1981.

43... ♗c6! [43... ♖xa6 44. ♖h5+! ♗d4 (44... ♗c6 45. b5+-) 45. b5 ♖a8 46. ♗b4 ♖b8 47. ♖h6 ♗d5 48. b6+-] 44. ♖h5 ♗b6 45. b5 ♖b1+ 46. ♗c2 ♖a1 47. ♖d5 ♖a3 48. ♗b2 ♖g3 49. ♗c2 ♖h3 50. ♖d8 ♖h7! 51. ♖d5 ♖h3 52. ♗d2 ♖a3 53. ♗e2 ♖b3 54. ♗f2 ♖a3 55. ♖f5 ♖b3 56. ♖e5 ♖a3 57. ♖e3 ♖a2+ 58. ♖e2 ♖a3 59. ♖b2 ♖h3 60. ♖e2 ½–½

**14.06** Stefansson–Lutz, Manila (ol) 1992.  
59. g4? [59. h4 ♗g6 60. ♗g4 ♗f6 61. ♗h5 ♗g7 62. ♗g5 ♗g8 63. ♗h6 ♗h8 64. h5 ♗g8 y ahora aplicando la regla de los colores de Bird, el peón debe ir a casilla de color diferente. 65. g3!+-] 59... ♗g6 60. h4 ♗f6 61. g5+ ♗g6 62. ♗g4 h6 63. h5+ ♗g7 64. g6 ♗g8 ½–½

**14.07** Dutreeuw–Hovhanisian, Aalst 2005.  
76... ♗c3? [76... ♗a3 77. ♖b7 ♖b6=; 76... ♗a2 77. ♖b7 ♖c7 78. ♖c5 ♗a3!=] 77. ♖b7 ♖c7 78. ♖c5 ♖b8 [78... ♗b2 79. ♖e6!+-] 79. a5 ♖a7 80. a6 ♗d4 81. ♖d7 ♗d5 82. ♖b6+ ♗d6

...♙e6 83.♙c6+—] 83.♙c8+ 1–0

**14.08** Moreno–Viñal, Pamplona op 2005.

Es tablas 73.♙a6 ♘e3?? [73...♘e5=] 74.b7 ♘f4 75.♙a7 1–0

**14.09** Levitt 1997.

Sí 1.♙g6! [1.♙f3? ♙g2 2.♙e1+ ♙g3+—; 1.♙f5 ♙g1!—+; 1.♙h7 ♙g1! 2.♙f3+ ♙g2 3.♙h4+ ♙f2+—] 1...♙g1!?! [1...h2 2.♙h4! ♙g1 3.♙f3+—; 1...♙g2 2.♙f4+ ] 2.♙e5! ♙g2 [2...h2 3.♙f3+ ] 3.♙g4!

**14.10** Kok 1935.

Sí, 53.♙h4! ♙b3 54.b5 ♙xc3 55.b6 ♙d2 56.b7 c3 57.b8♙ c2 58.♙b4+ ♙e2 59.♙e4+ ♙d2 60.♙d4+ ♙c1 61.♙g3 ♙b1 62.♙b4+ ♙a1 63.♙c3+ ♙b1 64.♙b3+ ♙c1 65.♙f2 h4 66.♙e2 h3 67.♙d3 1–0

**14.11** Sí, ganan con 1.♙h4 logrando el corte horizontal perfecto, pero no con 1.♙d7 porque dos columnas no son suficientes con el peón de caballo en tercera. Si tiene dudas repase las secciones “Corte Horizontal” y “Corte Vertical” del Capítulo 10.

**14.12** Najdorf–Vinuesa, 1941.

Sí, 1...♙h3! [1...♙g3 2.b5+—; 1...f4 2.♙e2+—] 2.b5 [2.♙e3 ♙g3!; 2.♙e2 ♙g2!] 2...f4 3.♙e4 ♙g3! 4.b6 f3 5.b7 f2 6.b8♙+ ♙g2= ½–½

**14.13** Sólo la casilla a1. 1...♙a5 2.♙b2! (2.d5 ♙b6 3. ♙b2 ♙c5=) 2...♙xa4 3.♙c3 ♙b5 4.♙d3 ♙c6 5.♙e4 ♙d6=

**14.14** Taimanov–Larsen, Mallorca 1970.

63...♙e5?? [63...♙h8+ 64.♙g3 ♙e5! 65.♙a6 ♙h7!—; 63...♙f4! 64.♙a4+ ♙f3!— (64...♙e5 65.♙a6+—)] 64.♙a6! ♙f4 [64...♙h8+ 65.♙g5 ♙g8+ 66.♙h5 ♙h8+ 67.♙h6 ♙g8 68.g5 ♙f5 69.♙f6+ ♙e5 70.♙f2+—] 65.♙f6+ ♙e5 66.g5 1–0

**14.15** Lerner–Dorfman, Tashkent 1980.

Sí. 71.♙f2! [71.♙b7? no llega 71...♙f6! 72.♙c6 ♙e5! 73.♙c5 g4 74.♙c4 g3 75.♙g2 ♙f4 76.♙d3 ♙f3=; 71.♙a2? para cortar

71...♙g6! la única defensa, para evitar el corte horizontal y a la vez ponerse en el camino del rey blanco (71...♙f6? 72.♙a5!+—; 71...♙h6? 72.♙b7 y el rey llega, basta contar) 72.♙b7 ♙f5 73.♙c6 g4 74.♙d5 ♙f4 75.♙d4 g3! (75...♙f3? 76.♙a3+ Ganancia de tiempo 76...♙f2 77.♙e4 g3 78.♙f3+!) 76.♙d3 ♙f3=] 71...♙h6 72.♙b7 g4 73.♙c6 ♙g5 74.♙d5 g3 75.♙f8 ♙g4 76.♙e4 1–0

