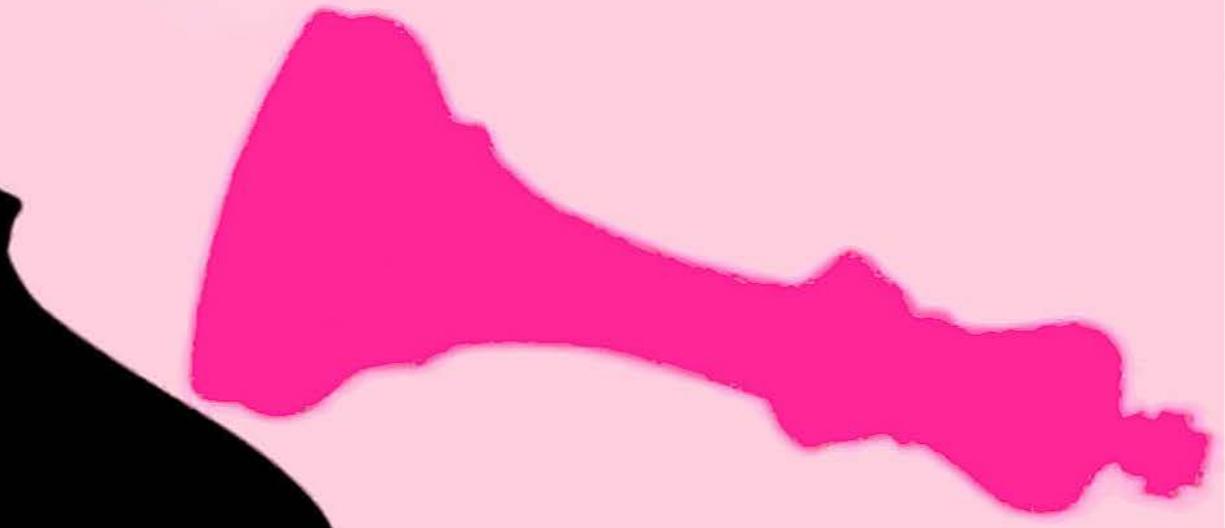




FINALES PRACTICOS

Paul Keres

4.^a edición



**Club
de Ajedrez**

El motivo de este libro de finales en formato electrónico, es la necesidad de proporcionar en este formato una manera comprensible de esta fase de la partida de ajedrez.

La solución pues, era fácil, aunque costosa pasar el magnífico libro de Paul Keres titulado *Finales prácticos*. Sirva de homenaje póstumo.

He intentado al máximo respetar la literalidad del libro y por supuesto con toda la letra, que es precisamente lo que lo hace un gran libro.

Recomiendo cargar en el orden de la base datos tanto partidas como texto, pues de esta manera se respeta el orden del libro, de todas formas existen índices interactivos para facilitar el seguimiento de los capítulos, a su vez cada capítulo tiene su índice y lo mismo ocurre con los subcapítulos.

Se ha cambiado la notación descriptiva por la algebraica, aunque algún residuo de notación descriptiva puede haber quedado, pero sin importancia



ÍNDICE

Prefacio	3
Introducción	4
1. Finales elementales	5
2. Finales de peones	15
3. Finales de damas	72
4. Finales de torre	117
5. Finales de alfil	235
6. Finales de caballo	305



PREFACIO

En la literatura de ajedrez de todo el mundo se han escrito innumerables libros sobre teoría de aperturas, medio juego, torneos de ajedrez y selecciones de partidas. Dentro de esta vasta producción, no obstante, hay comparativamente pocos libros sobre finales, a pesar de que esta es una de las más importantes fases de la partida de ajedrez.

Difícilmente puede exagerarse la importancia de jugar bien los finales, y todo el tiempo que se dedique a su estudio será ampliamente compensado. El propósito de este libro es brindar al lector una ayuda práctica en la técnica del final de partida.

Muchos ajedrecistas son contrarios a estudiar finales, en la creencia de que éstos son aburridos. Hasta cierto punto es así, pues la mayoría de los finales teóricos son relativamente secos en contenido, requieren un cálculo preciso y ofrecen pocas posibilidades para el libre vuelo de la imaginación. No obstante, esta fase de la partida tiene un enorme interés, y todo jugador debe esforzarse en mejorar su juego adquiriendo la técnica necesaria.

Con el fin de remarcar los principios básicos, he decidido recortar el número de ejemplos pero examinarlos en mayor detalle del que se acostumbra. De esta forma confío en hacer un poco más digestiva la teoría de los finales, y ello me ha conducido necesariamente a prescindir de muchos análisis puramente teóricos, restringiéndome al material que pudiera ser de mayor provecho para el jugador práctico.

Al ofrecer el presente volumen al público espero no solamente estimular el interés hacia este aspecto del juego, sino también elevar el nivel técnico en finales entre los ajedrecistas de toda procedencia.

Paul Keres



INTRODUCCIÓN

Una partida normal de ajedrez consta generalmente de tres fases: apertura, medio juego y final. En la apertura el jugador intenta desarrollar sus fuerzas del modo más efectivo y crear posibilidades favorables para el medio juego. El medio juego es la fase de la partida más rica en contenido, y aparentemente la más difícil. En ella el jugador trata de obtener una superioridad decisiva o al menos un final ventajoso. Y por último, el final es la etapa en que deben transformarse en victoria las ventajas que se hayan adquirido durante la apertura o el medio juego.

En consecuencia, es claro que el final constituye uno de los estadios más críticos de la partida. Un jugador puede a veces, en la apertura o el medio juego, permitirse el lujo de realizar una jugada inexacta o incluso un error definido, sin quedar necesariamente en posición perdedora. Ello se explica por el hecho de que en estas complicadas partes del juego hay muchas dificultades de tipo práctico para detectar y explotar los errores del adversario. En el final, por el contrario, cualquier error puede ser decisivo, y raramente las oportunidades desaprovechadas se presentan por segunda vez.

El perfeccionamiento de su técnica en el final es vital para todo ajedrecista. La mejor prueba de ello es que los más destacados jugadores del mundo ponen especial atención en esta faceta de su juego, pudiendo encontrarse numerosos ejemplos modernos de finales virtuosamente conducidos.

Debemos admitir que, desde un punto de vista estrictamente técnico, los finales resultan mucho menos interesantes de estudiar que, por ejemplo, la teoría de aperturas o la estrategia del medio juego. Sin embargo, este estudio es esencial, y al menos presenta la ventaja de que la mayoría de los finales prácticos desembocan en análisis exactos de posiciones vencedoras o de tablas.

En las páginas que siguen intentaremos dotar al lector con los principios más importantes para la correcta conducción de diversos finales prácticos. Todos sabemos que, para tratar de forma completa la teoría de finales en su estado de desarrollo actual, se llenarían pesados tomos cuyo solo pensamiento es capaz de disuadir a cualquiera. El ánimo de este trabajo es, por consiguiente, aligerar un tanto la carga, seleccionando del vasto material disponible aquellos finales que presentan un mayor valor práctico. Por ejemplo, examinaremos todas las posiciones básicas del final, presentando un indispensable ABC para el uso del ajedrecista. Tal iniciación no debe menospreciarse, pues incluso en grandes jugadores se ha conocido su debilidad en esta fase del juego.



I. FINALES ELEMENTALES

En esta sección examinaremos posiciones que en realidad pertenecen al ABC de cada ajedrecista y apenas precisan de una más amplia dilucidación. Sin embargo, a fin de no privar a la obra de la deseada integridad, las mencionaremos brevemente aquí, comenzando por una exposición de las fuerzas necesarias para dar mate a un rey solo.

1.1 Rey y Dama contra Rey (Finales prácticos)

1.2 Rey y Torre contra Rey (Finales prácticos)

1.3 Rey y dos Alfiles contra Rey (Finales prácticos)

1.4 Rey y dos Caballos contra Rey (Finales prácticos)

1.5 Rey, Alfil y Caballo contra Rey (Finales prácticos)

1.6 Rey y Peón contra Rey (Finales prácticos)

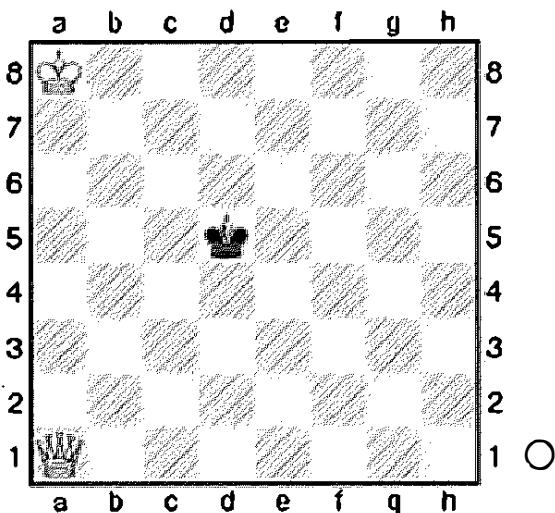


1.1 Rey y Dama contra Rey

Esto gana siempre. El único peligro en estos casos es el de un posible ahogo.

Diagrama 1

Finales prácticos
(P. Keres)



A partir del diagrama 1, un método posible para ganar es el siguiente:

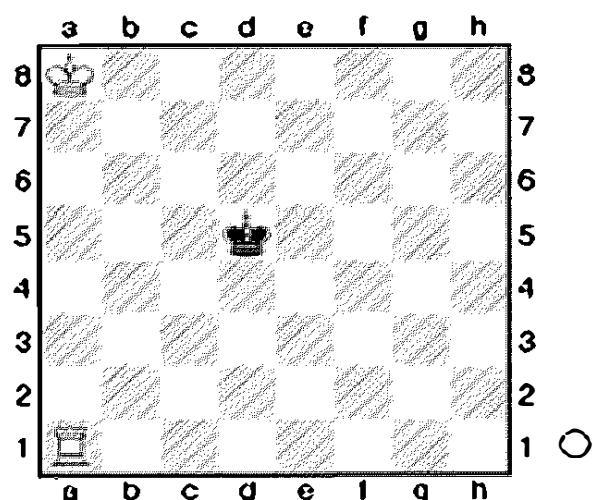
1.Dc3 Re4 2.Rb7 Rd5
como es lógico el rey negro desea permanecer en el centro el mayor tiempo que pueda 3.Rc7 Re4 4.Rd6
Rf4 5.Dd3 Rg5 6.Re5 Rg4 7.De3
Rh5 8.Rf5 Rh4 9.Dd3 Rh5 10.Dh3#
Este camino tal vez no sea el más corto, siendo probablemente más rápido 1. Kb7, pero el método dado muestra la facilidad con que puede darse mate en tales posiciones.

1.2 Rey y Torre contra Rey

Esto gana también en todos los casos. Como en el ejemplo anterior, antes de dar mate hay que conducir al rey enemigo hasta el borde del tablero, si bien el trabajo aquí es ligeramente más difícil. Mientras que la dama puede llevar al rey hasta la banda sin ayuda de su propio rey, es esencial a la torre y rey coordinar sus acciones para conseguir este propósito.

Diagrama 2
Finales prácticos
(P. Keres)

En el diagrama 2, la tarea del blanco no es especialmente difícil. Para forzar al rey negro a dirigirse hacia el borde del tablero lo más simple es cortarle el paso con la torre a lo largo de una columna o fila, comenzando con 1.Ea4 o 1.Ee1. No obstante, dado que sin la ayuda del rey blanco no podría progresar más, el método más claro resulta 1.Rb7 Re4 2.Rc6 Rd4 3.Te1 para obligar al enemigo a dirigirse hacia la columna a Rc4 4.Te4+ Rd3 5.Rd5 ahora el rey negro queda privado del acceso a la columna R y a la 4a fila Rc3 6.Td4 Rc2 7.Rc4 Rb2



8.Td2+ Rc1 el rey tiene, ya que retroceder a la primera fila

[8...Ra3 9.Tc2 Ra4 10.Ta2#]

9.Rc3 Rb1 10.Rb3 Rc1 11.Td3 Rb1

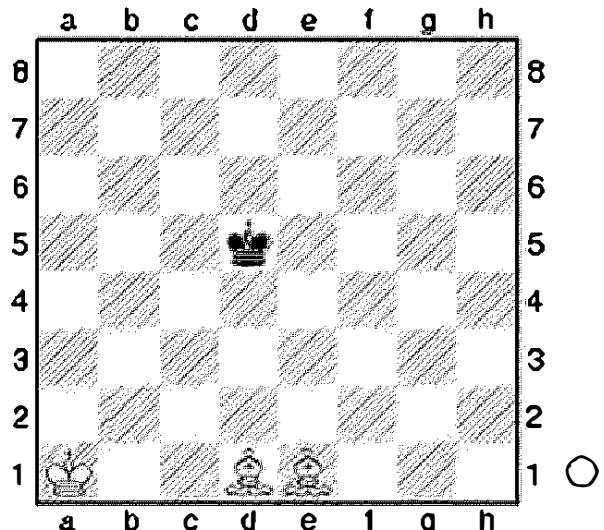
12.Td1# Nótese especialmente el uso de jugadas de espera efectuadas por la torre

1.3 Rey y dos Alfiles contra Rey

Es claro que rey y un alfil no pueden dar mate a un rey solo, pero dos alfiles fuerzan fácilmente la victoria, como se mostrará a partir del diagrama 3.

Diagrama 3
Finales prácticos
[P. Keres]

El procedimiento para ganar es el mismo que en los ejemplos previos. El rey negro es conducido gradualmente hacia el borde del tablero bajo la acción coordinada de los alfiles que han de controlar sus casillas de escape. La siguiente línea de juego es fácilmente comprensible: 1.Rb2 Re4 2.Rc3 Rd5 3.Af3+ Re5 4.Ag3+ Re6 5.Rd4 ahora el rey negro está completamente cortado por los alfiles y puede ser llevado con facilidad hacia el rincón Rf5 6.Rd5 Rf6 7.Ag4 Rg5 8.Ad7 Rf6 9.Ah4+ Rg6 los movimientos del rey negro son bastante restringidos pero todavía es



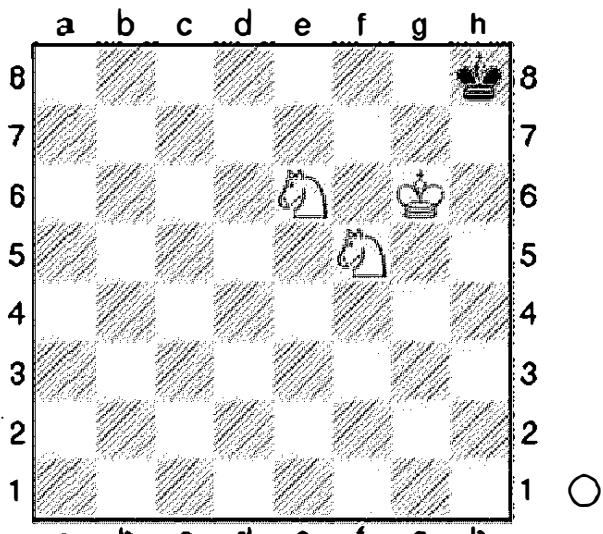
preciso llevarle hasta el rincón 10.Re5 Rf7 11.Rf5 Rg7 12.Ae8 Rf8 13.Ag6 Rg7 14.Ae7 Rg8 15.Rf6 Rh8 16.Af5 Rg8 17.Rg6 Rh8 18.Ad6 Rg8 19.Ae6+ Rh8 20.Ae5# Sin duda puede haber camino más rápidos, pero el método ganador es en todos los casos el mismo.

1.4 Rey y dos Caballos contra Rey

Mientras el rey y un solo caballo es evidente que no pueden dar mate al rey enemigo, no resulta tan obvio que no exista forma alguna de forzar la victoria con dos caballos. Hay en este caso una posición teórica de mate, pero tal posición no es posible de alcanzar si la defensa es correcta. Esto se evidencia en el diagrama 4, donde aun hallándose el rey en la esquina, las blancas no pueden reforzar su posición.

Diagrama 4
Finales prácticos
[P. Keres]

El intento de restringir los movimientos del rey mediante 1.Ke7 o 1.Kh6 conduce al ahogo. Las blancas pueden intentar 1.Cf8 Rg8 2.Cd7 Rh8 3.Cd6 Rg8 4.Cf6+ pero el negro juega simplemente Rf8 y el blanco tendrá que comenzar todo de nuevo. A pesar de los persistentes intentos blancos, no existe una manera forzada de dar mate al rey negro con sólo dos caballos.



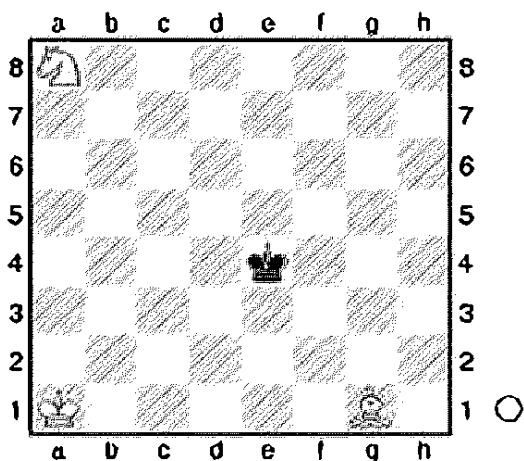
1.5 Rey, Alfil y Caballo contra Rey

El blanco puede en verdad forzar el mate en este final, y merece la pena adquirir la técnica necesaria para ello. Una vez más el rey negro debe ser llevado a una de las esquinas del tablero, y las posiciones de mate son posibles en cualquiera de las cuatro esquinas. Sin embargo, sólo se puede forzar el mate en las dos esquinas del mismo color que los cuadros controlados por el alfil. En las dos restantes, el mate sólo es posible si la defensa comete un error, como sucedía en el caso de los dos caballos.

Esto significa que la labor del bando fuerte es bastante delicada. En primer lugar el rey contrario debe conducirse hasta el borde del tablero, después hacia una esquina, y finalmente hacia la otra esquina si el color de aquélla no es el adecuado para el alfil. Y mientras que con la dama, torre o dos alfiles era fácil a cotar al rey a lo largo de columnas, filas o diagonales, con caballo y alfil tal control es más difícil. Las dos piezas requieren constantemente el soporte de su propio rey, de modo que el caballo y rey puedan guardar las casillas que escapan al control del alfil. Veamos cómo se realiza este trabajo examinando el desarrollo del juego a partir del diagrama 5.

Diagrama 5
Finales prácticos
[P. Keres]

El blanco desde luego debe acercar primero su rey, mientras el rey negro intenta permanecer en el centro el mayor tiempo posible. Tan pronto como es expulsado de esta zona, se dirige hacia el 'rincón equivocado', a8 o h1, donde con una correcta defensa no puede ser aniquilado. El juego puede continuar como sigue: 1.Rb2 Rd3 2.Cc7 Rc4 para contener el avance del rey enemigo 3.Ce6 Rd5 4.Cd4 Rc4 5.Rc2 Rb4



[no sería mejor 5...Rd5 6.Rd3]
6.Rd3 Rc5 7.Ah2 como puede verse, las piezas blancas apoyadas por su rey han restado muchas casillas al rey negro **Rd5 8.Cb3 Rc6** el rey debe retroceder y por lo tanto se dirige a a8 [mientras que 8...Re6 9.Re4 le llevaría hacia h8]
9.Rc4 Rb6 mejor que [9...Rd7 10.Rd5]
10.Cc5 Rc6 11.Ca4 alcanzando una posición similar a la que se produjo tras la 8a jugada del blanco, y mostrando un método típico de rechazar al rey enemigo con alfil y caballo **Rb7**
12.Rb5 Rc8 [12...Ra7 13.Rc6 se llega a una posición que ocurre después en la variante principal]
13.Rc6 Rd8 14.Rd6 Rc8 [si el negro intentara escapar con 14...Re8 sería conducido hacia h8 tras 15.Re6 Rf8 (15...Rd8 16.Cb6 sin poder escabullirse hacia h1) 16.Ae5]
15.Cb6+ Rb7 16.Rc5 Ra6 17.Rc6 Ra5 18.Ad6 Ra6 19.Ab8 impidiendo la retirada del rey a a8 y comenzando la maniobra que le llevará hacia a1 **Ra5 20.Cd5! Ra4**

[la labor del blanco es más simple tras 20...Ra6 21.Cb4+ Ra5 22.Rc5 Ra4 23.Rc4 Ra5 24.Ac7+]

21.Rc5 Rb3 22.Cb4! un movimiento de caballo muy importante y una forma típica de llevar a un rey de un rincón al otro **Rc3 23.Af4** y podemos ver cómo la espléndida posición del caballo frena la huída del rey negro **Rb3 24.Ae5 Ra4 25.Rc4 Ra5 26.Ac7+ Ra4 27.Cd3 Ra3 28.Ab6** una jugada de espera; el rey negro está ahora obligado a ir hacia a1 **Ra4 29.Cb2+ Ra3 30.Rc3 Ra2 31.Rc2 Ra3 32.Ac5+ Ra2 33.Cd3 Ra1**
¡al fin! El rey negro recibe ahora mate en tres jugadas **34.Ab4 Ra2 35.Cc1+ Ra1 36.Ac3#** El lector podrá ahora

percibirse de que este final no es de ninguna manera fácil. Conviene tomar nota de posiciones-tipo tales como las surgidas después de los movimientos 8, 19 y 22 de las blancas, y el principiante hará bien en intentar conducir al rey negro hacia el rincón a partir de varias posiciones sobre el tablero, para acostumbrarse al modo de conseguir que las tres piezas blancas cooperen entre ellas. No debe olvidarse que hay, que dar mate dentro de las 50 jugadas, o de lo contrario el otro jugador podría reclamar tablas. Ello nos exige estar completamente compenetrados con el método ganador, pues así no perderemos tiempos valiosos al rechazar al rey enemigo.

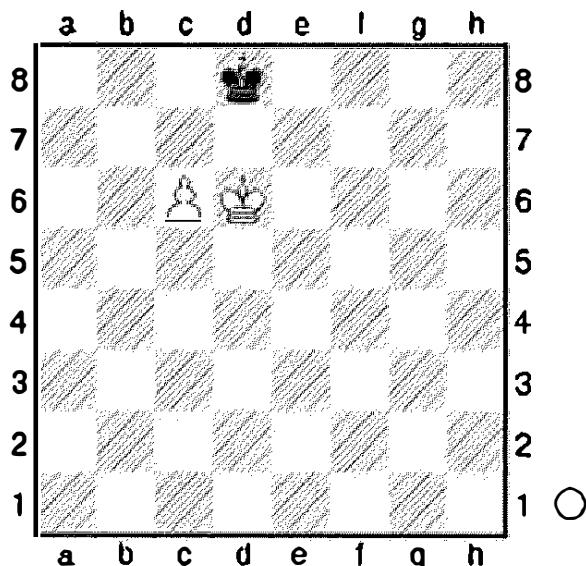
1.6 Rey y Peón contra Rey

Podríamos examinar este final en la sección de finales de peones, pero dado que estamos tratando aquí con los ejemplos más sencillos, parece mejor incluirlo en esta sección de finales elementales. En este tipo de final es difícil dar principios generales, pues todo depende de la situación de las piezas. Huelga decir que la victoria es sólo posible si el peón puede promocionarse, de modo que nuestra tarea es establecer cuándo este objetivo puede o no puede alcanzarse.

Desde luego, el blanco gana con facilidad cuando el rey enemigo está demasiado lejos para impedir la coronación del peón. Es del mismo modo evidente que la partida es tablas cuando el rey blanco no puede impedir la captura de su peón. Pero las posiciones que fundamentalmente nos interesan son aquéllas en que el rey negro está situado en alguna casilla delante del peón. Comencemos por examinar la situación básica dada en el diagrama 6, con el peón en la 6a fila y el rey negro en su primera fila delante del peón.

Diagrama 6a Finales prácticos [P. Keres]

En el diagrama 6a vemos una posición típica en este final, siempre alcanzable aunque el peón se halle



originariamente más atrasado, pues su avance a la 6a fila no se puede impedir. Aquí la victoria depende de quién tenga el turno de juego. Si juegan las blancas son tablas, pues con 1.c7+

[y no hay ninguna manera de ceder el turno obteniendo la misma posición. Por ejemplo, después de 1.Rd5 Rc7 2.Rc5 Rc8! 3.Rd6 (3.Rb6 Rb8) 3...Rd8 conducen a la situación de la partida]

1...Rc8 2.Rc6 el negro queda ahogado.

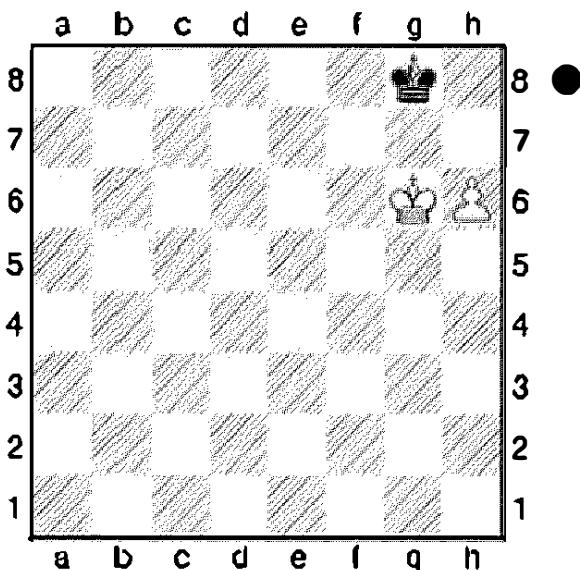
La defensa negra es fácil: conservar el rey el mayor tiempo posible en las casillas c7 y c8, hasta que el rey blanco ocupe la 6a horizontal, momento en que las negras deben de inmediato situar su rey directamente enfrente del rey blanco.

En conexión con este final, quisiéramos recalcar un punto en extremo importante que se refiere a la posición de los dos reyes. En todos los finales de peones, cuando los reyes quedan enfrentados uno al otro como en el anterior ejemplo (es decir, estando en la misma columna o fila con un cuadro en medio de los dos) se dice

que están en 'oposición', o más específicamente en 'oposición inmediata', a diferencia de la 'oposición distante', que seda cuando los reyes están separados por 3 6 5 casillas. La oposición diagonal se produce cuando hay 1, 3 6 5 casillas entre ambos reyes, situados en diagonal.

Se dice que un jugador tiene la oposición cuando ha conseguido una de las posiciones arriba descritas y corresponde jugar a su oponente. En tales casos el último ha perdido la oposición. Podemos ahora definir la mitad izquierda del diagrama 6 de esta manera: el resultado depende aquí de quién tenga la oposición. Si la tiene el blanco, gana; si la tiene el negro, tablas.

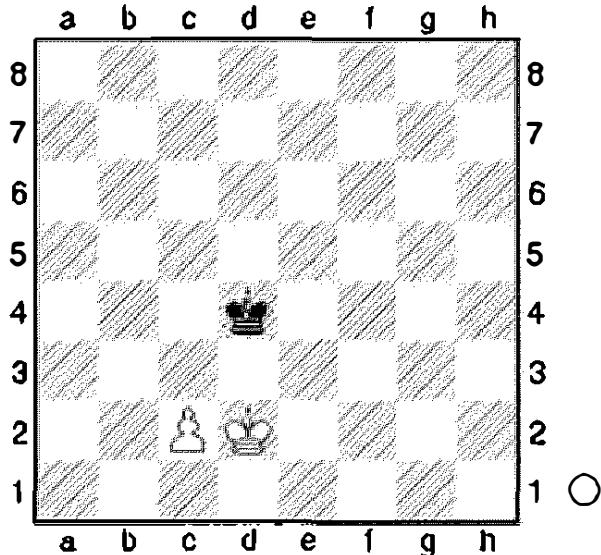
Diagrama 6b
Finales prácticos
[P. Keres]



Esta regla se aplica a todas las posiciones similares, excepto aquéllas en que está implicado un PT. Por ejemplo, en el diagrama 6b, las blancas no pueden ganar aunque

tengan la oposición, pues 1...Rh8 2.h7 produce el ahogo

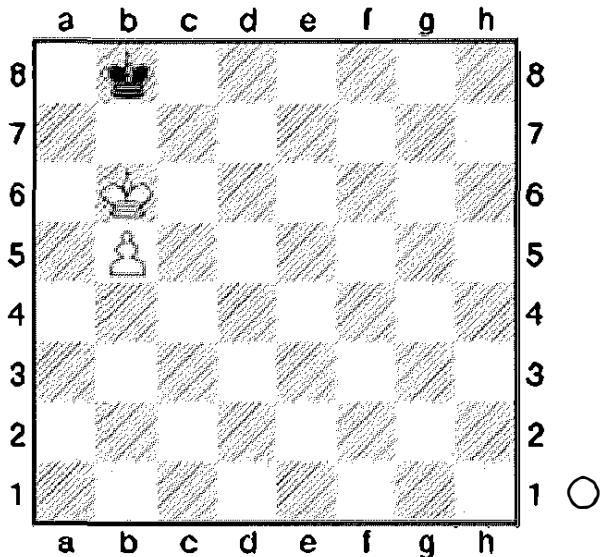
Diagrama 7a
Finales prácticos
[P. Keres]



Si el peón no está en la 6a fila sino más atrás, las posibilidades de tablas aumentan significativamente.

Consideremos el diagrama 7a. Esta y las posiciones similares son tablas, sin importar quién mueva primero. Las negras se defienden según los principios que hemos dado, de esta forma: 1.c3+ Rc4 2.Rc2 Rc5 3.Rd3 Rd5 4.c4+ Rc5 5.Rc3 Rc6 6.Rd4 Rd6 7.c5+ Rc6 8.Rc4 Rc7 9.Rb5 Rb7 10.c6+ Rc7 11.Rc5 Rc8! 12.Rd6 Rd8! y hemos alcanzado la conocida posición de tablas en que el negro tiene la oposición.

Diagrama 7b
Finales prácticos
[P. Keres]



Ahora podría pensarse que hemos terminado ya con los finales de rey y peón, pero tal suposición está lejos de ser cierta, ¿Qué ocurre, por ejemplo, cuando el rey blanco ocupa alguna casilla delante de su peón? En este caso tampoco hay reglas generales, pero las posibilidades de victoria son mucho mayores, especialmente si el peón es avanzado, como en el diagrama 7b.

El rey blanco consiguió alcanzar la importante casilla delante de su peón y este hecho asegura la victoria en todos los casos, independientemente de quién juegue y aunque el peón estuviera más atrás. Jugando el negro, se gana fácil tras 1...--

[Incluso jugando el blanco, no tiene muchos problemas, pues con 1.Ra6 Ra8 2.b6 consigue la oposición y por lo tanto gana como ya se ha visto. Todas las posiciones similares son ganadoras, excepto las que conciernen al PT.]

[Conviene no obstante señalar un

pequeño detalle en relación con el PC. Volviendo a la parte superior del diagrama 7b, si mueven las blancas, podría parecer a simple vista que también ganan con 1.Rc6 pues

A) 1...Ra7! Si ahora las blancas juegan sin cuidado 2.b6+? (Por eso las blancas deben olvidarse de su orgullo y jugar 2.Rc7 Ra8 3.Rb6! Rb8 4.Ra6! volviendo al plan ganador) las negras replican 2...Ra8! y tablas, pues tanto 3.Rc7 (como 3.b7+ Rb8 4.Rb6 produce el ahogo);

B) 1...Rc8 2.b6 está perdido para el negro. Sin embargo la jugada correcta es 1 ♜a6!, aunque se puede obtener de nuevo la posición inicial incluso después de 1 ♜c6]

1...Ra8

[1...Rc8 2.Ra7 seguido del avance del peón]

2.Rc7

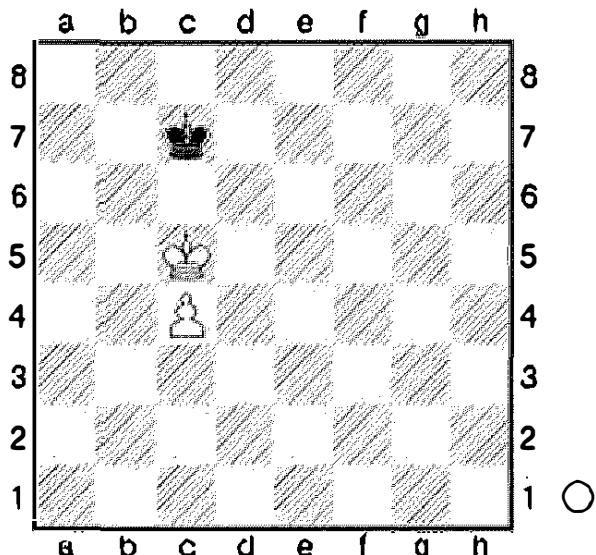
Diagrama 8a Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Si el rey blanco está delante de su peón pero no tan avanzado, llegamos al diagrama 8a. En esta posición el resultado depende de a quién corresponda mover. Si las blancas tienen la oposición, ganan tras 1.--

[Sin embargo, si juegan ellas primero, son tablas tras 1.Rd5 Rd7 2.c5 Rc7 3.c6 Rc8 4.Rd6 Rd8 con la bien conocida posición de tablas]

1...Rb7 2.Rd6 Rc8
[2...Rb8 3.Rd7]



3.c5 Rd8 4.c6 Rc8 5.c7 etc

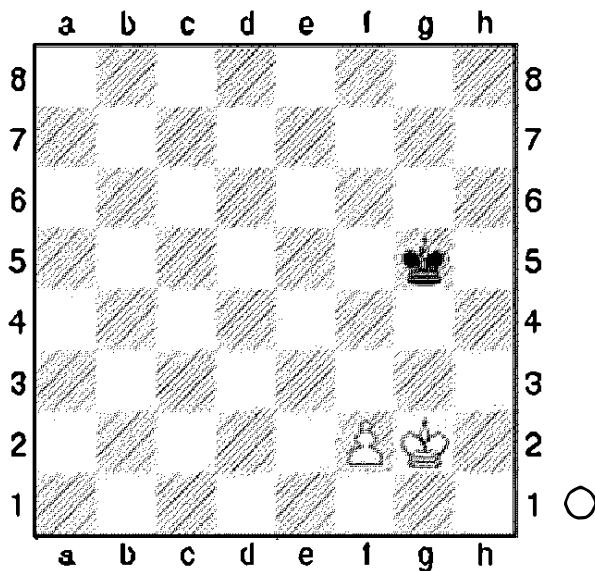
A partir de este ejemplo, resulta claro que las blancas ganan fácilmente si su peón está más atrás, pues en este caso siempre pueden ganar la oposición moviendo el peón. Por lo tanto una regla útil para este tipo de finales será la siguiente: el rey blanco debe avanzar todo lo posible por delante de su peón (naturalmente, sin perder éste) y sólo entonces se moverá el peón.

Diagrama 8b Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

El diagrama 8b ilustra la aplicación de esta regla. Si el negro tiene el turno, entabla fácilmente con 1.-

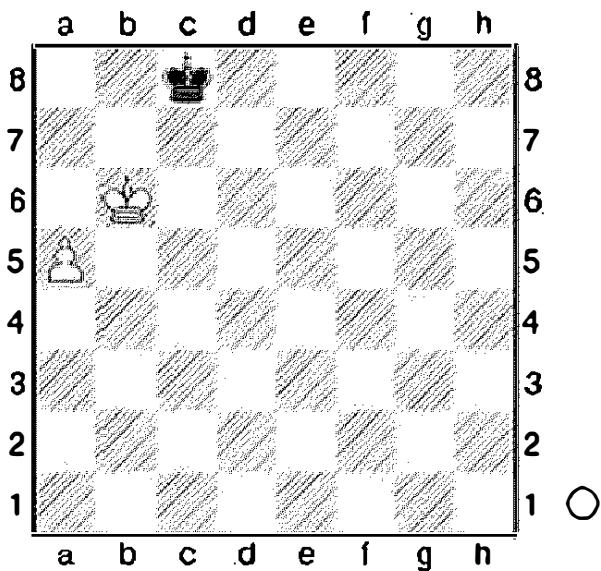
[pero si juega el blanco gana de la instructiva forma que sigue: 1.Rg3! ganando la oposición Rf5 2.Rf3! manteniendo la oposición; (notar que 2.f4? Rf6 de nuevo haría tablas) 2...Re5 3.Rg4 Rf6 4.Rf4!]



una vez más las blancas se apoderan de la oposición y aplican nuestra regla de avanzar su rey sin mover el peón; (un error sería 4.f3? Rg6 5.Rf4 Rf6! tablas) 4...Re6 5.Rg5! Rf7 6.Rf5 (es posible 6.f3 ; pero no 6.f4? Rg7! con tablas) 6...Re7 7.Rg6 Re8 8.f4 únicamente ahora, con el rey blanco en la 6a fila, se avanza el peón (8.Rg7 sería menos recomendable, pues Re7 9.f4 Re6 hubiera forzado 10.Rg6) 8...Re7 9.f5 Rf8 10.Rf6! es vital ganar de nuevo la oposición (pues 10.f6? Rg8 sólo consigue tablas) 10...Re8 11.Rg7 Re7 12.f6+ y el peón corona.]
 [a diferencia de 1.Rf3? Rf5!
 en que las negras tienen la oposición
 y hacen tablas]
 1...Rg4
 [o 1...Rf4]

Diagrama 9a
Finales prácticos
[P. Keres]

Como conclusión nos gustaría mencionar dos casos excepcionales

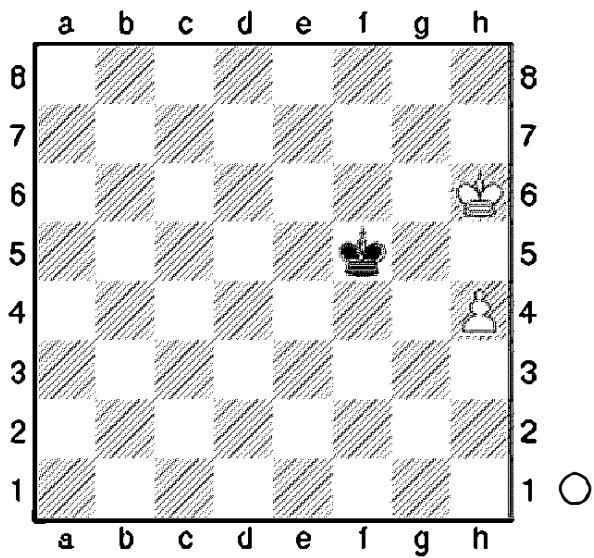


relacionados con el PT. La defensa tiene mejores perspectivas en este tipo de final, haciendo tablas en posiciones que serían sin esperanzas eón cualquier otro peón. Por ejemplo, en el diagrama 9a, aunque juegue el blanco no puede ganar. 1.Ra7 Rc7 2.a6 Rc8 3.Ra8
 [3.Rb6 Rb8]
 3...Rc7 4.a7 Rc8 es ahora el blanco quien queda ahogado. Como regla se puede afirmar que las negras hacen tablas si su rey puede alcanzar la casilla crítica c8 (o f8 en el ala opuesta). Una excepción obvia a esta regla se produce cuando el rey ocupa ya c6 o b6, y se puede jugar a7.

Diagrama 9b
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

El diagrama 8b nos enseña otras tablas para el negro en una situación que sería perdedora contra cualquier otro peón. De nuevo las blancas no



pueden ganar aunque muevan primero, ya que 1.h5 Rf6 2.Rh7 Rf7 3.h6 Rf8 nos da la posición de tablas que acabamos de ver. Por ello en general las negras hacen tablas contra un PT. Con este ejemplo completamos nuestro tratamiento de los finales elementales y pasamos a casos más complicados, estudiando por turno los finales de peones, damas, torres, alfiles y caballos. Examinaremos no obstante sólo aquéllas posiciones que ilustren principios generales aplicables a diversos finales. Como ya se dijo, no estamos compilando un libro de consulta para finales, sino presentando las posiciones básicas importantes que cada ajedrecista debe saber cómo manejar.

2. FINALES DE PEONES

Puede parecer un tanto extraño que comencemos por los finales de peones, pero existen buenas razones para ello. En primer lugar, los finales de peones son relativamente simples de forma (aunque no necesariamente en contenido) y, al comprenderse de pocas figuras, nos proporcionarán la mejor visión de conjunto sobre los finales y su tratamiento. Además, los finales de peones normalmente se originan a partir de los demás finales, y por ello representan la piedra angular de toda la teoría del final de partida.

Hemos examinado ya los casos elementales que son la base de todos los finales de peones. Si de los citados ejemplos el lector ha sacado la impresión de que estos finales son los más fáciles, está lamentablemente equivocado. Como más tarde veremos, algunos finales de peones son muy complejos y difíciles de jugar para los no iniciados en el tema.

Con el fin de facilitar la explicación de cada ejemplo, se asumirá que es siempre el blanco quien tiene la iniciativa, y cuando hablamos de la cuarta, quinta o sexta fila, por ejemplo, se deberán considerar siempre desde el punto de vista blanco. No es necesario apuntar que las mismas reglas se aplicarán también al negro, cuando la posición se invierta.

2.1 Rey y Peón contra Rey (Finales prácticos)

2.2 Rey y Peón contra Rey y Peón (Finales prácticos)

2.3 Rey y dos Peones contra Rey y Peón (Finales prácticos)

2.4 Rey y dos Peones contra Rey (Finales prácticos)

2.5 Rey y dos Peones contra Rey y dos Peones (Finales prácticos)

2.6 Finales con más Peones (Finales prácticos)

2.7 Ejemplos prácticos (Finales prácticos)

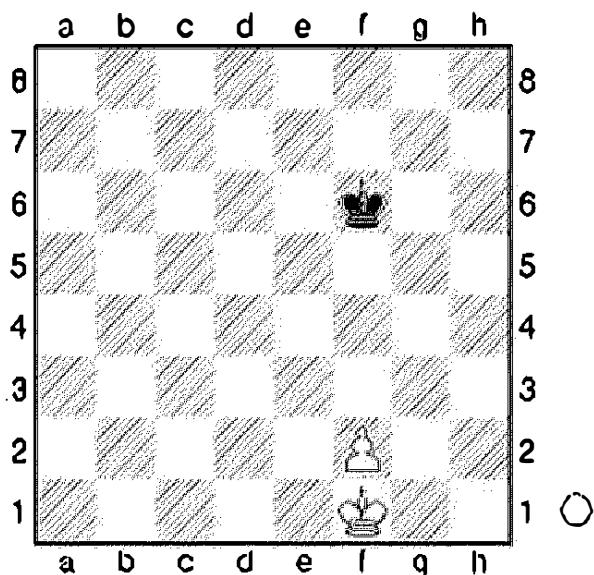


2.1 Rey y Peón contra Rey

Retornamos a este final que ya fué examinado en nuestra sección de finales elementales. Como muestra consideraremos el diagrama 10, el cual no puede resolverse aplicando los principios que hemos dado. Para hacerlo, explicaremos de forma más completa el término 'oposición distante'.

Diagrama 10
Finales prácticos
[P. Keres]

Si juega el negro no se puede impedir que su rey llegue a f5, y son tablas



como ya se ha visto. La cuestión es más complicada, sin embargo, en caso de jugar las blancas. ¿Cuál será entonces el resultado?

Para hallar una respuesta, examinaremos la posición con un poco más de detalle. Como se vió en los ejemplos previos, el blanco gana si su rey puede alcanzar 3AR teniendo la oposición. Su primer movimiento es naturalmente 1.Re2 y ahora el negro debe seleccionar la mejor defensa [o 1.Rg2 dando variantes similares] La única defensa correcta se encuentra

en: 1...Re6! Para contestar a

[Es obvio que con 1...Rf5? 2.Rf3! las blancas consiguen su objetivo]
[y lo mismo sucede tras 1...Re5
2.Re3 Rf5 3.Rf3]

2.Re3 con

[ya 2.Rf3 Rf5 ganando la oposición y consiguiendo hacer tablas]

2...Re5 La jugada 1... ♔e6! da al negro la oposición distante y ésta se convierte en oposición inmediata al aproximarse los reyes. Este ejemplo nos enseña la forma básica de oposición distante; más tarde veremos su aplicación en ejemplos mucho más complejos.

La teoría de la oposición es importante y desde luego correcta, pero un jugador puede prescindir de ella si entiende la teoría de 'casillas conjugadas'. Esta teoría algunas veces es incluso más, amplia y comprensible que la aplicación de la regla de la oposición, y para comprobarlo volveremos al diagrama 10.

¿Qué son 'casillas conjugadas'?

Supongamos que el rey blanco está en f3 y su colega en f5, posición en que sabemos que las blancas ganan en caso de jugar el negro. Podemos llamar a dichos escaques 'casillas conjugadas', es decir, que cuando el rey negro esté en f5, el rey blanco para ganar debe encontrarse en f3, y si el negro desea hacer tablas, debe situar su rey en la casilla conjugada después de que el blanco ocupe f3.

Intentemos ahora encontrar otros pares de casillas conjugadas, desde el punto de vista de la defensa. Es sabido que no se debe permitir al rey blanco llegar a f4, pues entonces todas las continuaciones son ganadoras. Esto significa que si el rey blanco está en e3, amenazando ir a f4, el rey negro debe estar preparado para jugar a e5, f5 o g5; pero g5 no es un buen cuadro, pues con ♜e4 las blancas se apoderarían de f4, ni tampoco f5 es un lugar adecuado para el rey negro, ya que tiene que estar dispuesto a ocupar este cuadro en caso de que su rival vaya a f3.

Solamente nos queda e5, y por consiguiente esta casilla es la conjugada de e3. Siguiendo esta lógica, ¿qué casilla del negro correspondería a e2 de las blancas? Puesto que el blanco puede ir a e3 o f3 desde dicho cuadro, el negro debe tener una casilla conjugada desde la cual pueda llegar a

e5 y f5, esto es, su e6 ó f6.

Con este proceso hemos vuelto a descubrir la defensa correcta para el negro. Después de 1 ♜e2, sólo 1... ♜e6! es suficiente para las tablas.

Como anteriormente se vió, todas las demás jugadas pierden.

Esta es, desde luego, una simple ilustración de las casillas conjugadas, pero más adelante daremos ejemplos instructivos de la utilidad de este método de cálculo.

2.2 Rey y Peón contra Rey y Peón

Una vez más, para este tipo de final no existen reglas generales que aclaren el resultado, pues todo depende del emplazamiento de las piezas. Normalmente estos finales terminan en tablas, pero en principio a nosotros nos interesan los casos en que las blancas pueden forzar la victoria. Dividamos primero nuestro material en dos grupos:

2.2.A: LOS PEONES ESTAN EN LA MISMA COLUMNA

Diagrama 11 - Line

Diagrama 12 - Line

Diagrama 13 - Line

2.2.B: LOS PEONES ESTAN EN COLUMNAS DISTINTAS

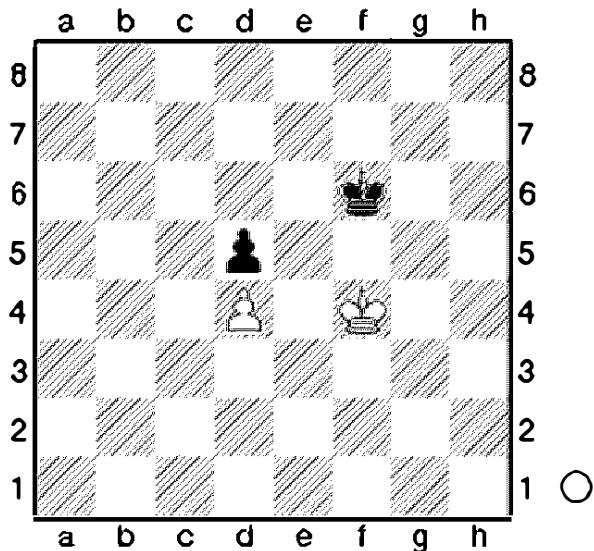
En tales posiciones el resultado es normalmente tablas si el peón puede ser detenido por el rey contrario, a menos que el blanco pueda capturar al peón enemigo bajo circunstancias favorables. Como ejemplo, consideraremos el diagrama 14.

Diagrama 14 - Line

Diagrama 15 - Line

Diagrama 16 - Line

Diagrama 11
Finales prácticos
[P. Keres]



Podemos en este caso tomar el diagrama 11 como posición básica. Tales posiciones son tablas juegue quien juegue y aunque situemos los peones tantas filas más atrás como se quiera.

Si el turno es de las negras, no pueden evitar la pérdida de su peón: 1...-

[Si mueven las blancas, el negro tiene la oposición y hace tablas de forma clara tras 1.Rg4 Rg6 2.Rf4 Rf6 etc]

1...Re6 2.Rg5 Re7 3.Rf5 Rd6 4.Rf6

Rd7 5.Re5 y el peón cae.

Sin embargo, el negro puede alcanzar todavía las tablas si aplica los principios que dimos en nuestros finales elementales. Re7!

[pues a 5...Rc6 seguiría 6.Re6]

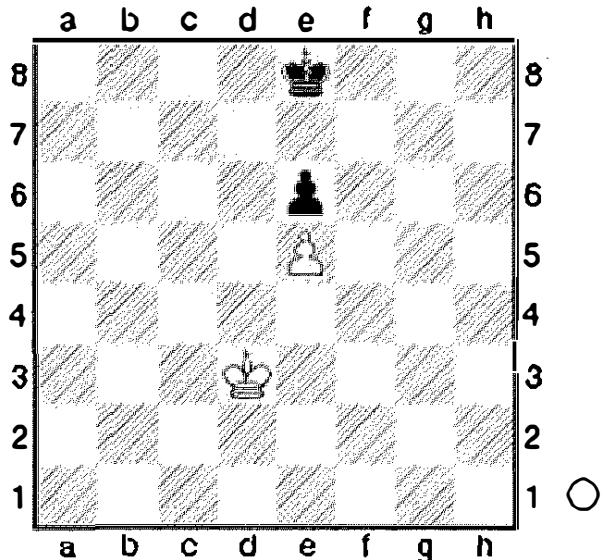
6.Rxd5 Rd7! ganando la oposición y haciendo tablas como ya se ha visto. La situación cambia por completo, empero, si en el diagrama 11 se trasladan las piezas una o dos filas hacia adelante. Jugando el blanco desde luego no puede ganar, pero si juega el negro está perdido, pues pierde su peón como acabamos de ver, y el rey blanco entretanto llega a la 6a fila, que asegura la victoria. El mismo resultado producen las posiciones semejantes a ésta, con otros peones menos el PT. Un caso excepcional sucede cuando el peón negro está en b7 o g7. El rey negro puede entonces encaminarse al rincón, donde quedará ahogado si el rey blanco se aproxima. Como siempre, las posiciones con el PT son tablas.

Diagrama 12 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Seguidamente examinaremos unas pocas posiciones en que ambos reyes disponen de mayor campo de maniobra. Veamos, para comenzar, el diagrama 12.

Posiciones como esta se dan en la práctica y por tal motivo es importante su correcta evaluación. Sabemos que las blancas ganan si logran capturar el



peón. Si les corresponde jugar ganarán cómodamente, pues el negro no consigue hacerse con la oposición. Podría seguir: 1.Rc4! El único modo de ganar

[1.Rd4 Rd8! las negras tienen la oposición y hacen tablas.]

1...Rd7

[Pero las negras pueden intentar también dirigir un contraataque sobre el peón blanco mediante 1...Rf7 2.Rc5 Rg6 He aquí de nuevo una situación común, con los dos reyes yendo hacia los peones por flancos opuestos. 3.Rc6! (Un error típico sería en este momento 3.Rd6? ya que Rf5! daría incluso la victoria a las negras). Una regla útil que debe recordarse en estas situaciones es que el vencedor debe estar en condiciones de atacar el peón desde una casilla más abajo (aquí d7), para mantener el ataque y al mismo tiempo proteger su peón a la jugada siguiente (Rd6).) 3...Rg5 (3...Rf5 4.Rd6 gana) 4.Rd7! Rf5 5.Rd6 gana]

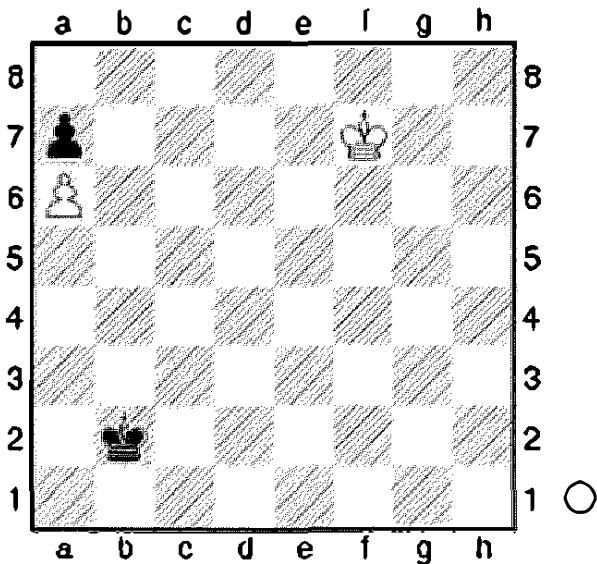
2.Rb5! Tomando la oposición diagonal

[2.Rc5? Rc7! tablas]

2...Rc7 3.Rc5 Rd7 4.Rb6 Rd8 5.Rc6

Re7 6.Rc7 Re8 7.Rd6 Rf7 8.Rd7 y gana

Diagrama 13
Finales prácticos
[P. Keres]



Con los peones de torre las posibilidades de ganar desde luego se reducen, pero el diagrama 13 nos muestra una sutil e inesperada maniobra ganadora.

A esta posición se llegó en la partida Schrage-Ahues (Berlín 1921). Jugando el blanco, las negras obviamente han de perder su peón, pero esto no parece importar demasiado pues, en los cinco tiempos que el blanco ha de emplear para capturarlo, el rey negro puede llegar a la casilla de tablas 2AD. ¿Es entonces de tablas la posición?

1.Re6 Rc3 El blanco pudo haber ganado eligiendo la ruta correcta para su rey. En los finales de peones algunas veces le es posible a un rey elegir un camino diagonal que no supone el uso de más tiempos pero que restringe el camino del rey contrario. **2.Rd5!** Como se puede ver,

el blanco capture el peón también en 5 jugadas, pero impide la aproximación del rey negro vía d4, e5 y d6. Como resultado las negras no podrán alcanzar c7 a tiempo y están perdidas.

[La continuación de la partida fue de hecho 2.Rd6? Rd4 3.Rc6 Re5 4.Rb7 Rd6 5.Rxa7 Rc7 etc., con tablas.]

2...Rb4

[2...Rd3 3.Rc6 Re4 4.Rb7 Rd5 5.Rxa7 Rc6 6.Rb8 gana]

3.Rc6 Ra5 4.Rb7 Rb5 5.Rxa7 Rc6 6.Rb8 y el peón corona.

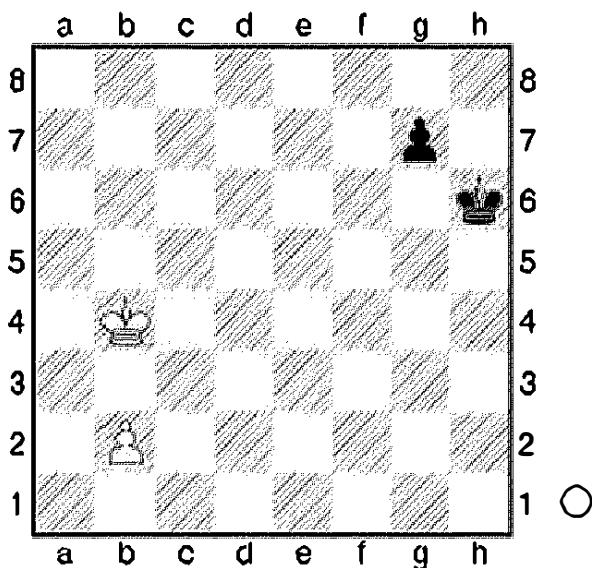
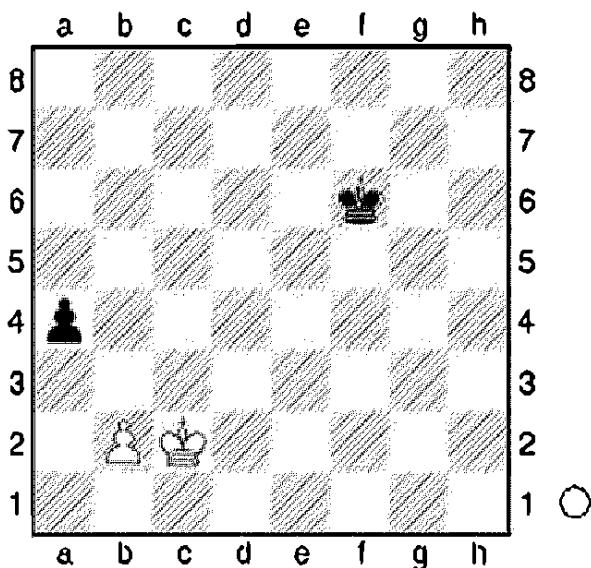
Un ejemplo sencillo pero instructivo. Es interesante notar que si el rey hubiese estado inicialmente en la casilla, aparentemente peor, h2, en lugar de b2, serían tablas porque las blancas no hubieran podido prevenir el acercamiento del rey negro sin perder tiempos con su propio rey.

Diagrama 14
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Las blancas ganan fácilmente el peón negro y parece que con 1.Rc3

[Para ganar, el blanco debe hallar un plan que considere esta defensa y logre capturar el peón con su rey conservando su propio peón tan atrás como sea posible. Esto se consigue así: 1.Rb1! a3 La mejor defensa, pues el blanco gana fácilmente tras (1...Re5 2.Ra2 Rd4 3.Ra3 Rc5 4.Rxa4 Rb6 5.Rb4! etc) 2.b3! (Como pronto veremos 2.b4? sólo daría tablas.) 2...Re5 3.Ra2 Rd5 4.Rxa3 Rc5 5.Ra4 Rb6



6.Rb4! Es evidente que, con el peón en b4, esta última jugada no habría sido posible, mientras que en el texto se ha alcanzado una conocida posición vencedora.]

1...Re5

[Sin embargo, las negras tienen el recurso 1...a3! con tablas en las dos variantes 2.bxa3 (2.b4 Re6 3.Rb3 Rd6 4.Rxa3 Rc6 5.Ra4 Rb6 etc) 2...Re6 3.Rc4 Rd6]

2.Rb4 Rd5 3.Rxa4 etc., el asunto está concluido.

Diagrama 15 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Hay posibilidades muy interesantes cuando ninguno de los dos peones libres puede ser bloqueado. A menudo en estos casos el juego se gana con instructivas maniobras de rey, utilizando la idea mencionada arriba de que en ajedrez la distancia más corta entre dos puntos no es necesariamente

una línea recta. Examinemos un final compuesto por el gran maestro Duras. Una ojeada superficial nos podría inclinar a creer que la posición está igualada, pues ambos peones se encuentran aún en sus casillas de origen y la posición del rey blanco es sólo ligeramente mejor. En el caso presente, sin embargo, tan mínima ventaja, combinada con el hecho de que son las primeras en mover, asombrosamente fuerza el triunfo de las blancas. A pesar de todo deben jugar con la mayor precisión si quieren llegar a este resultado, particularmente al elegir el emplazamiento correcto de su rey.

1.Rc5! Es obvio que el rey blanco debe de alguna forma apoyar el avance de su peón, pues si no éste podría ser frenado por el rey negro. Pero ¿por qué esta jugada, que en apariencia sitúa al rey en un cuadro desfavorable, en la línea de fuego de una futura dama negra? La explicación se hallará en las jugadas restantes. **Rg6** Las negras intentan parar el peón blanco

[1...g5 En lugar de intentar detener el avance del peón enemigo, las negras se proponen promocionar el

suyo propio, línea que resulta más tentadora puesto que corona con jaque. Pero el rey blanco revela ahora su flexibilidad con la sutil maniobra que sigue: 2.b4 g4 3.Rd4! El peón negro ahora necesita el apoyo de su rey, pero esto implica que el blanco puede llevar a su rey a otra casilla en la cual no sea jaqueado. (Apreciar que 3.b5? g3 daría la victoria a las negras.)

A) 3...g3 4.Re3 Rg5 5.b5 conduciría a la variante del texto (pero no aquí 5.Rf3 Rf5/ tablas);

B) 3...Rg5 4.b5 g3 (Si el negro intenta mantener alejado al rey blanco con 4...Rf4 entonces el peón blanco corona con jaque.)
5.Re3 Rg4 6.b6 Rh3 7.b7 g2
8.Rf2 Rh2 9.b8D+ y gana]

2.b4 Rf7 3.b5 Re7 4.Rc6!

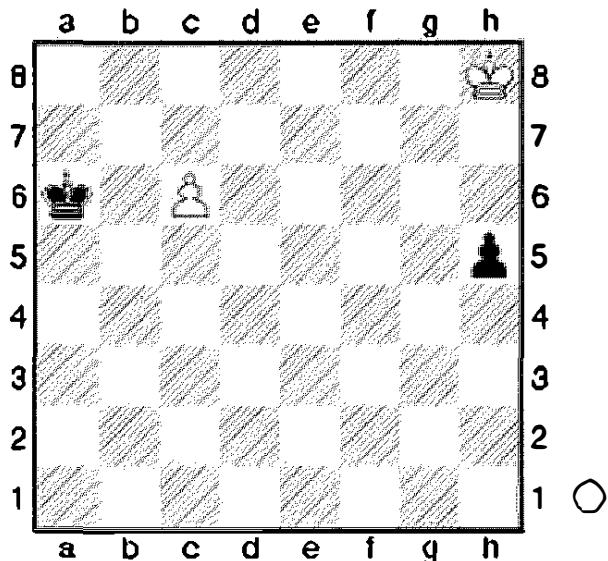
Ahora vemos por qué era esencial 1.Øc5.

[La partida habría sido tablas después de 4.b6 Rd7]
[o también con 4.Rb6 g5 5.Rc7 g4]

4...Rd8 El detalle es que ahora el rey negro está situado en la primera fila, donde la dama blanca le dará jaque al coronar. 5.Rb7! g5 6.b6 g4 7.Ra7 g3 8.b7 g2 9.b8D+ y gana
Un magnífico estudio, que revela las complejidades que algunos finales de peones pueden contener, incluso con un material tan limitado.

Diagrama 16 Finales prácticos (P. Keres)

Podríamos citar, entre las innumerables composiciones, muchos otros ejemplos que ilustran ideas asombrosamente profundas surgidas



de posiciones en relación bastante simples. De momento, vamos a considerar otro estudio que es seguramente el ejemplo más famoso en la literatura ajedrecística de rey y peón en cada uno de los flancos.

R.Reti 1922

Aunque el blanco mueva, parece estar perdido sin remedio, pues el peón negro marcha a su coronación y las blancas necesitan al menos dos tiempos para detenerlo. Su propio peón en apariencia ofrece también pocas esperanzas, pues puede ser frenado por el rey negro. A pesar de todo, el motivo geométrico entra en juego otra vez, y el rey blanco hace maravillas.

1.Rg7 h4

[Las dos primeras jugadas negras podrían invertirse, pues tras 1...Rb6 2.Rf6 la amenaza de 3.Øb5 forzaría h4]

2.Rf6 Rb6 Así que las blancas han ganado ya, un tiempo obligando a las negras a hacer una jugada que constituye una pérdida del mismo.

[Si en lugar de ello jugara 2...h3 entonces 3.Re7 h2 4.c7 haría tablas, ya que ambos peones coronan a la vez]

3.Re5! El detalle crucial. Como ahora se amenaza capturar el peón con 4 $\mathbb{N}f4$, el negro no tiene elección. h3
4.Rd6 h2 5.c7 h1D 6.c8D
con tablas claras.

¿Nos hubiéramos imaginado que esto era posible ante la posición inicial? Desde luego que estos ejemplos no son comunes, pero indican algunas de las varias posibilidades que contiene el más simple de los finales de peones. Encontraremos en lo sucesivo más ejemplos, derivados de posiciones más complicadas que se simplifican durante la solución.

2.3 Rey y dos Peones contra Rey y Peón

Las posiciones con rey y dos peones contra rey y peón representan una sección muy complicada de los finales de peones. Existen muchas y variadas posibilidades, y por ello debe procederse de forma sistemática si se desea obtener una adecuada visión de conjunto sobre el material seleccionado. Es posible afirmar como regla que el bando fuerte ganará si su peón pasado está alejado de los otros peones, pudiendo así distraer al rey enemigo.

Sin embargo existen también muchas posiciones que no permiten una victoria fácil. Tales posiciones son las que más nos interesan y a ellas está dedicada principalmente la sección que nos ocupa.

A: PEONES AISLADOS CON UN PEON LIBRE

Hemos clasificado los finales de dos peones contra uno separándolos en varios grupos, según la posición de los peones blancos. Primero se examinarán los casos en que los peones blancos están aislados y uno de ellos es un peón libre. Como ya se dijo, el blanco gana con suma facilidad si hay bastante distancia entre sus peones; consideraremos pues

las posiciones en que hay una sola columna entre ellos, lo cual implica que el peón pasado no puede alejar mucho al rey negro del campo de operaciones. El diagrama 17 representa una posición básica típica.

Diagrama 17 - Line

Diagrama 19 - Line

Diagrama 21 - Line

Diagrama 18 - Line

Diagrama 20 - Line

B: PEONES AISLADOS SIN NINGUN PEON LIBRE

Esta clase de posiciones da al bando defensor muchas más posibilidades de obtener tablas, especialmente si el bando fuerte no dispone de jugadas de tiempo a efectuar con sus peones. Los factores que deciden la lucha son la situación de los reyes y la consecución de la oposición.

Diagrama 22 - Line

Diagrama 22b - Line

Diagrama 23 - Line

C: PEONES LIGADOS CON UN PEON LIBRE

Cuando los peones del blanco están ligados y uno de ellos es libre, suele tener excelentes posibilidades para ganar. Las oportunidades del negro están bastante limitadas y únicamente puede albergar esperanzas de tablas si los peones blancos no están muy avanzados o si su propio rey tiene una posición excepcionalmente favorable. A continuación trataremos de indicar los factores que pueden servir para evaluar cada posición.

[Diagrama 24 - Line](#)

[Diagrama 26b - Line](#)

[Diagrama 28 - Line](#)

[Diagrama 29 - Line](#)

[Diagrama 25 - Line](#)

[Diagrama 27 - Line](#)

[Diagrama 28b - Line](#)

[Diagrama 29b - Line](#)

[Diagrama 26 - Line](#)

[Diagrama 27b - Line](#)

D: PEONES LIGADOS SIN NINGUN PEON LIBRE

a) Uno de los peones está bloqueado.

[Diagrama 30 - Line](#)

[Diagrama 30c - Line](#)

[Diagrama 31 - Line](#)

[Diagrama 30b - Line](#)

[Diagrama 30d - Line](#)

[Diagrama 32 - Line](#)

b) Sin peones bloqueados

Vayamos ahora al grupo de posiciones en que el blanco no tiene peones libres pero tampoco está bloqueado por el peón negro ninguno de sus peones, lo cual le dejaba en los ejemplos anteriores con un peón retrasado. Tales posiciones son normalmente favorables al blanco y por supuesto ganadoras.

[Diagrama 33 - Line](#)

[Diagrama 35 - Line](#)

[Diagrama 37b - Line](#)

[Diagrama 40 - Line](#)

[Diagrama 33b - Line](#)

[Diagrama 36 - Line](#)

[Diagrama 38 - Line](#)

[Diagrama 41 - Line](#)

[Diagrama 33c - Line](#)

[Diagrama 36b - Line](#)

[Diagrama 39 - Line](#)

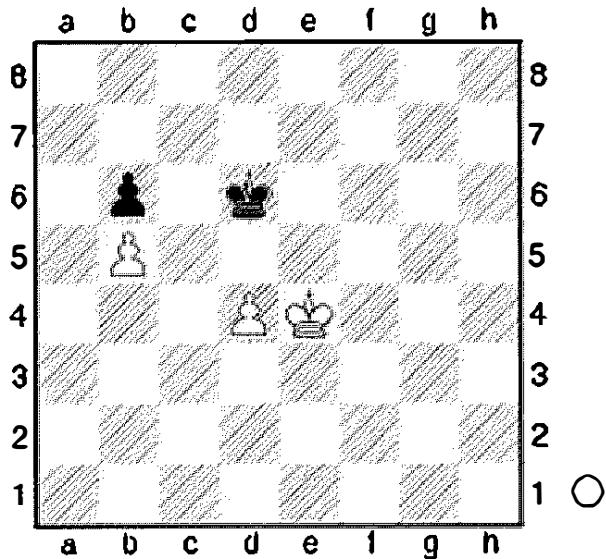
[Diagrama 41b - Line](#)

[Diagrama 34 - Line](#)

[Diagrama 37 - Line](#)

[Diagrama 39b - Line](#)

Diagrama 17
Finales prácticos
[P. Keres]



Como cabría esperar, esta posición es ganadora para las blancas, quienquiera que mueva. Supongamos que juegan ellas. 1.d5 Rd7

[Se gana fácil tras 1...Rc5 2.Re5 Rxb5 3.d6 Rc6 4.Re6 etc]

2.Re5 Re7 3.d6+ Rd8! La defensa más hábil, planteando algunos problemas a su adversario.

[Después de 3...Rd7 4.Rd5 se gana]

4.d7! El método más sencillo para ganar. Entregando su peón el blanco se apodera de la oposición, y merced a ella podrá luego capturar el peón negro, lo cual le asegura el triunfo.

[mientras que ahora 4.Rd5 Rd7]

[o 4.Re6 Re8 no ayudaría a las blancas. No obstante, éstas pueden ahora trasponer a uno de los finales elementales.]

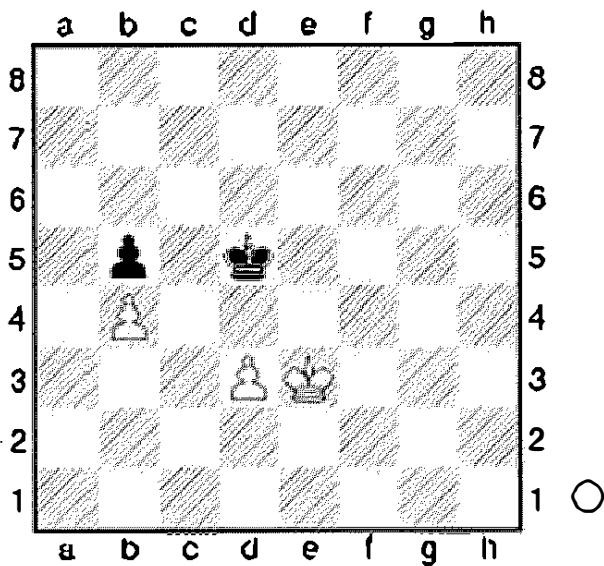
[Un camino más complicado hacia la victoria sería 4.Rd4 Re8 5.Re4 Rd8 6.Re5! posibilidad a la que volveremos más adelante.]

4...Rxd7

[O bien 4...Re7 5.d8D+ Rxd8 6.Rd6 ganando]

5.Rd5 Rc7 6.Re6 y gana

Diagrama 18
Finales prácticos
[P. Keres]



Veamos ahora qué sucede si trasladamos todas las piezas una fila más atrás, según el diagrama 18. Esta posición es igualmente ganadora,

pero el blanco debe aquí vigilar con más cuidado el contrataque sobre su propio peón. Podría seguir:

1.d4 Rc4

[No habría esperanzas en 1...Rd6 2.Re4 Re6 3.d5+ Rd7 4.Re5 Re7 5.d6+ Rd7 6.Rd5 -- seguido de 7.Rc5 ganando.]

2.Re4 Rxb4 3.d5 Rc5 Las negras deben situar su rey en esta casilla desfavorable para intentar detener el peón blanco, que corona antes que el suyo. **4.Re5 b4 5.d6 b3**

[5...Rc6 6.Re6 no alteraría la situación]

6.d7 b2 7.d8D b1D 8.Dc8+ Rb4

9.Db7+ y gana.

Podría pensarse que todas las posiciones parecidas al diagrama 18 son ganadoras, pero existe una sorprendente excepción.

Diagrama 19 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

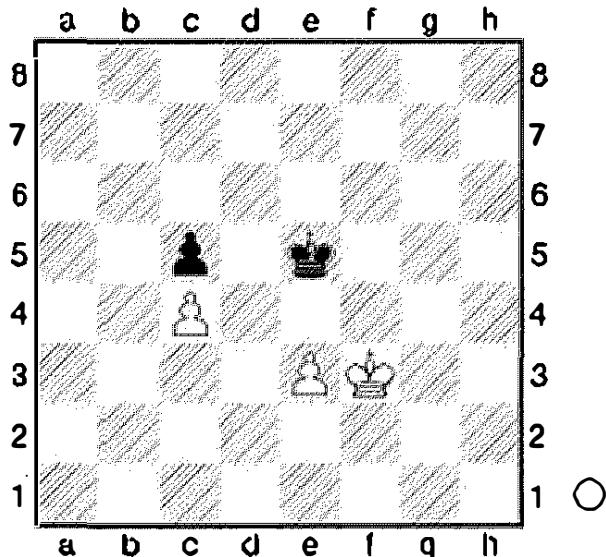
Esto sucede cuando los peones están en la columna de alfil, como en el diagrama 19.

A simple vista no parece haber diferencia, **1.e4 Rd4!**

[pues tras 1...Re6 2.Rf4 Rf6 3.e5+ Re7 4.Rf5 Rf7 5.e6+]

[o bien 1...Rd4 2.Rf4 Rxc4 3.e5 Rd5 4.Rf5 c4 5.e6 c3 6.e7 c2 7.e8D c1D 8.Dd8+ Rc5 9.Dc8+ blanco gana en la forma que ya hemos visto. Pero hay una sutil diferencia:]

2.Rf4 Rxc4 3.e5 Rb3!! Con esta jugada, las negras explotan el peculiar



detalle de que una dama no puede ganar contra un PA en la 7a fila cuando su rey se encuentra lejos.

[Sería insuficiente 3...Rd3 4.e6 c4 5.e7 c3 6.e8D c2 7.De3+ ganando]

4.e6 c4 5.e7 c3 6.e8D c2

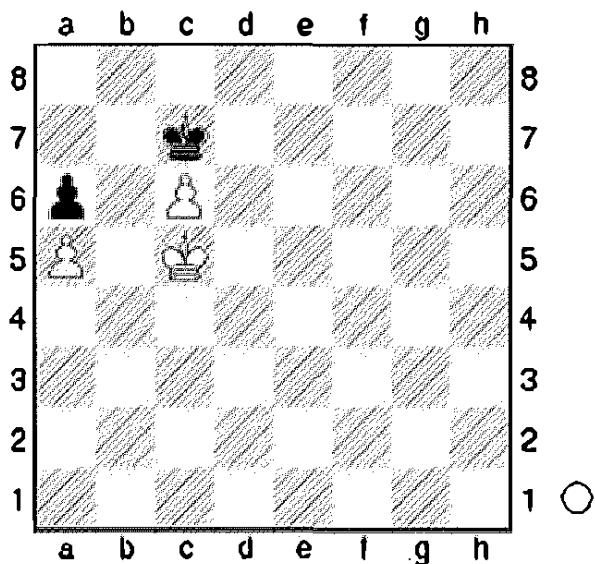
y el final es tablas porque no se puede impedir que el rey negro llegue a b2. Veremos esto con más detalle en nuestra sección de finales de damas, pero hemos creído oportuno mencionarlo aquí.

Resulta claro que si las posiciones semejantes al diagrama 18 se desplazan una fila hacia atrás, son tablas, pues las negras siempre pueden atacar el peón blanco. Y todavía, asombrosamente, si movemos la posición dos filas hacia arriba, de forma que el peón negro esté en su casilla original, las posibilidades de ganar del blanco quedan también limitadas. El rey negro se mantiene delante de los peones y normalmente encuentra la salvación en el ahogo, pero nos desviaríamos demasiado de nuestro camino el analizar este aspecto ahora.

Como conclusión citaremos que las

posiciones similares a los diagramas 17 y 19 están fácilmente ganadas por las blancas, si las negras mueven primero. En este caso, el peón blanco no puede atacarse, y en consecuencia las blancas solamente tienen que avanzar su peón libre, siendo la única excepción las posiciones con el peón negro en su casilla de origen.

Diagrama 20
Finales prácticos
(P. Keres)



En general, los peones de torre reducen en forma significativa las posibilidades del blanco, pero en las posiciones que nos ocupan este no es el caso. Consideremos el diagrama 20. Fahrni-Alapin

Esta posición podría surgir de nuestros análisis del diagrama 17 trasladando todo una columna hacia la izquierda una vez que las blancas avanzaron su peón pasado.

La victoria es fácil si juega el negro, ¿pero cómo ganaría el blanco si hubiera de jugar primero?

1.Rd5

[La continuación del diagrama 17 no valdría aquí, pues si 1.Rd5 Rc8 2.c7? (o bien 2.Rd6 Rd8 3.c7+ Rc8) 2...Rxc7 3.Rc5 Rb7 con tablas en ambos casos.

Así pues, la victoria no se consigue por métodos sencillos y debemos profundizar más en nuestra búsqueda. Dado que el blanco gana si corresponde jugar al negro, podríamos tal vez perder un tiempo y provocar dicha situación?

Volvamos por un momento a nuestra teoría de casillas conjugadas. Vemos que el negro ha de contestar a $\mathbb{Q}c5$ con $\mathbb{Q}c7$, y a $\mathbb{Q}d6$ con $\mathbb{Q}d8$; he aquí pues dos pares de casillas conjugadas. ¿Qué casilla negra corresponde a la blanca d5? El rey blanco desde esta casilla puede ir a c5 ó d6, de modo que el negro debe estar dispuesto a situarse en c7 y d8. El único cuadro es por lo tanto c8, y esto nos da otro par de casillas conjugadas. Siguiendo este proceso, hallamos que la casilla blanca c4 (que controla d5 y c5) corresponde a las negras b8 y d8 (que controlan c8 y c7), pues claro está que puede suceder que dos casillas

correspondan a una sola. ¿Y qué sucede con la casilla blanca d4?

Como desde ella se controlan d5 y c5, sus negras conjugadas son b8 y d8. Merced a este trabajo preliminar, hemos resuelto ya nuestro problema. Asumamos que el blanco ha jugado $\mathbb{Q}c4$ y que el negro eligió la casilla conjugada b8. El blanco entonces juega su rey a d4, que obliga al negro a ir a los cuadros de correspondencia b8 o d8. Pero está ya en b8 y no puede desplazarse dos casillas hasta d8. Así pues, debe mover su rey a una casilla no relacionada, y con ello

pierde. Observemos ahora cómo se lleva a cabo este trabajo en una secuencia dada de movimientos:]

1...Rc8 2.Rc4 No importa cuál de las dos casillas d4 o c4 se elija, pues ambas llevan al mismo resultado. **Rd8** [O bien **2...Rb8**]

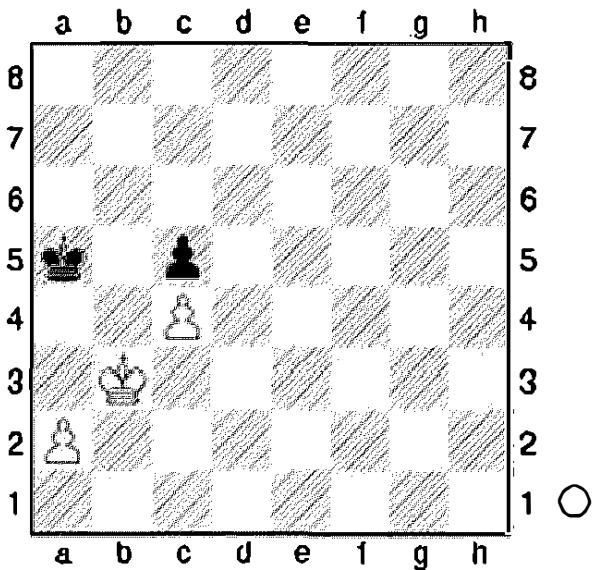
3.Rd4! Rc8

[**3...Rc7 4.Rc5** gana con rapidez]

4.Rd5! **Rc7 5.Rc5** y las blancas consiguieron alcanzar la posición del diagrama cediendo el turno al negro. Despues de **Rd8 6.Rd6 Rc8 7.c7 Rb7 8.Rd7 Ra7 9.Rc6** el blanco da mate en dos jugadas.

[no **9.c8D?? ahogado**]

Diagrama 21 Finales prácticos [P. Keres]



G. Walker 1841

Concluyamos esta sección con un interesante ejemplo de este tipo de final.

La tarea de las blancas se hace en extremo difícil por el hecho de que su peón pasado está en la columna de torre y su rey no tiene espacio para

maniobrar a la izquierda de este peón. Su única posibilidad es atacar por la derecha, y entonces deberá continuamente prevenirse de un contraataque del rey negro.

Jugando las blancas el asunto es más complejo, pero la victoria se puede forzar del modo siguiente: **1.Ra3!** La única jugada. De otra forma el negro jugaría **1...Ra5** y el rey blanco estaría demasiado lejos de la casilla conjugada e3. La jugada del texto gana un tiempo muy importante.

[Por ejemplo, tras el intento directo **1.Rc3 Ra4 2.Rd3** el negro juega **Rb4!** ganando uno de los peones blancos, con tablas claras. (no **2...Ra3 3.Re4 Rxa2 4.Rd5** y gana)

De nuevo debemos profundizar un poco más.

Para ganar, el rey blanco debe llegar a d5 sin permitir que el rey negro capture entretanto el peón de torre y esté en condiciones de proteger su peón con ... **Qb4**. Cuando el negro juegue ... **Qb4** el blanco debe hallarse en situación de jugar **Qd3**, tras lo cual el negro está en zugzwang y no puede impedir **Qe4-d5**. Así que nuestro primer par de casillas conjugadas está formado por la blanca d3 y la negra b4.

Sigamos adelante. Cuando el rey negro esté en a3, amenazando tomar el PT, el blanco debe estar listo para replicar a esta amenaza con la de **Qd5**, y por lo tanto la casilla blanca e4 y la negra a3 son conjugadas. En consecuencia a4 negra (que controla a3 y b4) corresponde a la blanca e3 (que controla e4 y d3), y la negra a5 (controlando a4 y b4) corresponde a la blanca d2 (que controla d3 y e3). Una vez más hemos realizado la parte más difícil de nuestro trabajo.

Sólo le resta al blanco situarse en d2 con cuidadosas maniobras y las negras no pueden impedir que el rey blanco avance hacia d5.

Mencionaremos para más detalle que si el rey negro está en a3 o b3, el blanco puede hallarse en c1, c2 o c3, pudiendo entonces responder a... ♜a5 con ♜d2.]

[De nuestro último comentario se deduce que si juega el negro pierde rápidamente, ya que tras 1.- Rb6 el blanco juega de inmediato 2.Rc3 Ra5 3.Rd2!]

1...Rb6 2.Rb2 Ra5 Lo mejor, pues las otras jugadas permiten 3. ♜c3 con un fácil triunfo. Huelga decir que el negro nada obtendría llevando su rey hacia el centro. 3.Rb3! De nuevo ganando un tiempo **Rb6 4.Rc3 Ra5**

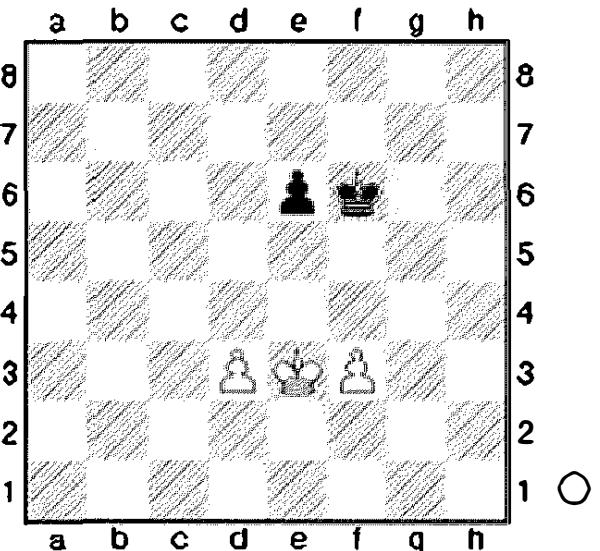
[4...Ra6 las blancas ganan con 5.Rc2 -- 6.Rd3 -- 7.Re4 -- 8.Rd5 etc]

5.Rd2! La jugada ganadora, que no fue hallada sino hasta algún tiempo después por Kling. Sin embargo la teoría de las casillas conjugadas lo hace todo más fácil. **Ra4 6.Re3! Rb4 7.Rd3** y el blanco alcanza su objetivo, ganando fácilmente tras **Ra3 8.Re4 Rx a2**

[o bien aquí 8...Ra4 9.Rd5 Rb4 10.a3+ etc]

9.Rd5 Hay muchos ejemplos parecidos en que las soluciones, aparentemente complicadas, pueden comprenderse sin esfuerzo a la luz de las casillas conjugadas, cuya importancia seguiremos comprobando en lo sucesivo.

Diagrama 22
Finales prácticos
[P. Keres]



Esta es una situación típica en la cual a simple vista es difícil decir si el blanco puede ganar o no. Para ello se requiere un análisis completo. Como regla general, puede afirmarse que el bando defensor debe restringir todo lo posible la libertad de los peones blancos, de modo que no tengan a su disposición jugadas de tiempo. Por el contrario, el bando fuerte ha de intentar mantener esta libertad y avanzar su rey cuanto sea posible. Si el lector retiene estas ideas, le será fácil entender las variantes que siguen. Comenzaremos por el caso más sencillo, jugando el negro. 1.--

[Volviendo al diagrama 22, si juegan las blancas ganan del modo siguiente: 1.Re4! Siguiendo nuestra regla de avanzar el rey lo más posible. Esta es la única forma de ganar.

- A) El blanco gana cómodamente tras 1...e5 2.f4 ;
- B) 1...Re7 2.Re5 Rd7 3.d4 Re7 4.f4 Rd7 (4...Rf7 5.f5) 5.d5 ;

C) 1...Rf7 Lo mejor. 2.Re5 Re7 3.f4 Rd7 (Pierde enseguida 3...Rf7 4.f5) 4.Rf6! (4.d4? Re7! el negro alcanzaría las tablas, como el lector mismo puede comprobar.) 4...Rd6 5.d4 Ganando la oposición y la partida. (También es posible 5.Rf7 pues e5 6.f5 es ganador.) 5...Rd7 6.Rf7 Rd6 7.Re8! Rc6 8.Re7 Rd5 9.Rd7 Rxd4 10.Rxe6 y gana. Conviene notar que el blanco gana este final solamente porque tiene a su disposición el tiempo 5 d4. Si tomásemos, por ejemplo, la posición que se produjo tras la sexta jugada del blanco y le diéramos a éste el turno en lugar de al negro, veríamos que con la mejor defensa son sólo tablas. Examinemos esto con más detalle en el diagrama 22b.]

[puesto que 1.Rf4? e5+ 2.Rg4 Rg6] [o 1.f4 Rf5 2.Rf3 e5 hacen tablas] [como igualmente 1.d4 Rf5 2.Rd3 Rf4 3.Re2 Rg5! etc]

1...e5!

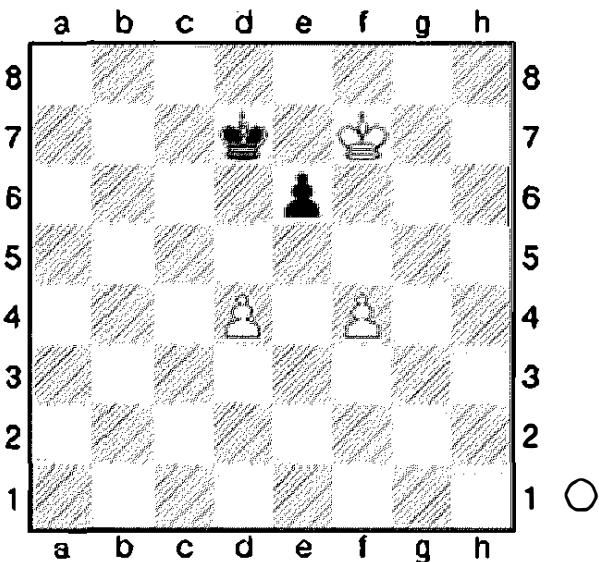
[Aparte de esta sencilla línea, el negro tiene otro método para hacer tablas, que requiere un juego cuidadoso, como sigue: 1...Re5 2.Re2 (Después de 2.d4+ Rd5, o 2.f4+ Rf5 el negro amenaza 3...e5) 2...Rf4 También hacen tablas otros movimientos de rey, pero la jugada del texto es la más instructiva. 3.d4 Rg5!]

Única jugada en este momento Las negras deben estar seguras de poder responder a ♜e3 con ♜f5, forzando las tablas, ya que las blancas no pueden mejorar su posición. (pues con 3...Rf5? 4.Re3 gana como hemos visto)]

[Pero no 1...Rf5 2.d4 Rg6 3.Rf4 Rf6 4.Re4 seguido Re7 5.Re5 ganando, como más tarde veremos] 2.14 La jugada del texto es la única tentativa destacable.

[No ayudan en nada las jugadas de rey, p. ej. 2.Re4 Re6] [o 2.Rd2 Re6 3.Rc3 Rd5 etc] 2...Rf5! Jugada única para tablas [ya que 2...exf4+ 3.Rxf4 Re6 4.Re4 Rd6 5.Rd4! sería ganador para el blanco] mientras que ahora con 3.fxe5 Rxe5 es completamente tablas

Diagrama 22b Finales prácticos (P. Keres)



Para ganar, el blanco debe conseguir la oposición con su rey en f7 cuando el rey negro esté en d7, como hemos visto. Otras casillas conjugadas son las blancas f6 y f8, que corresponden a las negras d6 y d8. Con el rey blanco en la columna de caballo, g8 y g7 corresponderían a las casillas e8 y e7 de las negras. Pero ¿qué sucede entonces con la casilla g6 del blanco?

Puesto que e6 está ocupado por el peón negro, el segundo jugador sólo dispone aquí de la oposición lejana en c6, cuadro al que debe estar listo para ir tan pronto como el .blanco juegue ♔g6.

Según esto, el juego podría continuar
1.Rf6 Rd6 2.Rg7 Rc7!

[2...Re7? 3.Rg6! Rd6 4.Rf6 Rd7
5.Rf7 ganando]

3.Rg6 Rc6! 4.Rf7 Rd7 5.Rg8 Rc8!
de nuevo la jugada única

[pues tanto 5...Re8 6.Rg7 Re7
7.Rg6!]

[como 5...Rc6 6.Rf8 Rd6 7.Re8
conducen a la derrota]

6.d5 no hay nada mejor Rd7!

[6...exd5? 7.f5 y el blanco corona
con jaque]

7.Rg7

[7.dxe6+ Rxe6 8.-- Rf5]

7...exd5 y ambos peones coronan a un
tiempo.

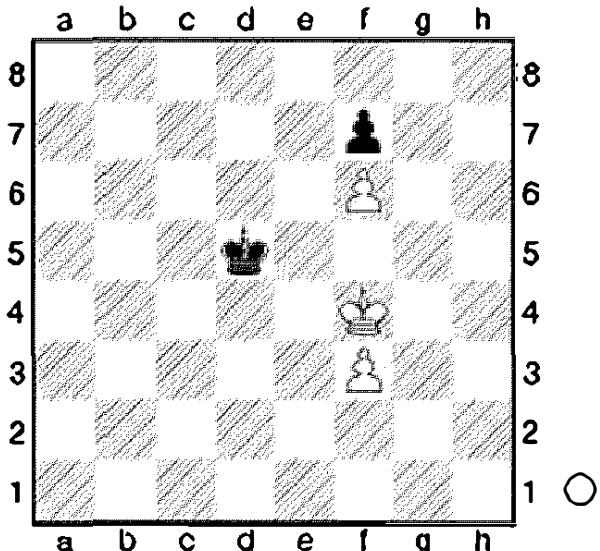
Diagrama 23 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

N. Grigoriev 1935

Si los dos peones blancos están
dobladados, sólo hay esperanzas de
victoria cuando el más atrasado de
ellos dispone de jugadas de tiempo.
Consideremos la interesante posición
del diagrama 23.

Teniendo en cuenta que el rey negro
está situado de forma mucho más
activa que el blanco, parece harto
improbable que las blancas puedan
ganar. Sin embargo su peón de f3 le
proporciona un tiempo vital en el



momento crítico, y gracias a ello el
blanco gana sutilmente como sigue:

1.Rf5! Primero debe llevarse el peón a
f4 para proteger e5 del rey enemigo.

[Si su peón estuviera en f2 podría
ganar sin problemas con 1 ♔g5 ♕e5
2 f3, pero en esta posición 1.Rg5
sólo da tablas tras Re5 2.f4+ Re6
3.f5+ Re5]

[1.Rg4 falla por Re6 2.Rg5 Re5
con posición de zugzwang]

1...Rd6 Se amenazaba 2 f4 seguido de
la penetración del rey blanco a h6 vía
h5

[Por ejemplo, si 1...Rd4 2.f4 Rd5
3.Rg4! (3.Rg5? Re6! y el blanco
está en zugzwang) 3...Rd6 4.Rh5
Re6 5.Rg5 -- 6.Rh6 gana.

Por ello el negro retrocede con su rey
para prevenir la entrada.]

2.f4 Rd7 3.Rg4!

[De nuevo con 3.Rg5? Re6!
se harían tablas.]

3...Re8 4.Rh5

[Como después veremos 4.Rg5 Rf8
pone de nuevo en zugzwang al
blanco.]

4...Rf8 5.Rg5! Es ahora el negro quien
está en zugzwang y debe permitir la
entrada al blanco por un lado o por otro.

Es interesante notar que si todas las piezas se hallasen una fila más atrás, el negro haría tablas con 5... $\mathbb{Q}f8l$, esperando a ver qué camino tomaba el blanco, pero aquí le falta el espacio necesario. Rg8

[5...Re8 6.Rh6 Rf8 7.Rh7 ganando fácilmente]

6.Rf5 Rh7

[Ya es demasiado tarde para 6...Rf8 7.Re5 Re8 8.Rd6 Rd8 9.f5! (el tiempo ganador!) Re8 10.Rc7 ganando]

7.Re4!