**14.16** Sí, pero hay que evitar el empuje desde atrás, que gana contra el peón de torre.

1.♙g4! [1.♙g6 ♙f4 2.h6 ♙a6+ 3.♙g7 ♙g5 4.h7 ♙a7+ 5.♙g8 ♙g6 6.h8♙+ ♙f6+—] 1...♙e4 2.h6 ♙a1 3.♙g5 ♙e5 4.♙g6 ♙e6 5.♙g7!—

**14.17** Miladinovic–Beliavsky, Ohrid 2001.

99...gxf3? [99...♙xf3+! 100.♙g2 ♙d3 101.♘c7 ♙g5 Con idea ♙h4 y ♙d2. 102.♘e5 ♙d5 103.♘c7 (103.♘g3 ♙d2+; 103.♘h2 ♙d2+ 104.♙g3 ♙a2 105.♘g1 ♙a3+ 106.♙g2 ♙f4) 103...♙d2+ 104.♙g3 ♙d3+ 105.♙g2 ♙h4!+— Y el rey negro es desplazado de su posición de bloqueo.] 100.♘c5 ♙e4 101.♙f2 Ahora sí es tablas muertas. Ver el **Final 97**. Las negras lo intentaron 30 jugadas más. ½–½

**14.18** Sí. 3...♙c5!! La única jugada que consigue las tablas. No basta con prevenir el corte del rey en la tercera fila (que se produce después de avanzar el peón). Hay que prevenir también el acercamiento del rey blanco, como demuestran los análisis. [3...a5?? pierde en el acto 4.♙h5!; 3...♙b5? permite al rey blanco llegar 4.♙f7 a5 5.♙e6 a4 6.♙d5! Ya está. El rey blanco comienza a empujar lateralmente antes de que el peón llegue a sexta. Por lo tanto, gana. 6...♙b4 (6...a3 7.♙b8+— ♙a4 8.♙c4) 7.♙d4! Y sigue. 7...♙b3 (7...a3 8.♙b8+—) 8.♙d3 Y sigue. 8...♙b2 (8...a3 Llega a la importante posición 10 jugando blancas! 9.♙b8+—) 9.♙b8+ ♙a2 10.♙c2+—] 4.♙f7 a5! 5.♙e6 a4! El peón va avanzando mientras el rey aguanta la posición. 6.♙e5 a3 7.♙e4 [7.♙a8 Es otro intento 7...♙b4 8.♙d4 ♙b3! 9.♙d3 (ver **Final 28**) 9...♙b2! (9...a2 10.♙b8+ ♙a3 11.♙c2! a1♙+ 12.♙c3+—) 10.♙d2 a2 11.♙b8+ ♙a1!—] 7...♙c4 [7...a2?? 8.♙a8] 8.♙c8+ ♙b3 9.♙d3

(ver **Final 28**) 9...♔b2! [9...a2 10.♖b8+ ♔a3 11.♔c2 +-] 10.♖b8+ ♔c1! 11.♔c3 a2 12.♖a8 ♔b1 13.♖b8+ ♔c1!= [13...♔a1?? 14.♖e8+-].

**14.19** 3.♔f5! Y las negras no pueden aplicar ninguno de los sistemas defensivos, ni el de Philidor, ni el de K&H. Por lo tanto llegaremos a la posición Lucena. 3...♖d1 [3...♖a5 4.♔f6+-] 4.♔e6 ♔f8 5.♖f7+! ♔g8 [5...♔e8 6.♖a7! tomando la columna que necesita la torre negra para tener efectividad lejana. 6...♔f8 7.♖a8++-] 6.♖d7 ♖a1 7.♔e7 ♔g7 [7...♖a8 8.♖d8+!] 8.♔e8+! [8.e6 ♖a8=] 8...♔g6 9.♖d6+! [9.e6 ♔f6=] 9...♔g7 10.e6 ♖a8+ 11.♖d8 ♖a6 12.e7 ♖a7 13.♖c8+-

**14.20** Sí, pero sólo con juego correcto.

1.♔f2! ♔d2 [1...c5 2.♔e3 ♔c2 3.♔e2! ♔c3 4.♔d1 ♔xc4 5.♔c2=] 2.c5 ♔d3 3.♔e1 ♔c4 4.♔d2 ♔xc5 5.♔c3=

**14.21** Volke–Kovalev, Minsk 1994.

1.♔e6? Fue la continuación de la partida, que resulta especialmente interesante, porque su análisis es un repaso de todos los temas del final de torre contra peón. [1.♔c4 y 1.♔c6 hacen tablas. 1.♔e6 pierde. 1.♔c4! ♖e7 (1...♔d2 2.e5 ♔e3 3.♔c5! ♔e4 4.e6 ♖a7 5.♔d6=) 2.♔d5 ♔d3 3.e5=; 1.♔c6 ♖e7 2.♔d5 ♔d3 3.e5=] 1...♖d4! La torre se pone detrás pero en una casilla en la cual no será obstruida por su propio rey, cuando este se acerque. [1...♖d1? 2.e5 ♔c3 (2...♔d3 3.♔d5! Empujando 3...♔e3+ 4.♔c6! ♔f4 y una vez los reyes en lados contrarios, el conteo (negras 4 tiempos, blancas, 3) favorece a las blancas. 5.e6 ♖e1 6.♔d7 ♔f5 7.e7=) 3.♔f7 ♖f1+ 4.♔e7 (4.♔g7? ♖e1 5.♔f6 ♔d4+-) 4...♔d4 5.♔d6! De nuevo empuja y sabemos que el empuje por detrás acaba en coronación de caballo y tablas. 5...♖a1 6.e6 ♖a6+ 7.♔d7 ♔d5 8.e7 ♖a7+ 9.♔d8 ♔d6 10.e8♔+=] 2.e5 ♔d3 3.♔f7 ♖f4+ 4.♔e7 ♔e4 5.e6 [5.♔d6 ♔f5] 5...♔e5 6.♔d7 ♖d4+-+ 0-1