[El blanco todavía debe actuar con cuidado. 7.Re5 Rg6! da tablas al negro, pues el blanco precisa que en esta posición sea el negro quien mueva.]

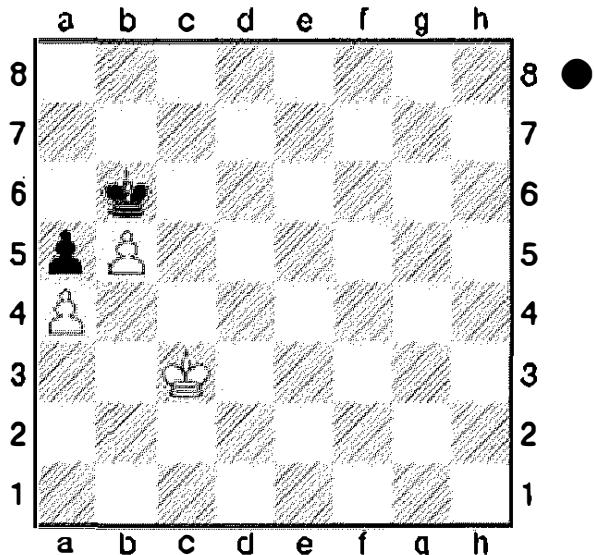
7...Rh6 8.Rd5 Rg6 9.Re5 Rh5 10.Rd6 Rh6 11.Re7 Rg6 12.f5+ y gana.

Un hermoso estudio con una sutil solución.

Diagrama 24 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Comencemos por el análisis de posiciones con los peones en las columnas de TD y CD, desplazándonos después sobre el tablero hasta llegar a las columnas de CR y TR. Al mismo tiempo tendremos que considerar cómo están de avanzados los peones, y de esta manera abarcaremos todos los tipos posibles de posición. El diagrama 24 es una posición clave en este final. Como no importa quién mueva, haremos la labor del blanco un



poco más difícil dando el turno a la defensa.

1...Rc5 2.Rd3 Rd5 3.Re3 Re5

4.Rf3! Nos percatamos

inmediatamente de la tremenda ventaja de un peón pasado protegido, el cual no necesita que el rey blanco permanezca cerca de él, pero restringe notablemente la actividad del rey enemigo. En este ejemplo el rey negro no osará abandonar el cuadro que representan sus casillas b4-b8-e8-e5, o de lo contrario el peón b corona. Esto significa que no puede jugarse 4... $\mathbb{Q}f5$, y por consiguiente el rey negro está obligado a renunciar a la oposición. Rd5 5.Rf4 Rd6 6.Re4

[El blanco no progresaría con 6.Rf5 Rd5 debiendo volver a la 4a fila.]

6...Re6 7.Rd4 Rd6 8.Rc4 Rc7

Las negras se han visto forzadas a ceder la 5a fila, pero aún tienen algunos recursos defensivos. 9.Rc5

[Gana de forma más simple 9.Rd5 Rb6 10.Rd6 Rb7 11.Rc5

etc., pero daremos la solución más larga para mostrar un par de detalles instructivos.]

9...Rb7 10.Rd5!

[Se echaría todo a perder con 10.b6?

Ra6 11.Rc6 ahogado]
[y después de 10.Rd6 Rb6 11.Rd7
Rb7 las negras mantienen la
oposición]
10...Rc7 11.Re6 Rb6
[11...Rb7 12.Rd7 Rb6 13.Rc8
gana]

12.Rd6 Rb7 13.Rc5 con fácil victoria.
Si se traslada una fila hacia arriba la
posición del diagrama 24 (peones
blancos en a5 y b6, etc.), ya no puede
ganarse. Aunque el rey consiga c6, el
peón b no puede avanzarse por el
ahogo que acabamos de ver.

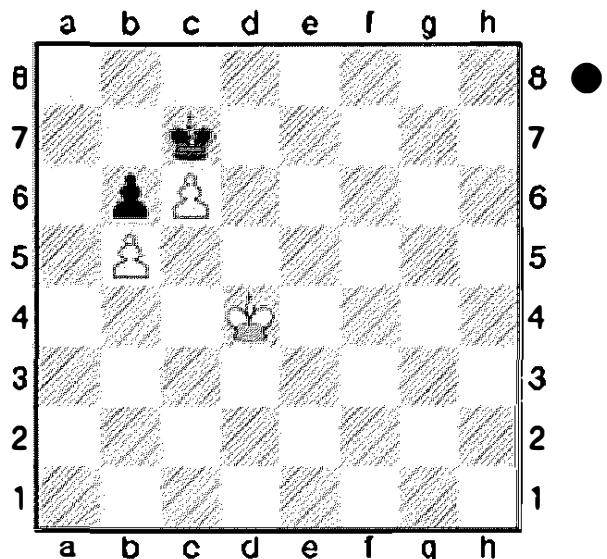
Igualmente de tablas es la posición
desplazando todo hacia arriba aún una
fila más (peones blancos en a6 y b7,
etc.), pues resulta evidente que el rey
negro no puede ser desalojado de los
cuadros b8 y c7.

Si la posición del diagrama 24 se
traslada una fila hacia abajo (peones
blancos en a3 y 4b, etc.), aún se gana,
pero al moverla una fila más (peones
blancos en a2 y b3, etc.) se produciría
un cambio. Moviendo las blancas
todavía ganan: 1. $\mathbb{Q}c2 \mathbb{Q}c5$ 2. $\mathbb{Q}d3!$ $\mathbb{Q}b4$
3. $\mathbb{Q}d4$ $\mathbb{Q}b5$ 4. $\mathbb{Q}c3!$ $\mathbb{Q}c5$ 5. b4+ etc.,
pero si juega el negro hace tablas
mediante el contraataque 1... $\mathbb{Q}c3$ 2.
 $\mathbb{Q}d1$ $\mathbb{Q}b2!$ y el blanco debe ahogar a
su oponente para evitar la derrota.

Diagrama 25 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Vayamos ahora a las posiciones en
que los peones blancos están en las
columnas de b y c. Trasládese una
columna hacia la derecha la posición



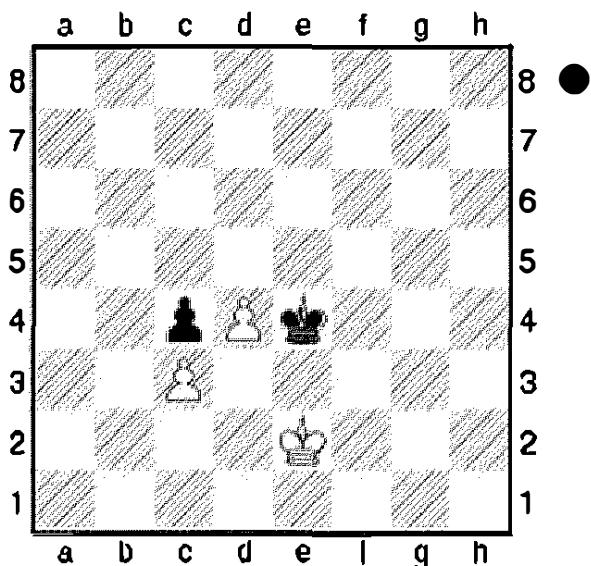
del diagrama 24 (peones blancos en b4
y c5 etc.) y la victoria es incluso más
fácil, como sucede con la misma
posición una fila más abajo (peones
blancos en b3 y c4, etc.); parecen
in necesarias más explicaciones al
respecto.

Es igualmente claro que esta posición
trasladada dos filas hacia abajo
(peones blancos en b2 y c3 etc.) o dos
filas hacia arriba (peones blancos en
b6 y c7, etc.), no puede ganarse, como
sucedió en las posiciones
correspondientes ya examinadas. Hay
aquí, sin embargo, una diferencia si la
posición del diagrama 24 se desplaza
una columna a la derecha y una fila
más arriba, como muestra el diagrama
25.

Esta posición es ganadora para el
blanco: 1...Rd6 2.Re4 Re6 3.Rf4
Rd6 El peón pasado restringe
severamente los movimientos del rey
negro, de modo que el blanco puede
avanzar directamente su rey. 4.Rf5
Rc7 5.Re6 Rc8 De repente las
blancas se encuentran con un
problema. 6.c7!
[6.Rd6 Rd8 7.c7+ Rc8 8.Rc6?
el negro quedaría ahogado, de modo

que se impone un sacrificio.]
6...Rxc7 7.Re7! y gana.
 El peón negro será capturado y de resultados de ello las blancas van a obtener la posición ganadora del diagrama 7.

Diagrama 26
Finales prácticos
[P. Keres]



Consideremos ahora las posiciones que se originan al mover el diagrama 24 dos columnas a la derecha. Es fácil comprobar que esta posición y su correspondiente una fila más arriba (peones blancos en c5 y d6, etc.) son ganadoras. Igualmente ganadora es la misma posición trasladada dos filas hacia arriba (peones blancos en c6 y d7, etc.), porque el blanco tiene la posibilidad de penetrar al flanco-D vía a6.

La posición una fila más abajo (con alguna pequeña diferencia en la situación de los reyes) nos da el diagrama 26.

En comparación con las posiciones similares que hemos visto, ésta

contiene una interesante nueva posibilidad. Para dar al negro la posición defensiva más favorable, he colocado su rey en e4 y le hemos dado el turno, pero ello no cambia las características básicas de la posición. Veamos primero cómo se hace frente al método ganador habitual: **1...Rf4 2.Rf2? Re4 3.Re2!** Las blancas deben admitir que su anterior jugada fue errónea

[pues la normal **3.Rg3** no funcionaría aquí. Las negras replican **Rd3! 4.d5 Rxc3 5.d6 Rb2 6.d7 c3 7.d8D c2** y tablas, como vimos al analizar el diagrama 19. Esto significa que el método usual del blanco no es suficiente, pero hay una posibilidad de penetración por el flanco-D.]

3...Rf4 4.Rd2 Re4 5.Rc2 Rd5
 Las negras deben prepararse para contestar a **Rd2** con ...**Re4** y a **Rc3** con **Rb5**, y parece que puede tener éxito

Existe no obstante una posibilidad **6.Rc1!** Esta jugada de espera pone en zuzgwang al negro. Si juega

[pues **6.Rb2 Rc6 7.Ra3 Rb5**] [así como **6.Rd2 Re4** no llevan al blanco a ninguna parte]

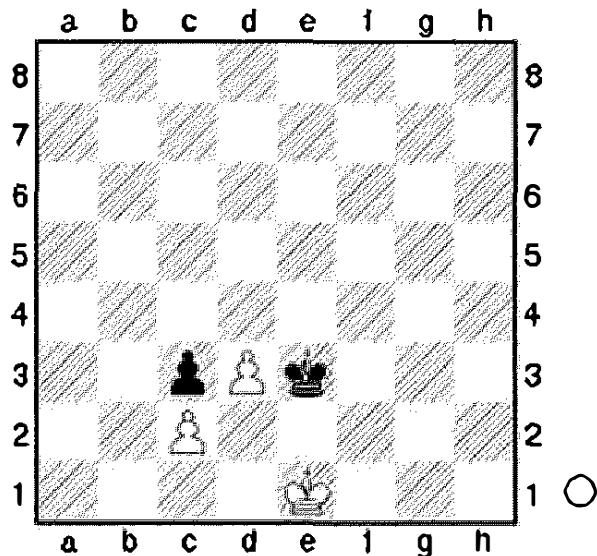
6...Re4 entonces

[mientras que **6...Rc6** falla por **7.Rd2 -- 8.Re3** de forma que las negras están perdidas.]

7.Rb2 Rd5 8.Ra3 gana

Habiendo visto este método ganador, seríamos capaces de evaluar correctamente la misma posición una fila más abajo (peones blancos en c2 y d3, etc.). Ver Diagrama 26b

Diagrama 26b
Finales prácticos
[P. Keres]



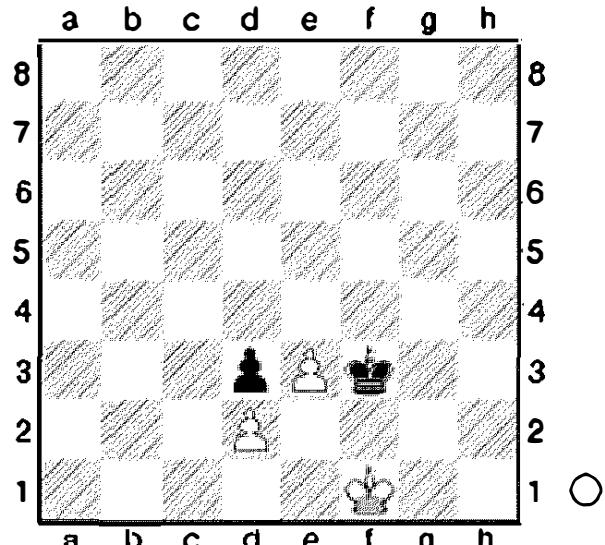
Moviendo el blanco gana con 1.Rd1 [Sin embargo, si mueve el negro puede hacer tablas mediante 1.- Rf3! 2.Rd1 Re3 3.Rc1 Rd4 y el blanco no tiene espacio para la jugada de tiempo que vimos en el diagrama 26a (6. $\mathbb{N}c1!$), al estar su rey en la banda. Después de 4.Rb1 (o 4.Rd1 Re3) 4...Rc5 5.Ra2 Rb4 la partida es tablas]

1...Rf3 impidiendo 2. $\mathbb{N}e2$ 2.Rc1 Re3 3.Rb1 etc

Diagrama 27
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Si llevamos la posición del diagrama 26 una columna hacia la derecha, con los peones blancos ahora en las columnas centrales, las posibilidades blancas de ganar se incrementan, siendo la



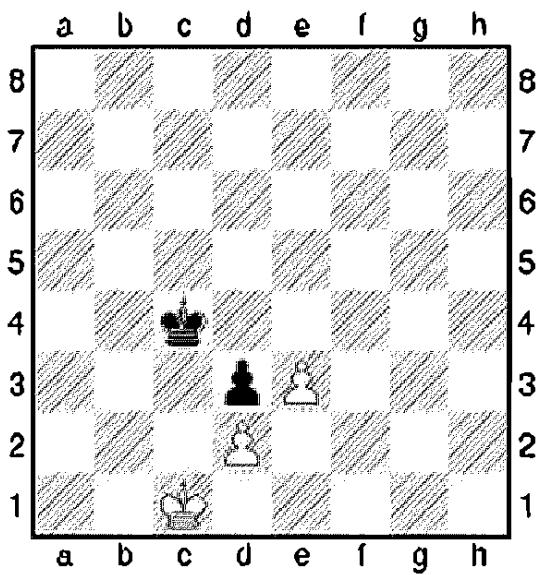
posición más delicada la del diagrama 27a, con el PD en d2.

Si juega el blanco gana fácil con 1.Re1 [pero aun jugando el negro, las blancas ganan porque su rey puede ahora utilizar la columna a) para irrumpir por el flanco-DI 1.- Rg3 2.Re1 Rf3 3.Rd1 Re4 Una columna a la izquierda, como hemos visto, esta posición no podría ganarse, pero aquí el asunto es diferente 4.Rc1 Rd5 5.Rb2 Rc4 6.Ra3!] 1...Rg3 2.Rd1 etc

Diagrama 27b
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Como resultado del ejemplo anterior, podemos establecer que con los peones en las columnas centrales (como en el diagrama 27a) todas las posiciones son ganadoras, estén como estén los peones de avanzados. No importa dónde estén situados los reyes porque el rey negro no puede impedir

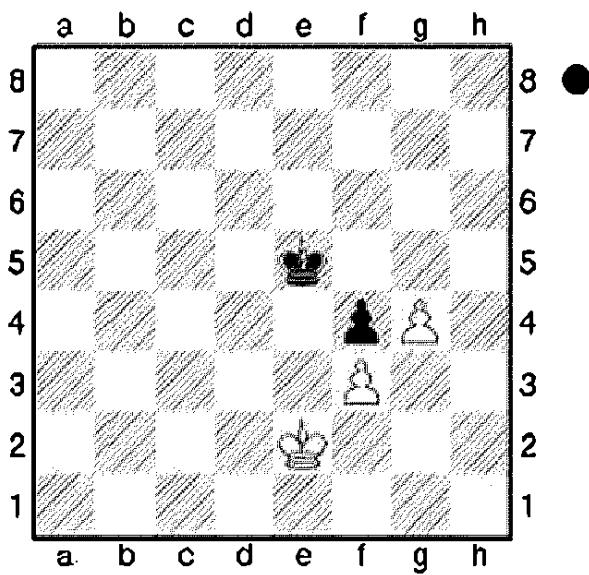


al blanco la penetración por vía a3 o f2. El intento de contraataque en el centro, igualmente falla. Por ejemplo, en la posición con los peones blancos en d2 y e3 y su rey en c1, y el peón negro en d3 con su rey en c4, las negras pueden intentar 1...Rb3 2.Rd1 Rb4 3.Re1 Rb3 para replicar a 4 ♜f2 con 4... ♜c2!, pero las blancas ganan mediante 4.e4! Rc4 5.Rf2 Rd4 6.Rf3 Re5 7.Re3 etc

Diagrama 28 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

El asunto de nuevo se complica si trasladarnos la posición hacia la derecha, como en el diagrama 28a: Debe advertirse que las posibilidades del blanco aquí se han reducido mucho. Ha de intentar por el ala de dama, pues la columna h no ofrece esperanzas para este propósito.. Sin embargo, para avanzar en el flanco de dama, debe ganar la oposición, no sirviéndole la



oposición distante. Es fácil ver que a partir del diagrama no tendrá éxito en esta operación, si el negro se defiende correctamente utilizando la oposición. El blanco puede desde luego tratar de aprovecharse del hecho de aire el rey negro está sujeto al cuadrado c4-c8-g8-g4, y penetrar por la columna a. Pero el negro puede también utilizar la oposición para defenderse con éxito de este plan, además de que en este caso el blanco deberá tener en cuenta un posible ataque sobre su peón f3. Veamos lo que podría suceder: 1...Rd4 Lo más sencillo

[aunque también eran posibles.

1...Re6]

[o 1...Rd6 El negro debe jugar de forma que siempre pueda responder a ♜d3 con ♜d5, y a ♜c3 con ♜c5. En este momento es innecesario ganar la oposición lejana, ya que no puede impedirse al blanco que utilice la columna a.]

2.Rd2

[2.Rf2 Re5 3.Rg2 Rf6 4.Rh3 Rg5 etc. tablas.]

2...Rc4 3.Rc2 Rd4 4.Rb3 Rd5!

El negro ha de tomar rápidamente la oposición diagonal

[pues 4...Rd3 falla por 5.g5]
[y 4...Rc5? permite 5.Rc3! ganando la oposición]
[Pero ¿qué sucede con el contraataque mediante 4...Re3 5.g5 Rxf3 6.g6 Re2 7.g7 f3 8.g8D f2 , alcanzando un final similar al que surgió del análisis del diagrama 26a? De hecho la posición es distinta, y la situación del rey blanco le da una victoria clara con 9.Dg2! Re1 10.Rc2! f1D 11.Dd2#]

5.Rb4 Rd4 Las blancas no pueden progresar más **6.Rb5** la defensa podrá elegir entre

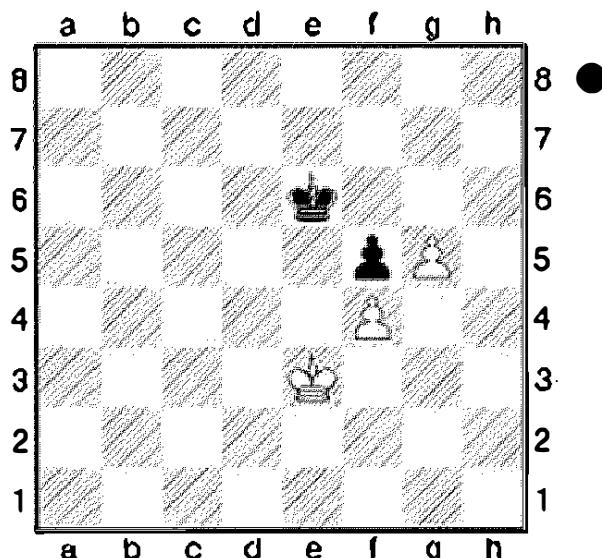
[6.Rb3 Rd5 7.Ra3 Rc5 etc]
[y por último 6.g5 Re5 7.Rc5 Rf5 8.Rd5 Rxg5 9.Re5 Rg6 10.Rxf4 Rf6! nos da la posición básica de tablas.]

6...Re3 que ahora sí funciona [o bien 6...Rd5 De todo lo anterior, resulta claro que las posibilidades de victoria son incluso menores si el diagrama 28a se traslada una fila hacia abajo, pero se ganará si se lleva hacia arriba, pues el peón pasado restringe demasiado la actividad del rey negro. Ver diagrama 28b]

Diagrama 28b Finales prácticos [P. Keres]

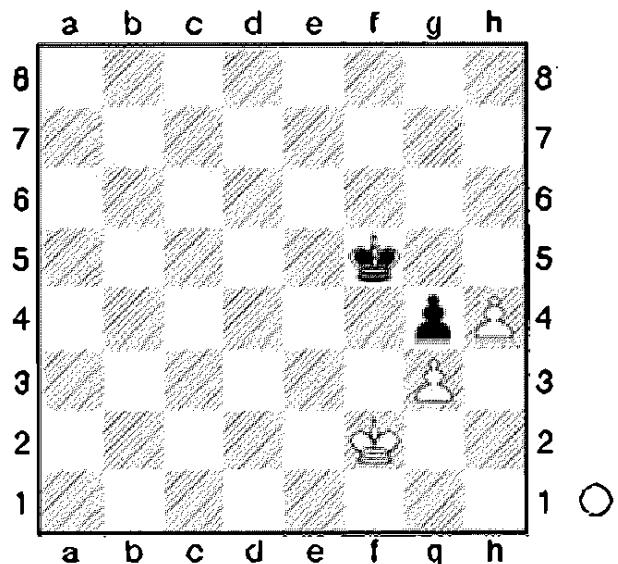
(Diagrama)

En esta posición el rey negro está confinado en el paralelogramo d5-h5-h8-d8 y no puede oponerse a la entrada del rey blanco vía c5 1...Rd5 2.Rd3 Re6 [2...Rc5 3.g6 gana]



3.Rd4 Rd6 4.Rc4 Re6 5.Rc5 y las blancas pronto ganarán el peón.

Diagrama 29 Finales prácticos [P. Keres]



Y ahora debemos examinar el caso en que el peón pasado blanco está en la columna h, como en el diagrama 29. Siguiendo nuestro análisis del diagrama 28 podemos en toda justicia reclamar que esta posición es también de tablas, pero como hay alguna

diferencia desde el punto de vista defensivo, la examinaremos un poco más de cerca.

1.Re3 Re5 2.Rd3 Rd5 Igual que en el ejemplo previo, las negras deben conservar la oposición, o de lo contrario las blancas ocuparán la casilla clave d4 **3.Rc3 Re5!**

El negro ha de defenderse con más precisión incluso que en el diagrama 28, pues aquí no puede atacar el peón (no es un PA). No puede abandonar la zona d4-h4-h8-d8 y en ningún caso puede ceder la oposición.

[Por ejemplo, tras **3...Re4? 4.Rc4 Re5 5.Rc5** el rey blanco penetra vía d4 o d6]

4.Rc4 Re4 5.Rc5 Re5 6.Rb6 Rd6 7.Ra7 Re7! ¡Manteniendo la oposición distante! **8.Rb8 Rd8** Una vez más, las blancas no pueden hacer mayores progresos y la partida es tablas. Podría continuar **9.Rb7 Rd7 10.Ra6 Re6 11.Rb6 Rd6!**

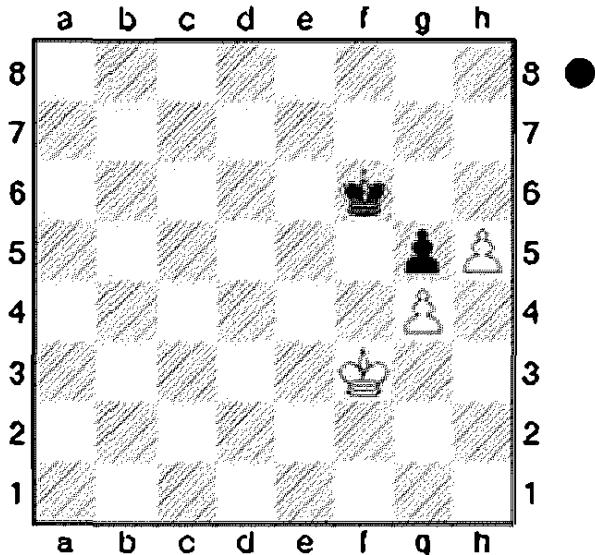
[pero no **11...Rf6 12.Rb5 Rf5 13.Rc4 Re5 14.Rc5** y el blanco consigue llegar a d4]

12.Ra5 Re5 13.Ra4 Re4 14.Ra3 Re5! 15.Rb3 Rd5! y estamos de nuevo al principio.

Diagrama 29b Finales prácticos *[P. Keres]*

(Diagrama)

El mover la posición del diagrama 29a una fila más abajo sólo puede reducir las probabilidades blancas, pero una fila más arriba la posición es ganadora. Por ejemplo, con los peones blancos en g4 y h5 y el rey en f3, y el peón



negro en g5 con su rey en f6, el rey negro de nuevo está sujeto y no puede impedir la entrada del rey blanco

1...Re5 2.Re3 Rf6 3.Re4 Re6 4.Rd4 Rf6 5.Rd5 con victoria fácil.

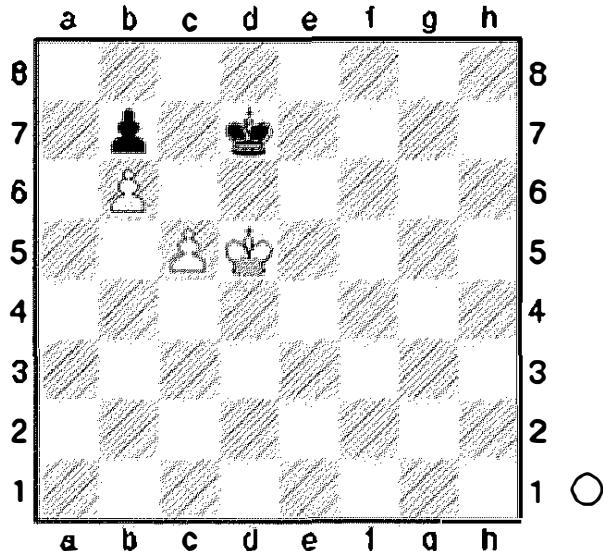
Del mismo modo, las blancas ganan con los peones en g5 y h6, o g6 y h7, a menos que en el último caso el rey negro esté en h8, donde la posición es de ahogo.

Diagrama 30 Finales prácticos *[P. Keres]*

(Diagrama)

Está claro que, sin peones libres, las posibilidades del blanco disminuyen, pues sólo puede ganar avanzando su rey. Para hacer esto, empero, debe ganar la oposición, y por ello en la mayoría de los casos es la oposición la que decide el resultado.

Si los peones blancos están tan avanzados como aparecen en el diagrama 30, a menudo se puede ganar incluso sin la oposición. El rey



negro está confinado dentro de la parcela d5-a5-a8-d8, de forma que el blanco obtiene la victoria como sigue:

1.Re5!

[Parece tentadora 1.c6+ pues bxc6+ falla por 2.Rc5 Rd8 3.Rd6! Rc8 4.Rxc6 ganando]

[pero de hecho 1.c6+ es un error instructivo, las negras hacen tablas con Rc8l 2.Rd6 Rb8 amenazando bc6 3.c7+ Rc8 etc]

1...Rc6

[No puede conservar la oposición con 1...Re7 porque 2.c6 gana]

2.Rd4 Rd7 3.Rd5 Llegando otra vez al diagrama 30, pero con el turno negro. **Rc8 4.Re6** Aún hay que tener cuidado

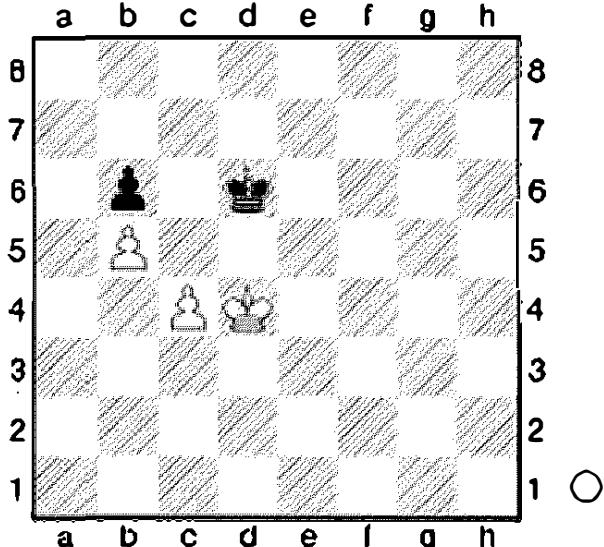
[pues 4.c6? Rb8! hace tablas]

[También es posible, sin embargo 4.Rd6 Rd8 5.Re6 (5.c6? Rc8l) 5...Rc8 6.Re7 etc]

4...Rd8 5.Rd6 Rc8 6.Re7 Rb8

7.Rd7 Ra8 Y sólo ahora el avance del peón gana. **8.c6! bxc6 9.Rc7** y mate en 3.

Diagrama 30b
Finales prácticos
[P. Keres]



Si la posición del diagrama 30 se traslada una fila hacia abajo, el blanco no puede ganar, suponiendo desde luego que el negro tenga la oposición. Se puede contestar a 1.Re4

[Si las negras tuvieran que mover en la posición original, perderían tras

1..- Re6 (1...Rc7 2.Re5 Rd7 3.Rd5 Rc7 4.Re6 etc) 2.c5l]

1...Re6 Δc5 no es amenaza **2.Rf4** Rd6! y la amenaza ♜c5 obliga a retroceder al rey blanco.

[2...Rf6? 3.c5]

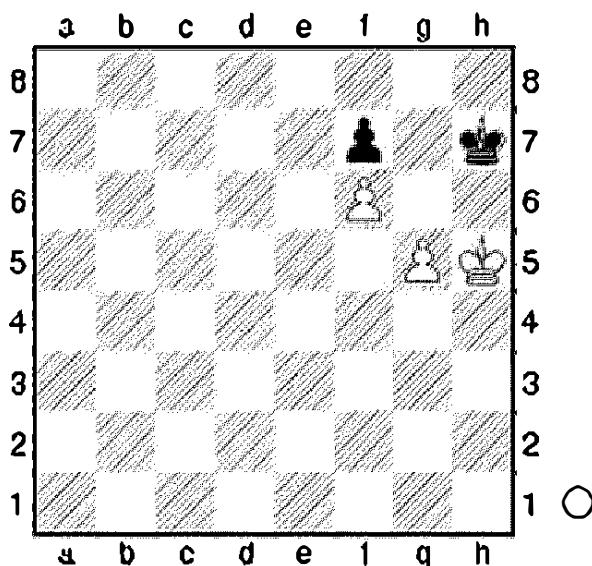
Sin embargo, después de **3.Re3 Re7!** con la oposición distante

[debe evitarse 3...Re5? 4.Rd3 Rd6 5.Rd4]

[3...Rc5? 4.Rd3 Rd6 5.Rd4]

Diagrama 30c
Finales prácticos
[P. Keres]

Desplazando hacia la derecha la posición del diagrama 30 no se altera



el resultado, que siempre es una victoria blanca, quienquiera que tenga el turno. Sin embargo, con los peones blancos en f6 y g5 y su rey en h4, y el peón negro en f7 y su rey en h7, en que el . blanco no puede penetrar más a la derecha con su rey, debe usarse otro método para ganar. La continuación podría ser: 1...-

[o jugando el blanco 1.g6+ fxg6+ 2.Rg5 Rh8 3.Rh6 ganando del mismo modo.]

1...Rh8 2.g6 fxg6+ 3.Rh6! Rg8

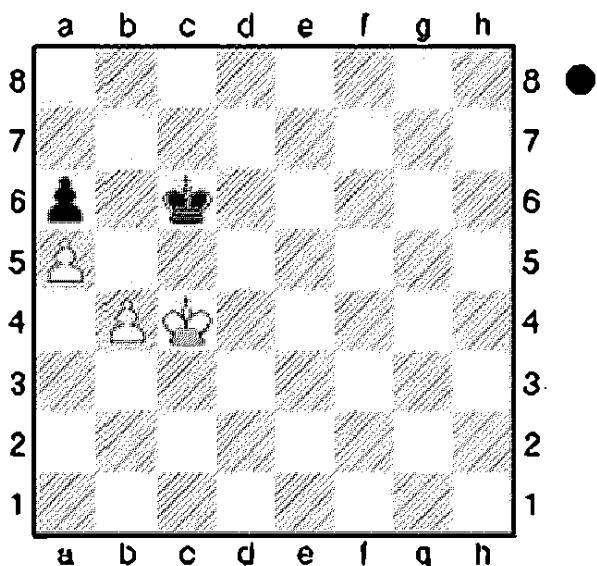
4.Rxg6 ganando

No obstante, con los peones blancos en g6 y h5, las negras pueden hacer tablas simplemente jugando su rey a g8, y no hay nada que el blanco pueda hacer.

Diagrama 30d Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Tampoco existen posibilidades de ganar si los peones enfrentados están



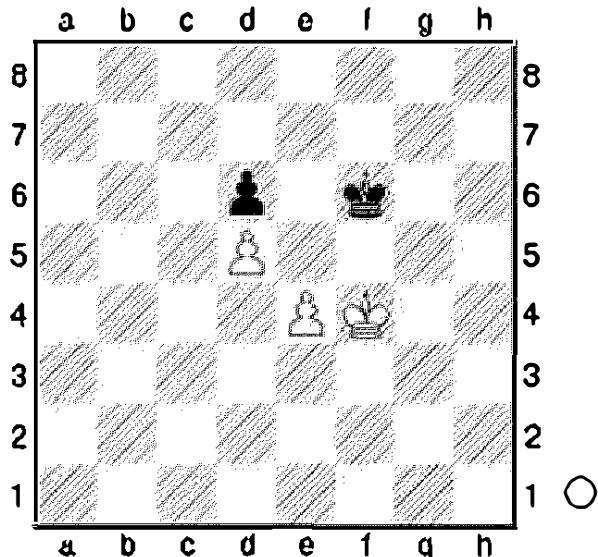
en la columna de torre. Por ejemplo, con los peones blancos en a5 y b4 y su rey en c4, y el peón negro en a3 y su rey en c6, la oposición no da nada al blanco, ya que tras 1...Rd6 2.b5 axb5+ 3.Rxb5 Rc7 el peón de torre no puede coronar. Sólo podrían ganar las blancas si pudieran tomar la casilla c5 con su rey, junto con la oposición, lo que es claramente imposible.

Diagrama 31 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Hemos considerado ya todos los casos similares al diagrama 30, pero Veamos finalmente un ejemplo de defensa por medio de la oposición distante. Consideraremos los peligros que amenazan al negro.

Lo primero de todo no debe permitir nunca que el rey blanco alcance la 6a fila. En otras palabras, debe conservar la oposición al tiempo que mantiene su rey en la misma columna que el rey



blanco.

En segundo lugar, el negro debe estar siempre alerta contra un posible e5, así que no tiene que situar nunca su rey en la columna h .

1.Rg4

[Como ya se ha mencionado, si mueven las negras pierden rápidamente tras 1.- Rg6 (o 1...Re7 2.Rg5 Rf7 3.Rf5 Re7 4.Rg6 etc) 2.e5]

1...Rg6

[1...Re5? 2.Rf3 Rf6 3.Rf4 adueñándose de la oposición y ganando.]

2.Rh4 Rf6

[Como ya hemos dicho, las negras no pueden arriesgarse a 2...Rh6 a causa de 3.e5!]

[pero bien podrían jugar 2...Rf7 y más tarde volver a tomar la oposición en la columna g]

3.Rg3 Rg7!

[De nuevo 3...Re5? pierde]
[así como 3...Rg5? 4.Rf3!
porque el negro no puede ir a f5 Rf6
5.Rf4 es ganador para el blanco.]

4.Rg2 Rg8 Lo más seguro es conservar la oposición distante [aunque también es posible 4...Rg6

después de 5.Rf2 Rf6 6.Re2 el negro no necesita preocuparse de la oposición en la columna de rey, y por ello Re7 7.Re3 Re8! 8.Rf4 Rf8! 9.Rf5 Rf7 etc. conduce a tablas.]

5.Rg1 Rg7 Jugada única.

[5...Rf7 6.Rf1! Rf8 (o bien aqui 6...Re7 7.Rg2 Rf8 8.Rf2! Re7 9.Rg3 Rf7 10.Rf3 Re7 11.Rg4 gana ; 6...Rg7 el rey blanco se dirige a a6, y el rey negro no puede llegar a tiempo a b7) 7.Rf2 Rf7 8.Rf3 Rf8 9.Rf4 Re8 10.Rg5 Rf7 11.Rf5]

6.Rf1 Rf7 De nuevo la única jugada, como ahora debe estar claro. 7.Re2 Re7 8.Rd2 Rd7 9.Rc2 Rc7

Las negras podían haber elegido otras casillas de esas columnas para sus tres últimas jugadas, porque el rey blanco no podía acercarse, pero ahora de nuevo deben poner atención.

10.Rb2 Rb8

[También era posible 10...Rb6]
[pero no 10...Rb7? 11.Rb3
y gana, como el lector puede por sí mismo comprobar.]

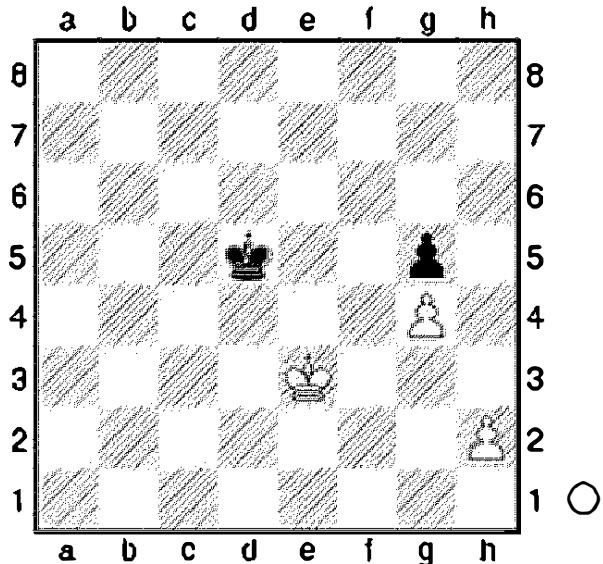
11.Rb3 Rb7 12.Ra3 Ra7

Aquí termina nuestro análisis, pues las blancas no pueden reforzar más su dispositivo, si las negras conservan la oposición. El blanco puede intentar otras casillas, pero la defensa correcta se puede encontrar sin gran dificultad aplicando los principios dados.

Diagrama 32 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

J. Kling 1848
Podría también suceder que el peón



blanco no bloqueado estuviera más atrás disponiendo de jugadas de tiempo. Esta circunstancia por supuesto favorece mucho al blanco, cuyas posibilidades de ganar aumentan considerablemente. Todas las posiciones que antes dependían de la oposición ahora son ganadoras, porque las blancas siempre pueden perder un tiempo. Parece superflua una mayor aclaración de este punto. Sin embargo, es interesante que tal peón a veces hace ganar posiciones consideradas hasta ahora sin esperanzas, como la del diagrama 32. Si el peón blanco estuviera en h3, no habría duda alguna de las tablas, quienquiera que jugase. Entonces, ¿tiene esta jugada extra de peón tal significado como para alterar nuestra evaluación de la posición?. Después de todo, puesto que la oposición no importa en el diagrama 32 ¿por qué podría ser de alguna importancia una jugada de reserva con el peón h? Esto es lo que sucedería normalmente, pero debemos comprobar si el rey blanco puede primero mejorar su posición, antes de usar su tiempo extra. Lo primero que se nos ocurre es

ocupar la 4a fila con el rey blanco. Podrá entonces usar su jugada de tiempo para ganar la oposición, y entonces el negro no podrá oponerse a la entrada por vía f5. Esto quiere decir que las blancas ganan si su rey llega a e4 antes de haber jugado h3. Además, las blancas tienen la amenaza adicional de jugar h4 si el rey negro se aleja demasiado. Como el negro no podría permitir h5, debería tomar el peón, en cuyo momento su rey habría de estar en condiciones de ocupar g6 tan pronto como el rey blanco capturase en h4. En tal caso, el rey negro debe hallarse en f6 o el final está perdido.

Ahora que hemos progresado hasta aquí, podemos buscar algunos pares de casillas conjugadas. Cuando el rey blanco esté en g3, amenazando h4, el rey negro debe estar en f6, como hemos visto. Puesto que el rey blanco desde f3 amenaza ocupar e4, así como g3, la única casilla para el rey negro sería entonces e5, que controla f6 y e4, y finalmente el rey blanco en e3 controlaría ambas casillas e4 y f3, dejando de nuevo al rey negro una sola casilla: d5. Esto nos da tres casillas correspondientes a las negras f6, e5 y d5.

Siguiendo el proceso, ¿Qué ocurre si el rey blanco juega ♔f2? Esta controla e3, f3 y g3, así que el negro debe estar en situación de ocupar sus casillas f6, e5 y d5, dándonos e6 como conjugada. De igual modo para el rey blanco en g2, que controla f3 y g3, la casilla relacionada sería otra vez la negra e6, que controla e5 y f6. Esto nos proporciona la solución al problema: tan pronto como el rey negro ocupe e6, el blanco debe jugar ♔g2 (o ♔f2), después de lo cual el negro no puede

permanecer en la casilla relacionada, e6, y por consiguiente pierde. Veamos qué sucede en la práctica:

1.Rf2!

[También es correcta la secuencia original dada por Kling: 1.Rf3 Re5 2.Rg3 Rf6 3.Rg2 Re6 4.Rf2 etc. La línea del texto es alguna jugada más rápida.]

1...Re6 Como se amenaza 2.Qg3 y 3.h4, el rey negro debe encaminarse rápidamente a su escaque 16

[Si 1...Re5 gana 2.Rf3]

2.Rg2! Rf6

[O bien 2...Re5 3.Rf3 Rd5 para impedir 4.Qe4 4.Rg3 Re6 5.h4 gxh4+ 6.Rxh4 Rf6 demasiado tarde 7.Rh5 Rg7 8.Rg5! gana]

3.Rg3 Rg6

[Si 3...Re6 4.h4 etc., y otras jugadas nos llevarían a la variante principal.]

4.Rf3 Rf6 5.Re4 Re6 6.h3!

¡Por fin es utilizado el decisivo tiempo de reserval! Ahora las blancas ganan la oposición y la partida tras Rf6 7.Rd5 etc. Un ejemplo muy instructivo.

Diagrama 33 Finales prácticos [P. Keres]

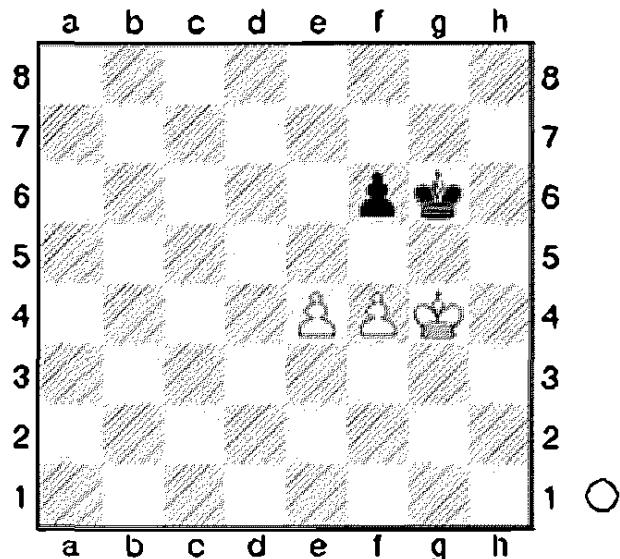
(Diagrama)

Esta posición es ganadora para el blanco si está en posesión del turno

1.Rf3

[pero jugando el negro tiene el recurso táctico 1...fx5+ 2.exf5+ Rf6 con tablas. Si el rey blanco estuviera en algún otro lugar, como h4, por ejemplo, la posición se ganaría incluso jugando el negro.]

[Los principios generales dicen que



las blancas deben obtener la mejor posición para su rey antes de mover los peones. Aquí, por ejemplo, tanto 1.e5 fxe5]

[como 1.f5+ Rg7 sólo hacen tablas, de forma que el blanco debe maniobrar primero con su rey como en la variante principal:]

1...Rf7

[Si 1...Rh5 2.Re3 (pero no aquí 2.e5 Rg6! 3.Re4 Rf7 y tablas.) 2...Rg4 3.f5 gana]

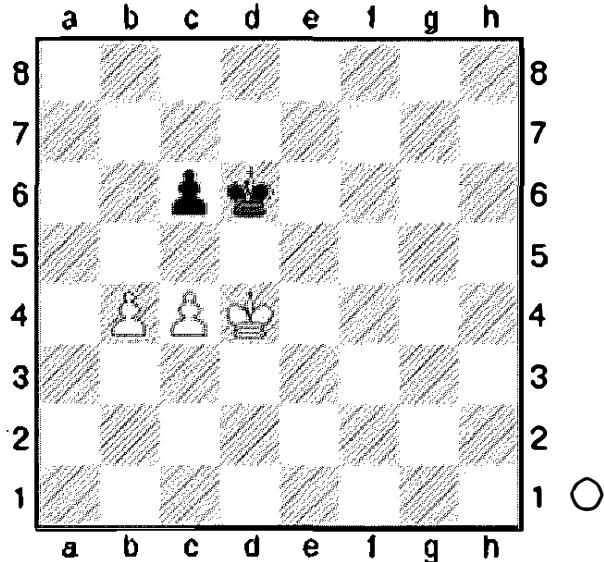
2.Re3 Re6 3.Rd4 Rd6 4.f5!

Una vez que el rey blanco está bien situado, ha llegado el momento de mover algún peón. Ahora se alcanza una bien conocida posición ganadora, en que tanto Rc6

[como 4...Re7 5.Rc5 Rd7 6.Rd5 ganan rápido]

5.e5 Una regla útil de recordar es que el rey blanco debe tuarse del lado de aquél de sus meones que no esté enfrentado al peón contrario.

Diagrama 33b
Finales prácticos
[P. Keres]

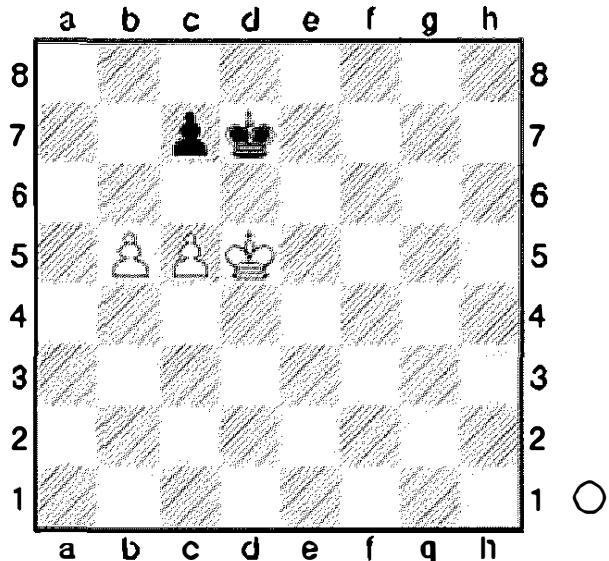


Nuestra evaluación del diagrama 33 no cambia si la posición se mueve hacia arriba o hacia abajo, o una o dos columnas a la izquierda. Sin embargo, al llevarla tres columnas hacia la izquierda, con los peones blancos en b4 y c4, es tablas aunque juegue el blanco. Podría continuar: 1.Re4 [después de 1.Rc3 Rc7 2.Rb3 Rb6 3.Ra4 Ra6 4.c5 Rb7 el rey blanco no puede penetrar por el flanco izquierdo] 1...Re6 2.Rf4 Rf6 3.c5 Re6 4.Re4 Rf6! 5.Rd4 Re6 6.Rc4 Rd7 y las blancas no pueden progresar.

Diagrama 33c
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Lo mismo sucede con la posición si se traslada más abajo, pero si se coloca

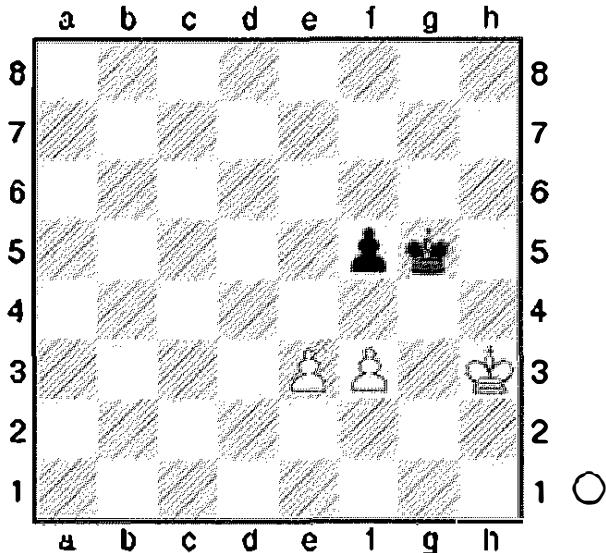


una fila más arriba, con los peones blancos en b5 y c5, se puede ganar por medio de 1.c6+ Re7 2.Re5 Re8 3.Re6 Rd8 4.Rf7 etc
 Si se traslada la posición del diagrama 33 cuatro columnas hacia la izquierda, es igualmente tablas, como veremos más tarde, cuando estudiemos las posiciones con un PT blanco.

Diagrama 34
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Por el momento debemos considerar una excepción que tiene lugar cuando el peón negro está en la columna de alfil, como en el diagrama 34. Esta posición es la misma que la del diagrama 33 movida una fila más abajo y con el rey blanco en h3 en lugar de g3. Esta pequeña diferencia, que normalmente no tendría importancia, da tablas al negro, quienquiera que mueva, debido a la especial naturaleza del PA. Examinemos



conciudadamente la posición, suponiendo para comenzar que le toca mover al blanco: 1.Rg2

[Por supuesto no 1.Rg3 f4+ con tablas inmediatas]
[y 1.Rh2 Rf6 nada cambiaría]
[Y ahora jugando el negro: 1...- Rf6! La única jugada para tablas. Si el rey negro juega a la columna de torre, las blancas ganan mediante ♜g3-f2-e2-d3 etc., (y si 1...Rg6 2.Rh4 forzaría la línea anterior) 2.Rg2 (Ahora 2.Rh4 Rg6! ;o 2.Rg3 Rf7! son tablas.) 2...Re6 y hemos llegado a la misma posición que en la línea principal]

1...Rf6! De otro modo las blancas ganan llevando su rey hacia el ala de dama

[si 1...Rg6 2.Rf2 Rf6 3.Re2 Re5 (3...Re6 4.Rd3 Re5 5.Rc4 Rd6 6.Rd4 Re6 7.e4! gana) 4.Rd3 Rd5 5.f4! como vimos en nuestro análisis del diagrama 33]

[También insuficiente es 1...f4 2.e4 Rf6 3.Rf2 Re5 4.Rf1! y gana, como vimos en el diagrama 26]

2.Rg3

[2.Rf2 Re5 conduciría a la línea principal]

2...Rf7! De nuevo la única jugada. El rey no debe ir a la columna g a causa de 3 ♜f2, ni a la columna e por 3 ♜h4

3.Rf2

[Ahora ni 3.Rf4 Rf6]

[ni 3.Rh4 Rg6 son buenas para el blanco, y por consiguiente debe hacer algún intento sobre el ala de dama.]

3...Re6 4.Re2 Rd5 5.Rd2 Rd6

[No 5...Re5 ó ♜c5 6.Rd3 Rd5 7.f4 y gana. El negro ha de estar en condiciones de contestar a ♜d3 con ♜c5.]

6.Rd3 Rc5 7.Rc3 La única tentativa para ganar

[Tras 7.e4 Rd6! 8.Rd4 fxe4 9.fxe4 Re6]

[7.f4 Rd5 el negro hace tablas.]

7...Rd5 8.Rb4

[Si 8.f4 Rc5 tablas (pero no 8...Re4? 9.Rd2 Rd5 10.Rd3 gana)]

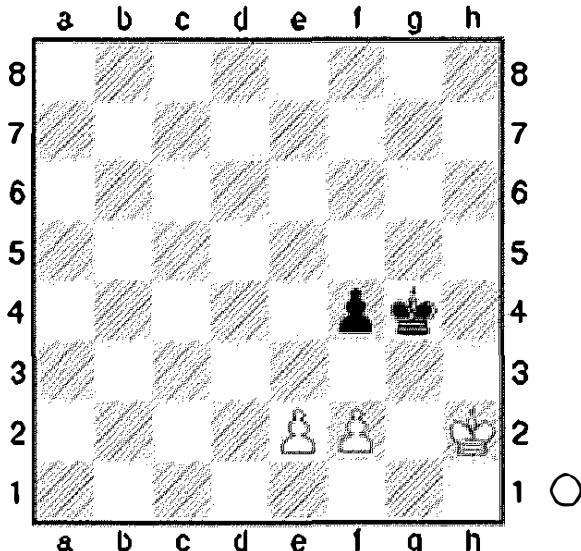
8...f4! Esta es la clave. El negro utiliza la naturaleza peculiar del PA, como vimos en los diagramas 19 y 26. 9.e4+ Rd4 10.Rb3 Re3 11.e5 Rxf3 12.e6 Rg2 13.e7 f3 14.e8D f2 y el blanco no puede ganar, pues su rey se encuentra demasiado lejos, como veremos al llegar a la sección de finales de damas.

Diagrama 35
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

P. Keres 1942

Claramente, el ataque contra el PA blanco no es posible si la posición del diagrama 34 se lleva una fila más arriba, pero lo más notable es que, una



fila más abajo, según el diagrama. 35, la posición está perdida para el negro si es él quien juega! 1.- No obstante, aunque en el diagrama 34 no importaba quién moviera, aquí no sucede lo mismo. Jugando el negro está asombrosamente en zugzwang y pierde de la forma que sigue:

[Jugando el blanco no puede ganar, pues si 1.Rg2 f3+]

[o 1.f3+ Rh4]

[mientras que tras 1.Rh1 f3! 2.e3 Rf5! dando en ambos casos posiciones conocidas de tablas.]

1...Rf5

[Sabemos ya que 1...Rg5 pierde tras 2.Rh3 Rh5 3.Rg2 Rg4 4.Rf1 Rf5 5.Re1 Re5 6.Rd2 Rd4 7.f3 etc]

[El blanco gana también después de 1...f3 2.e3 Rh4 3.Rg1 Rg4 4.Rf1 Rf5 5.Re1 Re4 6.Rd2 etc]

2.Rg2 Rf6! 3.Rf1 Re5 4.Re1 Rd4

5.Rd2 Rc4

[si 5...Re4 6.Rc3 Rd5 7.Rd3 Re5 8.e4! etc. gana. Nuestro análisis ha llegado al mismo punto que el del diagrama 34 pero ahora vemos la sutil diferencia entre ambas posiciones ¡el PR blanco tiene la

opción de mover dos casillas!]

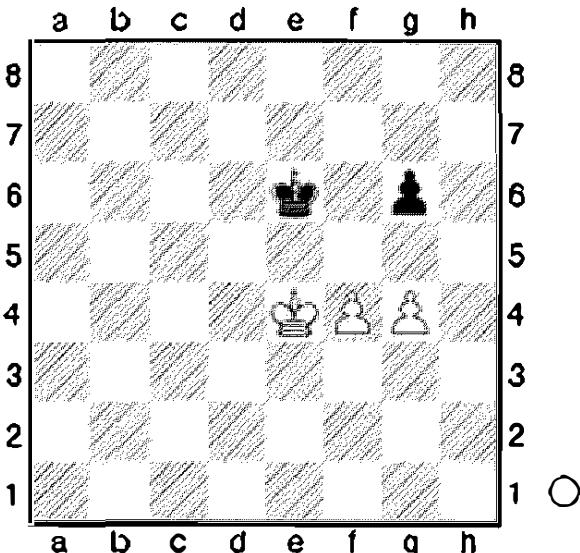
6.e4! Rd4

[si 6...fxe3+ 7.Rxe3 Rd5 8.Rf4! gana]

7.f3 Rc4 No puede permitir que el rey blanco tenga acceso a d3. 8.Re2 Rd4

9.Rf2 Re5 10.Rf1! La maniobra ganadora que vimos en el diagrama 26. El negro está ahora en zugzwang y no puede prevenir la penetración del rey blanco por vía d3 o h3.

Diagrama 36 Finales prácticos [P. Keres]



Volviendo al diagrama 33, si trasladamos la posición una fila hacia la derecha y situamos los reyes a la izquierda de los peones, llegamos al diagrama 36.

El rey blanco está en el lado correcto de los peones, junto al peón suyo que no tiene oponente, y por tanto la victoria es fácil. Si mueve el blanco, jugará 1.g5

[Jugando el negro puede seguir 1...Rd6 2.Rd4 (de nuevo no 2.f5? Re7! con tablas, ni 2.g5? Re6 etc)

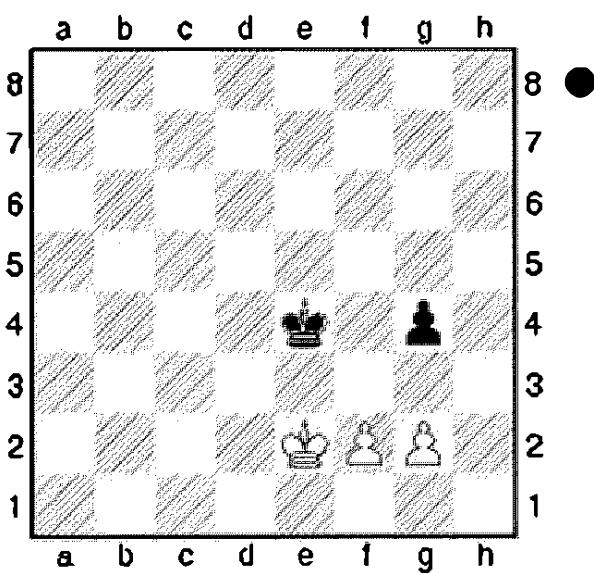
2...Re6 3.Rc5 g5 de otra forma se permitiría la irrupción del rey blanco
4.f5+ Re5 5.Rc6 y gana]

1...Rd6

[o bien aquí 1...Rf7 2.Rd5 Re7
3.Re5 etc]

2.f5

Diagrama 36b
Finales prácticos
[P. Keres]

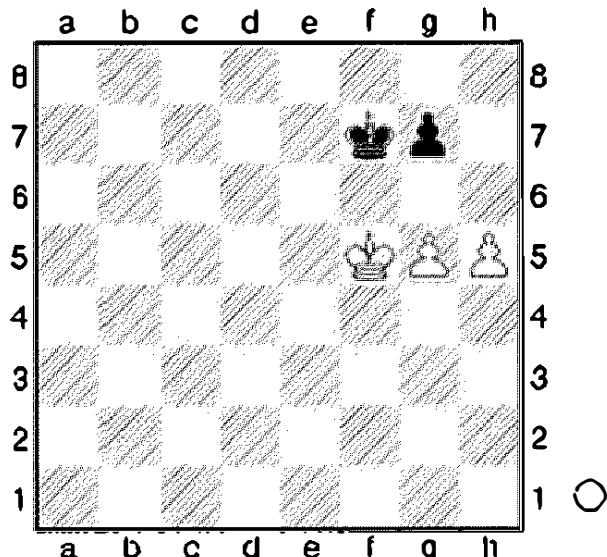


Nada se cambia moviendo la posición del diagrama 36 hacia arriba o hacia abajo, incluso con los peones blancos en f2 y g2 1...Rd4 2.f4!

[en que debe admitirse que las negras hacen tablas con 2.Rd2?
Re4 3.Rc3 g3! 4.f3+ Re3
con el contraataque sobre el Peón g blanco]

Diagrama 37
Finales prácticos
[P. Keres]

Todavía no hemos discutido las posiciones derivadas del diagrama 33



cuando está implicado un PT. Este hecho incrementa claramente las posibilidades de tablas del negro, aunque como es difícil formular reglas aquí, cada caso debe considerarse individualmente. Comencemos por las posiciones en que el peón negro está en la columna de caballo y el rey blanco no ha conseguido ocupar alguna casilla delante de sus peones. Tomaremos como posición básica el diagrama 37.

Jugando el blanco, la continuación podría ser: 1.Re5

[El negro hace fácilmente tablas en esta posición si juega él, con 1...g6+]

1...Re7 2.Rd5 Rf7

[No 2...Rd7 3.h6 ganando]

3.Rd6 Rf8

[También es posible 3...Re8 4.Re6 Rf8 5.Rd7 Rf7 etc]

4.Re6 Re8 Pero esta jugada es única

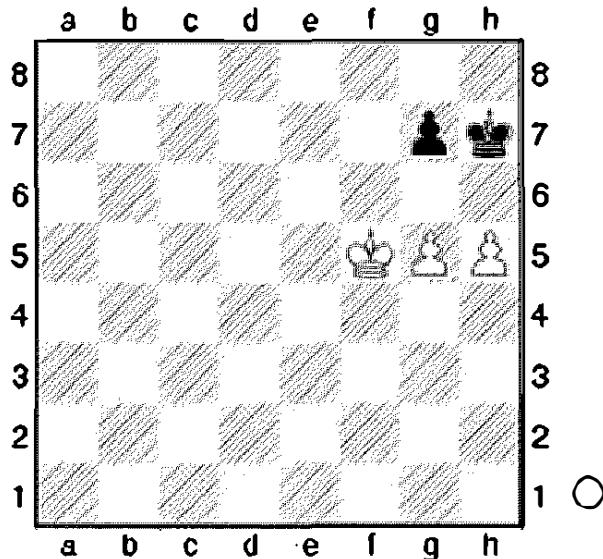
[4...Rg8? 5.Re7 Rh8 6.Rf7 Rh7

7.h6 gxh6 8.g6+ gana para el

blanco. Dicho de otro modo, las negras no deben permitir que su rey sea rechazado hasta el rincón, antes de que el blanco juegue g6]

5.Rf5 Rf7 6.g6+ Rg8

Diagrama 37b
Finales prácticos
[P. Keres]



En lo que respecta al resultado, nada cambiaría el llevar la posición del diagrama 37 una fila más abajo. El blanco tiene posibilidades de ganar solamente si su rey consigue ocupar la casilla delante de sus peones. Por ejemplo, si en el diagrama 37 colocamos el rey negro en h7, las blancas ganan, quienquiera que mueva.

Jugando el blanco 1.Re6

[Si juega el negro pierde igualmente tras 1.-- Rg8 / 1...Rh8 2.Rg6 Rg8 3.h6 conduce a la variante que juega el blanco primero ,y si 1...g6+ 2.Rf6 gxh5 3.Rf7 gana) 2.Rg6 Rh8 3.Rf7 Rh7 4.h6 gxh6 5.g6+ y gana]

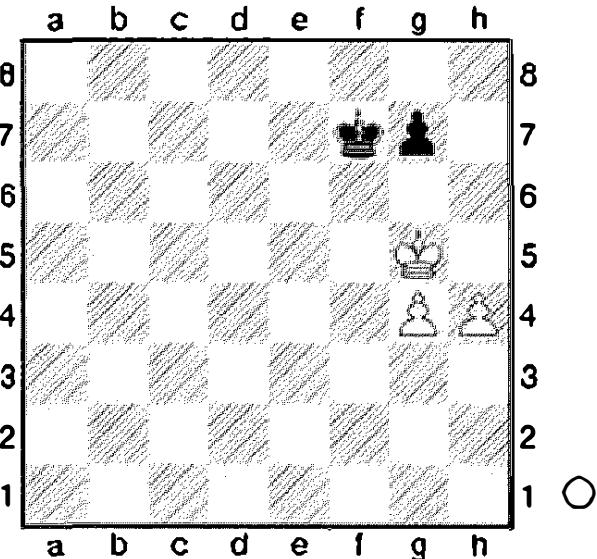
1...Rg8 2.Re7 Rh7 3.Rf7 Rh8

4.Rg6!

[pero no 4.h6? Rh7 tablas]

4...Rg8 5.h6 gxh6 6.Rxh6 gana

Diagrama 38
Finales prácticos
[P. Keres]



Si los peones blancos están más atrás, permitiendo al rey blanco situarse delante de ellos, las posibilidades de tablas del negro con un PC son mínimas. Tomemos como ejemplo el diagrama 38.

Las blancas ganan comodamente, quienquiera que mueva. 1.Rf5

[Moviendo el negro, el juego podría seguir 1.-- Rf8 2.Rg6 Rg8 3.h5 Rh8 4.h6 Rg8 5.g5 ganando.]

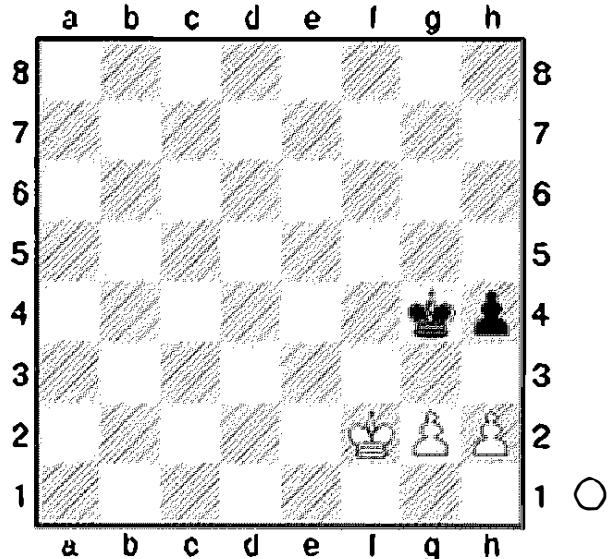
1...g6+ De lo contrario el rey blanco alcanza g6, con posición ganadora como se ha visto. 2.Re5

[Pero no 2.Rg5? Rg7 3.Rf4 Rf6 tablas]

2...Re7 3.g5 Rf7 4.Rd6 y gana.

Diagrama 39
Finales prácticos
[P. Keres]

Si el negro tiene un PT en vez de un PC, sus posibilidades de tablas son mucho mayores. Nuestra posición



básica es el diagrama 39.

Aquí las blancas pueden ganar sólo si tienen el turno 1.Re3

[pues jugando el negro hace tablas fácilmente con 1... Rf4 2.Re2 Re4 3.Rd2 Rd4 (3...h3 4.g3 Rf3 también es jugable aquí, pero no con los peones blancos más avanzados) 4.Re2 (o 4.Rc2 Re3 etc) 4...Re4 5.h3 Rf4 6.Rf2 Re4 y el blanco no puede progresar.]

1...h3

[No es mejor 1...Rf5 2.Rf3 Rg5 3.Re4! Rg4 4.h3+! (pero no 4.Re5? h3 5.g3 Rf3 etc) 4...Rg3 5.Rf5 Rxg2 6.Rg4 ganando] [1...Rg5 2.h3 Rf5 3.Rf3 gana]

2.g3 Rf5

[O bien 2...Rg5 3.Rf3 Rf5 4.g4+ etc]

3.Rd4! La jugada del texto gana la oposición.

[No es bueno 3.Rf3 Rg5 pues ahora 4.g4? Rh4! da tablas al negro (5.Øf4 es ahogado).]

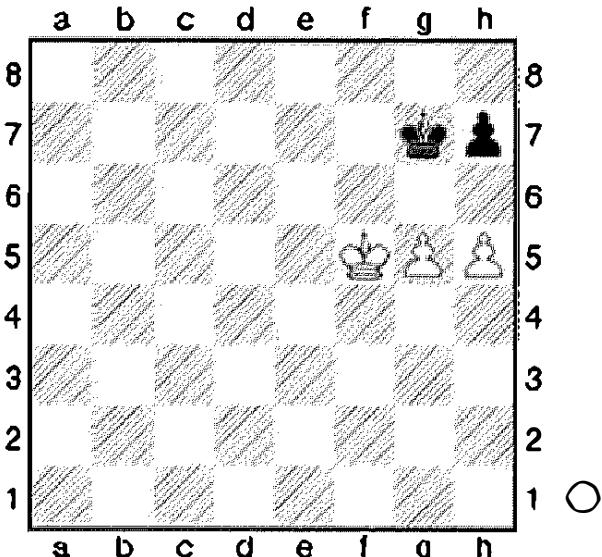
3...Rg5 4.Re5 Rg4 5.Re4 Rg5

6.Rf3! El negro está ahora en zugzwang y pierde después de Rf5

[así como tras 6...Rh5 7.Rf4]

7.g4+

Diagrama 39b
Finales prácticos
[P. Keres]



Trasladando la posición del diagrama 39 una o dos filas hacia arriba no cambia nada. Jugando el negro hace tablas y jugando el blanco gana. Pero la posición tres filas más arriba, con los peones blancos en g5 y h5, es tablas quienquiera que tenga el turno.

El negro podría continuar por supuesto

1...

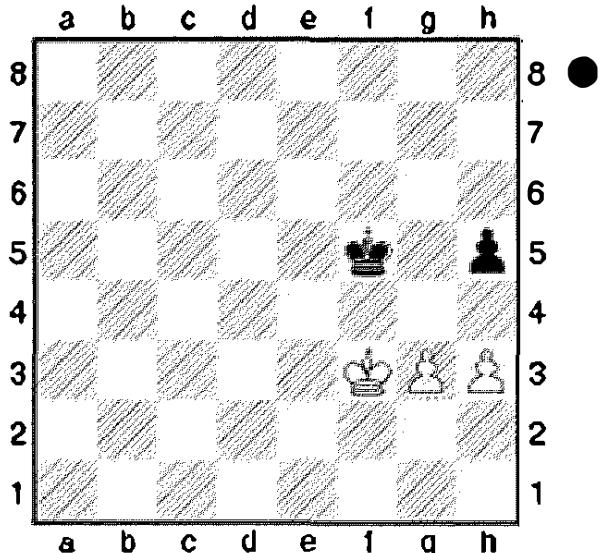
[mientras que jugando el blanco solamente puede ahogar a su contrario tras 1.Re6 h6 también son factibles jugadas de rey 2.g6 Rg8 3.Rf6 Rf8 4.g7+ Rg8 5.Rg6]

1...Rf7

Diagrama 40
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Sabemos ya que todas las posiciones similares al diagrama 39 son tablas si



juega el negro. ¿Pero qué ocurre si cambiamos ligeramente la posición, según el diagrama 40?

Jugando el blanco sólo hace tablas, como hemos visto, pero si juega el negro, la oposición da la victoria al blanco como sigue:

1...Re5

[1...Rg5 traspone a una posición ganadora que ya hemos visto]
[y 1...h4 2.g4+ Re5 3.Re3 gana incluso con más facilidad.]

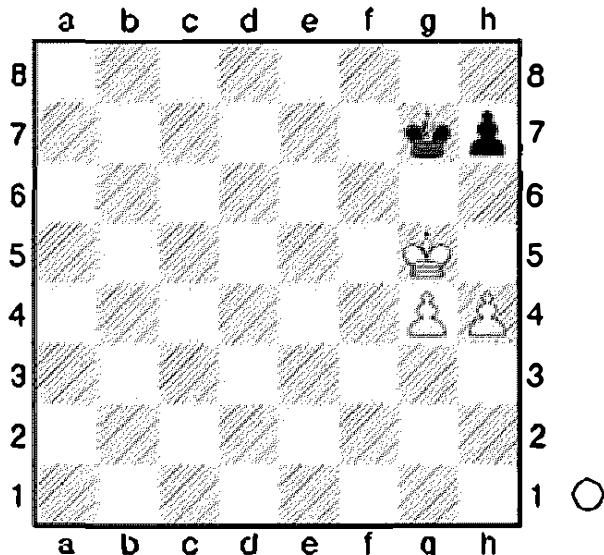
2.Re3 Rf5 3.Rd4 h4 La única posibilidad. De otro modo su peón caerá eventualmente. **4.g4+ Rf4**

5.Rd5 Rg5

[El contraataque 5...Rg3 que habría sido bueno si la posición estuviera una fila más abajo, aquí falla. En consecuencia podemos afirmar que el diagrama 40, una fila más abajo, sería tablas moviendo cualquiera de los bandos.]

6.Re5 Rg6 7.Rf4 Rf6 8.g5+ y gana. El diagrama 40 una fila más arriba da el mismo resultado, pero es tablas dos filas más arriba, quienquiera que mueva, como vimos cuando el diagrama 39 se trasladó tres filas hacia arriba.

Diagrama 41
Finales prácticos
[P. Keres]



De nuestros análisis previos podemos concluir que el negro tiene las mejores posibilidades cuando su peón está en la casilla original. En este caso se pueden hacer tablas incluso si el rey blanco está delante de sus peones, como podemos ver si tomamos el diagrama 41 (diagrama 38 con un PT negro en vez de PC y su rey en g7). Primero, jugando el blanco:

1.Rf5

[1.h5 h6+ 2.Rf5 Rf7 son tablas conocidas.]

[Ahora, jugando el negro: 1...-

A) 1...Rh8 2.Rf6 Rg8 3.g5 Rf8!
(pero no 3...Rh8? 4.Rf7!) 4.h5

Rg8 tablas ;

B) o 1...Rf8 pues sabemos que al negro no le preocupa el avance de los peones blancos. ;

C) Unicamente 1...Rg8?

sería un error, ya que 2.Rh6 Rh8 3.g5 Rg8 4.h5 Rh8 5.g6 hxg6

6.hxg6 es ganador para el blanco. Las negras deben jugar siempre de manera que puedan contestar a

- Rh6 con ... Rg8. ;
D) Otro error sería 1...h6+? 2.Rf5
 Rf7 3.h5 ganando. ;
E) 1...Rf7 La defensa más natural,
 aunque también son jugables
E1) No es mejor 2.Rf5 Re7
 3.Re5 Rf7 4.Rd6 (4.h5 Re7
 etc) 4...Rf6 ;
E2) 2.Rh6 Rg8 3.g5 Rh8 4.h5
 Rg8 5.g6 hxg6 6.hxg6 Rh8
 tablas]

1...Rf7 2.Re5

[O bien 2.g5 Re7 (o 2...Rg7) 3.h5
 Rf7 etc]

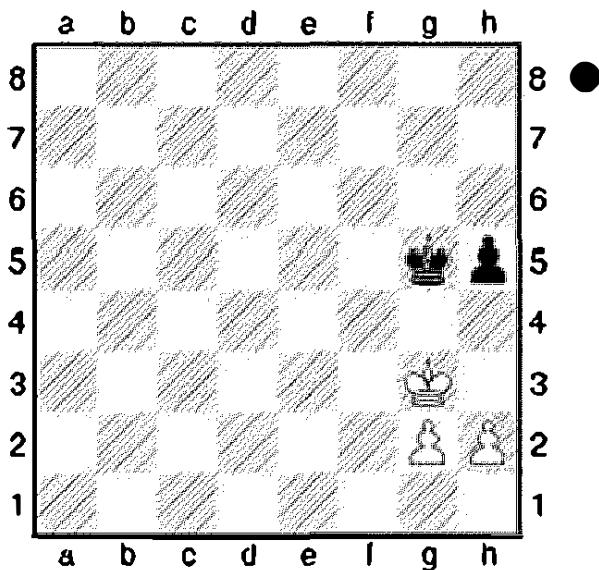
2...Re7 3.g5 Rf7 y las blancas no
 pueden progresar. Esta posición,
 jugando el blanco, sería igualmente
 tablas aunque se desplazara más
 abajo del tablero.

rey en g5, el negro pierde después de
1...Rf5
 [si 1...h4+ 2.Rf3 Rf5 (2...h3 3.g3
 Rf5 4.g4+ también ganando.) 3.h3
 etc]

2.Rf3 Re5 3.g3 Rf5 4.h3 como en el
 diagrama 40.

Esta sistematización cubre los
 aspectos más importantes de los
 finales de dos peones contra uno,
 dando al lector un amplio panorama de
 este tipo de final. Desde luego hay
 muchos otros ejemplos interesantes e
 instructivos que hemos tenido que
 omitir, pues nos habrían llevado
 demasiado lejos. Los lectores que
 estén interesados siempre podrán
 encontrarlos en trabajos referidos al
 final de partida.

Diagrama 41b Finales prácticos [P. Keres]



La misma posición, jugando el negro,
 no se puede entablar si se traslada
 más abajo del tablero. Por ejemplo,
 con los peones blancos en g2 y h2 y su
 rey en g3, y el peón negro en h5 y su

2.4 Rey y dos Peones contra Rey

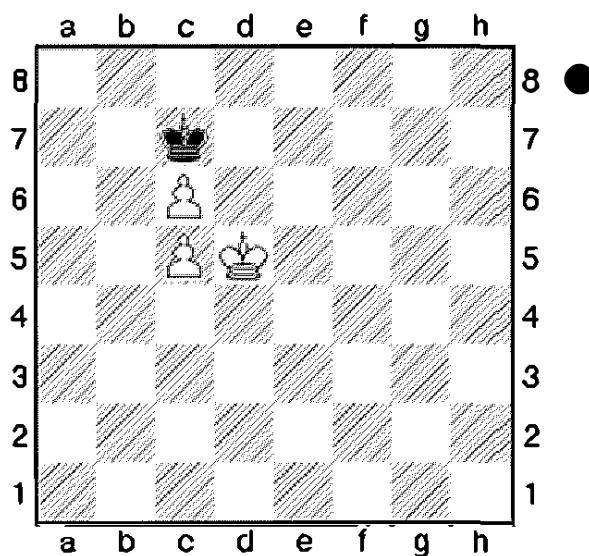
Pocos comentarlos necesita esta clase de final, pues normalmente está ganado para el blanco sin dificultad. Hay, sin embargo, unas pocas excepciones que deben conocerlos jugadores. Por ejemplo, dos o incluso más peones en la columna de torre no ganan. El juego también es tablas si el negro puede arreglárselas para ganar uno de los peones en posición favorable.

Diagrama 42 - Line

Diagrama 43 - Line

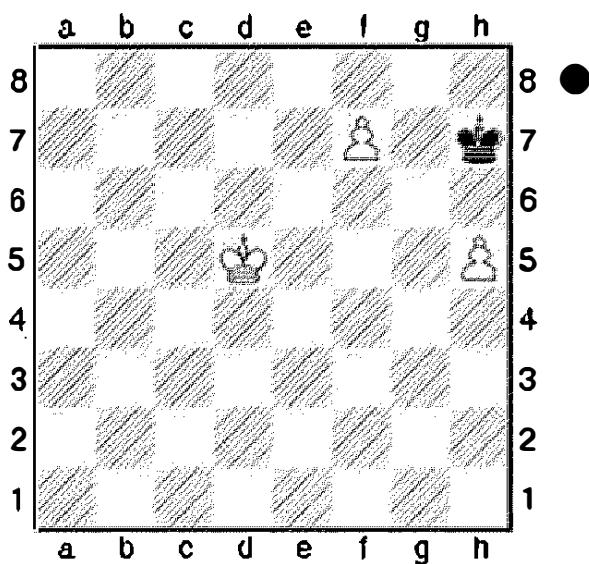
Diagrama 44 - Line

Diagrama 42
Finales prácticos
[P. Keres]



A partir de nuestros análisis previos sabemos también que el blanco no puede ganar si tiene peones doblados en la 5a o 6a fila. Así, en el diagrama 42, incluso jugando el negro, la posición es tablas después de
1...Rc8! 2.Rd6 Rd8 3.c7+
de otra forma el rey negro vuelve a c7
Rc8 y con ambas 4.c6
[4.Rc6 el negro queda ahogado.]

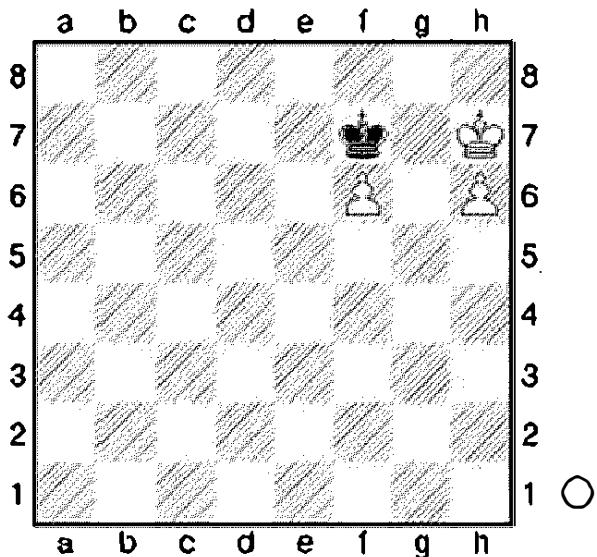
Diagrama 43
Finales prácticos
[P. Keres]



Unas interesantes tablas pueden verse en el diagrama 43:
A pesar de su situación aparentemente desesperada, moviendo el negro puede hacer tablas mediante
1...Rg7 2.Re6 Rf8 pues tanto con
3.h6 [como con 3.Rf6 queda ahogado, y el PT no puede ganar por sí solo.]

Diagrama 44
Finales prácticos
[P. Keres]

Finalmente, mencionaremos otra posición típica de tablas, diagrama 44. Moviendo el blanco no puede ganar,



pues 1.Rh8 Rf8 2.h7 Rf7 es ahogado.

2.5 Rey y dos Peones contra Rey y dos Peones

No podemos dar reglas específicas sobre este tipo de final, porque la igualdad material que aquí tenemos normalmente conduce a tablas. No obstante, aparte de las ventajas materiales puede haber en una posición otras ventajas capaces de tener un efecto decisivo sobre el resultado. Nos referimos a las ventajas posicionales, e ilustraremos con ejemplos sencillos algunas de las más importantes. Por supuesto, estos elementos posicionales se dan también en finales más complejos que salen del alcance de este libro.

A: CREACION DE UN PEON PASADO

Esto se consigue mediante una ruptura de peón que normalmente sucede cuando ambos reyes están en otro lugar del tablero, y como consecuencia no se puede parar ni apoyar el peón pasado resultante. Usualmente la ruptura está relacionada con un sacrificio de peón, dejando a las dos partes con un peón pasado. Esto significa que el atacante debe calcular con sumo cuidado que el peón enemigo no pueda llegar a ser más peligroso que el suyo propio.

[Diagrama 45 - Line](#)

B: EL PEON PASADO ALEJADO

Una de las ventajas más comunes e importantes en los finales de peones es tributar en la posesión de un peón libre alejado. Por alejado entendemos lo lejos que el peón esté del escenario principal de las acciones. La ventaja esencial de tal peón es que pueda atraer hacia sí al rey enemigo, dejando libre al rey atacante para crear una ventaja en el otro lado. El peón pasado distante es tan fuerte que a menudo compensa con creces otras ventajas, incluso materiales.

[Diagrama 46 - Line](#)

C: EL PEON PASADO PROTEGIDO

Cuando un peón pasado está además protegido por otro peón, constituye un arma realmente muy fuerte, incluso más que el peón pasado alejado (a menos, por supuesto, que éste pueda coronar). Su fuerza principal consiste en que limita la actividad del rey enemigo, al mismo tiempo que deja en completa libertad a su rey.

[Diagrama 47 - Line](#) [Diagrama 48 - Line](#) [Diagrama 49 - Line](#) [Diagrama 50 - Line](#)

D: EL BLOQUEO DE LOS PEONES ENEMIGOS

Se dan a menudo posiciones en que un solo peón puede bloquear (esto es, mantener inmóviles) a dos o incluso a tres peones enemigos. Esto representa evidentemente una ventaja tangible, como muestra el siguiente ejemplo:

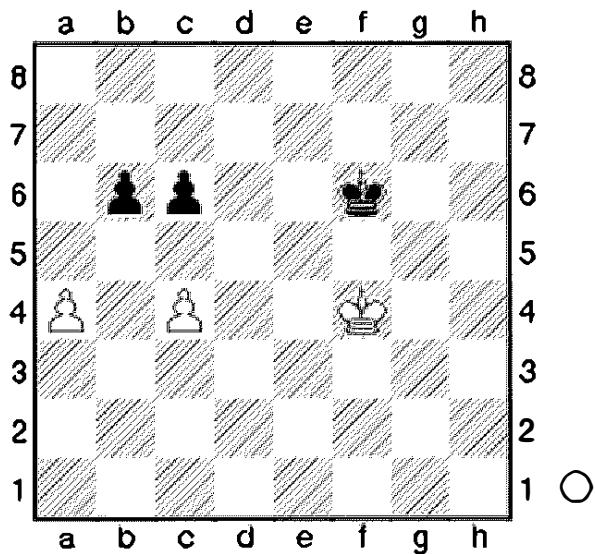
[Diagrama 51 - Line](#)

E: OTRAS POSIBILIDADES

Aparte de las ventajas arriba mencionadas, hay otros varios elementos que ayudan en los finales de peones, tales como mejor posición del rey, peones más avanzados, peones ligados con peones doblados, etcetera. Como el examinar por separado todos estos elementos nos conduciría demasiado lejos, nos limitaremos a un par de ejemplos.

[Diagrama 52 - Line](#) [Diagrama 53 - Line](#)

Diagrama 45
Finales prácticos
[P. Keres]



Siguiendo el principio habitual de acercar al rey, el blanco no consigue nada, pues tras 1. $\mathbb{Q}e4 \mathbb{Q}e6$ las tablas son inevitables. Sin embargo, un sacrificio de peón le da la victoria: 1.c5! Al calcular tal ruptura las blancas han de considerar los siguientes puntos:

Primero, que tras 1... bc5 2 a5 el rey negro no pueda detener el peón pasado.

Segundo, que el recién creado peón libre de las negras pueda ser parado por el blanco,

y en tercer lugar, que el sacrificio no pueda ser declinado con provecho. b5 Seleccionamos la tercera posibilidad como defensa negra.

[Las dos primeras condiciones se cumplen, pues tras 1...bxc5 2.a5 este peón no puede alcanzarse, mientras que si c4 3.a6 c3 4.Re3 el peón negro es frenado.]

[Si el negro declina la oferta con 1...Re6 entonces 2.cxb6 Rd7 3.a5 gana fácilmente]

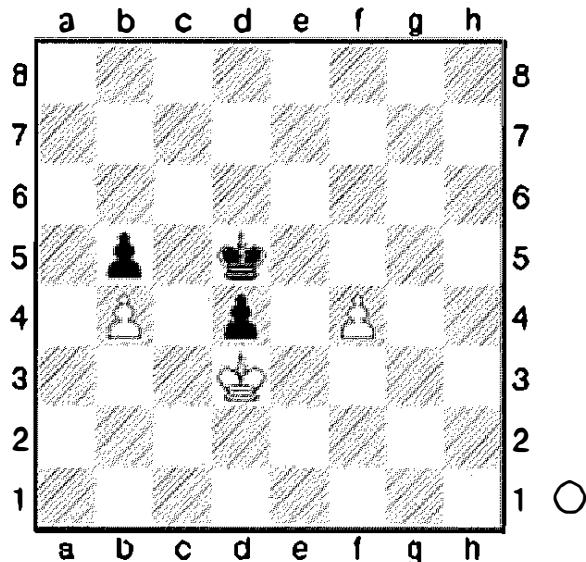
2.a5! Despues de la jugada del texto las negras obtienen un PC pasado, pero el rey blanco está suficientemente cerca.

[Mas no 2.axb5 cxb5 3.c6 Re6 y alcanza las tablas]

2...b4 3.Re4 b3 4.Rd3 y gana.

No puede impedirse la coronación del PT blanco.

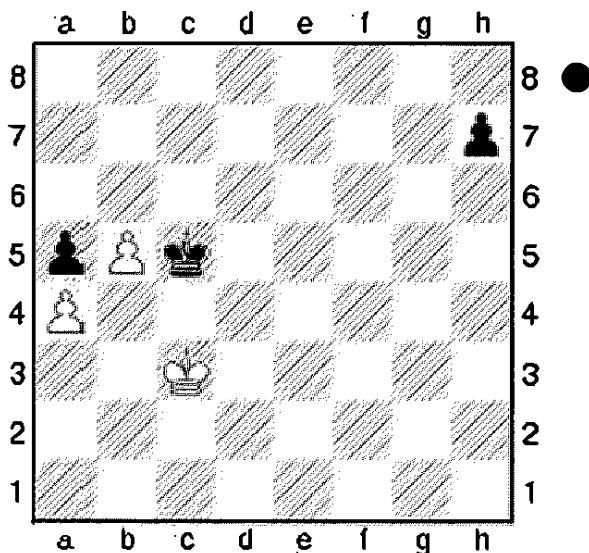
Diagrama 46
Finales prácticos
[P. Keres]



Sin su peón pasado las blancas perderían, dado que el rey negro podría penetrar vía c4 ó e4. El peón alejado, sin embargo, invierte este resultado. 1.f5! Incluso aunque este peón ahora se pierde, aleja al rey negro de la escena principal de la acción (los peones de CD), permitiendo la rápida victoria del blanco. Re5 2.f6 Rxf6 3.Rxd4 Re6 4.Rc5 Rd7 5.Rxb5 Rc7 6.Ra6 y gana.

A partir de este ejemplo es evidente que el peón pasado gana en valor cuanto más alejado esté del escenario principal de la lucha. Por ejemplo, si el peón blanco estuviera en h4 en vez de f4, el blanco ganaría incluso si el negro tuviese un peón extra en a6 !El lector puede comprobarlo por sí mismo!

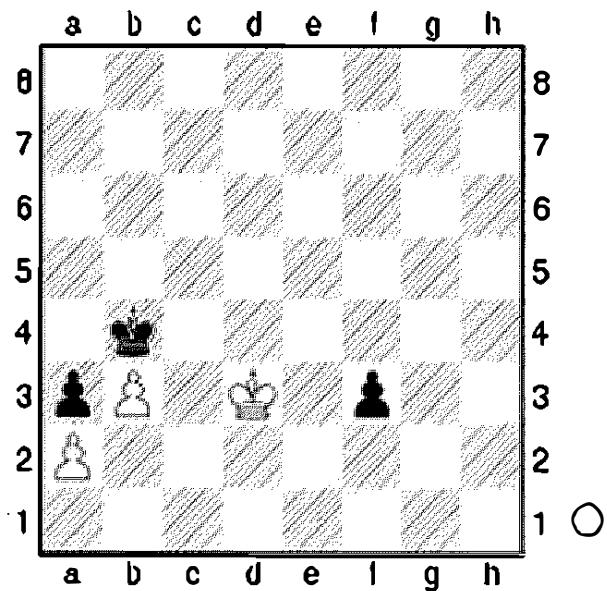
Diagrama 47
Finales prácticos
[P. Keres]



El peón pasado protegido blanco en b5 resulta aquí más fuerte que el PTR negro, dando al blanco la victoria como sigue: 1...h5 2.Rd3 Rd5 Las negras intentan impedir que el rey blanco capture su PTR. 3.Re3 Re5 4.Rf3 Rd5 El rey negro no puede ir más allá sin permitir que el PCD corone. 5.Rg3 y gana.

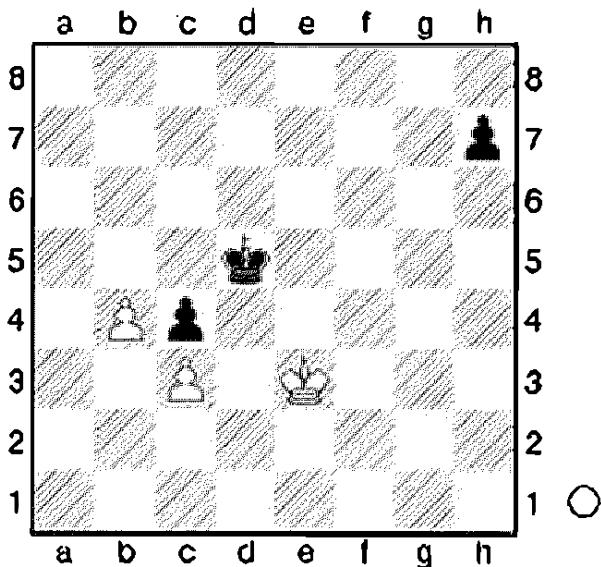
El rey blanco sencillamente captura el PT, y entonces retorna al flanco-D, mientras el negro lo observa impotente.

Diagrama 48
Finales prácticos
[P. Keres]



Conviene mencionar que, en tales casos, se debe verificar que el negro no pueda hacer tablas atacando el peón de base. Para prevenir esto, el peón protegido ha de hallarse al menos en la cuarta fila. Por ejemplo, en el diagrama 48, las blancas no pueden ganar. Después de 1.Re3 Rc3 2.Rxf3 Rb2! 3.b4 Rxa2 4.b5 Rb2 5.b6 a2 tablas

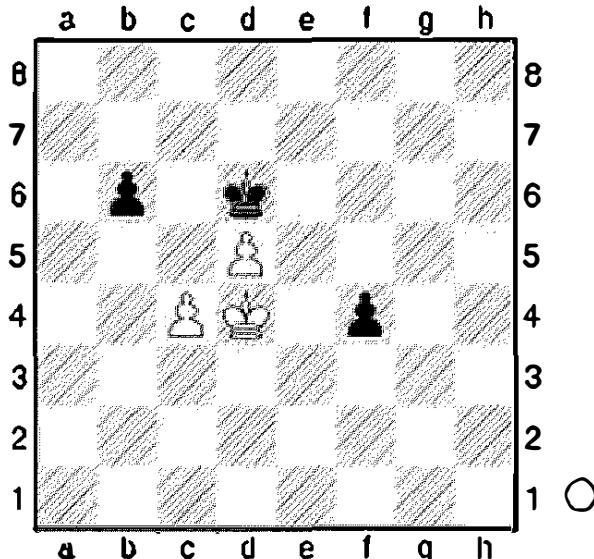
Diagrama 49
Finales prácticos
[P. Keres]



No obstante, ni siquiera un peón pasado protegido en la cuarta fila es siempre suficiente para prevenir un contraataque. En el diagrama 49, el blanco tampoco puede ganar. Podría jugarse 1.Rf4 h5 2.Rg5 Re4 3.Rxh5 [o 3.b5 Rd5 4.Rxh5 Rc5 tablas] 3...Rd3! 4.b5 Rxc3 5.b6 Rd2 6.b7 c3 7.b8D c2 con tablas teóricas, pues nuevamente hemos llegado al caso peculiar del PA.