**14.22** 54...♔e4! 55.♔h6 ♔f4 56.g5 ♖g6! 57.h5 ♔f5--+ 0-1

**14.23** Berkvens–Van Beek, Dieren 2000.

Sí, 55...♖g3+!! 56.♔h6 [56.♔xg3 c1♖ 57.h8♖ ♖g5+ 58.♔h7 ♔f7--; 56.♔h8 ♔f7--; 56.♔f8 ♖f3!+-] 56...♔f7! 57.♔c1 [57.h8♔+ ♔f6 58.♔h7 ♖g7+ 59.♔h6 ♖g4+-] 57...♖h3+ 0-1

**14.24** Domínguez–Bruzón, Habana 2005.

89...♔b6? [Sí, 89...♔e4! 90.♔e7 ♔b7= el rey negro captura el peón de a7 y el alfil puede parar el peón f, porque las dos diagonales son de más de 4 casillas] 90.f5 Ahora una de las diagonales es de 4 casillas y ya se perdería en cualquier caso, pero es que además el alfil no llega a controlar el peón. 90...♔xa7?! 91.♔e7! 1-0

**14.25** Negulescu–Szuhanek, Bucarest 1998.

Sí, por la mala posición del rey negro. 77.g4!! [77.♔xf5+? permite a las negras alcanzar las posiciones defensivas correctas. 77...♔h6 78.g4 (78.♔c2 ♔e3 79.♔f6 ♔d2 80.♔f5 ♔g7=) 78...♔f6! = 79.♔c2 ♔d8 80.♔e6 ♔g7=] 77...♔h8?! [77...♔h6 es más tenaz 78.g5+ ♔h5 79.♔xf5 ♔h4 80.♔e6! ♔h5 81.g6 ♔h6 82.f5+-] 78.g5 ♔e3 79.g6 ♔d4 80.♔xf5 ♔e5 [80...♔e5 81.♔d3 ♔d4 82.f5 ♔e5 83.f6+-] 1-0

**14.26** Kramnik–Polgar, Mónaco 1994.

90...♔h7?? [90...♖g7!] 91.♖e4+?? [91.♔f7 ♖g7+ 92.♔f8+-] 91...♔h8 92.♖c4 ♔h7?? [92...♖g7=] 93.♖f7+?? [93.♔f7+-] 93...♔h8 94.♖d7 ♖g5 95.♖b7 ♖g8 96.♖b3 ♔h7?? [96...♖g7=] 97.♔f7 ♖g5 98.♖e6 ♖g7+ 99.♔f8 ♖g5 100.♖f6 ♖g8+ 101.♔f7 ♖g5 102.♖d4 ♖f5+ 103.♔e6 ♖g5 104.♔f6?? [104.♔f7 ♖f5+ 105.♔e7 ♖g5 106.♖e4+ ♔h8 107.♖e6+-] 104...♖g8?? [104...♖g7=] 105.♖d7+-+ 1-0. Para una explicación, ver el **Final 100**.

**14.27** Capablanca–Janowski, Nueva York

1916. 81.♔c3+? [81.♔e1! En principio es difícil ver la diferencia entre esta jugada o la de la partida, pero aquí el alfil impide que el rey negro gane un tiempo. 81...♔xg6 (81...♔e7 82.♔f2 ♔xg6 83.♔c5+-) 82.b4 ♔f5 83.♔d5 ♔f4 84.b5 ♔e3 85.♔c6 ♔d3 86.♔b7! ♔c4 87.♔a6 ♔b3 88.♔a5+-; 81.♔d2! También

gana, porque dificulta el paso del rey negro a la retaguardia blanca. 81...♗xg6 82.b4+- ♕f5 83.♔d5 ♗g4 84.b5 ♕f3 85.♔c6 ♕e4 86.♙e1 ♔d3 87.♔b7! ♕c4 88.♔a6] 81...♗xg6 82.b4 ♕f5 83.♔d5 Aquí Janovsky abandonó. 83...♕f4 84.♙d4 [84.b5 ♕e3 85.♔c6 ♔d3! esta ganancia de tiempo permite al rey negro llegar a c4 a tiempo. 86.♙e5 ♕c4=] 84...♕f3! 85.b5 ♕e2!= 1-0

#### 14.28 Kamsky-Bacrot, Sofia 2006.

Sí, aunque las difíciles defensas agotan. 63...♕e4!! [63...e4 64.♙f5+-; 63...♔d4 64.♙f5+-; 63...♙h1+ 64.♕g7 ♙xh7+ 65.♕xh7 Reyes en lados contrarios. El simple conteo da 6 contra 6, luego negras pierden, y se cumple. 65...e4 66.♕g6 ♔d4 (66...♕e5 67.♙f8 e3 68.♕g5 ♕e4 69.♕g4 e2 70.♙e8+ ♔d3 71.♕f3+-) ] 64.♙f8 ♙h1+! 65.♕g6 ♙xh7! Lo importante es alejar el rey [65...♔d3? 66.♙d8+! ♕c3 (66...♕e3 67.h8♙ ♙xh8 68.♙xh8 e4 69.♕f5+-) 67.h8♙ ♙xh8 68.♙xh8 e4 69.♙e8 ♔d3] 66.♕xh7 ♔d3! 67.♙d8+ ♕e3! [67...♕c3 68.♙e8 ♔d4 69.♕g6+-] 68.♕g6 e4 69.♕f5 ♕f3! 70.♙h8 e3 71.♙h3+ ♕f2 72.♕f4 e2 73.♙h2+ ♕f1 74.♕f3 e1♔+= La partida debía ser tablas, pero lo que pasó está en el complemento del **Final 9**. 75.♕g3 ♔d3 76.♙d2 ♔e1 77.♙f2+ ♕g1 78.♙f8 ♔g2 79.♕f3 ♕f1 80.♕g3+ ♕g1 81.♕f3 ♕f1 82.♙f7 ♔e1+ 83.♕e3+ ♕g1 84.♕e2 ♔g2 85.♙h7 ♔f4+ 86.♕f3 ♔d3 87.♙h4 ♔e5+ 88.♕e2 ♕g2 89.♙e4 ♔f7 90.♙e7 ♔d6 91.♙g7+ ♕h3 92.♕f3 ♕h4 93.♕f4 ♕h5 94.♙e7 ♔c4 95.♙e6 ♔d2 96.♙c6 ♔b3 97.♕e3 ♕g4 98.♙c4+ ♕g3 99.♙c3 ♔a5 100.♕e4+ ♕f2 101.♔d5 ♔b7 102.♙b3 ♔d8 103.♙b8 1-0