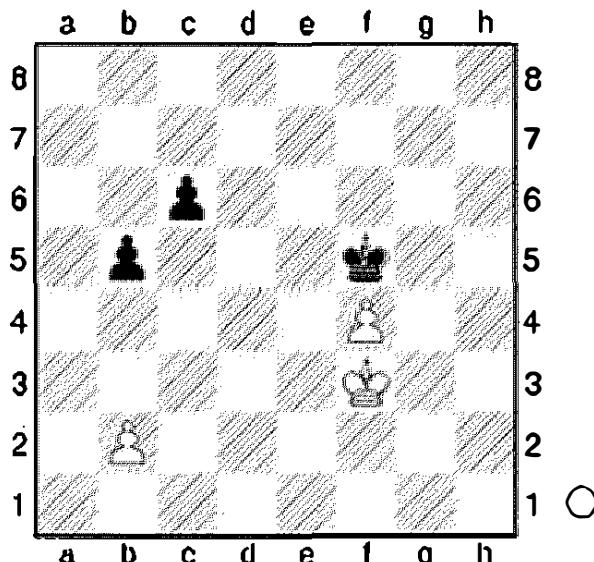
Diagrama 50
Finales prácticos
[P. Keres]

Por último debemos señalar que la defensa puede a veces alcanzar las tablas atacando la base de un peón.



Por ejemplo, en el diagrama 50, el negro hace tablas por medio de 1.Re4 f3 2.Rxf3 b5! 3.cxb5 Rxd5

Diagrama 51
Finales prácticos
[P. Keres]



El blanco tiene la ventaja de un peón pasado distante, pero esto solo es insuficiente para ganar porque su rey está demasiado lejos de los peones negros.

El blanco puede, sin embargo,

bloquear los peones enemigos, lo que equivale a procurarse un peón extra.

1.b4!

[Moviendo el negro haría tablas con 1... c5 2.Re3 c4 3.Rd4 Rxf4 4.Rc5 Re4 5.Rxb5 Rd3]

1...c5 La única contra-chance

[pues 1...Re6 2.Re4 Rd6 3.Rd4 seguido del avance del PAR, es sin esperanzas para el negro.]

2.bxc5 b4

[2...Re6 3.Re4 b4 4.f5+ etc]

3.c6! Las blancas deben jugar con exactitud

[pues la aparentemente más simple 3.Re3 lo echaría todo por tierra, tras b3 4.Rd3 b2 5.Rc2 Re6! y el negro capture uno de los peones, con tablas. ¡Compruébelo usted mismo!]

3...Re6

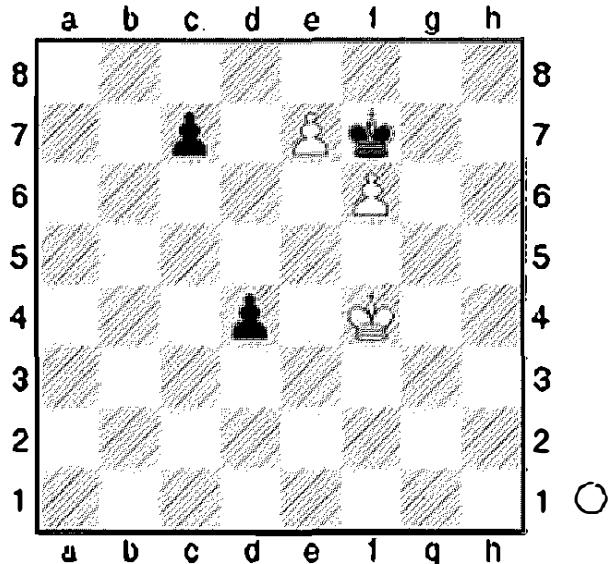
[Después de 3...b3 4.c7 el peón blanco corona con jaque.]

4.f5+! Los peones blancos están tan avanzados que pueden ganar incluso sin la ayuda de su rey. **Rd6 5.f6 b3 6.f7 Re7 7.c7** y gana

Diagrama 52
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

A primera vista esta posición parece ofrecer iguales perspectivas a ambos lados, pues cada uno tiene dos peones pasados ligados, con ambos reyes capaces de detenerlos. Parece igualmente imposible avanzar más los peones sin permitir que coronen los peones contrarios. A pesar de todo esto, sin embargo, las blancas tienen



una ventaja vital en el hecho de que sus peones están más cerca de las casillas de coronación, de tal modo que limitan por completo la movilidad del rey negro. Como se verá, esto significa que las negras pueden ser obligadas a hacer jugadas de peón que las debiliten, una vez que su rey está en zugzwang. Demostraremos incluso que están ya en zugzwang en la posición dada y perderían enseguida si no fuese el turno del blanco. 1.Rf3!

[Consideremos primero algunas posibilidades derivadas del diagrama 52 si moviera el negro. Las jugadas de rey fallan porque tras 1.- Re8 2.Re5 gana el PD a causa de la amenaza 3.Qe6 seguida de mate.]

[Puesto que 1.- d3 2.Re3 pierde inmediatamente el PD, sólo quedan jugadas con el PA.]

[En el curso de la solución veremos que el negro está también en zugzwang después de 1.- c5 2.Re4]

[y si 1.- c6 2.Rf3 Re8 (2...c5 3.Re4) 3.Re4 c5 4.Rd5 el blanco alcanza la posición ganadora que aparecerá también en la solución. Habiendo demostrado que el negro

está en zugzwang en la posición original, nuestra tarea es ahora maniobrar para llevarle a una de las variantes perdedoras que hemos visto. He aquí cómo se consigue:]

1...c6 La defensa más apta para poner a prueba al blanco.

[Ambas 1...c5 2.Re4]

[1...Re8 2.Re4 c5 3.Rd5 conducen a la línea principal.]

2.Rf4

[Pero no 2.Re4? c5 en que el propio blanco está en zugzwang y sólo hace tablas.]

2...c5 3.Re4! Y ahora el negro está en zugzwang y debe abrir camino al rey :blanco. Su siguiente movimiento es forzado. Re8 4.Rd5 Rd7 Otra vez jugada única

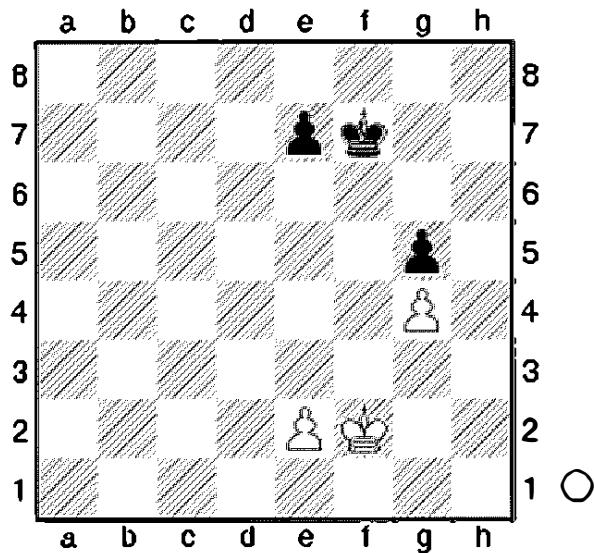
[pues 4...d3 5.Re6 da mate a la siguiente]

[y 4...Rf7 5.Rd6 d3 6.Rd7 permite al blanco coronar con jaque.]

5.Rc4 Re8 6.Rxc5! d3 7.Rd6 Rf7 [O bien 7...d2 8.Re6 d1D 9.f7#]

8.Rd7 y gana

Diagrama 53
Finales prácticos
[P. Keres]



C. Salvioli 1887

Una mejor posición de rey a veces puede ser suficiente para convertir unas tablas en victoria, como vemos en el diagrama 53.

Esta posición es completamente simétrica y parece improbable que el blanco pueda conseguir alguna ventaja. Sin embargo, teniendo el turno, éste le da la posibilidad de erigir una posición

favorable de rey y ganar como sigue:

1.Rf3 Por supuesto 1. $\mathbb{Q}e3$ es una alternativa, pues el blanco ha puesto sus miras en la casilla e4. Jugando el negro ganaría mediante una maniobra similar. **Rf6**

[1...Re6 traspone a la línea principal.]
[y 1...e5 2.Re4 Re6 3.e3 gana para el blanco.]
[Finalmente 1...e6 2.Re4 Rf6 3.e3 Rf7 4.Re5 Re7 5.e4 gana del mismo modo.]

2.Re4 Re6 3.e3 Poniendo en zugzwang al negro y forzando así una entrada para el rey blanco. **Rf6 4.Rd5 Rf7**

[4...e6+ 5.Rd6 Rf7 6.e4 traspone]
5.Re5 e6 6.Rd6 Rf6 7.e4 gana.
El PR negro está perdido.

2.6 Finales con más Peones

Aún no hemos examinado finales en que uno de los bandos tiene más de dos peones. Este tipo de final en realidad no pertenece a las posiciones puramente teóricas que hemos discutido hasta aquí, sino que va tomando poco a poco el carácter de ejemplo práctico. Por esta razón nos hemos limitado a unas cuantas posiciones, seleccionando aquellas que ilustran algún aspecto aún no tratado.

Diagrama 54 - Line

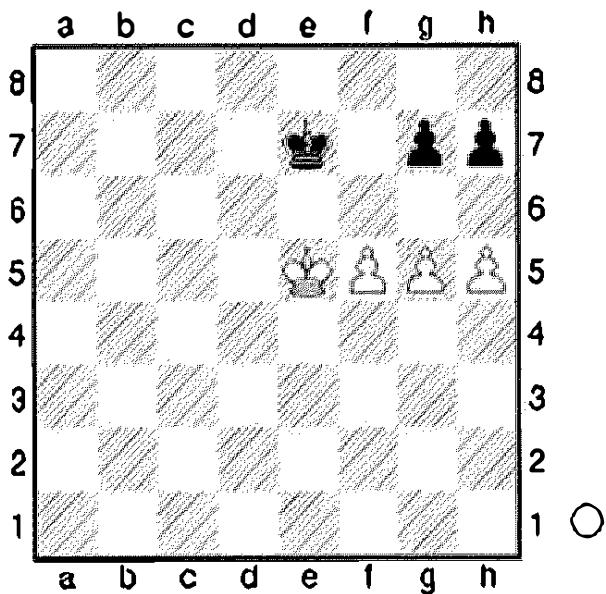
Diagrama 55 - Line

Diagrama 56 - Line

Diagrama 54
Finales prácticos
[P. Keres]

G. Lolli 1763

En primer lugar, consideremos una posición de valor práctico para evaluar los finales en que un bando tiene



mayoría de peón en un flanco.
 Mostraremos que la mayoría blanca de peones 3:2 es mucho más fácil de utilizar que la mayoría 2:1 que hemos examinado plenamente en los ejemplos previos. Primero jugando el blanco:

1.g6 Lo más simple.

[También gana 1.Rd5]

[pero no 1.h6? gxh6 2.gxh6 Rf7]

[ni 1.f6+? gxf6+ 2.gxf6+ Rf7 3.Rf5

Rg8 4.Re6 Rf8 ambas con tablas

para el negro]

[Y ahora jugando el negro: 1.-- Rf7
 2.g6+ (También gana 2.Rd6)
 2...Rg8 3.Re6 Rh8 (3...hxg6
 4.hxg6 traspone á la línea principal)
 4.Rf7 hxg6 5.h6 gxh6 6.fxg6
 y mate en 3.]

[Jugadas de peones perderían con más rapidez 1.-- h6 2.g6
 traspone á la línea principal (2.gxh6
 gxh6 3.f6+ En libro de Keres indica que ganando, pero esta claro que debe ser una errata, pues el negro entabla con Rf8!)

[1.-- g6 2.hxg6 hxg6 3.fxg6 Re8
 4.Re6 ganando]

1...h6

[El blanco gana fácilmente tras
 1...hxg6 2.hxg6 etc]

2.Rd5

[Otra vez debe evitarse 2.f6+? gxf6+
 3.Rf5 Rf8 con tablas]

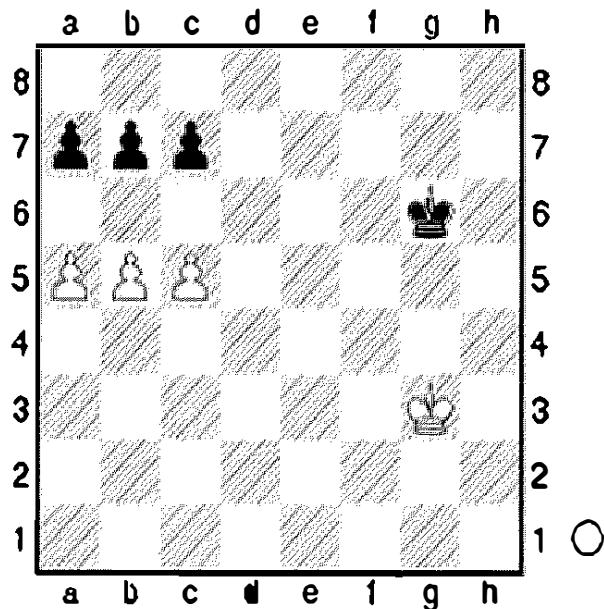
2...Rf6 3.Re4

[O también 3.Rd6 Rxf5 4.Re7 --
 5.Rf7 ganando]

3...Re7 4.Re5 Rf8 5.Re6 Re8 6.Rd6
 [Pero no 6.f6? Rf8 tablas]

6...Rf8 7.Rd7 Rg8 8.Re7 Rh8 9.f6
 gxf6 10.Rf7 gana

Diagrama 55
Finales prácticos
[P. Keres]



En el diagrama 55 vemos un final que parece de problema pero que todo el mundo debe conocer a la perfección, pues puede fácilmente ocurrir en la práctica. La ruptura de peones es mucho más sutil que la que vimos en el diagrama 45.

El negro está amenazando trasladar su rey hasta el flanco-D, y entonces lo más que el blanco podría esperar serían las tablas. 1.b6! Hay, sin embargo, una sutil combinación de ruptura que gana en pocas jugadas.

[A primera vista parece como si nada

funcionase, pues ni 1.c6 bxc6 2.bxc6]
[ni tampoco 1.b6 axb6 2.axb6 cxb6 3.cxb6 conducen a ninguna parte.]

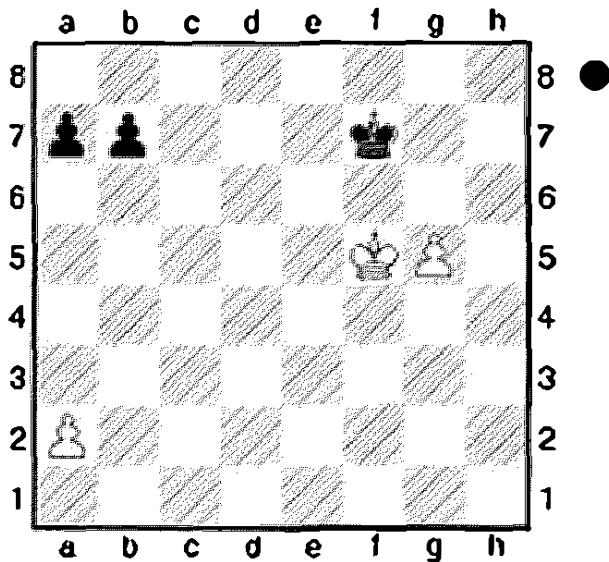
1...cxb6
[O también 1...axb6 2.c6! bxc6 3.a6 gana]

2.a6! bxa6 3.c6 y gana.

Al jugar tal combinación, el lector desde luego debe estar seguro de que todos los elementos dados están presentes. Si todos los peones estuvieran una fila más abajo del tablero, el plan sería por completo insustancial, pues el negro podría aceptar ambos sacrificios, coronando su propio peón y quedando con ventaja material. Del mismo modo, el rey negro debe hallarse suficientemente lejos del PA, pues si no podría impedir su coronación. Por ejemplo, con el rey negro en f6 en lugar de g6, la combinación blanca perdería por 3... ♜e6.

En otras palabras, el jugador debe sopesar todos los factores antes de sumergirse en una combinación tan aguda.

Diagrama 56
Finales prácticos
[P. Keres]



Por último, daremos al lector algunos consejos prácticos sobre posiciones tales como el diagrama 56.

Inmediatamente se viene al pensamiento un resultado de tablas. Aun admitiendo que el blanco tiene un peón pasado distante, esto es de poca significación, pues su rey está demasiado lejos de los peones negros, y el negro está amenazando adelantar éstos y eliminar el PT blanco. Sin embargo, ¿cuál de los peones ha de avanzar primero el negro para asegurarse las tablas?

Puede parecer que no importa en qué orden se avancen los peones, pero si el lector recuerda lo que dijimos sobre el bloqueo, verificará la importancia de elegir el peón correcto aquí. Una buena regla general es avanzar el peón que no está opuesto a ningún peón

contrario. En esta posición es el PCD. Veremos incluso que el avance del PTD es absolutamente erróneo y conduce a la derrota negra.

De modo que el plan correcto es 1...b5

[Veamos qué ocurre, entonces, si el negro elige la errónea 1...a5?]

Esta jugada pierde porque el blanco puede ahora bloquear ambos peones negros, lo que equivale a tener un peón de ventaja. Como el negro tiene un peón en la cuarta fila, puede desde luego sacrificar su PCD y coronar su PT, pero en la presente situación esto tampoco sirve. 2.a4!

A) 2...b6 3.g6+ Rg7 4.Rg5 b5
 (4...Rg8 5.Rf6 Rf8 6.g7+ Rg8

7.Rg6 gana incluso más rápido)

5.axb5 a4 6.b6 a3 7.b7 a2
 8.b8D a1D 9.Dc7+ seguido de mate en dos ;

B) 2...b5 El negro ya no puede esperar, pues el blanco gana tras 3.axb5 a4 4.g6+! Rg7 (O bien 4...Re7 5.g7 Rf7 6.g8D+ Rxg8 7.b6 y el blanco corona con jaque, un detalle táctico útil de recordar.) 5.b6 a3 6.b7 a2 7.b8D a1D y mate en 2]

2.g6+

[o 2.Re5 Rg6 3.Rd5 Rxg5 4.Rc5 Rf5 5.Rxb5 Re6 6.Ra6 Rd7 7.Rxa7 Rc7 tablas]

2...Rg7 3.Rg5 a5 4.Rf5 b4

y el blanco debe forzar las tablas ahora mediante 5.Re4 a4 6.Rd4 b3 7.axb3 axb3 8.Rc3 tablas

2.7 Ejemplos prácticos

Hasta aquí hemos tratado los más importantes elementos básicos de los finales de peones, los cuales, en su totalidad, deben ser plenamente dominados por el ajedrecista. En esta sección examinaremos ejemplos prácticos que ilustran el modo en que los principios dados pueden aplicarse en finales más difíciles.

Diagrama 57 - Line

Diagrama 58 - Line

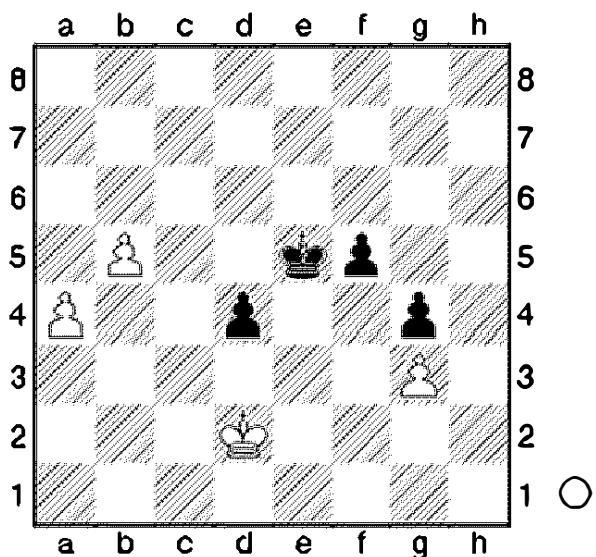
Diagrama 59 - Line

Diagrama 60 - Line

Diagrama 61 - Line

Diagrama 62 - 0-1

Diagrama 57
Finales prácticos
[P. Keres]



Stoltz -Nimzowitsch 1928
Una ojeada superficial a esta posición
podría dar la impresión de que el
blanco está mejor. Tiene dos fuertes

peones pasados unidos en el flanco-D, bloquea con su rey el avance del PD y está conteniendo a los peones negros del flanco-R. ¿De qué tiene que preocuparse? Bajo un examen más minucioso, empero, las ventajas negras aparecen claras. Avanzando su PAR puede crear dos peones pasados en las columnas de CR y D, los cuales no pueden ser frenados por el rey blanco, mientras 1'os peones blancos del flanco-D no están lo suficientemente avanzados como para ser peligrosos. De este modo ambos bandos tienen importantes ventajas y nuestra labor es decidir cuál de ellas prevalece. Como sucede a menudo en tales situaciones, el jugador que mueve primero tiene un tiempo vital, como demostró Nimzowitch en esta instructiva continuación:

1.--

[Si el blanco tuviera aquí el turno, ganaría con 1.Rd3! f4 2.gxf4+ Rd5 (2...Rxf4 3.b6 y corona con jaque) 3.b6 g3 4.b7 g2 5.b8D g1D 6.De5+ y el blanco captura el PD, con final de damas ganador.]
[No 1.b6 Rd6 2.Rd3 f4 3.Rxd4 f3! etc. tablas]

1...f4! Está claro que las negras no tienen tiempo que perder. 2.gxf4+ Si las blancas declinan la oferta con 2 b6 o 2 a5, entonces 2...d6! da un juego similar a la línea principal. Rd6! El negro no recaptura el PA, no sólo porque el blanco coronaría entonces con jaque, sino porque el papel del rey negro es el de contener a los peones blancos del flanco-D

[Igualmente bueno es 2...Rd5 3.a5 Rc5 4.a6 (o aquí 4.b6 Rc6) 4...Rb6 pues el rey blanco no puede parar a los dos peones negros.]

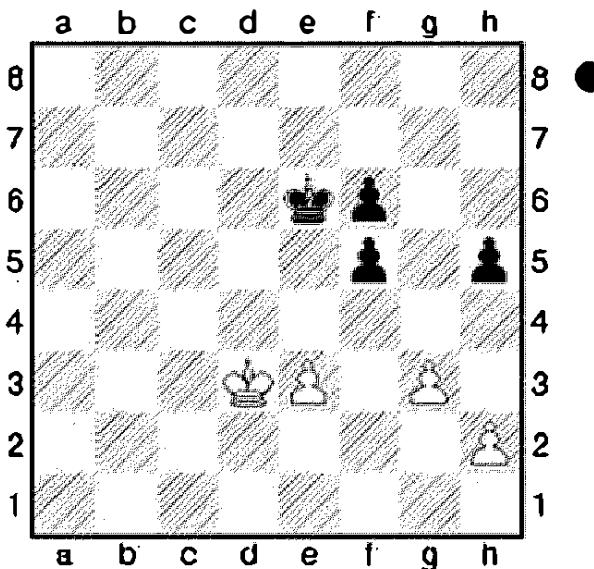
3.a5 g3 4.a6 Rc7! Ahora todo está

claro. Los peones blancos están parados, mientras que uno de los peones negros ha de coronar. 5.Re2 d3+

[O también 5...g2 6.Rf2 d3 etc]
6.Rxd3 g2 7.Re4 g1D y Stoltz pronto abandonó.

Este instructivo ejemplo nos muestra lo complicada que puede ser una ruptura de peones y la exactitud con que hay que calcular todas las variantes.

Diagrama 58 Finales prácticos [P. Keres]



Flohr - Capablanca 1935

De inmediato resulta evidente que las blancas tienen importantes ventajas posicionales, pues la distribución negra de peones está muy debilitada a causa de sus peones doblados. Si el rey blanco alcanza f4, tarde o temprano el negro perderá un peón y con él la partida. Para llegar a f4, el blanco debe primero ocupar f3, disponiendo entonces de jugadas de tiempo con el PT que le aseguran la llegada de su rey a f4. ¿Qué puede hacer el negro

contra este plan?

Si juega pasivamente, el blanco llevará a cabo el plan antedicho, con una fácil victoria. Esto quiere decir que la única posibilidad del negro está en jugar ... h4 en el momento en que pueda contestar a gh4 con ...f4, eliminando el PR blanco.

Obviamente las negras deben planear su defensa con el mayor cuidado y es interesante ver cómo Capablanca resuelve el problema:

1...Re5! Mostrando un completo entendimiento de las sutilezas de la posición.

[La inmediata ganancia de la oposición con 1...Rd5 2.Rd2 Re5 (2...Re4 3.Re2 pone al negro en zugzwang ,y si 2...h4 3.gxh4 f4 4.exf4 Re4 5.h5 gana para el blanco, razón por la cual el rey negro debe estar e5) 3.Re1! Rd5 4.Rf2 Re4 forzado, pues amenazaba el blanco 5. Δ f3 5.Re2 Rd5 (5...h4 6.gxh4 f4 7.h5 Rf5 8.exf4 gana) 6.Rf3 Re5 7.h3 Rd5 8.Rf4 Re6 9.h4 ganando el primer PAR y la partida.] [1...Rf7! Este movimiento conduce a unas tablas alternativas pero más arriesgadas.

De forma bastante extraña, el negro tiene aún otras ideas para defenderse con éxito, llevando su rey g5, para controlar la casilla blanca f4 al tiempo que prepara .. h4,

A) No son mejores otras jugadas de rey 2.Rd4 Re6 3.Rc3 Rf7 4.Rd3 Rg6! (no 4...Re6 5.Re2 -- 6.Rf3) 5.Rd4 Rg5 6.Rd5 Rg4 7.Re6 Rh3 y tablas. ;

B) 2.Re2 Rg6 3.Rf2 Rh6!
El rey negro no debe ocupar g5 hasta que su colega blanco esté en f3. Por ejemplo, (3...Rg5? 4.Rf3 h4 5.gxh4+ Rxh4 6.Rf4 Rh3

7.Rxf5 y las blancas ganan.) 4.Rf3 Rg5 5.h3 La jugada del texto parece peligrosa para el negro, pues (O bien 5.h4+ Rh6 6.Rf4 Rg6 7.e4 fxe4 8.Rxe4 Rf7 9.Rf5 Rg7 10.Re6 Rg6 11.Re7 Rg7! tablas)

B1) pero hay otro recurso para salvar la partida 5...h4! 6.Rg2 (O en su lugar 6.gxh4+ Rxh4 7.Rf4 Rxh3 (i el detalle !) 8.Rxf5 Rg3 9.Rxf6 Rf3 tablas) 6...Rh5 (También se pueden hacer tablas con 6...hxg3 7.Rxg3 f4+ 8.exf4+ Rh5) 7.Rf2 hxg3+ 8.Rxg3 Rg5 9.h4+ Rh5 10.Rh3 f4! 11.exf4 f5 y la posición es de tablas claras. ;
B2) 5...Rh6 6.Rf4 Rg6 7.h4 es ganador para el blanco]

2.Re2

[Como ya se mencionó 2.Rd2 h4! 3.gxh4 f4! 4.h5 fxe3+ 5.Rxe3 Rf5 son tablas.]

2...Re4! Ahora el negro ha alcanzado su objetivo y el blanco está en zugzwang. Puesto que una jugada de rey permitiría ... h4, debe utilizar un importante tiempo al avanzar su PT.

3.h3 Rd5

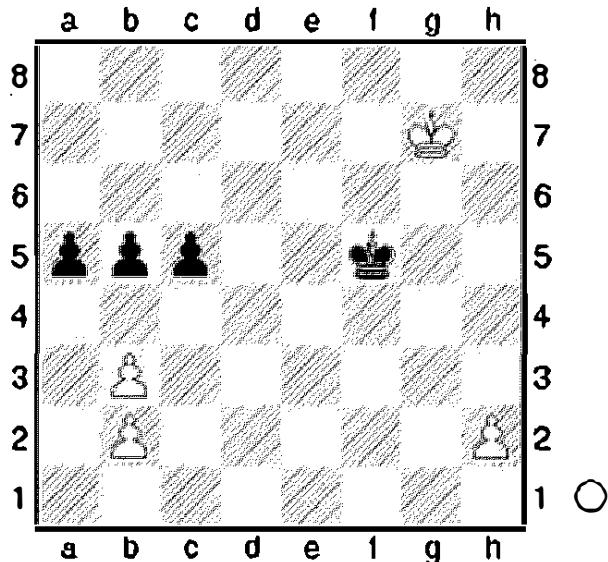
[Por supuesto no 3...Re5? 4.Rf3 ganando.]

4.Rf3 Re5 y se acordaron las tablas entre ambos jugadores. Después de 5.h4 Rd5 6.Rf4 Re6 el blanco no dispone ya de la vital jugada de tiempo con su PT.

Diagrama 59 Finales prácticos [P. Keres]

Lasker - Tarrasch 1914

Nuestro siguiente ejemplo muestra una



sueños de victoria, pues si ahora continua con su plan original pierde como sigue

[3...c4 4.bxc4 bxc4 5.Re4 c3 6.bxc3 a4? todavía podría entablar con (6...Rg5 7.Rd5 Rf6) 7.Rd3! pues el peón blanco en c3 no obliga ya a su rey a gastar un tiempo para llegar a b2.]

4.Re4 Rf2 5.Rd5 Re3 Ahora el negro debe tener cuidado para no perder la partida. 6.Rxc5 Rd3 7.Rxb5 Rc2 8.Rxa5 Rxb3 Tablas

audaz maniobra de rey como la que vimos en el diagrama 13.

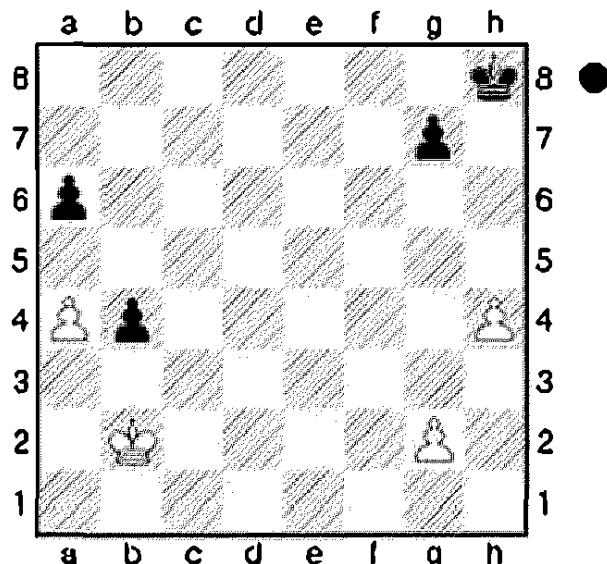
Tarrasch había provocado esta posición asumiendo que el blanco bien podría ahora abandonar. El negro en efecto amenaza ganar en el flanco-D, incluso sin la ayuda de su rey, mediante 1...c4 2 bc4 bc4, seguido de 3...a4 y 4...a3. Parece como si el rey blanco poco pudiese hacer ante esto, y el PT blanco puede fácilmente pararse. No obstante, con gran sorpresa de Tarrasch, el Campeón Mundial produjo la siguiente imaginativa maniobra de tablas:

1.h4 Rg4 2.Rg6! La clave.

La jugada de Lasker gana un tiempo vital porque amenaza 3 h5 y el negro está obligado a gastar un tiempo capturando el peón. Esto implica que el rey blanco puede desplazarse por la diagonal de cuadros blancos (b1-h7) en lugar de la negra (a1-h8), la cual está bloqueada por un peón, una gran diferencia como veremos.

[Tarrasch sólo había considerado 2.Rf6 c4 3.bxc4 bxc4 4.Re5 a4 y este peón no puede pararse.]
2...Rxh4 3.Rf5 Rg3 Debió ser por aquí cuando Tarrasch despertó de sus

Diagrama 60
Finales prácticos
[P. Keres]



Berg - Petrov 1937

Hemos hablado ya ampliamente de la oposición y su importancia con especial énfasis en la oposición distante y las casillas conjugadas. Sin embargo, el lector bien podría sentir que tales ideas pertenecen al dominio de los finales-estudio más que al juego práctico. Los siguientes ejemplos, procedentes del torneo internacional de Kemerí (1937), son en extremo

interesantes y pueden ayudar a disipar este error.

Una vez más, las apariencias pueden ser engañosas, pues aunque el material está equilibrado, con ambos reyes conteniendo a los peones enemigos, las negras tienen ventaja ganadora, debido principalmente a que pueden procurarse de inmediato un peón pasado protegido, mientras que el blanco no puede conseguir esto. La ventaja de un peón pasado protegido descansa en el hecho de que dicho peón limita severamente la libertad del rey enemigo al tiempo que permite al propio vagar a su antojo. En el caso presente, el rey blanco debe vigilar constantemente el PCD negro, mientras que el rey negro siempre podrá atacar los peones blancos.

Sin embargo, la victoria no es de ningún modo fácil para el negro, pues el rey blanco puede llegar hasta e4 conservando todavía el control sobre el PCD, y los peones blancos en h4 y g4 forman una barrera que no puede quebrantarse con $\Delta g5$, que permitiría al blanco crearse a su vez un peón pasado protegido por medio de $\Delta h5$. Puesto que el juego se aplazó en este punto, los dos jugadores tuvieron tiempo para hacer un análisis profundo de la posición, y el blanco abandonó sin continuar! Veamos por qué: 1...a5! Evidentemente una movida esencial, pues el negro debe defender su PCD antes de que el blanco lo aísle mediante 2.a5

[Por esta razón 1...g5 fallaría por 2.h5 porque el negro no tiene tiempo para g4 a causa de 3.a5]

2.g4 Se amenazaba ahora 2... $\Delta g5$; con rectilínea victoria Rg8 3.Rc2 Rf7

4.Rd3 Re6 Como puede verse claramente, la oposición juega aquí el

papel principal. Por ejemplo, con el rey blanco en d4 y el negro en d6, si el blanco mueve, el negro puede penetrar inmediatamente por vía c5 o e5. Como después veremos, podemos descontar el hecho de que blanco dispone de jugadas de peón en el flanco-R.

El negro no puede ganar la oposición directamente, porque el blanco tiene e4, d4 o c4 para su rey, tan pronto como el rey negro juegue a e6, d6 o c6. Por ello el negro debe asegurarse la oposición . distante. Con el rey negro en e7 o d7, las casillas conjugadas para el rey blanco son e3 y d3, pero como c3 no está a disposición del rey blanco, éste no puede tomar la oposición si el negro juega a c7.

Sólo nos queda, pues, encontrar el mejor camino para llevar a cabo el plan negro, sin permitir golpes tácticos por parte del blanco.

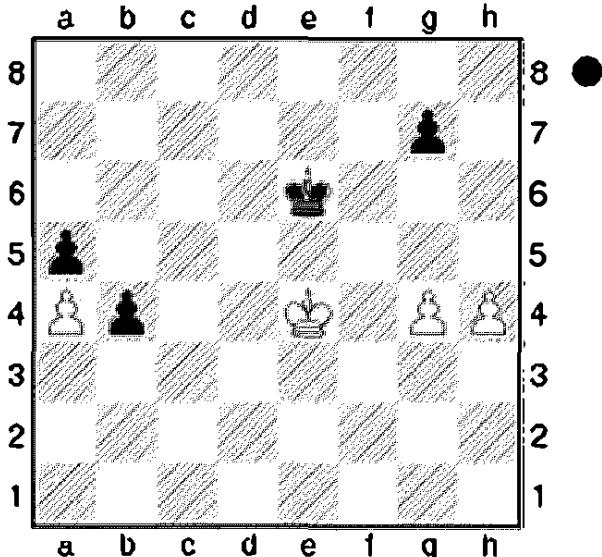
[El método más económico sería 4...Re7 5.Re3 Rd7 6.Rd3 Rc7! pero elegiremos un camino más largo y así podremos indicar algunos detalles adicionales de la posición.]

5.Re4 Ver continuación en diagrama 61

[Conviene notar primero que si el blanco intenta mantener la oposición distante con 5.Re2 permite al rey negro alcanzar c4 mediante Rd5 6.Rd3 Rc5! Como c3 no está al alcance del rey blanco, pierde tras 7.Re4 (7.h5 Rd5) 7...Rc4 8.Re3 Rc3! y el PCD corona.]

Diagrama 61 Finales prácticos [P. Keres]

Tomemos esta posición como punto de comienzo para nuestro análisis, pues



ilustra mejor las varias posibilidades abiertas para ambos lados. 5...Rd6 [De nuevo sería más rápido 5...Rd7 6.Rd3 (o 6.h5 Re7! 7.g5 Re6! que gana por zugzwang) 6...Rc7 etc., pero queremos destacar una interesante trampa.]

[Nótese también la importante variación 5...b3 6.Rd3 Re5 7.Rc3 Rf4 donde 8.g5! hace astutamente tablas para el blanco después de Rg4 9.Rxb3 Rxh4 10.Rc4 Rxg5 11.Rb5 Rf5 12.Rxa5 g5 13.Rb5 g4 y ambas partes obtienen una dama.]

6.Rd4 Rd7! El negro debe jugar con exactitud y no situar su rey en c7 hasta que el rey blanco no esté en la tercera fila, para estar seguro de que su rey pueda alcanzar e5 si los peones blancos avanzan.

[Un error instructivo, por ejemplo, es el inmediato 6...Rc7? que no obstante ganar la oposición permite al blanco salvarse con 7.h5 Rd6 8.g5 y entonces la amenaza de h6 fuerza Re7 9.Re3 Re6 10.Re4 y el blanco ha recuperado la oposición previniendo por lo tanto ...Qc5.]

7.Rd3

[7.Re4 Re6 da al negro la oposición] [y tanto 7.g5 Re6 8.Re4 g6] [como 7.h5 Re6 pierden enseguida.]

7...Rc7! Sólo ahora puede hacerse esta jugada sin peligro. Después de la jugada del texto el blanco está obligado a abandonar la oposición.

8.Re4

[pues fallaría 8.h5 por Rd6 9.g5 (9.Re4 Re7! 10.g5 Re6! nos da la posición de zugzwang que ya conocemos.) 9...Re5!] [ni 8.Rc4 Rc6]

[ni 8.Rd4 Rd6 cambiarian nada]

[El negro gana también tras 8.g5 Rd6! (no 8...Rd7? 9.h5 tablas) 9.Re4 Re7! (9...Re6? 10.h5 tablas) 10.Re3 Re6! (ambas 10...Rf7 11.h5, y 10...g6 11.Rd3 conducen a tablas) 11.Re4 g6 y las negras ganan porque su rey obtiene el escaque f5.]

8...Rc6! Ganando la oposición diagonal. **9.Rd4** Como regla general, con los peones blancos en g5 y h5, el negro debe siempre tomar la oposición en e6 cuando el blanco juegue Re4.

[El negro gana también tras 9.g5 Rd6 10.Rd4 Re6 11.Re4 g6]

[9.h5 Rd6 10.g5 Re6]

9...Rd6 El negro ha alcanzado su objetivo y gana con comodidad. **10.Re4** Los movimientos de peones son contestados con 10...Qe6 Rc5 11.h5 Elegimos como línea principal el avance de peón, que sin duda pudo haberse producido antes.

[Sin esperanzas es de igual forma 11.Rd3 Rd5 12.Re3 Re5]

[lo más simple]

[y 11.g5 Rd6 12.h5 Re6

traspone a la continuación del texto.]

11...Rd6

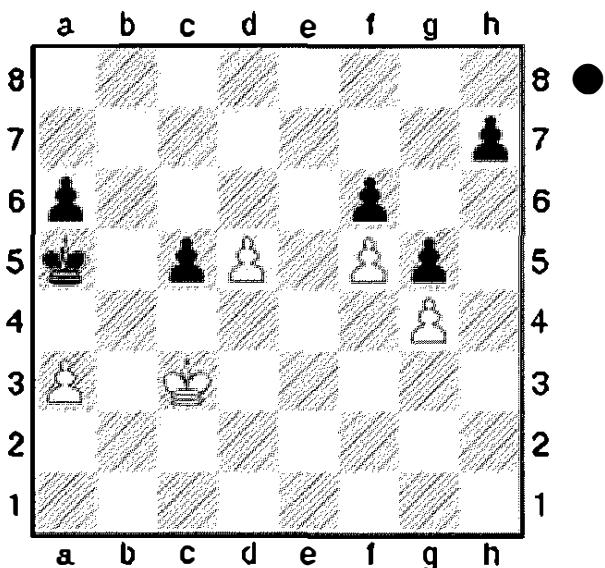
[O bien 11...Rc4 12.Re3 Rd5 ganando.]

12.g5 Re6! 13.Rd4 Rf5 14.h6 gxh6 15.gxh6 Rg6 y el negro gana como se mostró en el diagrama 24. Un ejemplo interesante e instructivo.

Diagrama 62

Finales prácticos

[P. Keres]



Randviir- Keres 1947

Damos por último una posición que ilustra la importancia de la oposición y las jugadas de tiempo con peones. Las negras tienen un peón de más pero tienen dificultades derivadas de mejor emplazamiento del rey blanco, el peligroso peón central blanco pasado, y el peón retrasado de h7. Sin embargo, un peón es un peón, y una forma de utilizarlo podría ser jugando ...h5 para eliminar al PCR. Un uso más importante del PT es como jugada de tiempo (... h6) en algún momento crítico, para ganar la oposición, que puede resultar vital para forzar la

victoria. Como más tarde

demostraremos, el negro gana el final sólo porque tiene a su disposición esta jugada de tiempo - ¡con el peón en h6 el final es tablas!

1...Rb5! El único camino.

[El blanco hace tablas tras 1...Rb6? 2.Rc4 a5 3.a4 pues entonces es forzado 3...h6.]

2.a4+ Este jaque es obligado, pues se gana rápido tras

[2.Rd3 c4+ 3.Rd4 c3 4.Rxc3 Rc5 etc]

El negro no puede tomar ahora el peón a causa de 3 d6 ganando. **2...Rb6**

3.Rc4 a5! De esta manera el negro alcanza la posición que hemos visto sin tener que utilizar su precioso tiempo de reserva 3...h6. **4.d6**

[O bien 4.Rc3 Rc7 5.Rd3 Rd6 6.Rc4 h6 7.Rb5 Rxd5 8.Rxa5 Rc6! 9.Ra6 c4 ganando.]

4...Rc6 5.d7 Rxd7 6.Rxc5 Re7

Nada puede conseguir el negro en el centro o en el flanco-D, pues el rey blanco es demasiado activo, pero puede amenazar una ruptura mediante ...h5, ahora que el PTR blanco resultante puede pararse. **7.Rd5**

[Por ejemplo, no necesita recelar de 7.Rb5 porque h5! 8.gxh5 g4 9.h6 Rf7 gana enseguida. En otras palabras, el rey blanco no puede dejar el cuadrado c1-c5-g5-g1.]

7...Rf7 8.Re4 El blanco debe acercar su rey para prevenir la amenaza 8...h5

[El negro ganaría fácilmente tras 8.Rd4 h5 9.gxh5 Rg7 10.Rd5 g4 11.Re4 Rh6 12.Rf4 Rxh5]

8...Rf8! La jugada ganadora que viene a recordar el método del diagrama 26. El blanco está ahora en zugzwang.

9.Re3

[Su rey no puede abandonar la columna de rey con 9.Rd4

por temor a $\check{g}5$, ni puede
tampoco retirarse pues esto
permitiría al rey negro alcanzar d6.
Debe por lo tanto elegir entre los dos
males.]

9...Re7 10.Re4 Rd6 11.Rd4 h6!
Sólo ahora negro juega su triunfo, con
su rey una fila más adelante y en la
columna de D. Al hacerlo gana la
oposición y de este modo consigue
avanzar aún más con su rey. Está claro
que sin esta jugada de tiempo el negro
no podría ganar a pesar de su peón de
ventaja. **12.Re4** El blanco no tiene
tiempo de contraatacar en el flanco-D
[pues tras **12.Rc4 Re5 13.Rb5 h5**
14.gxh5 Rxf5 el negro gana
rápidamente.]

12...Rc5 13.Re3 Rd5! Mucho más
simple que el alternativo plan ganador
[**13...Rb4 14.Rd4 Rxa4 15.Rd5**
Rb3 16.Re6 a4 etc]
14.Rd3 Re5 15.Re3 h5! 16.gxh5
Rxf5 17.Rf3 Re6 Nuevamente más
sencillo que
[**17...g4+ 18.Rg3 Rg5 19.h6 etc**]

18.Rg4 Rf7 19.Rf5 Rg7 0-1
Finalizamos con este ejemplo nuestra
discusión de los finales de peones. Se
han proporcionado al lector las
posiciones básicas más importantes
que ilustran los principios esenciales
de los finales de peones. Hay desde
luego muchas posiciones que no
pueden tratarse en este libro. Como ya
se dejó claro, intentamos que nuestro
material sea instructivo más que
exhaustivo. Si el lector estudia
cuidadosamente este material, tendrá
información suficiente para conducirse
a través de los finales más complejos.
Pasemos ahora a los finales de damas.

3. FINALES DE DAMAS

Hemos comenzado por los finales de peones porque éstos forman, hasta cierto punto, la base de la teoría de finales. Ahora examinaremos individualmente las piezas, en orden descendente de valor, empezando por la dama.

La sistematización de los finales de dama resulta mucho más difícil que en el caso de los finales de peones, por las muchas posibilidades que existen aquí. Por ejemplo, es bien sabido que una dama normalmente gana contra una de las otras piezas, o contra dos piezas menores, mientras que sólo hace tablas contra las dos torres o una torre más pieza menor. En consecuencia nos abstendremos de examinar en detalle semejantes posiciones.

Nos interesan principalmente las posiciones o grupos de posiciones en que la victoria o las tablas pueden demostrarse a partir de principios generales, con unas pocas excepciones. Y de tales finales consideramos con preferencia los que tienen un mayor valor práctico. No tenemos ni espacio ni necesidad de examinar aquí todas las posibles ramificaciones de los finales de dama.

3.1 Dama contra peón

3.2 Dama contra Torre (y Peón)

3.3 Dama contra Dama (y Peones)

3.4 Dama contra otras Piezas

3.5 Ejemplos prácticos



3.1 Dama contra peón

A primera vista nos puede parecer extraño el considerar finales con material tan dispar, ya que la dama generalmente gana con facilidad. Sin embargo, cuando el peón ha alcanzado la séptima fila pueden surgir complicaciones. Esta situación, como ya hemos visto, es bastante común en la práctica, y por ello el lector debe saber con exactitud cómo manejar tales posiciones.

[Diagrama 63 - Line](#)

[Diagrama 67b - Line](#)

[Diagrama 69c - Line](#)

[Diagrama 71b - Line](#)

[Diagrama 64 - Line](#)

[Diagrama 68 - Line](#)

[Diagrama 70 - Line](#)

[Diagrama 71c - Line](#)

[Diagrama 65 - Line](#)

[Diagrama 68b - Line](#)

[Diagrama 70b - Line](#)

[Diagrama 71d - Line](#)

[Diagrama 66 - Line](#)

[Diagrama 69 - Line](#)

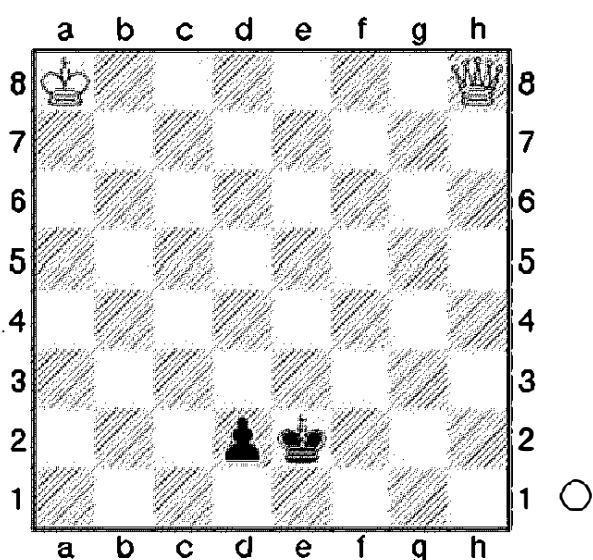
[Diagrama 70c - Line](#)

[Diagrama 67 - Line](#)

[Diagrama 69b - Line](#)

[Diagrama 71 - Line](#)

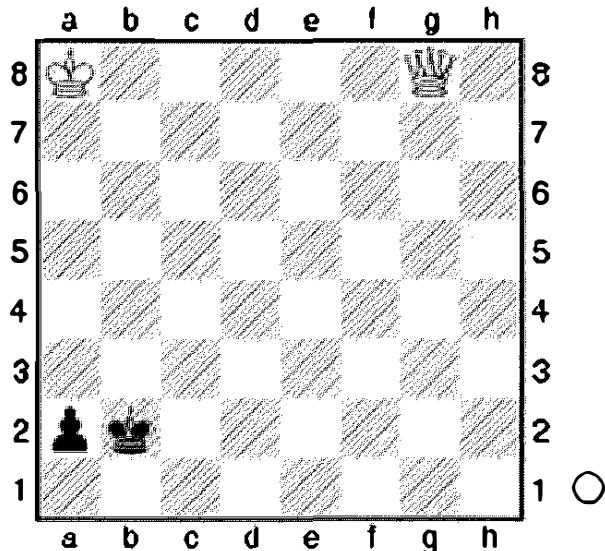
Diagrama 63
Finales prácticos
[P. Keres]



Si las negras tienen un peón central en la séptima, las blancas ganan siempre, por lejos que se encuentre su rey, quitando los casos excepcionales en que la coronación del peón no puede impedirse en la primera jugada a causa de una situación desfavorable de las piezas blancas.

1.Db2 Re1
[No es mejor 1...Re3 2.Dc2]
2.Db4 Re2 3.De4+ Rf2 4.Dd3 Re1
5.De3+ Rd1 El blanco ha conseguido su propósito y ahora puede acercar gradualmente su rey repitiendo la maniobra anterior. 6.Rb7 Rc2 7.De2 Rc1 8.Dc4+ Rb2 9.Dd3 Rc1
10.Dc3+ Rd1 El rey negro tiene que bloquear otra vez su peón y las blancas pueden jugar 11 ♜c6, seguido de la misma línea de ganancia de tiempo que ya hemos visto. Parece de poco interés el que continuemos el juego, pues el lector puede comprobar por sí mismo que la posición es ganadora.

Diagrama 64
Finales prácticos
[P. Keres]



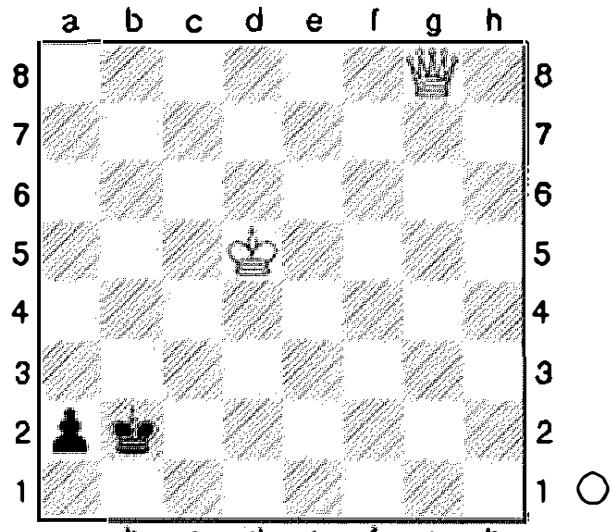
1.Dg2+ Rb1 2.Df1+ Rb2 3.Db5+
Rc2 4.Da4+ Rb2 5.Db4+ Rc2 6.Da3
Rb1 7.Db3+ Ra1

y ahora comprobamos la vital
diferencia; el blanco no debe tocar su
rey, porque el negro está ahogado, y 8
 $\mathbb{W}c2$ que amenaza mate, también lo
ahogaría. Esto implica que las blancas
no pueden progresar, y por lo tanto la
posición es tablas.

Diagrama 65
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Pero hay posiciones en que las
blancas ganan si su rey está
suficientemente cerca. Para ser
exactos, el rey debe encontrarse
dentro del área representada por a1-a5-
d5-e4-e1 (verde), tal como indica el
diagrama 64. Veamos qué ocurre, por



ejemplo, con el rey en d5) (diagrama
65). El blanco gana mediante

1.Dg2+ Rb1

[si 1...Rb3 2.Dg7 Rc2 3.Da1
gana de inmediato]

2.Rc4! a1D 3.Rb3! en que, a pesar de
la igualdad de material, el negro no
puede evitar el mate.

Diagrama 66
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Intentémoslo ahora con el rey en e4
(diagrama 66). Aquí la victoria se
consigue de forma distinta con:
1.Dg2+ Rb1 2.Rd3 a1D 3.Dc2#

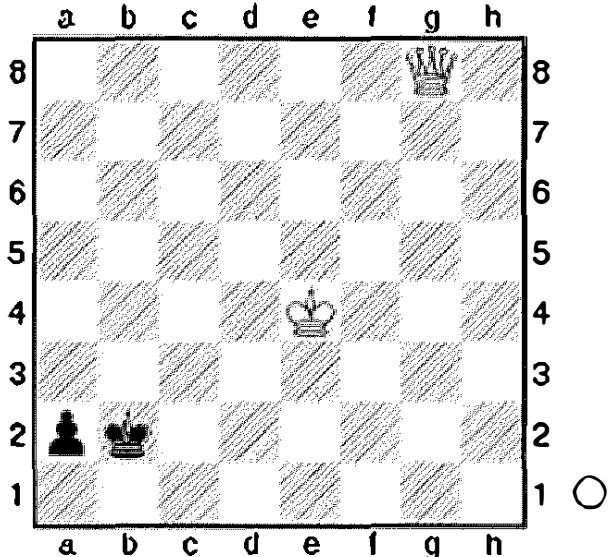
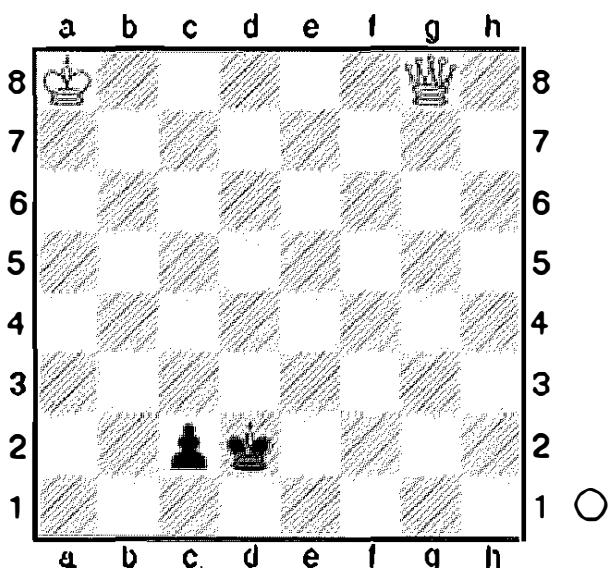


Diagrama 67
Finales prácticos
[P. Keres]



Si las negras tienen un PA, el resultado depende otra vez de la posición del rey blanco, pero además es importante tener en cuenta la ubicación del rey negro. El diagrama 67 muestra al rey negro en una columna central. La posición es tablas, pues el rey blanco se halla demasiado lejos. Podría seguir:

1.Da2 Rd1 2.Da4 Rd2 3.Dd4+ Re2 4.Dc3 Rd1 5.Dd3+ Rc1 El blanco sólo puede obligar al rey negro a bloquear su peón una vez, y por lo tanto debe acercar su rey inmediatamente. 6.Rb7 Rb2 7.Dd2 Rb1 8.Db4+ Ra2 9.Dc3 Rb1 10.Db3+ Ra1! ¡El detalle! El negro está obligado a volver a 8AD, pues con 11 DxP quedaría ahogado. El blanco no puede mejorar más su posición y en consecuencia la partida es tablas. ¡El detalle! El negro está obligado a volver a 8AD, pues con 11 DxP quedaría ahogado. El blanco no puede mejorar más su posición y en consecuencia la partida es tablas. El blanco gana cuando su rey está dentro del área a5-d5-e4-g4-g1-a1 dentro de la cual puede el rey blanco forzar la victoria. Se aclarará esto con unos pocos ejemplos.

Diagrama 67b
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Con el rey en 5D, el blanco gana por medio de 1.Dg5+ Rd1 2.Dg1+ Rd2 3.Dd4+ Re2 4.Dc3 Rd1 5.Dd3+ Rc1 6.Rc4 Rb2 7.Dd2

[pero no 7.De2 Rb1 8.Rb3?
(aunque aquí 8.Rc3 c1D+ 9.Rb3 todavía gana) 8...c1C+ tablas]
7...Rb1 8.Rb3 c1D 9.Da2#

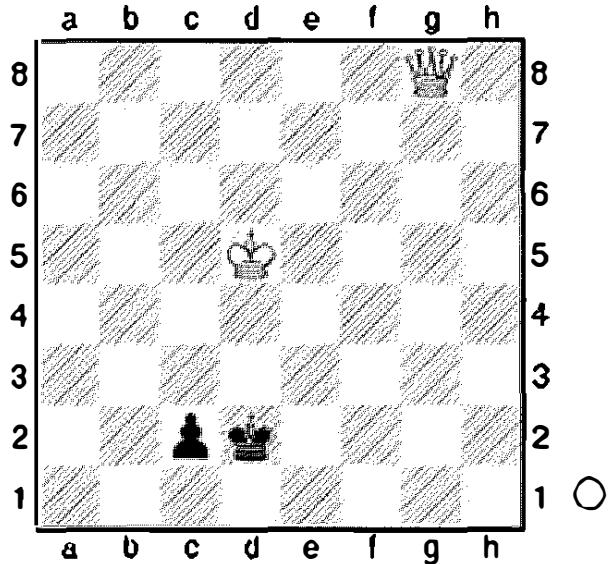
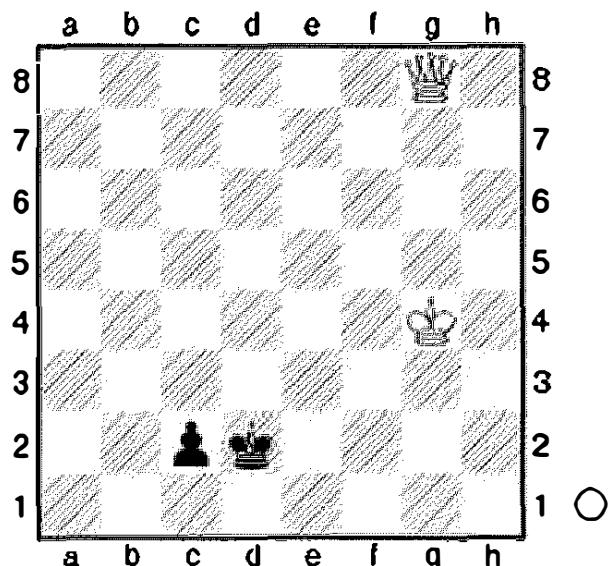


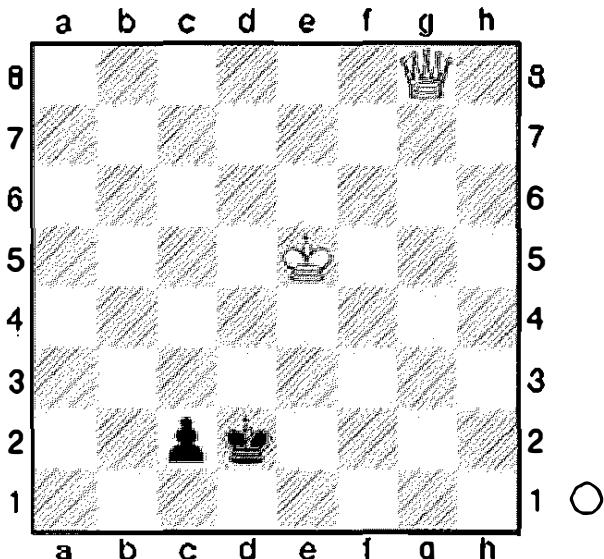
Diagrama 68
Finales prácticos
[P. Keres]



Situando el rey blanco en 4CR (diagrama 68), el método ganador es:

- 1.Da2 Rc3
 - [1...Rd1 2.Rf3]
- 2.Da3+ Rd2 3.Db2 Rd1 4.Rf3! c1D
- 5.De2#

Diagrama 68b
Finales prácticos
[P. Keres]



Por último, con el rey en e5, fuera de la zona indicada, las blancas parecen ganar con

1.Da2 Rd1

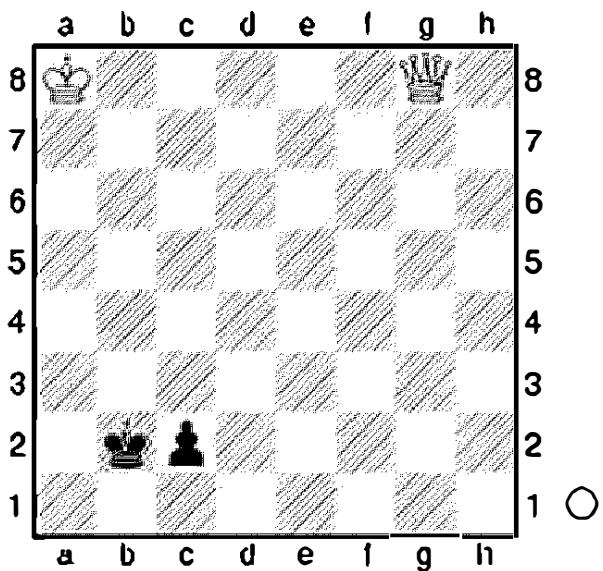
[Sin embargo, el negro tiene una defensa mejor en 1...Rc3! 2.Da3+ Rd2 3.Db2 Rd1 y el blanco no puede fortalecer su posición.]

2.Re4 c1D 3.Rd3 forzando el mate

Diagrama 69
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

De los análisis anteriores deducimos que en ciertos casos el blanco puede ganar sólo a causa de que el rey negro esté desfavorablemente situado en d1 y debe perder un tiempo cuando se ve obligado a ir a c1. Si ahora colocamos el rey del otro lado del peón, en la columna de caballo, el rey blanco



necesita estar más cerca para forzar la victoria, como muestra el diagrama 69. Esta posición es, por supuesto, de tablas. Para ganar, el rey blanco debería estar dentro del área indicada (a4-c4-d3-e3-e1). Desde e3 o 31 puede detener con facilidad el peón mediante un oportuno $\mathbb{Q}d2$.

Diagrama 69b
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Estando el rey en a4, tampoco tiene problema, porque 1.Dg2 Rb1 2.Rb3! c1D 3.Da2#

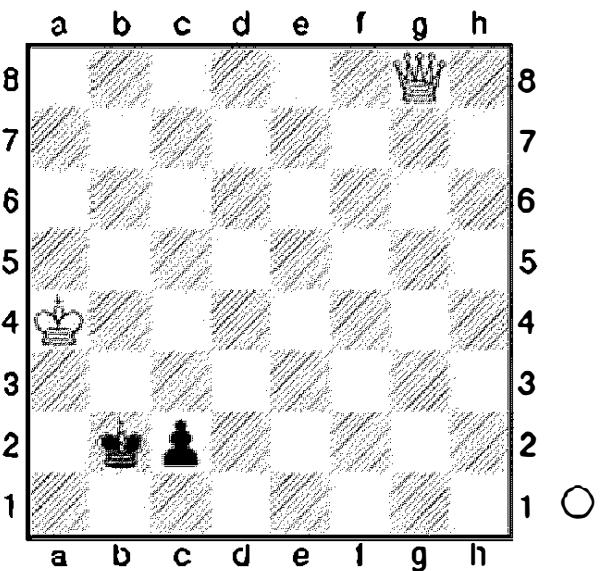
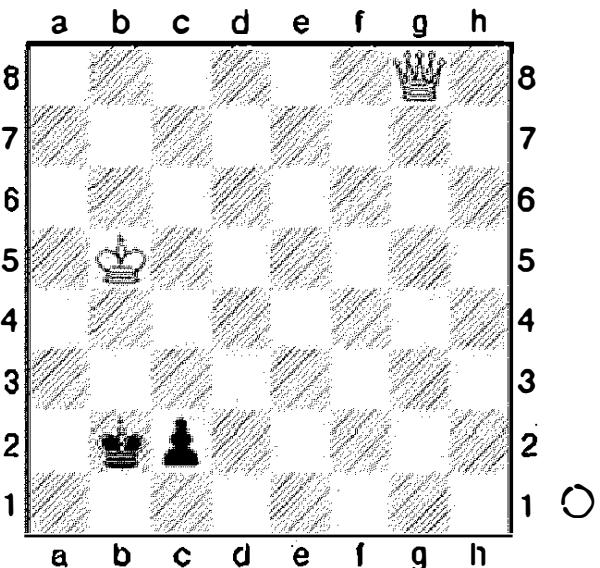


Diagrama 69c
Finales prácticos
[P. Keres]



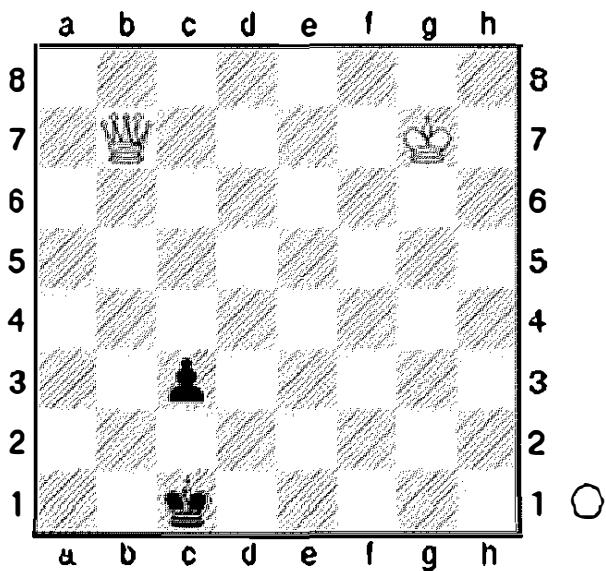
Una vez más hemos de citar una posición en la cual el rey blanco es; fuera de la zona ganadora pero aún así puede causar problemas al negro. Con su rey en b5, el blanco, juega 1.Dg2 Rb1 2.De4 Rb2 3.De2 y después de Rb1?

[El negro debe defenderse con mayor precisión mediante 3...Ra1!]

donde 4. $\mathbb{W}c2$ es ahogado 4.Dd2 Rb1 5.Rb4 c1D hace tablas al estar atacada la dama blanca.]
4.Rb4! c1D **5.Rb3** gana como ya se vió.

Hemos cubierto así todos los finales de dama contra un peón avanzado hasta la 7a fila. Las reglas dadas son aplicables en todos los casos, excepto cuando las piezas blancas estén emplazadas tan desfavorablemente que no se pueda impedir que el peón corone.

Diagrama 70 Finales prácticos [P. Keres]



"Chess World" 1865
 Contra un peón en 6a fila, la dama siempre gana, a menos que no pueda prevenirse el avance del peón a la 7a, como sucede en el diagrama 70.
 Las blancas ganarían fácilmente si su rey no estuviese colocado de manera tan desafortunada.
 Sin embargo en el caso que nos ocupa el blanco no puede impedir el avance del peón, y en consecuencia el negro

hace tablas mediante:

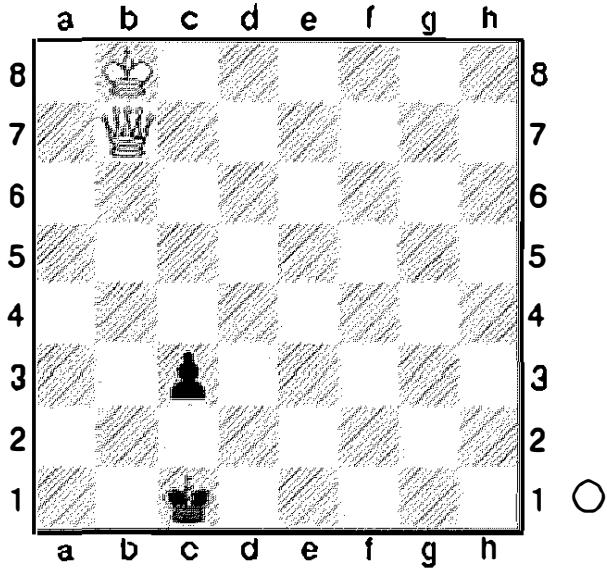
1.Dh1+ Rb2! **2.Db7+** Rc1 **3.Rf6**
 Es interesante notar que incluso ahora el blanco ganaría si su rey estuviera en h6, pues tras 3. $\mathbb{Q}g5!$ c7 4. $\mathbb{Q}f4$ entraría en la zona ganadora (ver diagrama 67).

c2 **4.Re5 Rd2** Como vimos en el diagrama 67, la presente posición es de tablas, pero daremos aún la defensa correcta. **5.Db2 Rd1 6.Db3 Rd2 7.Da2 Rc3!**

[7...Rd1? y no 8.Rd4! c1D 9.Rd3 con ganancia del blanco]

mientras que ahora después de 8.Da3+ Rd2 dicho jugador no puede hacer progreso alguno.

Diagrama 70b Finales prácticos [P. Keres]

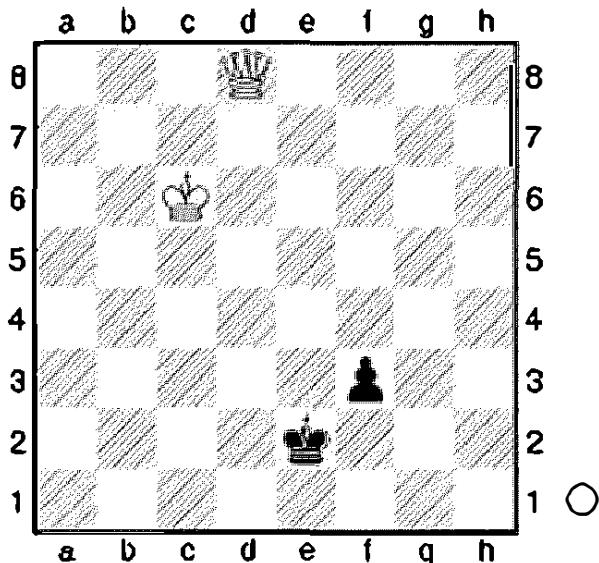


Falta indicar porque el rey estaba colocado de manera tan desafortunada en el diagrama 70.

Por ejemplo, con el rey en b8 gana el blanco de la siguiente manera:

1.Dh1+ Rb2 **2.Dh8!** Rb3
 [2...Rc2 3.Dd4]
3.Dd4 c2 4.Da1 gana

Diagrama 70c
Finales prácticos
[P. Keres]

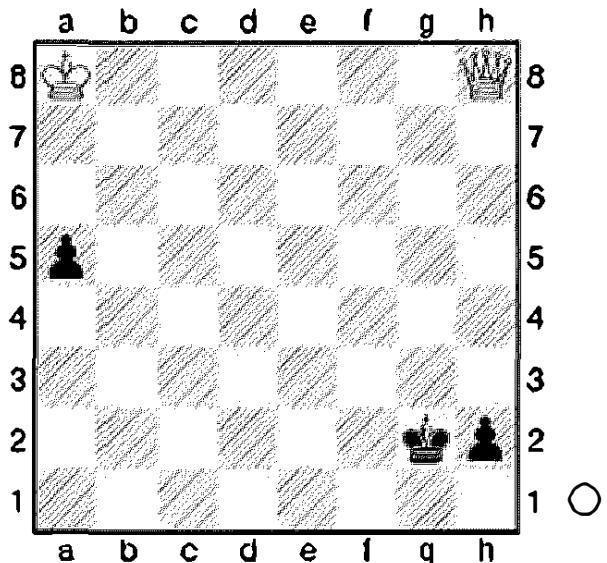


Hay todavía una o dos posiciones excepcionales en que las blancas no pueden forzar la victoria. Por ejemplo: 1.De7+ Rf1 no se puede impedir el avance del peón, y por tanto la posición es tablas 2.Rd5 f2 3.Re4 Rg2 como en el diagrama 69

Diagrama 71
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Si además de un peón en la 7^a fila el negro tiene otros peones, hay diversas posibilidades. En general la dama tiene buenas chances de ganar, pero el segundo peón a veces salva posiciones de otra forma perdidas. Por ejemplo, contra dos peones en la 7^a fila, las blancas sólo pueden ganar si su rey está bastante cerca de los peones, como sucede también en el



caso de que el segundo peón este en la 6^a. No intentaremos examinar aquí las numerosas posibilidades, pero si el lector tiene interés en su estudio siempre puede buscarlas en un libro más especializado. Nosotros lo haremos sólo con un ejemplo, el diagrama 71, que revela los recursos defensivos del negro.

Sin el PTD negro, la posición sería claramente de tablas, pero aunque resulte extraño, en el diagrama el blanco no puede aprovechar el hecho de que no hay peligro de ahogo.

1.Dg8+ Rf2! Las negras no deben permitir nunca que la dama blanca alcance g4.

[Por esta razón, perderían tras 1...Rf1 2.Dc4+ Rg2 3.Dg4+ Rf2 4.Dh3 Rg1 5.Dg3+ Rh1 6.Df2]

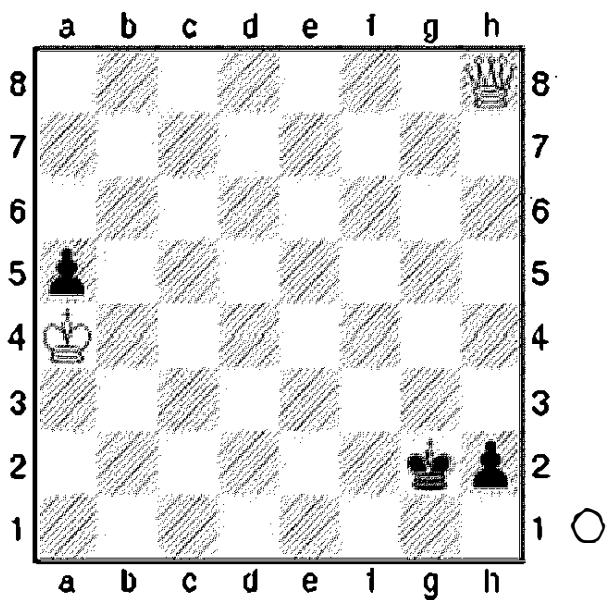
[o después de 1...Rf3 2.Dg5! a4 3.Dh4 Rg2 4.Dg4+ etc]
 [Sin embargo, se pueden también hacer tablas con 1...Rh3 2.Dd5 Rg3 como en la línea principal.]

2.Dh7 Rg3 3.Dd3+ Rg2 4.De4+ Rg3! La única jugada para tablas. Como ya se mencionó, el negro no debe dejar que la dama llegue a g4, posición en que su rey es obligado a ir

a h1.

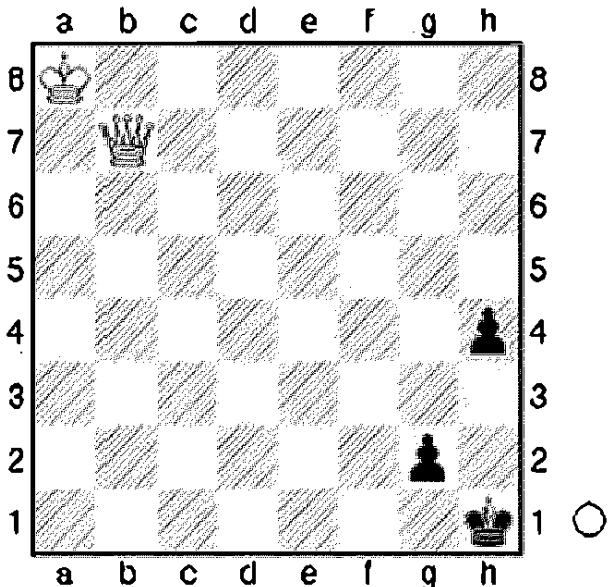
[Esto implica que ambas 4...Rg1 5.Dg4+ seguido de 6.Wh3]
[y 4...Rf2 5.Dh1 Rg3 6.Rb7 perderían para el negro, pues el blanco gana un importante tiempo con respecto a la línea principal.]
5.Rb7 a4 6.Rc6 a3 7.Rd5 a2 8.Dh1
a1D El peón extra negro completa su omisión al sacrificarse para dar a su rey la casilla g2. **9.Dxa1 Rg2**
la partida es tablas como vimos en el diagrama 64. Curiosamente, las blancas habrían ganado a partir del diagrama 71 con el rey en cualquier otra casilla en lugar de a8.

Diagrama 71b
Finales prácticos
[P. Keres]



Con el rey blanco en a4, por ejemplo, la victoria se obtiene fácilmente con:
1.Dg7+ Rf2 2.Dh6 Rg2 3.Dg5+ Rf2
4.Dh4+ Rg2 5.Dg4+ Rf2 6.Dh3 Rg1
7.Dg3+ Rh1 8.Rb5! a4 9.Df2 --
10.Df1#

Diagrama 71c
Finales prácticos
[P. Keres]

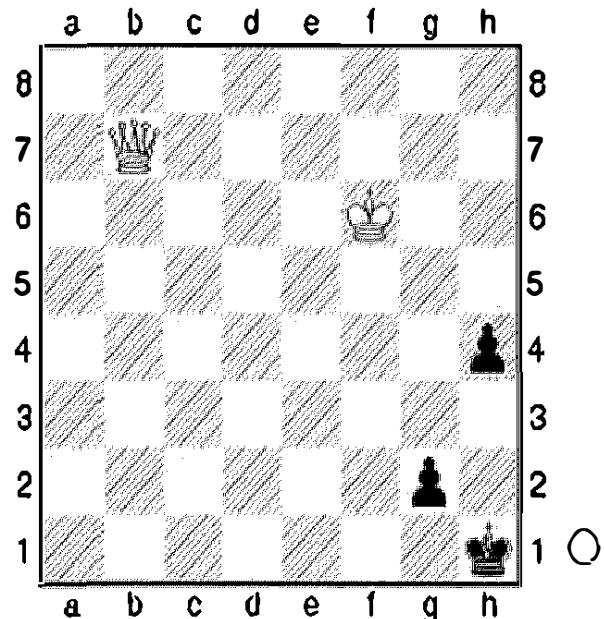


Consideremos finalmente una recóndita posibilidad defensiva que se da con un PC defendido por un PT. Después de la plausible continuación:
1.Df3 se estaba amenazando 1...h3 y
2...g2h2 Rh2 2.Df4+ Rh3 3.Df2 g1D
4.Dxg1 el negro queda ahogado.

Diagrama 71d
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

El blanco gana aquí si su rey no está más lejos de f6, en que con 1.Df3 Rh2 2.Df2 h3 3.Rg5 Rh1 4.Df3 Rh2 5.Rh4 g1D 6.Dxh3# es posible el mate



3.2 Dama contra Torre (y Peón)

A: DAMA CONTRA TORRE

El final de dama contra torre y peón nos conducirá a complejos análisis, pero antes de entrar en éstos, hemos de considerar brevemente cómo la dama fuerza la victoria sobre una torre sola.

Diagrama 72 y 73 - Line

Diagrama 74 - Line

B: DAMA CONTRA TORRE Y PEON

Ahora que las negras tienen un peón la situación es mucho más complicada. Los análisis son a veces tan intrincados que la apreciación de alguna posición dada ha cambiado con los años. De los muchos finales posibles queremos considerar solamente aquellos en que el peón protege a la torre y está a su vez defendido por el rey. El lector siempre podrá examinar las otras posiciones en libros de finales más especializados.

[Diagrama 75 - Line](#)

[Diagrama 80 y 81 - Line](#)

[Diagrama 84 - Line](#)

[Diagrama 88 - Line](#)

[Diagrama 76 - Line](#)

[Diagrama 82 - Line](#)

[Diagrama 85 y 86 - Line](#)

[Diagrama 89 - Line](#)

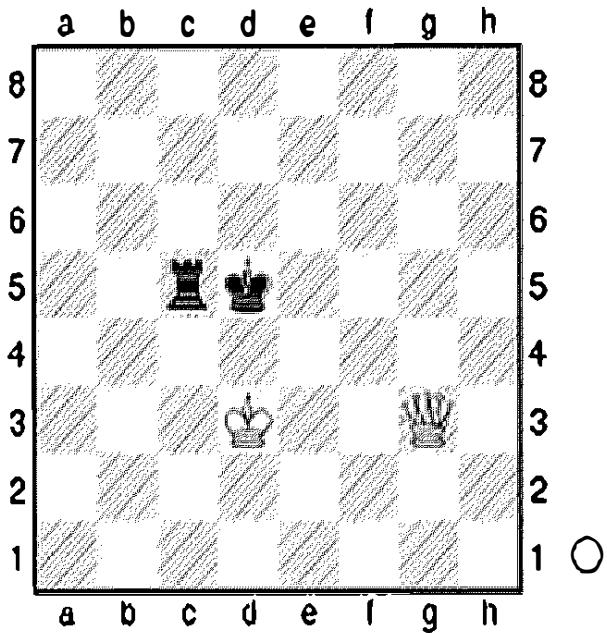
[Diagrama 77,7 - Line](#)

[Diagrama 83 - Line](#)

[Diagrama 87 - Line](#)

[Diagrama 90 - Line](#)

Diagrama 72 y 73
Finales prácticos
[P. Keres]



En general, salvo contados casos especiales, la dama gana contra una torre, pero dicha victoria no se consigue fácilmente, como puede verse en los análisis que siguen:
1.Df3+ Re5 2.De4+ Rd6 3.Rd4
 Las blancas para ganar deben utilizar conjuntamente el rey y la dama al conducir al rey negro hacia el borde del

tablero. **Tc6** No podemos garantizar que esta sea la mejor defensa del negro, pero sin importar dónde vaya la torre, el blanco rechazará eventualmente al rey negro hacia la banda mediante el avance de su propio rey.

[Supongamos, por ejemplo, que el negro intenta evitar el avance del rey con 3...Ta5 Seguiría entonces 4.Dg6+ Rd7 (después de 4...Re7 5.Db6 Th5 6.Re4 se alcanza una posición simétrica de la del texto) 5.Df6 Tb5 (o bien 5...Rc7 6.De6 Rb7 7.Rc4 Rc7 8.Rb4 y la torre debe retirarse) 6.Df7+ Rd6 (6...Rc6 7.De6+ Rc7 8.Rc4 es más rápido) 7.Df8+ Rd7 8.Df6! Ta5 9.Rc4 Rc7 10.De7+ Rc6 11.De6+ Rc7 12.Rb4 y la torre negra está obligada a retroceder.]

4.De5+ Rd7 5.Rd5 Tc7

[Después de 5...Ta6 6.Dg7+ Rd8 (o 6...Re8 7.Dc7!) 7.Df8+ Rd7 8.Df7+ Rd8 9.Rc5 gana]

[O igualmente 5...Tc1 6.Df5+ Re8 7.Dh5+ Rd7 8.Dg4+ Re8 9.Rd6 gana]

6.De6+ Rd8 7.Dg8+

[Es importante evitar la trampa 7.Rd6? Tc6+ 8.Rxc6 ahogado.]

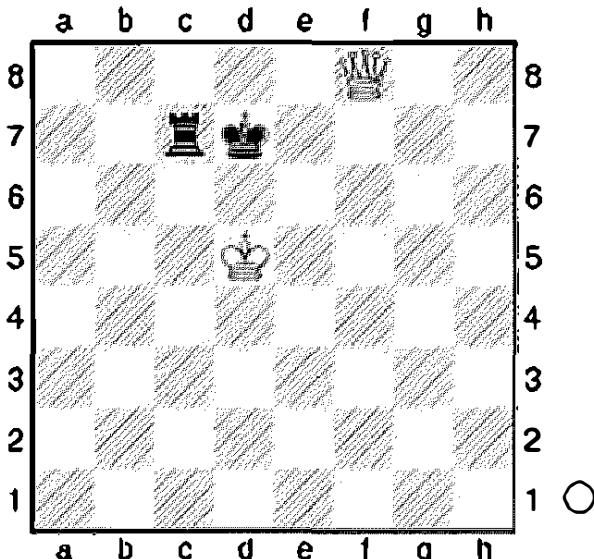
7...Re7 8.Dg7+ Rd8 9.Df8+ Rd7

(Diagrama)

Diagrama 73 10.Df4

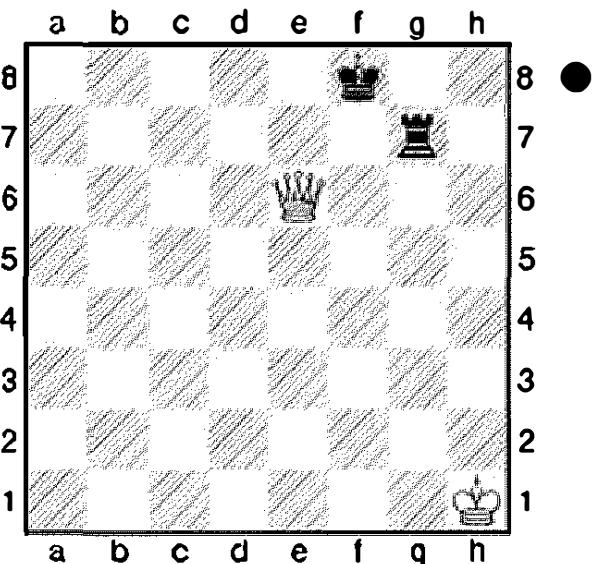
Esta es probablemente la más simple entre varias jugadas ganadoras.

[También es posible 10.Dh8 Re7 11.Dg8! Td7+ (11...Rd7 12.Df8 etc) 12.Re5 Tc7 13.Dg7+ Rd8 14.Df8+ Rd7 15.Rd5! Tb7 16.Df7+ Rc8 17.De8+ Rc7 18.Rc5! y gana fácil, ya que tras Ta7 19.De7+ Rb8 20.Dd8+ Rb7 21.Rb5



16.Dd8+ Ra7 17.Dd4+ Ra8 18.Dh8+ Ra7 19.Dh7+ gana la torre.
Creemos que este ejemplo ofrece una visión precisa de cómo se debe jugar con la dama contra una torre, pero conviene que mencionemos uno de los casos excepcionales.

Diagrama 74
Finales prácticos
[P. Keres]



la torre negra pronto estará perdida.] [El blanco gana igualmente después de 10.Db8 pero en este caso las negras podrían oponer aún una tenaz resistencia con Tc2!]

10...Rc8

[si 10...Tb7 sigue 11.Df7+ Rc8 12.De8+ Rc7 13.Rc5 y gana como en el comentario anterior.]

11.Rd6 Rb8

[Pierde de inmediato 11...Ta7 12.Df8+ Rb7 13.Df7+ Rb8 14.De8+ Rb7 15.Dd7+ Rb8 16.Dd8+ Rb7 17.Dc7+ etc] [así como 11...Rb7 12.Db4+ Rc8 13.Da5 etc.]

12.De5 Tb7 Otras jugadas pierden incluso con más rapidez, como fácilmente puede verse. **13.Rc6+ Ra8**

14.Da1+ Rb8 15.Da5 Philidor demostró que esta es una posición matemáticamente ganada ¡ya en 1777!

Tb1

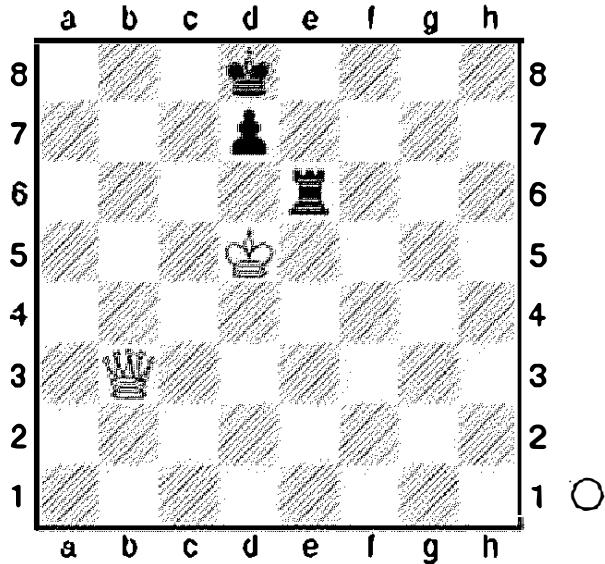
[15...Th7 16.De5+ Ra8 17.Da1+ Rb8 18.Db1+ gana] [o bien 15...Tb3 16.Dd8+ Ra7 17.Dd4+ Rb8 18.Df4+ y se pierde la torre.]

[Del mismo modo, insuficiente es 15...Tf7 16.De5+ Ra7 17.De3+ etc]

Jugando el negro hace tablas porque el rey blanco no puede escapar del jaque perpetuo. Podría seguir 1...Th7+ 2.Rg2 Tg7+ 3.Rf3 Tf7+ 4.Rg4 Tg7+ 5.Rf5 Tf7+ 6.Rg6 Tg7+ 7.Rh6 Th7+ 8.Rxh7 el negro queda ahogado. Por supuesto, si le correspondiese jugar en la posición inicial, el blanco ganaría.

Diagrama 75
Finales prácticos
[P. Keres]

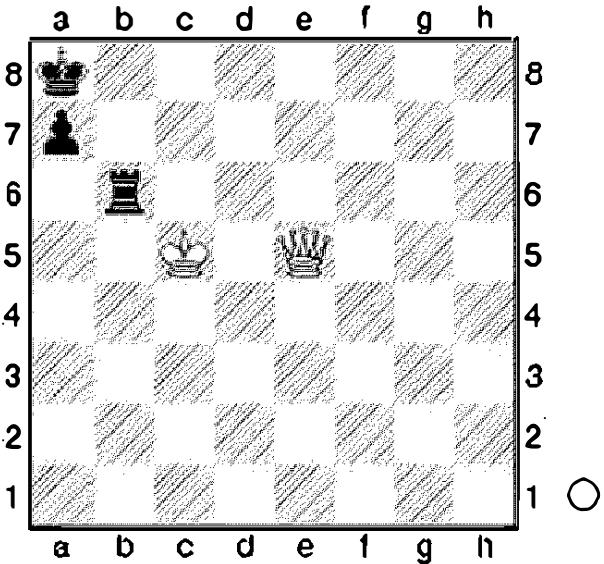
A. Philidor 1777
Comencemos por posiciones en que el



peón está en su casilla inicial, como en el diagrama 75.

Como demostró en su tiempo Philidor, el blanco no puede ganar en esta posición. No puede ponerse en zugzwang al negro, pues su torre siempre puede jugar de c6 a e6 y viceversa. Esto implica que el rey blanco no puede cruzar la sexta fila, ni el rey negro puede ser alejado de la protección del peón.

**1.Db8+ Re7 2.Dg8 Tc6 3.Dg7+ Rd8
4.Df8+ Rc7 5.Da8 Te6** Las blancas no pueden hacer progresos y el juego es tablas. Igualmente es tablas si se traslada la posición a derecha o izquierda, excepto en el caso de un PT, en que el negro pierde, como en el diagrama 76.



que la torre no dispone de una casilla extra defendida por su peón. El tener sólo una casilla (b6) significa que, cuando su rey sea ahogado, la torre deberá desplazarse, permitiendo que penetre el rey blanco.

1.--

[Moviendo el blanco ganaría enseguida mediante 1.Dc7! Tb1 2.Dc8+ Tb8 3.Dc6+ Tb7 4.Rd6 y el negro debe entregar su peón.]

1...Rb7 2.De7+ Ra6

[Tras 2...Ra8 3.Dd7 pone al negro en zugzwang Th6 (3...Tb1 4.De8+ Rb7 5.Df7+ seguido de 6.Qg8 y 7.Qh7 gana, y si 3...Tb2 4.De8+ Rb7 5.De4+ Ra6 6.Dd3+ Rb7 7.Df3+ Rb8 8.Df8+ seguido de 9.Qg7 gana igualmente la vulnerable torre.)]

3.Dd7! Ahora el negro está en zugzwang y pronto habrá de perder la torre **Tb2**

[si 3...Tb1 4.Da4+ Rb7 5.De4+ gana]

4.Dd3+ Rb7 5.Df3+ Rc7 6.Df7+ seguido de 7.Qf8 y 8.Qb7 gana

Diagrama 76 Finales prácticos [P. Keres]

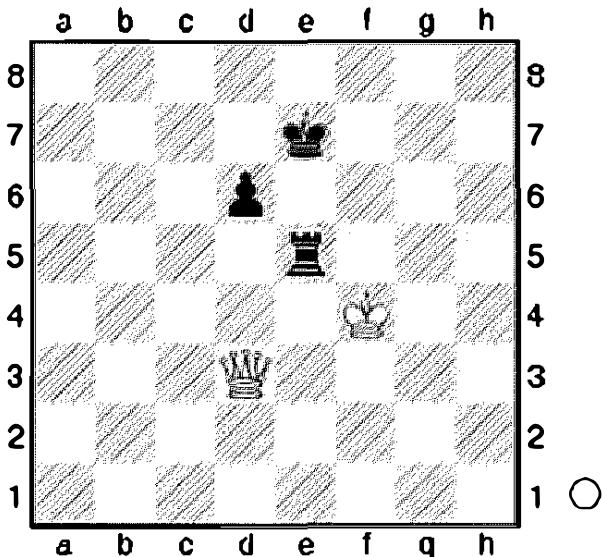
(Diagrama)

J. Berger 1922
Aquí la principal diferencia estriba en

Diagrama 77, 78 y 79

Finales prácticos

[P. Keres]



A. Philidor 1777

La tarea del blanco es generalmente más fácil si el peón negro ha dejado su casilla original. Comencemos por el diagrama 77, con el peón en la tercera fila.

Philidor demostró que esta posición está ganada por el blanco, aunque con cierta dificultad. En comparación con el diagrama 75, la dama blanca tiene una fila extra que le permitirá aquí llevar al rey negro a una posición menos favorable. Para ganar, las blancas deben primero, conducir al rey negro a d5, en segundo lugar atravesar la 5a fila con su propio rey, y después penetrar con el rey en la columna de rey. Entonces el negro pierde su peón. Todo esto se lleva a cabo mediante utilización del zugzwang.

1.Dh7+ Rd8

[Desde luego no 1...Rf8 2.Dd7]

[mientras que 1...Re8 2.Dc7 haría más fácil la labor del blanco.]

[1...Re6 2.Dc7 Tc5 3.Dd8 Te5 4.De8+ Rd5 5.Dc8 conduce a la

línea principal.]

2.Df7! Rc8

[De nuevo 2...Tc5 3.De6 Rc7 4.De7+ Rc6 5.Dd8 traspone a la línea principal.]

3.Da7 Rd8

[O bien 3...Tc5 4.De7 etc.]

4.Db8+ Rd7 5.Db7+ Rd8 6.Dc6 Re7 7.Dc7+ Re6 8.Dd8 Rd5 El blanco ha alcanzado ya su primer objetivo y a continuación debe forzar el paso de su rey a la quinta fila.

[La situación no se alteraría por

8...Tf5+ 9.Rg4 Te5 10.De8+! Rd5 11.Dc8 etc.]

9.Dc8!

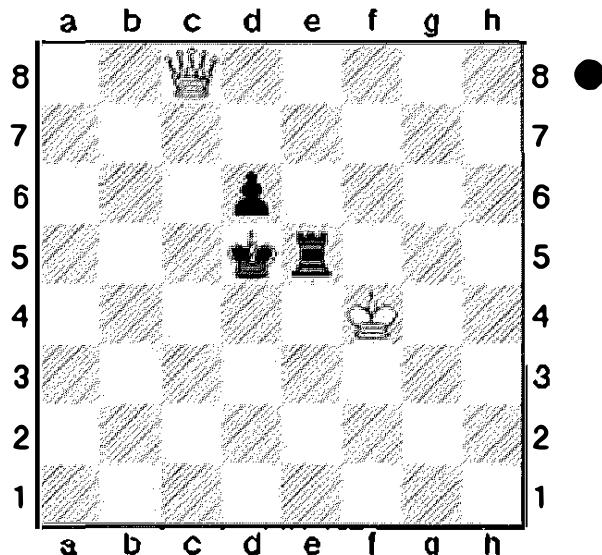


Diagrama 78

Hemos alcanzado la primera posición importante de zugzwang, según indica Philidor. El negro no puede impedir el avance del rey blanco.

Te4+

[si 9...Rd4 10.Dc6 Td5 el blanco gana mediante 11.Rf3 Tf5+ (o aquí 11...Re5 12.Dc3+ Rf5 13.Dc4 etc) 12.Rg4 Td5 13.Rf4!]

[Otras jugadas de torre pierden como sigue: si 9...Th5 10.Da8+! Rd4 11.Da4+ etc]

[y si 9...Te7 10.Rf5 Tf7+ 11.Rg5!]

(a 11.Rg6 puede jugarse Tf4)
y el negro debe jugar rápidamente
11...Te7 para no perder su torre.]

10.Rf5 Te5+

[si 10...Rd4 11.Dc6 d5 12.Dc2!
Te5+ 13.Rf6 Te4 14.Rf7!
y el negro ha de permitir que el rey
blanco atraviese la columna de rey.]

11.Rf6 Te4 Jugada única, pues de
otro modo 12.Wb7 gana material.

12.Dc3 Sugerida por Guretzky-Cornitz
y más sencilla que la también ganadora
12.Wf5 de Philidor.

Te6+

[12...Te5 13.Rf7 etc]

13.Rf7 Te5 14.Rf8!

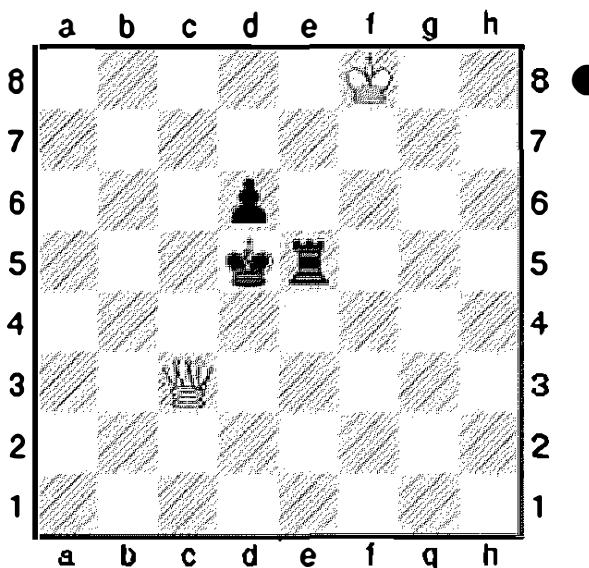


Diagrama 79

Creando una posición de zugzwang
para alcanzar su objetivo de cruzar la
columna de rey con su rey.

Te4

[No ayudaría 14...Te6 tras 15.Db3+
Re5 16.Rf7]

[o 14...Re4 15.Dc4+ Rf5 16.Dd3+
Re6 17.Re8 y el rey blanco
penetra.]

15.Dd3+ Td4

[O bien 15...Re5 16.Re7 d5
17.Dg3+ seguido de 18.Wd6 con fácil
victoria.]

16.Df5+ Rc4 17.Dc2+ Rd5 18.Re7

Te4+

[18...Re5 19.Dc3 d5 20.De3+ Te4
21.Dg5+ Rd4+ 22.Rd6 gana]

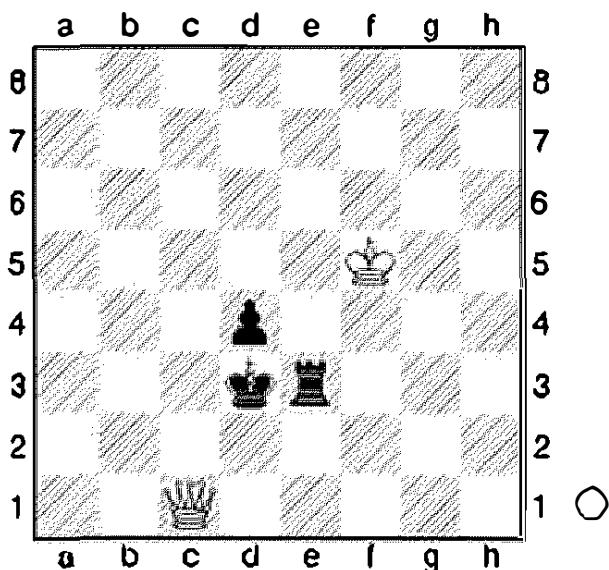
19.Rd7 y el blanco gana fácil.

Si ahora Td4 20.Dc6+ Re5 21.Df3
gana por lo menos el peón.

Diagrama 80 y 81

Finales prácticos

[P. Keres]



B. Guretzky - Comitz 1864

Si el peón negro está en la cuarta fila,
el método ganador es el mismo, pero si
el peón ha alcanzado la quinta fila
surgen algunos problemas, como en el
diagrama 80.

Hemos prescindido de las jugadas
preliminares para llegar directamente a
la posición crítica. Durante casi cien
años se pensó que esta posición era
ganadora para el blanco sólo si jugaba
el negro, como sigue:

1.--

[Sin embargo, jugando el blanco, el
diagrama 80 se consideró durante
mucho tiempo como posición de
tablas, pues no se pudo encontrar

ningún modo de llegar a la misma posición con el turno del negro. Por fin en 1949 Chéron tuvo éxito en demostrar que se ganaba, como sigue:

1.Dc5 Te2 (si 1...Te1 2.Db5+ gana el peón o la torre.) 2.Da3+ Rd2 (o bien 2...Rc2 3.Da2+ Rd3 4.Db3+ Rd2 5.Rf4 etc) 3.Rf4 Rc2 4.Da2+ Rd3 5.Db3+ Rd2 6.Dc4 d3

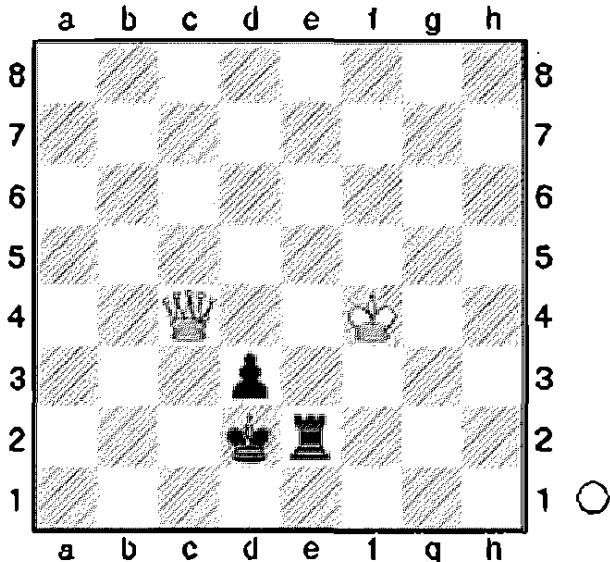


Diagrama 81

B. Guretzky - Cornitz 1864

7.Db3 Nosotros seguiremos el método de Chéron: (Durante largo tiempo esta posición se consideró de tablas en base a los análisis de Guretzky-Cornitz, que seguían:

7.Dc5 Rd1 8.Dc3 d2 9.Dd3 Rc1!

10.Dc3+ Rb1 11.Db3+ Rc1

12.Dc4+ Rd1 13.Rf3 Te7 14.Rf2

Te8 y el blanco no puede ganar. Sin embargo, las blancas tienen de hecho varios caminos para ganar.

; Averbach y Lisitsin sugirieron más tarde las alternativas 7.Dd4, y

7.Db4+ Rc2 8.Rf3 que llevan a variantes similares a la línea principal.)

A) Por supuesto no 7...Tf2+ 8.Re4 Te2+ 9.Rd4 ganando;

B) mientras que 7...Te8 8.Db2+ gana también tras Re1 (8...Rd1 9.Db5 Td8 10.Re3 Rc1 11.Dc5+ Rd1 12.Db6) 9.Db5 Td8 10.Re3 Rf1 11.Df5+;

C) 7...Te1 8.Db2+ Rd1 9.Rf3 Te2 (9...Te7 10.Db1+ Rd2 11.Db4+ gana) 10.Dc3 Td2 11.Dc4 El negro ahora debe perder el peón. (Pero no 11.Re3 Te2+ 12.Rxd3 Te3+ ahogando al negro)]

1...Te8

[1...Te2 el blanco puede jugar 2.Wa3, entrando en variantes que surgen del diagrama 80 cuando juega el blanco, o bien continuar 2.Dd1+

A) 2...Re3 3.Re5 d3 4.Dg1+ Rf3+ (o aquí 4...Rd2+ 5.Rd4 Rc2 6.Dg3 Td2 7.Dc7+ ganando) 5.Rd4 d2 6.Dd1 gana;

B) 2...Td2 3.Db3+ Re2 4.Re4 Re1 (tras 4...d3 5.Dg8! gana rápido) 5.Df3! Td1 6.Rd5 Td2 7.Rc5! perdiendo un tiempo Td1 8.Rc4 Td2 9.Rb3 y gana tras Td1 (o 9...Te2 10.Dg3+! etc) 10.De4+ seguido de 11.Qc2]

[También pierde con rapidez 1...Re2 después de 2.Dc2+ Re1 3.Rf4 etc]

2.Da3+ Re2

[En caso de 2...Rd2 3.Db4+ ganando el peón.]

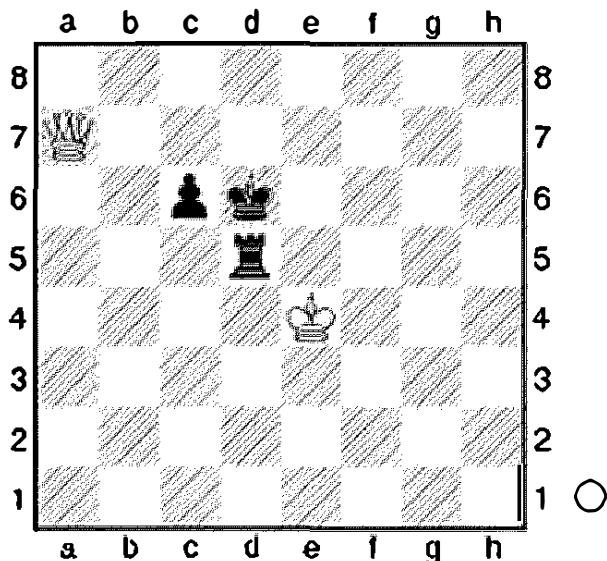
3.Da4 Td8

[si 3...Tf8+ 4.Re4 d3 5.Db5 Td8 6.Dh5+ Rf1 7.Re3 etc. gana.]

4.Da5 y después de Tf8+ 5.Re4 d3

6.Dh5+ el negro debe elegir entre perder el peón o la torre Rd2 7.Dh6+. Este ejemplo demuestra que el negro no puede entablar siquiera con un peón central en la sexta fila, de forma que podemos ya establecer que el negro sólo hará tablas si su peón central está en la casilla de origen.

Diagrama 82
Finales prácticos
[P. Keres]



V. Halberstadt 1931

Las posibilidades de tablas se incrementan con un PA. De hecho durante largo tiempo se pensó que el negro entablababa siempre con el PA, en cualquier fila que estuviese situado. Posteriores análisis de Halberstadt y Chéron han demostrado, no obstante, que esta generalización es defectuosa, al menos con el peón en la tercera o cuarta fila. Examinemos de cerca una de las posibilidades.

1.Db6! Halberstadt probó en 1931 que el negro se hallaría en zugzwang si tuviera que mover en la posición original. El blanco puede provocar fácilmente esta situación.

Rd7

[O bien 1...Te5+ 2.Rd4 Td5+ 3.Rc4 ganando fácil.]

2.Db7+ Rd6 3.Da7! Ahora el blanco ha alcanzado su primer objetivo y el negro debe permitir que el rey enemigo atraviese la columna de D. **Te5+** El negro no puede mantener su torre en la columna de D

[pues 3...Td2 4.Rf5! Td5+ 5.Rf6] [o también 3...Td1 4.Da3+ Rd7 5.Dh3+! Rc7 6.Dg3+ Td6 7.De5 Rd7 8.Dg7+ seguido de 9.♔e5 permiten ambas la penetración del rey blanco.]

4.Rd4 Td5+ 5.Rc4 Tb5 6.Df7 Tc5+

[si 6...Td5 7.Rb4 gana]

[o 6...Tb6 7.De8! ganando]

7.Rb4 Td5 8.Ra4 Tb5 9.Dg7

Esta es la posición que el blanco trataba de conseguir, ya que el negro no puede impedir ahora la maniobra ♜b7-c8. **Td5 10.Db7 Tb5**

[si 10...Td1 11.Db4+ Rc7 12.Df4+

Rb6 (o 12...Rb7 13.Df7+ Rc8

14.Ra5 etc) 13.De3+ Rc7 14.Dg3+

Rd8 15.Ra5 gana fácilmente.]

11.Dc8 Rd5

[o bien 11...Td5 12.Dd8+ Rc5

13.Dc7 Td1 (si 13...Td3 14.Da5+

Rc4 15.Da6+) 14.Da5+ Rc4

15.Db4+ gana]

12.Dd7+ Rc5 13.Dd8! Poniendo otra vez al negro en zugzwang. **Rc4**

[O si no 13...Tb4+ 14.Ra5 Tb5+

15.Ra6 Tb4 16.Dd3! y gana como

vimos al analizar el diagrama 78.]

14.Dd6 Tc5 Si el negro tuviera que mover ahora se vería obligado a ceder el peón, pero no es fácil para el blanco producir esta situación. **15.De6+ Rd3**

[si 15...Rc3 16.De3+ Rc4 17.De4+ Rc3 18.Db4+ gana]

[y 15...Rd4 16.Dg4+ conduce a la línea principal]

16.Dh3+ Rd4

[O bien 16...Rc4 Si el rey va a la séptima fila, entonces 17.♔b4 gana.]

17.Dg4+ Rd3

[si 17...Rd5 18.Dd7+ obliga al rey a ir a la columna de rey, en que 19.♔b4 gana o si no conduce al zugzwang tras Rc4 19.Dd6!]

[si 17...Re5 18.Dd7 gana también.]

18.Dd1+ Rc3

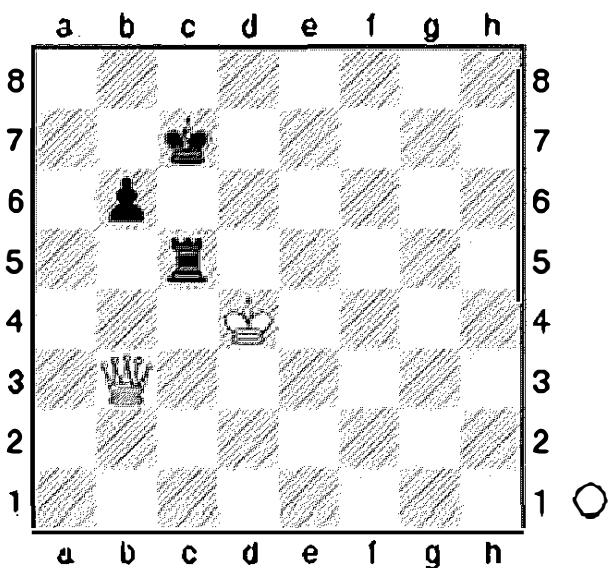
[De nuevo, tanto 18...Rc4 19.Dd6]
[como 18...Re4 19.Dd7 ganan para el blanco.]

19.Dc1+ Rd4 20.Dd2+ gana.

El negro puede elegir entre Rc4
[o 20...Re4 21.Dd7 que llevan ambas a una fácil victoria. blanca.]

21.Dd6 Hay muchas más posiciones interesantes relacionadas con el PA, pero no están dentro del enfoque de este volumen y deberán estudiarse en libros de finales más especializados.

Diagrama 83
Finales prácticos
[P. Keres]



B. Guretzky.- Cornitz 1864

Las mejores chances de tablas que tiene el negro se encuentran en posiciones con un PC, dondequiera que pueda estar dicho peón, mientras sus piezas estén favorablemente emplazadas. Consideremos como ejemplo de ello el diagrama 83. 1.Df7+ Rb8 El negro no debe permitir que la dama blanca ocupe a2 [tras 1...Rc8]

[o incluso tras 1...Rc6 2.Da7 Ta5 3.Db8 donde los últimos análisis demuestran que las negras no pueden sostener la posición.]

2.De6 Rb7 3.Dd7+ Rb8 4.Re4 Ra8 5.Da4+ Rb7 6.Rd4 Tc7! Permitiendo al rey blanco la quinta fila, pero esto no tiene significación aquí.

[De nuevo las últimas investigaciones dan una victoria blanca tras 6...Rb8 7.Da6 Rc7 8.Da7+ Rc6 9.Db8]
[o 6...Ta5 7.Dd7+ Rb8 8.Dc6 Ra7 9.Dc7+ Ra6 10.Db8 etc]

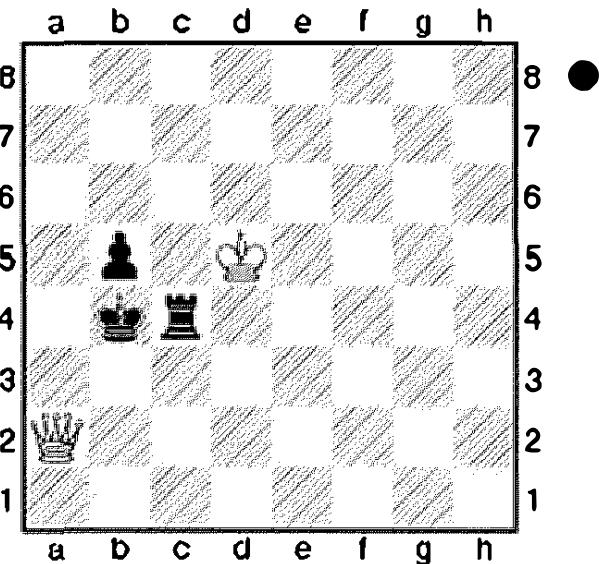
7.Rd5 Tc5+ 8.Rd6 Tc7 9.Db5 Tc5

10.Dd7+ Rb8 11.Dg4 Tc7

El negro no debe permitir ♖d7-d8

12.De2 Rb7 El blanco no puede fortalecer más su posición, y por tanto son tablas.

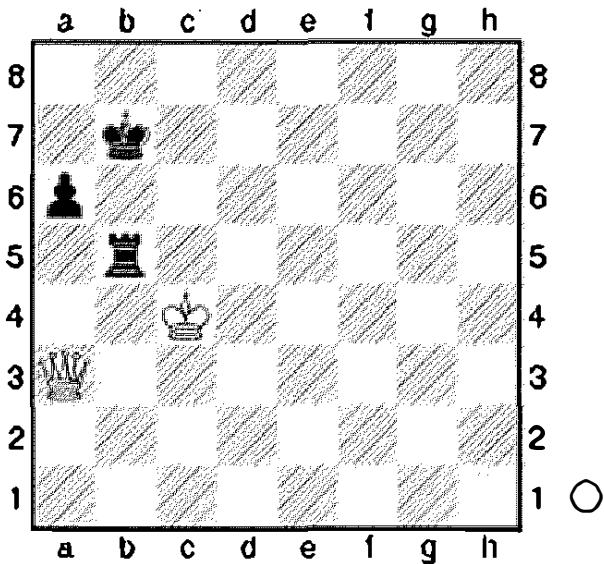
Diagrama 84
Finales prácticos
[P. Keres]



Incluso cuando el PC está más avanzado el negro hace normalmente tablas, como puede verse a partir de la posición básica siguiente: 1...Tc5+ 2.Rd6 Tc8! 3.Rd7 Tc4 4.Rd8 Tc5

5.Db2+ Ra4! 6.Rd7 Tc4 el rey blanco no puede cruzar la columna de AD, pues es imposible expulsar de ella a la torre negra.

Diagrama 85 y 86
Finales prácticos
[P. Keres]



B. Guretzky.- Cornitz 1864

Consideremos ahora el caso de un PT, y en la posición particular, diagrama 85, en que el peón está en la tercera fila. Esto es tablas a menos que el rey blanco pueda atravesar la columna de CD o alcanzar 8AD. El rey negro debe permanecer en las casillas del rincón. El juego podría seguir:

- 1.De7+ Rb8 2.De8+ Rb7 3.Dd8 Ra7
- 4.Dc8 Algo ha obtenido el blanco, y el negro ahora debe permitir al rey contrario pasar la quinta fila. No obstante, esto no tiene significación real. Tb7!
- [Pero no 4...Rb6? 5.Db8+ Rc6 (o 5...Ra5 6.Dd8+ Ra4 7.Dd2 etc)
- 6.Da7 Tb6 7.Rd4 Rb5 8.Dd7+ Rb4
- 9.Dc7 Th6 10.De7+ Ra4 11.De8+ Ra5 12.Rc5 gana]

5.Dc5+

[5.Rc5 no conduce a nada después de Tb5+ 6.Rc6 Tb6+ 7.Rc7 Tb5 pues el rey blanco será ahora rechazado con jaques hacia 4AD.]

5...Rb8 6.Dd6+ Ra7 7.Dd4+ Ra8

8.Rc5 Tb5+

[O bien 8...Ra7 9.Rc6+ Ra8 con la misma posición.]

9.Rc6 Tb7 La posición básica en este tipo de final. Las blancas no pueden ganar.

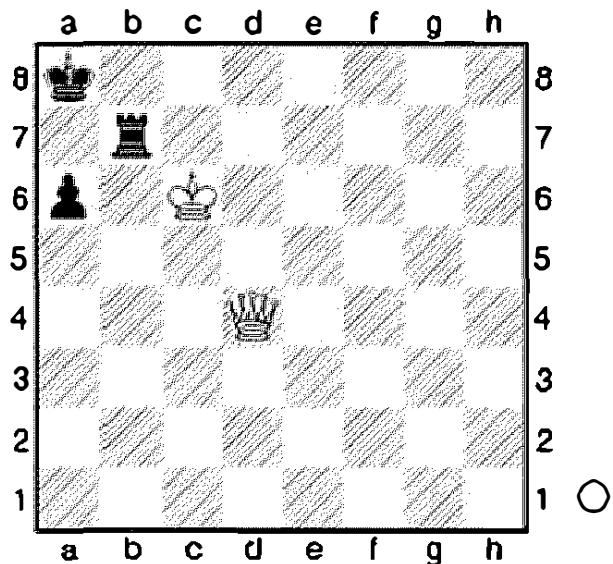


Diagrama 86

10.Dd8+

[Aquí se podría tender una ingeniosa trampa con 10.Df4 Si entonces las negras replicasen descuidadamente Tb5? perderían tras (Sin embargo, el negro jugaría simplemente 10...Ra7! en que el blanco no puede progresar.) 11.Rc7! Ra7 (11...Tb7+ 12.Rc8 Tb5 13.Dc7 ganando) 12.Dd6 Tb8 13.Dc5+ Ra8 14.Dc6+ Ra7 15.Dd6! Tb7+ 16.Rc8 Tb5 17.Dd7+ Ra8 18.Dc7 y el negro perderá pronto su torre]

10...Tb8

[También podría jugarse 10...Ra7 11.Dc8 Tb6+ 12.Rc7 Tb5]

11.Dd5

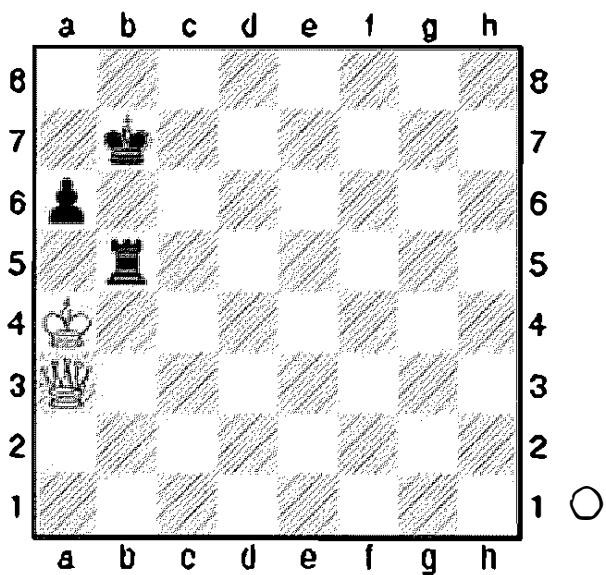
[11.Da5 Ra7 12.Dc7+ Ra8 13.Df4 Tb7! produce de nuevo la posición precisa.]

11...Tb7! Mientras que ahora el negro siempre puede dar jaques para rechazar el rey blanco de c8, y las blancas no tienen forma de fortalecer su posición.

El juego es tablas.

[Por supuesto no 11...Ra7? 12.Rc7 etc.,]

Diagrama 87 Finales prácticos [P. Keres]



A partir del análisis anterior se manifiesta clara la razón por la que el blanco ganaría con su rey en la columna de TD.

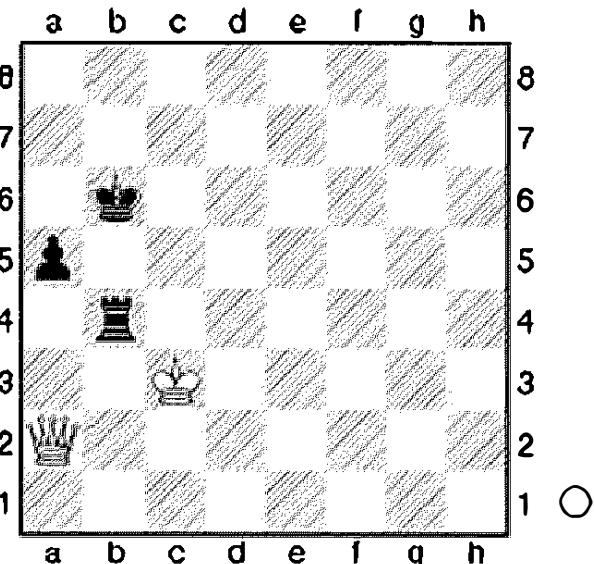
Por ejemplo, en el diagrama 87, el blanco gana como sigue:

1.De7+ Rb8 2.Dd7 Ra8 3.Dc7 Tb1 [3...Tb7 4.Dd8+ Ra7 5.Dd4+ seguido de ♜a5]

4.Dd8+ Ra7 5.Dd4+ Ra8 6.Ra5 gana

Diagrama 88

Finales prácticos
[P. Keres]

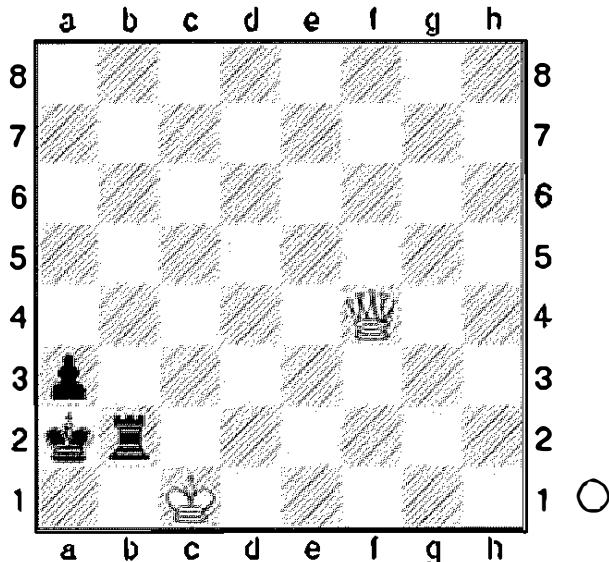


El blanco gana también con el peón negro en a4 o a4. Por ejemplo, en el diagrama 88 podría jugarse: 1.Dd5 Ra6 2.Dc6+ Ra7 [o 2...Tb6 3.Da8+ Rb5 4.Rb3 etc] 3.Rd3! Tb6 el negro está en zugzwang y debe permitir el paso del rey blanco por la cuarta fila.
[si 3...a4 el camino más sencillo sería 4.Rc3]
4.Dc7+ Ra6 5.Dc8+ Ra7 6.Rc4 Tb7 7.Dd8 Ra6 8.Rc5 Tb5+ 9.Rc6 ganando.

Diagrama 89 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

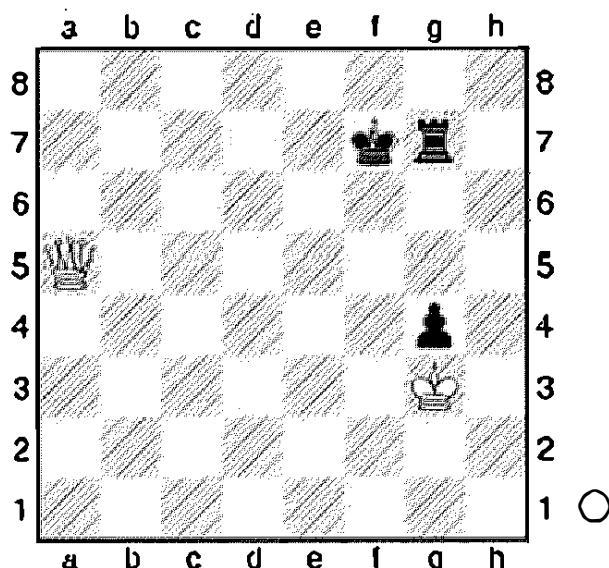
No obstante, el negro hace tablas si el peón ha alcanzado la sexta fila con su rey delante de él. Por ejemplo, en el diagrama 89 el blanco no puede



progresar. Podría seguir:

- 1.Df3 Tb4 2.Dd5+ Ra1 3.Da5 Tb1+
 - 4.Rc2 Tb2+ 5.Rc3 Ra2 6.Dh5 Tb1
- y tablas.

Diagrama 90 Finales prácticos [P. Keres]



Kling y Horwitz 1851

Finalmente, examinemos posiciones en que la torre negra apoya al peón desde atrás. Todo depende de lo avanzado que esté el peón. En general, el blanco

gana contra un peón en la cuarta fila, mientras que con el peón en quinta el asunto lo resuelve la distribución de las piezas. Si el peón- ha llegado a la sexta fila, empero, el negro normalmente consigue las tablas. Sólo en casos excepcionales el blanco puede forzar la victoria, como en el diagrama 90.

El peón está bloqueado por el rey blanco, pero a simple vista parece difícil que el blanco pueda mejorar su posición. La victoria se consigue con la sutil línea de juego siguiente:

1.Df5+

[Los compositores empezaban su solución con 1.Dd5+ Rf6 2.Dc6+ y demostraban la victoria después de complicadas variantes. Parece que ellos no querían que el rey negro fuera a g8, pero tal preocupación es innecesaria, y la jugada del texto es el camino más corto.]

1...Re7

[si 1...Rg8 2.Df6! Rh7 3.Df8 el negro está en zugzwang y pierde tras Tg6 4.Df7+ Tg7 5.De8! Tg6 6.Rh4 g3 7.Rh5 y las amenazas de mate terminan por forzar la ganancia del peón.]

[También 1...Re8 pierde ante 2.Df6 Tg8 3.Rh2! g3+ 4.Rg2 y de nuevo el peón está perdido.]

2.Df2

Con esta astuta jugada de tiempo, el blanco amenaza rechazar a las piezas negras.

[2.Df1 tambien es posible]

[pero no 2.Df4 Tg6! y es el blanco quien está en zugzwang.]

2...Tg6

[También gana fácilmente el blanco tras 2...Tg5 3.De3+ Rf6 4.Df4+ Rg6 5.Rh4]

[o 2...Re6 3.Df8 Tg6 4.Rh4! g3 5.Rh5 etc]

[si 2...Tg8 3.Dc5+ Rf6 4.Dd6+ Rf7
5.Dd5+ Rf8 6.De6 llegamos a la
línea principal.]

3.Df4! Tg7

[Hemos visto ya 3...Re6 4.Df8]

[y 3...Tg8 4.De5+ acortaría la
solución en una jugada.]

4.Df5! Tg8 5.De5+ Rf7 6.Dd5+ Rf8
7.De6! Nuevamente el negro es puesto
en zugzwang y reducido a mover su
torre entre g8 y g7. El blanco gana
ahora utilizando por segunda vez la
misma maniobra de pérdida de tiempo.

Tg7 8.Rh2

[Podría ganar también con 8.Df6+
Rg8 9.Df5 Rh8 10.Df8+ Rh7

11.De8! como vimos en nuestro
comentario a la primera jugada.]

8...g3+ 9.Rg2 Tg8

[La trampa 9...Tf7 perdería ante
10.Dc8+ seguido de 11.Qg3
(pero no 10.Rxg3? Tg7+ 11.Rh4
Th7+ 12.Rg5 Tg7+ 13.Rh6 Th7+
14.Rxh7 es ahogado.)]

10.Df6+ Re8 11.Rh1! g2+ 12.Rg1

El negro está obligado a renunciar a su
peón con 12....Ef8.

Con este ejemplo concluimos nuestro
estudio de los finales de dama contra
torre y peón.

Sólo hemos podido discutir una
pequeña parte de todas las posiciones
posibles, y no hemos tratado en
absoluto de finales con más de un
peón. No obstante, encontramos que
se han ofrecido al lector suficientes
posiciones básicas como para
capacitarle a desenvolverse en este
tipo de final.

3.3 Dama contra Dama (y Peones)

Los finales con dama y peones por ambos bandos se cuentan entre lo más difícil del ajedrez. Incluso en el mejor de los ejemplos de dama y peón en la séptima fila contra dama sola, no resulta nada fácil formular principios generales. En las páginas siguientes queremos ofrecer al lector un panorama general de estos complejos finales, junto con las conclusiones alcanzadas al presente por la teoría.

A: DAMA CONTRA DAMA

Puede parecer un pequeño disparate mencionar un final semejante, pues en apariencia no hay victoria posible a menos que la dama contraria sea inmediatamente capturada. Sin embargo, la victoria puede conseguirse, en efecto, en ciertas posiciones que deben conocerse bien.

[Diagrama 91 - Line](#)

[Diagrama 92 - Line](#)

[Diagrama 93 - Line](#)

B: DAMA CONTRA DAMA Y PEON

Este final es no solamente difícil de conducir, sino incluso más complicado de analizar. Por lo normal se llega a posiciones en que ambos reyes están expuestos a los jaques de la dama enemiga, lo que hace virtualmente imposible analizar por completo cada variante. Debemos por lo tanto limitarnos a los principios maestros que pueden ilustrarse con uno o dos ejemplos concretos.

Por existir tantas posibilidades, trataremos sólo posiciones con un peón en la séptima fila. A pesar de esta restricción, quedan aún bastantes situaciones complejas que no podemos investigar en un volumen como este.

Durante largo tiempo se pensó que este tipo de final era normalmente tablas porque el bando del peón raramente podía tener éxito en promocionarlo. Se consideraba que sólo el PA daba chances de victoria. En tiempos recientes, empero, gran cantidad de análisis han mostrado que todas las posiciones con un peón en la séptima fila ofrecen buenas chances de ganar. El PT es una excepción a esto, aunque incluso en este caso se han descubierto algunas posibilidades.

Para dar al lector una idea de las dificultades a que se enfrenta en posiciones semejantes tanto el atacante como el defensor, queremos discutir uno o dos ejemplos con cierta profundidad. De esta forma podremos señalar algunos métodos ganadores que puedan aplicarse a posiciones similares.

[Diagrama 94 - Line](#)

[Diagrama 95 - Line](#)

[Diagrama 96 - Line](#)

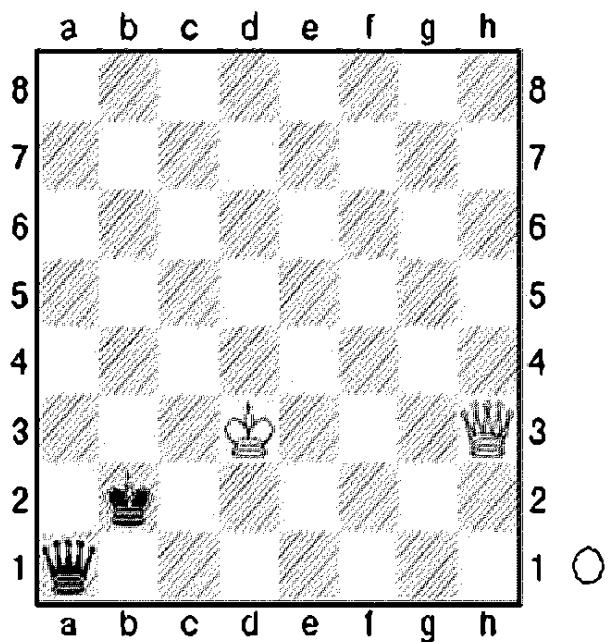
[Diagrama 97 - Line](#)

C: DAMA Y PEON (ES) CONTRA DAMA Y PEON (ES)

Hay aquí un gran caudal de posiciones posibles, de trabajosa sistematización. Por otro lado, como en la práctica a ambos bandos les suelen quedar peones sobre el tablero, estas posiciones pertenecen en su mayoría a la sección de finales prácticos. Nos limitaremos pues a analizar una interesante posición con dos peones contra uno.

[Diagrama 98 - Line](#)

Diagrama 91
Finales prácticos
[P. Keres]



Este es un ejemplo típico de ataque de mate coronado por el éxito:

1.Dg2+! En posiciones como esta, el blanco debe estar listo siempre para dar jaques en las columnas a y b, con el fin de impedir que el rey negro se afirre a las casillas a2 y b1.

[No se puede ganar por medio de
1.Dh8+? Rb1 2.Dh1+ Ra2 3.Dd5+
 Rb1! y la dama blanca no consigue
 nada acercándose más al rey
 negro.]

[Falla igualmente **1.Dh2+?** ante Ra3!
 2.Dd6+ Ra2 3.De6+ Rb1! 4.De1+
 Ra2 etc]

1...Ra3 2.Da8+! Rb2 3.Db7+ Rc1
 Podemos ahora ver el objeto del juego
 blanco al jaquear en la columna b.

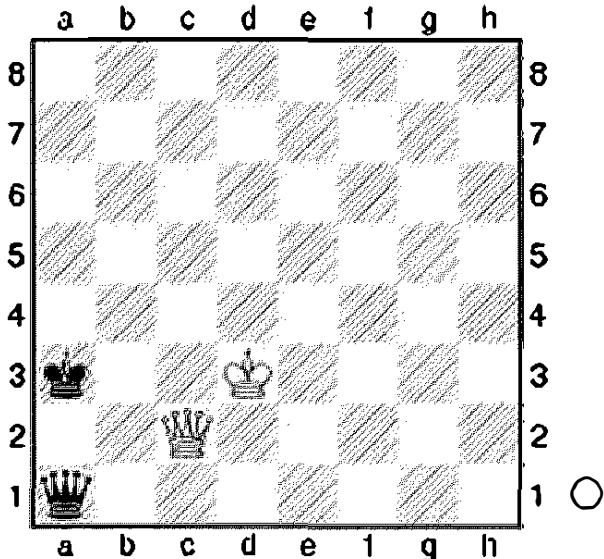
[El rey no puede ir a a2 pues **3...Ra2**
4.Rc2! ganaría inmediatamente. Sin
 embargo, la jugada del texto no
 traerá mayor ventura.]

4.Dc6+ Rb2 5.Db5+ Ra3 6.Da5+
Rb2 7.Db4+ Ra2 Ahora es forzado
 [ya que tras **7...Rc1 8.Dd2+ Rb1**

9.Dc2# el negro recibe mate.]

8.Rc2! fuerza mate.

Diagrama 92
Finales prácticos
[P. Keres]



Si la dama blanca está suficientemente cerca, algunas veces se puede conseguir la victoria incluso si el rey ocupa a2. Por ejemplo, el diagrama 92: Las blancas ganan mediante

1.Dc5+ Ra2 2.Dc4+!
[no 2.Da5+? Rb1! tablas]

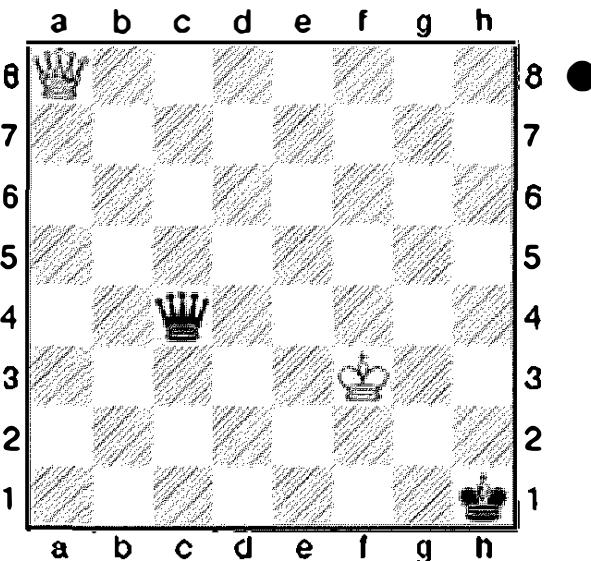
2...Ra3

[o 2...Rb1 3.Dc2#]

3.Da6+! etc., como ya hemos visto.

Sin embargo, si cambiamos el diagrama 91 situando el rey blanco en la casilla más desfavorable d2, se gana casi siempre sin importar la situación de su dama.

Diagrama 93
Finales prácticos
[P. Keres]



Hay una o dos posiciones más en que el blanco puede ganar. Por ejemplo, ocasionalmente la dama enemiga puede capturarse después de una serie de jaques, o bien es posible algún ataque de mate poco usual. Un ejemplo sorprendente lo constituye el estudio de Kantorowitsch

Aunque el negro tenga el turno no puede evitar la derrota. Se amenaza $\mathbb{Q}f2$ (g3)+ seguido de mate.

Si 1...Dh4

[como así 1...Rg1 2.Da7+ Rh1

3.Dh7+ Rg1 4.Dg6+]

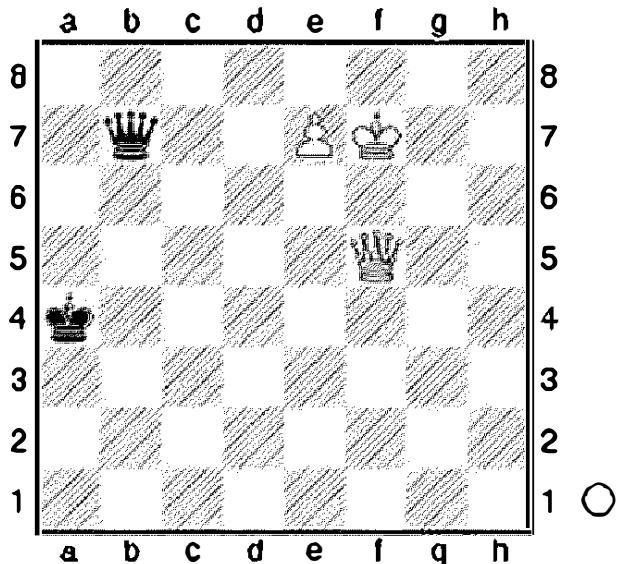
[o también 1...Df1+ 2.Rg3+ Rg1

3.Da7+ Rh1 4.Dh7+ etc]

2.Da1+ conduce al mate. ¡Qué dama!

Diagrama 94
Finales prácticos
[P. Keres]

Esta posición pudo haber ocurrido en la partida Alekhine - Stolz (1942), y es un ejemplo razonablemente favorable



del tipo de situación que puede surgir cuando el atacante tiene un peón central. Tal peón ofrece al blanco buenas chances de ganar, principalmente porque su rey puede utilizar ambos lados del peón para refugiarse de los jaques.

Dado que jugando el blanco ganaría en seguida mediante 1.Dc2+

[Veamos cómo se defiende el negro si le corresponde jugar. Mucha elección no tiene, lo que significa que podemos analizar la posición decididos a una clara victoria.

A 1.-- Db3+ (Pierde de inmediato 1...Da7 2.Rf8)

A) 2.De6 Df3+ 3.Df6 Dh5+ (o 3...Dd5+ 4.Rg7 Db7 5.Rf8 ganando) 4.Rg7 Dg4+ 5.Rf8 Db4 6.Da6+ Rb3 7.De6+ seguido de 8. Kg8 ;

B) 2.Rf8 Lo más simple, aunque el blanco pueda ganar también con Db4 (El blanco cambia las damas tras 2...Da3 3.Dd7+) 3.De5!

Notará el lector que a menudo las jugadas tranquilas bien calculadas consiguen más en estos finales que los jaques, aparentemente más poderosos. Esta jugada sitúa al

negro en zugzwang. Rb3 (si 3...Da3 4.Rg7 gana ,y si 3...Ra3 4.Da1+ fuerza el cambio de damas.) 4.De6+ gana.

Tras 5.Kg8 el peón corona.]

[B 1.-- Ra3 De este modo el negro impide a la dama blanca ganar sin pérdidas de tiempo las importantes casillas centrales d4 o e4. 2.Df4! Obviamente hay otros métodos ganadores, pero la jugada del texto corresponde al más simple. Se amenaza ahora. 3.Qf8, y por tanto el negro debe mover su dama. Da7 (Tanto 2...Db3+ ;como 2...Dd7 pierden ante 3.Qf8 ;2...Dd5+ 3.Rg7 Dg2+ 4.Rf8 gana) 3.Re6 Jugada única, pues Da8 (3...Db6+ permite 4.Dd6+) 4.Dd6+ Rb2 (si 4...Ra4 5.Dd7+ ;o 4...Ra2 5.Dd5+) 5.De5+ Rc2 (De nuevo 5...Ra2 permite 6.Dd5+ ,y 5...Rb1 falla ante 6.Db5+ seguido de 7.e8=Q.) 6.Dc5+ gana.

El blanco cambia las damas en 5D o corona su peón tras 7.Qb5+.]

[C 1.-- Dc7 2.De4+ Las blancas se proponen situar su dama en d4, pues entonces Qf8 ganará enseguida, de modo que el negro debe intentar impedirlo. Rb3 La única jugada. (Tras 2...Ra3 3.Dd4 decide, pues se amenaza 4.Qf8 y Db7 falla ante 4.Da1+ ;o si 2...Ra5 3.Rf6 Db6+ 4.De6! y el negro no tiene más jaques.) 3.De3+ Hay desde luego otros métodos ganadores, pero la jugada del texto ilustra una importante idea que bien vale la pena aprender, pues a menudo ocurre en estos finales. Rc2 (si 3...Ra2 4.Rf6 gana ; 3...Rc4 4.Dc1+ ganando. Otras jugadas de rey permiten a la dama blanca alcanzar d4 con jaque.) 4.Rg6 El rey blanco inicia un viaje de

retorno a la primera fila, sin que el evitar, por muchos negros lo pueda jaques que dé.

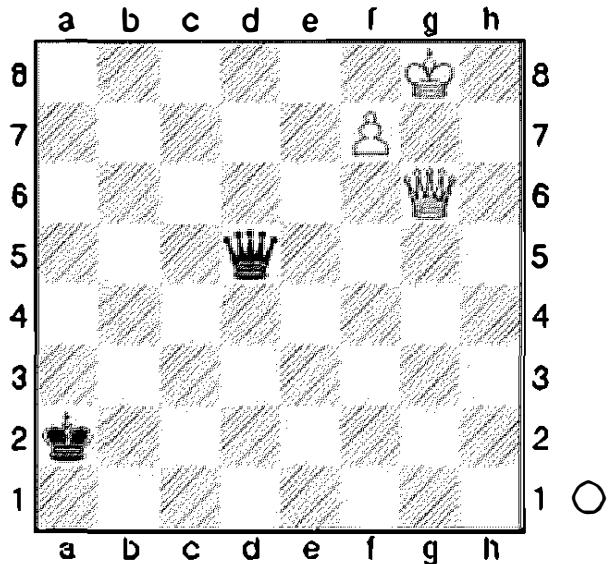
A) 4...Dd6+ 5.Rg5 Dd5+ 6.Rh4!
 Dc4+ (y si 6...Dh1+ 7.Rg3) 7.Rg3
 Dg8+ 8.Rf2 Df7+ 9.Re1
 etc., como en la línea principal. ;

B) 4...Dc6+ 5.Rg5 Dg2+ 6.Rf4
 Dh2+ (0 si no 6...Df1+ 7.Rg3
 y el negro no tiene más jaques.)
 7.Rf3 Dh5+ (si 7...Dh3+ 8.Rf2
 Dh2+ 9.Rf1 Dh1+ 10.Dg1!
 etc., como en la línea principal.)
 8.Rg2 Dg6+ (Después de
 8...Dg4+ 9.Rf1 Dd1+ 10.De1!, u
 8...Dd5+ 9.Rf1 Dh1+ 10.Dg1
 , el negro no tiene más jaques que no permitan el cambio de damas.
 Tampoco se salva con Dh5
 11.Df2+ Rd3 12.Dg3+ y la dama blanca gana eventualmente el control de la casilla e8. Esta es la maniobra de que hablábamos. El rey blanco retrocede a la la fila cuando el negro está en la 7', y de esta forma las posibilidades de jaque quedan restringidas a causa de la amenaza de cambiar las damas interponiéndose con jaque.)
 9.Rf1 De8 Los jaques permiten el cambio de damas. 10.Re1! gana. Juegue lo que quiera el negro, no puede prevenir 11.♔e6 seguido de 12.♕d6 y 13.♕d8.]

1...Ra3 2.Dc3+ seguido de 3.♔f8

Diagrama 95 Finales prácticos (P. Keres)

Como puede verse a partir del anterior ejemplo, un peón central ofrece al blanco muy buenas chances de victoria, pero ¿qué sucede con los otros



peones? El diagrama 95 ilustra el caso de un PA.

Para evitar la multitud de variantes complejas con jaques de la dama negra, hemos elegido una posición relativamente favorable. El objeto del ejercicio es demostrar cómo se consigue la victoria en tales posiciones.

1.Dg3! El plan del blanco es sencillo pero efectivo, y ya hemos tenido ocasión de ver su fundamento. Pretende situar su dama en f2, procediendo entonces de acuerdo con la posición del rey negro. Si éste ocupa la 6a fila, entonces el rey blanco se dirigirá a g2, y si el rey negro va a la 8' fila, el blanco da jaque en f1 y juega su rey a g1. En ambos casos el negro no tendrá más jaques y no podrá frenar la coronación del peón. No hay defensa contra este plan.

Ra1 El blanco ganaría del mismo modo después de jugadas de dama. Las blancas deben hacer algunos preparativos antes de comenzar con su plan.

2.Rg7

[Un inmediato 2.Dg1+ Rb2 3.Df2+ Ra3 4.Rg7 no serviría, pues el negro puede detener el avance del rey blanco jugando Dg5+ 5.Rh7 Dh5+] **2...Dd4+** 3.Rh7 De4+ 4.Rh6 Dc6+

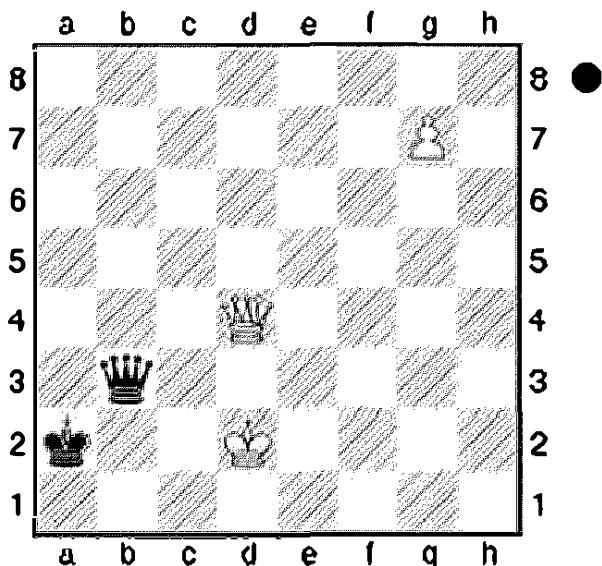
[Tras 4...De6+ 5.Rg7 De7 6.Dg1+ seguido de 7.♔f2, gana como en la línea principal.]

5.Rg7 Db7 6.Dg1+ Rb2 7.Df2+ Ra1
[O bien 7...Ra3 8.Rh6 y el rey vuelve a g2.]

8.Df1+ Rb2 9.Rh6 gana.

El juego podría seguir Dc6+ 10.Rg5 Dd5+ 11.Rg4 De4+ 12.Rg3 Dg6+ 13.Rh2 Dh6+ 14.Rg1 ¡no hay más jaques útiles! Df8 15.Df6+ Ra2 16.Rf1! seguido de De6-e8. Hay otros métodos de ganar a partir de la posición del diagrama, pero el que hemos dado es el más instructivo.

Diagrama 96 Finales prácticos [P. Keres]



Análisis extensos han mostrado que el blanco tiene muy buenas posibilidades con el PA, pero hay más dificultades para triunfar que con los peones centrales. Consideremos ahora posiciones que contengan un PC. Las posibilidades defensivas son mayores aquí, pero aún gana el blanco en la mayoría de los casos. Bastará un

ejemplo, diagrama 96.

Otra vez hemos seleccionado una posición razonablemente favorable, omitiendo la larga maniobra que se requiere para alcanzar d2 con el rey. Moviendo el blanco ganaría enseguida mediante 1.♔f2, veámoslo pues moviendo el negro.

1...Df7

[1...De6 pierde ante 2.Da7+ Rb2 3.Db8+ Ra1 4.Da8+ seguido de 5.g8=♕ (pero no 4.g8D? De3+! con ahogo)]

[Tampoco 1...Dg8 mejoraría la jugada del texto, pues tras 2.Dg4 el negro tendría que trasponer a la línea principal con (El blanco podría también contestar 2.Dd7 ganando.) 2...Dd5+]

2.Dg4! El método mejor perfilado para ganar. El blanco ahora amenaza jugar su rey a 1CR, de modo que el negro debe buscar su salvación en los jaques. Dd5+

[si 2...Df2+ 3.Rd3 y no hay más jaques]

[y si 2...Dg8 3.Re1 etc. gana]

3.Re1! El blanco debe jugar con precisión para poder escapar de los numerosos jaques.

El blanco debe jugar su rey a la columna g de tal forma que no haya jaques diagonales efectivos

[Por ejemplo 3.Re2 Db5+ 4.Rf2 Db6+ 5.Rg2 Dc6+ 6.Rh2 Dh6+ y el rey no se puede sustraer al jaque perpetuo.]

3...Dh1+

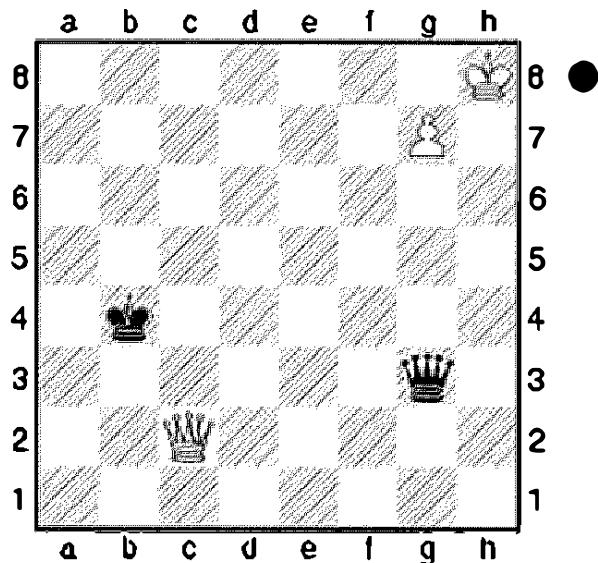
[si 3...De5+ 4.De2+]

[o 3...Da5+ 4.Rf1]

[o bien 3...Dg8 4.Rf2 amenazando 5.♗g1 Df7+ 5.Rg1 Da7+ 6.Rh1 etc]

4.Rf2 Dh2+ 5.Dg2 gana

Diagrama 97
Finales prácticos
{P. Keres}



No examinaremos posiciones con el PT, las cuales ofrecen sólo escasas chances ganadoras. La razón de ello es clara: el rey blanco tiene difícil escape de los jaques. Los ejemplos que hemos elegido son relativamente pocos en número, pero sin embargo podemos trazar a partir de ellos importantes conclusiones. Primero, vemos que ambas damas deben contender para ocupar una posición central dominante desde la cual poder actuar rápidamente sobre cualquier parte del tablero. En segundo lugar, hemos mostrado que el blanco puede raramente progresar sin salir con su rey al descubierto. Y en tercer lugar, para jaquear de la forma más efectiva, el negro debe situar su rey tan lejos del peón como sea posible. Por esta razón, donde normalmente está mejor el rey de la defensa es en la banda o en los rincones. El lector deberá practicar con posiciones similares, con el fin de familiarizarse con las posibilidades tanto del ataque como de la defensa.

Antes de concluir esta sección, hemos de señalar todavía una idea que puede presentarse en finales de damas con un PC.

Las negras pueden forzar tablas inmediatas, como fue demostrado hace largo tiempo por Lolli, jugando 1...Dh4+ 2.Dh7

[o 2.Rg8 Dd8+ 3.Rf7 Dd7+ 4.Rf6 Dd4+! 5.Rg6 Dg4+ etc]

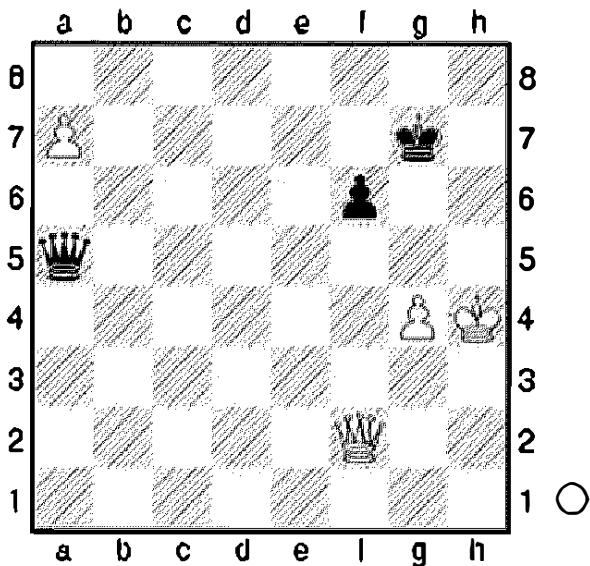
2...Dd8+! 3.g8D

[3.Dg8 Dh4+ etc]

3...Df6+ 4.Dgg7 Dd8+ 5.Dhg8 Dh4+ 6.D7h7 Df6+ en que a pesar de sus dos damas el blanco no puede escapar al jaque perpetuo.

Si el blanco dispone de más de un peón, la victoria normalmente es fácil, de modo que consideraremos a continuación posiciones en que ambas partes tienen peones.

Diagrama 98
Finales prácticos
[P. Keres]



H. Friedmann - Gilg 1936

El blanco tiene un fuerte peón pasado que está contenido, no obstante, por la dama negra. La presencia de peones en el flanco-R brinda a ambos reyes mejor protección contra jaques, pero las blancas ganan mediante la sutil continuación que sigue:

1.De3! Amenazando 1... $\mathbb{W}e7$ $\mathbb{Q}g6$ 2. $\mathbb{W}e8+$ seguido de 4.a8= \mathbb{W} , y proporcionando al mismo tiempo, en g3, una casilla segura para la retirada del rey blanco. **Da2** Imaginativa defensa. Se evita la amenaza blanca porque al final la dama negra da mate en h2. [Si en lugar de esto 1...Rf8 2.Dh6+ gana el peón con jaque] [y 1...Rf7 permite 2.Db3+ con pronta coronación.]

[Sin embargo, la tarea blanca no es tan fácil tras 1...Da4 (que controla e8) El blanco gana mediante 2.Rh5! (en que 2.Db6 De4! ;o 2.De7+ Rg6 3.Db7 Da2 dan ambas buen contrajuego al negro.) 2...Rf7 (2...Da5+ 3.g5) 3.Dd3! Re7 (o 3...Da5+ 4.Df5 Dd2 5.Dh7+ Re6 y a8= \mathbb{W}) 4.Dh7+ Rd6 5.Db7 Da5+ 6.Rg6 Dg5+ 7.Rf7 etc]

2.Rg3 Rf7 Impidiendo 3. $\mathbb{W}e7$ seguido de 4. $\mathbb{W}e8$ 3.Dd3!

[Una alternativa es 3.De4! Da3+ 4.Rh4 Db2 (o 4...Da2 5.Dh7+ Rf8 6.a8D+ ;o 4...Dd6 5.Dh7+ Re6 6.Dc2 etc) 5.Dc4+ Rg6 6.Dd3+ seguido de 7.a8= \mathbb{W} ganando]

3...Rg7 4.Dd7+ Rh6 Construyendo aparentemente una defensa válida.

5.g5+! Rxg5

[si 5...fxg5 6.Dc6+] [o 5...Rg6 6.De8+ seguidas ambas de 7.a8= \mathbb{W} .]

6.Dg7+ Rf5

[6...Rh5 7.Dh8+]

7.Dg4+ gana.

Después de

Re5 8.Df4+ la dama blanca jaquea en f3 o e4, promocionando entonces el peón.

Como ya hemos mencionado, examinaremos otros finales con peones por ambos bandos en nuestra sección de finales prácticos.

3.4 Dama contra otras Piezas

Hemos tratado ya finales de dama contra torre, contra peón y contra torre y peón. En general dama y pieza menor no pueden ganar contra una dama sola, aunque las excepciones son posibles. Del mismo modo, los finales con dama contra torre y pieza menor son normalmente tablas. La dama gana con facilidad, por el contrario, contra una pieza menor sola, pero una pieza menor en su conjunción con un peón libre lejano avanzado puede algunas veces entablar.

Sin embargo, con dos torres, o dos alfiles, o dos caballos, o alfil y caballo, contra la dama, el resultado depende del emplazamiento de las piezas. Examinemos por orden estas cuatro posibilidades.

A: DAMA CONTRA DOS TORRES

Este final es normalmente tablas, de modo que sólo analizaremos una posición excepcional en que las dos torres ganan a causa del desfavorable emplazamiento del rey negro.

Diagrama 99 - Line

B: DAMA CONTRA DOS ALFILES

Con dama contra piezas menores, el resultado depende de lo general del emplazamiento de las piezas. Cuatro menores normalmente ganan, tres no hacen más que tablas, y dos pueden ser desventajosas. Comencemos por examinar el diagrama 100, en que los dos alfiles consiguen sostenerse.

Diagrama 100 - Line

C: DAMA CONTRA DOS CABALLOS

De forma un tanto sorprendente, los dos caballos ofrecen incluso mejores chances defensivas que los dos alfiles, y este final se considera de tablas. El negro debe por supuesto situar correctamente sus piezas. A primera vista, la mejor posición de los caballos podría parecer que es defendiéndose mutuamente, pero sin embargo no es así. Tal dispositivo permitiría al rey blanco deslizarse a través de las debilidades creadas, y entonces la dama conduciría al rey defensor lejos de los caballos. Al igual que con los dos alfiles, la principal tarea de la defensa es impedir la aproximación del rey enemigo, de modo que los caballos están mejor situados como muestra el diagrama 101. Pase lo que pase deben permanecer cerca del rey y no deben pegarse al borde del tablero.

Diagrama 101 - Line

D: DAMA CONTRA ALFIL Y CABALLO.

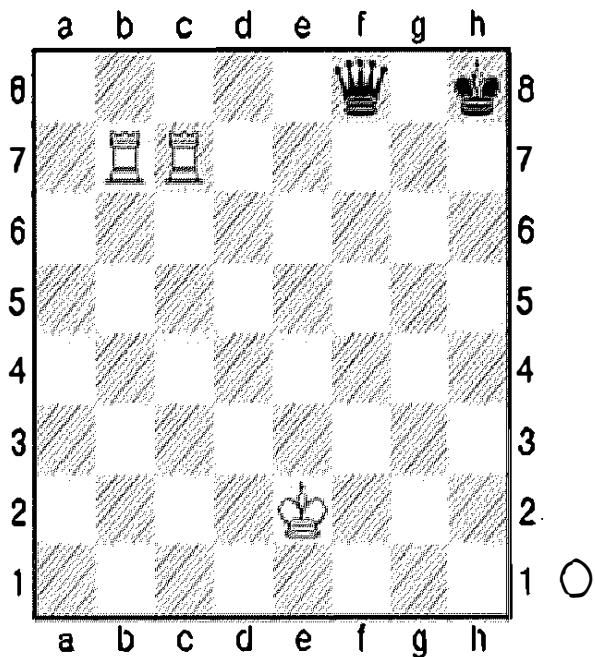
A diferencia de las otras dos combinaciones de piezas menores, alfil y caballo ofrecen sólo ligeras chances de tablas, principalmente a causa de que estas dos piezas tienen dificultades en detener el avance del rey enemigo.

Diagrama 102 y 103 - Line

Diagrama 104 - Line

Diagrama 105 - Line

Diagrama 99
Finales prácticos
[P. Keres]



H. Rinck 1916

Ambas piezas negras se encuentran malamente situadas; el rey está en red de mate y la dama no puede liberarse, pues tiene que atender a esta amenaza. A pesar de todo, el blanco ha de trabajar afanosamente para conseguir la victoria.

1.Th7+ Rg8 2.Thc7! La primera jugada blanca quitó g8 a la dama negra, previniendo al tiempo su escapatoria.
1.Rf7 Rg8! 2.Thc7! El blanco debe tener en cuenta constantemente esta última amenaza, que daría al negro jaque perpetuo, y en este contexto pueden entenderse los siguientes movimientos

de torre. Rh8

[Jugadas de dama por la fila fallaban ante 2...Dc8 3.Tg7+ Rh8 4.Th7+ Rg8 5.Tbg7+ Rf8 6.Th8+ ganando la dama.]

3.Tbc7! ¿Por qué este cuadro? Rg8

[La idea es contestar a 3...Dg8 con 4.Rf1] donde c4 no es asequible a la dama negra, y tras Df8+ 5.Tf7 Dg8 6.Rf2! llevaría al zugzwang, con mate o ganancia de la dama. Por ello el negro continúa haciendo jugadas de espera.]

4.Ta7

[También ganaría 4.Tcd7 como en la línea principal]

[pero no 4.Re1 Rh8 5.Tf7 a causa de Db4+]

[mientras que 4.Tb7 Rh8 nos daría la misma posición que se produjo tras la segunda jugada del negro.]

4...Rh8 5.Tf7 De8+

[si 5...Dg8 gana cualquier jugada de rey en la columna f]

6.Rf2!

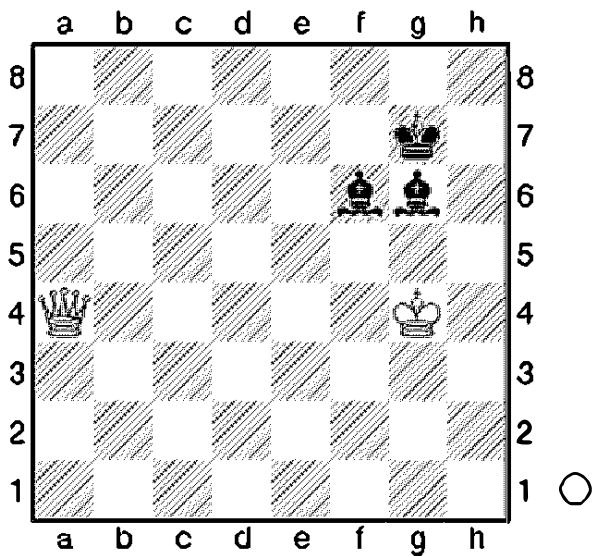
[pero no 6.Rf3? Dc6+]

[ni 6.Rf1? Db5+]

6...Rg8 7.Tg7+ Rf8 O si no la dama está perdida, como hemos visto. 8.Th7! Rg8 El negro no tiene jaques y su dama no puede impedir simultáneamente los mates en a8 y h8.

9.Ta7+ Rf8 10.Th8+ gana la dama. Es posible también que la dama gane contra dos torres, pero sólo si éstas se hallan desconectadas, esto es, no defendidas una por la otra ni por el rey. Si uno de los dos bandos tiene además una pieza menor, normalmente esto basta para asegurar la victoria. El final de dama contra torre y dos piezas menores es peor para el bando con la dama, pero generalmente son tablas.

Diagrama 100
Finales prácticos
[P. Keres]



G. Lolli 1763

Este es el dispositivo correcto que debe buscar el negro. Como mejor están los alfiles es uno junto al otro, para impedir el avance del rey enemigo, y la mejor situación para el rey es próximo al rincón, cerca de los alfiles, en la segunda fila. Esto supone que tiene suficiente campo de maniobra, estando al propio tiempo protegido de los ataques por ambos lados. La defensa se realiza como sigue:

1.Dd7+ Rg8!

[Pero no 1...Af7? que permite al rey blanco aproximarse mediante 2.Rf5! dando las variantes ganadoras:
 Ac3 (2...Ab2 3.Da7 Ac3 4.Dg1+ Rh7 5.Dh2+ Rg8 6.Dg3+ gana un alfil ; 2...Aa1 3.Da7 Ab2 4.Db6 etc) 3.Da7 Ab2 el alfil no tiene otras jugadas (y 3...Rg8 pierde ante 4.Db8+) 4.Db6 Aa3 (si 4...Ac3 5.Dg1+ Rh7 6.Dh2+ Rg8 7.Db8+ Rh7 8.Dc7 gana un alfil) 5.Dd4+ Rf8 (5...Rg8 6.Rf6 Rf8 7.Dd8+ Ae8 8.Re6 gana) 6.Da1

(o la solución del compositor 6.Dh8+ Re7 7.De5+ Rf8 8.Rf6 etc) 6...Ab4 (6...Ae7 7.Dh8+ Ag8 8.Rg6 etc ; 6...Ad6 7.Dh8+ Re7 8.Df6+ gana) 7.Dh8+ Re7 8.De5+ y el negro pierde su alfil de b4.]

2.De6+ Rg7 3.Rf4 Ah7! El negro debe, por supuesto, conservar los alfiles cerca del rey, pero al mismo tiempo impedir ♜f5.

[si 3...Af7 4.Dd7 Rg6 5.Dg4+ seguido de 6.♗f5 gana para el blanco.]

4.Dd7+ Rg6

[4...Rg8 es incluso más segura, pero la del texto hace tablas.]

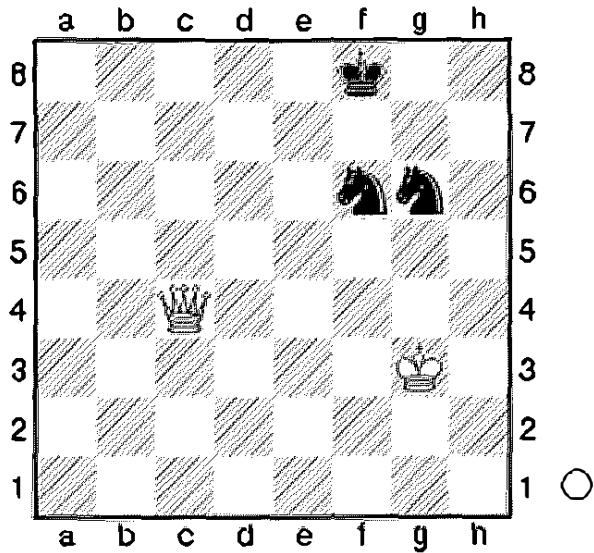
5.Rg4 Ag8 6.De8+ Rg7

[Obien 6...Af7 7.Dd7 Ag8 etc]

7.Rf5 Ah7+ 8.Re6 Ag8+ 9.Rd7 Af7 y hemos alcanzado aproximadamente la misma posición que en el diagrama 100, con el tablero girado 90 grados. El blanco no ha progresado y no se ve qué más puede hacer. Después de 10.De4 Ag8 11.Dg4+ Rf7 12.Dh5+ Rg7 13.Re8 lo más sencillo es Ae6 14.Df3 Af7+ 15.Rd7 Ag8 y así sucesivamente. La posición es tablas.

Incluso en el centro del tablero, los dos alfiles a menudo pueden hacer tablas contra la dama, pero el juego es muy complejo y de poco interés práctico para nosotros aquí.

Diagrama 101
Finales prácticos
[P. Keres]



T. Von der Lasa

1.De6 Rg7 2.Rf3 Ch7

[2...Ch8 3.Rf4 Cf7 crearía más dificultades para el negro, pues tras 4.Dc6! amenazando 5.Wg2, no sería fácil impedir el avance del rey blanco.]

3.Rg4

[si 3.Dd7+ Rg8 4.Dd8+ Rf7 5.Dc7+ Ce7 y 6....Qf6 las piezas negras también trabajan coordinadas. El negro puede llevar sus piezas hacia el centro cuando quiera, pues poco tiene que temer.]

3...Chf8

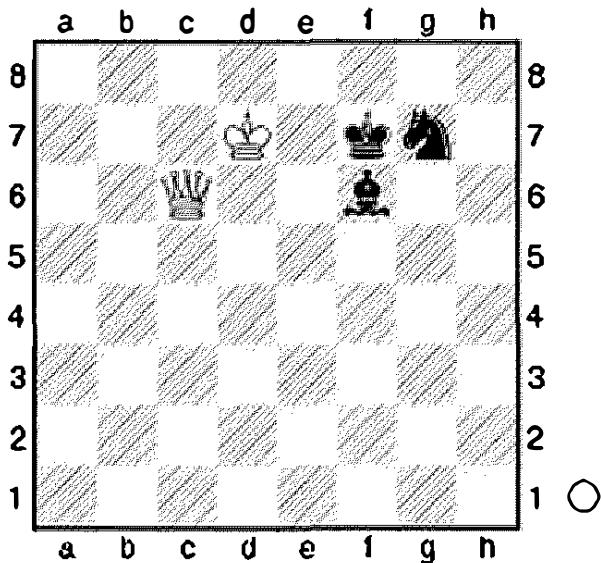
[3...Cf6+ sería más arriesgado tras 4.Rf5 Ch4+ 5.Rg5 Cf3+ 6.Rf4 Ch4 7.Dh3 Cg6+ 8.Rf5 y gracias a su rey el blanco tiene ciertas chances de victoria.]

4.Dd6 Rf7 5.Dd5+

[si 5.Rh5 Ce6 y el negro busca una posición con sus caballos en e6 y e5 y el rey en f6. Poco puede hacer el blanco para impedirlo.]

5...Rg7 A pesar de sus esfuerzos, el blanco no ha podido hacer ningún progreso. Como no puede jugar 6. Kg5? Qh7+ y se pierde la dama, debe seguir 6.Dd4+ Rf7 7.Rf5 Ce7+ 8.Re4 Cfg6 en que nada consigue. En tales finales es difícil fijar posiciones definidas de tablas, pero igual de difícil es demostrar el modo en que puede ganar el blanco contra una defensa correcta. Por este motivo se considera, con razón, que dama contra dos caballos son tablas.

Diagrama 102 y 103
Finales prácticos
[P. Keres]



P. Bilguer 1843

El diagrama 102 nos muestra que la defensa no puede sobrevivir siquiera de una posición relativamente favorable.

El mismo Bilguer dio como tablas esta posición, veredicto aceptado por sus contemporáneos. Berger fué el primero en demostrar que tal posición no puede ser defendida con éxito. Nos llevaría demasiado lejos presentar aquí un análisis completo, y por ello examinaremos sólo una variante bastante clara.

1.Dg2 Mas simple que la de Bilguer
 [1.Dd5+ Rg6 2.Dg2+ que da al negro la opción de jugar Rh7]
1...Ae5

[La otra posibilidad 1...Rg8 2.Dg6 Aa1 (2...Ah4 3.Dh6) 3.Da6 Ae5 4.Re7 seguido de 5.♘c4+ y 6.♔f7 gana fácil para el blanco]

[1...Rf8 2.Dg6 es todavía mejor para el blanco]

[como así 1...Cf5 2.Dd5+ Rg6 3.De4 seguido de 4.♔e6]

[1...Ch5 2.Dd5+ Rg6 3.De4+ seguido de 4.♔e6]

[1...Ah4 2.Dd5+ Rg6 3.De4+ ganando una pieza.]

2.Dg5

[si 2.Dd5+ Rf6 y el blanco no tiene ninguna buena jugada de espera.]

2..Af6 3.Dg4

[También gana el blanco tras la sugerencia de Karstedt 3.Dg3 Ad4 4.Db3+ Rf6 5.Rc6 pero la del texto parece más sencilla.]

3..Ae5 4.Dc4+ Rg6 5.De4+ Rf6

6.Dd5!

[6.Rc6 Cf5 (pero el negro puede variar con 6...Re6! causando problemas.) 7.Df3 Re6 8.Db3+ Rf6 9.Dd5]

(Diagrama)

Diagrama 103 Mucho más fuerte que la de Bilguer.

El negro está ahora en zugzwang.

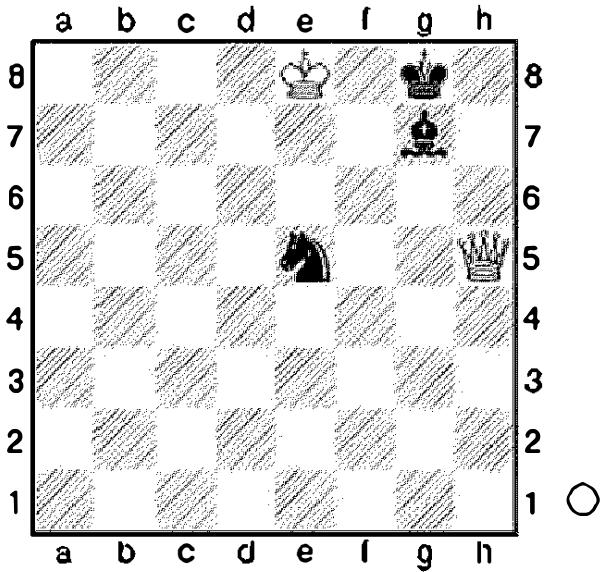
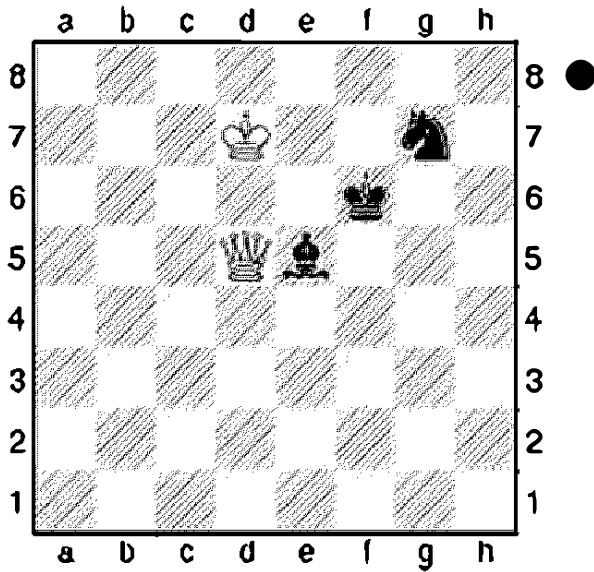
6...Af4 El negro no puede impedir la aproximación del rey blanco.

[Pierde tras 6...Aa1 7.Dc6+ Rf7 8.Dc4+ Rg6 9.Dc2+ Rf6 10.Df2+ Cf5 11.Db6+ Rg7 12.Da5]

[o 6...Ab2 7.Df3+ Cf5 8.Dc6+ Rg7 9.Db5 etc]

[y sus piezas estarían situadas muy mal tras 6...Ag3 7.Dc6+ Rg5 8.Dc3 Ch5 9.Df3]

[o 6...Ah2 7.Dc6+ Rf7 8.Df3+ Rg8 9.Re7 etc]



[o 6...Ab8 7.Dc6+ Rf7 8.Db5 Ah2
9.Df1+ Rg8 10.Re7]
[o bien 6...Rf5 7.Re7 Rf4 8.Rf7
etc]

7.Dc6+ Rg5

[si 7...Rf5 8.Re7 que también sería buena tras la jugada del texto.]

8.De4 Cf5 9.Re6 Cg3

[Después de 9...Cg7+ 10.Rf7 Cf5?
11.Dd5 Rg4 12.De6
gana el caballo.]

10.Df3 y el blanco ha perturbado la coordinación de las piezas negras, de tal forma que este final puede ahora apreciarse como una victoria para el primer jugador. Si el lector desea proseguir el análisis, puede verificarlo en algún libro de finales más especializado.

hay posiciones excepcionales en que la dama no tiene posibilidad de ganar. Una de las mejor conocidas es la siguiente.

Las piezas negras están idealmente dispuesta para la defensa, con el alfil protegiendo al caballo y el rey al alfil, con suficiente espacio para maniobrar sin ser llevado al zugzwang. El blanco no puede progresar.

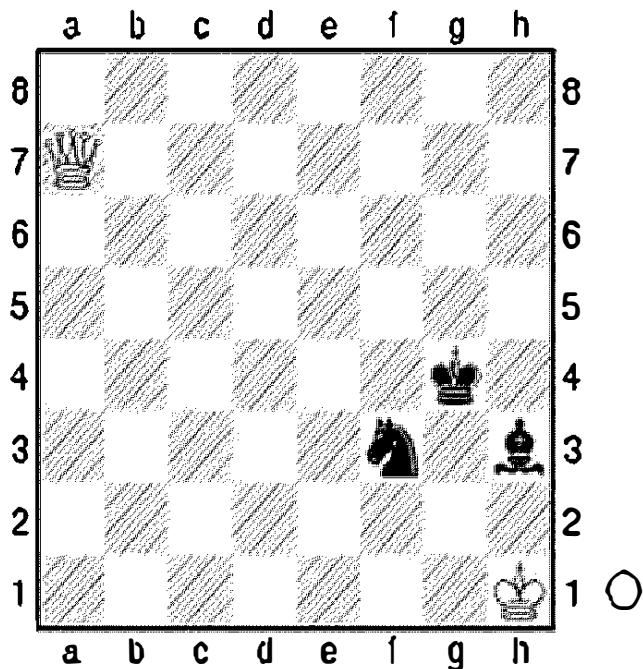
1.Re7 Ah8 2.Re6 Ag7 3.Rf5 Ah8
4.Rg5 Ag7 La posición permanece; prácticamente invariada. 5.De8+ Rh7
6.Rh5 Ah8 7.De7+ Ag7 8.Rg5 Rg8 y el blanco no puede avanzar su rey ni crear el zugzwang. La partida es claramente tablas.

Diagrama 104
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

M. Karstedt 1903
Sin embargo, incluso con alfil y caballo

Diagrama 105
Finales prácticos
[P. Keres]



Podríamos también mencionar la posición del diagrama 105. El blanco no puede liberar su rey de la posición de ahogado. Sin embargo, estas son

excepciones y no alteran nuestro veredicto general de triunfo de la dama contra alfil y caballo.

Con esto finalizamos nuestro repaso de las posiciones básicas que surgen en los finales de dama. Tales finales no pueden clasificarse tan fácilmente como los finales de peones, y a menudo, en ellos, debemos basar nuestro juicio sobre consideraciones posicionales de tipo general. No obstante, hemos indicado muchas ideas clave para el manejo de las distintas posiciones.

A modo de conclusión, veamos ahora cómo estos conocimientos pueden aplicarse a unos pocos finales sacados de la práctica.

3.5 Ejemplos prácticos

Diagrama 106 - Linie

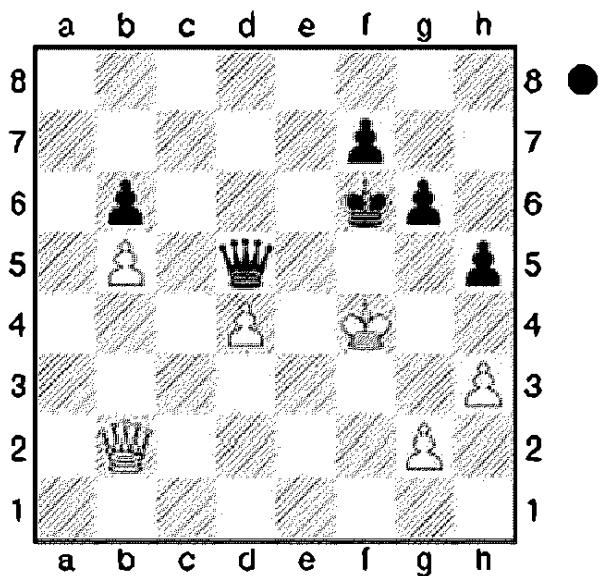
Diagrama 107 - Linie

Diagrama 108 y 109 - Linie

Diagrama 110 y 111 - Linie

Diagrama 112 - Linie

Diagrama 106
Finales prácticos
[P. Keres]



Nuestro primer ejemplo, diagrama 106, procede de la partida Lisitsin-Capablanca, Moscú 1935.

Puesto que el material está nivelado y el negro no tiene ni amenazas reales ni un ataque de mate, la posición podría parecer a simple vista igualada. Sin embargo, un examen más minucioso revela varias pequeñas ventajas para el negro. Primero, su dama está poderosamente centralizada en 4D, segundo, su distribución de peones es más compacta, en tercer lugar los peones blancos son débiles, reduciendo a la dama blanca a un papel defensivo, y por último el rey negro está mejor protegido de jaques que el blanco.

Vistas individualmente, las ventajas citadas son mínimas, pero juntas dan al negro una clara superioridad posicional. Resulta en extremo instructivo ver el modo en que Capablanca utiliza estos elementos para plasmar la victoria.

1...Re6 La dama blanca, aunque situada pasivamente, defiende los peones de b, d y g, de forma que el negro no puede prosperar sin la ayuda de su rey, que ahora se dirige hacia d5.
2.h4 f6 3.Re3

[Si el blanco intenta usar su PD pasado jugando 3.De2+ Rd6 4.De4

el negro replica g5+ 5.hxg5 Dxg5+ 6.Rf3 Dxb5 7.Df4+ Rd7 en que 8.Dxf6 Dc6+ 9.Dxc6+ Rxc6 le da un final de peones ganado (peón libre alejado).]

3...Dc4! 4.g3 Las negras amenazaban incrementar su presión con 4....d5, que ahora se opondría con 5.Qg2+. Sin embargo, esta jugada de peón debilita aún más el flanco de rey, y en particular la casilla f3. A continuación Capablanca explota de modo magistral la debilidad de dicha casilla.

[Bondarevsky ha recomendado una defensa más activa para el blanco por medio de 4.Db1! que ciertamente ofrece al blanco más perspectivas que la continuación de la partida. Después de Dc3+ 5.Dd3

(pero el blanco puede jugar en lugar de eso 5.Re2! con contrafuego, pues incluso aunque pierda un peón mediante Dxd4 6.Dxg6 De5+ 7.Rf3 Dxb5 tiene algunas posibilidades de tablas tras 8.Dg8+ Re5 9.Db8+ etc

Una buena regla general en los finales de damas es no utilizar la dama como un defensor pasivo sino estar siempre al acecho de un contrajuego activo.) 5...Dxd3+

6.Rxd3 Rd5 el negro gana el final 7.Re3 g5! 8.hxg5 (o aqui 8.g3 g4! 9.Rd3 f5 10.Re3 Rc4 etc) 8...fxg5 9.Rd3 h4 10.Re3 g4]

4...g5! 5.hxg5 fxg5 6.Dh2

Sorprendentemente, el blanco ha sido llevado a una especie de zugzwang, situación extraña dentro de los finales de damas.

El contraataque comenzado por la jugada del texto es una medida desesperada que pierde con rapidez.

[El final de peones tras 6.De2 estaría claramente perdido]

[y 6.Re4 g4 7.Rf4 Rf6 8.Re4 De6+ 9.Rd3 Dd5] no parece atractivo para el blanco]

[Es relativamente mejor 6.Db1 Dc3+ 7.Re2 perdiendo un peón tras Dxd4 pero con algunas chances de tablas para el blanco mediante 8.Dg6+ Df6 9.Dxh5]

6...Db3+ 7.Re4 g4! Amenazando 8...Qf3 mate, y obligando de este modo a la dama blanca a volver a la defensa.

8.De2

[o bien 8.Df2 Dd5+ 9.Re3 Dxb5 etc]

8...Dxg3 9.Dc4+ Re7 10.Dc8

Al final parece como si el blanco obtuviera algún contrajuego, pero es demasiado tarde. Df3+ 11.Re5 Df6+ 12.Rd5 Dd6+ 0-1

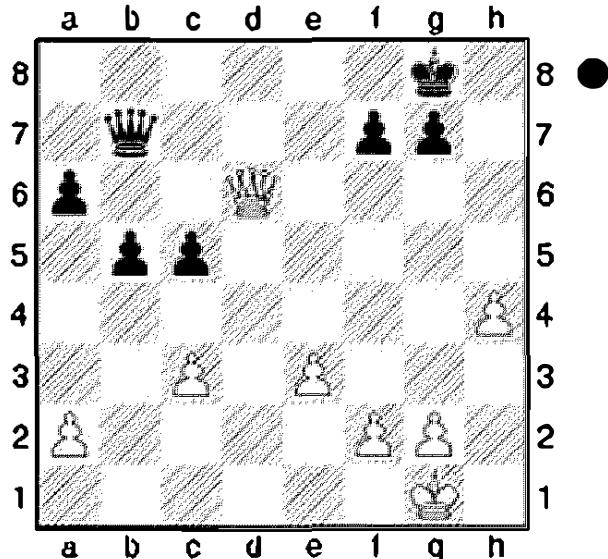
El negro fuerza el cambio de damas en la próxima jugada y gana fácilmente el final de peones.

Diagrama 107 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Rubinstein - Capablanca 1914

En los finales de damas, los peones pasados son de vital importancia. Esta claro que un peón libre apoyado por la dama supone una fuerza con la que hay que contar, y más de una vez tal peón compensa la desventaja material. Esto significa que algunas veces se pueden sacrificar peones para crear un peón pasado y salvar lo que de otra manera sería una posición totalmente perdida. El diagrama 107 ilustra este tipo de imaginativa defensa. Las blancas tienen un peón de ventaja



y su dama está más activamente emplazada. La dama negra está atada, por el contrario, a la defensa de los peones del flanco de dama. Si el negro se defiende pasivamente, el blanco avanzará su mayoría de peones y pronto obtendrá posición ganadora. ¿Qué puede hacer el negro? Su PAD está atacado y tras 1...c4 la dama negra estaría permanentemente sujetada a la protección del PTD. No cambiaría mucho la situación 1... $\mathbb{Q}c8$, pues la dama todavía estaría encadenada a una defensa pasiva. Finalmente, está el contraataque con 1... $\mathbb{W}e4$, pero es inefectivo tras 2. $\mathbb{W}a6$, en que el blanco tiene dos peones más con el rey en posición segura. Capablanca encontró otro camino para crear excelentes contrachances.

1...b4! Con objeto de crear un peón pasado tan rápido como sea posible
2.Dxc5 Esto hace relativamente fácil la labor del negro.

[No es mejor 2.cxb4 Dxb4]
 [pero 2.c4! causaría más problemas, pues ni $\mathbb{D}a7$ (ni 2... $Dc8$ 3. $Db6$) 3. $Dd8+$ seguido de $\mathbb{W}a5$ son buenas para el negro. Tan pronto como el blanco fija los peones negros del

flanco de dama, puede proceder al avance de sus peones.]
 [pero a 2.c4! Sin embargo, el negro tiene una interesante posibilidad a su disposición. Puede contraatacar mediante $De4!$ y entonces 3. $Dxc5$ (Así que es mejor 3. $Dxa6$ donde el negro contesta fríamente $Rh7!$ dejando al blanco ante problemas difíciles de resolver. Su dama está atada a la defensa de sus peones TD y AD, pues la captura de alguno de ellos daría al negro un fuerte peón pasado. Si decide conservar el PTR con 4.g3 el negro forzaría la repetición de jugadas tras $Db1+$ 5. $Rg2$ $De4+$ 6. $Rh2$ $Dc2$ etc. A pesar de sus dos peones de más, el blanco no tiene forma de utilizar su ventaja, pero al menos debió intentar esta línea.) 3... $Db1+$ 4. $Rh2$ $Dxa2$ 5. $Dxb4$ $Dxf2$ no ofrece chances al blanco.]