#### 14.29 Arencibia-Vladimirov, León 1991.

Sí pero sólo tienen una jugada 69.♙c5? [69.♙a6? ♕c3! ⊙ 70.♙b6 (70.♕e1 ♔b4+- 71.♕e2 ♔b5 72.♙al c5+-; 70.♕e3 ♙e6+-) 70...♙d2+ 71.♕e1 c5 72.♙c6 ♙d5+-; 69.♕e3! Llevando el rey a la casilla de tablas, anticipándose a la situación de defensa con jaques frontales que se va a producir. 69...♔b4 70.♙al c5 71.♙b1+ ♕a3 72.♙c1 ♙d5 73.♕e4=] 69...♔b4+- 70.♙c1 c5 y con el peón en cuarta, y cortadas en una columna, las blancas

necesitan el rey en e3 o e4 para hacer tablas 71.♙b1+ ♕a3 72.♙c1 ♙d5 [72...♙d5 73.♕e3 ♔b2-+] 0-1

#### 14.30 Urbanec-Hora, Praga 1964.

Sí pueden, el peón de c5 está perdido y llegan con su rey a la oposición por detrás, pero necesitan usar su alfil con precisión. 89...♙b3? Desde aquí el alfil no podrá tomar la diagonal c8-h3. [89...♙a4! 90.♙f3+ ♕xc5 91.g4 (91.♕e5 ♙d7! 92.♙e4 ♙g4! 93.♕f4 ♙d7 94.♙f5 ♙e8 95.g4 ♔d4 96.g5 ♙h5 97.♙b1 ♙e8 98.♕f5 ♕e3! 99.♕f6 ♕f4!=) 91...♔d4 92.g5 ♙c2 93.♙g4 ♙g6 94.♙f5 ♙e8 95.♙c2 ♙f7 96.♕f5 ♕e3 97.♕f6 ♕f4=] 90.♙f3+ ♕xc5 91.♕e5!+- ♙f7 92.g4 ♙g6 [92...♕c4 93.g5 ♔d3 94.♕f6 ♙e8 95.♙d5+- y Af7] 93.♙d5 ♙c2 94.♙f7 ♕c6 95.♙e8+ ♕c7 96.♕f6 ♔d6 97.g5 ♙d3 98.♙g6 ♙c4 99.♙c2 ♔d7 100.g6 ♕e8 101.g7 ♙g8 102.♙g6+ ♔d7 103.♙f7 ♙h7 104.♙b3 1-0

#### 14.31 El resultado correcto es tablas.

Las torpes piezas negras no pueden parar el peón blanco, pero la dama tampoco puede derrotar a los caballos. 3.a6 ♔c5 4.a7 ♔e6 5.a8♙ Las negras tienen una conocida fortaleza (ver apéndice).

#### 14.32 Andrés-De la Villa, Mondariz 2000.

El resultado correcto es tablas: 50...f6! Buena, aunque no tan única como aparenta. [50...♕e7 también es tablas] 51.gxf6 g5 52.f7! [La partida siguió 52.fxg5 f4 53.f7 ♕e7 54.g6 f3-+] 52...♕e7 53.♕xc5 g4 54.♔d4 ♕xf7 Y el final es tablas, porque el rey blanco puede defender su peón de c4 sin salir del cuadrado. Ver **Final 89**.

14.33 Sí, pero evitando la captura del peón blanco. 1...f4! (Ni 1...♕g4 2.♙e3 llegando a la **Defensa de Philidor**, ni tampoco 1...fxg4 2.♙e1! llegando a la **Defensa de la primera fila** ganan) 2.g5 (2.♙b8 ♕g3! y el rey se oculta tras el peón blanco y gana con facilidad) 2...♕g3 3.♕f1 f3 4.g6 ♙h2 5.♕e1 f2 6.♕e2 ♕g2 7.♙f8 ♕g1 8.♕e3 ♙g2! Evitando el último truco y ganando.

**14.34** Sí, con 1.b4! ( Pero no 1.♙c3 a5! 2.♗b7 ♘a2 3.♗b6 a4 4.♗b5 ♗b3 seguido de a3 cambiando el ultimo peón blanco) 1...ba5 2.ba5 b5! 3.ab6 a5 4.b7 a4 5.♗c7 a2 6.b8=♗ (o bien 6.♗c6! esperando a coronar con jaque) 6...a2 7.♗b6! ganando dos tiempos en el acercamiento del rey 7...♗b2 8.♗c5 y rey ha entrado en la zona ganadora (**Final 17**).

**14.35** Winants–Hansen, Wijk aan zee, 1994.

Las blancas hubieran hecho tablas con la jugada correcta. 1.gxf3? (1.g3! f4 2.gxf4 ♗f4 y es tablas según la regla de Bahr. **Final 83**) 1...♗h3! 2.f4 (2.♗e2 f4 3.♗f2 ♗h2 4.♗e2 ♗g3 y el peón f negro corona) 2...♗g4 3.♗e3 ♗g3 y ahora el peón f blanco cae y la regla de Bahr da la victoria a las negras.