2...bxc3 3.Dxc3 Db1+ 4.Rh2 Dxa2
 Ahora pueden verse los resultados del juego negro en el flanco de dama. Ha creado un PTD pasado que amenaza marchar hacia su coronación. Por otro lado el blanco debe perder tiempo defendiendo su PAR, después de lo cual tiene que comenzar su propia acción en el flanco de rey. Sus chances de ganar se han esfumado.
5.Dc8+ Rh7 6.Df5+ g6

[Por supuesto también era posible 6... $Rg8$ pero la del texto gana un importante tiempo, incluso a costa de debilitar ligeramente su flanco-R.]

7.Df6 a5 8.g4 a4 9.h5 gxh5!
 [El negro debe poner cuidado, pues 9... $a3?$ 10. $h6!$ $Rxh6$ 11. $Dh8+$ $Rg5$ 12. $Rg3!$ proporciona un ataque de mate.]
 [Similarmente 9... $De6$ pierde ante 10. $hxg6+$]

10.Df5+ Rubinstein decide no jugar con fuego.

[Verdaderamente 10.gxh5 De6! daría posibilidades de ganar al negro.]

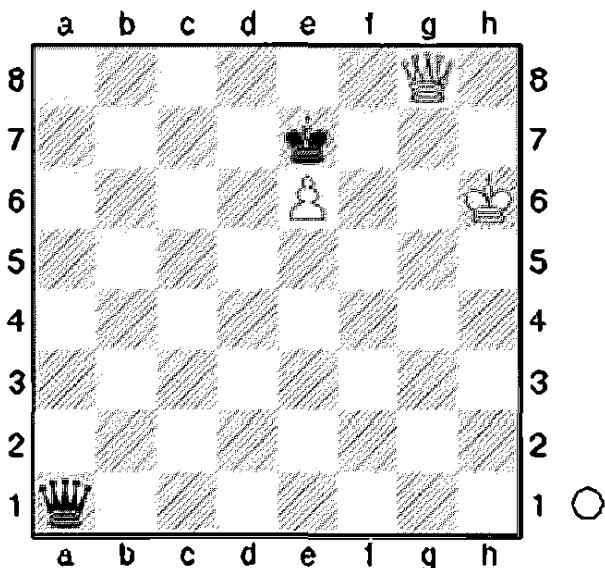
10...Rg7 11.Dg5+ Rh7

[11...Rf8 12.Dd8+ etc]

12.Dxh5+ Rg7 13.Dg5+ Rh7 1/2-1/2

El negro no puede escapar al jaque perpetuo, y el blanco no tiene nada mejor que coger las tablas. En los finales de damas, como hemos dicho, los peones pasados son más importantes que las consideraciones materiales.

Diagrama 108 y 109 Finales prácticos [P. Keres]



Alekhine-Stoltz 1942

Podría pensarse que los finales puramente teóricos tienen poca aplicación al juego práctico, pero este será difícilmente el caso en los finales de damas, muchos de los cuales surgen tras promociones de peón por ambos bandos. El diagrama 108 es un ejemplo de esto, e ilustra también el

juego inexacto que a menudo se realiza en los finales de partida.

Semejantes posiciones ofrecen en general buenas posibilidades de ganar al blanco, o incluso están teóricamente ganadas, pero aquí hay una circunstancia que favorece al negro. Su rey está cerca del peón e impide que la dama blanca obtenga una posición dominante en el centro, desde donde sería capaz de proteger al rey blanco de los jaques. Veamos cómo siguió la partida:

1.Df7+ Rd6 2.Dd7+ Rc5

[El negro pierde la dama tras 2...Re5 3.Dg7+]

3.Rg6

[Ahora el blanco no puede jugar 3.e7 porque hay jaque perpetuo tras Df6+]

3...Dg1+? Repetidas veces hemos señalado que los jaques irreflexivos y sin propósito tienen a menudo desastrosas consecuencias. La jugada del texto no mejora en nada la posición de la dama negra, sino que da al blanco un tiempo útil al obligar a su rey a ir justo hacia donde él quiere! Tales jaques deberían evitarse siempre.

[Sabemos ya que en esta clase de finales se requiere tener la dama activa y centralizada, y como el blanco no ha podido centralizar la suya propia, el negro debería aprovechar la ocasión de jugar

3...De5! Como el mismo Alekhine admitió después de la partida, esta jugada hubiese dado tablas al negro.

4.Dc8+ o 4.Wa7 no llevan a ningún sitio tras (y 4.Rf7 da jaque perpetuo al negro mediante Dh5+ 5.Re7 Dh4+ 6.Re8 Dh8+ etc ; como igualmente 4.e7 Dg3+ 5.Rf7 Df4+ 6.Re8 Db8+ 7.Dd8 Db5+ 8.Rf7 Df1+ etc) 4...Rd6]

4.Rf7 Dh1 El negro no puede impedir por más tiempo el avance del peón, ni tiene posibilidades de dar jaque perpetuo.

[Por ejemplo, tras 4...Df2+ 5.Re8 Dg3 6.De7+ Rc6 7.Df6 Dg8+ 8.Re7 Dh7+ 9.Rf8]

[O también en el caso de 4...Df1+ 5.Re8 Da1 para evitar $\mathbb{W}e7$ y $\mathbb{W}f3$ del blanco 6.Dc7+ Rb5 7.e7 y el rey blanco pronto escapa de los jaques.]

[La defensa más tenaz sería 4...Df2+ 5.Re8 Dh2 pero tras 6.De7+ y 7. $\mathbb{W}f6$ el blanco puede avanzar su peón, y entonces difícilmente podrá el negro sostener la posición.]

5.Dc7+ Rb5 Stoltz se defiende mal y hace bastante fácil la tarea del blanco.

[Pero tampoco 5...Rb4 salvaría la partida tras 6.Df4+ Ra3 7.e7 Dh7+ (o 7...Dd5+ 8.Rg7 Dd7 9.Rf8 ganando) 8.Re6 Dh3+ 9.Rd6 Dd3+ 10.Rc7 Dc3+ 11.Rb7 Db2+ 12.Ra7 Dg7 13.Dd6+ y 14.Qa6 y gana.]

6.De5+ Ra4

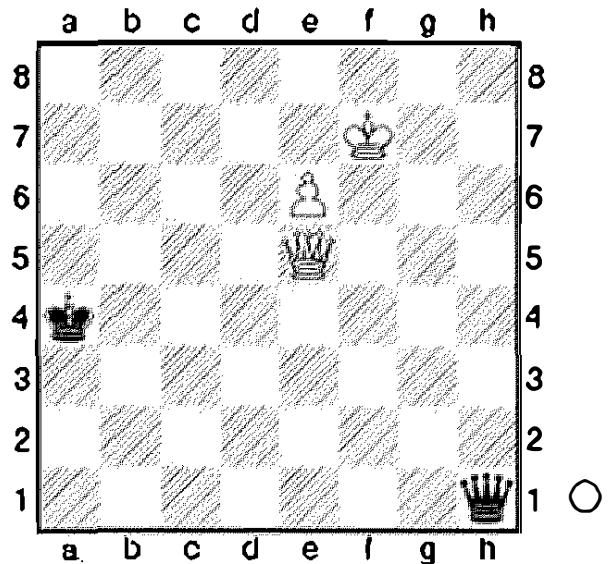
[Si el rey va a la tercera fila, entonces 6...Ra6 7.e7 Dh7+ 8.Dg7 gana enseguida]

[y 6...Rb4 no es ciertamente una mejora sobre la línea del texto.]

(Diagrama)

Diagrama 109 7.Dd4+ Alekhine comete aquí la misma falta que hiciera antes su oponente, al jaquear al rey negro sin necesidad empujándole hacia una posición mejor y sin mejorar de ninguna forma la situación de su propia dama.

Desde luego, la jugada del texto no echa a perder la posición, como lo hiciera el error de Stoltz, pero complica



innecesariamente el asunto.

[El blanco tenía dos caminos sencillos para ganar.

Uno a base de 7.e7 Dh7+ 8.Re6 Dh3+ 9.Rd6 Dd3+ 10.Rc7 Dc4+ 11.Rb8 Db3+ 12.Ra7 Df7 13.Dd6! gana]

[Y el otro 7.Df5! Db7+ 8.e7 ganando, como vimos en nuestro análisis del diagrama 94.]

7...Ra3 8.Dd3+ Rb4 Esto pierde de inmediato

[pero incluso la mejor 8...Rb2 habría perdido eventualmente. El blanco jugaría 9.e7 (o bien 9.Df5 seguido de 10.e7, como en el análisis del diagrama 94.) 9...Dh5+ 10.Re6 Dg4+ 11.Rd6 (o 11.Df5)]

9.Df5! Ahora es incluso más sencillo que 9.e7 etc. Dc6

[El negro hubiera tenido más posibilidades después de 9...Db7+ 10.e7 pero también perdía Dc7 traspone a la línea principal (10...Da7 11.Rf8 pierde de inmediato ,y si 10...Ra3 11.Df4! Da7 12.Re6 el blanco gana, como vimos en el diagrama 94.)]

10.e7 Dc7 11.De4+ Ra3 12.Dd4!

Ahora no se puede impedir la amenaza

13. $\mathbb{Q}f8$ Dh2

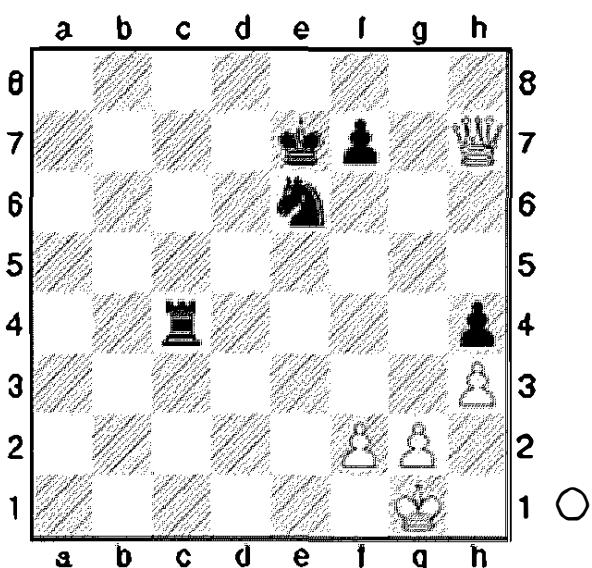
[pues 12...Db7 falla ante 13.Da1+ y 14. $\mathbb{W}b8$. El negro podría abandonar pero espera por un último truco.]

13. Dc5+ Ra2 14. e8D Df4+ 15. Rg7 Dg3+ 16. Rf8! Cuidadoso hasta el final. Aquí abandonó por fin el negro. [Después de 16. Dg6? Dc3+! se produciría un curioso ahogo.]

Diagrama 110 y 111

Finales prácticos

[P. Keres]



Saemisch - Prins 1938

El diagrama 110 nos proporciona un interesante ejemplo de dama contra torre y caballo.

El blanco tiene clara ventaja de material, la cual sin embargo es difícil de convertir en una victoria. Todos los peones están en el mismo ala, el blanco aún no tiene peones pasados ni existen puntos de ataque en el campo negro, y como la torre puede oscilar entre d4 y f4, el zugzwang está fuera de cuestión. A pesar de todo las blancas tienen un plan bien definido para ganar: jugar g3 y crear un PT

pasado para llevarlo a la coronación.

Podrían preparar dicho plan con 1. $\mathbb{W}h8$, pero en lugar de ello ponen en peligro sus chances de triunfo jugando precipitadamente:

1. g4 hxg3 2. fxg3 Cg5! Inteligente jugada defensiva que casi salva al negro. Elimina el peón pasado y produce un final de dama contra torre con un peón por cada bando. Se origina una interesante posición. 3. Df5 Cxh3+ 4. Dxh3 Tc6 El blanco estaba tan ostensiblemente impresionado por el sacrificio de caballo que continuó jugando sin plan y finalmente accedió a las tablas con el rey blanco en f5, dama en c3, peón en g4, y rey negro en g8, torre en e6 y peón en f7. En efecto, las blancas no pueden progresar en esta posición, pues el rey negro no puede ser expulsado de g8 o g7, ni la torre de la tercera fila. Olvidemos, sin embargo, la continuación de la partida y centremos nuestra atención en la posición alcanzada después del sacrificio. Resulta que el blanco desperdició sus posibilidades al permitir que el rey negro alcanzase 1CR. El rey debió ser obligado a mantenerse en la columna de rey, y probaremos que en este caso el blanco podía forzar la victoria:

5. Dh4+ Re8

[Como vimos en nuestros análisis de los finales de dama contra torre 5...f6 sólo ayudaría al blanco.]

6. Dh8+ Re7 7. Rf12 Ahora que se ha restringido al rey negro, el blanco planea jugar su peón a g5 y su rey a f5 o h5. El negro sólo puede esperar. Tg6 8. Rf3 Te6 9. Rg4 Tg6+ 10. Rh5 Te6

[Desde luego no 10... Txg3 11. De5+ etc]

11. g4 Tg6 12. g5 Te6

Diagrama 111

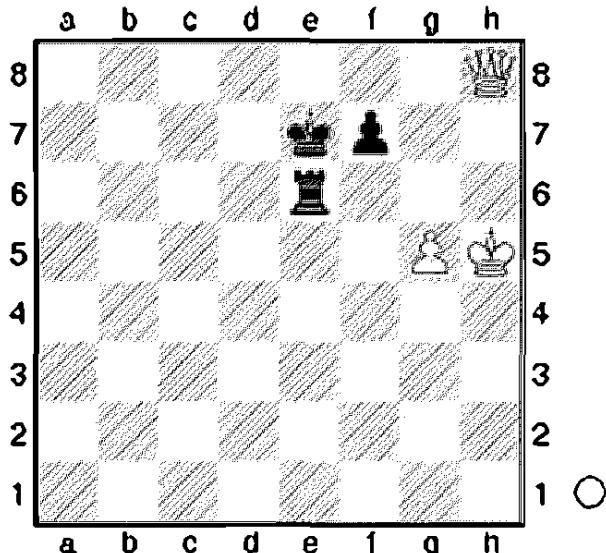
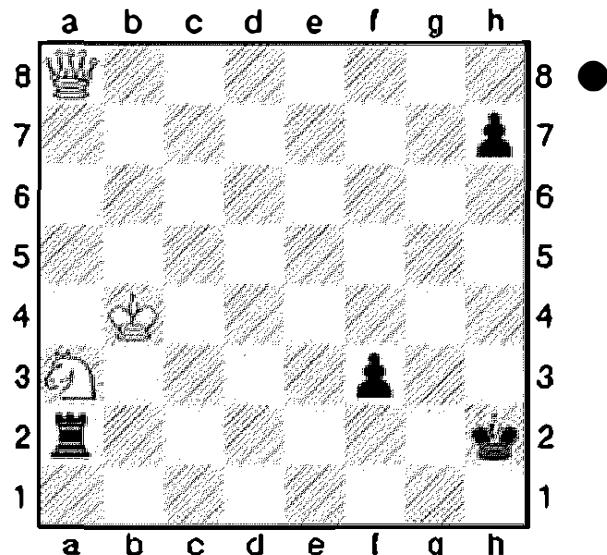


Diagrama 112
Finales prácticos
[P. Keres]



Ahora que ha llegado a una posición teóricamente ganada, el blanco puede proceder a medidas más enérgicas.

13.Db8! Tg6 Jugada única

[pues 13...Rd7 falla ante 14.Df8]
[y 13...Td6 14.Dc7+ permitiría el cambio de peones.]

14.Db4+ Re8 El negro no debe dejar que la dama alcance 3AR

[y 14...Td6 falla por 15.Db7+ y 16.Qb8 cambiando los peones, como hemos visto.]

15.De4+ Te6

[O bien 15...Rf8 16.Dxg6 fxg6+ 17.Rxg6 Rg8 18.Rh6 Rh8 19.g6 ganando.]

16.Dxe6+ fxe6 17.Rh6 y gana.

El peón no puede detenerse.

Un método ganador sobremanera instructivo y no del todo evidente, pues incluso después de la partida ambos jugadores estaban convencidos de que g4 fue el error decisivo que dió al traste con la victoria.

Flohr - Ozols 1937

El diagrama 112 nos presenta una rara situación en que la ventaja material del blanco tiene que aprestarse para detener un fuerte peón pasado.

A simple vista parece que el blanco gana fácilmente, pero de un examen más minucioso emergen ciertas dificultades. El negro tiene el tumo y puede avanzar inmediatamente su peón a la séptima fila. De hecho, si no existiera el PT, el negro podría hacer tablas en seguida entregando su torre por el caballo, y avanzando entonces su peón. Además, incluso si el blanco gana la torre, la victoria no está siempre garantizada, pues el caballo está demasiado lejos del escenario de acción.

Examinaremos primero brevemente la continuación de la partida:

1...Tb2+? La idea que persigue esta jugada es inducir al rey blanco a situarse en la tercera fila, de forma que la torre pueda más tarde clavar piezas en esta horizontal. Sin embargo, el

plan no puede ejecutarse y conduce rápidamente a la derrota. Mediante 1..c2l el negro pudo haber causado difíciles problemas a su adversario, como después veremos.

[Hasta aquí todo muy bien, pero ¿podría haber ganado el blanco contra la mejor jugada 1...c2l, que el libro del torneo dió como tablas para el negro? Procedamos al análisis.
1...f2l 2.Df3l (El libro del torneo sigue con 2.Db8+ Rh1 3.Db7+ Rh2 4.Dxh7+? Rg2 5.De4+ Rh2 que conduce a tablas tras 6.Df3 Rg1 7.Dg4+ Rh2 8.Dd1 Txa3! 9.Rxa3 Rg2 etc

Sin embargo, esta variante contiene un grave error: El blanco no capturaría el PT, pues ya hemos visto que un peón extra constituye un obstáculo para la defensa en finales semejantes, impidiendo el recurso del ahogo.) 2...Rg1 3.Dg4+ Incluso aquí el blanco debe actuar con cuidado. (Por ejemplo 3.De3? permite hacer tablas con Txa3! 4.Rxa3 h5! 5.Dg3+ Rf1 6.Rb2 h4 etc) 3...Rh2 4.Dd1! La jugada ganadora, amenazando 5.♔f1 Seguido de 6.♘c4 Txa3

(Como el negro no puede jugar 4...Rg2 5.Cc4! debe eliminar el caballo.) 5.Rxa3 Rg2 Si el peón negro estuviera ya avanzado a h5 o h4, la partida sería tablas, mientras que ahora el blanco gana sin gran dificultad. 6.Dg4+ Rh2 7.Df3 Rg1 8.Dg3+ Rf1 9.Rb3 h5 (9...Re2 10.Dg2 Re1 11.Rc2! gana.) 10.Rc2 h4 11.Dg4 h3 12.Rd2 h2 13.Df3 Rg1 14.Re2l gana.

Concluimos con este ejemplo nuestra discusión de los finales de damas. Una vez más hemos podido considerar solamente unas pocas

entre las muchas posibilidades, pero esperamos haber indicado lo esencial de tales finales. Si el lector desea profundizar más, deberá recurrir a libros especializados o al estudio de partidas que contengan finales instructivos. Sólo a través de esta clase de estudio intensivo puede esperarse una completa comprensión de las múltiples ramificaciones de este difícil aspecto del final de partida.]

2.Rc3 Tg2

[Ahora a 2...f2 se contestaría 3.Df3 Rg1 4.Dg4+ Rh2 5.Dd1 Rg2 6.Cc4 ganando.]

3.Cc4

[Por supuesto no 3.Dxf3 Tg3 clavando la dama.]

3...f2 4.Cd2!

[El negro esperaba 4.Ce3? en que Tg3l habría dado tablas]

Ahora, sin embargo, la partida está perdida y el negro abandonó tras 4...h5 5.Rd3 h4 6.Cf1+ Rg1 7.Da1 Rh1 8.Re3 h3 9.Rf3 Tg1 10.Db1 Txf1 11.Dxf1+ Rh2 12.Dxf2+ Rh1 13.Dg3 con mate a la siguiente.

4. FINALES DE TORRE

No hay duda de que, entre todos los finales, los de torre son con mucho los más comunes. Por esta razón son probablemente los mejor analizados, con la mayoría de los ejemplos tomados de la práctica. A pesar de todo esto, sin embargo, forman la parte más difícil de la teoría de finales, y entre sus muchos tratadistas sólo unos pocos tienen un verdadero dominio de ellos. Incluso los mejores grandes maestros del mundo han tenido que trabajar duro para adquirir la técnica de los finales de torre. Se dice que Capablanca, en sus años tempranos, analizó exhaustivamente más de un millar de estos finales, antes de conseguir su espléndida maestría en dicho campo.

En vista de lo dicho, difícilmente podría exagerarse la importancia de un buen entendimiento de este tipo de final. Hay aquí, como en los finales de damas, una esfera muy amplia de posibilidades, pero éstas son más fáciles de clasificar y de enjuiciar. En el presente capítulo nos proponemos ofrecer al lector una selección limitada de posiciones que son básicas para los finales de torre.

4.1 Torre contra Peón(es) (Finales prácticos.)

4.2 Torre y Peón contra Torre (Finales prácticos)

A: TORRE Y PT (Finales prácticos)

B: TORRE Y PEON DIFERENTE DEL PT (Finales prácticos.)

4.3 Torre y dos Peones contra Torre (Finales prácticos)

4.4 Torre y Peón (es) por ambos bandos (Finales prácticos)

4.5 Ejemplos prácticos (Finales prácticos.)

4.6 Torre contra piezas menores (Finales prácticos)

4.7 Torre y pieza menor contra torre (Finales prácticos.)



4.1 Torre contra Peón(es)

La torre normalmente gana contra un peón, pero hay muchas excepciones, en especial cuando el rey no puede acudir suficientemente deprisa y la torre tiene que detener al peón por sí sola. Ocasionalmente, hay, incluso excepciones en que el peón resulta más fuerte que la torre, y tomaremos un ejemplo clásico de esto para comenzar nuestra exposición.

[Diagrama 113 - Line](#)

[Diagrama 115d - Line](#)

[Diagrama 114 - Line](#)

[Diagrama 116 - Line](#)

[Diagrama 115 - Line](#)

[Diagrama 116b - Line](#)

[Diagrama 115b - Line](#)

[Diagrama 117 - Line](#)

[Diagrama 115c - Line](#)

[Diagrama 118a - Line](#)

[Diagrama 118b - Line](#)

[Diagrama 123 - Line](#)

[Diagrama 119 - Line](#)

[Diagrama 124 - Line](#)

[Diagrama 120 - Line](#)

[Diagrama 125 - Line](#)

[Diagrama 121 - Line](#)

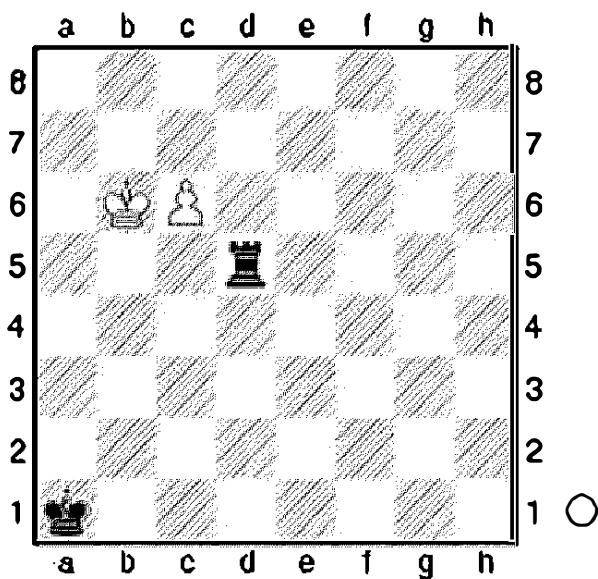
[Diagrama 126 - Line](#)

[Diagrama 122 - Line](#)

Diagrama 113 Finales prácticos *[P. Keres]*

F. Saavedra 1895

Esta posición se produjo en una partida jugada en 1895, la cual terminó en tablas. Después de la partida Saavedra demostró que el blanco puede ganar con una imaginativa continuación:
1.c7 Td6+ Forzado, pues d8 y c5 son inaccesibles para la torre. Sobre esta



base pueden entenderse fácilmente las próximas jugadas. 2.Rb5 Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+ 5.Rc2! Solamente ahora las blancas juegan su rey a la columna de AD, pues en este momento no es posible 5....Eg1. La partida parece resuelta, pero el negro todavía no ha terminado. Td4! 6.c8T!

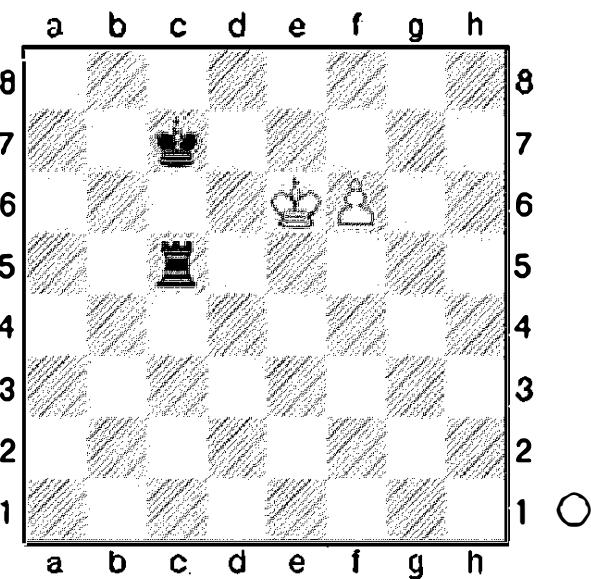
Ahora se amenaza 7.Ea8 mate, y por lo tanto la réplica negra es forzada.

[6.c8D Tc4+! 7.Dxc4 es ahogado.]
6...Ta4! 7.Rb3 y las blancas ganan la torre o fuerzan el mate con 8.Ec1. ¡Una gloriosa posición de belleza clásica!

Diagrama 114
Finales prácticos
(P. Keres)

(Diagrama)

La misma idea, presentada de forma más complicada, se encuentra en el siguiente estudio de Selesniev:
Las blancas ganan como sigue: 1.f7 Tc6+ 2.Re5!
[pero no 2.Re7 Tc1! 3.f8D Te1+ 4.Rf7 Tf1+]

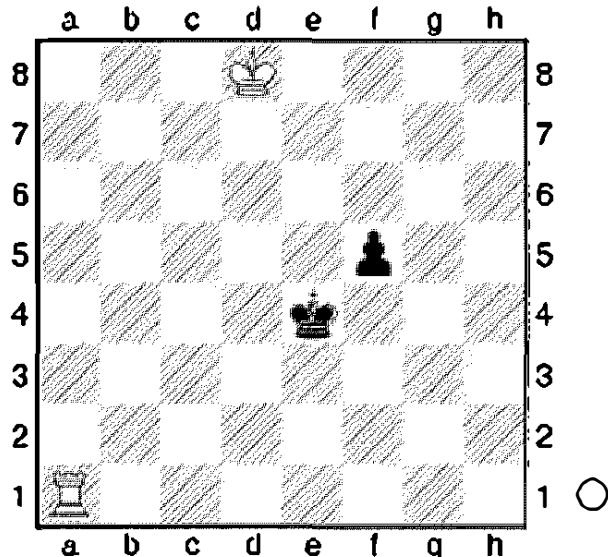


2..Tc5+ 3.Re4 Tc4+ 4.Re3 Tc3+ 5.Rf2 Tc2+ 6.Rg3 Tc3+ 7.Rg4 Tc4+ 8.Rg5 Tc5+ 9.Rg6 Tc6+ 10.Rg7 y corona a la siguiente.
Sin embargo, como ya se advirtió, estos son casos que ocurren raramente.

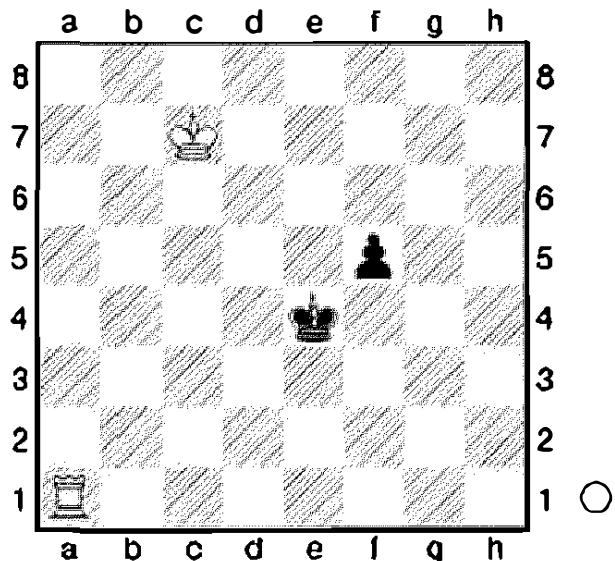
Diagrama 115
Finales prácticos
(P. Keres)

(Diagrama)

Más normales son aquellas posiciones en que la torre puede detener el peón, consistiendo el problema principal en saber si están ganadas o no. Tales posiciones se dan cuando el peón está protegido por su rey y no puede ser detenido en forma inmediata por el rey enemigo. Comencemos con una estructura típica:
Es evidente que la torre no puede ganar por sí sola, pero ¿puede llegar el rey blanco a tiempo de impedir la coronación del peón? Si contamos las jugadas, obtendremos fácilmente la



**Diagrama 115b
Finales prácticos
(P. Keres)**



resposta a esta pregunta. Para parar el peón, el rey blanco debe alcanzar e2 (o g2 si el rey negro está en la columna de CR). Precisa para ello de 6 jugadas, mientras que el rey negro sólo necesita 5 jugadas para llegar a una posición con el rey en e2 y el peón en f2. De esto podemos concluir que el blanco gana solamente si está en poder del turno de juego, como sigue:

1.Re7

[Jugando el negro hace tablas mediante 1... f4 2.Re7 f3 3.Rf6 f2 4.Rg5 Re3 5.Rg4 Re2 etc]

1...f4 2.Rf6 f3 Es indiferente que el negro mueva primero el rey o el peón.

3.Rg5 f2 4.Rg4 Re3 5.Rg3 Re2

6.Rg2 gana

Las posiciones, por supuesto, no están siempre tan bien definidas. Hemos visto que el rey blanco tiene que aproximarse por el lado opuesto al rey enemigo, para no encontrar el camino bloqueado. A veces el negro puede ganar valiosos tiempos impidiendo la aproximación del rey, y esto puede constituir un método efectivo de defensa.

Las posiciones, por supuesto, no están siempre tan bien definidas. Hemos visto que el rey blanco tiene que aproximarse por el lado opuesto al rey enemigo, para no encontrar el camino bloqueado. A veces el negro puede ganar valiosos tiempos impidiendo la aproximación del rey, y esto puede constituir un método efectivo de defensa.

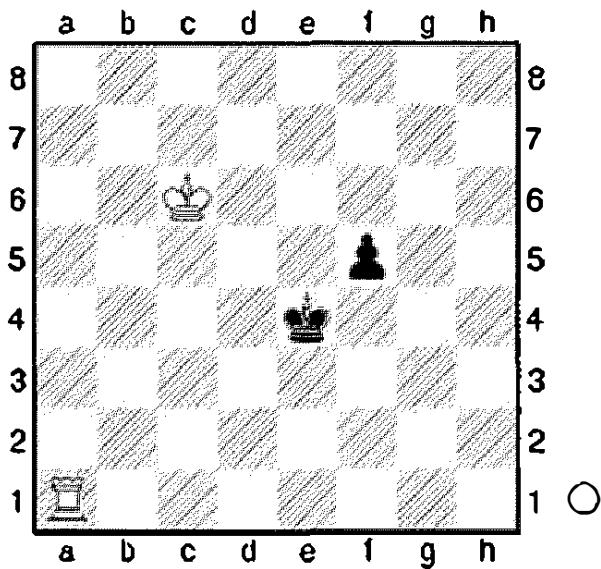
Por ejemplo, si modificamos el diagrama 115 situando el rey blanco en c7, las blancas no pueden ganar ni siquiera teniendo el turno, a pesar de que teóricamente su rey sólo necesita 5 jugadas para llegar a g2. La razón de ello es que el rey negro puede obligar al blanco a perder tiempos, del modo siguiente: 1.Rd6

[0 también 1.Te1+ Rd4 2.Tf1 Re4 3.Rd6 f4 4.Re6 (o 4.Rc5 f3 5.Rc4 Re3 6.Rc3 f2 etc) 4...f3 5.Rf6 Re3 6.Rg5 f2 7.Rg4 Re2 de nuevo con tablas.]

1...f4 2.Ta4+
[o 2.Re6 f3]

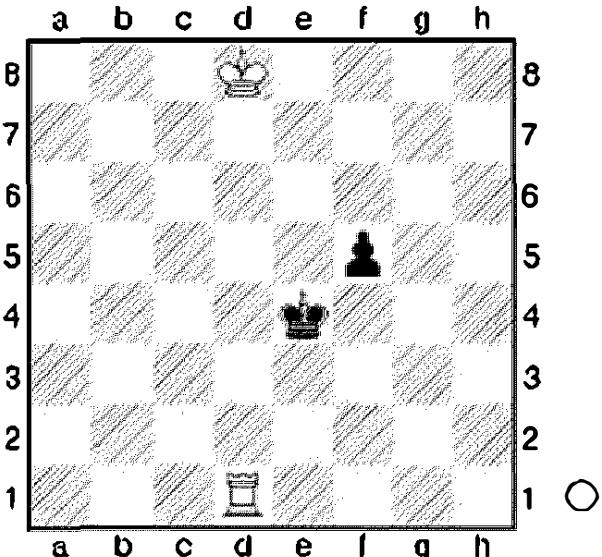
[o bien 2.Rc5 f3 3.Rc4 f2 4.Rc3 Re3 etc]
 2...Re3 3.Re5 f3 4.Ta3+ Re2 5.Re4
 f2 6.Ta2+ Re1 7.Re3 f1C+!
 consiguiendo tablas.

Diagrama 115c
 Finales prácticos
 [P. Keres]



Si el rey blanco está en el lado malo, para ganar habría de hallarse consecuentemente más cerca de la casilla de coronación. Por ejemplo, si en el diagrama 115 situamos el rey en c6, el blanco gana mediante 1.Rc5 f4 2.Rc4 Re3
 [2...f3 3.Te1+ y ♜d3]
 3.Rc3 Re2
 [o 3...f3 4.Te1+ Rf2 5.Rd2 Rg2 6.Re3 f2 7.Te2]
 4.Rd4 f3 5.Ta2+ seguido de 6.♗e3.

Diagrama 115d
 Finales prácticos
 [P. Keres]



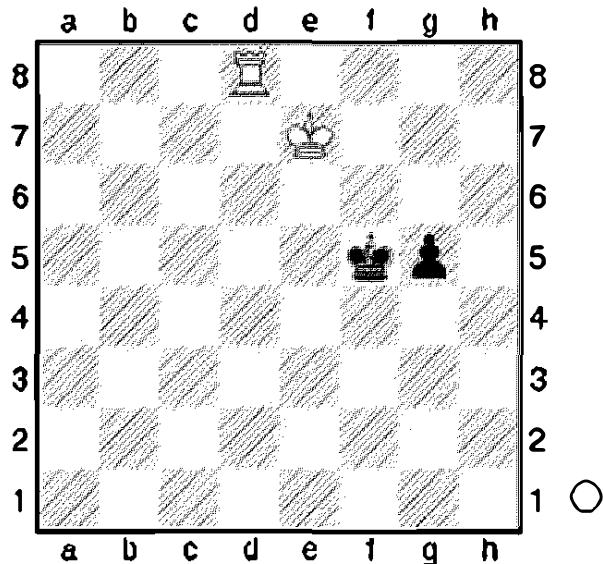
Todavía no hemos agotado todas las posibilidades del diagrama 115. En lugar de mover el rey blanco, coloquemos la torre en d1, jugando el blanco. La secuencia normal tropieza con una dificultad, pues tras 1.Re7

[Si quieren mejorar primero la situación de su torre mediante 1.Te1+! Rd4 (si 1...Rf3 2.Tf1+ Rg4 3.Re7 f4 4.Re6 f3 5.Re5 Rg3 6.Re4 f2 7.Re3 etc) 2.Tf1! Re4 y sólo ahora jugar 3.Re7! f4 4.Rf6 f3 5.Rg5 Re3 6.Rg4 f2 7.Rg3 ganando]

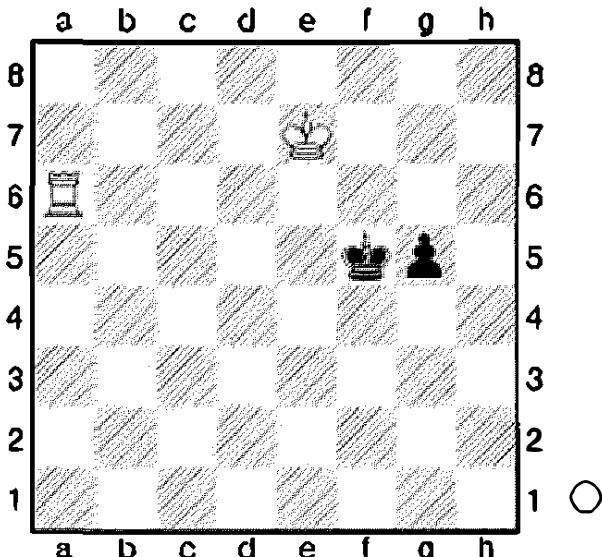
1...f4 2.Rf6 f3 3.Rg5 f2 4.Rg4 Re3 5.Rg3 Re2 la torre está atacada, y en consecuencia la partida es tablas.

Diagrama 116
 Finales prácticos
 [P. Keres]

En la práctica se producen posiciones en que la torre no está en la primera fila sino en algún lugar detrás del peón,



**Diagrama 116b
Finales prácticos
[P. Keres]**



junto con el rey. Analicemos una de estas posiciones:

El blanco tiene varias formas de ganar, así que elegiremos una de ellas como línea principal:

1.Rd6

[Son otras alternativas 1.Tf8+ Re4 2.Rf6 (o 2.Tg8 Rf4 3.Rf6 g4 4.Rg6 g3 5.Rh5 etc) 2...g4 3.Rg5 g3 4.Rh4 g2 5.Tg8 Rf3 6.Rh3 ganando]
[o bien 1.Tg8 g4 2.Rf7! Rf4 3.Rg6 g3 4.Rh5 Rf3 5.Rh4 con fácil victoria.]

1...g4

[Si las negras intentan evitar el avance del rey mediante 1...Re4 se gana con 2.Tg8 Rf4 3.Rd5 etc]

2.Rd5 Rf4 3.Rd4 Rf3

[si 3...g3 4.Tf8+ y 5.Qe3 gana.]

4.Rd3 g3

[o 4...Rf2 5.Tf8+ Rg2 6.Re2 etc]

5.Tf8+ Rg2 6.Re2 Rg1 7.Rf3 g2

8.Tg8 Rh1 9.Rf2! gana

Sin embargo, si variásemos el emplazamiento de la torre blanca, nuestro juicio de la posición podría alterarse. Por ejemplo, con la torre en a6, las blancas ya no pueden ganar, pues la torre está situada desfavorablemente en la 6a fila.

Después de **1.Tf6+**

[Si en lugar de eso 1.Rf7 g4 2.Rg7 g3 3.Rh6 Rf4 4.Rh5 g2 y 5...Qf3 hace tablas]

[1.Rd6 g4 2.Rd5 g3 3.Rd4 g2!
las jugadas de rey perderían, y como la torre no puede ir a g6, el negro entabla tras 4.Ta1 Rf4 5.Rd3 Rf3 etc]

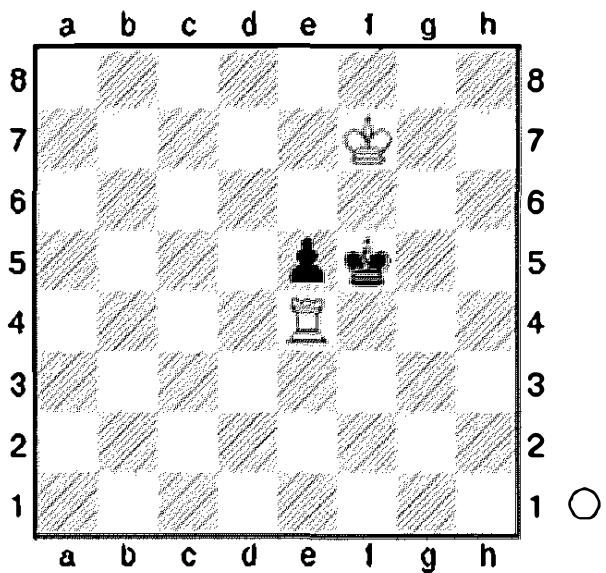
[Un intento final del blanco sería
1.Ta5+ Rf4 2.Rf6 pero se hacen tablas todavía con g4 3.Ta4+ Rf3 4.Rf5 g3 5.Ta3+ Rf2 6.Rf4 g2 7.Ta2+ Rf1 8.Rf3 g1C+ etc]

1...Re5! la torre bloquea a su propio rey y debe perder un tiempo con **2.Tg6 Rf4 3.Rf6**

[3.Re6 g4 4.Rd5 g3 5.Rd4 Rf3 tablas]

3...g4 y la torre bloquea otra vez la aproximación de su rey vía g6.
Este final no puede ganarse, como más tarde veremos.
Sin embargo, si en la posición del diagrama situamos el rey blanco en f7, las blancas ganan donde quiera que esté su torre. El propio lector puede comprobarlo.

Diagrama 117 Finales prácticos [P. Keres]



R. Reti 1928 (')

Aunque casi todos los tratados de finales suelen reproducirla como aquí figura, en la posición original de Reti todas las piezas estaban situadas una columna más a la izquierda.

Naturalmente, este cambio no afecta para nada a la solución (N. de la T.).

Veamos por último un interesantísimo estudio creado por Reti:

1.Te2!! (o ♕e3)

Esta retirada no sólo resulta sorprendente sino incluso incomprendible sin un análisis profundo de la posición.

[La torre debe retroceder, ya que 1.Ta4 falla por e4 2.Ta5+ Rf4 3.Re6 e3 4.Te5 Rf3 5.Rd5 e2 6.Rd4 Rf2 y tablas, pues el rey blanco llega tarde por un tiempo.]
[1.Te1 parece más lógica, pues tras e4 2.Re7

A) No obstante, las negras tienen una defensa más hábil con 2...Re5! 3.Te2 (ni 3.Rf7 Rf5!, ni tampoco 3.Rd7 Rd5!) suponen progreso alguno para las blancas, éstas han de mover la torre, no debiendo abandonar la columna de rey por temor a 3...e3) 3...Rd4 4.Re6 e3 5.Rf5 Rd3! ganando un tiempo vital para hacer tablas.

Dicho de otra forma, 2...Re5! situaría al blanco en zugzwang, y ello explica la jugada del texto. ;

B) 2...Rf4 3.Rd6 e3 4.Rd5 Rf3 5.Rd4 e2 6.Rd3 el blanco gana fácilmente.]

1...e4

[o bien 1...Rf4 2.Te1 e4 (2...Rf5 3.Re7 etc) 3.Re6 ganando fácilmente.]

2.Te1! Sólo ahora se coloca la torre en la primera fila. Re5 3.Re7! Ahora es el negro quien está en zugzwang y debe abrir camino al rey blanco.

[3.Rg6? lo hubiera echado todo a perder, pues Rf4! 4.Rh5 e3 5.Rh4 Rf3 hace tablas.]

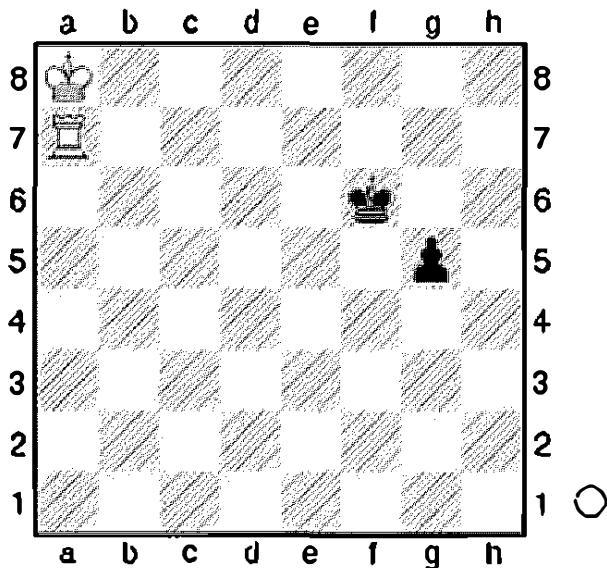
3...Rd4

[3...Rf4 4.Rd6 e3 5.Rd5 etc]

4.Rf6 e3 5.Rf5 Rd3 6.Rf4 e2 7.Rf3 gana.

Uno de los mejores estudios que se conocen con este material. Es asombroso ver las sutilezas que se encierran en una posición tan simple.

Diagrama 118a
Finales prácticos
[P. Keres]



En la posición del diagrama 118a las blancas ganan mediante una notable maniobra que se da con frecuencia en estos finales: 1.Ta5! Aprovechando que el peón no puede avanzar hasta la sexta fila sin la ayuda de su rey, que ahora tiene cortado el paso horizontalmente.

[No debe jugarse la alternativa 1.Rb7? Re5! 2.Rc6 g4 3.Tg7 (o 3.Rc5 g3 4.Rc4 Re4! 5.Tg7 Rf3 6.Rd3 g2 7.Rd2 Rf2 8.Tf7+ Rg3!) 3...Rf4 4.Rd5 g3 5.Rd4 Rf3 6.Rd3 (o 6.Tf7+ Re2!) 6...g2 y tablas.]

1...Rg6 Las negras intentan ahora adelantar primero su rey, pero esto lleva consigo un gran derroche de tiempos que el adversario utiliza para acercar el suyo propio.

[El peón no puede avanzarse, pues tras 1...g4 2.Rb7 g3 3.Ta3! estaría perdido, y aun cuando no se llevase hasta la sexta fila el rey quedaría permanentemente acotado.]

2.Rb7 Rh5 3.Rc6 Rg4 Las negras

tienen que perder todavía más tiempos para impedir el avance del rey blanco

[dado que 3...Rh4 pierde en seguida tras 4.Rd5 g4 5.Re4 g3 6.Rf3 etc]

4.Rd5 Rf3

[4...Rf4 5.Rd4 g4 6.Rd3 Rf3 7.Tf5+ etc]

5.Re5! Más sencillo que

[5.Rd4 g4

A) Se debe jugar en lugar de eso 6.Ta3+! Rf4 (6...Rf2 7.Re4) 7.Rd3 Rf3 8.Rd2+ Rf2 9.Ta8 g3 10.Tf8+ seguido de 11.Qe2 ganando. ;

B) en que las blancas han de evitar la celada 6.Rd3? g3 7.Tf5+ Rg4! 8.Tf8 (8.Tf1 g2 9.Ta1 Rf3 etc) 8...g2 9.Re2 g1C+!]

5...g4 6.Ta3+ con fácil victoria.

El lector deberá recordar esta idea de utilizar la torre situándola en la quinta fila para cortar el paso al rey enemigo.

Diagrama 118b
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

A partir del diagrama el juego podría seguir: 1.Rc3 b2 2.Tg2

[o bien 2.Tg8 b1C+! tablas]

2...Ra1 3.Txb2 ahogado

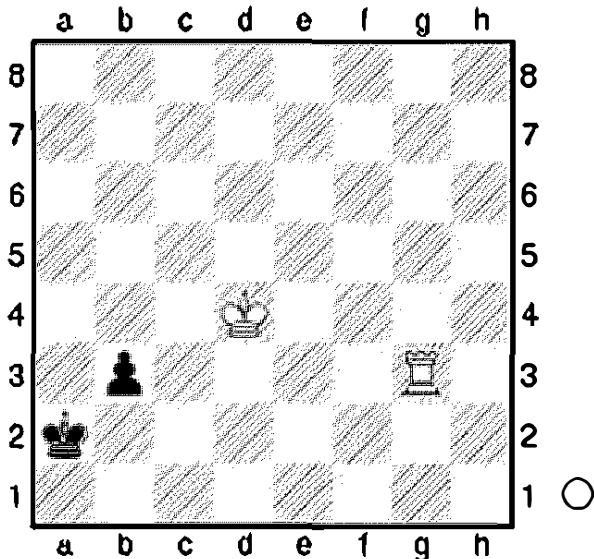
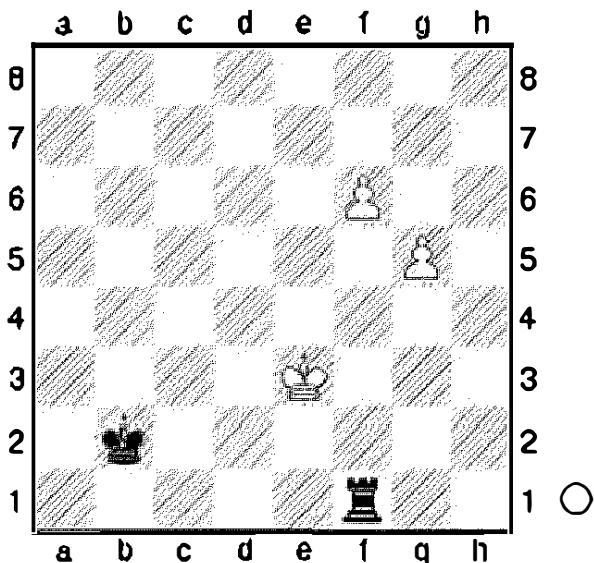


Diagrama 119
Finales prácticos
[P. Keres]



Tarrasch - Janowsky 1907
Cuando el negro tiene dos peones, todo depende de la situación de las piezas. Si los peones están avanzados y defendidos por el rey, a menudo pueden ganar, pero si están bloqueados, la torre gana.
Consideremos algunos ejemplos:
Esta instructiva posición se produjo en

una partida de torneo. Las blancas tienen dos fuertes peones pasados, pero éstos necesitan aún el apoyo de su rey, pues en otro caso la torre podría capturarlos jugando sencillamente 1...Rf5, 2...Rg5 y 3...Rf5. En la posición dada, se pueden apoyar los peones con el rey, pero hay que jugar con precisión.

1.Rd4! Conforme a los principios ya establecidos, las blancas avanzan su rey obstaculizando al mismo tiempo la aproximación del rey enemigo.

[Si jugara el negro haría tablas fácilmente mediante 1...Rc3 2.Re4 Rc4 3.Re5 Tg1 4.f7 (o 4.Rf5 Rd5 y gana el negrol) 4...Txg5+ 5.Re4 (5.Re6 Tg6+) 5...Tg1 6.Re5 con tablas.]

1...Rb3 Las negras han de acercar su rey a los peones lo más rápidamente posible.

[Las jugadas de torre serían inútiles, pues tras 1...Tf5 2.Re4! Txg5 3.f7 Tg4+ 4.Re3 Tg3+ 5.Rf2 gana]

2.Re5

[Maizelis demostró que 2.Rd5! habría aligerado la labor del blanco. Con esta jugada se mantiene al rey negro alejado de c4, y

A) tras 2...Rc3 3.Re6 Rd4 (o aquí 3...Te1+ 4.Rf7 Rd4 5.g6 Re5 6.Rg7!) 4.f7 gana;
B) 2...Tf5+ pierde ante 3.Re6 Txg5 4.f7]

2...Rc4 3.g6

[Según Maizelis es más fuerte 3.Re6! Te1+ ya que se amenazaba 4.f7 4.Rf7 Rd5 5.g6 amenazando 6.g7, y después de Re5 (o 5...Tg1 6.Rg7!) 6.Rg7 y 7.f7 decide.]

3...Te1+ 4.Rd6 Tg1! La jugada del texto, por el contrario, plantea interesantes problemas.

[En la partida, Janowski jugó más

débilmente 4...Td1+ 5.Re7 Te1+ 6.Rf7 y tuvo que abandonar.]

5.g7 Jugada única

[pues serían tablas tras 5.f7 Txg6+ 6.Re5 Tg5+ 7.Re4 Tg1! etc]

5...Rd4 En prevención de 6.f7, ante la cual entabla mediante 6....Eg3+! y 7....Eg2 6.Rc6! Amenaza 7.f7.

[Ahora el blanco no puede ganar con 6.Re6 Re4 7.Rf7 Rf5]

[ni tampoco 6.Re7 Re5 etc]

6...Rc4

[Si ahora 6...Tg6 7.Rb5 ganando.]

7.Rd7! Aprovechando que las negras no pueden jugar 7....Ee5

[En cambio 7.Rb6 sólo daria tablas tras Tg6! 8.Ra5 (8.Rc7 Rd5 9.Rd7 Re5) 8...Tg5+ 9.Ra4 Tg1 10.Ra3 Rc3 11.Ra2 Tg2+ etc]

7...Rd5 8.Re8 Re6 9.f7 Ta1

El último cartucho, amenazando mate.

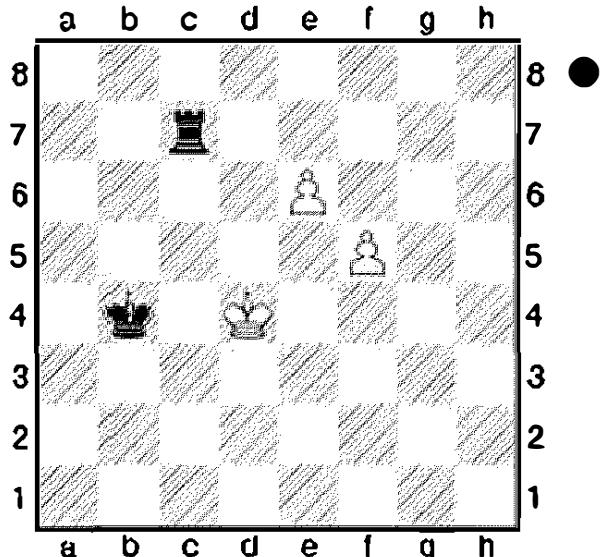
10.f8C+ seguido de 11.g8=K ganando. Este ejemplo nos ha mostrado que la torre tiene excelentes posibilidades defensivas en su lucha contra peones avanzados, a veces en situaciones sin esperanza aparente. La posición que sigue refuerza este punto.

Diagrama 120 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

H. Keidanski 1914

En relación al ejemplo anterior, el rey negro está aquí mejor situado, mientras que la torre por el momento se encuentra en una posición bastante pasiva, no pudiendo frenar la amenaza de P6A. Lo primero que debe hacer el negro es, en consciencia, mejorar la



posición de su torre.

1...Tc1!

[De acuerdo con Kopayev, es aún más sencillo 1...Tc4+! 2.Re5 (2.Rd5 Tc5+ 3.Rd6 Tf5! ; 2.Rd3 Tc3+ 3.Re2? Tc8! y 4....Qc5 etc) 2...Rc5 3.e7 Tc1 dándonos la variante principal.]

2.e7 Esta es la jugada que más problemas plantea a la defensa

[mientras que 2.Rd5 resulta inocua tras Tf1 3.Re5 (o aquí 3.e7 Tf5+ 4.Rd4 Tf1! etc) 3...Rc5]

[También es más fácil de replicar 2.f6 jugando Td1+ 3.Re5 Rc5 4.f7 (o 4.e7 Te1+ y 5....Qd6) 4...Te1+ 5.Rf6 Tf1+ 6.Re7 Rd5 7.Rd7 Tf6 y tablas.]

2...Td1+ 3.Re5 Rc5 4.Re6

[Nuevamente 4.f6 Te1+ y 5...Qd6 da tablas fáciles]

[o también 4.Rf6 Te1 5.Rf7 Rd6 6.e8D (6.f6 Rd7 7.Rf8 Te6 etc) 6...Txe8 7.Rxe8 Re5 hace tablas.]

4...Te1+ 5.Rd7 Td1+ 6.Rc7

[si 6.Re8 Tf1 y el rey debe regresar a la columna de D]

[o bien 6.Rc8 Te1 7.f6 Rd6 8.Rd8 Ta1! tablas.]

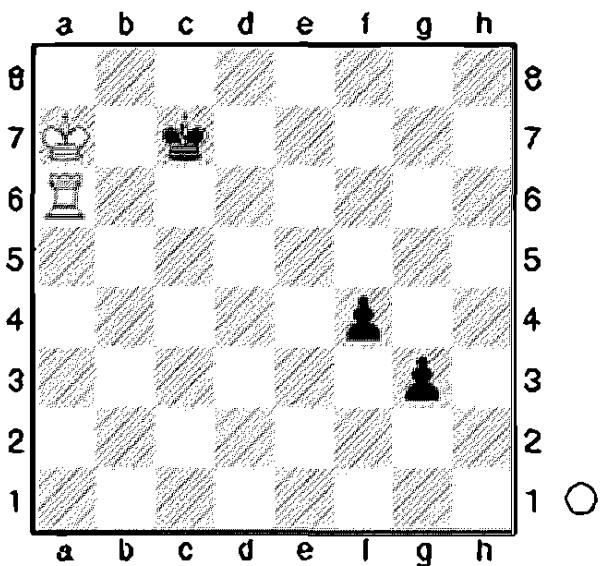
6...Te1 7.f6 Te6! La única jugada

conteniendo la amenaza 8. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{E}d1+$ 9. $\mathbb{Q}e8$ y 10. f7. 8. Rd7 Td6+ 9. Rc8
El blanco ahora espera por 9... $\mathbb{E}e6?$ 10. f7 ganando, pero las negras disponen de una continuación más fuerte.

[9. Re8 Tx f6]

9... Tc6+ 10. Rb7 Tb6+ 11. Ra7 Te6!
con tablas claras, ya que no se puede impedir 12.... $\mathbb{Q}d6$ y 13.... $\mathbb{E}e2$.

Diagrama 121
Finales prácticos
[P. Keres]



Hemos visto ya que la torre puede neutralizar o capturar a peones bastante avanzados si no están apoyados por el rey. He aquí un ejemplo más de ello:

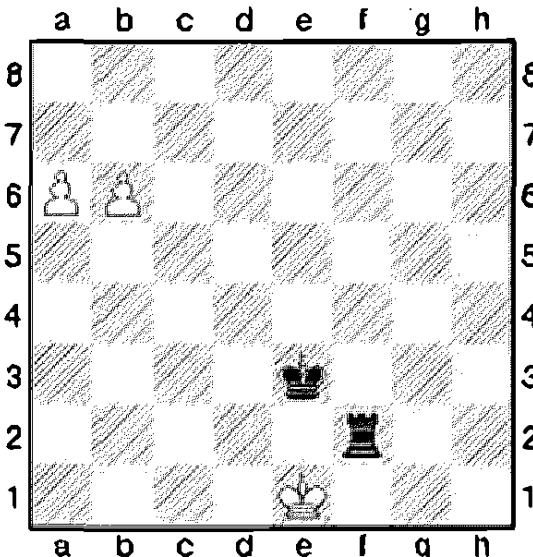
Jugando el negro gana fácilmente mediante 1... f3 o 1... g2, pero si mueve el blanco la torre puede destruir por sí sola a los peones con:

1. Tg6! Rd7 2. Tg4 g2

[2... Re6 3. Txf4 -- 4. Tg4]

3. Txg2 Re6 4. Tg5 Rf6 5. Ta5
con fácil victoria, pues el peón no puede avanzar.

Diagrama 122
Finales prácticos
[P. Keres]



Después de J. Moravec 1924
Cuando los peones están bastante avanzados pero su rey está cortado en la banda del tablero, surgen posiciones muy interesantes, como la de nuestro próximo ejemplo.

Moviendo el blanco, la posición parece sin esperanzas para su adversario, pues los peones no pueden ser frenados. Sin embargo, las negras se salvan utilizando la posición desfavorable del rey blanco, que no puede escapar de las continuas amenazas de mate.

1. b7

[Se producen variantes similares tras

1. a7 Ta2 2. Rd1 (2. Rf1 Rf3)
2... Rd3 3. Rc1 Rc3 4. Rb1 Ta6! 5. b7
Tb6+ 6. Rc1 Th6! 7. Rd1 Rd3 8. Re1
Re3 9. Rf1 Rf3 10. Rg1 Tg6+
11. Rf1 Th6 y el blanco no puede escapar a las amenazas de mate
¡Unas tablas sorprendentes!]

1... Th2! La única casilla apropiada

[1... Tb2 pierde ante 2. Rd1 Rd3
3. Rc1 Rc3 4. a7 Th2 (si 4... Ta2

5.b8D) 5.Rd1 Rd3 6.Re1 Re3
7.Rf1 Rf3 8.Rg1 Tg2+ 9.Rh1 etc]
[o bien 1...Ta2 2.Rd1 Rd3 3.Rc1
Rc3 4.b8D Ta1+ 5.Db1 ganando]

2.Rf1

[2.Rd1 Rd3 3.Rc1 Rc3 4.Rb1
las negras hacen tablas con Tb2+
(y también mediante 4...Th1+ 5.Ra2
Th2+ 6.Ra3 Th1 7.Ra4 Rc4 8.Ra5
Rc5 y el rey debe regresar.) 5.Ra1
Tb6 6.a7 Ta6+ 7.Rb1 Tb6+ 8.Rc1
Th6!]

2...Rf3 3.Rg1 Tg2+

[no 3...Tb2 4.a7 Tb1+ 5.Rh2 Tb2+
6.Rh3 Tb1 7.b8D Th1+ 8.Dh2
ganando]
[pero también era posible 3...Th8]
4.Rh1 Tg8 5.a7 Th8+ 6.Rg1 Tg8+
7.Rf1 Th8 y el blanco no puede
progresar 8.Re1 Re3 9.Rd1 Rd3
10.Rc1 Rc3 11.Rb1 Th1+ 12.Ra2
Th2+ 13.Ra3 Th1 14.Ra4 Rc4
15.Ra5 Rc5 16.Ra6? Ta1#
mate, de forma que el rey debe volver
atrás.

Diagrama 123 Finales prácticos (P. Keres)

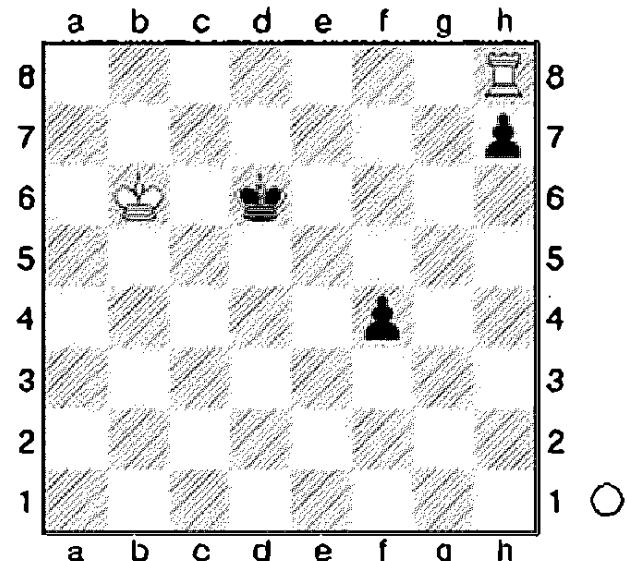
(Diagrama)

Lehner - Rotschild 1881

Si los peones están aislados,
generalmente gana la torre, a menos
que aquéllos se encuentren ya muy
avanzados. El diagrama 123 contiene
una instructiva posición procedente de
la práctica.

1.Tf8!

[La partida siguió 1.Txh7 Rd5! 2.Tf1
Re4 3.Rc5 f3 4.Rc4 Re3 5.Rc3 f2
6.Rc2 Re2 7.Te7+ Rf3! 1/2-1/2. La



primera jugada de las blancas fue un
error serio, pues el peón peligroso es
el de AR y no el de TR. Pudieron
haber ganado como sigue:
[o bien 1.Td8+ Re5 2.Rc5
etc., con el mismo resultado.]

1...Re5 2.Rc5 Re4

[2...h5 Tras 3.Te8+ Rf5 4.Rd4 h4
lo más sencillo es 5.Rd3 y 6.Qe2]

3.Rc4 Re3 4.Rc3 h5

[O sino 4...f3 5.Te8+ Rf2 6.Rd2 h5
7.Th8 Rg2 8.Re3 seguido de 9.Qg8,
con fácil victoria.]

5.Te8+ Rf2 6.Rd2

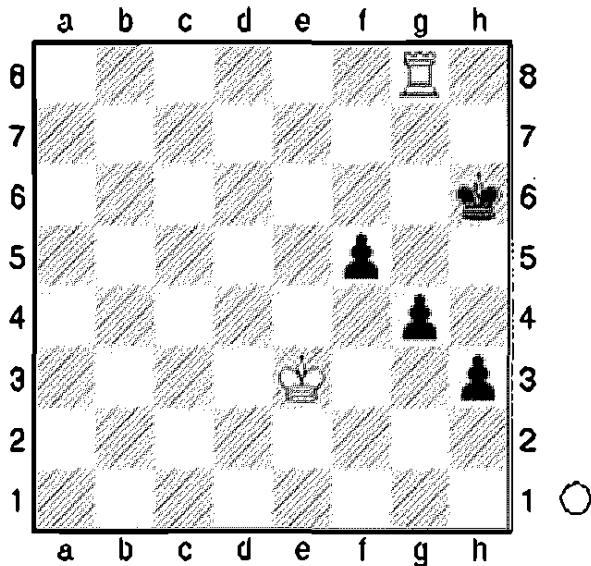
[Perdería tiempos 6.Th8 tras Re2
en que las blancas tienen que jugar
de nuevo 7.Te8+ (pues 7.Txh5 f3
hace tablas.)]

6...h4 7.Th8 Rg3 8.Re2 h3 9.Tg8+
y 10.Qf2 con fácil victoria.

Diagrama 124 Finales prácticos (P. Keres)

H. Lehner 1887

Los finales de torre contra tres o más
peones pertenecen a la esfera de la
práctica. Nos ofrece aquí cierto interés



el caso en que la torre se enfrenta contra tres peones ligados, como en el diagrama siguiente.

Pero a pesar de todo, las blancas pueden forzar la victoria aunque les corresponda mover, como mostró Kopayev en el análisis que sigue:

1.Re2 Con la intención de perder un tiempo para ceder el turno a las negras en la misma posición. Veremos que éstas no pueden evitarlo, de modo que el diagrama 124 se puede diagnosticar victorioso para el blanco, quienquiera que juegue.

[En esta posición, si mueve el negro está en zugzwang y pierde enseguida 1... Rh7 (1...Rh5 2.Rf4 Rh6 3.Rxf5) 2.Tg5 Rh6 3.Txf5 h2 4.Tf1 g3 5.Rf3]

[Sin embargo, si juegan las blancas no pueden hacer en apariencia nada decisivo, pues tras 1.Rf4 Rh7 2.Tg5 Rh6 no se debe capturar el PAR a causa de 3...h2 ganando, y contra 3.Tg8 Rh7 4.Ta8 las negras juegan Rg7! (pero no 4...Rg6 5.Tf8! Rh6 6.Tf6+ y Rf5 ganando) 5.Ta6 Rf7! (no 5...Rh7 6.Rg5! Rg7 7.Ta7+ seguido de 8.Rf4 y 9.Ra5; pierden también 5...Rg8 ; 5...Rf8

ante 6.Ta5) 6.Th6 Rg7 7.Th5 Rg6 8.Tg5+ Rh6 9.Tg8 Rh7 10.Ta8 Rg7 y estamos otra vez al principio. Las negras deben vigilar que la torre no conquiste f8 o, como veremos más tarde, en algunas líneas g8.]

1...Rh5 No hay movimientos útiles de peón. **2.Rf2 Rh4**

[si 2...Rh6 nos da el diagrama 124 jugando el negro]

[y 2...f4 3.Th8+ conduce a la línea principal.]

3.Tg7 f4

[O bien 3...Rh5 4.Re3 Rh6 5.Tg8 y las blancas consiguen nuevamente su propósito. Incluso la presente posición se consideró largo tiempo como tablas, pero el siguiente plan ganador de Kopayev basta para convencer de lo contrario.]

4.Th7+ Rg5 5.Rg1! He aquí la sutileza. El rey blanco se dirige a h2 para prevenir definitivamente el avance de los peones. Las negras se verán forzadas entonces a jugar... f3, tras de lo cual Kg3 resulta decisiva. Rf5

[Es aún más sencillo para el blanco 5...f3 6.Rf2 Rf4 7.Tf7+ Rg5 8.Rg3]

6.Rh2 Re4 No hay nada mejor

[Tras 6...Rg5 7.Tf7!]

[o 6...Re5 7.Tg7 Rf5 8.Tg8! las blancas fuerzan 8...f3, en que 9. Kg3 gana fácilmente.]

7.Tg7 Rf3 8.Tg8! ¡Zugzwang! El negro debe entregar un peón. Re2

[o bien 8...g3+ 9.Rxh3 Rf2 10.Ta8 etc]

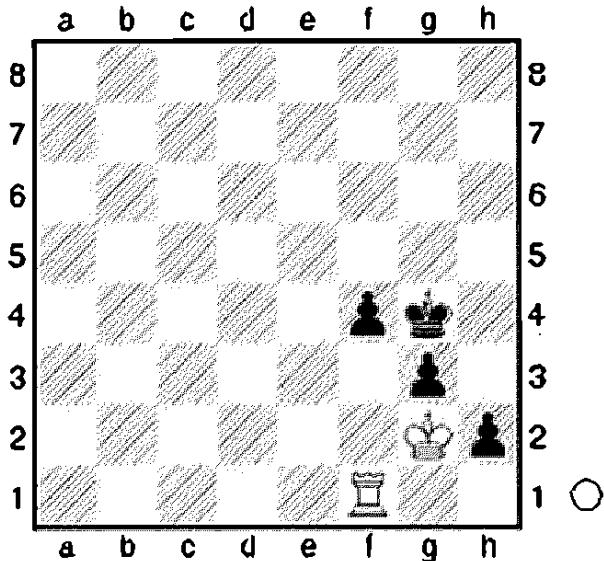
9.Txg4 f3 10.Te4+ Rf1 11.Rg3

[Pero no 11.Rxh3 f2 y tablas]

11...f2 12.Tf4 gana

Podemos sacar varias conclusiones de estos finos análisis. Contra tres peones ligados, las blancas ganan si su rey está cerca y los peones no están más avanzados de la cuarta fila.

Diagrama 125
Finales prácticos
[P. Keres]



Con un peón en la sexta, las negras tienen buenas posibilidades de tablas, y un peón en séptima generalmente obliga al blanco a luchar por las tablas. En el diagrama 125, por ejemplo, si juega el negro gana mediante

1...-

[Jugando el blanco alcanza a hacer tablas con 1.Rh1! pues f3 (o 1...Rh3 2.Tf3) 2.Txf3 Rxf3 es ahogado.]

1...f3+! 2.Txf3 h1D+ 3.Rxh1 Rxf3

4.Rg1 g2

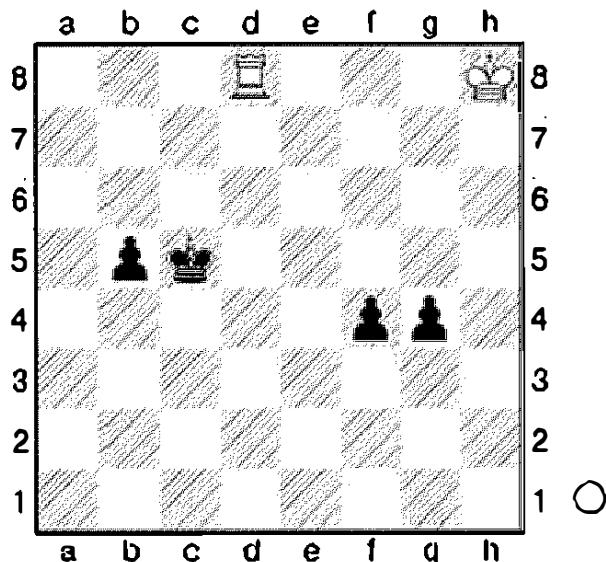
Diagrama 126
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

R. Reti 1929

Y para finalizar, un interesante estudio de Reti:

Como las blancas tienen su rey



bastante lejos del escenario de acción, solamente pueden luchar por las tablas. Para ello tienen que eliminar al menos uno de los dos peligrosos peones ligados, pero la elección de uno u otro es una cuestión de suma importancia. La solución de Reti nos da la respuesta:

1.Tg8!

[La alternativa 1.Tf8 perdería en forma instructiva: f3 2.Tf4 b4 3.Txg4 b3

A) 4.Tg5+ Rd4 5.Tg4+ falla por Re5! (pero no aquí 5...Rd3 6.Tb4 Rc2 7.Tc4+ Rd2 8.Td4+ Re2 9.Te4+ etc) 6.Tg5+ Rf4;

B) 4.Tg1 f2 5.Tf1 b2 6.Rg7 Rd4 7.Rf6 Rd3! ganando. Se amenaza 8...Rf2 y 8.Tb1 falla por Rc2 y 9.b8=Q. Pronto veremos la diferencia entre esta línea y la principal.]

1...g3 La única posibilidad

[pues 1...f3 2.Txg4 y 3.Qf4 gana el PA]

[mientras que 1...Rd4 2.Txg4 Re3 3.Tg5 conduce a la captura del PCD.]

2.Tg4 b4 3.Txf4 b3 4.Tf1

Única manera de contener el avance

de ambos peones. g2 5.Tg1 b2
6.Rg7 Rd4 7.Rf6 Re3 De nuevo amenaza ganar con 8... $\mathbb{Q}f2$, pero en este caso las blancas tienen una defensa satisfactoria. 8.Tb1! Rd3 9.Tg1! tablas.

Las negras no pueden acercar más su rey. Para que se hagan tablas de esta forma, tiene que existir una separación mínima de cuatro columnas entre los peones.

Podríamos mostrar muchas otras posiciones interesantes en que la torre tiene que luchar contra varios peones, pero esto nos haría extendernos demasiado. Pasaremos, por lo tanto, a la parte tal vez más importante de los finales de torre sencillos: torre y peón contra torre.

4.2 Torre y Peón contra Torre

Hemos mencionado ya que los finales de torre son los más frecuentes en la práctica, y por consiguiente representan un capítulo de particular importancia dentro de la teoría de finales. Por este motivo el lector debe dedicar especial atención a la sección que sigue. A pesar de su aparente simplicidad, los finales de torre son en realidad muy difíciles de jugar bien, y a menudo contienen sutilezas que raramente podrían apreciarse a simple vista.

Torre contra torre

Diagrama 127 - Line

Diagrama 128 - Line

Posiciones básicas de Torre y peón contra torre

El lector comprobará pronto cuán complicado puede ser aun el final aparentemente más fácil, y por qué debe compenetrarse completamente con las posiciones básicas antes de abordar posiciones más complejas.

Esta es la causa de que relativamente la mayor parte del presente libro esté dedicada a estos finales. Muchos ajedrecistas pueden hallar que es un poco pesado el estudiar tales elementos básicos, pero este conocimiento es indispensable si quiere hacerse algún progreso.

En los finales de torre y peón contra torre, lo normal es que pueda hablarse de victoria sólo cuando el rey defensor no está delante del peón y el rey atacante se encuentra cerca de éste. Aparte de eso es difícil dar indicaciones generales, pues el resultado de cada posición a menudo varía con ligeras diferencias en el emplazamiento de las piezas. Por ello es vital para el lector aprender a conciliar las posiciones básicas, ya que de esta forma comprenderá los variados matices que pueden presentarse.

Finalmente, antes de examinar posiciones particulares, hay una o dos consideraciones generales aplicables a la mayoría de los finales de torre.

En primer lugar, el peón pasado debe ser apoyado por el rey, y el rey enemigo debe mantenerse tan lejos como se pueda, normalmente cortándole el paso con la torre a lo largo de una fila o columna.

Y segundo, la torre está mejor situada por detrás del peón, ya sea para apoyar su avance de la forma más efectiva, o bien para prevenir dicho avance manteniendo al tiempo un máximo de movilidad. En las páginas que siguen se aplicarán con frecuencia estas importantes reglas de los finales de torre.

Diagrama 129 - Line La llamada posición Lucena

Diagrama 130 - Line La posición Philidor

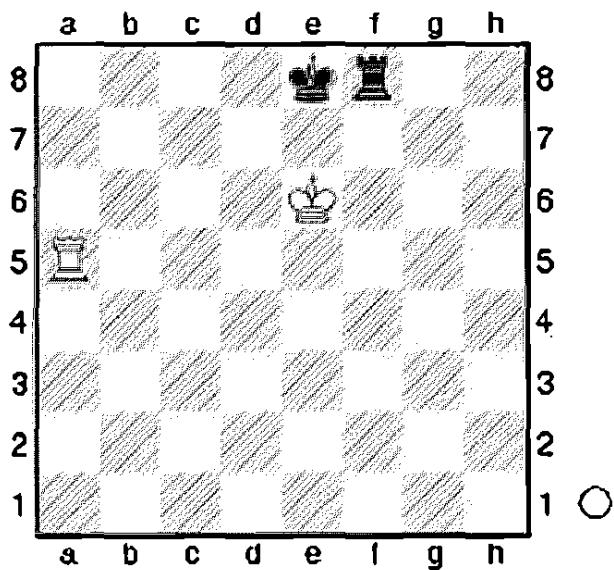
A: TORRE Y PT

A: TORRE Y PT (Finales prácticos.)

B: TORRE Y PEON DIFERENTE DEL PT

B: TORRE Y PEON DIFERENTE DEL PT (Finales prácticos)

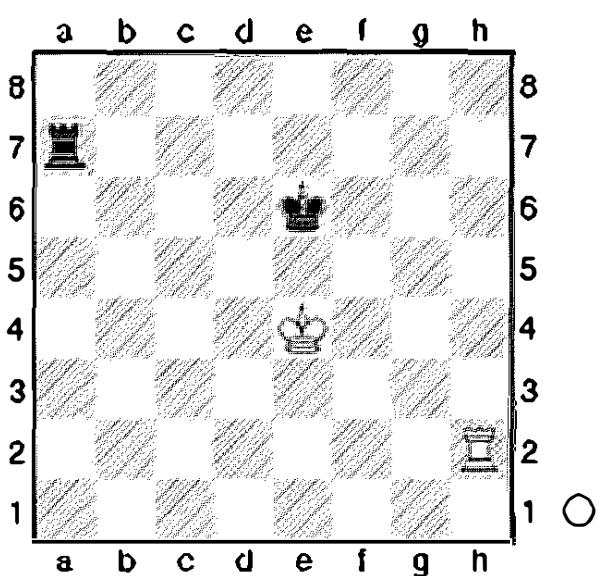
Diagrama 127
Finales prácticos
[P. Keres]



Antes de proceder a un examen minucioso de las posiciones básicas, consideraremos brevemente las pocas situaciones excepcionales en que torre contra torre puede ganar, aun sin peones sobre el tablero. Por supuesto, esto puede ocurrir solamente cuando un rey está en red de mate o cuando hay una ganancia forzada de una de las torres.

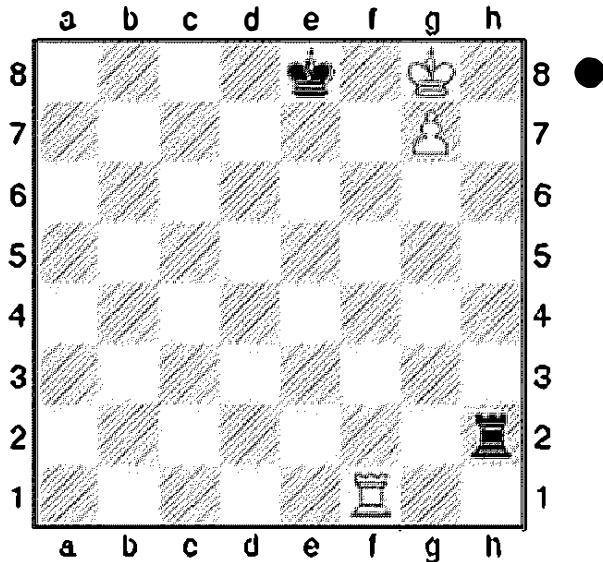
Por ejemplo, en el diagrama 127, las negras pierden incluso si les toca jugar, pues para impedir el mate deben entregar su torre.

Diagrama 128
Finales prácticos
[P. Keres]



Por último, en el diagrama 128, jugando el blanco gana la torre con 1. $\mathbb{E}h6$ y 2. $\mathbb{E}h7$. Como es natural, estas posiciones excepcionales ocurren normalmente a partir de finales más complicados antes que por sí mismas (ver la posición de Saavedra), pero es conveniente aprenderlas.

Diagrama 129
Finales prácticos
[P. Keres]



Scipione Genovino (Salvio 1634)
 Comenzaremos con un ejemplo clásico, la llamada posición Lucena, conocida desde hace más de 300 años.

N. de la T.: Keres pone en duda, acertadamente, la atribución de este estudio a Lucena. Nos permitimos escribir al pie del diagrama la referencia correcta (A Chéron. Tratado del Final, Tomo I, 1960).

Es ésta una típica posición ganadora, en que el peón está en la séptima horizontal con su rey delante del mismo y el rey enemigo cortado. La victoria se fuerza mediante una maniobra característica:

1...Re7 2.Te1+ Está claro que la torre negra no debe abandonar la columna de torre, pues ésta sería ocupada por la torre blanca, permitiendo ♜h8.

[Las blancas no obtendrían nada positivo con 2.Tf7+ Re8 3.Tf8+ Re7 ya que su propio rey está todavía atado.]

2...Rd7

[Pierde aquí más rápido 2...Rf6

3.Rf8]
 [o 2...Rd6 3.Rf8 Tf2+ 4.Re8 Tg2
 5.Te7 seguido de 6.♖f8]
3.Te4! Pronto veremos por qué se juega aquí la torre.
 [Hubiera sido insuficiente 3.Rf7 ya que después de Tf2+ 4.Rg6 Tg2+ 5.Rf6 Tf2+ 6.Re5 Tg2 el rey tendría que volver a f6.]
 [También ganaría 3.Te5 aunque el final que se produce tras Rd6 4.Rf7 Tf2+ 5.Re8 Rxe5 6.g8D ofrece al blanco más dificultades que la continuación del texto.]

3...Th1

[Las negras se mantienen a la espera, pues 3...Tf2 pierde ante 4.Rh7 (y también frente a 4.Th4 seguido de 5.♔h8.)]

4.Rf7 Tf1+ 5.Rg6 Tg1+ 6.Rf6 Tf1+
 Se estaba amenazando 7.♕e5 y 8.♕g5 [y 6...Rd6 pierde ante 7.Td4+ seguido de 8.♕d8 u 8.♕d5.]

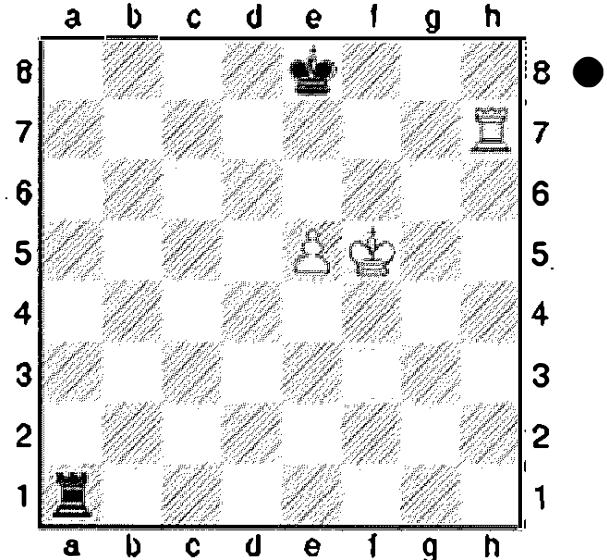
7.Rg5 Tg1+ 8.Tg4! Esta es la razón de jugar la torre a la cuarta fila. Ahora se evitan todos los jaques y el peón corona.

Diagrama 130
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

A. Philidor 1777

Hay otra posición clásica que debe conocerse antes de proseguir: la famosa posición Philidor (diagrama 130), en que el rey negro está situado directamente delante del peón. Tales posiciones son normalmente tablas, pero existen una o dos excepciones. Philidor demostró cómo



debe conducirse la defensa en este tipo de final:

1...Ta6! El plan de las negras es sencillo. Primero detienen el avance del rey blanco y así pueden contestar a los jaques jugando su rey a e7 y e8. Si las blancas llevan su torre a g6, cambiando torres se hace tablas el final de peones. Para progresar, las blancas deben avanzar su peón, y entonces las negras juegan inmediatamente su torre a la última horizontal y persiguen al rey blanco con jaques desde atrás. **2.Tb7 Tc6 3.Ta7 Tb6 4.e6** Tarde o temprano es forzado.

Ahora se amenaza **5.Qf6 Tb1!** Ahora que el rey blanco no dispone de la casilla e6, la torre negra puede marcharse tranquilamente. Las tablas son claras, pues el rey blanco no puede defenderse efectivamente contra los jaques que se avecinan. Si jugasen las blancas podrían intentar ganar mediante **1.Qf6**, pero no tendrían éxito contra la mejor defensa, que es **1...Qe8!**, e incluso la continuación de Philidor **1...Qf8+ 2.Qe6 Qf8!** no pierde, como asumió erróneamente el compositor. Volveremos más tarde a estas

posibilidades, después de examinar otras posiciones básicas.

Parece que lo mejor es clasificar estos finales de acuerdo con la situación del peón, asumiendo que el rey negro no está nunca delante de éste.

A: TORRE Y PT

Con un PT, las posibilidades de ganar son restringidas, en especial cuando su torre está delante del peón. La razón es clara: el rey puede apoyar al peón solamente desde un lado. Sin embargo, como pueden darse posiciones muy diferentes que son difíciles de diagnosticar, queremos examinar este tipo de final con más detalle.

[Diagrama 131 - Line](#)

[Diagrama 136 y 137 - Line](#)

[Diagrama 141b - Line](#)

[Diagrama 144 - Line](#)

[Diagrama 132 - Line](#)

[Diagrama 138 - Line](#)

[Diagrama 141c - Line](#)

[Diagrama 145 - Line](#)

[Diagrama 133 - Line](#)

[Diagrama 139 - Line](#)

[Diagrama 141d - Line](#)

[Diagrama 146 - Line](#)

[Diagrama 134 - Line](#)

[Diagrama 140 - Line](#)

[Diagrama 142 - Line](#)

[Diagrama 147 - Line](#)

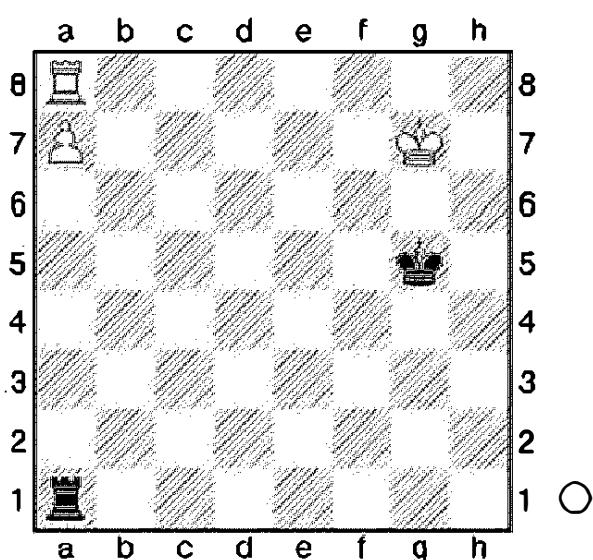
[Diagrama 135 - Line](#)

[Diagrama 141 - Line](#)

[Diagrama 143 - Line](#)

[Diagrama 148 - Line](#)

Diagrama 131
Finales prácticos
[P. Keres]



J. Berger 1922

Esta es quizás la posición más desfavorable para el blanco, con el peón en la séptima fila y su torre atada a la defensa de éste, careciendo en absoluto de libertad de movimientos. Las negras pueden esperar el triunfo solamente si el rey negro está mal situado, pero incluso este factor resulta aquí insuficiente. Podría seguirse:

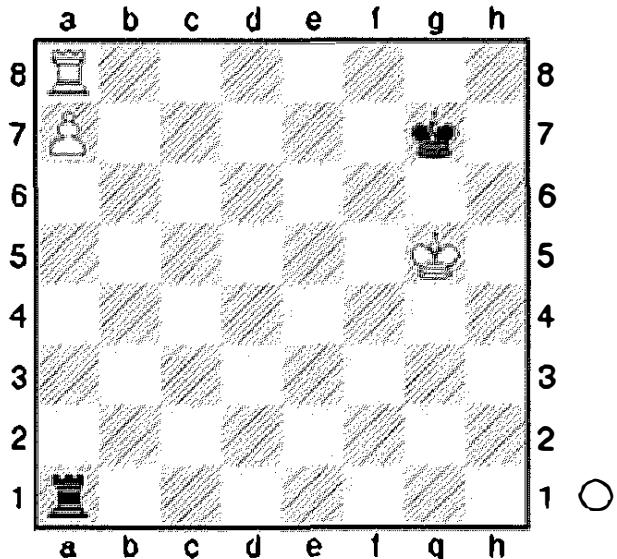
1.Rf7 Rf5 Poca elección tiene el negro, ya que se amenazaba 2.Eg8 2.Re7 Re5 3.Rd7 Rd5 4.Rc7 Rc5 5.Tc8

El último intento

[pues 5.Rb7 Tb1+ seguido de 6.... Eg8 no daría nada mejor.]

5...Txa7+ 6.Rb8+ Rb6 tablas

Diagrama 132
Finales prácticos
[P. Keres]



En estas posiciones el rey negro halla su mejor ubicación en g7 o h7, tras de lo cual las blancas no tienen en absoluto posibilidades de ganar. Por ejemplo, en el diagrama 132, las blancas no pueden hacer nada 1.Rf5 Ta2 2.Re5 Ta1 3.Rd5 Ta2 4.Rc5 Ta1 5.Rb6 Tb1+ etc. El rey no puede defender el peón sin ser alejado inmediatamente de allí.

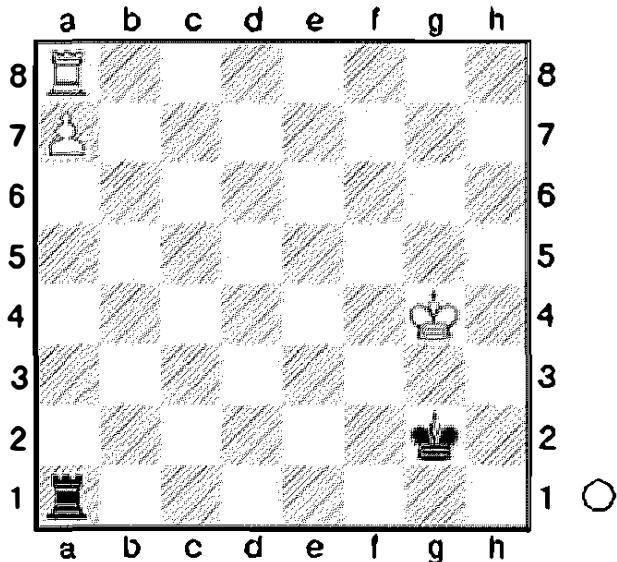
Diagrama 133
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Troitsky

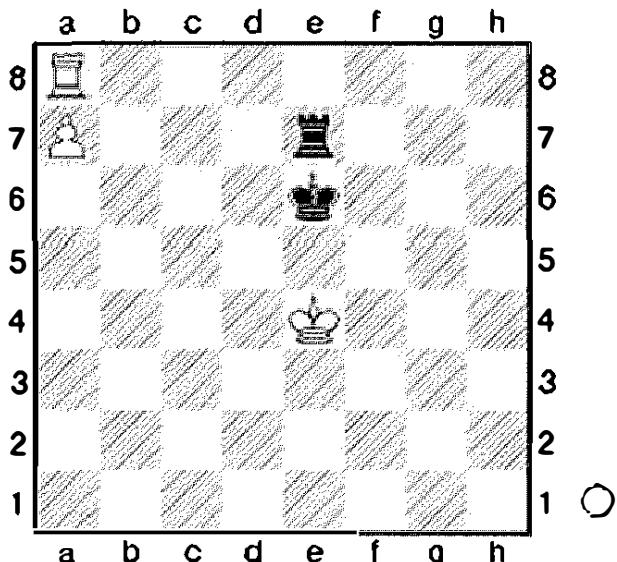
Sin embargo, si en el diagrama 131 el rey negro estuviera en una posición peor, las blancas ganarían, como en el siguiente estudio de Troitsky.

Las blancas ganan mediante
1.Rf4 Rf2 2.Re4 Re2 3.Rd4 Rd2



4.Rc5 Rc3
[4...Tc1+ 5.Rb4 Tb1+ 6.Ra3
y no hay defensa contra 7.Qd8]
5.Tc8! Txa7 6.Rb6+

Diagrama 134
Finales prácticos
[P. Keres]



A. Chéron 1923

Si la torre está emplazada de forma menos activa en la segunda horizontal en lugar de hallarse en a8, entonces normalmente el blanco tiene buenas

perspectivas de ganar. He aquí un ejemplo de cómo manejar estas posiciones:

Sin embargo, jugando el negro entabla mediante esta interesante continuación: 1.--

[Por supuesto si jugase el blanco ganaría fácilmente con 1.Rd4 Td7+ 2.Rc5 Tc7+ 3.Rb6 etc]

1...Rf6+ Asombrosamente, el rey negro debe alejarse del peón

[pues 1...Rd6+ pierde ante 2.Rd4

A) o 2...Td7 3.Rc4 Tc7+ 4.Rb5 Td7 (o aquí 4...Tc5+ 5.Rb4 ganando) 5.Rb6 ;
B) 2...Re6 3.Rc5 Re5 4.Rc6! y las negras están en zugzwang Re6 (o bien 4...Re4 5.Rd6 ; o finalmente 4...Te6+ 5.Rd7 Td6+ 6.Rc7) 5.Rb6]

2.Rd4 Tf7! Construyendo de este modo un nuevo dispositivo de defensa en la columna f. Pronto veremos que esta columna ofrece ciertas ventajas en comparación con la e.