**14.36** Landenbergue–Salgado, Elgoibar, 2006. Todos los finales de torres son tablas... porque se juegan mal. 64.♙xa6? [Las blancas ganaban con la nada fácil 64.♙e6! ♗d4 65.♗xa6 ♙xd5 66.♙e1+ cortando al rey en la columna f y esta posición desemboca inevitablemente en el **Final 67**; 64.♙h6 también debe ganar] 64...♗e5! 65.d6 ♗e6 66.♗b5 ♙c1 67.a4 ♗d7 68.♙b6 ♙b1+? [68...♙d1! 69.♗a6 ♗d5 70.a5 ♗c8!= y en esta curiosa posición, a pesar de los dos peones de ventaja las piezas blancas están muy pasivas y no pueden progresar] 69.♗a6 ♙a1 70.a5 ♙a2 71.♙b1 ♗xd6 72.♗b6 ♗d7 73.a6 ♗c8 74.♗a7? ♗c7 75.♙c1+ ♗d7 76.♙c5 ♗d6 77.♙h5 ♗c7 78.♙h6 ♙a1 79.♙h7+ ♗c6 ½-½

**14.37** Halberstadt, 1939.

Ninguna de las carreras del rey blanco para apoyar el peón sirve de nada. Ejemplos:

1.♗e6 ♗d3 2.♗f7 ♗e4 3.♗e8 ♗d5 4.♙a5 ♙h4 5.♙b4 ♗e6=; 1.♗d4 ♗f3=; 1.♗d6 ♗d3 2.♗c7 ♗c4 3.♗c8 ♗d5 4.♙g5 ♙a5 5.♙f4 ♗c6=.

Sin embargo gana una jugada paradójica:

1.♗e4! que produce una asombrosa posición de zugzwang mutuo. Las negras tienen que empeorar su posición con cualquier jugada: 1...♙c3 [1...♙g3 2.♗d5! ♗d3 3.♗c6 (amenazando ♙c7) 3...♙e1 4.♗b5! Otro nuevo

y curioso paso atrás. Se amenaza ♙a5 (4.♗b7? ♗c4 5.♗c8 ♗d5=) 4...♙g3 5.♗b6 (amenazando ♙g5) 5...♙f2+ 6.♗b7 ♙e1 7.♗c8] 2.♗f5 ♙e1 3.♗g5 ♙d2+ 4.♗g6 ♙e1 5.♗f7 ♗f3 6.♗e8 ♗e4 7.♙c7 ♙h4 8.♙d6+– 1-0

**14.38** Posición pedagógica, De la Villa 2008.

La variante propuesta es una comedia de errores, bastante plausibles. Para comprender el final hay que estudiar los dos últimos finales del capítulo de Torre y dos peones contra Torre y observar que la Defensa de Vancura (con la torre defensora de forma lateral) puede hacer tablas, pero la defensa lateral de la torre atacante gana muy fácil.

1...♙a2?? Las negras podían forzar la repetición de posiciones con 1...♙c1=.

2.♙a8?

Desaprovechando la ocasión de conseguir la defensa lateral con fácil victoria. 2.♙b3!+– 2...♗h7 3.a4??

Las blancas con 3.♙a4! se aseguran pasar la torre a la defensa lateral.

3...♗g7 4.h3 ♗h7??

Permitiendo de nuevo el paso de la torre blanca a la defensa lateral, lo cual podía impedirse con 4...♗g6 5.♙a5 ♗f6! y si 6.h4 ♙c2=, pasando a la defensa de Vancura.

5.h4??

5.♙a5! ♗h6 6.h4+– y la torre blanca pasa a la defensa lateral de forma inevitable.

5...♗h6?

Desaprovechando la ocasión de pasar a la defensa de Vancura con 5...♙b2=.

6.♗f1! ♗g7 7.h5??

Una vez más 7.♙a5! ♗f6 8.h5+–

7...♙h2 8.♙a5 ♙h4! y por fin la torre negra adopta la defensa de Vancura y es tablas.

**14.39** Fila, 1932.

1.♙h1! O bien otras jugadas de torre por las primeras filas de la columna h. 1...♗xf6 [1...♙e8 2.♙f1 ♙a8 3.♙e1 ♙e8 4.♗d7+–] 2.♙a1 Iniciando una maniobra conocida 2...♙e8 3.♗d6 ♙b8 [3...♙xe7 4.♙f1+–] 4.♙f1+ ♗g7 5.♗d7 ♙b7+ 6.♗d8 ♙b8+ 7.♗c7 ♙a8 8.♙a1!+–.

**14.40** Estudio de Riihima.

**Opción 1:** 1. ♖xb5? ♜e6 2. dxc5 Lleva a un final con la pareja de peones especiales. Sin embargo la presencia del peón de c5 cambia las cosas y obliga a las negras a un juego muy preciso:

A1) 2...e4 3. ♗f1 ♜e5 4. ♗g2 ♜f4 5. ♜e2 ♗e7 (5...♜g3 6. ♗xe4 fxe4 7. ♜e3=) 6. c6 ♗d8 En esta variante la posición es tablas por la posibilidad de entregar el alfil por los dos peones, al poder desviar el alfil en el momento oportuno con c7. 7. ♗h1 ♗b6 8. ♗g2 ♜g3 9. ♗xe4!=.

A2) 2...♜d5 3. ♗f1 ♜e4 (con idea de ♜f3 que ganaría) 4. ♗g2+ ♜f4 5. ♜e2 e4 6. c6 ♗b6 7. ♗h1=.