[Se vió ya que 2...Re6 pierde ante 3.Rc5]

[y 2...Td7+ ante 3.Rc5 Tf7 4.Rb6 etc]

3.Rd5

[Obien 3.Rc5 Rf5 4.Rb6 Tf6+ y 5....Ef7 tablas. Las negras no pueden ser llevadas a una situación de zugzwang.]

3...Rf5 4.Rd6 Rf6!

[Las negras han de jugar con cuidado, puesto que 4...Tf6+ pierde frente a 5.Re7]

5.Rc6 Rf5 6.Rc5 Rf4! La única jugada

[6...Rf6 7.Rb6 etc]

[6...Tc7+ 7.Rb6 Tf7 etc]

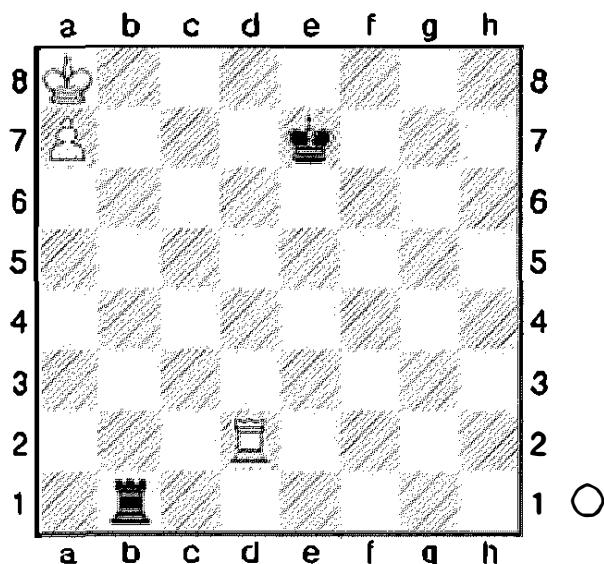
7.Rb6 Tf6+ 8.Rc7 Tf7+ 9.Rc6 Rf5

El blanco no puede progresar, pues su rey no alcanza a amenazar

simultáneamente las casillas críticas b6 y e6, con lo cual pondría a su adversario en zugzwang. La posición es tablas.

Estos ejemplos han demostrado lo mal situada que está la torre blanca en a8, limitando sus posibilidades de ganar.

Diagrama 135 Finales prácticos [P. Keres]



M. Karstedt 1909

Examinemos ahora posiciones en que el rey blanco está delante del peón. Esta es una típica posición de tablas. El rey blanco podrá salir sólo si su torre se sitúa en b7 u b8, pero esto da tiempo al rey negro a llegar a c2, con el consecuente empate.

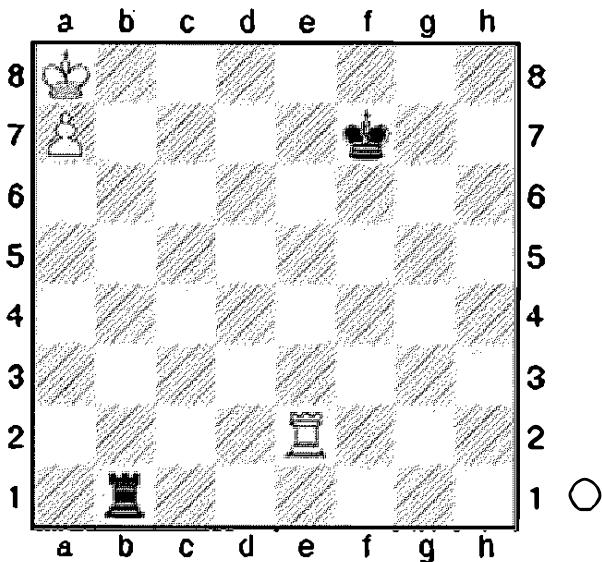
1.Th2 Rd7 2.Th8 Rc7 3.Tb8 Tc1
Lo más sencillo

[aunque 3...Td1 4.Tb7+ Rc6 5.Tb2 Td8+ 6.Tb8 Td1 7.Tc8+ Rd7 8.Tc2 Tb1 etc., también da tablas.]

4.Tb2 Rc8 La posición es tablas, pues el blanco no puede progresar si las negras conservan su torre en la columna c y juegan su rey a c2 y c8.

Dejar esta columna podría ser peligroso, 5.Tb4 Tf1? 6.Tc4+ Rd7 7.Rb7 Tb1+ 8.Ra6 Ta1+ 9.Rb6 Tb1+ 10.Ra5 Ta1+ 11.Ta4 gana. Las blancas pueden ganar sólo si el rey negro se encuentra alejado por lo menos hasta la columna de f, como en nuestro próximo ejemplo.

Diagrama 136 y 137 Finales prácticos [P. Keres]



M. Karstedt 1909

La torre blanca puede llegar a b8 sin dar tiempo de que el rey negro ocupe c2. El método ganador es muy instructivo.

1.Tc2 Re7 2.Tc8

[pero no 2.Tc7+? Rd8 3.Tb7 Tc1! y tablas, ya que no es posible 4.♔b8 por 4... ♔c8 mate.]

2...Rd6

[Las blancas ganan con más facilidad después de 2...Rd7 3.Tb8 Ta1 4.Rb7 Tb1+ 5.Ra6 Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Rc5 Tc1+ 8.Rd4 etc]

3.Tb8 Ta1 4.Rb7 Tb1+ 5.Rc8!

[Ahora 5.Ra6 sería una pérdida de

tiempo después de Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Ra5 Ta1+ etc] 5...Tc1+ 6.Rd8 Th1 7.Tb6+ Rc5

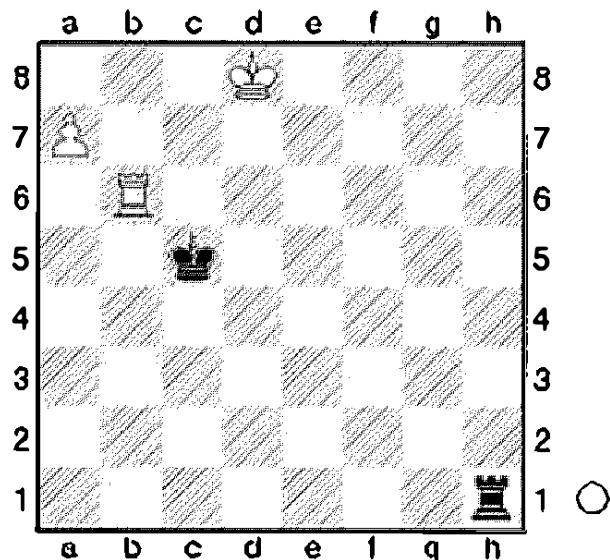


Diagrama 137

8.Tc6+! Lo más sencillo

[8.Tb1 también sería suficiente tras Th7 (8...Th8+ 9.Rc7 Th7+ 10.Rb8 Th8+ 11.Rb7 Th7+ 12.Ra6 Th6+ 13.Ra5 Th8 14.Tb8 Th1 15.Tc8+ ganando) 9.Ta1 Th8+ 10.Rd7 Ta8 (10...Th7+ 11.Re6 etc) 11.Rc7 y gana]

[No se gana, sin embargo, con:

8.Ta6? Th8+ 9.Re7 Th7+ 10.Rf8 (10.Rd8 Th8+ 11.Rc7 Th7+ 12.Rb8 Th8+ etc) 10...Th8+ 11.Rg7 Ta8 etc]

8...Rd4

[O bien 8...Rb5 9.Tc8 Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb8 ganando]

9.Ta6 Th8+ 10.Rc7 gana

Diagrama 138

Finales prácticos
[P. Keres]

J. Vancura 1924

Vayamos ahora a posiciones en que el peón está en la sexta fila, comenzando

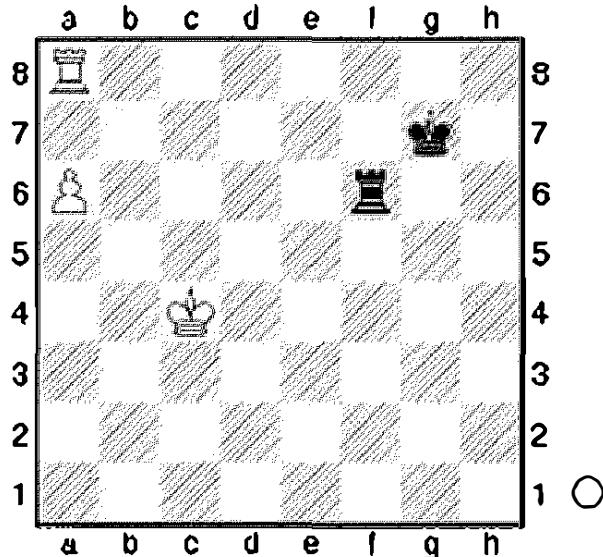
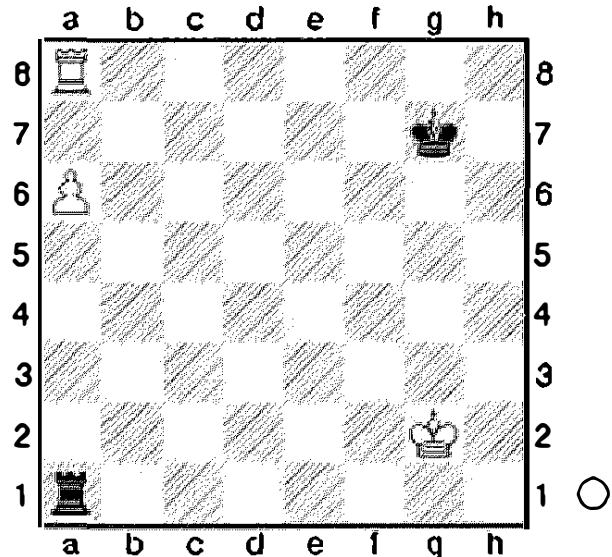


Diagrama 139
Finales prácticos
[P. Keres]



con la torre blanca delante del peón. Esta es una de las más importantes posiciones de tablas en este tipo de final (el peón puede hallarse más atrás). Se caracteriza por la situación de la torre blanca delante del peón, el rey negro en g7 o h7 y la torre negra atacando el peón lateralmente. Las blancas no pueden progresar y la posición es tablas:

1.Rb5 Tf5+ El rey debe ser alejado de la defensa del peón, pues se amenazaba **2.Qc8 2.Rc6 Tf6+ 3.Rd5 Tb6** No son necesarios más jaques, pero la torre ha de mantener su ataque sobre el peón. **4.Re5 Tc6**

[O bien **4...Tb5+ y 5....Qb6**]

[pero no **4...Tf6? 5.Tg8+!**]

5.Ta7+ Rg6 O también **5....Qg8**. Está claro que el blanco no puede fortalecer su posición, si las negras se mantienen fieles a su plan de tablas. Tan pronto como se juegue a2, las negras contestan... Qa3 y hacen tablas como en el diagrama 131.

S. Tarrasch 1908

Ahora que estamos familiarizados con las posiciones básicas de tablas, podemos considerar un campo más general en que la victoria o el empate dependen del emplazamiento del rey blanco.

El juicio sobre esta posición ha cambiado a lo largo de los años. En 1908, Tarrasch dió análisis que concluían en una victoria blanca (en el libro del match Lasker-Tarrasch). La posición de tablas de Vancura (diagrama 138) cambió todo esto, y hoy sabemos que con la mejor defensa las negras consiguen tablas.

Determinemos primeramente los planes a seguir por ambas partes. El punto primero es si el blanco debe llevar rápidamente su rey hacia el peón para prevenir la aproximación del rey de las negras. Puesto que estas últimas deben contar siempre con la posibilidad de a7, su rey ha de estar listo para volver en este caso a g7 o h7, lo cual significa que puede ir a f7 o f6

pero no debe moverse a la columna de rey.

1.Rf2

[Por ejemplo 1.-- Rf7 2.Rf2 Re7? 3.a7! Rd7 4.Th8 Txa7 5.Th7+ gana.

De manera que no hay peligro de que el rey negro se aproxime al peón.] [El segundo punto de interés es si las negras pueden jugar pasivamente y permitir que el rey blanco alcance a2. Naturalmente que no pueden, pues entonces las blancas ganan como sigue: 1.Rf2 Rh7? 2.Re2 Rg7? 3.Rd3 Ta4 4.Rc3 Rf7 5.Rb3 Ta1 6.Rb4 Tb1+ 7.Rc5 Tc1+ 8.Rb6 Tb1+ 9.Ra7 Re7 10.Tb8 Tc1 11.Rb7 Tb1+ 12.Ra8 Ta1 13.a7 continuando como en nuestro análisis del diagrama 136.

Todo esto significa que el negro debe tomar medidas activas si quiere lograr las tablas. Su propósito es alcanzar la posición de tablas que se mostrara en el diagrama 138, lo cual se consigue del modo siguiente:]

1...Ta5!

[¿Resulta entonces esencial a la torre negra ganar un tiempo para alcanzar la tercera fila? ¿Por qué no puede el negro dejar su rey en 2CR y jugar la torre fuera de la columna de TD, para retroceder acto seguido a la tercera fila? El juego podría seguir: 1...Tc1 y como el negro está amenazando 2...Rc6, las blancas deben jugar su torre.

A) El blanco puede intentar 2.Ta7+ ¿A dónde deben jugar ahora las negras su rey? hacen tablas con Rg6 (Quedan perdidas después de 2...Rf8 3.Tb7 y a7) 3.Tb7 Ta1

4.a7 Ta6 5.Re2 Rf6 etc;

B) 2.Tb8 Ta1 3.Tb6 Rf7

(aquí es todavía más sencillo

3...Ta3!) 4.Re3 Re7 5.Rd4 Rd7 6.Rc5 Rc7 7.Tb7+ Rc8 8.Rb6 Tc1 no da nada al blanco.

Esto quiere decir que las negras tienen un segundo método de alcanzar la posición de Vancura, siempre que el rey blanco se encuentre suficientemente alejado.]

2.Re3

[No cambia nada 2.Ta7+ pues a esto se contesta simplemente Rg6 (aunque también es posible 2...Rg8)]

2...Te5+ 3.Rd4 Te6!

y hemos alcanzado la posición de Vancura, la cual sabemos que es tablas.

Sería erróneo, sin embargo, asumir a partir de esto que todas las posiciones similares al diagrama 139 son tablas. Como hemos dicho, todo depende de la situación del rey blanco. Por ejemplo, con el rey en la cuarta fila, obviamente la torre no puede usar el mismo método para llegar a la posición de Vancura.

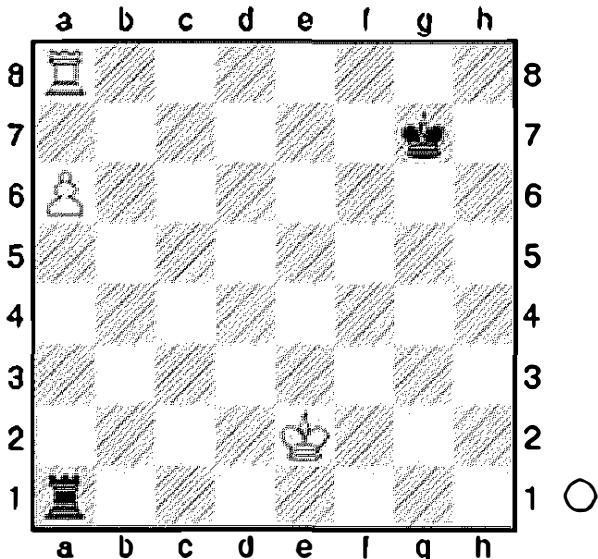
Diagrama 140 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

¿Cuán lejos debe entonces hallarse éste, para que el negro haga tablas? Antes de definir estos límites, examinemos una posición más, la del diagrama 140.

El rey blanco está justo lo bastante cerca de su peón para conseguir la victoria según la instructiva continuación:

1.Rd3! La única jugada ganadora



[pues 1.Re3 falla por Te1+]

y 2...Rg6]

[mientras que 1.Rd2 Tb1 2.Ta7+ Rg6 entabla para el negro 3.Tb7 Ta1 4.Tb6+ (o 4.a7 Rf6 5.Rc3 Re6 6.Rc4 Rd6) 4...Rf7 5.Rc3 Re7 tablas]

[Es igualmente inefectivo 1.Ta7+ Rf6 2.Rd3? Re6 3.Rc4 Rd6 tablas.

Este análisis demuestra que, jugando el negro, la posición es tablas tras 1...Rg6 o 1...Ra5.]

1...Ta4

[El procedimiento alternativo 1...Td1+ 2.Rc4 Td6 falla por 3.Rb5! Td5+ 4.Rc6 Ta5 5.Rb6 ganando.]

[Y si en lugar de eso 1...Tf1 2.Ta7+ (no 2.Tc8 Ta1 3.Tc6? Rf7 4.Rc4 Re7 5.Rb5 Rd7 6.Tc4 Tb1+ 7.Ra5 Ta1+ 8.Rb6 Tb1+ 9.Ra7 Tb2 etc)

A) o 2...Rf6 3.Th7l Rg6 (o aquí

3...Ta1 4.a7 Re6 5.Rc4 Rd6 6.Rb5 ganando) 4.Tb7

trasponiendo;

B) 2...Rg6 3.Tb7 Ta1 4.a7 Rf6

(4...Ta4 5.Rc3 Rf6 6.Rb3 Ta1 7.Rc4 Re6 8.Rc5 o 8.Eh7 y

gana) 5.Rc4 Re6 6.Rc5 (o 6.Th7 con fácil victoria.)]

[Finalmente, las negras pueden

intentar 1...Th1 con el fin de prevenir 3.Eh7 después de 2.Ta7+]

(Sin embargo, la torre está mal situada en la columna de h y permite al blanco ganar mediante 2.Rc4! Th6 3.Rb5 Th5+ 4.Rb6 Th6+ 5.Rb7 pues el rey negro interfiere con la acción de su torre.) 2...Rf6] y para hacer tablas tras 3.Tb7 Ta1 4.a7 Re6 5.Rc4 Rd6]

2.Rc3 Th4 El negro no puede esperar, porque se amenaza 3.Qb3 y 4.Qb4.

[si 2...Tf4 3.Ta7+ Rf6 4.Th7 Rg6 5.Tb7 gana como ya se ha visto.]

3.Ta7+ Rf6 El fundamento de su jugada anterior

[Las blancas ganan después de 3...Rg6 4.Tb7]

4.Rb3!

[mientras que ahora 4.Tb7 Ta4 5.a7 Re6 6.Rb3 Ta1 hace tablas.]

4...Th1 No conviene jugar el rey negro a la columna de rey a causa de 5.Ea8 seguido de 6.a7

[y si 4...Th8 5.Tb7 Re6 6.a7 Ta8 7.Rc4 Rd6 8.Rb5 gana]

5.Ta8 Ta1 La amenaza era 6.a7

[y a 5...Rg7 6.Rc4 gana, como vimos al comentar la jugada 1.]

6.Rb4 y las blancas ganan llevando su rey hacia a7. El negro no puede jugar 6...Ee7 (o e6) por 7.a7. Ya hemos demostrado este método ganador.

Diagrama 141

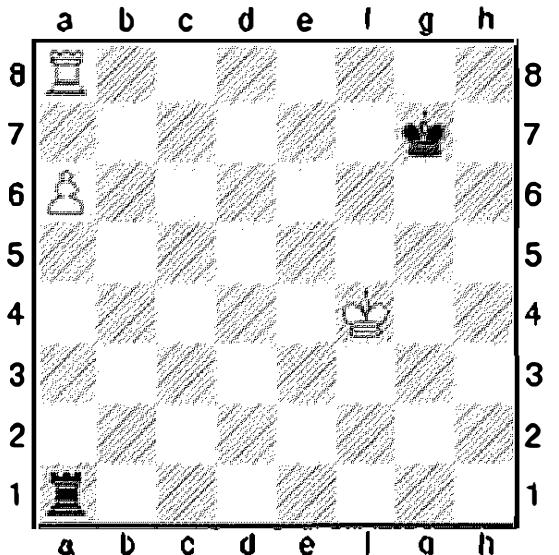
Finales prácticos

[P. Keres]

(Diagrama)

P. Romanovsky 1950

Ahora podemos definir la zona dentro de la cual debe estar situado el rey



blanco para que las negras hagan tablas si les toca mover. Esto se ilustra en el diagrama 141.

Para dar un ejemplo de defensa correcta por parte del negro, vamos a suponer que el rey blanco está en 14.

1...Tc1

[Las negras tienen un método alternativo y tal vez incluso más sencillo para hacer tablas, con 1...Ta5! 2.Re4 Tc5 3.Ta7+ se amenazaba 3....Ec6 (3.Tb8 Ta5 4.Tb6 Rf7 5.Rd4 Re7 6.Rc4 Rd7) 3...Rg6! (pero no 3...Rf6? 4.Rd4 Tc6 5.Th7 Rg6 6.a7 Ta6 7.Tb7 ganando) 4.Tb7 Ta5 5.a7 (o 5.Tb6+ Rf7 6.Rd4 Re7 etc) 5...Rf6 6.Rd4 Re6 7.Rc4 Rd6 8.Rb4 Ta1 y las negras hacen tablas con comodidad.]

[Sin embargo, otras jugadas serían perdedoras. 1...Tb1 falla ante 2.Ta7+ Rg6 3.Tb7 Ta1 4.Tb6+! Rf7 5.Re5 pues el negro es llevado por fuerza a la continuación Re7 6.Tb7+ y 7.a7 ganando.]

[También 1...Th1 2.Ta7+ Rf6 3.Re4! Re6 4.Ta8! y 7.a7 gana] [y si 1...Tf1+ 2.Re5 Tf6 3.Tg8+ ganando]

2.Ta7+

[Como ya se mencionó, el blanco sólo consigue tablas después de 2.Tb8 Ta1 3.Tb6 Ta5! 4.Re4 Rf7 5.Rd4 Re7 etc]

2...Rg6! Jugada única.

Después de la jugada del texto, las negras amenazan de nuevo jugar 3....Ec6

[Tras 2...Rf6? 3.Re4! Tc6 (3...Re6 4.Th7 y 5.a7) 4.Th7 Rg6 5.a7 Ta6 6.Tb7 Ta5 7.Rd4 Rf6 8.Rc4 Re6 9.Rb4 y 10.Ec5 gana]

[2...Rf8?]

3.Tb7 Una línea alternativa de tablas es Tc5

[3...Rf6! pues a 4.Re4 se puede replicar (Y en caso de 4.Tb8 Ta1 5.Ta8 Ta4+! 6.Re3 Rg7 7.Rd3 Tf4 8.Ta7+ Rg6! 9.Tb7 Ta4 10.a7 Rf6 11.Rc3 Re6 12.Rb3 Ta1 13.Rc4 Rf6 las negras hacen tablas.

Nótese que esta variante no invalida nuestra zona de tablas indicada para el rey blanco, pues el diagrama 141 se aplica sólo cuando el rey negro está en g7, no en f6 como sucede aquí tras la sexta jugada del blanco.

) 4...Ta1 5.Ta7 Re6 6.Ta8 Rd6 7.a7 Rc7 etc]

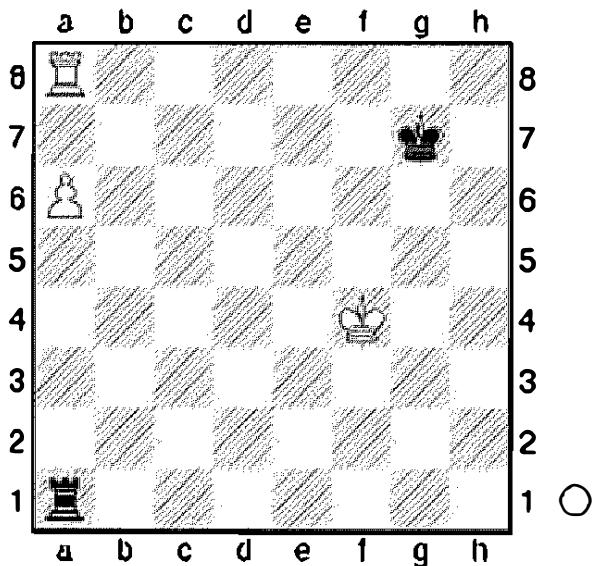
4.a7

[si 4.Re4 Ta5 5.Ta7 Tc5! otra vez amenaza 6....Ec6]

[O si no 4.Tb8 Ta5 5.Ta8 Rg7 seguido de 6....Ec5, y las blancas no pueden progresar.]

4...Ta5 5.Re4 Rf6 y tablas tras 6.Rd4 Re6 7.Rc4 Rd6 8.Rb4 Ta1 etc

Diagrama 141b
Finales prácticos
[P. Keres]



Ahora veamos cómo a partir del diagrama 141, las blancas ganan si les toca jugar:

1. **Re5** O bien 1. **Re4**, como ilustra nuestra zona, con juego similar a la línea principal. **Ta5+** No hay elección [pues 1...Te1+ solamente ayudaría al rey blanco a desplazarse a a7.] [y si 1...Tb1 2.Ta7+ Rg6 3.Tb7 Ta1 4.a7 gana]

2. **Rd4** Damos esta continuación porque podría darse también la línea derivada de 1. **Re4**

[El blanco puede ganar igualmente con 2. **Rd6 Tf5 3.Ta7+ Rf8** (a 3...Rg8 ; o 3...Rg6 4.Te7 gana) 4. **Re6** (mientras que ahora 4. **Te7** falla ante **Ta5 5.a7 Ta6+**) 4...Ta5 5.Ta8+ Rg7 6.Rd7 Tf5 7.Te8 ganando]

2... **Tb5 3.Ta7+ Rf6**

[o bien 3...Rg6 4.Tb7 Ta5 5.a7 Rf6 6.Rc4 Re6 7.Rb4 Ta1 8.Rc5 y gana]

4. **Rc4**

[También gana 4.Th7 tras **Ta5**

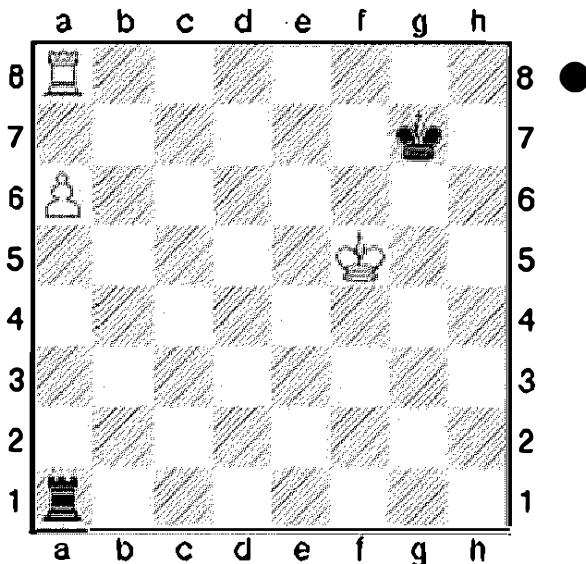
(4...Rg6 5.Tb7) 5.a7 Re6 6.Rc4 Rd6 7.Rb4 Ta1 8.Rb5 etc]
 [No así, sin embargo 4.Tb7 Ta5 5.a7 Re6 6.Rc4 Rd6 7.Rb4 Ta1 con tablas]

4... **Tb6**

[o en su lugar 4...Ta5 5.Ta8 y el rey blanco alcanza a7.]

5. **Rc5 Te6 6.Th7** y se gana fácilmente tras **Rg6 7.a7 Ta6 8.Tb7 etc**

Diagrama 141c
Finales prácticos
[P. Keres]



Con objeto de completar nuestra discusión del diagrama 141, examinaremos finalmente lo que sucede con el rey blanco en f5. Se hacen tablas por medio de 1... **Ta5+!**

[pero no 1...Tf1+ 2.Re5! Tf6?]

3.Tg8+]

[ni 1...Tb1 2.Ta7+ Rh6 3.Tb7 y 4.a7]

2. **Re6**

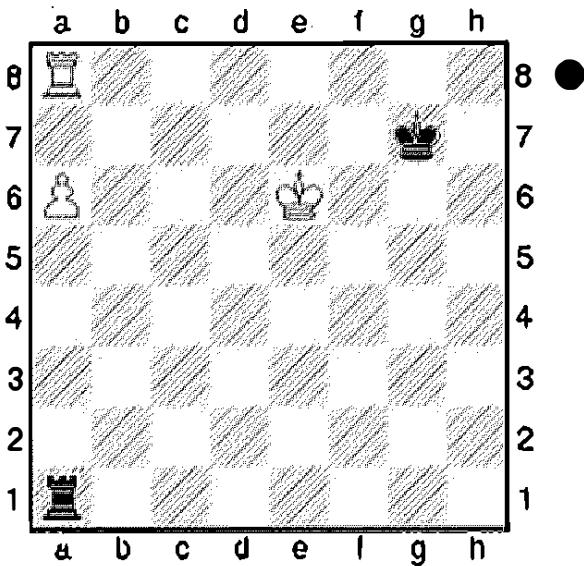
[o 2.Re4 Tc5 como ya se analizó]

2... **Th5!**

[si 2...Tg5 las blancas ganan mediante 3.Ta7+ Rg8 4.Rf6 Ta5

5.Rg6 Rf8 6.Ta8+ Re7 7.a7]
3.Ta7+
 [o 3.Rd7 Th6 4.Rc7 Tf6!
 con la posición de Vancura]
3...Rg8! 4.Tf7 Ta5 y ahora **5.a7?**
 falla por **Ta6+**

Diagrama 141d
Finales prácticos
[P. Keres]

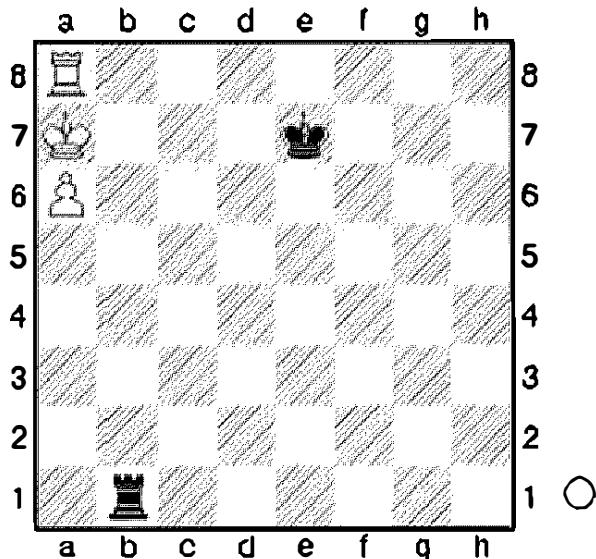


Este análisis señala la defensa correcta con el rey blanco en e6. Se hacen tablas con 1...Th1!
 trasponiendo a la línea de tablas ya indicada.
 [no 1...Tg1? 2.Rf5!]
 [o 1...Tf1? 2.Re5!]

Diagrama 142
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Ahora podemos tratar posiciones en que el rey blanco ha llegado a situarse



delante de su peón. Empecemos por el diagrama 142.

Esta disposición típica es ganadora para el blanco, si le corresponde jugar, del siguiente modo: **1.Tb8!**

[Si en la posición inicial jugara el negro, haría tablas mediante 1.-- Rd7 2.Tb8 Tc1 3.Rb7 Tb1+ 4.Ra8 Tc1 seguido de 5....Qc7]

1...Td1

[O bien 1...Ta1 2.Rb7 con juego semejante a la línea principal.]

2.Rb7 Tb1+

[o la alternativa 2...Td7+ 3.Rb6 Td6+ 4.Ra5 Td5+ 5.Rb4 Td1 6.a7 ganando.]

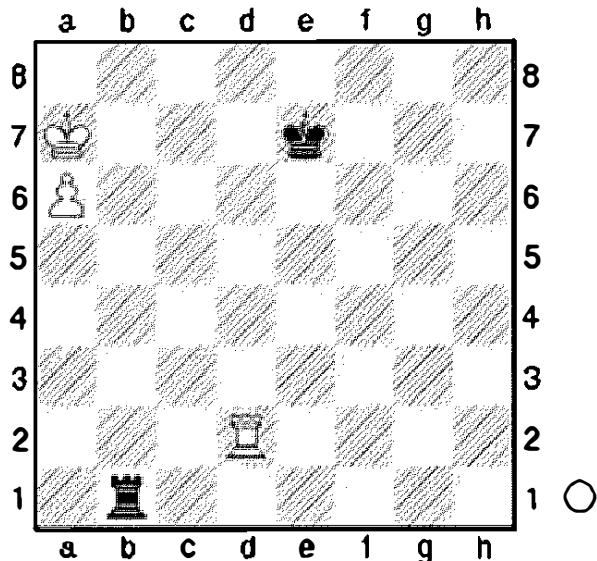
3.Ra8 Ta1 4.a7 y hemos llegado a la principal variante que surgió del diagrama 136.

Las blancas ganan fácilmente tras **Rd7**

[o después de 4...Rd6 5.Rb7 Tb1+ 6.Rc8 Tc1+ 7.Rd8 Th1 8.Tb6+ Rc5 9.Tc6+!]

5.Rb7 Tb1+ 6.Ra6 Ta1+ 7.Rb6 Tb1+ 8.Rc5

Diagrama 143
Finales prácticos
[P. Keres]



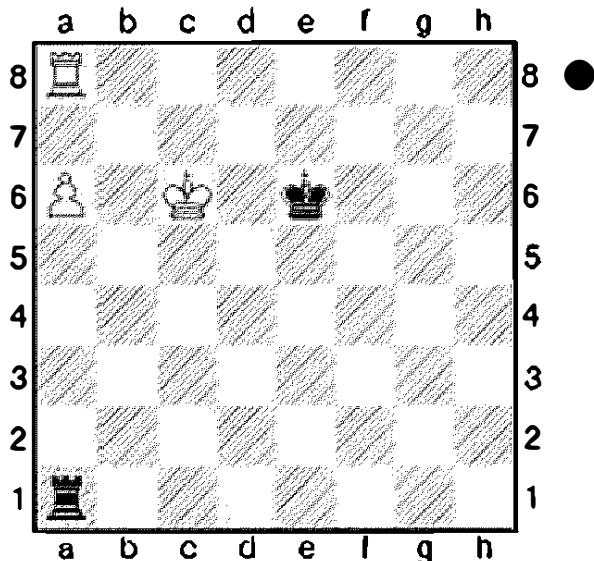
De la misma manera podemos afirmar que la posición siguiente es tablas: El blanco no puede hacer nada mejor que llegar al diagrama 135 mediante ♜a8 y a7.

Sin embargo, si el rey negro estuviera en f7, con la torre blanca en e3, las blancas ganarían fácilmente por medio de ♜a8 y a7, seguido de ♕c3-c8-b8 (ver diagrama 136).

Diagrama 144
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

N. Grigoriev 1936
Y para completar el estudio de las posiciones con un peón en a6, consideraremos el diagrama 144.
Si juegan las blancas ganan enseguida con 1.a7, pero incluso jugando las negras la partida no puede salvarse.



Podría seguir:

1...Tc1+

[Si el negro intenta 1...Rf7 con el fin de contestar a 2.a7 con 2...Bg7!, las blancas continúan 2.Rb7 Tb1+ 3.Ra7 Re7 4.Tb8 dándonos el diagrama 142. Por eso las negras han de buscar su salvación en los jaques.]

2.Rb5

[Tras 2.Rb7 Tb1+ 3.Ra7?
Se hacen tablas con Rd7!
(diagrama 142).]

2...Tb1+ Se amenazaba 3.a7. 3.Rc4

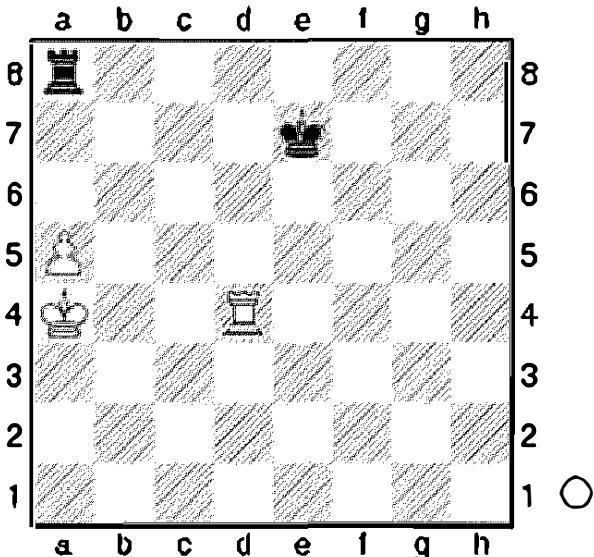
Tc1+ 4.Rb3

[Gana igualmente 4.Rd3 Td1+ 5.Re3! Td7 6.Re4! (no 6.a7? Rd5! con tablas) 6...Rd6 (o 6...Rf6 7.Tb8 Ta7 8.Tb6+) 7.a7! Te7+ 8.Rd4 Td7 9.Rc4 etc]

[aunque un método ganador todavía más sencillo es 4.Rb4! Tb1+ (o 4...Tc7 5.Th8) 5.Ra3 Rf7 (5...Ta1+ 6.Rb2 -- y 7.a7) 6.Ra4 etc]

4...Tc7 5.a7 Te7 6.Rc4 Re5 7.Rc5 gana fácil.

Diagrama 145
Finales prácticos
[P. Keres]



A. Chéron 1927

Si el peón no está tan avanzado, las perspectivas de tablas, como es lógico, aumentan. No obstante, los métodos defensivos siguen siendo en general los mismos, excepto en algunos casos en que las negras pueden situar ventajosamente su torre delante del peón, como muestra el diagrama 145. En apariencia las blancas tienen todos los factores a su favor. El rey negro está cortado y su torre sola no puede impedir el avance combinado del rey y peón blancos. Sin embargo, a pesar de todas estas ventajas, el negro puede salvarse mediante una defensa en extremo sutil:

1.Rb5 Td8! Vemos ahora una ventaja de situar la torre delante del peón. Las negras pueden ofrecer el cambio de torres, pues sería tablas el final resultante de 2.Td8 ♜d8 3.♖b6 ♜c8. Esto significa que la torre blanca es expulsada de la columna de d, lo que permite al rey negro acercarse más al peón.

[Nótese que la poco cuidadosa

1...Tb8+? pierde ante 2.Rc6 Tb1 (o 2...Ta8 3.Ta4 Tc8+ 4.Rb7 Tc1 5.a6 Tb1+ 6.Rc7 Tc1+ 7.Rb6 Tb1+ 8.Ra5 ganando) 3.a6 Ta1 4.Rb5 Tb1+ 5.Ra5 Ta1+ 6.Ta4]

2.Tc4

[O bien 2.Ta4 Rd7 3.a6 Rc7 y tablas]

2...Tb8+! Las negras deben jugar con precisión.

[Tras 2...Rd7 3.a6! Ta8 (o 3...Tc8 4.a7!) 4.Rb6 Tb8+ 5.Ra5 Ta8 6.Th4! Tg8 7.a7 Rc7 8.Th7+ y 9.♔a6 gana.]

3.Ra4

[si 3.Ra6 Rd7]

[y si 3.Rc6 Tc8+ 4.Rd5 Rd7 con tablas en ambos casos.]

3...Rd7 4.a6 Tc8

[Es todavía más sencillo 4...Tb1 5.Ra5 Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Ra7 Tb2 etc]

5.Tb4 Rc6 Elegimos el método defensivo más complicado para mostrar que el negro hace tablas incluso de esta manera.

[Existía una línea más simple con 5...Th8 6.Ra5 (o 6.a7 Ta8 7.Tb7+ Rc6) 6...Rc7 7.Tb7+ (o 7.a7 Th5+ 8.Ra4 Th8 etc)

A) 7...Rc6? 8.Tb6+ Rc7 9.a7 Th1 (o bien aquí 9...Th5+ 10.Ra6 Th2 11.Tc6+!) 10.Ta6! ganando ;

B) 7...Rc8! 8.Tb5 (o 8.Rb6 Th6+ 9.Ra7 Tc6) 8...Th7 y las blancas no pueden progresar.]

6.Ra5 Tc7! 7.Tb6+ Rc5 Ahora no se puede expulsar al rey negro de la columna de c, y en consecuencia la partida es tablas. Por ejemplo si 8.Tb7 Rc6 9.Tb1 Rc5 10.Tb6 Rd5

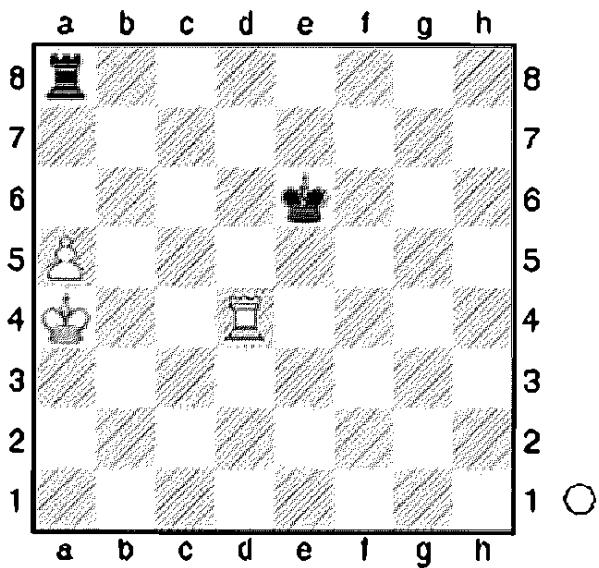
[o 10...Th7 11.Tb7 Th1 12.Tc7+ Rd6 13.Tc4 Ta1+ 14.Rb6 Tb1+ tablas]

11.Th6 Rc5 12.Tg6 Tf7 13.Tg5+
 Rc6 14.Tg6+ Rc5 15.Tg1 Tc7
 16.Tc1+ Rd6 seguido de 17....Qc6, y
 el blanco vuelve a estar donde había
 empezado.

Debe subrayarse que la defensa negra
 es posible sólo merced a la favorable
 situación de sus piezas. Alteraciones
 incluso ligeras, del dispositivo negro
 permitirían ganar a las blancas.

Vease Diagrama 146 y 147

Diagrama 146
 Finales prácticos
 [P. Keres]



Por ejemplo, en el diagrama 146, se
 gana con 1.Rb5 El negro ya no tiene
 el recurso 1....Qd8

Diagrama 147
 Finales prácticos
 [P. Keres]

Del mismo modo, en el diagrama 147,
 las blancas ganan mediante 1.Rb5
 Td7 2.Ta4! ya que el rey negro no
 puede parar el peón.

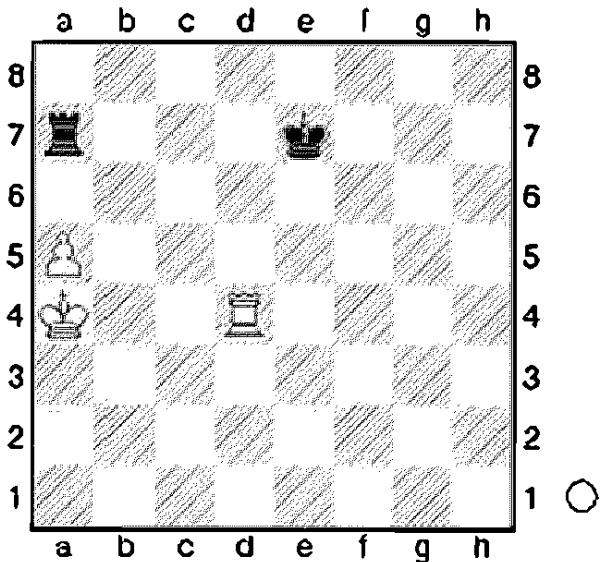
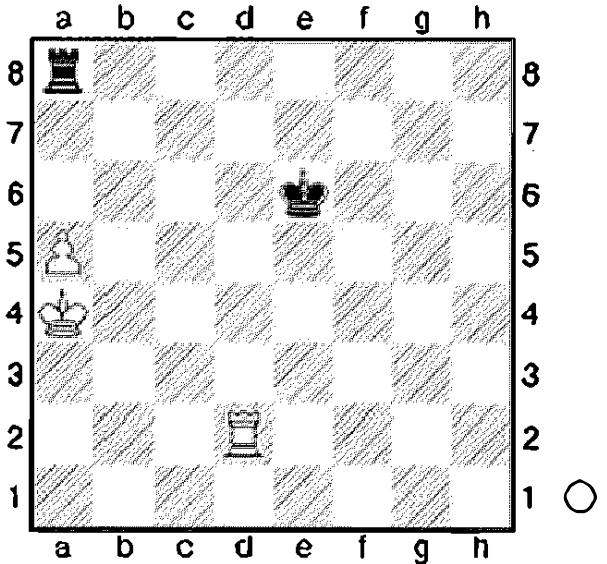


Diagrama 148
 Finales prácticos
 [P. Keres]



Si la torre blanca está, por ejemplo, en
 d2 (diagrama 148), las oportunidades
 de ganar desaparecen, aunque las
 negras no pueden jugar 1....Qd8.
 Podría seguir:

1.Rb5 Tb8+ 2.Rc6 Tc8+ 3.Rb7 Tc1!
 4.a6
 [4.Tb2]
 y 4.Ta2 serían ambas contestadas

con Rd7]
4...Tb1+ 5.Rc7

[y si 5.Ra7 Re7 tablas]

5...Tc1+ 6.Rd8 Ta1 7.Th2 Td1+!

8.Re8 Tg1 9.Th6+ Rd5 10.a7

[o 10.Rd7 Rc5 11.Rc7 Tg7+ etc]

10...Tg8+ 11.Rf7 Ta8 y tablas.

Por supuesto que hay muchas otras posiciones interesantes con torre y peón de torre contra torre, llenas de detalles sorprendentes y sutiles. Sin embargo, ya se ha visto suficiente para cumplir nuestro propósito. Ahora consideraremos finales con otros peones que no sean de torre, y podremos descubrir que éstos ofrecen posibilidades aún más interesantes y complejas.

B: TORRE Y PEON DIFERENTE DEL PT

Está claro que las posibilidades de ganar son aquí mayores que en el caso del PT. En primer lugar, el negro raramente puede cambiar torre. Además, el rey blanco puede apoyar a su peón por ambos lados, y por último, la torre tiene más libertad de acción, con espacio para moverse a los dos lados del peón. En consecuencia es mucho más difícil conseguir el empate en estas posiciones, y a veces la defensa falla incluso con el rey negro ocupando la casilla de coronación.

Examinaremos sistemáticamente las posiciones más importantes en este tipo de final, empezando por los casos en que el peón ha alcanzado la 7a fila.

a) Peón en la Séptima Fila

Ya se ha discutido un ejemplo de esto en la posición Lucena (diagrama 129), donde se mostró el modo en que las blancas convertían su ventaja en victoria. Consideremos ahora más posiciones básicas.

[Diagrama 149 - Line](#)

[Diagrama 150c - Line](#)

[Diagrama 151 - Line](#)

[Diagrama 153 - Line](#)

[Diagrama 150 - Line](#)

[Diagrama 150d - Line](#)

[Diagrama 151b - Line](#)

[Diagrama 150b - Line](#)

[Diagrama 150e - Line](#)

[Diagrama 152 - Line](#)

b) Peón en la Sexta Fila

Con el peón en la 6a fila, las posibilidades de tablas se incrementan. Aunque el rey negro todavía debe hallarse en el lado corto y a no más de una columna de distancia, la posición de su torre no es tan crítica.

[Diagrama 154 - Line](#)

[Diagrama 157 - Line](#)

[Diagrama 159 - Line](#)

[Diagrama 159e - Line](#)

[Diagrama 155 - Line](#)

[Diagrama 157b - Line](#)

[Diagrama 159b - Line](#)

[Diagrama 160 - Line](#)

[Diagrama 155b - Line](#)

[Diagrama 158 - Line](#)

[Diagrama 159c - Line](#)

[Diagrama 161 - Line](#)

[Diagrama 156 - Line](#)

[Diagrama 158b - Line](#)

[Diagrama 159d - Line](#)

c) Peón en las filas Segunda o Quinta

Cuanto más atrasado se encuentre el peón, tanto mayores serán las posibilidades de tablas. No queremos discutir sistemáticamente todas las posiciones que pueden presentarse, pues ello nos llevaría demasiado lejos, considerando la abundancia del material disponible. Lo más importante a recordar es que el negro continúa usando los mismos recursos defensivos que ya hemos descrito, y con grandes posibilidades de tener éxito.

[Diagrama 162 - Line](#)

[Diagrama 166b - Line](#)

[Diagrama 170c - Análisis previos Line](#)

[Diagrama 162b - Line](#)

[Diagrama 167 - Line](#)

[Diagrama 170d - Análisis previos Line](#)

[Diagrama 163 - Line](#)

[Diagrama 168 - Line](#)

[Diagrama 170 y 171 - Line](#)

[Diagrama 164 - Line](#)

[Diagrama 169 - Line](#)

[Diagrama 173 - Line](#)

[Diagrama 165 - Line](#)

[Diagrama 170 - Análisis previos Line](#)

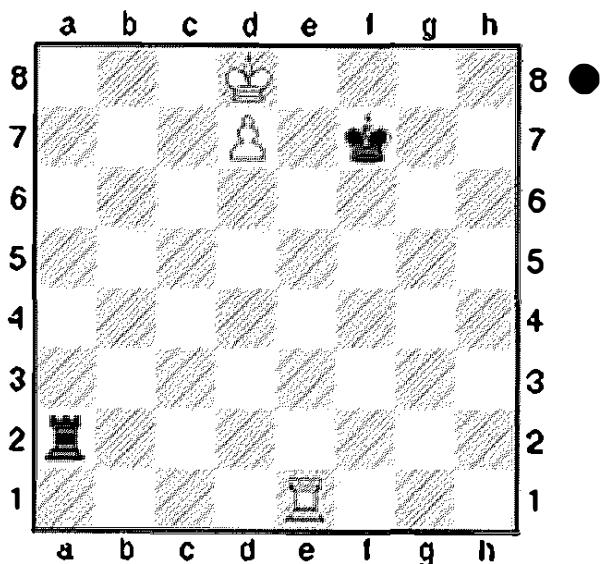
[Diagrama 173b - Line](#)

[Diagrama 166 - Line](#)

[Diagrama 170b - Análisis previos Line](#)

[Diagrama 173c - Line](#)

Diagrama 149
Finales prácticos
[P. Keres]



S. Tarrasch 1906

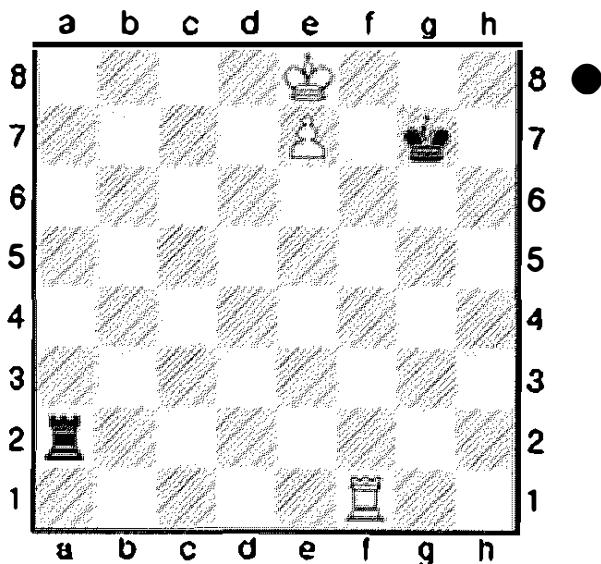
Esta posición es victoriosa aun jugando las negras. Como se amenaza 1. $\mathbb{Q}f1$ $\mathbb{Q}e6$ 2. $\mathbb{Q}e8$, aquéllas deben empezar inmediatamente a dar jaques al rey blanco, pero ello resulta insuficiente:

1...Ta8+ 2.Rc7 Ta7+ 3.Rc8
[Se gana también con 3.Rc6 Ta6+
4.Rb7 etc]

3...Ta8+ 4.Rb7 y 5. $\mathbb{Q}c7$ gana.

En este ejemplo las negras perdieron sólo porque su torre no estaba lo suficientemente alejada del peón, y ello permitió al rey blanco ganar un tiempo vital al atacar la torre.

Diagrama 150
Finales prácticos
[P. Keres]



S. Tarrasch 1906

Si trasladamos cada pieza del diagrama 149, excepto la torre negra, una casilla hacia la derecha (diagrama 150), entonces el negro hace tablas.

1...Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3.Rd6 Ta6+

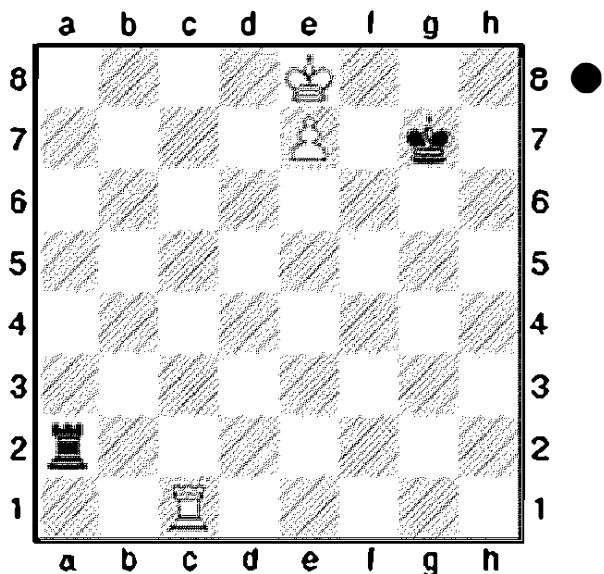
4.Rd5

[En caso de 4.Rc7 Ta7+]
[Y si 4.Rc5 Ta5+ (o simplemente
4...Te6)]

4...Ta5+ y la partida es tablas, pues el rey blanco no puede escapar a los jaques sin dejar indefenso a su peón, que sería entonces capturado por la torre enemiga.

Ambos ejemplos nos muestran cómo debe defenderse el negro, pero ¿qué sucede si se varía ligeramente la ubicación de las piezas? En el diagrama 149 las blancas ganan sin importar dónde se encuentre su torre, con la excepción, empero, de b7. Ver diagrama 151

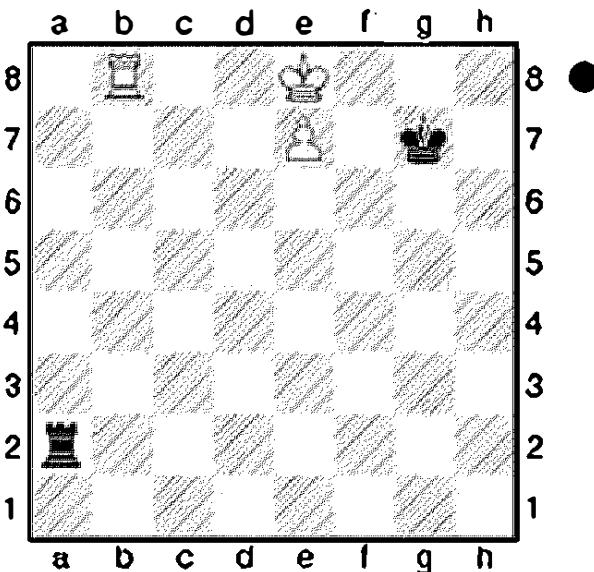
Diagrama 150b
Finales prácticos
[P. Keres]



En el diagrama 150, las cosas no son tan sencillas. Nada cambiaría, en efecto, si la torre blanca estuviera en la columna de h, pero con su torre en las columnas de D o de c el blanco ganaría fácilmente. Por ejemplo, al colocar la torre en c1, tenemos:

1...Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3.Tc7 ganando, y si está en la columna de d la torre blanca puede interponerse bien en d8 o bien, tras $\mathbb{Q}d7-e6$, en d6. También se gana con la torre en la columna de e, pues el rey puede sencillamente escapar de los jaques, para coronar entonces el peón.

Diagrama 150c
Finales prácticos
[P. Keres]



Sin embargo la columna de b no es buena para la torre, ya que después del cambio de torres se perdería el peón. Una excepción a esto se produce cuando está en b8, impidiendo 1...Ea8.

Las blancas ganan tras 1...Td2: la amenaza era 2.Qd7 Rg2 3.Qc6

[y 1...Ta7 fallaba ante 2.Rd8]
2.Td8 seguido de 3.Qd7

Diagrama 150d
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Con la torre blanca en c6 o c7, se producen nuevamente unas tablas excepcionales, dado que tal situación permite 1...Ta8+ 2.Rd7 Rf7 etc

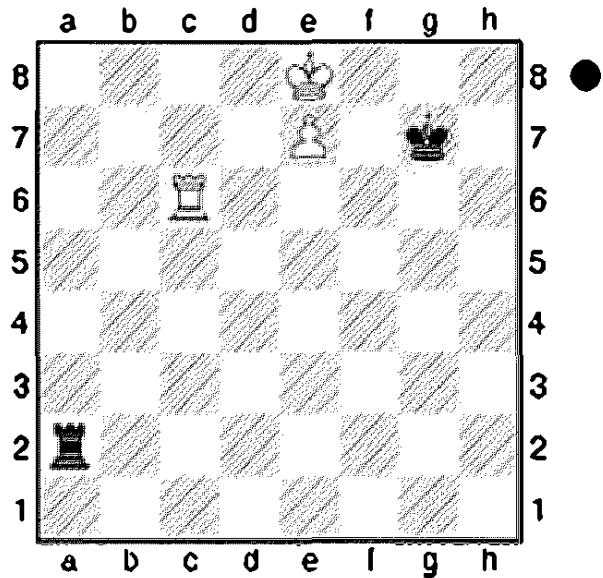
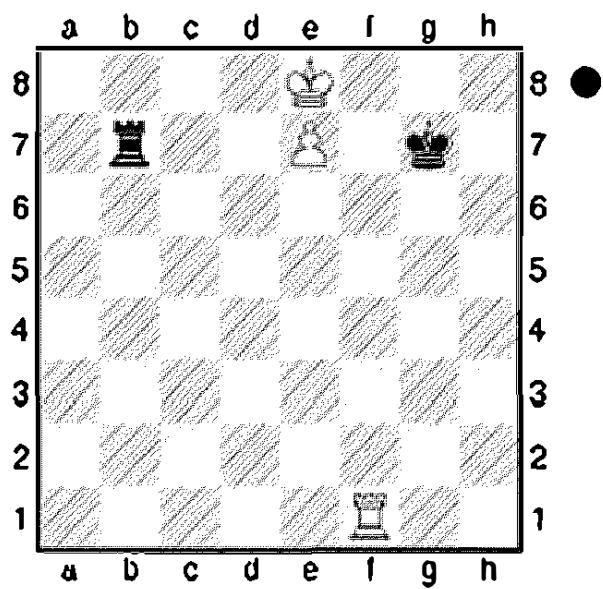


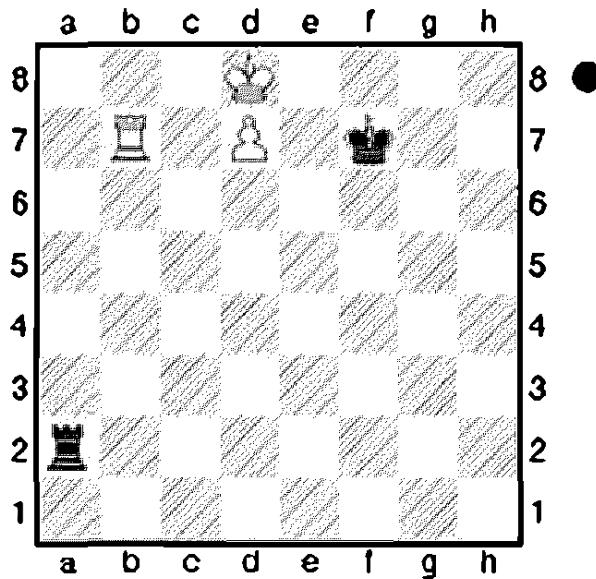
Diagrama 150e
Finales prácticos
[P. Keres]



El cambiar la posición de las piezas negras puede tener también importantes consecuencias. Ver también diagrama 152. Por ejemplo, con la torre negra en la columna de b (es decir, b7). las blancas ganan
1...Tb8+ 2.Rd7 Tb7+ 3.Rd8 Tb8+

4.Rc7 Ta8 5.Ta1! seguido de 6.Qd7 ganando.

Diagrama 151
Finales prácticos
[P. Keres]

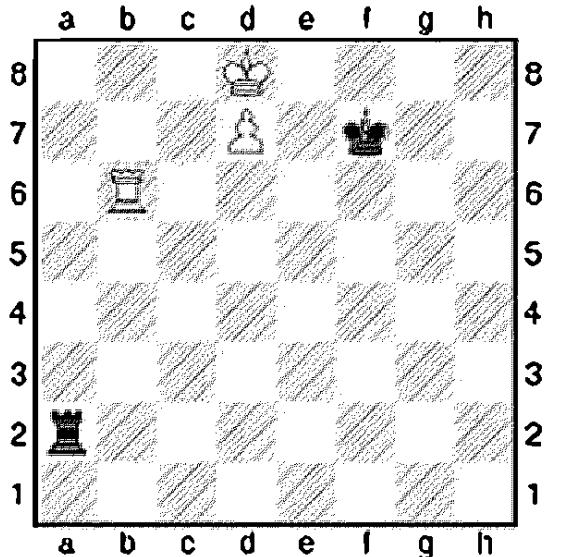


Aquí las negras hacen tablas con 1...Ta8+ 2.Rc7 Re7! pues la torre blanca no puede dar jaques en la columna de e.

Diagrama 151b
Finales prácticos
[P. Keres]

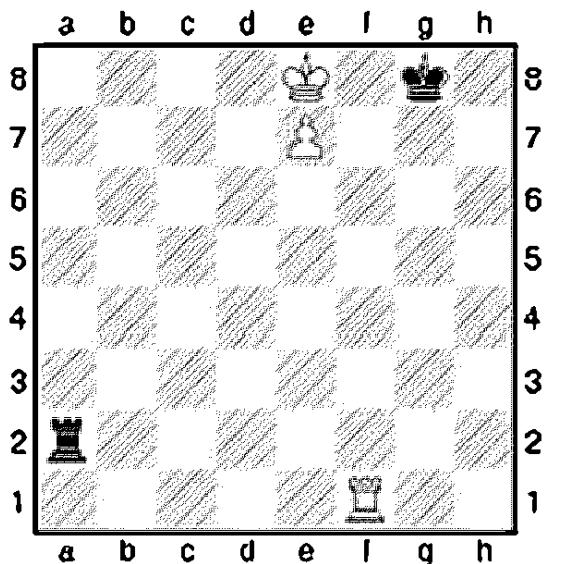
(Diagrama)

Podría imaginarse que esta misma defensa es también aplicable con la torre en b6, pero después de 1...Ta8+ 2.Rc7 Re7 las blancas ganan jugando 3.Ta6! Th8 [3...Td8 4.Te6!] 4.Ta1! Sin embargo, incluso aquí las negras podrían hacer tablas si tuvieran



una columna adicional para su torre en el flanco-D.

Diagrama 152
Finales prácticos
[P. Keres]

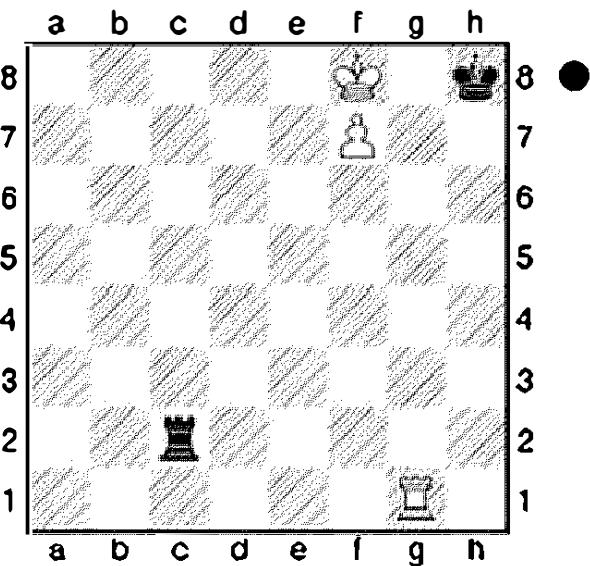


También está perdido el negro si su rey está en g8

1...Ta8+ 2.Rd7 Ta7+ 3.Rd6
[o 3.Re6 Ta6+ 4.Re5 Ta5+ 5.Rf6!
Ta6+ 6.Rg5 Ta5+ 7.Rg6
y 8.Rf6-d6 ganando]
3...Ta6+ 4.Rc5 Ta8

[4...Ta5+ 5.Rc6!]
5.Rc6! Rg7
[o 5...Ta6+ 6.Rb7 Th6 7.Tf8+
¡el detalle!]
6.Ta1! Tb8 7.Rc7 seguido de 8.Qd7 y gana.
Podemos generalizar estas posiciones afirmando que las negras consiguen tablas si:
1) su rey está en el lado más corto del peón y no más alejado de una columna.
2) su torre está separada del peón al menos por tres columnas pudiendo dar jaques horizontalmente, y además
3) la torre blanca se encuentra relativamente pasiva (ver los comentarios al diagrama 150).

Diagrama 153
Finales prácticos
[P. Keres]



N. Kopayev 1953
A modo de conclusión, al lector puede serle de interés la siguiente posición excepcional:
En principio parecería que las negras pueden entablar esta posición, pues

como se verá, el blanco no puede usar el mismo método ganador que en la posición correspondiente según el diagrama 150 (rey negro en g8). Sin embargo las blancas ganan de forma instructiva, valiéndose del hecho de que la torre negra sólo está separada del peón por dos columnas:

1...Tc8+ 2.Re7 Tc7+ 3.Rf6

[si 3.Re6 Tc8 y el blanco no tiene nada mejor que trasponer a la línea principal con 4.Qf6, pues 4.Rd7 Ta8 5.Ta1 fracasa ante Tb8! (la casilla extra).]

3...Tc6+ 4.Re5!

[Nuestro anterior método para ganar no funcionaría aquí, pues tras 4.Rf5 Tc5+ 5.Rg6 Tc6+ 6.Rh5 Tc5+ 7.Rh6 Tc6+ 8.Tg6 Txg6+ 9.Rxg6 el negro está ahogado.]

4...Tc8

[O en su lugar 4...Tc5+ 5.Rd6 Tc8

6.Te1! Rg7 7.Te8 y gana.

Obsérvese que si la torre negra estuviese ahora en la columna de b, serían tablas mediante 4....Eb5 5.

Qd6 Eb8 6.Ee1 Qg7 7.Ee8 Eb6 8.

Qc5 Ef6.]

5.Tg6! La jugada ganadora, posible solamente gracias a que el rey blanco ha dejado la sexta fila. Rh7

[y si 5...Ta8 gana 6.Ta6 y Qf6]

6.Tc6 Ta8 7.Rf6 Tb8 8.Te6

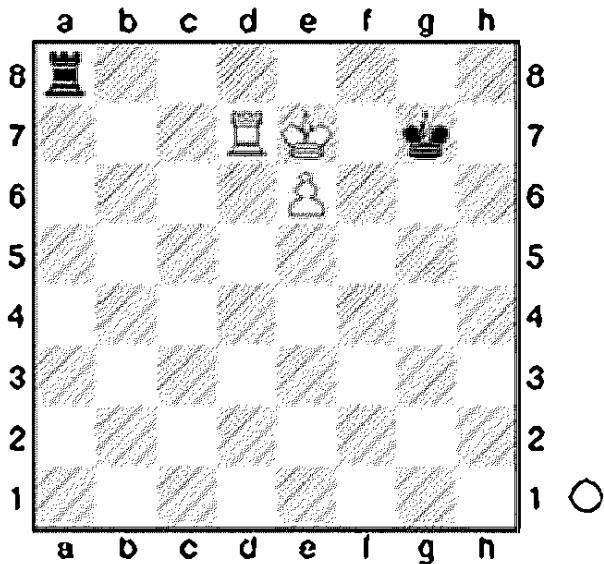
y 9.Ee8 gana.

Diagrama 154
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

S. Tarrasch 1906

Antes de examinar sistemáticamente



esta clase de final, consideraremos una importante estructura básica: Esta posición es tablas y hay tres factores que la caracterizan:

- 1) el peón está en la sexta fila,
- 2) el rey negro está separado del peón por una columna, y
- 3) la torre negra se encuentra a tres columnas del peón.

El juego podría seguir:

1.Td8

[Después de 1.Rd6+ Rf8 (o 1...Rf6 2.Tf7+ Rg6 el negro hace tablas cómodamente, y otras jugadas trasponen a la línea principal.)]

1...Ta7+

[Las negras deben abstenerse de jugar 1...Ta1? 2.Re8! Rf6 3.e7 Re6 4.Tb8 Ta6 5.Rf8 ganando,]
[pero es posible también 1...Ta6 2.Td6 Ta8! etc]

2.Td7 No hay nada mejor

[puesto que 2.Re8 Rf6 son tablas inmediatas,]

[y 2.Rd6 Ta6+ 3.Re5 Ta5+ 4.Td5 Ta1 5.Rd6 Rf8 da igualdad al negro.]

2...Ta8 La torre puede jugar a otras casillas, menos a a6, como luego veremos. 3.Td6 Astuta jugada contra

la cual las negras deben defenderse con precisión. Otras jugadas de torre en la columna de d permiten 3....Ea2.

[Tampoco puede el blanco hacer jugadas de espera con su torre 3.Tb7 Ta1 (o 3...Rg6) 4.Re8+ (o 4.Rd7 Ta8 5.e7 Rf7 trasponiendo, o 4.Rd6+ Rf6 5.Tf7+ Rg6) 4...Rf6 5.e7 Ta8+ 6.Rd7 Rf7 7.Tb1 Ta7+ con tablas claras.]

3...Rg6! La única jugada que salva a las negras.

[3...Ta7+ o 3....Ea1 4.Re8 Rf6 (o bien aquí 4...Ta8+ 5.Td8) 5.e7+] [y 3...Tb8 falla ante 4.Td8 Tb7+ 5.Rd6 Tb6+ 6.Rd7! Tb7+ (6...Rf6 7.Tf8+ y 8.e7) 7.Rc6 ganando]

4.Td7

[O bien 4.Rd7 Rf6]

[O si no 4.Td8 o Ee1 Ta7+ 5.Re8 Rf6 El blanco no puede progresar.]

4...Rg7 5.Tc7 Ta1 6.Td7 Ta2

Las últimas jugadas se han hecho sólo para demostrar que el negro no necesita jugar su torre a a8.

[Únicamente 6...Ta6? perdería tras 7.Re8+ Rf6 8.e7 Re6 9.Rf8! pues no pueden dar jaque en la columna de f.]

7.Re8+

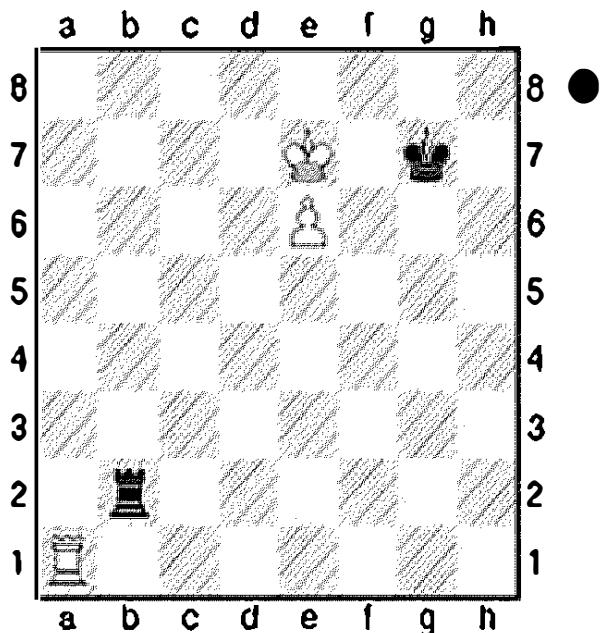
[Tras 7.Td6 que amenaza 8.Ee8, la única defensa es Ta8! con tablas]

7...Rf6 8.e7 Re6! 9.Rf8

[Curiosamente, las blancas no pueden ganar. 9.Td1 Ta8+ 10.Td8 Ta7 no les da nada positivo.]

9...Tf2+ 10.Re8 Ta2 Tablas

Diagrama 155
Finales prácticos
[P. Keres]



N. Grigoriev 1937

Podemos ahora pasar a otros ejemplos, empezando por el diagrama 155.

En todas las posiciones que restan de este apartado corresponde jugar primero al negro, pues de otra forma la torre blanca daría jaque expulsando al rey de la columna de g, con ventaja decisiva. A pesar de que la torre negra no está suficientemente alejada del peón, son tablas de la siguiente manera:

1...Tb7+ 2.Rd6 Tb6+

[Por supuesto no 2...Rf8 3.Ta8+]

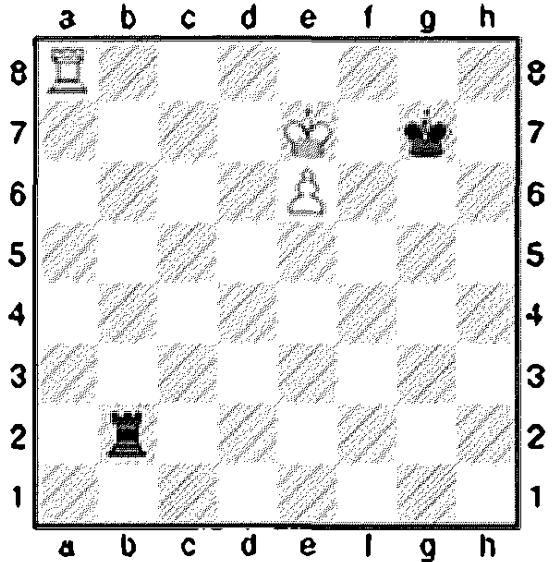
[o 2...Rf6 3.Tf1+ etc]

3.Rd7 Tb7+ 4.Rd6 Tb6+ 5.Rc7 Tb2

6.Tf1 El negro da jaques hasta que el rey deje la columna de d. **Ta2!**

y se obtiene la posición de tablas que vimos en nuestro análisis del diagrama 150.

Diagrama 155b
Finales prácticos
(P. Keres)



Conviene mencionar que, con la torre en a8, las blancas ganan muy fácilmente. Se amenaza 2.Ta8# y 3.e7#, y después de 1...Tb7+

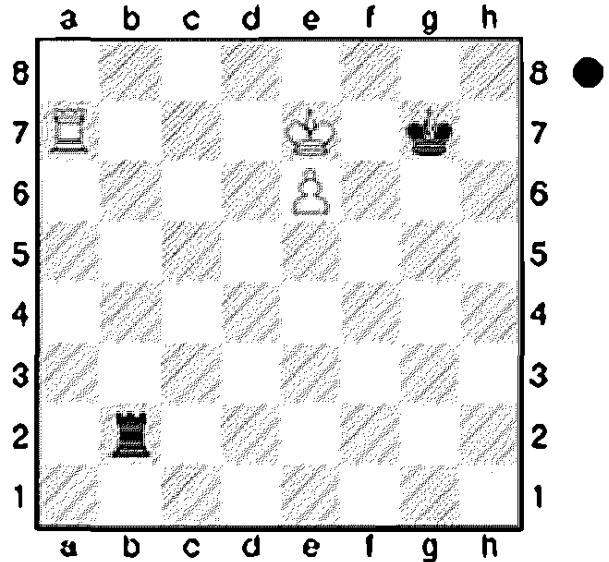
[o 1...Tb1 2.Re8 Th1 3.Ta7+ Rf6 4.e7 Th8+ 5.Rd7 Rf7 6.Ta1 ganando]

2.Rd6 Tb6+ 3.Rd7 Tb7+ 4.Rc6 Te7 5.Rd6 Tb7 6.e7 el peón corona.

Diagrama 156
Finales prácticos
(P. Keres)

(Diagrama)

Tomando como punto de partida el diagrama 155, podemos discutir ahora las variaciones que surgen si cambiamos la posición de la torre blanca o del rey negro. Nada sucede si colocamos la torre en la columnas de f o h, o entre a1 y a6, pues las negras se defenderían con éxito de la misma



manera. Sin embargo, la mayoría de las posiciones restantes de la torre dan la victoria al blanco. En el diagrama 156 está en a7.

Las blancas ganan debido a que la torre negra no puede dar jaque en b7, y el método ganador es tan interesante como instructivo.

1...Tb8! La mejor defensa.

[Jugadas de espera como 1...Tb1]

[o 1...Rg6 permitirían 2.Ta8 trasponiendo a la variante principal. La del texto lo impide y plantea complejos problemas al blanco.]

2.Rd6+! La única jugada

[si 2.Ta1 Tb7+ hace tablas

(diagrama 155).]

[si 2.Td7 Ta8 también son tablas

(diagrama 154)]

[y si 2.Rd7 hace tablas tanto Rf6

(como 2...Rf8)]

2...Rf6 Las negras no tienen elección, como muestran las siguientes líneas:

[1) 2...Rf8 3.Rd7! Te8 (3...Rg7 4.Re7! traspone a la línea principal ;

y si 3...Rg8 4.Ta1 Tb7+ 5.Rd8

Tb8+ 6.Re7 Tb7+ 7.Rf6 gana)

4.Ta1 Te7+ 5.Rd6 Tb7 6.Ta8+ Rg7

7.e7 gana]

[2) 2...Rg6 3.Ta1! Tb6+ (o 3...Tb2

4.Te1) 4.Rd7 Tb7+ 5.Rc6 Tb8
6.Rc7 Tb2 7.Te1! Tc2+ 8.Rd7
Td2+ 9.Re8 y 10.e7 gana]

3.Rd7! La jugada del texto produce una posición de zugzwang que se gana solamente porque toca mover al negro. El lector puede comprobarlo por sí mismo.

[Pero no 3.Tf7+ Rg6 4.Tf1 Ta8!
etc]

3...Rg7

[Después de 3...Rg6 las blancas ganan como en la variante 2 del comentario a la 2a jugada del negro, y las jugadas de torre pierden rápido ante 4.e7. Sin embargo, el blanco parece encontrarse ahora en dificultades.]

4.Re7! Otra sutil jugada, de nuevo situando al negro en zugzwang.

[Naturalmente no es bueno 4.Ta1 Tb7+ con tablas (diagrama 155)]

4...Tb1

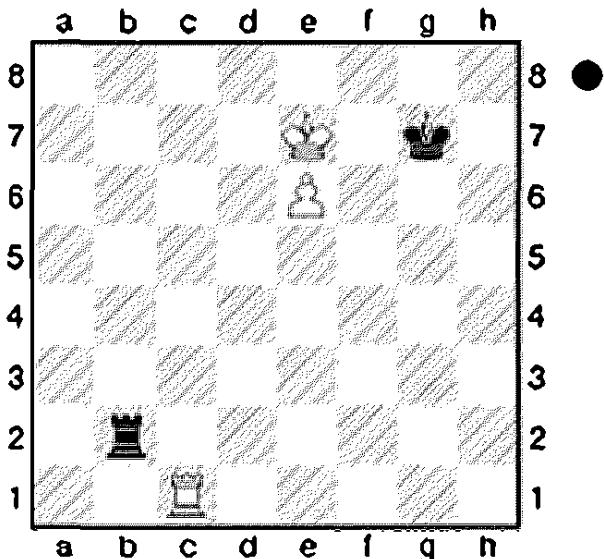
[Después de 4...Rg6 5.Ta1 Tb7+ 6.Rd6 llegamos de nuevo a ,variante 2 del comentario a la 2a jugada negra]

[y si 4...Rg8 5.Rf6 (o 5.Ta1)
5...Tf8+ 6.Rg6 Tb8 7.Tg7+ Rh8
8.Tf7 Rg8 9.e7 gana.]

[En caso de 4...Tc8 5.Ta1 Tc7+
6.Rd8 y 7.e7 gana]

5.Ta8! y finalmente hemos obtenido el diagrama 156 con la torre blanca en 8TD, analizando ya como victorioso. Una secuencia muy fina de movimientos digna de un final de problema.

Diagrama 157 Finales prácticos [P. Keres]



Si situamos la torre blanca en c1, tenemos la posición del diagrama 157. Esto es ganador para el blanco, como todos los emplazamientos de la torre blanca en la columna de c, excepto c4, c5 y c6. Más tarde veremos por qué la ubicación en dichas casillas sólo conduce a tablas.

1...Tb7+ 2.Rd8 Esta jugada daría sólo tablas con la torre blanca en c8 (2....Rf6!), pero en ese caso gana fácilmente 2.Qd6 Rb6 3.Qd7 Rb7 4.Qf6. Con la torre en c4 o c5, 2....Qd8 permite entablar mediante 2....Qf6 3.e7 Re7! 4.Qc4 Qe5 etc.

[Un método ganador alternativo es 2.Rd6 Tb6+

A) no 3.Tc6 Tb8! 4.Tc1 (o aquí 4.Rd7 Rf6) 4...Rf8!;

B) 3.Rd7 Tb7+ 4.Tc7 Tb8 5.Tc8!
Tb7+ 6.Rc6 ganando fácilmente.]

2...Rf6 Con la torre blanca en c6, el negro podría hacer tablas por medio de 2....Qf8! y en la jugada previa, después de 2.Qd6, mediante 2....Qf6!

[Si ahora 2...Tb8+ 3.Tc8 decide con

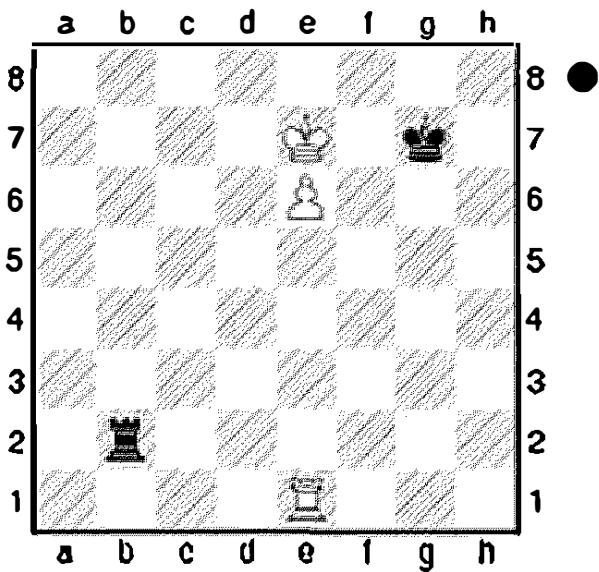
rapidez.]

3.e7! Sólo esta sutil jugada da la victoria al blanco. Tb8+ 4.Rd7
[También es posible 4.Rc7 Ta8
(o aquí 4...Te8 5.Rd6 Ta8 6.Tf1+
Rg7 7.Ta1!) 5.Ta1! Te8 6.Rd6
ganando.]

4...Tb7+ 5.Rd6 Tb6+
[5...Tb8 6.Tf1+ Rg7 7.Rc7 Ta8
8.Ta1!]
6.Rc7! Te6 7.Rd8 Td6+ 8.Re8
y gana fácil...

Diagrama 157b

Finales prácticos
[P. Keres]



Si en el diagrama 157 la torre blanca se encuentra en e1, las blancas ganan tras 1...Tb7+ 2.Rd8 Tb8+ 3.Rd7!

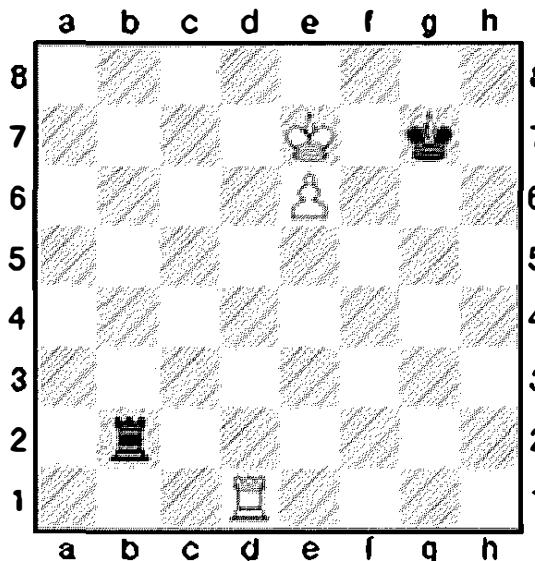
[no 3.Rc7 Ta8! con tablas]

3...Tb7+ 4.Rc8 Te7 5.Rd8 etc.
Sin embargo, con la torre blanca en e5, se da un caso excepcional de tablas, pues en esta posición final las negras podrían jugar 5....Rf6!

Sabido es también que, con la torre blanca en e8, el negro pueden entablar mediante 1....Ra7!

Diagrama 158

Finales prácticos
[P. Keres]



El diagrama 158 ilustra la posición con la torre blanca en la columna de d. Esto es de nuevo ganador para las blancas, en cualquier casilla de la columna que esté situada su torre, con la única excepción de d7, en que las negras hacen tablas con 1....Ra7! (ver el análisis del diagrama 154).

1...Tb7+ 2.Td7 Tb1

[Se produciría una transposición después de 2...Tb8 3.Td8 Tb7+ 4.Rd6]

[y 2...Tb6 fracasa ante 3.Re8+ Rf6 4.e7 Re6 5.Rf8!]

3.Td8 Tb7+ 4.Rd6 Tb6+

[Las negras no pueden impedir la amenaza 5.e7 con 4...Rf6 pues seguiría 5.Tf8+ y 6.e7]

5.Rd7 Tb7+ 6.Rc6 Te7

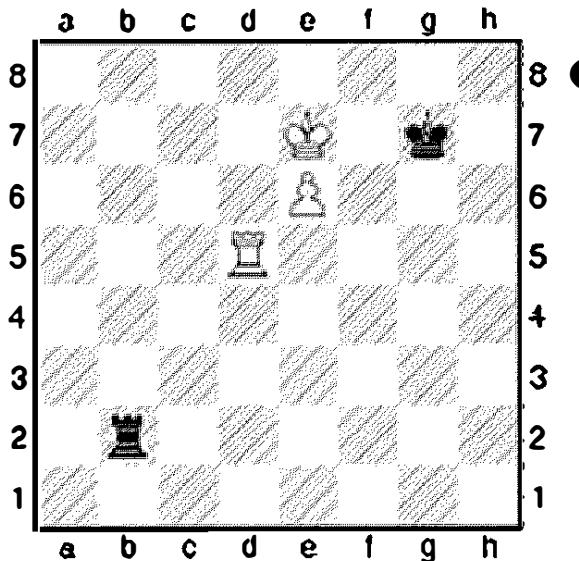
[O bien 6...Ta7 7.Td7+ ganando.]

7.Rd6 gana.

Ahora que hemos analizado todas las traslaciones posibles de la torre blanca a partir del diagrama 165, podemos sacar nuestras conclusiones: las blancas ganan si su torre está en las

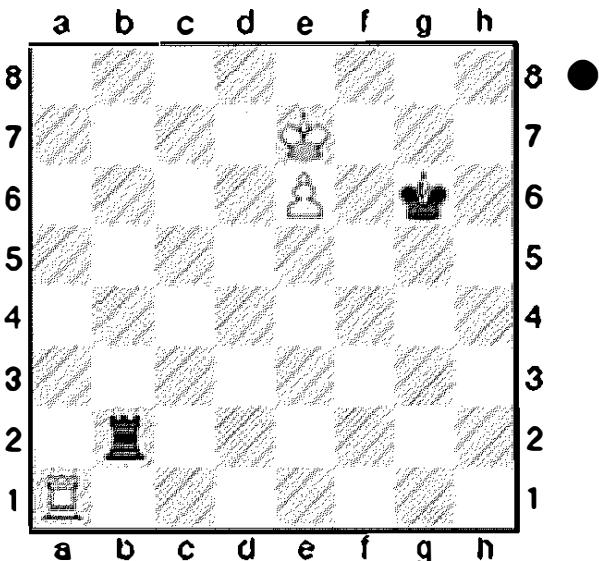
columnas de c, d ó e, con excepción de las casillas c4, c5, c6, e5 y e8. También gana con la torre situada en a7 o a8. Todas las ubicaciones restantes de la torre dan tablas al negro con una defensa correcta.

Diagrama 158b
Finales prácticos
[P. Keres]



Con la torre blanca en d5, el negro podría intentar 1...Rg6 pero las blancas ganan todavía con 2.Td8 [o 2.Td1]
2...Tb7+ se amenazaba 3.Qe8 [y 2...Rf5 pierde frente a 3.Rf7]
3.Td7 Tb8 [o 3...Tb6 4.Ta7 Rf5 5.Ta5+ Rg6 6.Ta1! Tb7+ 7.Rd8 Tb8+ 8.Rc7 Tb2 9.Te1! ganando, posición ésta a la que más tarde volveremos]
4.Ta7! Rg7 y las blancas ganan, como vimos en el diagrama 156, con 5.Rd6+ Rf6 6.Rd7! Rg7 7.Re7!

Diagrama 159
Finales prácticos
[P. Keres]



N. Grigoriev 1937
Cambiemos ahora el diagrama 155 trasladando al rey negro a g6. Esta ligera alteración puede a veces ser de vital importancia y conduce a un tratamiento distinto de la posición. El diagrama 159 puede ser nuestro punto de partida para discutir esta cuestión. Aunque esta posición era tablas con el rey negro en g7, ahora ganan las blancas como sigue:

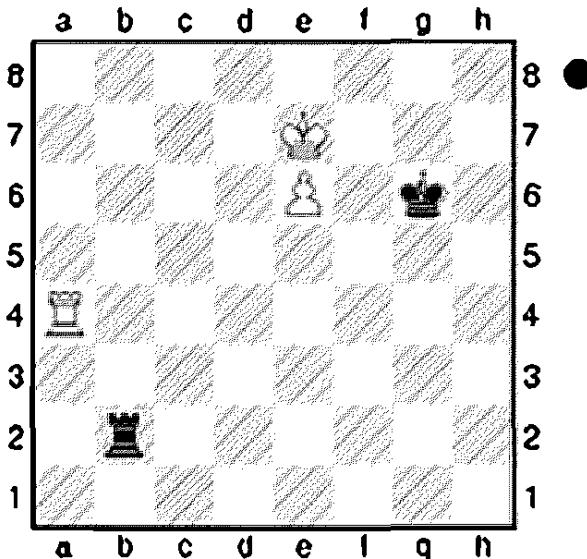
1...Tb7+ Forzado, pues se amenazaba 2.Eg1 Qf5 3.Qf7 ganando. 2.Rd8 Tb8+ Si la torre blanca estuviera en a5, serían tablas con 2....Qf6 (incluso tras 2.Qd6). Más tarde volveremos a las posiciones de tablas con la torre en a4 y a6.

[2...Rf6 3.e7 Tb8+ se gana con 4.Rc7 (o también con 4.Rd7 Tb7+ 5.Rd6 Tb6+ 6.Rc7 Te6 7.Rd8 Td6+ 8.Re8 etc) 4...Te8 5.Rd6 Tb8 6.Tf1+ Rg7 7.Rc7 Ta8 8.Ta1!] 3.Rc7 Tb2 4.Te1! ¡Aquí está la diferencial! Con el rey en g7, las negras podrían jugar 4....Qf8, mientras que

ahora el peón no puede detenerse.
[Sin embargo no sirve 4.Tf1 Ta2! y tablas, como vimos al analizar el diagrama 150.]

4...Tc2+ 5.Rd7 Td2+ 6.Re8 y 7.e7 ganando fácil.

Diagrama 159b Finales prácticos [P. Keres]



Con la torre blanca en a4 (o a6), la posición es tablas tras:

1...Tb7+ 2.Rd8 Con la torre blanca en a6, ante 2.♘d6 hace tablas 2....♘f6!

[o 2.Rd6 Tb6+ 3.Rd7 Rf6! 4.Tf4+ (o aquí 4.Ta1 Tb7+!) 4...Re5]

2...Rf6! o, con la torre en a6, 2....♝b8 3.

♞c7 ♞b1, pues el blanco no puede jugar su torre a la columna de e.

[En esta posición, sin embargo 2...Tb8+ pierde ante 3.Rc7 Tb1 4.Te4!]

3.Te4

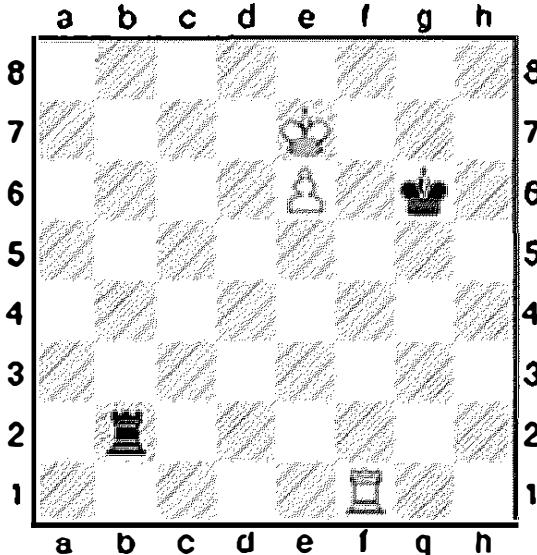
[o 3.e7 Txе7!]

3...Tb8+ 4.Rd7

[o 4.Rc7 Ta8!]

4...Tb7+ 5.Rd6 Tb6+ y tablas, como es evidente.

Diagrama 159c Finales prácticos [P. Keres]



La posición es igualmente tablas con la torre blanca en las columnas de f o h. Por ejemplo, con la torre en f1, las negras se defienden mediante 1...Tb7+ 2.Rd8 Tb8+ 3.Rc7 Ta8! con tablas como a partir del diagrama 150.