A3) 2...♗g5+! Esta jugada obliga al rey blanco a ocupar una casilla desfavorable, obstaculizando su alfil o muy lejos de los peones: 3. ♜e2 (3. ♜d1 e4 4. ♗f1 f4-+ y ahora las blancas no llegan a la posición defensiva correcta con el alfil en g2 y el rey en e2) 3...e4 4. c6 ♗d8 5. ♜e3 ♜e5 6. ♗f1 f4+ 7. ♜e2-+ y una vez más el alfil blanco no llega a tiempo.

**Opción 2:** 1. ♖xb5? ♜e6 2. dxe5 ♜xe5 Las negras ganan, porque avanzan su peón f hasta f2 y luego rompen la defensa en zona llevando su rey a g1. Ver serie segunda de dos peones parados en la misma diagonal.

**Opción 3:** 1. ♗xf5+! ♜c6 2. dxe5? Las blancas pierden porque no logran la posición defensiva contra estos dos peones: alfil en la diagonal f1-d3 y rey en b3. Por otro lado, la posición defensiva con el alfil en a2 cae en el zugzwang. 2...c4 3. ♜c2 ♜c5 4. ♗e4 ♗c7 5. e6 ♗d6 6. ♜b2 ♗e7 7. ♗b1 ♗f6+ 8. ♜c2 b4 9. ♗a2 ♜b5-+

**Opción 4:** 1. ♗xf5+! ♜c6 2. dxc5! Solo así. La presencia del peón de caballo facilita la defensa. Ver el final 47. 2...♜xc5 3. ♜d3 ♜b4 4. ♗e4 ♜a3 5. ♗f5 b4 6. ♗e4 b3 7. ♜d2 ♗a5+ 8. ♜e2 ♜a2 9. ♗d5! ♜a3 10. ♗e4! b2 11. ♗b1=.

Nota: El autor del estudio, y el libro "Finales de Piezas menores" de Rey Ardid dan como solución la opción 2.

caballo) y establecer el mecanismo conocido como "Gancho de cola" 48...♜d3! 49. ♜c6 (49. ♜c5 ♗a1 50. a6 ♗a5+!=) 49...♗c1+! 50. ♜b7 (50. ♜d7 ♗b1=) 50...♜c4 51. a6 ♜b5 ¡Gancho de cola! (ver **Final 32**) 52. a7 ♗a1! y las negras llegan justo a tiempo de parar la coronación de un peón negro con el mecanismo ya conocido.] 49. ♜c6 ♗xa5 50. b7 ♗a6+ 51. ♜c5 ♗a5+ (ver **Final 29**) 52. ♜c4 ♗a4+ 53. ♜c3 ♗a3+ 54. ♜b2 ♗d3 55. b8♗ Llegando al final de dama contra torre que es una victoria teórica, aunque difícil. [82...♜e6 83. ♜c6+-] 83. ♜c8+ 1-0

**14.41** Jiganchine–Sokourinski, CAN–ch (zt), 2002. 48...♗b5+?? Error decisivo. [Es sorprendente pero el rey negro puede llegar a contactar con el peón retrasado (que será el de

# 15. Apéndice

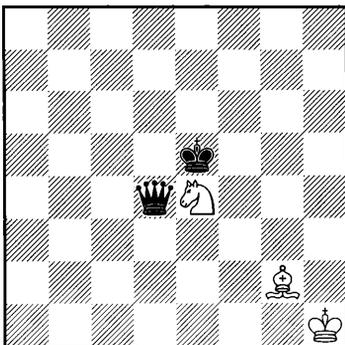
## 1. Fortalezas

Ya en la introducción, explicamos el concepto de fortaleza y en algunos capítulos hemos analizado situaciones que pueden denominarse así. Pero hay unas cuantas fortalezas más de interés teórico.

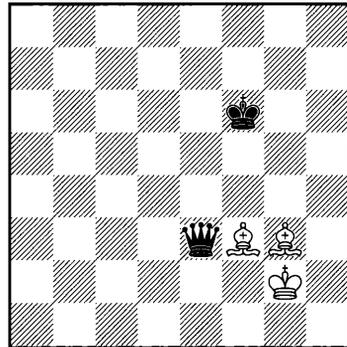
En los próximos diagramas, presentamos posiciones que no necesitan mucho análisis, pero que conviene conocer. En algún caso, es la única manera de conseguir tablas con ciertas relaciones de material; en otros, son situaciones relativamente normales, que se pueden buscar como última tabla de salvación.

Basta con observarlos y comprender su lógica. Naturalmente si no está convencido del enunciado, es bueno comprobarlos. Caso de encontrarse en algún final con esa desventaja material, puede dirigirse a estas posiciones con confianza, y encontrará la forma de defenderse sobre el tablero.

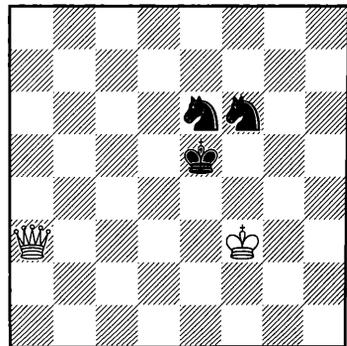
### Dama contra 2 piezas menores



**F1. Karstedt, 1903**  
Tablas. Sólo en el rincón.



**F2. Lolli, 1763**  
Tablas. Sólo en el rincón.



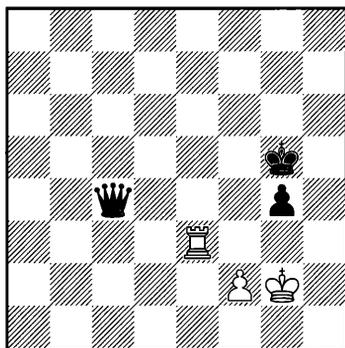
**F3. Tablas**  
La misma configuración de las piezas negras hace tablas por todo el tablero. Incluso con los dos caballos pegados a la banda suele ser tablas.

### Dama contra torre (con peones)

La torre, cerca del rincón puede lograr fortalezas contra la dama, incluso si va acom-

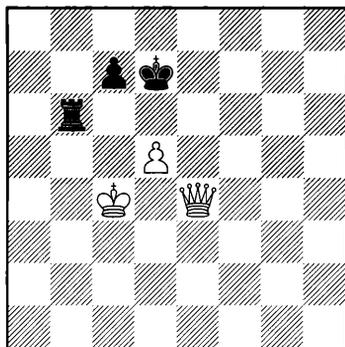
pañada de algún peón.

Los siguientes diagramas reflejan los casos más conocidos con un peón, pero también puede haber fortalezas con más peones por bando.



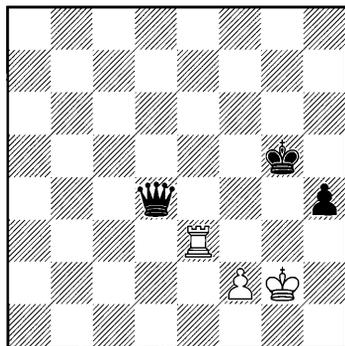
#### F4. Tablas

Pero no funciona con el rey blanco en e2.



#### F5. Salvioli, 1896

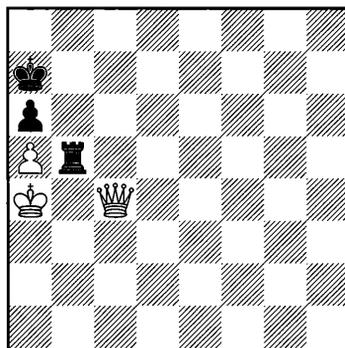
Tablas. Pero no con el rey negro en b7.



#### F6. Tablas

Una de las fortalezas más inesperadas.

Exige una defensa algo cuidadosa, comparada con otras.



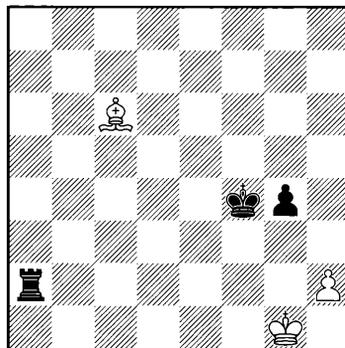
#### F7. Grigoriev, 1917

Tablas. Pero no funciona con el rey blanco fuera de la columna de torre.

#### Torre contra alfil

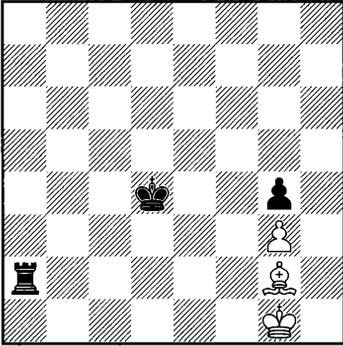
El alfil cerca del rincón, puede resistir exitosamente contra una torre.

Merece la pena observar otra circunstancia: casi siempre el alfil debe estar en casillas de color contrario a sus peones. Si está defendiéndolos, el rey contrario se cuela por las casillas del otro color y siempre gana.



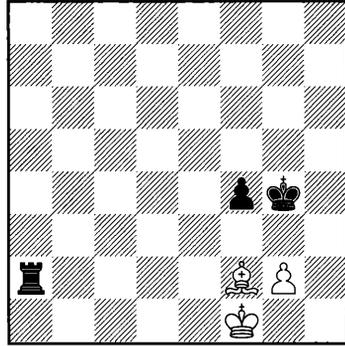
#### F8. Tablas

El alfil debe vigilar f3, pero sin colocarse en g2 ni h1.



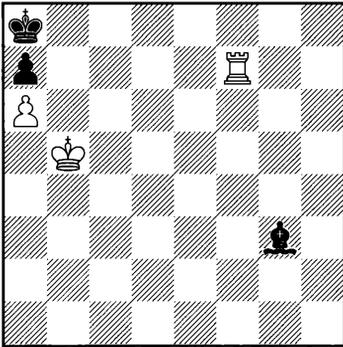
**F9. Tablas**

El alfil debe vigilar f3 y el rey f2.



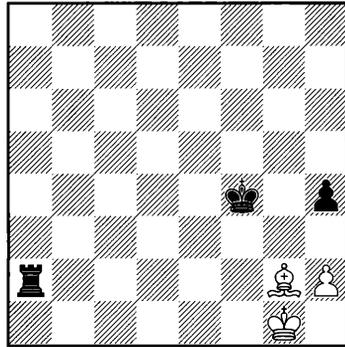
**F12. Tablas**

El alfil vigila g3 y el rey espera, incluso contra f3.



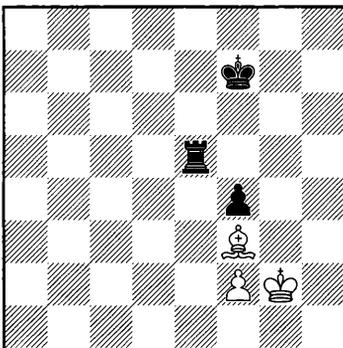
**F10. Tablas**

Debido al ahogado.



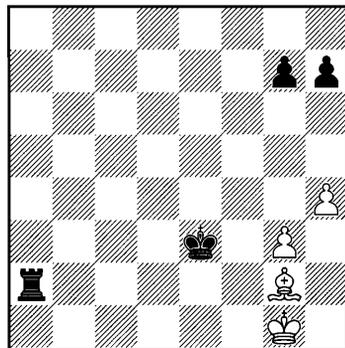
**F13. Fortaleza falsa**

Las negras pueden forzar el avance de uno de los peones a h3 y ganan.



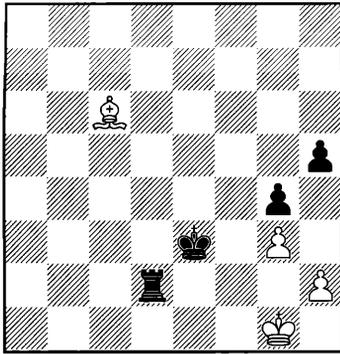
**F11. Tablas**

El alfil debe vigilar g4.