Diagrama 159d Finales prácticos [P. Keres]

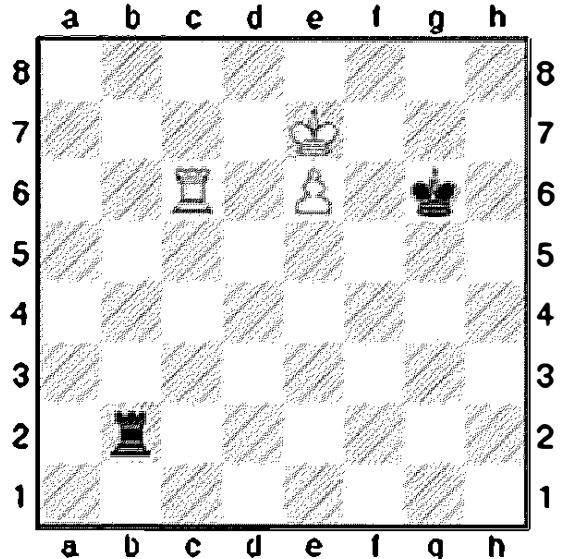
(Diagrama)

Como la torre en las columnas de c, d ó e, las blancas ganan como en el diagrama 150, pero hay dos diferencias dignas de destacarse:

Primero, el blanco ahora gana con su torre en c6, tras

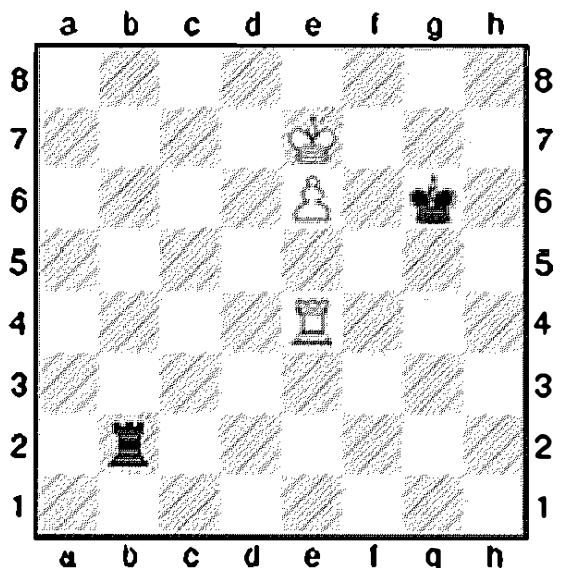
1...Tb7+

[1...Tb8 2.Tc1 Tb7+ 3.Rd8 Tb8+ (o aquí 3...Rf6 4.e7 Tb8+ 5.Rd7 Tb7+ 6.Rd6 Tb6+ 7.Rc7 Te6



8.Rd8) 4.Tc8 y 5.e7]
2.Rd8 Tb8+ el negro ya no tiene la salvadora 2.... $\mathbb{Q}f8!$ 3.Tc8 y 4.e7 ganando fácilmente.

Diagrama 159e
Finales prácticos
[P. Keres]



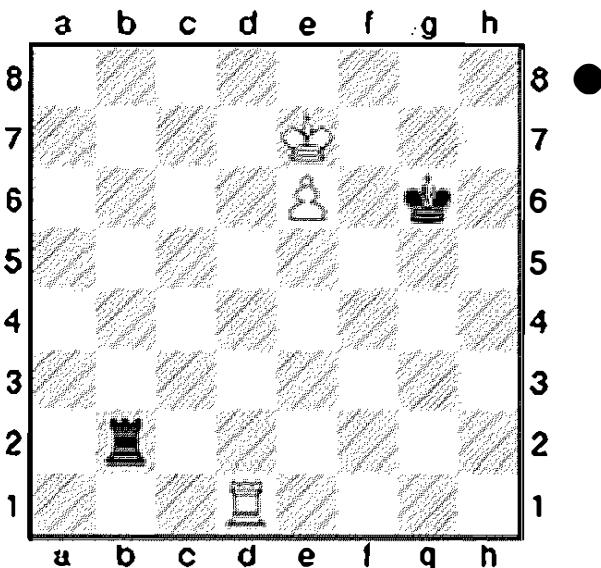
Segundo, y esta vez en favor del negro, las blancas no pueden ganar ahora si su torre está en e4, pues se hallaría demasiado cerca del peón. Podría seguir: 1...Ta2! Esto hace tablas

igualmente contra la torre en e5, pero con la torre en e8 el camino para las tablas es 1.... $\mathbb{E}b7$ 2. $\mathbb{Q}d6$ $\mathbb{E}b6$ 3. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{E}b7$ 4. $\mathbb{Q}c6$ $\mathbb{E}a7$

2.Tg4+ de otro modo el negro alcanza la posición de tablas que se vió en el diagrama 154. Rf5 3.Td4 si la torre blanca no estuviese atacada, ganaría ahora 3. $\mathbb{Q}f7$ Re5!

[pero no 3...Rg6 4.Re8! seguido de 5.e7]
[ni 3...Ta7+ 4.Td7 Ta6 5.Td6 Ta7+ 6.Rf8 ganando]
4.Td1 Ta7+ 5.Td7 Ta6 y tablas.

Diagrama 160
Finales prácticos
[P. Keres]



Con otras posiciones de la torre, el método ganador es el mismo que contra el rey negro en g7, excepto con la torre en la columna de d. En este caso, los problemas del blanco son mayores, como se aprecia en el diagrama 160. 1...Tb7+ Con la torre blanca en d5, serían tablas con 1.... $\mathbb{E}a2!$ 2. $\mathbb{Q}e8$ $\mathbb{Q}f6$ 3.e7 $\mathbb{Q}e6!$ y también contra la torre en d7 hace tablas 1....

$\mathbb{E}a2!$

Las blancas ganan, sin embargo, con su torre en d4, tras 1.... $\mathbb{E}a2$ 2. $\mathbb{Q}e8l$ $\mathbb{Q}f6$ 3.e7 $\mathbb{Q}e6$ 4. $\mathbb{E}e4$ etc.

2.Td7 Tb8

[O bien 2...Tb6 3.Ta7 Rf5 4.Ta5+ Rg6 5.Ta1 ganando como en el diagrama 159.]

[O si no 2...Tb1 3.Ta7 también ganando.]

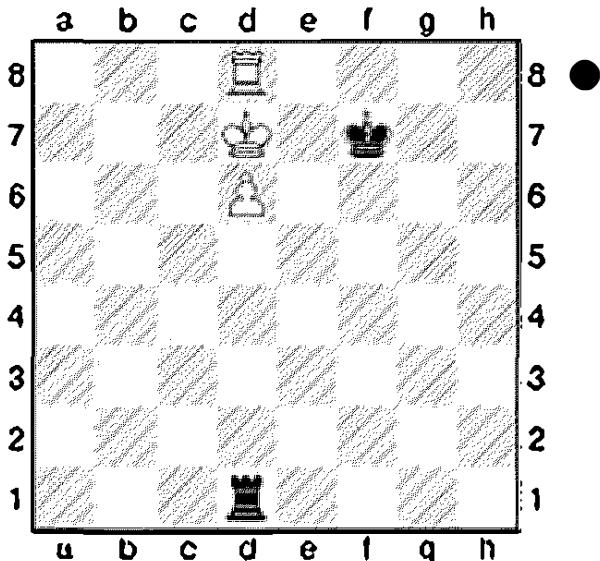
3.Ta7! En el diagrama 158 (rey negro en g7) las blancas podrían ganar fácilmente aquí con 3. $\mathbb{E}d8$ $\mathbb{E}b7$ 4. $\mathbb{Q}d6$ $\mathbb{E}b6$ 5. $\mathbb{Q}d7$ $\mathbb{E}b7$ 6. $\mathbb{Q}c6$ etc., pero ahora 6.... $\mathbb{E}a7l$ haría tablas dado que el 7. $\mathbb{E}d7$ ya no es jaque. Esto significa que el blanco tiene que elegir un camino más largo.

Rg7 y llegamos al diagrama 156 (con la mejor jugada defensiva 1.... $\mathbb{E}b8$). Como vimos allí, se gana mediante 4.Rd6+ Rf6 5.Rd7 Rg7 6.Re7! Tb1 7.Ta8 Tb7+ 8.Rd6 Tb6+ 9.Rd7 Tb7+ 10.Rc6 Te7 11.Rd6 Tb7 12.e7 etc. El lector deberá consultar de nuevo el diagrama 156 para hallar un análisis detallado de esta importante línea.

Resumiendo nuestras conclusiones: las blancas pueden ganar a partir del diagrama 159 si su torre está en las columnas de a, c, d, e ó g, con la excepción de las casillas a4, a5, a6, c4, c5, d5, d7, e4, e5 y e8. La partida es tablas si la torre está en una de estas casillas o en las columnas de f ó h.

Diagrama 161 Finales prácticos [P. Keres]

Hemos dedicado un espacio considerable a los finales con el peón en la sexta fila, pero no nos faltan



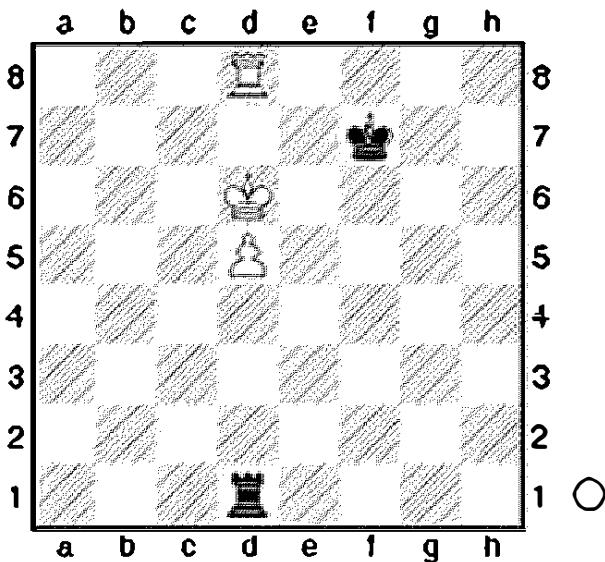
razones para ello. Tales posiciones forman la base de los finales de torre y peón contra torre, y por consiguiente deben conocerse en detalle, con todas sus sutilezas. El tiempo que se emplee en adquirir estos conocimientos, no se habrá malgastado en modo alguno. Si se trasladasen todas estas posiciones una columna hacia la derecha, está claro que las posibilidades de tablas se incrementarían, pues la torre negra tendría más espacio para maniobrar. No obstante, el tratamiento básico de tales posiciones sigue siendo el mismo. Y para completar nuestra discusión, consideraremos un ejemplo en que el rey negro está situado en el lado equivocado del peón (es decir, el lado largo).

La consecuencia principal es que la torre negra ve reducido su espacio para dar jaques horizontales efectivos. Las negras pierden, incluso jugando primero, del modo siguiente: 1...Ta1 Las negras harían tablas si pudiesen jugar ahora otra vez, mediante 1.... $\mathbb{E}a7$ 2. $\mathbb{Q}c6$ $\mathbb{E}a6$ 3. $\mathbb{Q}b7$ $\mathbb{E}a8!$ etc. Del mismo modo, serían tablas si el rey negro estuviera en b7, con 1.... $\mathbb{E}h8!$

(diagrama 154).

2.Tc8 Ta7+ Se amenazaba 3.Qd8 y 4.d7. 3.Rc6 Ta6+ 4.Rc7 Ta7+ 5.Rb6 Td7 6.Rc6 gana

Diagrama 162 Finales prácticos [P. Keres]



Kling y Horwitz 1851

Con el peón en la quinta fila, sin embargo, surgen nuevas posiciones en las cuales el rey negro ocupa o amenaza ocupar la casilla de coronación. El diagrama 162 es de gran valor práctico a este respecto. Esta posición fue analizada hace más de un siglo y en ella se encontró un importante recurso defensivo. Primero veamos cómo si mueve el blanco, gana:

1.Rc7! La única jugada.

[Tras 1.Ta8 Td2 2.Rc6 Re7! son tablas, como demostraremos en los análisis de la misma posición jugando primero el negro.]

[Y un inmediato 1.Rc6 falla ante Re7 2.Td7+ Re8]

1...Ta1

[O bien 1...Tc1+ 2.Rd7 Ta1 3.Tc8 ganando como en el diagrama 161]

2.Tb8!

[Al analizar el diagrama 161 se mostró ya que 2.d6? Ta7+ 3.Rb6 conduce a tablas.]

2...Ta7+ 3.Tb7 Ta8 4.Rd7!

Ahora las negras no pueden sino mantenerse a la espera.

[no 4.d6? Re6 5.d7 Re7 y tablas]

4...Rf6 5.d6 Rf7 6.Tb1 Sin embargo, la jugada del texto parece la más lógica.

[Muchos caminos conducen a Roma. Kling y Horwitz continuaban 6.Tc7 Rf6 7.Tc1 Ta7+ 8.Rc6 Ta6+ 9.Rc7]

[mientras que Lóvenfish y Smyslov recomendaron 6.Rc6+ Re8 (o 6...Rf6 7.Te7) 7.Rc7 Rf7 8.Tb8 Ta7+ 9.Rb6]

6...Ta7+ 7.Rc8

[O también 7.Rc6 Ta6+ 8.Rc7 Ta7+ 9.Tb7 Ta8 10.Tb8 y gana.]

7...Re6 8.d7 Ta8+ 9.Rb7 Td8

10.Rc6 gana fácil.

Este método ganador no nos enseña nada nuevo, pero jugando el negro la posición contiene una interesante e instructiva línea de tablas: Ver diagrama 162b

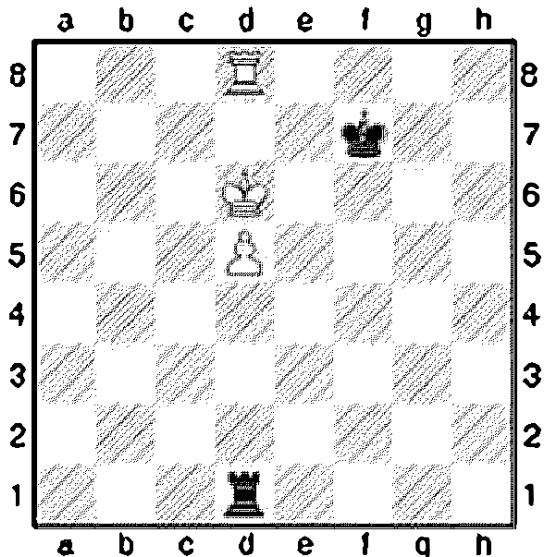
Diagrama 162b Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Kling y Horwitz 1851

Jugando el negro la posición contiene una interesante e instructiva línea de tablas:

1...Ta1! Con el fin de prevenir 2.Qc7.



Como vimos al analizar el diagrama 161, las blancas no pueden permitir los jaques horizontales de torre. 2.Tc8 Ahora parece que las negras están perdidas Td1! ¡La solución! Ahora que la torre blanca se ha marchado de d8, las negras pasan a ocupar inmediatamente la columna de dama para prevenir el avance del peón. Una jugada sencilla pero altamente efectiva que conviene memorizar, pues se da con frecuencia en posiciones más complejas.

[Tras 2...Ta6+ 3.Rd7 Ta7+ 4.Tc7 el blanco gana como arriba se vió, y de otra forma no parece haber defensa ante la amenaza de ♜d7 seguido de d6.]

3.Tc2

[El plan negro se basa en que 3.Rc6 Re7! contiene el avance del peón, y después de 4.Tc7+ Rd8 5.Th7 Td2! 6.Rd6 Rc8 7.Th8+ Rb7 se llega a una posición similar al diagrama.] [Tampoco consigue progresar el blanco tras 3.Tc5 Re8 4.Rc7 Re7 etc.]

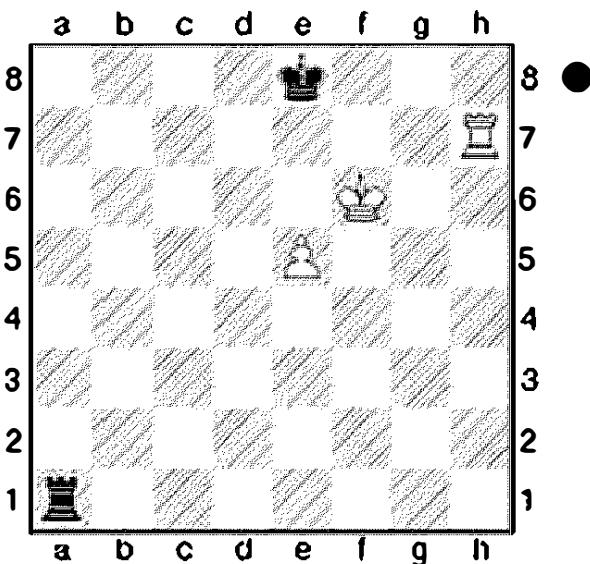
3...Re8! Justo a tiempo para que el blanco no le corte el paso mediante 4.♗e2, con posición ganadora. 4.Ta2

Td3 Las negras no pueden mover su rey, pues seguiría 5.♗e2, y si la torre deja la columna de d, las blancas ganan con 5.♗a8 y 6.♗d7 etc. 5.Ta8+ Rf7 6.Ta7+

[O bien 6.Rc6 Re7!] [o 6.Td8 Ta3!]

6...Re8 y las blancas no pueden progresar.

Diagrama 163
Finales prácticos
[P. Keres]



A, Philidor 1777
Podemos ahora ocuparnos de una versión de la posición Philidor (diagrama 130) y seguir el análisis original, donde el compositor evaluó equivocadamente la posición como ganadora para el blanco.
El análisis de Philidor seguía: 1...Tf1+?
La primera inexactitud, que sin embargo todavía no imposibilita las tablas.
Si la torre blanca estuviese ahora en a7, se ganaría con 2.♗e6, en que tanto 2...♗f8 3.♗a8 ♗g7 4.♗e7 y 5.e6 (diagrama 156), como 2...♗d8 3.♗a8

Bc7 4. Te7 y 5. $e6$ (diagrama 161) dan la victoria al blanco.

[En el análisis del diagrama 130 indicamos ya la defensa correcta: 1... Te1! 2. Re6 Rf8 como regla general, es mejor jugar el rey a lado corto (pero también se consiguen tablas con 2... Rd8 3. Th8+ Rc7 4. Te8 Th1) 3. Th8+ Rg7 4. Te8 (o 4. Ta8 Te2!) 4... Ta1! 5. Td8 Te1! y tablas.]

2. Re6 Rf8! Jugada única.

[Después de 2... Rd8 3. Th8+ Rc7 4. Re7 las blancas ganan como en el diagrama 161.]

3. Th8+ Rg7 4. Te8 Te1 Nuevamente no es la más exacta.

[Como vimos en el diagrama 162, el método defensivo correcto es 4... Ta1! 5. Td8 Te1!]

5. Rd7 Rf7? El error decisivo.

[El negro podría alcanzar las tablas que dimos al analizar el diagrama 154, mediante 5... Td1+ Re7

A) Aquí 6.... Ee1 simplifica la defensa, pues si se juega en su lugar 6... Ta1 7. Td8 Ta7+ 8. Re8 las negras tienen que encontrar la utilería Ta6! (Después de 8... Rg6 las blancas ganan mediante 9. $\text{Td6+ Rf5 10.e6 Re5 11.Tb6}$ seguido de 12. e7.) 9. Td7+ Rg8 10. $\text{Td6 Ta8+ 11.Td8 Ta6!}$ tablas ;
B) 6... Te1 7. e6 Ta1!]

6. e6+ Rg7

[O bien 6... Rf6 7.Tf8+ y 8. e7 ganando.]

7. Re7? Un error incomprendible, dando al traste con la victoria. En lugar de esto

[7. $\text{Ta8! Td1+ 8.Re8 y 9.e7 gana sin dificultad.}]$

7... Te2? Y esto finalmente desperdicia la ocasión de hacer tablas.

[El diagrama 154 nos mostró que

7... Ta1! es la única defensa 8. $\text{Td8 Ta7+ 9.Td7 Ta1}$ (o Ra8) tablas]

8. Td8 Te1

[Es demasiado tarde para 8... Ta2 ya que 9. Re8 y 10. e7 gana.]

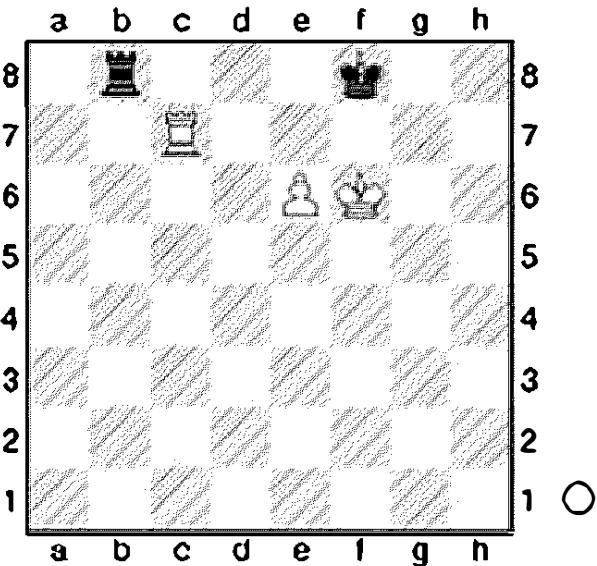
9. Td2

[Todavía más rápido es 9. Rd7 Td1+ (o 9... $\text{Rf6 10.Tf8+ y 11.e7}$) 10. Re8 seguido de 11. e7 ganando.]

9... Te3 Ya no hay defensa. 10. $\text{Tg2+ Rh7 11.Rf7 Tf3+ 12.Re8 Te3 13.e7}$ gana.

Un excelente ejemplo de las sutilezas que encierra una posición en apariencia muy sencilla, y al propio tiempo un final válido para poner en práctica nuestros conocimientos recién adquiridos.

Diagrama 164 Finales prácticos [P. Keres]



Si trasladamos la posición del diagrama 162 una o dos columnas a la izquierda, es ganadora para el blanco, pues los jaques horizontales resultan o demasiado cortos o imposibles. Por otra parte, la posición Philidor puede

derivar, tras una defensa defectuosa, hacia la siguiente:

Esto se gana fácilmente por medio de:

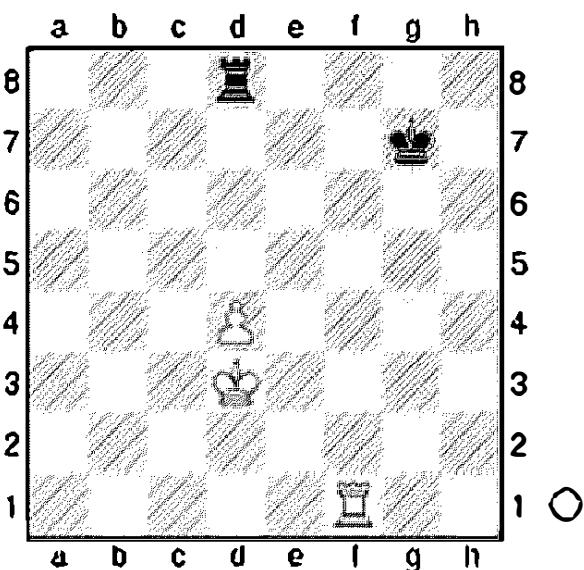
1.Th7 Rg8 2.Tg7+ Rf8

[o 2...Rh8 3.Tg1 y 4.♔f7]

3.e7+ Re8 4.Tg8+ y gana.

El resultado no cambia si la posición se traslada hacia la izquierda o hacia la derecha, excepto dos columnas a la derecha, en que la torre blanca carece de espacio suficiente para maniobrar, no siendo posible 1.♕h7 ♔g8 2.g7? por 2....♜d6, mientras que 1.♕e6 ♜a8 2.g7 ♔g8 da tablas claras.

Diagrama 165
Finales prácticos
[P. Keres]



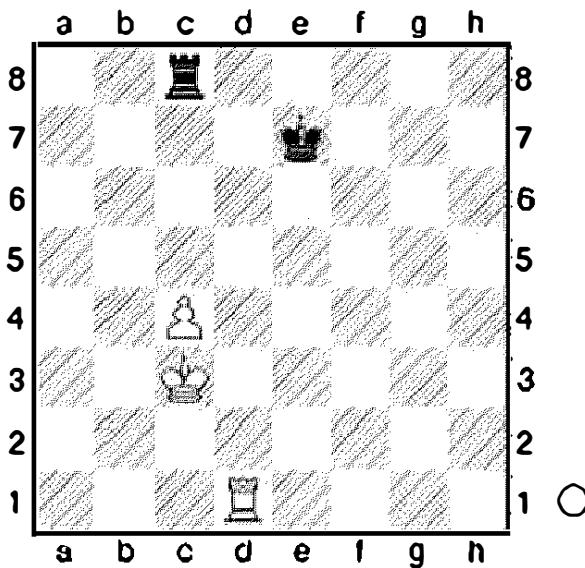
"En el diagrama original la posición figura sin el rey negro ni la torre blanca."

Estas posiciones son bastante sencillas de entender sin análisis más extensos, pero el buen jugador debe sentir las de corazón. No siempre es posible, en la posición Philidor, cortar al rey enemigo en la sexta fila, y por lo tanto algunas veces hay que utilizar

otros recursos para salvar la partida.

Si el peón está muy atrasado, en la cuarta fila como máximo, entonces la torre resulta con frecuencia más activa situándose delante del peón que por detrás de éste. Por ejemplo, en el diagrama 165, las blancas no pueden avanzar su peón sin ayuda de la torre. Después de 1.Rc4 Tc8+ 2.Rb5 Td8! 3.Rc5 Tc8+ 4.Rd6 Td8+ 5.Re5 Te8+ 6.Rf5 Td8! las blancas están como al principio. Este método de defensa es muy importante y a menudo puede salvar al negro, como muestra el diagrama 166.

Diagrama 166
Finales prácticos
[P. Keres]



Como ya se mencionó, para avanzar el peón es necesaria la ayuda de la torre blanca. En el caso presente las blancas ganan, explotando la desfavorable posición del rey negro, como sigue:

1.Rb4!

[No se puede invertir el orden de movimientos con 1.Td4 a causa de

Td8! (una ventaja de la torre delante del peón) y el final de peones es tablas tras 2.Txd8 Rxd8 3.Rb4 Rc8!]

1...Tb8+ 2.Ra5 Tc8!

[Las negras no deben jaquear irreflexivamente, pues 2...Ta8+? 3.Rb6 permite avanzar el peón o atacar la torre después de Tb8+ 4.Rc7 etc]

3.Rb5 Tb8+ 4.Ra6 Tc8 5.Td4!

Ahora que el blanco ha adelantado su rey todo lo posible, pasa a defender el peón con la torre, y las negras no pueden detener su avance. Re6 Si el rey negro hubiese estado ya aquí, con 5.... $\mathbb{Q}e5$ se harían tablas de inmediato. En otras palabras, el diagrama 166 sería tablas con el rey negro en e6 o e5. Sin embargo, si el rey está en e4 o más allá, las blancas ganan mediante 1. $\mathbb{E}e1$, obligándole a separarse dos columnas del peón. Volveremos sobre este punto más adelante. 6.Rb7 Tc5

[si 6...Re5 7.Td5+ gana la torre.]

7.Rb6 Tc8 8.c5 gana.

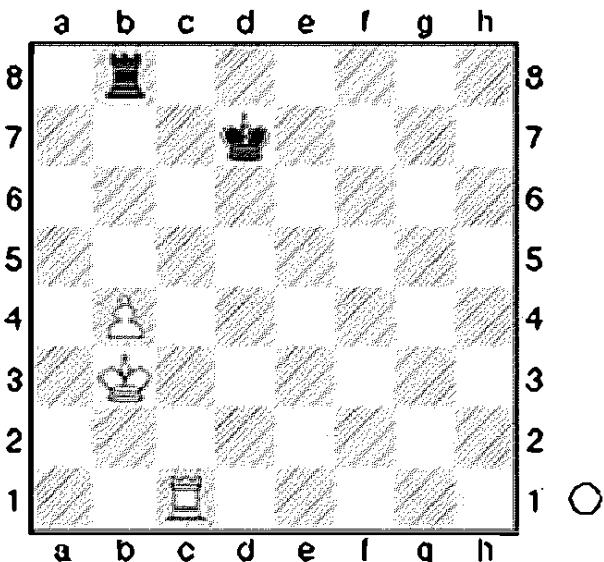
Ahora está claro que, jugando el negro, el diagrama 166 es tablas mediante 1.... $\mathbb{E}d8$ (ver el comentario a la jugada 1) o también con 1.... $\mathbb{Q}e6$ (ver el comentario a la jugada 5). Dicho con otras palabras, las posibilidades de ganar son mínimas si el rey negro no se encuentra separado del peón por más de una columna.

Debemos también destacar que en el diagrama 166 las blancas ganan solamente porque la torre negra no tiene espacio suficiente para dar jaques horizontales desde la izquierda. Basta con llevar la posición del diagrama dos o más columnas hacia la derecha, y la victoria no es posible. Está claro también que las

posibilidades de tablas desaparecerían si la torre negra estuviese detrás del peón en vez de delante.

Diagrama 166b

Finales prácticos
[P. Keres]



Si trasladamos la posición del diagrama 166 una columna hacia la izquierda, las blancas no pueden ganar, pues ya no disponen de la jugada 2. $\mathbb{Q}a5!$ Por ejemplo,

1.Ra4

[Y después de 1.Tc4 las negras pueden jugar

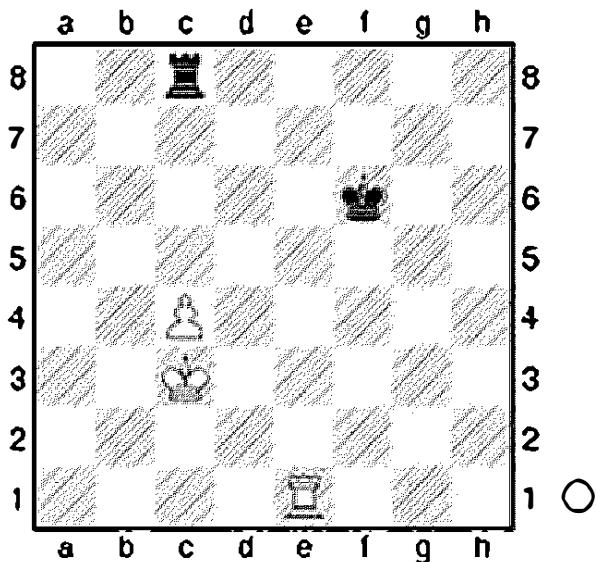
A) o bien 1...Rd6 2.Ra4 Rd5!
(pero no 2...Ta8+ 3.Rb5 Tb8+ 4.Ra6 Rd5 5.Tg4! ganando)
3.Tc5+ Rd6 4.Ra5 Ta8+ 5.Rb5 Tb8+ 6.Rc4 Th8 etc. tablas.

Esta última línea es importante, pues no siempre se dispone del recurso 1.... $\mathbb{E}c8$ (v. g. con el rey negro en d5). ;

B) 1...Tc8]

1...Ta8+ 2.Rb5 Tb8+ 3.Ra5 Ta8+
tablas.

Diagrama 167
Finales prácticos
[P. Keres]



Resulta todavía más interesante cuando el rey negro está cortado y separado del peón por dos columnas, como en la posición básica que representa el diagrama 167.

El método ganador que sigue se aplica también a un peón central, y es ligeramente distinto del que aparecía en el diagrama 166, aunque no menos instructivo:

1.Rb4 Aquí no es tan importante el orden de jugadas, pues las negras no podrían jugar **1....Ra8** ni aun con su rey en f7, porque después de **2.Ra8 Rb8 3.Qb4 Qd8 4.Qb5!** tiene perdido el final de peones. La posición exacta del rey negro carece de importancia. **Tb8+ 2.Ra5 Tc8 3.Rb5 Tb8+ 4.Ra6**

Vemos otra vez la importancia de la columna extra, que es la causa de que una posición similar con el PC sea solamente tablas. **Tc8 5.Tc1!**

[En esta posición las blancas ganan también con **5.Te4 Rf5 6.Th4** amenazando **7.Qb7 Tb8 7.c5** en que tanto **Re6** (como **7...Re5**

8.Th6) 8.Td4 son decisivas. Sin embargo, esta continuación sería imposible con el rey negro en f5 o si se trasladase toda la posición una columna hacia la derecha.]

5...Re7 6.Rb7 Tc5 Si la posición estuviera una columna más a la derecha se podría intentar ahora **6....Ra8**, pero todavía ganarían las blancas mediante **7.d5 Ra7 8.Qb6 Rd7 (u 8....Ra2 9.Qe11 etc.) 9.Qc6 Qe7 10.d6 Qd8 11.Qh1 etc. 7.Rb6 Th5**
 [O bien **7...Tc8 8.c5 Tb8+ 9.Rc7** y gana.]

8.c5 [También **8.Td1 Th6+ 9.Rc7 Th5 10.Td5** ganando.]

8...Rd8 9.Ta1 También ganan otras jugadas de torre, como **9.Ed1** o **9.Eg1**.
 [Mas no **9.c6?** Th2 y el negro consigue tablas.]

9...Th2 10.Ta8+ y **11.c6** gana fácil.

Diagrama 168
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Como ya se dijo, una posición similar con el PC es solamente tablas, pero las blancas ganan si el rey negro se halla más atrás. Por ejemplo, en el diagrama 168, las blancas ganan mediante **1.Td4! Re6**

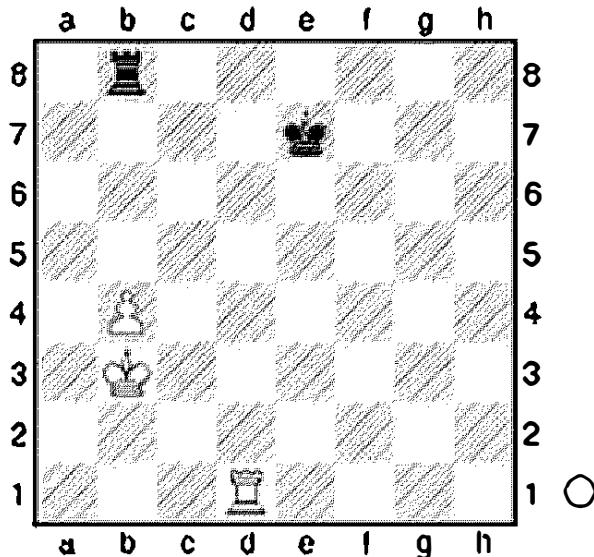
[o **1...Td8 2.Txd8 Rxd8 3.Ra4 Rc8 4.Ra5!** y gana]

2.Rc4 Tc8+

[o **2...Re5 3.Td5+ Re6 4.b5 Tc8+ 5.Tc5 Rd7 6.b6!**]

3.Rb5 Tb8+

[o **3...Re5 4.Td7 Re6 5.Ta7**

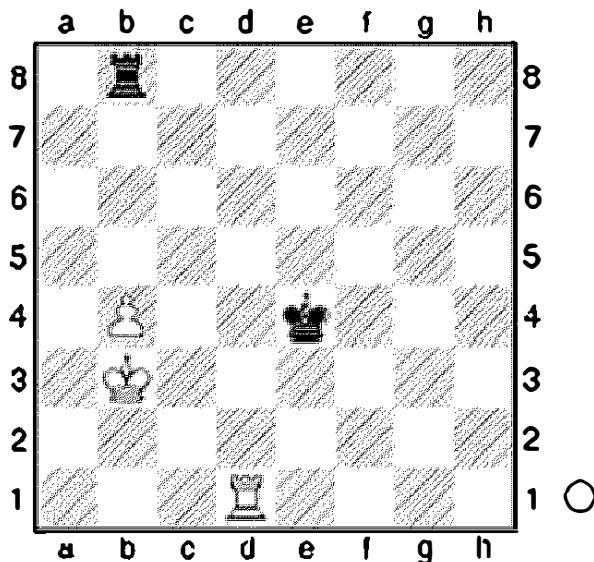


(o 2...Re6 3.Td4 como más arriba)
 3.Rb5 Tb8+ 4.Rc5 Tc8+ 5.Rb6
 Tb8+ 6.Tb7 ganando]
 1...Re5 2.Ta6 Rd5 3.Ra4 y el peón
 avanza.

□ Diagrama 170
 ■ Análisis previos
 Finales prácticos
 [P. Keres]

ganando]
 4.Rc6 Re5 5.Th4 y gana.

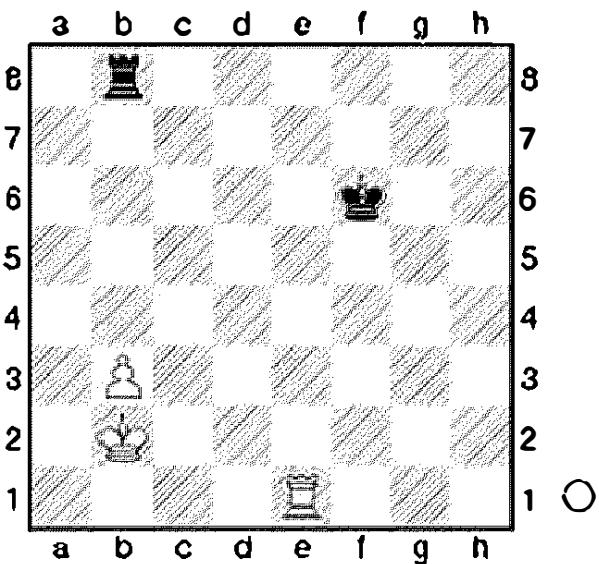
Diagrama 169
 Finales prácticos
 [P. Keres]



También con el rey demasiado avanzado (por ejemplo en e4 como en el diagrama 169) las negras pierden ante

1.Td6!

[Y también se puede jugar la más complicada 1.Td7 Re5 2.Rc4 Tc8+



N. Grigórev 1937
 Para que pueda ganarse en todos los casos con el PC, el rey negro tiene que estar por lo menos tres columnas separado del peón, sin que haya necesidad de mostrar al lector cómo se realiza esto. El juego es similar a los análisis en la tercera fila.

Las posibilidades son entonces extremadamente complejas y demandan un juego muy preciso, como puede verse en nuestro siguiente ejemplo.

Antes de analizar esta posición en detalle, hemos de clarificar uno o dos puntos. Si el blanco avanza su rey, seguiría:

1.Rc3 Tc8+ 2.Rd4 Tb8

[Ahora no es aconsejable para las negras el continuar dando jaques, pues tras 2...Td8+ 3.Rc5 Tc8+ 4.Rd6 Tb8 su rey puede ser rechazado mediante 5.Tf1+]

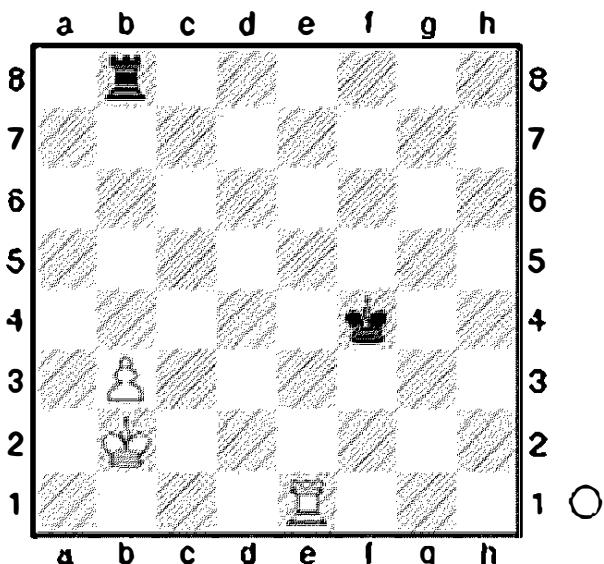
3.Rc4 Tc8+ 4.Rd5 Tb8 5.Te3

[Ahora las blancas tienen que defender su peón, pero 5.Tb1 permite al rey dirigirse al flanco-D con Re7]

5...Rf5 6.Tf3+ Rg4 la torre se ve obligada a abrir el paso.

Parece por lo tanto que las blancas deben preparar el avance de su rey.

Diagrama 170b
Analisis previos
Finales prácticos
[P. Keres]



Los análisis anteriores indican que el rey negro se encuentra relativamente bien situado en f6. Si estuviera, por ejemplo, en f8, se ganaría fácil con 1.Rc3 Tc8+ 2.Rd4 Tb8 3.Rc4 Tc8+ 4.Rd5 Tb8

f4. Las blancas ganan en este caso con:

1.Rc3 Tc8+ 2.Rd4 Tb8

[o 2...Td8+ 3.Rc5 Tc8+ 4.Rd6 Tb8

5.Tb1! Re4 6.b4 Rd3 7.b5 Rc2

8.Rc7! ganando]

3.Tb1!

[no 3.Rc4 Tc8+ 4.Rd5 Tb8 5.Tb1 Re3! 6.b4 Rd3 7.b5 Rc2 8.Tb4 Rc3 tablas]

[ni 3.Tf1+ Rg5 4.Tb1 Rf6 etc]

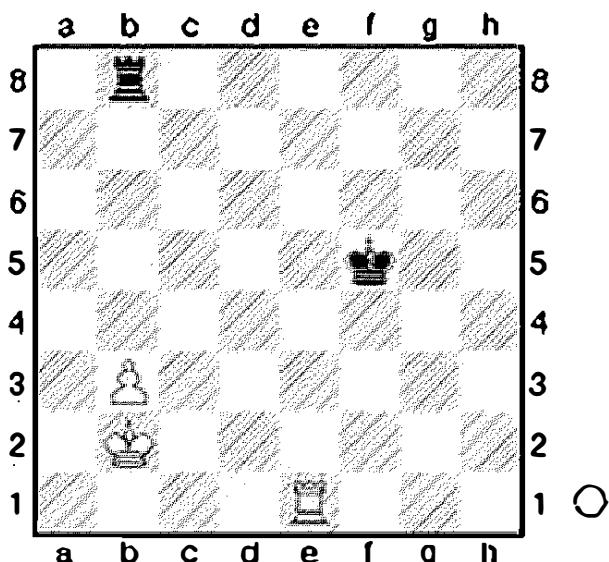
3...Rf5 4.Rd5! gana un tiempo vital Rf6 5.b4 Re7 6.Rc6 y 7.b5 ganando fácilmente.

Diagrama 170c

Analisis previos

Finales prácticos

[P. Keres]



Las negras también perderían con su rey en ... f5, tras

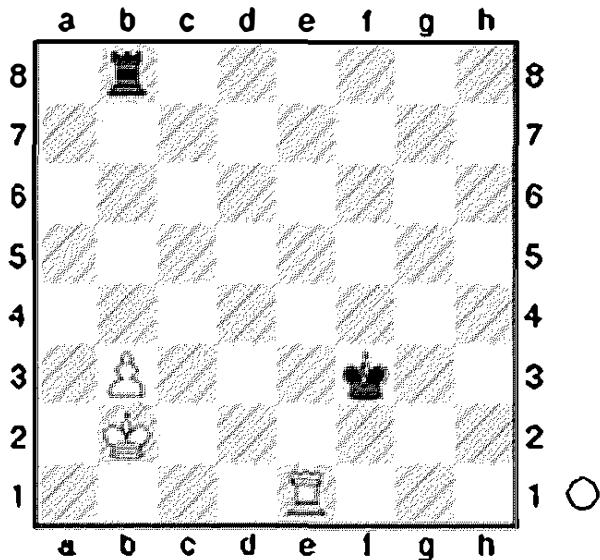
1.Rc3 Tc8+ 2.Rd4 Tb8 3.Rc4 Tc8+

4.Rd5 Tb8

[o 4...Td8+ 5.Rc5 Tc8+ 6.Rd6 Tb8 7.Tb1 Re4 8.b4 Rd3 9.b5 Rc2 10.Rc7! y ganan]

5.Tb1 trasponiendo a la variante arriba citada.

Diagrama 170d
 Analisis previos
Finales prácticos
[P. Keres]

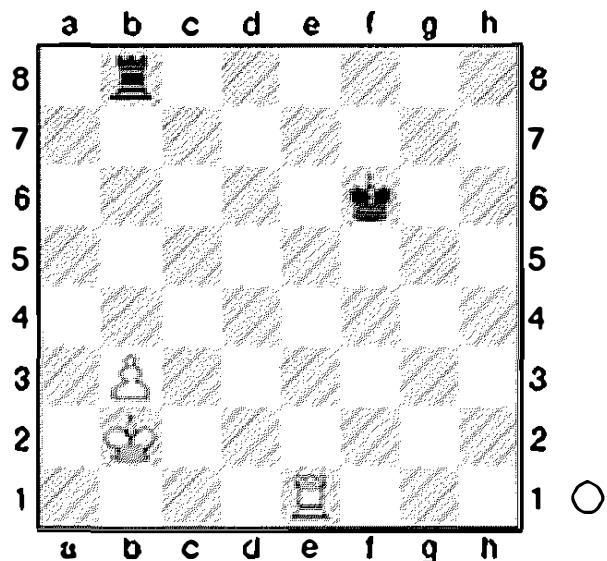


Cuando abordemos nuestro análisis principal consideraremos el caso del rey negro en f7. Si el rey está más adelantado, es decir en f3, se gana cómodamente mediante

1.Te6 Rf4 2.Ra3 Rf5
 [o 2...Ta8+ 3.Rb4 Rf5 4.Tc6 Re5
 5.Rc5 y 6.b4 ganando]
 3.Ta6 Re5 4.b4 Rd5 5.Ra4 Rc4
 6.Tc6+ Rd5 7.b5 Ta8+ 8.Rb4 etc.
 Obsérvese que ocasionalmente no continuamos nuestros análisis más allá de un cierto punto, después de haber trasladado el rey negro una columna más a la derecha. Después demostraremos que esto conduce a la victoria de las blancas.

Diagrama 170 y 171
Finales prácticos
[P. Keres]

N. Grigoriev 1937
 Todas las variantes dadas indican



claramente que el rey negro se encuentra mal situado en cualquier casilla excepto en f6. Esto nos lleva a la sorprendente conclusión de que en el diagrama 170 el negro está prácticamente en zugzwang. Y ahora que somos conscientes de ello, ya no es difícil encontrar el plan ganador más evidente.

1.Te4 El propósito de esta jugada y de la próxima es reproducir el diagrama 170 con la torre blanca en e3, y pronto veremos por qué esto es necesario.

[Al comienzo de nuestra discusión mencionamos la posibilidad 1.Rc3 Tc8+ 2.Rd4 Tb8 3.Rc4 Tc8+ 4.Rd5 Tb8 5.Tb1 Re7 Grigoriev creyó que el negro hacia tablas ahora tras 6.Rc6 Tb4! 7.Te1+ Rd8 (7...Rf6 8.Te3 Tb8 9.Rc7 Tb4 10.Rd6!) conduce a la línea principal) 8.Te3 Th4! 9.Te5? (Sin embargo, más tarde Kopayev encontró la siguiente mejora para el blanco: 9.Tg3! Th6+ 10.Rb7 Th7+ 11.Rb8 Th4 12.Td3+ Re7 13.Rc7 Tb4 14.Te3+ Rf6 15.Rd6 y gana como en la línea principal).

No obstante, este método ganador es mucho más largo y complicado que

nuestra variante principal.) 9...Th6+ 10.Rb7 Th7+ 11.Rb8 Rd7! 12.Tc5 Th4 13.Tb5 Rc6 14.Tb7 Rc5 etc] 1...Rf5 [si 1...Rf7 2.Rc3 etc. ganá, pues las blancas pueden forzar b4.]

2.Te3 Rf6

[Tras 2...Rf4 3.Te1 llegamos a una de las posiciones ganadoras establecidas, con el rey negro en f3, f4 o f5. La posición del texto surgiría también si el rey negro estuviera originalmente en f7. Tras 1.Ee3 las blancas no tendrían nada mejor que 1....d16. Sin embargo, las blancas también podrían ganar fácilmente con 1.Ee4 d16 2.d3 Ee8 3.d4 Eb8 4.d5 Ee8 5.d5 Eb8 6.b4 d15 7.Eh4 etc.]

[En lugar de 2....d16 las negras tienen una defensa más astuta con 2...Th8 3.b4 Rf4! 4.Te1 Th3! impidiendo el avance del rey blanco. Las blancas ganan entonces en la instructiva forma que sigue: 5.Rc2! (naturalmente no 5.b5? Th5; pero también 5.Te8 Rf5! 6.b5 Td3 7.b6 Td6 8.Tb8 Re6, o 5.Ra2 Td3! 6.b5 Td5 7.Tb1 Re5 8.Ra3 Rd6 9.b6 Rc6 dan tablas al negro) 5...Rf5 (la jugada de espera 5...Tg3 pierde ante 6.b5 Tg5 7.b6 Tc5+ 8.Rd3 Tb5 9.Te6 etc) 6.b5 Rf6 (o 6...Tg3 7.b6 Tg7 8.Rc3 Tb7 9.Tb1 Re6 10.Rc4 Rd7 11.Rb5 Rc8 12.Ra6 Td7 13.Th1 Td8 14.Ra7 Td7+ 15.Ra8 ganando;) 7.b6 Rf7 (o 7...Th8 8.Rc3 Tb8 9.Tb1 Re6 10.Rc4 Rd7 11.Rb5 Rc8 12.Tc1+ y si 12....d7 es mate en dos) 8.Tb1 Th8 9.Rc3 Re6 10.Rb4 Rd7 11.Tc1! Tc8 12.Tc5! ganando Tc6 13.Rb5 La anterior variante no solamente nos muestra un nuevo recurso defensivo, sino también un

sutil método ganador para el blanco.

Conviene notar que después de 4....Eh3! si el rey negro se hallase en ese momento en f5 en vez de f4, serían tablas tras 5.d2 d16 6.b5 Eh5 7.b6 Ec5 8.d3 Eb5 pues aquí las blancas ya no pueden jugar 9.Ee6. Y si 5.b5 Ed3! 6.d2 Ed5 7.b1 Ec5 8.d3 Ee5 9.b6 Ec8 y tablas.]

3.Rc3

[Las blancas podrían jugar 3.Te1 con lo que surgiría el diagrama 170 habiéndose cedido el turno a las negras, pero ahora sabemos que éstas pueden cambiar su plan defensivo por Th8! en que el blanco está obligado a jugar 4.Te3 (pues 4.b4? Th3! 5.Rc2 Rf7 6.b5 Th5 7.Tb1 Re6 hace tablas.)]

3...Tc8+ 4.Rd4 Tb8

[O si no 4...Td8+ 5.Rc5 Tc8+ trasponiendo]

5.Rc5 Tc8+ 6.Rd6! Tb8

[O bien 6...Td8+ 7.Rc7 Td4 8.Rc6 Th4 9.Rb5 Th5+ 10.Ra4 y el peón avanza.]

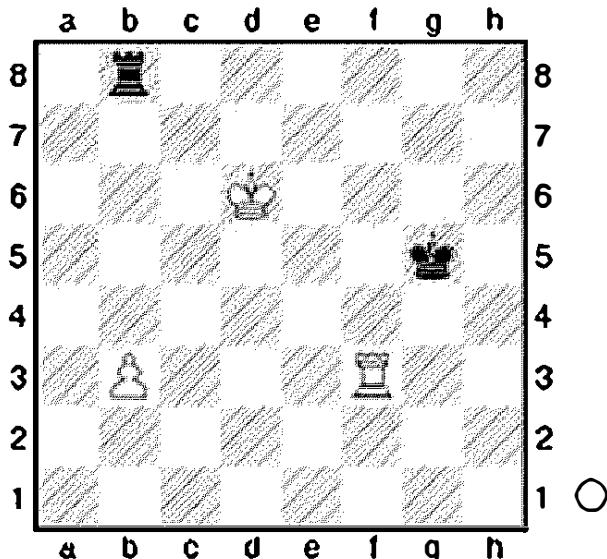
7.Tf3+! El fundamento de toda la maniobra. El hecho de estar el peón blanco defendido por la torre permitió 5.d5 y 6.d6, que a su vez permiten rechazar al rey negro una columna más lejos. Rg5

(Diagrama)

Diagrama 171

8.Rc5!

[A pesar de su ventaja, la tarea blanca todavía no es fácil. Si 8.Rc7 Tb4 9.Rc6 Tb8 y el peón no puede avanzar, mientras que las jugadas de torre permiten regresar al rey negro. Para ganar, el blanco tiene que volver su plan hacia atrás con el fin



de situar la torre en b1, en que podrá ganar gracias a que el rey negro está justo lo suficientemente alejado.]

8...Tc8+

[si 8...Rg4 9.Td3! Tc8+ para impedir 10.b4 10.Rb6 Tb8+ 11.Rc7 Tb4 12.Rc6 Rf4 (o 12...Tb8 13.Td4+ Rf5 14.b4 Re5 15.Th4 ganando) 13.Rc5 Tb8 14.b4 Tc8+ 15.Rd5 Td8+ 16.Rc4 Tc8+ 17.Rb3 Re4 (o 17...Tb8 18.Td5, o 17...Re5 18.b5 etc) 18.Td6 Re5 19.Ta6 y gana, como vimos al analizar el diagrama 167.]

9.Rd4 Tb8 10.Rc3 Tc8+

[Aquí o previamente 10...Rg4 11.Tf1 sólo ayudaría al blanco]

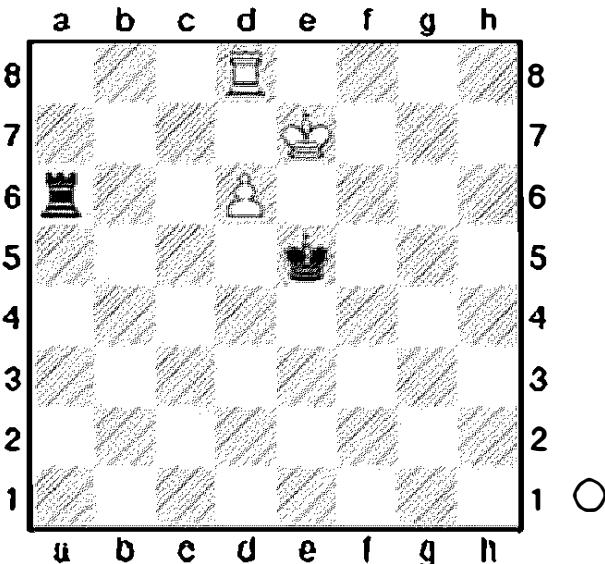
11.Rb2 Tb8 Después de gran cantidad de complicaciones y sutilezas, las blancas ahora están casi de vuelta al punto de partida, pero con la vital diferencia de que el rey negro está cuatro columnas alejado del peón en vez de tres. Este es el factor decisivo.

12.Tf1! Dirigiéndose a b1. No hay defensa contra este plan. Rg6 13.Rc3 ¡Comenzando por última vez la vieja danza rutinaria! Tc8+ 14.Rd4 Tb8 15.Rc4 Tc8+ 16.Rd5 Tb8 17.Tb1! El final. Ahora el rey negro llega

demasiado tarde. Rf7 18.b4 Re7 19.Rc6 y gana fácil.

Un tremendo ejemplar de análisis de Grigoriev, lleno de detalles sutiles y sorprendentes. Lo hemos traído a la atención del lector para convencerle de las dificultades que puede contener aún el final en apariencia más simple. Hay buenas razones, por lo tanto, para estudiar estos finales antes de tener que enfrentarse con ellos sobre el tablero.

Diagrama 172 Finales prácticos [P. Keres]



Kling y Horwitz 1851

Existen muchos otros finales interesantes con el peón en su casilla original, o con un peón central en la tercera fila, pero prescindiremos de ellos para examinar, en vez de eso, un par de ejemplos en que el rey de la defensa se halla situado por detrás del peón.

Semejantes posiciones en general son ganadoras para el blanco, especialmente si hay una fila de

separación entre el rey negro y el peón. Las negras tienen posibilidades de tablas sólo cuando las piezas blancas se encuentran torpemente situadas, o si el peón está poco avanzado. A primera vista el diagrama 172 parece dar al negro buenas posibilidades de tablas, teniendo en cuenta que las piezas blancas están atadas a la defensa del peón. Sin embargo, el blanco libera su juego mediante una maniobra típica:

1.Th8!

[Mas no 1.d7? Te6+ 2.Rf7 que ganaría en efecto tras Td6? (pero sólo daría tablas después de 2...Tf6+! 3.Rg7 Re6 4.Te8+ Rxd7 3.Te8+!)

1...Txd6 2.Th5+ gana.

Esta posición todavía está ganada si la movemos hacia la izquierda, pero está claro que, una columna a la derecha, es tablas tras 1.Bh8 Be6 2.Bh5Bg4 etc.

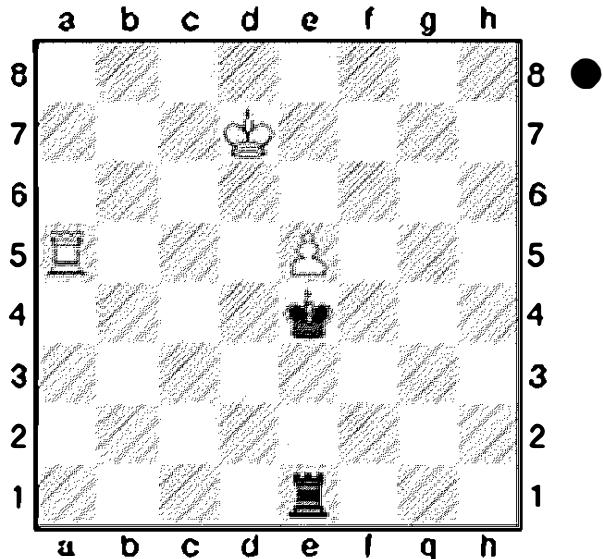
Diagrama 173 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

El diagrama 173 ofrece otra posición de valor práctico. Las piezas blancas están dispuestas de manera más efectiva que en el ejemplo precedente, por lo que resulta un tanto sorprendente que las negras puedan hacer tablas si les toca jugar.

Si juega el blanco gana con 1.e6, pero jugando el negro hace tablas como sigue:

1...Rf5 Hay que aprovechar la oportunidad de retroceder con el rey a



la cuarta fila. **2.e6+ Rf6 3.Ta6 Te2!** La torre tiene que hacer una jugada de espera en la columna de rey

[pues tanto 3...Td1+? 4.Re8 y 5.e7] [como 3...Rg7 4.Ta2 ganan para el blanco.]

4.Td6

[Las tablas son claras tras 4.e7+ Rf7]

4...Te1 5.Td2 Ta1! Nuevamente la jugada es única. Se amenazaba ganar con 6.Bf2 y 7.e7

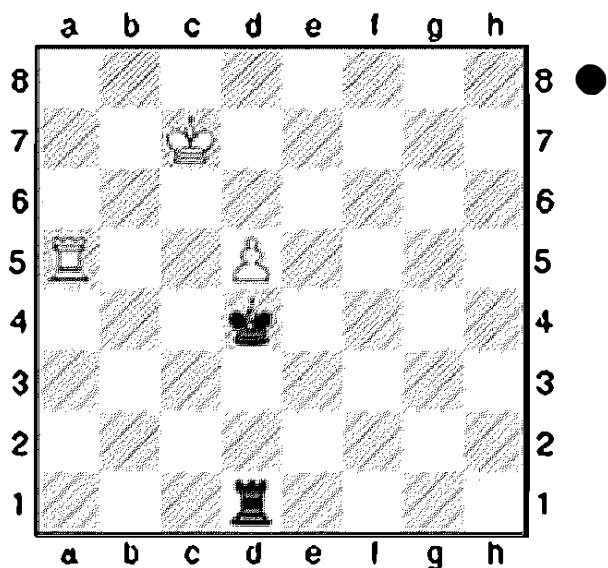
[y por supuesto 5...Txe6 falla ante 6.Tf2+]

6.Tf2+ Rg7 y las negras han conseguido una posición de tablas similar al diagrama 154.

Diagrama 173b Finales prácticos [P. Keres]

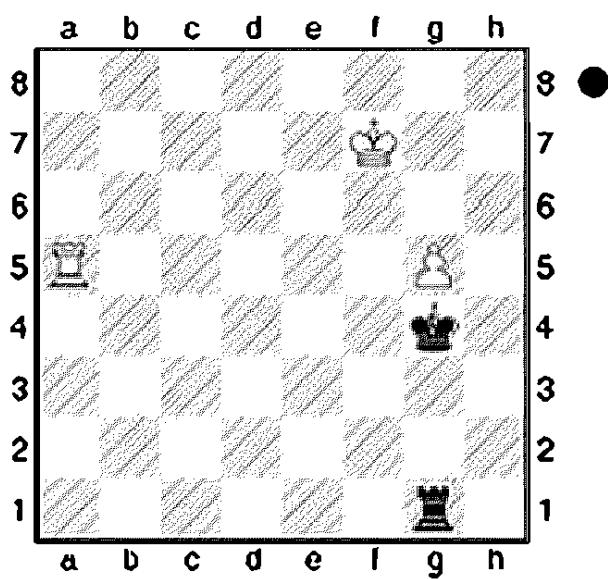
(Diagrama)

Si se lleva la posición del diagrama 173 una columna hacia la izquierda, es ganadora para el blanco tras **1...Re5 2.d6+ Re6 3.Ta6 Td2 4.Tc6**



Td1 5.Tc2 Ta1 6.Te2+ Rf7 7.d7 alcanzando una posición similar al diagrama 149.

Diagrama 173c
Finales prácticos
[P. Keres]



En cambio si se traslada la posición hacia la derecha el resultado no varía, pero dos columnas a la derecha las negras tienen que defenderse de modo diferente. Después de 1...Rh5 2.g6+ Rh6 3.Ta6 Tg2

[Nótese que el negro no debe jugar 3...Tg5? pues entonces 4.Tf6! le pone en zugzwang, y gana el blanco.]

4.Tf6 Tg1?

[Sin embargo, existe un recurso de ahogo con 4...Tg5! 5.Tf1 Tf5+! 6.Txf5 ahogado.]

5.Tf2 Ta1 6.Th2+ se gana, pues el rey negro debe ir a g5.

Con esto finalizamos el estudio de torre y peón contra torre, sin necesidad de disculparnos por el tamaño de esta sección, que solamente sirve para indicar la extraordinaria importancia de este tipo de final. Normalmente los finales más complejos de torres y peones tienen a reducirse a una de estas posiciones básicas, las cuales, en consecuencia, deben conocerse a la perfección.

4.3 Torre y dos Peones contra Torre

El final de torre y dos peones contra torre por lo general está fácilmente ganado para el bando fuerte. Incluso si se ven obligadas a perder uno de los peones, las blancas pueden normalmente aprovechar esta circunstancia para construir una posición teóricamente ganada con el restante. Sólo en casos excepcionales las negras pueden aspirar a tablas, y a continuación examinaremos, entre dichos casos, los de mayor interés práctico.

A) Peones aislados

[Diagrama 174 - Line](#)

- PA y PT

[Diagrama 175 - Line](#)

[Diagrama 176 - Line](#)

[Diagrama 178 - Line](#)

[Diagrama 180 - Line](#)

[Diagrama 175b - Line](#)

[Diagrama 177 - Line](#)

[Diagrama 179 y 181 - Line](#)

B) Peones ligados

[Diagrama 182 y 183 - Line](#)

[Diagrama 185 - Line](#)

[Diagrama 188 - Line](#)

[Diagrama 182 y 183 - Adenda Line](#)

[Diagrama 186 - Line](#)

[Diagrama 189 - Line](#)

[Diagrama 184 - Line](#)

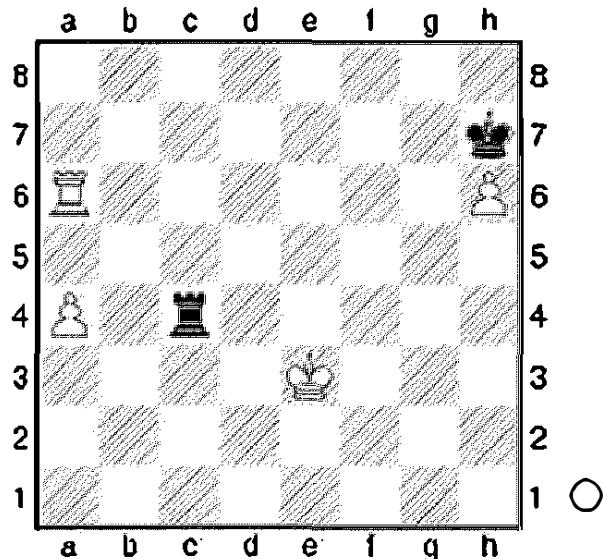
[Diagrama 187 - Line](#)

Diagrama 174 Finales prácticos [P. Keres]

Smyslov - Bondarevsky 1940
Esta es una posición de lo más interesante. A pesar de que la torre protege ambos peones y el rey tiene libertad para moverse a lo largo de la fila, las blancas no pueden forzar la victoria. El negro tiene presente la

posición de Vancura (diagrama 138) y consigue tablas, mientras que el peón de h6 no toma parte alguna en la lucha.

1.Rd3 Cualquier jugada de torre perdería inmediatamente un peón, y si el rey se dirige hacia el PTR, siempre podrá ser desalojado de g5 o h5



mediante jaques. **Tb4 2.Rc3 Tf4**
El plan de las negras es sencillo. Su torre mantiene el ataque horizontal sobre el PTD, y después da jaques al rey blanco tan pronto como éste se aproxima al peón. Para lograr este propósito, la torre debe elegir una columna a lo largo de la cual pueda dar jaques desde cualquier casilla, estando lo más lejos posible del PTD. Está claro que la columna de f es ideal para ello, aunque la de e está suficientemente alejada del peón, y también es jugable 2... $\mathbb{E}e4$. Por el contrario, no es acertado 2... $\mathbb{E}g5$ debido a que la torre no podría dar jaque en g7. **3.Rb3 Tf3+** Forzado, pues se amenazaba 4. $\mathbb{E}c6$. **4.Rc4 Tf4+** **5.Rd5 Tb4** Las negras dan jaques sólo hasta que el rey blanco deja la vecindad del PTD.

[Por ejemplo 5...Tf5+? fracasa ante 6.Re6 Tf4 7.a5 y ahora no se puede jugar 7... $\mathbb{E}f5$]

6.Rc6 Tf4 Nuevamente la amenaza era 7.a5 7.Rd7 Td4+ 8.Rc7 Tf4 9.a5 Tf5! Todo conforme con la receta de Vancura (diagrama 138). **10.Rd7 Td5+** **11.Re7 Te5+** **12.Rf6 Tc5** **13.Ta8 Tb5** **14.a6 Tb6+** y las blancas no

pueden progresar. Despues de **15.Re7 Txh6**

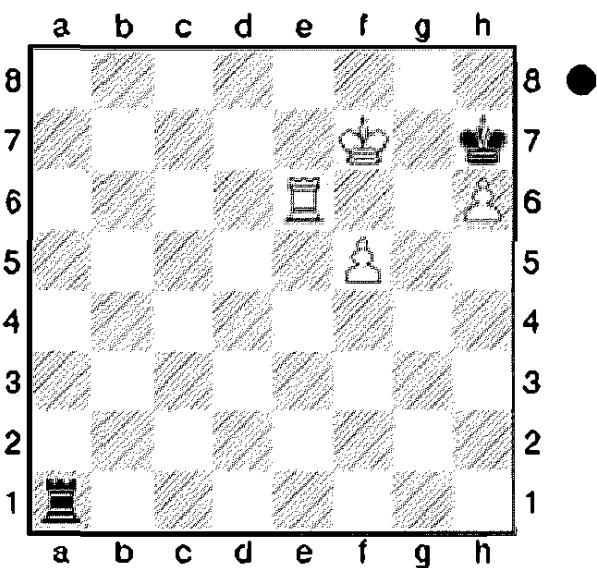
[también es posible 15...Tc6]

16.Rf7 Tb6 17.Ta7 Rh6 18.Rf8

Tb8+ 19.Re7 Tb6 20.Rd8 Tf6

21.Rc8 se acordaron las tablas. Como puede verse, el método defensivo es de gran valor práctico.

Diagrama 175
Finales prácticos
[P. Keres]



I. Maizelis 1939

Hay muchas otras excepciones en que dos peones no garantizan la victoria. A veces la causa de ello es la precaria posición del rey blanco, o una actividad poco usual de las piezas negras, o el hecho de que alguno de los peones carezca apenas de valor. La mayoría de estas posiciones raramente se dan en la práctica, y por tanto sólo dedicaremos nuestra atención a unas pocas, aquellas que puedan resultar más valiosas para el lector.

Cuando los dos peones son el PA y PT del mismo flanco, la teoría establece que la partida es normalmente tablas,

por sorprendente que pueda parecer. Sin embargo, la defensa de tales posiciones requiere un máximo de precisión, porque hay muchas situaciones que ganan para el blanco, en especial cuando los peones están bastante avanzados. A la vista de la enorme importancia práctica de este final, queremos discutirlo con cierto detalle, comenzando por el diagrama 175, nuestra primera posición crítica: Ambas piezas del blanco están situadas activamente, y esto le permite ganar de la forma que sigue:

1...Ta8

[Si la torre negra da jaques, las blancas tienen una interesante línea ganadora con 1...Ta7+ 2.Rf8 Ta8+ 3.Te8 Ta6 en prevención de 4.f6 4.Te7+ Rh8 5.Te6 Ta8+ otra vez se amenazaba 6.f6 6.Te8 Ta6 7.f6 Tf6+ 8.Re7+]

[Tampoco sería bueno para el negro mantenerse a la espera, pues 1...Ta2 fracasa ante 2.f6 Ta8 (o 2...Rxh6 3.Rf8 etc) 3.Te8 Ta7+ 4.Re6! Ta6+ 5.Rf5 Ta5+ 6.Te5 Ta1 7.f7 Tf1+ 8.Re6 Rg6 9.Tg5+ Rxg5 10.h7 ganando, pues el rey escapa de los jaques dirigiéndose a f8.]

2.Te8

[Naturalmente si 2.f6 Rxh6 tablas.]

2...Ta7+

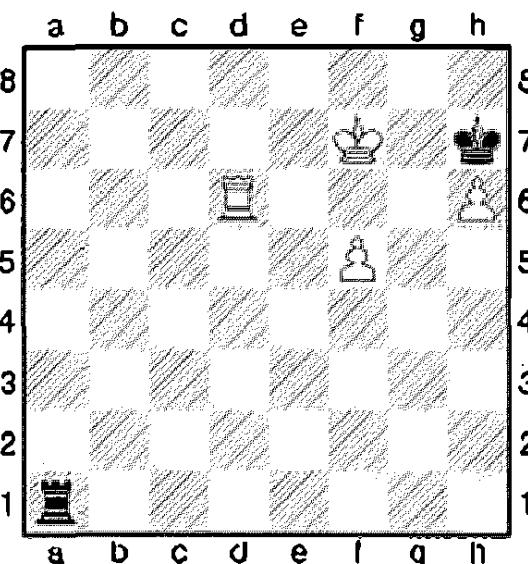
[O bien 2...Ta6 3.Te11
A) o aquí 3...Ta7+ 4.Rf8
que gana como arriba se vió ;
B) 3...Tb6 4.f6 Tb8 (4...Rxh6
5.Th1+ y 6.Qg7) 5.Te8 Tb6 (si
5...Tb7+ 6.Re6 gana como hemos
visto) 6.Re7 Tb7+ 7.Re6
y gana como en el comentario
anterior. ;
C) 3...Rxh6 4.Te6+
o 4.f6 ganando]

3.Rf8 Rxh6

[si 3...Ta6 4.Te7+ etc]
4.Te6+ Rg5 5.f6 Rf5 6.Tb6
[También gana 6.Td6 Rg6 7.f7+
Rh7 8.Re8]
6...Rg6 7.f7+ Rh7 8.Tb8
ganando fácil.

Diagrama 175b

Finales prácticos
[P. Keres]



Sólo una ligera alteración de la posición inicial, situando la torre blanca en d6, permitiría al negro hacer tablas mediante:

1...Ta7+ 2.Re8 Ta8+ 3.Re7

[o 3.Td8 Ta6 etc]

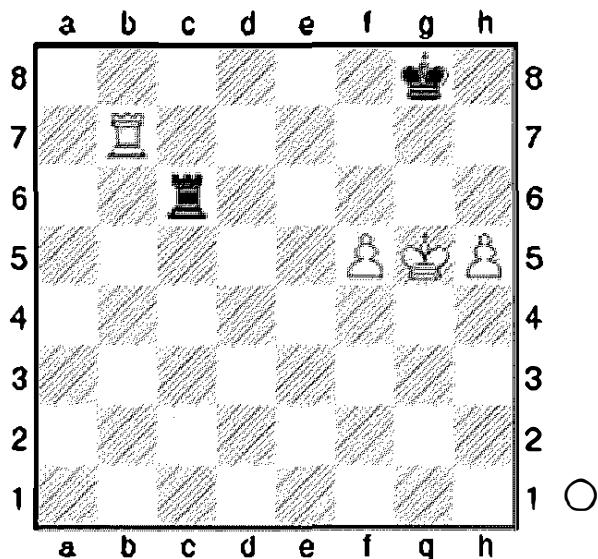
3...Ta7+ 4.Td7 Ta8 5.Td8

[si 5.f6 Rxh6 y tablas]

5...Ta7+ 6.Rf6 Ta1 7.Te8 Ta2

y el blanco no puede jugar 8.Rf7
a causa de Rxh6

Diagrama 176
Finales prácticos
[P. Keres]



Capablanca - Kostic 1919

En este tipo de final, el rey debe evitar ser cortado en su primera fila, pues tales posiciones usualmente son perdedoras. He aquí un ejemplo de ello:

Las blancas tienen por lo menos tres continuaciones ganadoras, pero elegimos entre ellas la más larga para señalar algunas posibilidades incidentales.

1.h6

[En la partida, Capablanca jugó 1.f6 Tc1 2.Tg7+]

A) Las negras pudieron haber resistido un poco más mediante 2...Rh8 pero 3.Rg6 (o 3.Te7 Rg8 4.h6 ganando) 3...Tg1+ 4.Rf7 Ta1 5.Tg8+ Rh7 6.Te8 Ta6 7.Re7 Ta7+ 8.Rf8 gana con comodidad. ;

B) y después de 2...Rf8 3.h6 su adversario abandonó, pues nada podía hacer para prevenir 4. h7 y 5.Eg8.]

[Kopayev indicó otro camino con 1.Tb8+ Rh7 (1...Rf7 2.h6 y 3.h7 ; o

1...Rg7 2.f6+ Txf6 3.h6+ etc) 2.f6 Tc5+ 3.Rg4 Tc4+ 4.Rf5 Tc5+ 5.Re6 Tc6+ 6.Re7 Tc7+ 7.Rf8 ganando.]

1...Tc1 2.f6 No es la única forma de ganar, pero seguramente la más instructiva, pues demuestra que las blancas ganan siempre con los dos peones en sexta cuando el rey negro está cortado en la primera horizontal. **Tg1+** Se amenazaba 3.Eb8 o 3.Eb7, con la coronación inevitable de uno de los peones. 3.Rf5 Tf1+ 4.Re6 Te1+ 5.Rd6

[Todavía hay que tener cuidado 5.Rd7? Rf7! 6.h7 Th1 hace tablas.]

5...Td1+

[si 5...Tf1 6.Tb8+ Rh7 gana.] [o bien 5...Th1 6.Tb8+ Rf7 7.h7! las negras hacen mejor en dar jaque.]

6.Re7 Te1+ 7.Rd8 Tf1 Lo mejor.

[Si 7...Rf8 8.Tg7 y 9.h7 gana.] [Y contra 7...Td1+ 8.Re8 Te1+ 9.Te7 gana.]

8.h7+ Rh8 9.Re7

[No, sin embargo, 9.f7? Txf7 tablas]

9...Te1+

[mientras que ahora 9...Txf6 pierde ante 10.Tb8+]

10.Rf7

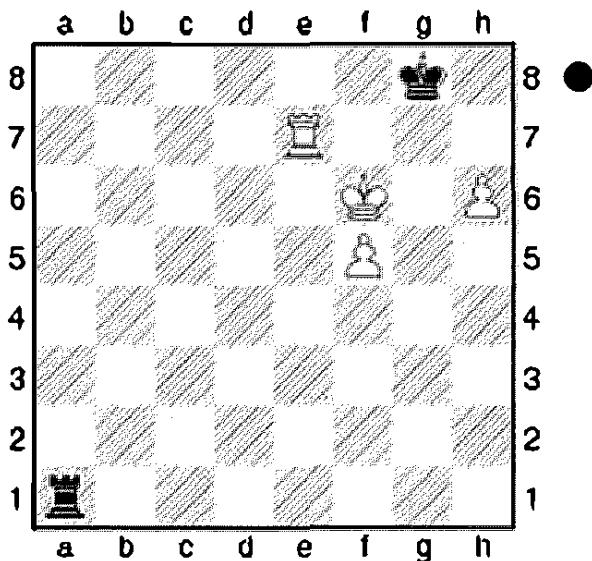
[Nuevamente el blanco podía equivocarse con 10.Rf8? Te8+ 11.Rf7 Tf8+ y tablas.]

10...Ta1

[mientras que ahora a 10...Te8 o las blancas replican con 11.Tb1 (o con 11.Rg6)]

11.Tb8+ Rxh7 12.Rf8 gana.

Diagrama 177
Finales prácticos
[P. Keres]



La siguiente es otra posición con el rey negro en la primera fila:

Blancas ganan, quienquiera que juegue, así que daremos el turno a las negras y consideraremos las dos variantes principales:

A) 1...Ta2 Esperando

(B) 1...Th1 La misma posición podría darse con la torre blanca ocupando otras casillas de la séptima fila, v.g. b7. Entonces la jugada ganadora es la misma, 2.Rg7, como demuestra a continuación la línea principal.

A) O también 2.Te8+ Rh7 3.Rf7 Ta1 4.Te6 ganando, como a partir de! diagrama 175. ;

B) Otra posibilidad es 2.Re6 Te1+ (2...Txh6+ 3.f6) 3.Rd7 ganando, como en la variante A. ;

C) 2.Tg7+

C1) 2...Rh8 3.Te7 Rg8 (3...Txh6+ 4.Rf7 Ta6 5.f6 Rh7 6.Rf8+ Rg6 7.f7 Rf6 8.Rg8! y gana) 4.Te8+ (o 4.Qe6) ganando como más arriba. ;

C2) 2...Rf8

C2a) Primeramente se pensaba que las blancas aquí podrían ganar con 3.Tg6 Th2 4.Re6 Th1 5.Rd7 (si 5.Tf6+ Re8! 6.Rd6 Td1+ 7.Rc7 Ta1 8.Td6 Rf7 hace tablas)

C2a1) 5...Th5 6.Te6! Rf7

7.h7 Rg7 8.f6+ gana ;

C2a2) Sin embargo, Kopayev demostró que las negras pueden mejorar su juego mediante 5...Rf7!

con la continuación 6.Te6 (o 6.Td6 Th5! tablas) 6...Ta1!

7.h7 (si 7.Te7+ Rf6 8.h7 Ta8! tablas. ; o 7.Td6 Ta7+ 8.Rc6 Ta1 9.h7 Rg7

10.Td7+ Rh8 tablas.) 7...Rg7

8.f6+ (o 8.Th6 Ta7+ 9.Rc8 Ta8+ 10.Rb7 Rxh6 etc)

8...Rxh7 9.Re7 Ta8

con tablas teóricas. ;

C2a3) 5...Ta1 6.Td6 Rf7 7.h7 Th1 (o 7...Rg7 8.f6+ Rxh7 9.Re8 etc) 8.Rd8 Rg7 9.Td7+ Rh8 10.f6 Tf1

11.Re7! etc. ;

C2b) 3.Rg6! Tg1+ 4.Rh7 Tf1

De otra forma las blancas ganan con 5.f6 seguido de Qg6 y h7. 5.Ta7! Tg1 (si 5...Txh5 6.Rg6 seguido de 7.Qa8 y 8.h7 es decisivo.) 6.f6 Tg2 7.Tg7 Tf2 8.Rg6 gana fácil.

Unas variantes muy instructivas y de gran interés, que muestran al lector los problemas a que ambos bandos tienen que hacer frente.]

[1...Ta6+ 2.Rg5 seguido de 3.f6, llegamos a una posición ganadora que se vió a partir del diagrama 176.]

2.Re5!

[Tras 2.h7+ Rh8 3.Rf7 Rxh7?

(pero las negras disponen de algo mejor, con la jugada de problema 3...Ta5! 4.f6 Rxh7 5.Rf8+ Rg6 6.f7 Rf6 y tablas.) 4.Rf8+ Rh6 5.f6 Ta8+ 6.Te8 gana]

2...Te2+ 3.Rd6 Td2+

[si 3...Tf2]

[o 3...Th2 sigue también 4.Re6! Txh6+ 5.f6 etc]

4.Re6 Te2+ 5.Rd7 Td2+

[Tras 5...Tf2 las blancas juegan 6.Te8+ Rh7 7.Re6 Ta2 (o 7...Te2+ 8.Rf7 Ta2 9.Te6 llegando al diagrama 175) 8.f6 Ta6+ 9.Rf5 (9.Rf7 Ta7+ 10.Rf8?) permite unas interesantes tablas con Rg6! 11.Rg8 Rxf6 12.h7 Tg7+ 13.Rh8 Ta7!] 9...Ta5+ 10.Te5 ganando, como vimos al analizar el diagrama 175

(comentario a la primera jugada del negro).]

6.Re8 Tf2 7.Te5 Rh7 Si la torre negra abandona la columna, decide 8.f6

[Y en caso de 7...Tf1 8.Te7 gana.]

8.Rf7!

[Y no 8.Re7? Rxh6 9.f6 Rg6 10.Te6 Tf1 consiguiendo las tablas.]

8...Rxh6

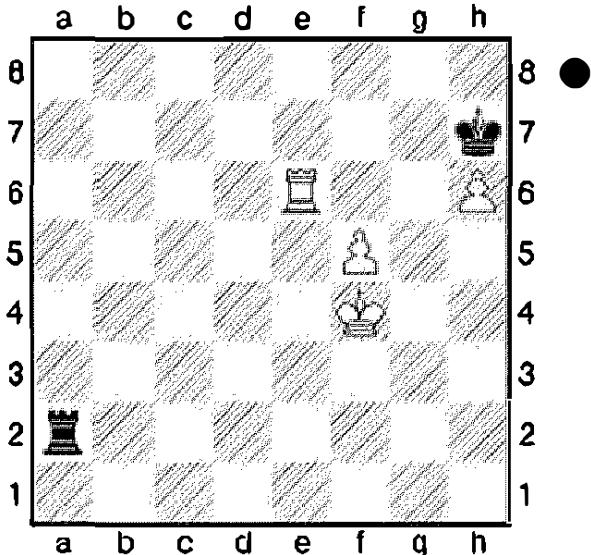
[o bien 8...Ta2 9.Te6 y tenemos el diagrama 132.]

9.Te6+!

[De nuevo, se hacen solamente tablas tras 9.f6 Ta2 10.Rf8 Rg6! 11.f7 Rf6 etc]

9...Rh7 10.f6 Ta2 Para hacer tablas, el negro tendría que estar ahora en condiciones de jugar 10...Ea8 11.Rf8 Ta8+ 12.Te8 y 13.f7 gana

Diagrama 178
Finales prácticos
[P. Keres]



Bondarevsky - Keres 1939

Hasta aquí hemos considerado posiciones en que, o bien el rey negro estaba cortado en la primera fila, o el rey blanco había avanzado hasta f7. En estos casos habitualmente gana el blanco, aunque existen ciertas dificultades técnicas. Pasemos ahora a las posiciones de tipo más corriente, en que el rey negro está correctamente emplazado. Contra la mejor defensa, las blancas no pueden ganar.

En esta posición las negras tienen que protegerse contra tres situaciones.

En primer lugar, no deben permitir que su rey sea llevado a la primera fila, segundo, han de evitar el diagrama 175 (con el rey blanco en f7) y tercero, una vez capturado el PT, no deben dejar que las blancas obtengan un final de torre ganador con el PA.

1...Tg2 Las negras quieren impedir que el rey blanco alcance f6 vía g5, pero esta jugada no es absolutamente vital.

[Podrían hacer tablas también con

1...Tf2+ 2.Rg5 Tg2+ 3.Rf6
 A) después de 3...Ta2 4.Rf7 se obtiene el diagrama 175 ;
 B) y en caso de 3...Rg8 4.Te7 el diagrama 177 ;
 C) si 3...Rxh6 las blancas no deben jugar 4.Rf7+? (pero ganan mediante 4.Re7+! Rh7 5.f6 Tf2 6.Rf8 etc) 4...Rh7 5.f6 Tg7+ 6.Rf8 Tg8+ 7.Re7 Ta8 con tablas ;
 D) 3...Tf2! la única defensa:
 D1) tras 4.Td6 lo más sencillo es Ta2 5.Re7 Ta7+ 6.Td7 (o 6.Re8 Ta8+ 7.Td8 Ta6 conduce a tablas, como vimos al analizar el diagrama 175.)
 6...Ta8 ;
 D2) si 4.Te5 (o 4.Rf7) entonces es posible Rxh6 ;
 D3) 4.Te8 Ta2! y las blancas no pueden progresar. Las jugadas de rey permiten 5...Rxh6, así como los movimientos de la torre en las filas 5a, 6a y 7a, y contra otras jugadas de torre las negras hacen una jugada de espera con su torre en la columna de a.]

2.Re5 Ta2 Más sencillo que [2...Te2+ 3.Rf6 (o 3.Rd6), donde todavía hay que encontrar la jugada de tablas Tf2!]
 3.Rd6 La única forma de cruzar la sexta fila
 [pues 3.Rf6 permite Rxh6 4.Rf7+ Rh7 5.f6 Ta8! con tablas.]

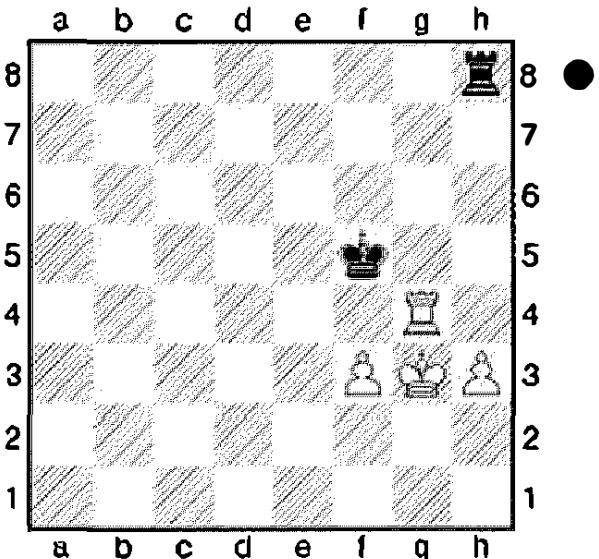
3...Ta5 Obliga más que [3...Tf2 la cual también hace tablas después de 4.f6 (o 4.Tf6 Ta2) 4...Rxh6 5.Re7 Rg6 6.Te1 Ta2! 7.Tg1+ Rh7]

4.f6 Rg6 Elegimos esta continuación como línea principal por ser bastante curiosa.

[Resultaba más sencillo 4...Rxh6 5.Re7 Ta8! etc. tablas.]

5.Te8
 [O bien 5.h7 Rxh7 6.Re7 Ta8 etc]
 5...Ta6+ 6.Re7 Txf6
 [O en su lugar 6...Ta7+ 7.Rf8 Rxf6 8.Rg8 Rg6 9.Te6+ Rf5 10.Td6 Ta8+ 11.Rg7 Ta7+ y tablas.]
 7.Tg8+ Rh7 8.Tg7+ Rh8 9.Rxf6 ahogado.
 Vemos por lo tanto que las negras pueden oponer una defensa satisfactoria si sus piezas están situadas de manera efectiva como en el diagrama 178.
 De otro modo el asunto no es claro, como sucede en el ejemplo siguiente:

Diagrama 179 y 181 Finales prácticos [P. Keres]



Keres - Sokolsky 1947
 Encontramos aquí un plan del blanco que obliga a las negras a defenderse con el máximo cuidado y precisión. El rey negro tiene cortado el paso a la columna de g, y su torre debe estar vigilando el avance del PT. El PA blanco protege a su rey de los jaques horizontales y proporciona a la torre un

punto fuerte en g4, de suerte que las blancas no tendrán que preocuparse por los jaques desde atrás. Las negras han de tener cuidado de que el PT no consiga avanzar bajo circunstancias favorables.

1...Ta8 Puesto que la torre no tendrá jaques efectivos, debería mantenerse donde está.

[Con 1...Rf6 2.h4 Th5! las negras podrían haberse defendido satisfactoriamente utilizando su torre a lo largo de la cuarta fila.]

2.h4 Ta1? Resulta interesante notar que, después de esta inexactitud, las negras están ya perdidas:

[Botvinnik recomendó 2...Th8!
3.Tg5+ Rf6 y sólo después de 4.Rg4 se jugaría Ta8 Entonces el blanco no podría llevar a cabo la maniobra h4-h5-e6, y las negras ganarían más espacio para el trabajo de su torre. Si continuamos esta línea con 5.h5 Ta1 6.Tg6+ Rf7 7.f4 Ta5 llegamos a una posición que se produjo en la partida Gligoric-Smyslov, 1947, con la pequeña diferencia de que la torre estaba en b5. Ver Diagrama 180]

3.h5 Ta6 Reconociendo su error.

[Después de 3...Th1 4.Th4 Tg1+ 5.Rf2 Tg7 6.h6 Th7 7.Rg3 gana fácilmente.]

4.Th4 Th6 5.Tf4+ Las blancas deben impedir que el rey negro se dirija a bloquear el PT, y por esta razón

[5.Ta4 Tb6 6.Ta5+? Rf6 no sería tan efectivo.]

5...Rg5 6.Tg4+ Rf5

[Tanto 6...Rxh5 7.Th4+]
[como 6...Rf6 7.Tg6+ conducen a finales de peones perdidos para el negro.]

7.Rh4 Th8 La torre negra debe permanecer pasiva

[puesto que 7...Ta6 fracasa ante 8.Tg5+ Rf4 9.Tg6 y 10.E16]

8.Tg5+ Rf6

[o bien 8...Rf4 9.Tg7 y gana]

9.Rg4 Rf7 10.Tf5+!

[Las blancas no deben echar a perder su ventaja jugando 10.Ta5 Tg8+ 11.Rf5 Rg7l en que el rey negro alcanza la columna de h.]

10...Rg7 11.Rg5 Tg8 12.Tf6 Rh7+

Finalmente el rey negro consiguió bloquear el PT, pero mientras tanto las piezas blancas han ocupado posiciones tan activas que la partida no se puede ya salvar. 13.Tg6 Ta8 14.f4 Ta1 15.Te6 Tg1+ 16.Rf6

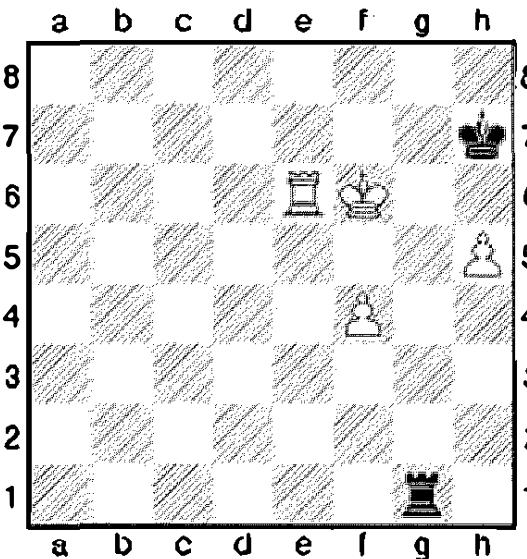


Diagrama 181

Tiene mucha importancia el haber dejado el PT en h5, donde no puede ser capturado tan fácilmente.

Con dicho peón en h6 la partida sería tablas, como el lector puede verificar por sí mismo.

Tf1

[Tras 16...Th1 las blancas ganan mediante 17.f5 Txh5 18.Te7+ Rh6 19.Te8 Rh7 20.Re6 y 21.f6]

17.f5 Tf2

[si 17...Rh6 18.Rf7+ Rxh5 19.f6 Rh6 20.Rf8 y ganan.]

18.Te5 Th2

[o bien 18...Rh6 19.Rf7 Rxh5

20.f6+ Rh6 21.Te1 ganando.]

19.Te7+ Rh6 20.Te8 Rh7 21.Re6

Te2+ 22.Rf7 Ta2 23.f6 Ta6 24.Re7

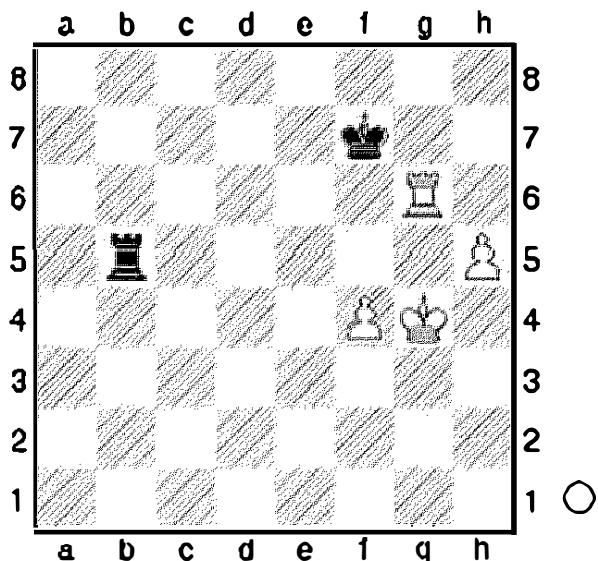
Ta7+ 25.Rf8 Ta6 El PT imposibilita la

jugada salvadora 25....g6. 26.f7 Ta7

27.Tc8 Ta1 28.Re7 1-0

Este ejemplo completa nuestra discusión de torre y PA+PT contra torre. Le hemos dedicado mucho espacio a este tipo de posiciones, tal vez relativamente demasiado, pero es un final de gran importancia práctica, y todavía hay muchos ajedrecistas que lo comprenden deficientemente. Los finales de torre básicos tal como éste son los que suelen manejarse más sobre el tablero.