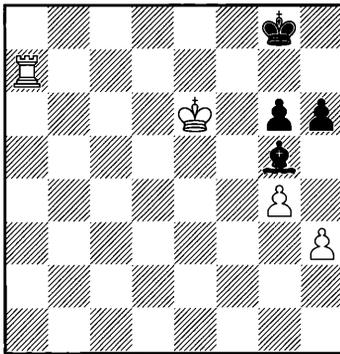


**F14. Tablas**

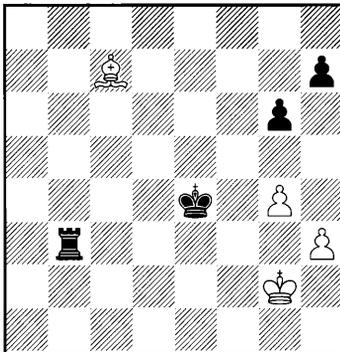
El alfil se mantiene vigilando f3. Pero falla con el peón blanco en h2.

**F15. Tablas**

El alfil se mantiene vigilando f3. Pero falla con el peón negro en g5.

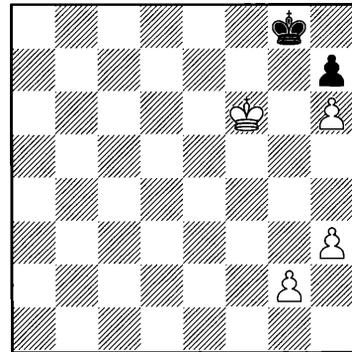
**F16. Tablas**

El alfil debe evitar tanto h4 como ♔f6.

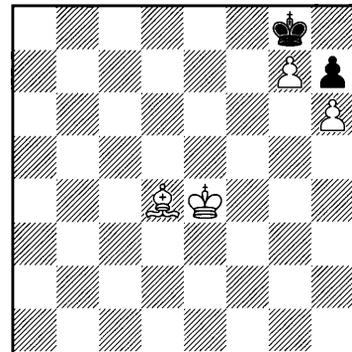
**F17. Averbach, 1962**

Tablas. Pero no con el rey defensor en la primera fila.

### El peón en 2T hace maravillas

**F18. Tablas**

Ya vimos en la introducción varias fortalezas basadas en la fuerza defensiva del peón en 2T. Se podrían añadir más peones en la columna h.

**F19. Tablas**

Tablas a pesar de la aplastante superioridad de un alfil y un peón en séptima.

Se pueden añadir peones negros en la diagonal h7-b1 y blancos en la h6-c1.

## 2. Resultado correcto con algunas relaciones de material

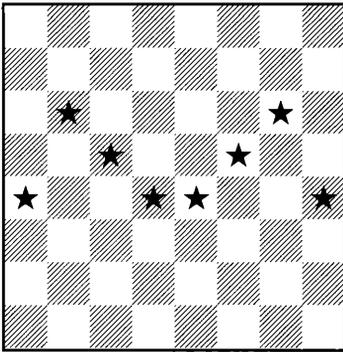
A continuación, damos una lista de los resultados correctos con ciertas relaciones de material, no muy frecuentes, pero que se pueden producir. Creo que no hay necesidad

de estudiar profundamente estos finales, pero si es útil saber qué ocurre, si se llega a ellos alguna vez.

Una lista mucho más completa se puede encontrar en el libro "Fundamental Chess Endings" de Lamprecht y Müller, que se puede considerar una enciclopedia moderna de los finales y del cual he extraído algunas de las evaluaciones de esta lista.

**Dos caballos contra el rey solo.** Es tablas.

**Dos caballos contra el rey y un peón.** Es el único final del cual vamos a presentar un diagrama.



**Línea de Troitsky**

Los caballos pueden ganar, gracias a que el peón evita los temas de ahogado. Para ello, considerando que las blancas tengan los dos caballos, deben bloquear el peón al menos en la línea del diagrama (o por detrás). No creo que sea fácil recordarla, pero sí es útil observarla y tener una idea.

**Dama contra torre.** Se gana, pero en la práctica no es fácil.

**Dama contra alfil y caballo.** Se gana si no se logra la posición F1.

**Dama contra dos alfiles.** Se gana si no se logra la posición F2.

**Dama contra dos caballos.** Hay más posiciones de tablas que con las otras parejas de piezas menores. Ver F3.

**Dama y alfil contra dama.** Generalmente tablas.

**Dama y caballo contra dama.** Generalmente tablas.

**Torre y alfil contra torre.** Generalmente tablas.

**Torre y caballo contra torre.** Generalmente tablas.

**Dos alfiles contra caballo.** Se gana. Este final cambió de evaluación en 1983 gracias a los análisis realizados por ordenador.

Otros títulos:

*LAS 2 CARAS DEL ENTRENAMIENTO*

Alejo de Dovitiis  
Fernando Peralta

*DESCUBRIENDO LOS CONCEPTOS*

*EN AJEDREZ*  
Johan Hellsten

*APRENDA DE LAS LEYENDAS*

Mihail Marin

*LOS 100 FINALES*

*QUE HAY QUE SABER*  
Jesús de la Villa

*MI PRIMER LIBRO DE TÁCTICA*

Jordi de la Riva

*MENTIRAS ARRIESGADAS*

*EN AJEDREZ*  
Lluís Comas

*USTED JUEGA*

Zenón Franco

*DESMONTANDO LA SICILIANA*

Jesús de la Villa

Próximamente:

*LA DEFENSA FRANCESA*

*ESTRATEGIA Y ARMAS SORPRESA*

*PARA JUGADORES INQUIETOS*

Viktor Moskalenko