Diagrama 180 Finales prácticos [P. Keres]



Gligoric - Smyslov 1947

La partida Gligoric-Smyslov, a partir del diagrama 180, continuó:

8.Tg5

[si 8.f5 Tb1 tablas]

[y Kopayev mostró que 8.Rh4 Tb1

también da tablas al negro. Sus

principales variantes eran:

A) y 9.Ta6 Tg1 10.h6 Th1+

11.Rg5 Tg1+ 12.Rf5 Th1 13.Ta7+

Rg8 14.Rg6 Tg1+ 15.Rf6 Th1

16.Tg7+ Rh8 17.f5 Txh6+ 18.Tg6

Th7! 19.Tg1 Ta7 20.Te1 Ta6+

21.Rf7 Ta7+ 22.Rg6 Tg7+ 23.Rf6

Tg2 tras lo cual las negras hacen

tablas con ambas 24.Rf7 (y

24.Re7 Tg7+ 25.Rd6 Tf7! etc)

24...Tg7+ 25.Re8 Ta7 26.f6 Rg8!

Variantes largas y complejas que

se explican con mayor detalle en

libros de finales especializados. ;

B) 9.Rg5 Tg1+ 10.Rf5 Th1

11.Rg5 Tg1+ 12.Rh6 Tf1 13.Tg4

Th1]

8...Tb1 9.Tc5

[9.h6 Ta1! 10.Th5 Rg8 11.h7+

(o aquí 11.f5 Rh7) 11...Rh8

ambas con tablas]

9...Rf6 10.Tc6+ Rg7! 11.Rg5 Tg1+

12.Rf5 Ta1 13.Tc7+ Rh6 14.Te7

Tb1 y hemos alcanzado una posición

similar al diagrama 178. Después de

otras 25 jugadas la partida terminó en tablas.

Diagrama 182 y 183

Finales prácticos

[P. Keres]

(Diagrama)

Zuckertort - Steinitz 1883

Si las blancas tienen dos peones

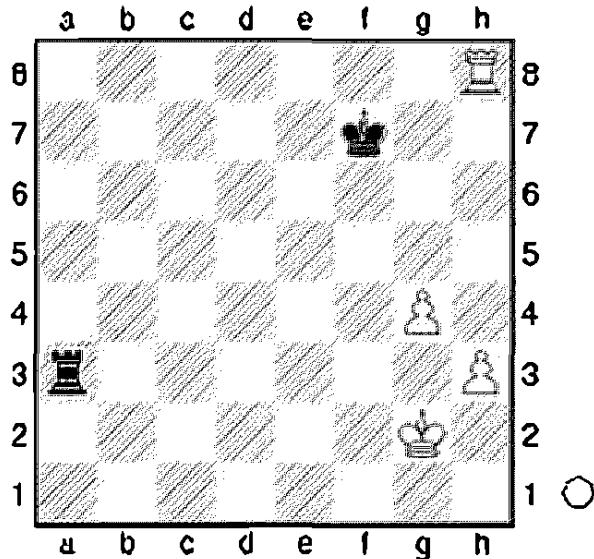
ligados, ganan en la mayoría de los

casos. Consideremos, por ejemplo,

cómo se ganan con los peones de CR

y TR.

Una regla útil en este tipo de



posiciones es situar al rey tan ventajosamente como sea posible antes de avanzar los peones. Si el rey se encuentra demasiado lejos de los peones, a menudo la defensa consigue tablas atacando a éstos y obligándoles a situarse en casillas desfavorables. En nuestro análisis seguiremos el curso de la partida, con sus instructivos errores, en vez de ceñirnos a la continuación más fuerte.

1.Tb8 El plan más lógico sería $\mathbb{E}h5-f5-f3$ seguido de $\mathbb{Q}g3$, y sólo entonces emprender el avance de los peones. Las blancas hacen su tarea mucho más difícil al ignorar este principio general. $Rg6$ **2.Tb5 Tc3 3.Te5** [Por supuesto sería malo $3.h4$ dejando al rey blanco sin protección contra los jaques horizontales $Tc2+$] [pero todavía era tiempo de jugar $3.Tf5$ y $4.\mathbb{E}f3$]

3...Ta3 4.h4 Avanzando sus peones antes de mejorar su rey. [Si bien la posición es todavía ganadora, resultaba más lógico $4.Tf5 Tb3 5.Tf3 Tb1 6.Rg3 Tg1+ 7.Rh4 Ta1 8.Tb3 Ta6 9.Tb4$ seguido de $10.g5 11.\mathbb{Q}g4$ y el avance del PT a h5.]

4...Tb3 5.h5+

[Era importante abstenerse de $5.g5?$ que sólo daba tablas tras $Rh5!$ $6.Te4 Ta3 7.Tf4 Tb3 8.Tf3 Tb4$ etc. Los peones nunca deben avanzarse de manera que el rey negro pueda atacar al más atrasado quedando al mismo tiempo resguardado por el otro.]

5...Rh6 6.Tf5 Ta3 7.Tf3 Ta1

[Las negras podían tender una celada con $7...Ta5$

A) Sin embargo, en ese caso se gana mediante $8.Tf6+ Rg5$ ($8...Rg7 9.Tg6+$ y $10.\mathbb{Q}g3!$) $9.Tg6+ Rf4 10.h6$ etc. Notar que en esta posición los peones pueden avanzar sin ayuda del rey, $Ta8 11.g5 Rf5 12.Tg7 Th8 13.h7$ seguido de $14.g6$ y $15.\mathbb{E}g8$;
B) en que $8.Rg3? Rg5!$ hace tablas.]

8.Rg3 Las blancas se crean dificultades a sí mismas.

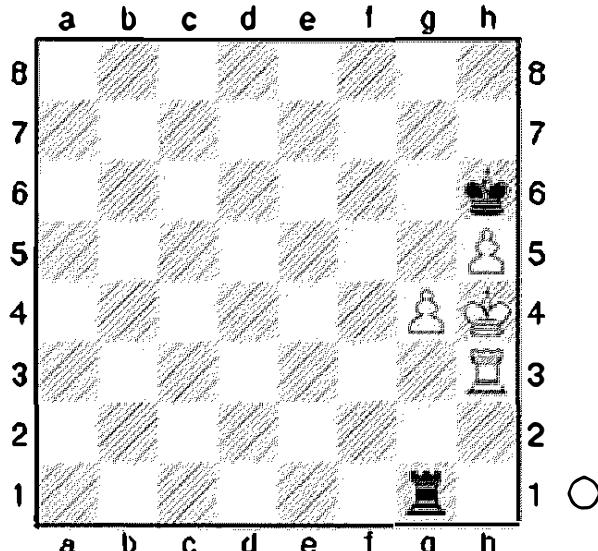
[Existe un camino sencillo para ganar, mediante $8.Tf6+ Rg5$ (Y si aquí $8...Rg7 9.Tg6+$ y $10.\mathbb{Q}g3$ ganando.) $9.Tg6+ Rf4 10.h6 Ta2+ 11.Rf1$ (no $11.Rh1?? Rg3$ iy gana el negrol) $11...Rf3 12.Re1 Re3 13.Rd1 Rd3 14.Td6+ y 15.g5]$

8...Tg1+ 9.Rh4 Th1+ 10.Th3 Tg1

(Diagrama)

Diagrama 183

11.Th2! Poniendo a las negras en zugzwang y forzando de este modo g5, pero el blanco no debería verse en la necesidad de recurrir a tales métodos. **Ta1 12.g5+ Rg7 13.Tf2** Las blancas no deben mover ninguno de los peones, y tienen que conservar su torre razonablemente cerca para protegerse en caso de jaques horizontales.



Th1+

[o bien 13...Ta4+ 14.Rg3 Tb4 15.Tf4 Tb1 16.Rg4 etc. como en la partida.]

14.Rg4 Tg1+ 15.Rf5 Th1 16.h6+ Rh7 17.Tf4

[En este momento Zukertort continuó 17.Rf6 y tras Tg1! tuvo que cambiar de nuevo su plan. Finalizada la partida (que se jugó con los colores invertidos) dió nuestra línea del texto como mejora.]

[Sin embargo el camino más rápido a la victoria está en 17.g6+! Rxh6 18.Rf6 y el peón no puede detenerse. En previsión de esta línea, las negras debieron jugar 15...Ra1 en vez de 15...Rg1.]

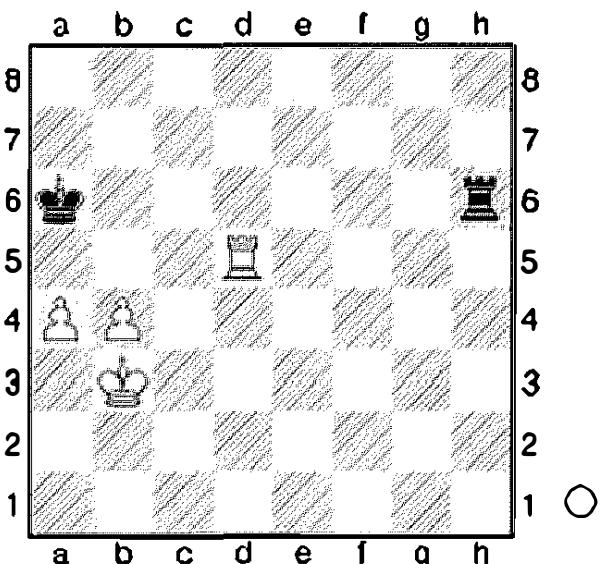
17...Tg1 18.Te4 Tf1+ 19.Rg4 Tg1+ 20.Rh5 Th1+ 21.Th4 Tg1 22.Th2! Tg3 Forzado, pues si no sigue 23.g6. Sin embargo, la torre negra se encuentra ahora demasiado cerca del rey, y las blancas pueden mejorar en forma decisiva la disposición de sus piezas. **23.Te2 Th3+ 24.Rg4 Ta3 25.Te7+ Rg8 26.g6** Argumento contundente, si bien aquí existen varias maneras de ganarla partida. **Ta4+ 27.Rf5 Ta8 28.Te5**

[Es posible igualmente 28.Td7 seguido del avance del rey a e7 y el cambio de torres en d8.]

[o también después de 28.Rf6 Rh8 las blancas disponen del elegante remate 29.Tf7 Ta6+ 30.Rg5 Ta8 31.Tf8+ Txf8 32.g7+ Rg8 33.Rg6! ganando.]

28...Rh8 29.Rg5 y no hay defensa contra 30.h7 y 31.Qh6. Sin duda un procedimiento bastante pesado, pero nos ha proporcionado la ocasión de familiarizar al lector con algunas posibilidades muy instructivas de este final.

Diagrama 182 y 183
Adenda
Finales prácticos
[P. Keres]



Análisis de G.Löwenfisch y W.Smyslov, 1955

Extraído de "Finales de torre del Dr. Rey Ardid"

1.a5! En este tipo de final, el PT debe avanzar antes que el PC para dejar paso protegido a su rey. **Tg6** [si 1...Th1 intentando atacar por la

retaguardia. 2.Td6+ Ra7 (2...Rb5 3.Tb6#) 3.Rc4 y gana.]

2.Ra4 Tg7

[si 2...Tg4 3.Td6+ Rb7 4.a6+ Ra7 5.Ra5 Tg5+ 6.b5! etc]

3.b5+ Ra7 4.a6 la jugada "temática", de acuerdo con lo dicho mas arriba.

[También se gana con 4.b6+ pero de un modo más accidentado Ra6 5.Td8 Rb7 6.Rb4 Th7 7.Rc5 Tg7 8.a6+! Rx a6 9.Ta8+ etc]

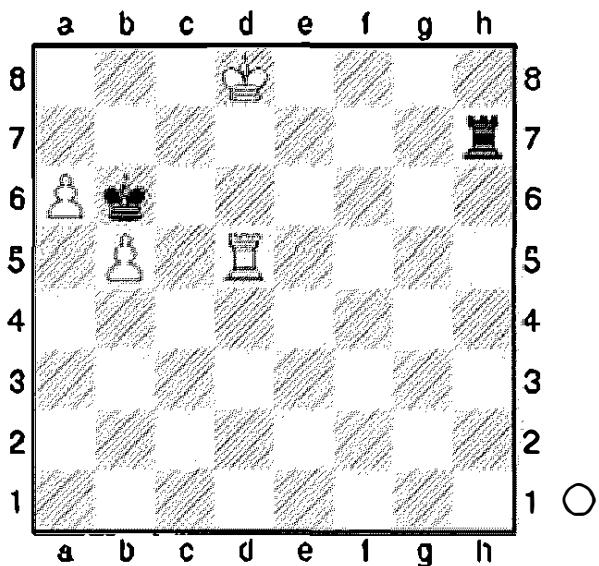
4...Rb6 5.Td6+ Ra7 6.Ra5 amenazando mate en dos jugadas. Tg8 7.b6+ Ra8 8.a7! siempre el PT en vanguardia Th8

[si 8...Rb7 9.Td7+ Ra8 10.Ra6 etc]

[y si 8...Tg5+ 9.Ra6 etc]

9.Ra6 y ganan

Diagrama 184 Finales prácticos [P. Keres]



A. Chéron 1926

Nuestro próximo ejemplo, diagrama 184, ilustra las dificultades con que se enfrenta el blanco cuando el rey enemigo ocupa una casilla favorable de

bloqueo.

Aunque los peones están muy avanzados y la torre blanca ocupa una posición activa, no hay manera de ganar, principalmente a causa de la excelente situación del rey negro.

1.Rc8 Tg7 2.Td7 Tg8+ 3.Td8 Tg7

4.Rb8 Protegiendo indirectamente el peón, ya que 4.... \mathbb{Q} x b5 fracasa ante 5.a7.

[si 4.Td6+ Rxb5 5.Rb8 Tg8+ hace tablas.]

4...Th7 5.Td6+

[O bien 5.Te8 Tg7 6.Te6+ Rxb5 7.a7 Tg8+ 8.Rb7 Tg7+ tablas]

5...Rc5!

[Y no 5...Rxb5 6.a7 Th8+ 7.Rc7 Th7+ 8.Td7 ganando]

6.b6

[En caso de 6.Te6 puede jugarse Rxb5]

[contra 6.a7 Rxd6 7.b6 Rc5 etc]

[y si 6.Td8 Rb6! con tablas.]

6...Rxd6 y la partida es tablas después de 7.b7

[así como tras 7.a7 Rc5 8.b7 Rb6! etc]

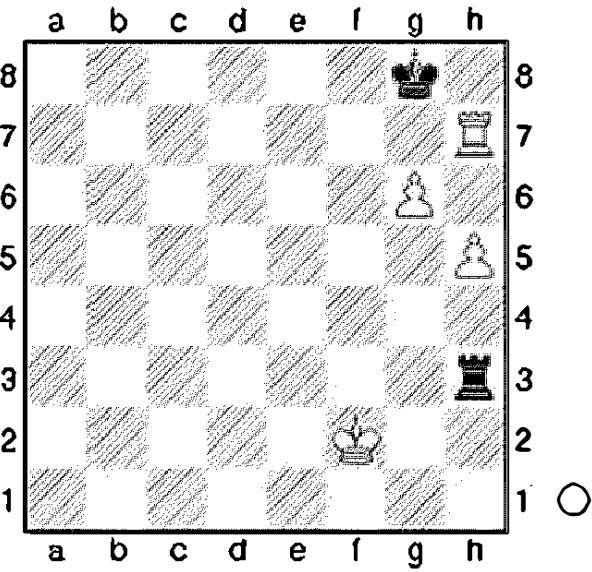
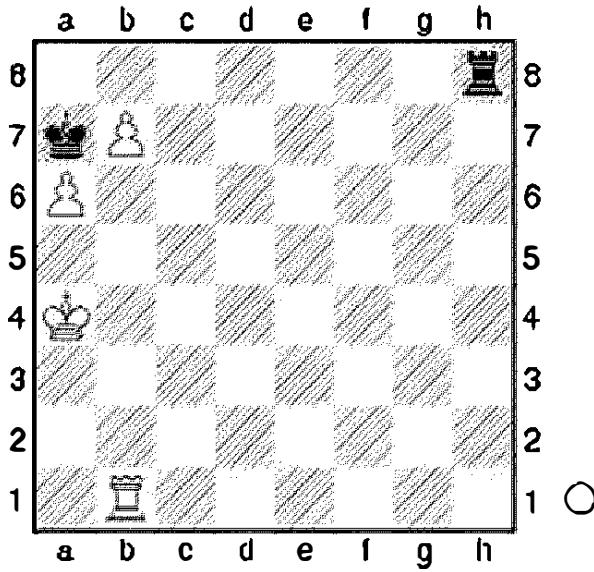
7...Th8+ seguido de 8.... \mathbb{Q} c7

Diagrama 185 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Kling y Horwitz 1851

Las posibilidades de victoria mejoran sensiblemente si los peones están más cerca del centro, habiendo por lo general, poco que analizar en tales situaciones. Sin embargo, antes de dejar el tema del PC y PT ligados, mencionaremos algunos ejemplos. El



que sigue es un interesante estudio de Kling y Horwitz.

Las blancas tienen que superar grandes dificultades antes de lograr la victoria:

1.Ra5 Th5+ 2.Tb5 Th8 3.Tb6!
la única jugada que gana [si 3.Tc5 Th6! tablas, y a otras jugadas de torre se contestaría con jaque seguido de ... Bh8. Si la misma posición se produjera alguna fila más atrás, las blancas no dispondrían de la jugada del texto, y por lo tanto serían tablas]
3...Th5+ 4.Rb4 Th4+ 5.Rc5 Th5+
6.Rd4 Th4+ 7.Re5 Th5+ 8.Rf4 Th4+
9.Rg5 Th8 10.Tc6! Rb8 forzada, pues se amenazaba 11.Ec8 11.Rg6 Tf8 12.Rg7 Td8 13.Tf6 y 14.Ef8 ganando.

Diagrama 186 Finales prácticos [P. Keres]

H. Kasparian

Aunque resulte algo sorprendente, si el rey blanco se encuentra lo suficientemente lejos de sus peones

ligados, existen muchas posiciones de tablas. Consideremos el próximo ejemplo:

A primera vista no parece haber problemas, pues solamente tiene que llegar el rey blanco a h6 y las negras estarán en situación de rendirse. Sin embargo, tras un examen minucioso de los recursos latentes de la defensa, vemos que las blancas tienen considerables dificultades. Su plan es alejar a la torre negra del ataque del PT y poder así activar su propia torre. Para ello el rey tiene que ir a g2, después de lo cual las negras juegan ... Ea3, y si ahora Eb7 sigue ... Ea5!, y la torre blanca tiene que volver a h7 porque, dada la posición de su rey, h6 permite ... Eg5 y ... Exg4.

Por otra parte, contra un inmediato h6, las negras contestarían con ... Bh5-g5 forzando Eg7, en que el rey negro se dirige a la posición de ahogo del rincón con ... Bh8! y las blancas han de perder un peón o consentir el jaque perpetuo de la torre negra. Por eso las blancas deben liberar su torre de la defensa del PT sin situar su rey en la columna de g. Esto sería posible si jugase el negro, pero jugando el blanco

está a su vez en zugzwang y no puede pasar el turno a su oponente. En otras palabras, si juegan las negras pierden, mientras que jugando las blancas son sólo tablas.

1.--

[En cambio si juegan las blancas no pueden progresar, pues si 1.Rf1 Tf3+ (o 1...Th2) 2.Rg2 Ta3 3.Rf2 Th3 etc., mientras que si el rey se aleja del flanco-R, la torre negra oscila entre h3 y g3.]

1...Ta3 No se puede permitir que el rey blanco atraviese la tercera fila

[y en caso de 1...Rf8 sigue 2.Tf7+ Rg8 3.Tf5]

2.Tc7 Th3

[Ahora que el rey blanco no está en la columna de g 2...Ta5 pierde ante 3.h6 etc]

3.Tc5 Rg7 4.Rg2 El triunfo ya es fácil, pues la torre negra se ve obligada a dejar paso.

Si el rey blanco se encontrase más alejado, aún podría ganar, pero con mucha dificultad. Por ejemplo, con el rey en a2 tenemos el diagrama 187.

Th4 5.Rg3 Th1

[si 5...Ta4 6.Tc7+ Rg8 7.h6 etc]

6.Tc7+ Rg8 7.Rg4 y las blancas ganan con facilidad avanzando su rey a h6.

Diagrama 187
Finales prácticos
[P. Keres]

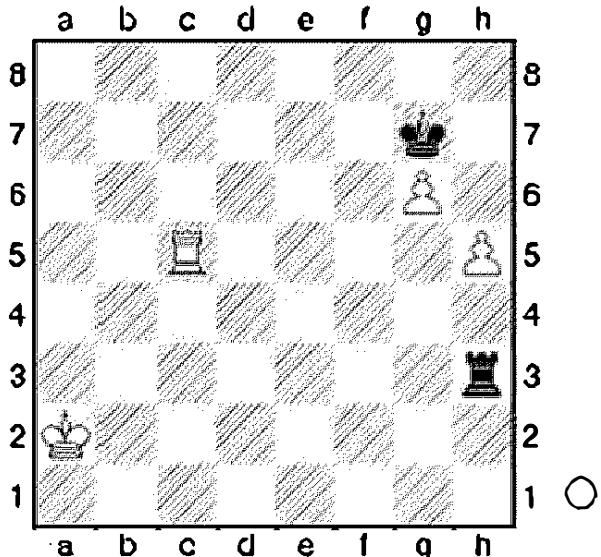
(Diagrama)

Las negras perderían como sigue:

1.Tg5

[1.Rb2 Rh6 2.Tg5!]

1...Th4 la torre no puede abandonar la



columna a causa de 2.h6 2.Rb3 Th1

3.Rc4

[no es más rápido 3.Rc2 Th4 4.Rd3 Th1 5.Re2 Th4 6.Rf2 porque las negras juegan Th2+! 7.Rg3 Th1 8.Rg2 Th4 y no se puede ganar un tiempo.]

3...Tc1+ 4.Rd5 Td1+

[o 4...Tc2 5.Te5 Rh6 6.Re6 etc]

5.Re6 Te1+ 6.Rd6 Td1+ 7.Td5 Ta1
[o 7...Te1 8.Rd7 Rh6 9.Rd8 amenazando 10.Qd7.]

8.Re7 Ta6

[o 8...Te1+ 9.Rd8! Rh6 10.Td7 Rxh5 11.g7 Tg1 12.Re8 etc]

9.Td7 Tc6

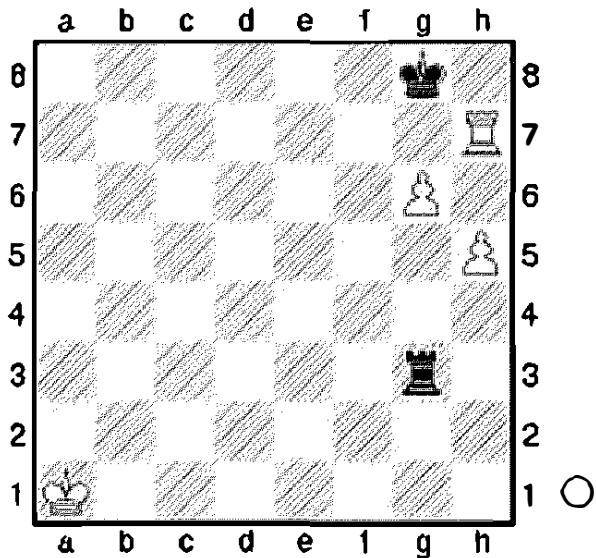
[o 9...Tb6 10.Rd8+ Rg8 11.Rc7 Ta6 12.Td6 seguido de h6.]

10.Rd8+ Rg8 11.Te7 Rf8

[o 11...Td6+ 12.Rc7 Ta6 13.Rd7 amenazando 14.Qe6]

12.Rd7 Ta6 13.Te6 Ta7+ 14.Rd6 Ta6+ 15.Re5 gana

Diagrama 188
Finales prácticos
[P. Keres]



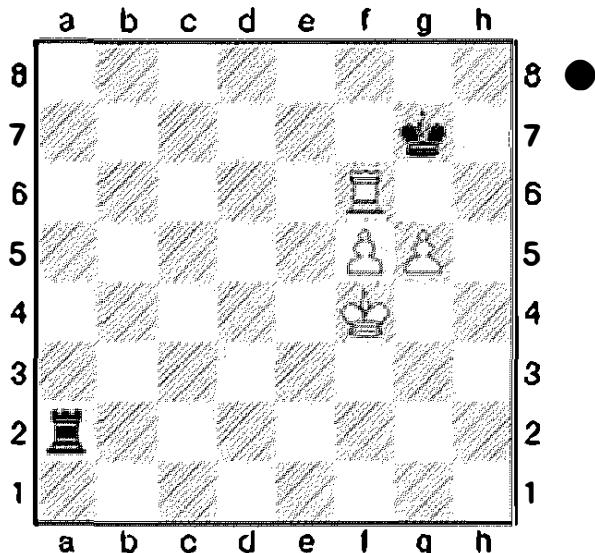
H. Kasparian 1946

Merece la pena citar, en este contexto, el siguiente estudio de Kasparian:
 Jugando el blanco tiene sólo una forma de ganar: mediante
 1.Ra2! situando al negro en zugzwang.
 Este únicamente puede oscilar con su torre entre h3 y g3 y tras Th3 2.Rb2 Tg3 3.Rc2 Th3 4.Rd2 Tg3 5.Re2 Th3 6.Rf2! llegamos al diagrama 186 correspondiendo mover al negro lo cual ya vimos que significaba la victoria de las blancas. ¡Difícilmente puede creerse que el poseedor de dos peones ligados pueda tener semejantes problemas!

Diagrama 189
Finales prácticos
[P. Keres]

H. Kasparian 1946

Sin embargo, todavía resulta más difícil creer el hecho de que a veces sea imposible ganar con dos peones



ligados y sin que ninguno de ellos sea PT. El diagrama 189 nos muestra que tales posiciones pueden producirse. Las blancas parecen tener todos los elementos a su favor, y las negras se encuentran hallarse al borde de la rendición. No obstante, estas últimas pueden explotar con habilidad el hecho de que la torre enemiga se encuentra momentáneamente en una torpe situación.

1...Tf2+ Desde luego, jugando el blanco ganaría cómodamente por medio de 1.Ed6. Los jaques horizontales son aquí inofensivos, pues el rey blanco puede refugiarse en h5.

2.Re3

[Podría acortarse la solución con 2.Re5 pero deseamos mostrar que otras tentativas tampoco conducen a nada]

[si 2.Rg3 Tf1 3.Rg2 Tf4 4.Rh3 Tf1 tablas]

2...Tg2 Ahora es el PCR el atacado.

3.Tg6+ Rf7 4.Rf3 Tg1 5.Rf2 Tg4

No hay modo de expulsar molesta torre, y en vista de eso el rey blanco emprende el camino hacia d7. 6.Rf3 Tg1 7.Re4 Te1+ 8.Rd5 Tg1 9.Tf6+ [O bien 9.Rd6 Tg2 10.Rd7 Tg1

trasponiendo.]

9...Rg7 10.Re6 Te1+!

[si 10...Txg5 11.Tf7+ gana Rh6 (o 11...Rg8 12.Ta7 Tg1 13.Ta8+ Rh7 14.f6 etc) 12.Tf8 Tg1 13.f6 Ta1 (o 13...Te1+ 14.Rf7 Rh7 15.Te8 ganando) 14.Th8+ Rg6 15.Tg8+ y 16.f7 gana]

11.Rd6

[Son tablas de inmediato con 11.Rd7 Te5 12.Rd6 Ta5 etc]

11...Tg1 12.Tg6+

[o 12.Re7 Txg5 13.Tf8 Rh7! 14.f6 Te5+ 15.Rf7 Ta5 tablas.]

12...Rf7 13.Rd7 Tg2 14.Tf6+ Rg7

Las blancas hacen su último intento sacrificando el PC para avanzar con el PA. 15.Td6 Txg5 16.Re6 Tg1

17.Re7

[si 17.f6+ Rg6 18.Re7 Tf1 19.Te6 Tf2 20.Te1 Ta2! 21.Tg1+ Rh7 tablas.]

17...Tf1 18.Tg6+ Rh7 con tablas claras.

Hay muchas otras posiciones en que las negras consiguen tablas con dos peones de menos. Sin embargo, como normalmente se distinguen por la mala colocación de alguna de las piezas blancas, dichas posiciones se pueden clasificar como excepcionales, y en consecuencia de pequeño valor práctico y más allá del enfoque de este libro.

4.4 Torre y Peón (es) por ambos bandos

Consideraremos ahora posiciones en que ambas partes tienen uno o más peones. Este tipo de final, como es lógico, se produce con mucha frecuencia en la práctica, y casi todos los finales de torre se pueden situar en esta categoría. Está claro que un volumen como el presente difícilmente puede clasificar semejante cantidad de material o evaluar las muchas posibilidades, razón por la cual hemos querido seleccionar sólo ejemplos básicos que enseñarán al lector cómo abordar las situaciones más importantes que pueden presentarse.

A. TORRE Y PEON CONTRA TORRE Y PEON

El equilibrio de material normalmente trae consigo el resultado de tablas, así que nuestro interés se centra principalmente en casos especiales en que uno de los bandos tiene suficiente ventaja posicional para ganar.

[Diagrama 190 - Line](#) [Diagrama 191 - Line](#) [Diagrama 192 - Line](#) [Diagrama 193 - Line](#)

B. TORRE Y DOS PEONES CONTRA TORRE Y PEON

Este es otro tipo de situación en que es difícil establecer reglas generales, pues todo depende en gran medida de la situación de las piezas. Por consiguiente, nos restringiremos de nuevo a los ejemplos de mayor valor práctico para el jugador medio.

[Diagrama 194 - Line](#)

[Diagrama 197 - Line](#)

[Diagrama 200 - Line](#)

[Diagrama 195 - Line](#)

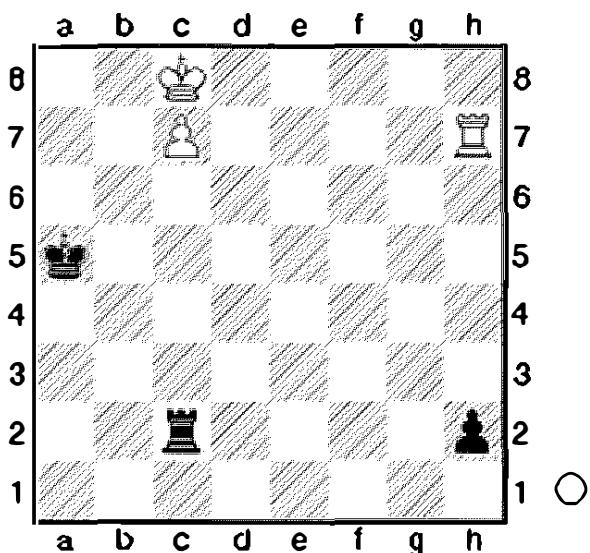
[Diagrama 198 - Line](#)

[Diagrama 201 - Line](#)

[Diagrama 196 - Line](#)

[Diagrama 199 - Line](#)

Diagrama 190
Finales prácticos
[P. Keres]



Em. Lasker 1890

El ejemplo mejor conocido es el siguiente estudio compuesto por un pasado Campeón del Mundo, Emanuel Lasker:

Si el rey blanco asoma al descubierto, es jaqueado hasta que se aleje del peón, el cual será entonces atacado de nuevo mediante... $\text{Ec}2$, obligando al rey a retroceder en su defensa. No obstante, las blancas pueden ganar merced a una instructiva maniobra que se presenta en la práctica del juego con frecuencia sorprendente.

1. Rb7 Tb2+ 2. Ra7 Tc2 Todo forzado, como claramente se ve. 3. Th5+ Ra4

[Contra 3... Rb4 4. Rb7 gana de inmediato.]

Las blancas repiten ahora su maniobra

4. Rb7 Tb2+ 5. Ra6 Tc2 6. Th4+ Ra3

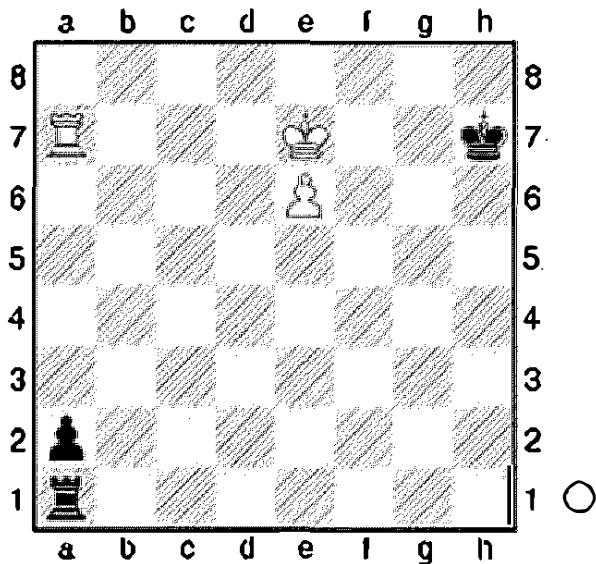
7. Rb6 Tb2+ Se amenazaba 8. Exh2 .

8. Ra5! Tc2 9. Th3+ Ra2 10. Txh2!

gana.

Aquí está el detalle. Ahora la torre negra está clavada y no puede capturar el peón..

Diagrama 191
Finales prácticos
[P. Keres]



P. Keres 1944

La idea de Lasker ha sido reproducida en diversas formas por jugadores de torneo que aportaron sus propias sutilezas. Consideremos el diagrama 191, en que la idea ganadora se utiliza contra un peón central, si bien debe admitirse que la torre negra está pasivamente situada delante de su peón.

Las blancas se valen primero de la posición del rey enemigo para avanzar su peón a la 7a fila.

1.Re8+ Rg6 Como más tarde veremos, las blancas ganan fácilmente si su torre puede alcanzar la segunda fila sin que el rey negro esté demasiado cerca del PTD. Por esta razón 1...Bg8 perdería con más rapidez. **2.e7 Rh5** Para contestar a 3. Ea3 con 3...Bh4

[He aquí lo que sucede si el negro juega de forma pasiva:

- 1) 2...Rg7 3.Ta3 Tb1 o la variante 2 4.Txa2 Tb8+ 5.Rd7 Tb7+ 6.Rd8 Tb8+ 7.Rc7 gana.]

[2) 2...Rh6 3.Ta3 Rg5 (o 3...Rh5 4.Th3+ Rg4 5.Th2 Rg3 6.Td2 Rf3 7.Rd7 Re3 8.Txa2 gana) 4.Tg3+ Rf4 5.Tg2 Rf3 (o 5...Re3 6.Tb2 ganando, pues el rey negro no puede ir a las columnas de d ó f.) 6.Tb2 (pero no 6.Td2 Re3 7.Rd7? Rxd2 8.e8D Td1 etc) 6...Re3 7.Rd7 Td1+ 8.Rc7 Tc1+ 9.Rb7 ganando, ya que el peón corona con jaque.
Dicho de otra forma, las negras no deben permitir que la torre blanca alcance la 2a fila. La cuestión es saber si el blanco puede hacer algún progreso, y en este sentido existe un interesante modo de producir una posición de zugzwang.]

3.Ta3 Rh4! La mejor defensa.

[Si 3...Rg4 4.Rf7 gana un tiempo sobre la línea principal]

Sin embargo, las blancas ganan con una ingeniosa jugada. **4.Ta5!**

Poniendo en zugzwang a su adversario, pues el rey no puede retirarse ni situarse en la 6a fila, porque en este caso el blanco utilizaría con éxito la estratagema de Lasker ¡Son increíbles las sutilezas que pueden ocultarse en las posiciones aparentemente tan simples!.

[mientras que ahora 4.Rf7 Tf1+ 5.Rg6 Tg1+ 6.Rh6 Te1 7.Ta4+ Rg3 da tablas. La maniobra de Lasker no parece funcionar, dado que el rey negro tiene una fila extra a su disposición.]

4...Rg4 5.Rf7! Basándose en el detalle de que las negras ya no tienen el recurso de dar jaque en la columna de g, de forma que la idea de Lasker es ahora efectiva. **Tf1+ 6.Rg6 Te1 7.Ta4+ Rh3!** De nuevo lo mejor.

[Las blancas ganan fácilmente tras 7...Rg3 8.Rf6 etc]

8.Rf6 Tf1+ 9.Rg5 Tg1+ 10.Rh5 Te1

Para desgracia de las negras, aunque han conseguido conducir al rey blanco bastante lejos del peón, su propio rey ha avanzado una fila más de la cuenta. **11.Ta3+ Rg2 12.Txa2+** En el estudio de Lasker, la captura del peón finalizaba inmediatamente la partida, mientras que aquí es solamente la conclusión del primer acto. Utilizando el hecho de que el rey blanco se encuentra dos columnas y una fila separado del peón, las negras pueden oponer una obstinada defensa. **Rf3**

13.Ta7 Te6! Una jugada importante, cortando al rey blanco en la sexta fila y amenazando llevar su propio rey hacia d6. Para ganar esta posición, las blancas tienen que crear otra solución de problema. **14.Rg5 Re4 15.Tb7!**

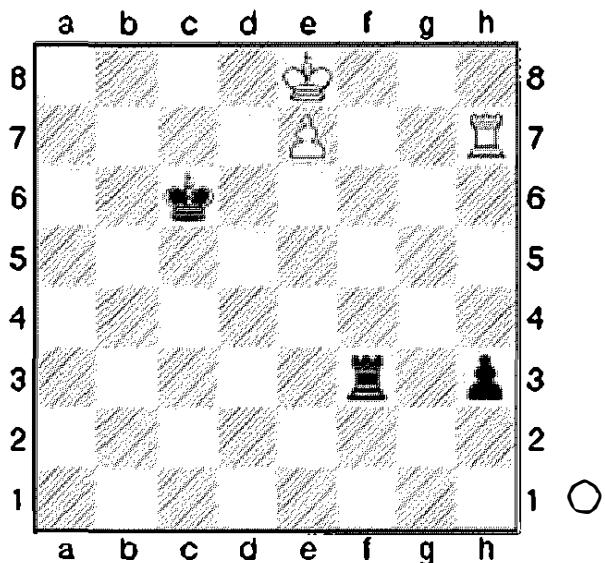
[Pero no la obvia **15.Td7?** en que es el blanco quien está en zugzwang y la posición es tablas.]
[Sin embargo, también es posible **15.Tc7**]

Las negras están en zugzwang, pues no pueden permitir que el rey blanco alcance f5 y **15...Ee5** falla ante **16.Qf6** con fácil victoria. **15...Re5 16.Td7!** Y solamente ahora se realiza esta jugada, que conduce a una victoria forzosa. **Re4 17.Td1! Rf3 18.Tf1+ Re2 19.Tf7** y **20.Qf5** ganando fácil. ¿Quién hubiera pensado que solución era tan larga?

Diagrama 192 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

He aquí otro ejemplo en que la idea de Lasker se presenta únicamente



después de algunas complejas maniobras preliminares:

El peón negro está todavía en la 6a fila, lo cual trae implícitas diversas ventajas para las blancas. En primer término, para llevar a cabo el plan de Lasker éstas tienen que hacer retroceder al rey negro una fila menos. Y en segundo lugar, ahora en determinadas circunstancias pueden utilizar su torre para protegerse de los jaques, puesto que el peón blanco corona una jugada antes. Estos factores conducen a una instructiva victoria.

1.Rd8 Td3+ 2.Rc8 Te3 3.Th6+
Comenzando la conocida maniobra, pero ¿seguro que el rey negro no tiene muchas columnas a su disposición en el flanco-D? Como veremos, las blancas tienen que valerse de algunos audaces recursos en apoyo del plan principal. **Rc5!** La mejor casilla.

[**3...Rd5** permite **4.Rd7**]
[y **3...Rb5** falla ante **4.Rd7 Td3+ 5.Td6!** y el peón blanco corona con jaque. Sin embargo, tras la jugada del texto el rey negro puede ser rechazado más atrás.]

4.Rd7 Td3+ 5.Rc7
[Nada se consigue con **5.Re8**]

contra lo cual las negras juegan Te3
 (o 5...Ta3)]
5...Te3 6.Th5+ Rb4! Ahora el rey tiene que dejar la columna de c [pues 6...Rc4 pierde enseguida ante 7.Rd7 Td3+ 8.Rc6 seguido de 9.Qh4 y 10.Qxh3]

7.Rd7 Td3+ 8.Rc6 Te3 Ahora parece que las blancas no pueden progresar, pero existe un recurso final en la posición.

[Nuevamente 8...Tc3+ permite 9.Rb6 Te3 10.Th4+ Rb3 11.Txh3 ganando.]

9.Th4+! Ra5 Forzado, pues otras jugadas pierden ante 10.Qxh3 **10.Rd6!** [si 10.Rd7 Td3+ 11.Re8 amenazando 12.Qh1, las negras se salvan mediante Tb3l etc., en que las blancas deben volver atrás con su rey.]

10...Td3+

[El negro puede tender una celada con 10...Rb6 11.Txh3? (pero 11.Th8! ganaría fácilmente.) 11...Txh3 12.e8D Td3+ seguido de 13...Qe3 y tablas.]

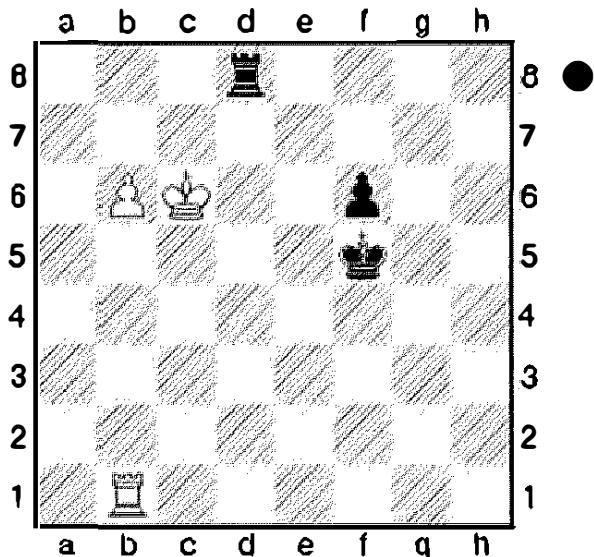
11.Rc5! Te3

[o 11...Tc3+ 12.Rd4 Tc8 13.Txh3 y 14.Qe3]

12.Txh3 gana.

¡Después de 12...Qxe7 es mate. Un sorprendente quiebro.
 Existen otras posiciones igualmente interesantes sobre el mismo tema, pero su examen nos llevaría demasiado lejos. El lector entusiasta puede encontrar muchos ejemplos de finales de este tipo tanto en partidas como en estudios.

Diagrama 193 Finales prácticos [P. Keres]



Alekhine - Bogoljubow 1929

Pasamos ahora a una última ilustración de torre y peón contra torre y peón, que subraya una vez más la necesidad de comprender los finales elementales. Este ejemplo nos enseña que incluso en los matches por el Campeonato del Mundo pueden producirse errores en el final de partida.

La posición está tomada de la 19a partida del match Alekhine-Bogoljubov, 1929. Las blancas están claramente mejor, pues su peón pasado defendido por rey y torre no puede ser frenado, y sólo dos casillas le separan de la coronación. Pronto las negras tendrán que sacrificar su torre, de forma que la única esperanza de este bando se cifra en su propio peón. La partida siguió:

1...Rg4? Olvidando la importante regla que dimos en anterior ocasión. Cuando es esencial el factor tiempo, cada uno de los reyes debe situarse de manera que pueda restringir lo más posible la aproximación del otro rey. En nuestro ejemplo está claro que las negras

pronto tendrán que entregar su torre en la casilla b8, y a partir de entonces el rey blanco habrá de atravesar la columna de d tan rápidamente como pueda, si quiere detener al peón negro.

[Esto señala la defensa correcta para las negras, que deben jugar su rey a la columna de e con 1...Re4! obstruyendo la aproximación del rey blanco, y haciendo tablas tras 2.b7 (o 2.Te1+ Rf4 3.Tf1+ Re5 4.b7 f5 5.Rc7 Tf8 6.b8D Txb8 7.Rxb8 f4 8.Rc7 Re4 9.Rd6 f3 tablas) 2...f5 3.b8D (o 3.Ta1 Tb8 etc) 3...Txb8 4.Txb8 f4 5.Tb4+ (o 5.Te8+ Rd4 6.Tf8 Re3 y 7....f6 tablas.) 5...Re3 6.Rd5 f3 7.Tb3+ Re2 (pero no 7...Rf4? 8.Rd4 f2 9.Tb1 Rf3 10.Rd3 ganando) 8.Re4 f2 9.Tb2+ Re1 10.Re3 f1C+I con tablas teóricas.]

2.b7 f5

[si 2...Tb8 3.Rc7 Txb7+ 4.Rxb7 f5 5.Rc6 gana]

3.b8D Txb8 4.Txb8 f4 5.Rd5 f3

6.Re4 f2 7.Tf8 Rg3 8.Re3 1-0

¡Hasta los finales más sencillos deben jugarse con precisión!

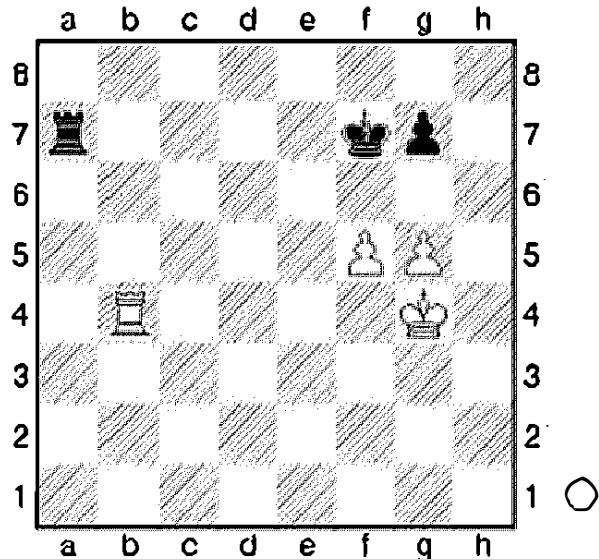
Diagrama 194 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Chekhover - Kasakevich 1949

Comenzaremos con dos peones blancos ligados contra un solo peón negro.

Normalmente, cuando ninguno de los peones está pasado, la defensa tiene buenas perspectivas de tablas. Las blancas tienen posibilidades de salir



vencedoras solamente si sus peones están ya bastante avanzados o si el rey puede ocupar casillas vitales delante de los peones. El juego que sigue a partir del diagrama nos muestra una interesante victoria basada en la posición favorable de las piezas blancas:

1.Rh5 Un fuerte cuadro para el rey, limitando los movimientos del negro.

Tc7

[Es tentadora 1...g6+ para obtener una posición de tablas después de

A) Sin embargo, esto se refuta con 2.Rh6! gxf5 3.g6+ Rf6 4.Tb6+! (si 4.g7 Ta1! tablas) 4...Re5 5.g7 Ta8 6.Tg6 Tg8 7.Rh7 Ta8 8.g8D Txg8 9.Txg8 f4 10.Rg6 f3 11.Rg5 ganando. ;

B) 2.fxg6+ Rg7 etc]

[Tampoco hay esperanzas en 1...Ta1 2.Tb7+ Rf8 3.Rg6 Ta6+ 4.f6 gxf6 5.gxf6 Ta8 6.Th7 con fácil victoria.]

[Y si las negras juegan 1...Ta6 2.Tb7+ pasamos a la línea principal.

Rf8 3.Tb8+ una variante respecto a la linea principal sería: Re7 Las blancas ganarían entonces con 4.f6+ gxf6 5.g6 Ta1 6.g7 Th1+ 7.Rg6 Tg1+ 8.Rh7 Th1+ 9.Rg8 f5

10.Tb7+ Re6 (o 10...Rf6 11.Rf8 Tg1 12.Tf7+ Re5 13.g8D Txg8+ 14.Rxg8 f4 15.Rg7 ganando) 11.Rf8 Tg1 12.g8D+ Txg8+ 13.Rxg8 f4 14.Tf7 y de nuevo se para el peón negro.]

2.Tb8 Tc6 Ocasionando el mayor número de problemas.

[La partida continuó 2...Ta7 3.g6+ Rf6 4.Tf8+ Re5 5.f6! (si 5.Tf7 Ta1 no se debe jugar 6.Txg7?? porque sigue Rf4 y todavía gana ¡el negro!) 5...gx f6 6.Rh6 Ta1 7.g7 Th1+ 8.Rg6 Tg1+ 9.Rf7 1-0.

El final podía haber sido f5 10.g8D Txg8 11.Txg8 f4 12.Rg6 f3 13.Rg5 Re4 14.Rg4 con victoria fácil.]

3.g6+ Re7 4.Tg8 Rf6 5.Tf8+ Re5

6.f6! Jugada sorprendentemente fuerte, dada por Chekhover.

[Las blancas no progresan en absoluto con 6.Tf7 Tc1 7.Txg7? Rf4!]

[ni con 6.Rg5 Tc1 7.Te8+ Rd6 etc]

6...Txf6 7.Tf7! Re6

[o bien 7...Tf5+ 8.Rg4 Tf6 9.Rg5 Ta6 10.Txg7 y gana.]

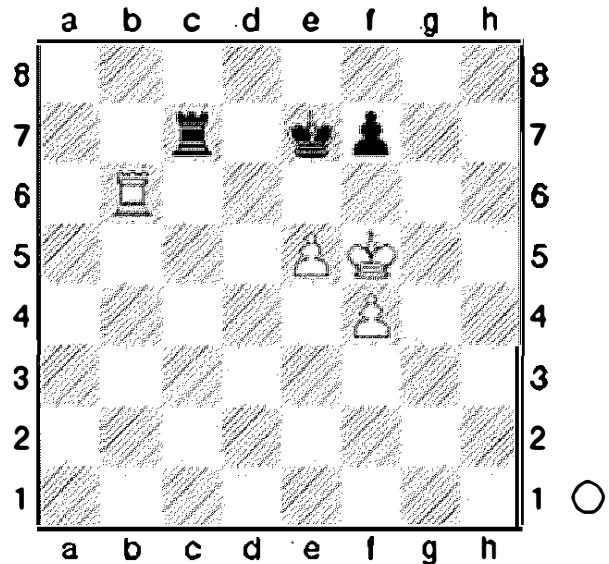
8.Txg7 Tf1 9.Ta7 y gana fácil.

Como puede verse a partir de este ejemplo, el negro tiene grandes dificultades si su adversario ha conseguido avanzar bastante con los peones.

Diagrama 195 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Por supuesto, las posibilidades del blanco son aún mejores si los peones están en las columnas centrales, pues



su rey tiene entonces más campo para maniobrar. El diagrama 195 nos puede dar idea de los peligros a que las negras han de enfrentarse en una situación de este tipo.

Esta posición se produjo en una partida jugada en Moscú, 1956. Tuvo que ser adjudicada y se dió el punto a las blancas. Sin embargo, con posterioridad Levenfish señaló la siguiente línea de tablas:

1.Rg5 Tc5! La única defensa para impedir que el blanco construya una posición ganadora similar al diagrama 194 por medio de 2 f5.

[Quiere decirse que las negras pierden tras 1...Tc1 2.Tb7+ Rf8 (o 2...Re6 3.f5+ Rx e5 4.Te7+ Rd6 5.Txf7 ganando) 3.f5

A) si 3...Tc6 4.Tb8+ gana fácil

Re7 5.f6+ Re6 6.Te8+ Rd5

7.Rh6 ganando. ;

B) o bien 3...Rg7 4.f6+ Rg8

5.Tb8+ Rh7 6.e6! ganando fx e6 (o 6...Tg1+ 7.Rh4) 7.f7 etc ;

C) 3...Th1 4.Ta7! La jugada del texto utiliza el zugzwang para que la torre negra tenga que situarse una fila más arriba. (pero no de inmediato 4.Tb8+ Re7 5.f6+ Rd7

6.Tf8 Tg1+ y las negras dan jaques hasta dejar libre f5 para su rey.) 4...Th2 5.Ta8+ Re7 (o 5...Rg7 6.f6+ Rh7 7.e6! etc) 6.f6+ Rd7 7.Tf8 Th7 (ahora 7...Tg2+ falla ante 8.Rf4 Re6 9.Te8+ Rd5 10.Td8+ Rc6 11.Tf8 etc) 8.Rf5 Th5+ 9.Rg4 Th7 10.Rg5 Re6 (si 10...Rc6 11.Te8 gana) 11.Te8+ Rd5 12.e6 fxe6 13.Rg6]

2.Rh6 La del texto amenaza 3.Qg7, forzando la réplica del negro.

[Contra 2.Tb7+ no debe jugarse Re6? (sino 2...Rf8! 3.f5 Txe5 4.Rf6 Te8 5.Txf7+ Rg8 6.Tg7+ Rh8 7.Ta7 Tf8+! con tablas teóricas.) 3.f5+ Rxe5 4.Te7+ y 5.Qxf7 ganando]

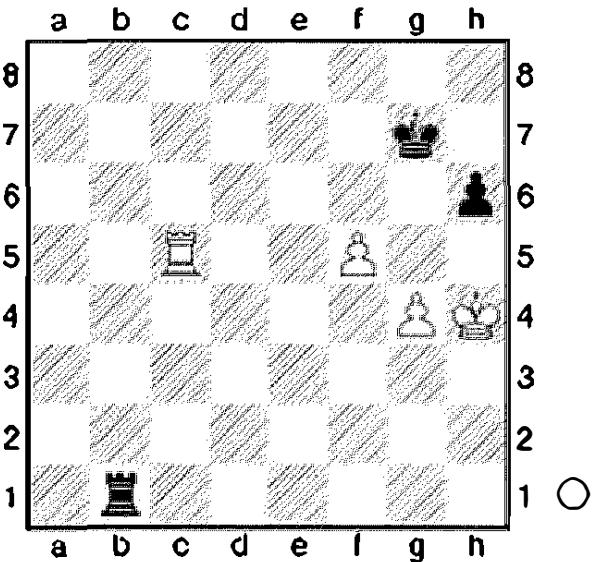
2...Tc1 3.Tb7+ Rf8 4.f5 Ahora las blancas aparentemente han alcanzado su objetivo y amenazan ganar mediante 5.Eb8 y 6.f6, Sin embargo, para llegar a esta posición el rey blanco ha tenido que separarse de los peones, y las negras pueden aprovechar esta circunstancia para oponer una defensa eficaz. Tg1! De nuevo la única defensa, cortando al rey blanco. 5.Tb8+ Re7 6.f6+ No hay otra forma de progresar. Re6 7.Te8+ Rf5 8.Rh7

[si 8.e6 Rx f6 tablas.]
[O en su lugar 8.Te7 Tg2 9.Txf7 Rxe5 10.Tg7 Tf2 11.f7 Re6 12.Rg6 Tf6+ y tablas.]

8...Tg2 9.Te7 Tg5! La jugada del texto pone al blanco en zugzwang [Las negras han de jugar con cuidado, pues tras 9...Tg1 10.Txf7 Rxe5 11.Tg7! Th1+ 12.Rg6 Tg1+ 13.Rf7 gana]

10.Txf7
[si ahora 10.Rh8 Tg1! 11.Txf7 Rxe5 12.Tg7 Th1+ hace tablas.]
10...Rxe5 11.Tg7 Rx f6 Tablas.

Diagrama 196
Finales prácticos
[P. Keres]



Keres - Smyslov 1949

Ahora consideraremos una posición en que uno de los peones ligados blancos está además pasado. En este caso las posibilidades de ganar son mucho mejores, y es raro que las negras puedan hacer tablas. El diagrama 196 nos muestra una situación que ocurre con frecuencia.

Esta posición (con los colores invertidos) se produjo en la partida Keres-Smyslov, 1949, y no pudo ganarse, debido principalmente a que el rey blanco necesitaría una columna más para penetrar por el lado derecho. El juego siguió:

1.Tc7+ Rf6

[El rey negro no debe retirarse a la primera fila, ya que 1...Rg8 pierde ante 2.Rh5 Tb6 3.Te7 y 4.Qe6]

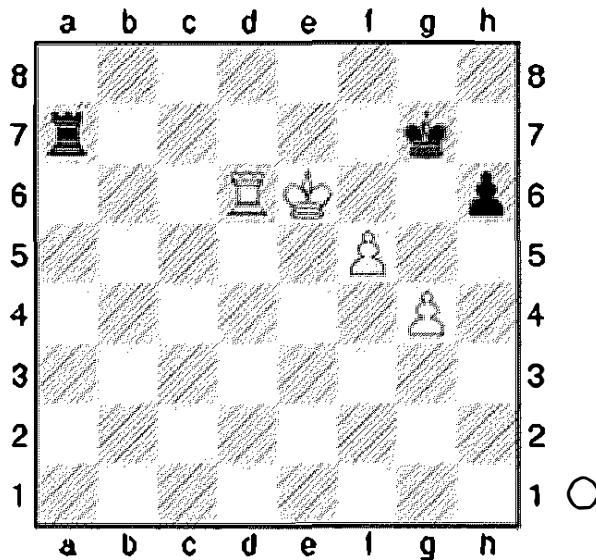
2.Tc6+

[si 2.Th7 Th1+ 3.Rg3 Tg1+ 4.Rf3 Th1 y tablas]

2...Rg7 3.Tg6+ Rh7 4.Te6 Rg7 5.Rg3 Tf1 Lo más sencillo, sin dar

ocasión de que el rey blanco llegue al centro del tablero. 6.Te7+ Rf6 7.Th7 Th1 8.Rg2 Th4 9.Rf3 Th1
 Las blancas no han progresado.
 Después de las jugadas 10.Th8 Rg7 11.Td8 Tf1+ 12.Rg2 Tf4 13.Td7+ Rf6 14.Td6+ Rg7 15.Rg3 se acordaron las tablas.

Diagrama 197
Finales prácticos
[P. Keres]



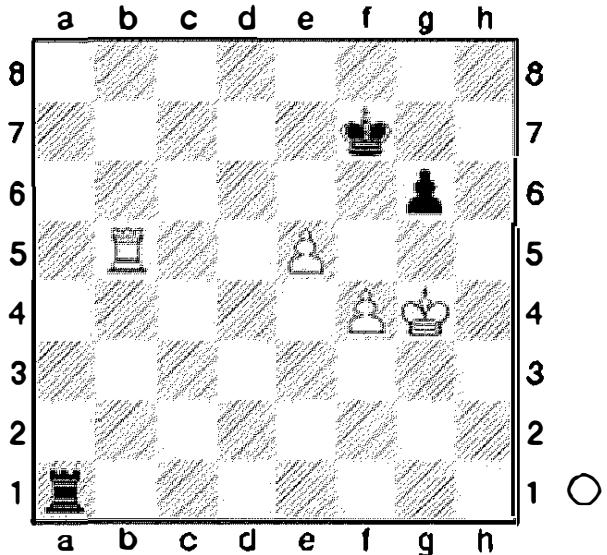
Conviene notar que, aunque hubieran conseguido avanzar con su rey hacia el centro, las blancas no podrían haber ganado.

Poco puede hacer el blanco.

El final de peones tras 1.Td7+

[mientras que 1.Tb6 falla ante Tc7 2.Tb8 Tc6+ 3.Re7 Tc7+ 4.Re8 Tf7 amenazando 5....h5 etc.]
 [y 1.f6+ Rg6 no mejora las cosas]
 1...Txd7 2.Rxd7 Rf6 seguido de 3....h5, es tablas.

Diagrama 198
Finales prácticos
[P. Keres]



Como ya se ha dicho, poca cosa pueden hacer las blancas en posiciones como éstas, debido a que su rey tiene un campo de maniobra insuficiente a la derecha de los peones. De aquí se deduce que si movemos el diagrama 196 una columna hacia la izquierda (diagrama 198), las blancas tienen buenas probabilidades de victoria suponiendo que puedan avanzar a tiempo con su rey.

Podría seguir: 1.Tb7+

[Por supuesto, jugando el negro puede detener el avance del rey blanco y hacer tablas mediante 1...Tg1+ 2.Rf3 Re7 etc]

1...Re6

[si 1...Rf8 2.Rg5 Ta6 3.Td7 y 4.Ed6 gana]

2.Rg5 Tg1+ 3.Rh6 ¡la casilla vital!
 Tg4 4.Tb6+ Re7 5.Tf6 Rd7 6.Rh7! como veremos, las blancas deben ganar la oposición Re8 7.Rg8! Re7

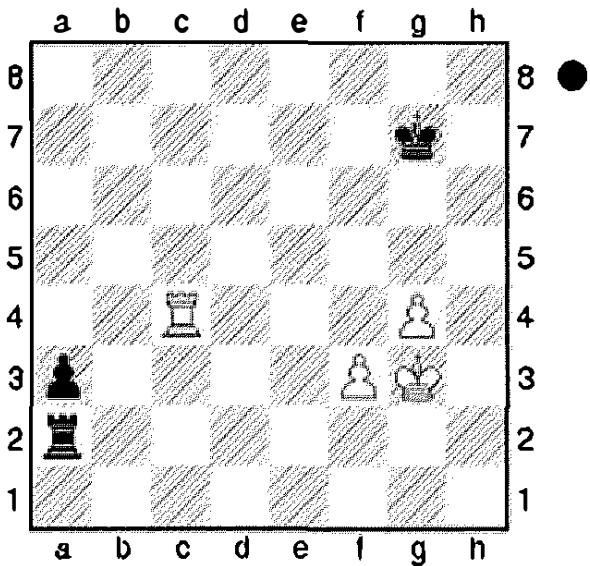
[o 7...Tg1 8.Rg7 Tg4 9.Tf7 y gana]

8.Rg7 Re8 9.Tf7 Rd8

[si 9...Tg1 10.Rf6 Tg4 11.f5! gxf5

12.Ta7 gana]
10.Rf18 Th4 se amenazaba 11.e6
11.e6 Th8+ 12.Rg7 Th4 13.Rxg6
y gana

Diagrama 199
Finales prácticos
[P. Keres]



A continuación examinaremos las posiciones en que los dos peones ligados del blanco están pasados. Aquí normalmente se gana, pero existen cierto número de excepciones, en especial si uno de los peones es PT. Nuestra discusión comienza con el interesante ejemplo que ofrece el diagrama

Las blancas no tienen PT, y por tanto, deben ganar, como se ha dicho. Lo que resulta aquí instructivo es, sin embargo, que las negras pueden elegir entre conservar su torre delante del peón o bien defenderlo lateralmente. Ninguno de los dos métodos va a salvar la partida, como demuestran los siguientes análisis:

1...Ta1

[Los problemas del blanco son

incluso menores si las negras defienden el peón desde la horizontal
1...Tb2 2.Ta4 a2 3.Ta6 (pero no
3.Rf4? Tb4+! 3...Rf7 4.g5 Rg7
5.Rg4 Rf7 el negro sólo puede esperar
6.f4 Rg7 7.f5 Tg2+ 8.Rf4 Tf2+
9.Re4 Te2+ 10.Rf3 Tb2
11.Ta7+ Rf8 12.g6 Rg8 13.f6
gana, pues para empezar el peón negro está perdido.]

2.Ta4 a2 3.Rg2! ¡Única forma de ganar!

[La aparentemente buena **3.Rf4** sólo conduce al empate después de **Rf6 4.Ta6+ Rg7 5.g5** (o **5.Rg5 Tf1 6.Ta7+ Rg8 7.Txa2 Txf3 tablas**) **5...Rf7** y no es posible **6.Rf5** a causa de **Tf1**. Sin embargo, si el PA blanco estuviese en f2, el camino más sencillo para ganar sería **3.Qf4**. Las blancas avanzarían su rey y PC hasta que las negras se vieran obligadas a entregar su peón para evitar el mate. En f2 el peón blanco tendría una situación ideal, pues quedaría defendido por su torre al capturar ésta el peón negro.]

3...Rf6 4.f4 Re6 5.Ta5

[Las blancas deben tener cuidado al avanzar sus peones, pues si **5.Ta6+ Rd5 6.g5 Re4 7.g6 Tb11** hace tablas.]

5...Rf6 6.Ta6+ Rg7 7.f5 Rf7

[**7...Tb1 8.Txa2 Rf6 9.Ta6+** y gana.]

8.g5 Rg8

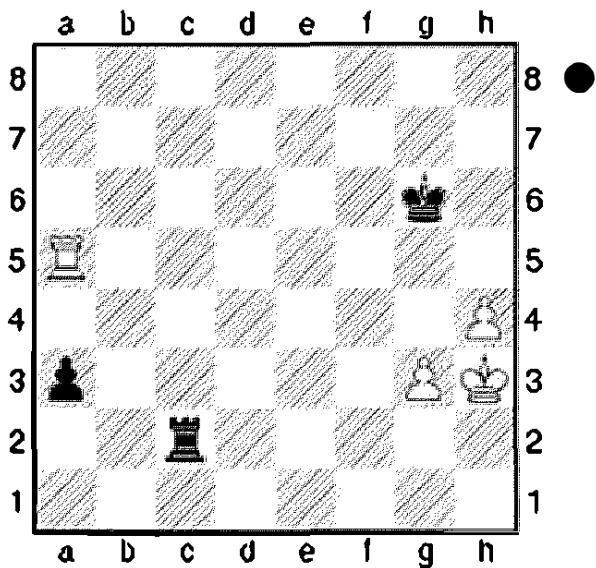
[si **8...Tb1 9.Txa2 Tb5 10.Tf2** gana]

9.Ta7 Rf8 10.g6 gana.

se amenaza **11.f6** seguido de mate, y **Tb1 11.Txa2 Tb5 12.Tf2** etc. Este ejemplo nos enseña que las negras pueden ocasionar más problemas con la torre por delante de su peón que desde el lado. El blanco,

por su parte, ha de intentar conservar uno de sus peones en la casilla de origen, ya que esto facilita la victoria.

Diagrama 200 Finales prácticos [P. Keres]



Tarrasch-Chigorin, 1893

Pasemos ahora a la situación, algo más difícil, en que uno de los peones blancos es PT. En este caso, las posibilidades de la defensa son mucho mayores, pues el rey blanco no tiene suficiente refugio contra los jaques horizontales. Un ejemplo Clásico de esto se encuentra en el diagrama 200. Esta posición se dió en el match Tarrasch-Chigorin, 1893. Aquí también se presenta la elección entre situar la torre negra delante o al lado del peón. En contraste con el diagrama 199, la torre está mejor situada defendiendo el peón desde la fila, de forma que se halle dispuesta para dar jaques laterales. En este caso las negras consiguen tablas, mientras que con la torre delante del peón perderían. 1...a2! Esto condena a la torre blanca

a permanecer en la columna de a, lo que no sucede tras 1...g3.

[En la partida Chigorin optó por el plan erróneo y perdió tras 1...Ta2? 2.Rg4 Ta1 3.Ta6+ Rf7 4.Rg5 a2 5.g4 los peones blancos están ahora muy avanzados Re7 6.Ta7+ Re8 7.h5 Rf8 8.h6 Tb1 (o 8...Rg8 9.Rg6 etc) 9.Txa2 con fácil victoria. El perdedor señaló después la defensa correcta en un instructivo análisis.]

2.h5+ Rf6

[Una alternativa es 2...Rh6 3.Rh4 Th2+ 4.Rg4 Tb2 5.Ta6+ Rg7 6.Rg5 Tb5+ 7.Rh4 Tb2 8.g4 Rf7I trasponiendo a la línea principal.]

3.Rh4 La única tentativa posible.

[Si 3.g4 Tc4 4.Txa2 Rg5I con tablas teóricas.]

3...Th2+ También podía hacerse una jugada de espera con la torre, pues el avance del PC blanco no se puede impedir por mucho tiempo. 4.Rg4 Tb2 5.Ta6+ Rf7

[O bien 5...Rg7 6.Rg5 Tb5+ 7.Rh4 Tb2 8.g4 Rf7I y tablas]

6.Rg5 Tb5+ Una jugada importante, pues las negras no deben permitir que su rey sea llevado a la primera fila

[si 6...Tc2? 7.Ta7+ Rg8 8.g4 seguido de 9.h6 y 10.Qh5 gana.]

7.Rh4

[Ahora el rey blanco tiene que retirarse, pues 7.Rh6? permite Tb6+]

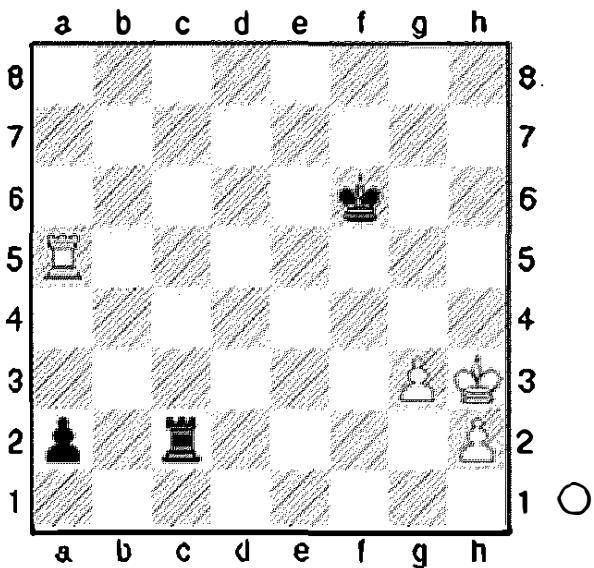
7...Tb2 8.g4 Tc2 En esta defensa, es vital para el negro tener el rey en f7, con la torre blanca en a6, previniendo 9.Qg5 Qc5 10.Qh6? mediante 10...Qc6+I Ahora las blancas no pueden progresar.

[8...Rg7? 9.h6+ y 10.Qh5 ganando.]

9.h6

[si 9.Ta7+ Rf6 10.g5+ Rf5 11.h6 (11.Ta5+ Rf4 etc) 11...Th2+ 12.Rg3 Th1 13.Txa2 Rxg5 tablas]
 [o bien 9.g5 Tc4+ 10.Rg3 Tc3+ 11.Rf4 Tc4+ 12.Re3 Th4 13.h6 (13.g6+ Rg7 14.Ta7+ Rg8 etc) 13...Tg4 tablas.]
 9...Tc6! y tablas.

Diagrama 201
Finales prácticos
[P. Keres]



Puesto que la principal defensa consiste aquí en la amenaza de jaques laterales, podríamos preguntarnos si las blancas harían mejor en adelantar primero su PC. Este serviría de protección para el rey mientras se avanzan ambos peones. Tal es sin duda el procedimiento correcto para ganar en la mayoría de los casos, y solamente fracasa cuando los peones están demasiado atrás. El diagrama 201 es un ejemplo excelente de este tipo de posición. Resulta difícil de creer, pero el resultado de esta posición ¡depende de quién tenga el turno de juego!

Veamos primero jugando el blanco.

A) 1.g4

[El lector comprobará ahora que si en el diagrama 201 son mano las negras, pueden comenzar de inmediato su contrajuego en el flanco-D.
B) 1.-- Re6l 2.g4 Rd6 3.Rg3
 (Prematuro es 3.g5 Re6! amenazando 4....Ec5 etc.) 3...Rc6 4.h3 (Como vimos anteriormente, las blancas no pueden avanzar más deprisa sus peones, ya que tras 4.g5 Rb6 5.Ta8 Rb5 no tienen defensa contra jaques horizontales.) 4...Rb6 5.Ta8 Rb5 6.Rh4 El mismo plan que antes, utilizando el PC como escudo para avanzar el rey. Rb4 7.g5 Rb3 8.g6 (O si no 8.Rh5 Tc1 trasponiendo.) 8...Tc1 (Más sencillo que 8...Tc4+ 9.Rh5 Ta4 10.Txa4 Rxa4 11.g7 a1D 12.g8D que también es tablas.) 9.Rh5 (Pero no 9.g7 Tg1 etc) 9...a1D 10.Txa1 Txa1 11.g7 (Es claro que no hay una apreciable diferencia en 11.h4 Rc4) 11...Tg1 12.Rh6 Rc4 13.Rh7 Rd5 14.g8D+ Txg8 15.Rxg8 Re5 y las tablas serán claras con la captura inevitable del último peón.]

1...Re6 La única posibilidad del negro es llevar su rey hacia el flanco-D.

[1...Tb2 2.Rg3 Tc2 3.h3 Tb2 4.Rh4 Th2 se amenazaba 5.Ea6+ y 6.Eh5 5.Ta6+ Re5 (5...Rf7 6.g5 y 7.Eg4 ganando) 6.Rg5 Txh3 (6...Rd4 7.h4 Rc3 8.h5 Rb2 9.Rh6 seguido del avance del PC ganando) 7.Txa2 Th1 8.Te2+ y 9.Ef6 gana]

2.Rg3 Rd6 3.h3

[Curiosamente, no puede jugarse 3.h4 ya que en ese caso las negras dan jaques horizontales hasta que el rey blanco se aleje de sus peones, y entonces juegan ... Ec4l con tablas.]

[Y si 3.g5 Tc5 tablas]

3...Rc6 4.Rh4

[4.g5 Nuevamente las blancas deben evitar el descubrir a su rey, pues tras Rb6 5.Ta8 Rb5 las negras amenazan dar jaques horizontales y el rey blanco no puede ir a la cuarta fila a causa de ... Ee4+ yEa4. El PC no puede avanzar hasta que el rey blanco no se encuentre a cubierto.]

4...Rb6 5.Ta8 Rb5 Se amenazaba 6.

g5 seguido de 7.Qh5. 6.Rh5 Rb4

7.g5 Las blancas tienen que proceder otra vez con cuidado, pues se amenazaba 7....Ec5+ y 8....Ea5. Rb3

8.h4! ¡Con precisión hasta el final!

[8.g6? sólo daba tablas tras Tc8!

9.Ta7 (Sin embargo 9.Txa2 Rxa2

10.h4 nos lleva a la posición al comentario de la 8a jugada negra, ganando el blanco. Un desliz en el comentario de Keres.) 9...Th8+

10.Rg4 Th6! etc]

8...Tc1

[si 8...Tc8 9.Txa2 Rxa2 10.g6 Rb3

11.g7 Rc4 12.Rg6 Rd5 13.h5 Re6

14.h6 gana]

9.g6 a1D 10.Txa1 Txa1 11.g7 Tg1

12.Rh6 Rc3 13.h5!

[Eludiendo la celada postrera

13.Rh7? Th1 tablas.]

13...Rd4 14.Rh7 Re5 15.g8D gana.

El rey negro llega un tiempo demasiado tarde.

Aunque hay muchos otros finales interesantes de torres y peones, creemos que el lector tiene ya una base teórica suficiente para capacitarle a manejar con confianza dichas posiciones. Examinemos finalmente unos pocos ejemplos tomados de la práctica para ver cómo pueden aplicarse en ellos nuestros conocimientos básicos.

4.5 Ejemplos prácticos

Diagrama_202 y_203 - Line

Diagrama_204,2 - Line

Diagrama 207 - Line

Diagrama 208 - Line

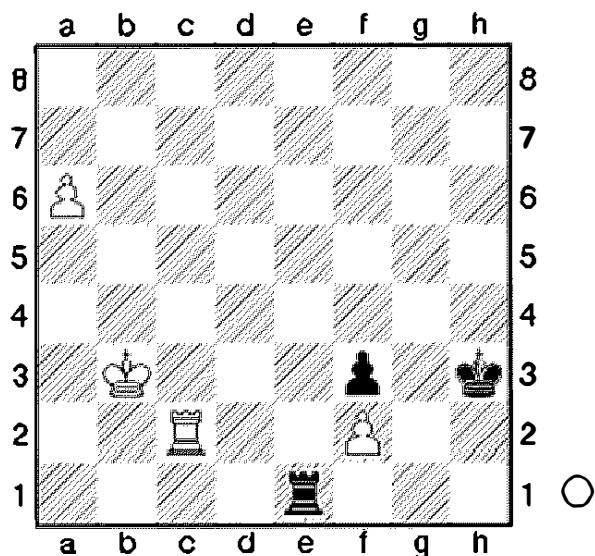
Diagrama 209 - Line

Diagrama 210 y 211 - Line

Diagrama 202 y 203

Finales prácticos

[P. Keres]



Alatortsev - Chekhover 1937

Comenzaremos por una interesante posición tomada de la partida Alatortsev-Chekhover, 1937.

A simple vista, la posición negra parece sin esperanzas. El PTD es muy fuerte, y tarde o temprano costará al negro su torre, mientras que un ataque sobre el PA blanco parece tener pocas probabilidades de éxito, con su torre defendiéndolo. ¿Qué pueden hacer las negras?

Los finales de torre son, empero, notablemente complejos, y contienen recursos inesperados que raramente revela un análisis superficial. Bajo una observación más atenta, encontramos que las negras tienen la posibilidad de ganar el PA una vez que se hayan visto forzadas a sacrificar su torre por el PT. Además, pueden utilizar efectivamente su torre para dar jaques horizontales si el rey blanco intenta ganar sin ayuda de la torre. Por último, si las blancas pretenden defenderse contra los jaques jugando su torre a c2, en

algunos casos las negras pueden jugar ... $\mathbb{E}e2$.

Cuando procedamos a un análisis más detallado, descubriremos que los recursos del negro son insuficientes por muy poco para salvar la partida. Las blancas consiguen ganar sólo mediante un juego extremadamente preciso, como sigue:

1.a7 Te8 2.Ta2 Ta8

Poca explicación requieren estas jugadas. **3.Rc4 Rg2 4.Rc5!**

Ahora es el momento de calcular cuánto puede alejarse el rey blanco del PA sin temor a $\mathbb{E}xa7$.

La jugada del texto llega justo a tiempo tras 4.... $\mathbb{E}a7$ 5. $\mathbb{E}a7$ $\mathbb{Q}f2$ 6. $\mathbb{Q}d4$ etc

[pero 4.Rb5? permite entablar con Txa7 5.Txa7 Rxf2 6.Rc4 Re2 etc. En otras palabras, el rey blanco no puede ir más allá de la columna de c ni de la 5a fila, pues entonces las negras podrían jugar ... $\mathbb{E}xa7$.]

4...Tc8+

[O bien 4...Rf1 5.Rb6 Te8 trasponiendo. Puesto que se está amenazando Rb6-b7, las negras deben retirar su torre.]

5.Rb6 Te8 De nuevo pone al blanco en problemas.

(Diagrama)

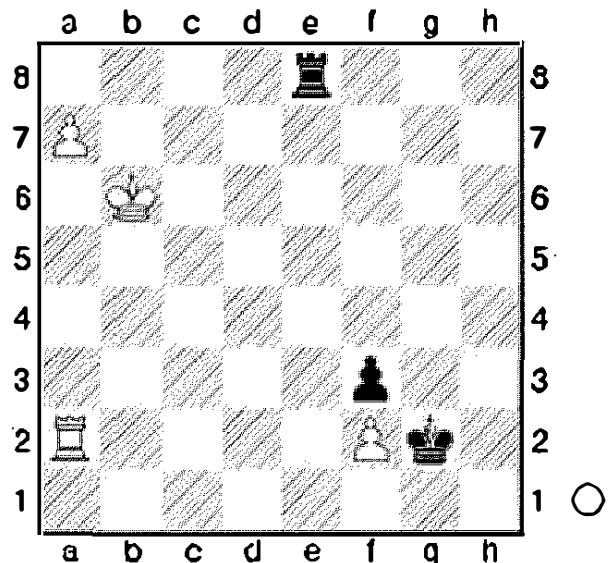
Diagrama 203

6.Rc6! Esta hermosa jugada pone al negro en zugzwang.

[ya que 6.a8D Txa8 7.Txa8 Rxf2 es tablas, como sabemos]

[y 6.Rb7 permite Te7+ 7.Rb6 Te8 etc]

[No obstante, las blancas disponen de un plan más sutil. Con su torre en c2, pueden jugar Rb7-b8 para escapar de los jaques, y entonces no



es factible $\mathbb{E}e8+$ falla ante $\mathbb{Q}c8$.

Aún así, contra 6.Tc2 las negras pueden defenderse mediante $\mathbb{T}e6+$ 7.Rb7 (o 7.Rc7 Te8!) 7...Te2 basándose en que tras 8.Txe2 (y 8.a8D Txc2 seguido de 9.... $\mathbb{E}xf2$ son tablas claras.) 8...fxe2 ya no es jaque.

Se precisa aún de otra idea más para que puedan ganar las blancas.]

6...Rf1 (o $\mathbb{Q}g1$)

[Si ahora 6...Tc8+ sigue 7.Rb7]

[o 6...Te6+ 7.Rd7 ganando en ambos casos. Tampoco puede apartarse el rey del PA blanco a causa de 7.a8=

[Y finalmente, si la torre deja la columna de e por ejemplo, con 6...Th8 las blancas juegan 7.Rb7 Th7+ 8.Rb6 Th8 (o 8...Th6+ 9.Rc5! Th8 10.a8D ganando) 9.Tc2 Te8 10.Rc7! trasponiendo a la línea principal.]

7.Rb7 Te7+ 8.Rb6 Te8

[Nuevamente fracasa 8...Te6+ ante 9.Rc5! Te8 10.a8D y el rey blanco está suficientemente cerca para detener al peón.]

9.Tc2! Explotando la posición del rey negro con la amenaza de 10. $\mathbb{Q}b7$ $\mathbb{E}e2$

11. $\mathbb{E}c1+$ (el detalle), o aquí 10... $\mathbb{E}e7+$ 11. $\mathbb{A}b8$ $\mathbb{E}e8+$ 12. $\mathbb{E}c8$ y gana. De modo que el rey negro debe regresar a g2. Rg2 10. Rc7! Poniendo otra vez al negro en zugzwang. Contra jugadas de rey, o si la torre deja la columna de e, las blancas ganan mediante 11. $\mathbb{A}b7$ Te7+

[si 10... Rh2 11. Rb7 Te2 12. Tc6 ganando fácilmente, ya que el rey negro no está en situación de capturar el PA tras Te8 13. a8D Txa8 14. Rxa8]

11. Rb8 Te8+

[Ahora las blancas coronan con jaque después de 11... Te2 12. Txe2 fxe2 13. a8D+ Rxf2 14. Da2 les da la victoria, como ya hemos demostrado (diagrama 57).]

12. Tc8 Txc8+ 13. Rxc8 Rxf2 14. a8D y las negras abandonaron pocas jugadas más tarde. Un final muy bien jugado y altamente instructivo.

Diagrama 204, 205 y 206 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

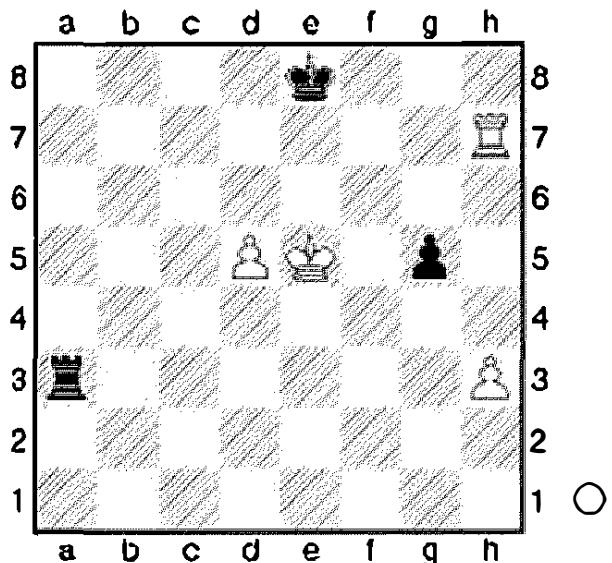
Keres - Mikenas 1937

Nuestro siguiente ejemplo tiene el mismo balance de material. Obsérvese que si no existieran el PCR negro y el PTR blanco, tendríamos la conocida posición de Philidor (diagrama 130), la cual es tablas.

Aquí sin embargo las blancas tienen varias ventajas importantes.

Por un lado cuentan con un saludable peón pasado de más.

En segundo lugar, sus piezas están activamente emplazadas.



Y finalmente, el rey negro está cortado en la primera fila.

La única debilidad blanca es su PT, y éste proporciona curiosamente al negro muy buenas contrachances. ¿Qué pueden hacer las blancas? Sabemos ya por la posición Philidor que no deben avanzar el PD, pues ello ayuda sólo a la defensa. Tampoco pueden cambiar los peones del flanco-R, tras lo cual la posición es de tablas claras. Por lo tanto, tienen que intentar fortalecer su posición por medio de amenazas.

1. Re6 Te3+ 2. Rf6 Antes de jugar su rey a $\mathbb{A}d6$, el blanco tiende una pequeña celada. Td3!

[ya que si ahora 2... Tf3+ 3. Rxg5 Td3 entonces 4. Rf6! Txd5 5. Re6 gana. Pero las negras no caen en este truco.]

3. Re6 Te3+ 4. Rd6 Ta3! El lugar más activo para la torre.

[Sería erróneo jugar, por ejemplo 4... Tf3 5. h4!]

A) o 5... g4 6. Tg7 g3 7. h5! ganando Tf6+ (o 7... Rf8 8. Tg4 Tf6+ 9. Rc5 Th6 10. Txg3 y 11. $\mathbb{E}e3$ gana) 8. Rc5 Th6 9. d6 Txh5+ 10. Rc6 y gana ;

B) 5...gxh4 6.Th8+ Rf7 (o 6...Tf8 7.Txh4 Rd8 8.Rc6 ganando) 7.Txh4 Ta3 8.Te4! con victoria clara.]

[Una defensa alternativa es 4...Td3 si bien requiere extrema precisión por parte de las negras. Volveremos más tarde a esta interesante posición, al analizar el diagrama 207.]

5.Th5

[Después de 5.Th8+ Rf7 6.h4

A) pero las negras no tienen necesidad de cambiar los peones. Mediante 6...Th3 7.h5 Rg7 8.Tc8 Txh5 9.Tc6 se aseguran un contrajuego suficiente ;

B) e incluso pueden intentar 6...g4 7.Th5 Ta6+ 8.Rc7 g3 9.d6 (o 9.Tg5 Tg6!) 9...Ta7+ 10.Rb6 Ta1 etc ;

C) 6...gxh4 7.Txh4 el blanco obtiene posición ganadora.]

5...Ta6+

[También es posible 5...Td3 en que 6.Txg5 (o 6.Re6 Te3+ 7.Rf6 Td3 8.Th7 Tg3 y las blancas no pueden progresar.) 6...Txh3 7.Tg8+ Rf7 8.Td8 Ta3! 9.Tb8 Td3! nos da la conocida posición de Kling y Horwitz (diagrama 162)]

6.Re5 Tg6 Dificultando su propia tarea.

[Podría trasponer a la variante de la nota anterior jugando 6...Ta3 7.Re6 Te3+ 8.Rd6 Td3]

7.Rf5

[Tras 7.d6 g4 8.Th8+ Rd7 9.Th7+ Re8! (no 9...Rd8? 10.Rd5 y 11.Qc6 ganando) 10.d7+ Rd8 11.Rf5 el negro se salva con la elegante g3! etc]

[La alternativa 7.Th8+ Rd7 8.Th7+ Re8! 9.Rf5 Td6 etc. traspone a la línea principal.]

7...Td6 8.Th7 Rd8! La única defensa.

[8...Txd5+ falla por 9.Re6]
[mientras que si 8...Rf8 9.Re5 seguido de 10.d6 gana]
[y ya hemos encontrado con anterioridad la variante 8...Ta6 9.Rxg5 Td6 10.Rf5 Txd5+ 11.Re6 ganando.]

9.Re5 Ta6! De nuevo la única jugada.
[Tras 9...Tg6 10.d6 g4 11.Rd5! gana.]

10.Th5 Ta3 11.Re6 Te3+ Forzado, ya que se amenazaba 12.Eh8+ y 13.d6 [y a 11...Td3 las blancas pueden jugar 12.Txg5]

12.Rd6 Re8

[Y no 12...Rc8 13.Th8+ Rb7 14.Rd7 seguido el avance del peón.]

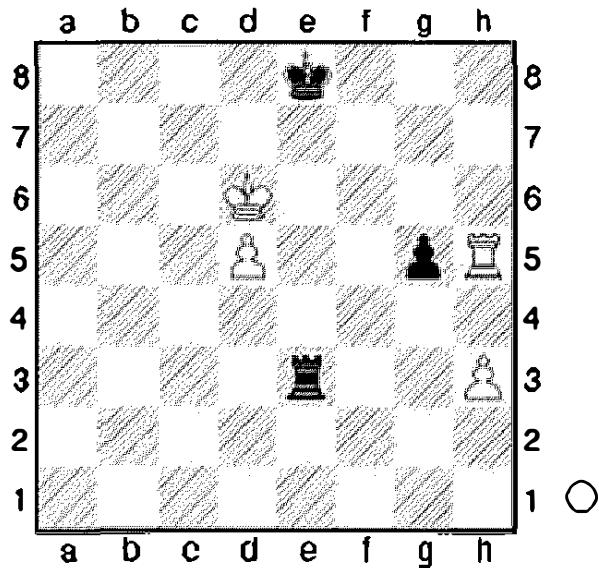


Diagrama 205

A consecuencia de la imprecisión de su 6a jugada, las negras han alcanzado una posición similar a la que se produjera tras la 5a jugada blanca, con la diferencia de que la torre no está bien situada en e3. A pesar de ello, incluso aquí existen suficientes posibilidades defensivas. 13.Th8+

[Probablemente podía causar más molestias con 13.h4 No obstante, las negras podrían jugar en este caso

Th3! (pero no 13...gxh4 14.Th8+ Rf7 15.Txh4 ,ni 13...g4 14.Tg5 g3 15.h5 porque ambas dan al blanco la victoria.) 14.Txg5 (o aquí 14.Th8+ Rf7 15.h5 Rg7 16.Te8 Txh5 17.Rc7 Th1! con capacidad para sostener la posición 18.d6 Tc1+ 19.Rd8 Td1 20.d7 Rf6 21.Rc7 g4 etc) 14...Txh4 15.Tg8+ Rf7 16.Tb8 Td4! con tablas]

13...Rf7 14.Rd7 Rg7 Ganando el PT y asegurándose así un contrajuego suficiente con su PCR. 15.Tc8 Txh3 16.d6 Rg6! Lo más exacto

[aunque también es posible 16...Td3 17.Rc7 Rf6 18.d7 g4] [No sucede lo mismo, sin embargo, con 16...g4? 17.Tc4 18.Qc7 ganando.]

17.Tc5 Th8 18.Re7 Rh5!

En los finales de torre contra peón, sabemos que la torre gana siempre si puede cortar al rey enemigo a lo largo de la quinta fila. Esto tendría aplicación si ahora se jugase 18...g4?, ya que tras 19.d7 las blancas capturarían la torre a cambio del peón, volviendo entonces hacia atrás con su rey mientras las negras lo contemplan sin poder hacer nada. 19.d7

(Diagrama)

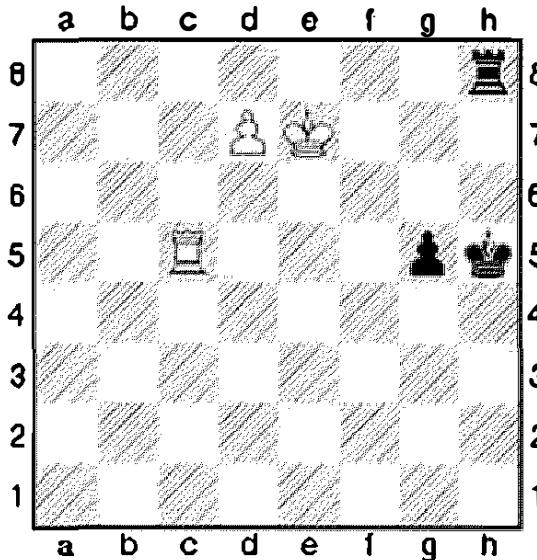
Diagrama 206

Rg4! La natural

[19...Rh4? pierde ante 20.Tc8 Th7+ 21.Re6 Txd7 22.Rxd7 g4 23.Re6 g3 24.Rf5 g2 25.Rf4 El rey negro debe utilizarse para bloquear la aproximación de su colega blanco.]

20.Rf6

[20.Tc8 Th7+ 21.Re6 Txd7 22.Rxd7 Rf4! y ahora las negras hacen tablas 23.Re6 g4 24.Tc4+ Rf3 25.Rf5 g3 26.Tc3+ Rf2 27.Rf4



g2 28.Tc2+ Rf1 29.Rf3 g1C+! con tablas teóricas.]

20...T18+

[Incluso ahora, las negras podrían estropearlo todo con 20...Th6+? 21.Re5 Th8 22.Tc8! ganando.]

21.Re6 Td8 Todavía se amenazaba ganar mediante 22.Qc8 22.Td5 Rf4

23.Tf5+ Rg4 24.Tf7 Rh3 25.Rf5

Las blancas ya no tienen posibilidad de ganar, y después de las jugadas g4 26.Rf4 g3 27.Rf3 Rh4! se acordó el empate.

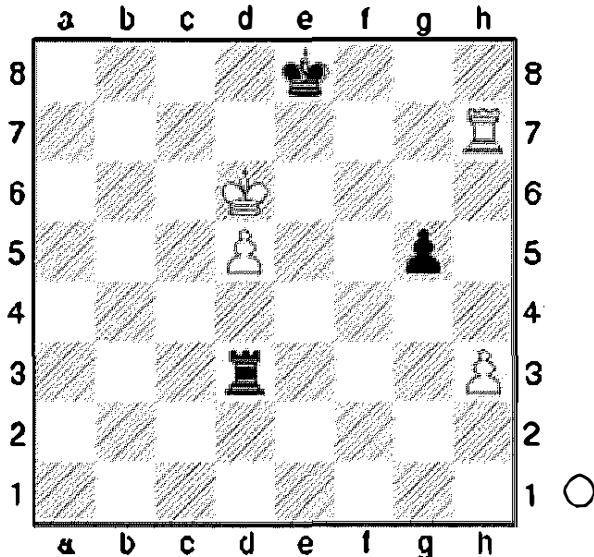
Diagrama 207 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Keres - Mikenas 1937 (variante)

Volvamos ahora a la posición que se produjo después de la 4a jugada del blanco, para considerar la defensa alternativa 4....Qd3, que nos da el diagrama 207.

Sin embargo, las blancas pueden ensayar otras ideas. 1.Te7+



[La idea de la última jugada negra es llegar a la posición de Kling y Horwitz (diagrama 162) tras 1.h4 gxh4 2.Th8+ Rf7 3.Txh4 Re8! con su torre en la situación correcta.]

1...Rd8

[Parece que hasta se puede intentar 1...Rf8 2.Te5 Txh3 3.Rd7 (3.Txg5 Re8! hace tablas)

A) ni tampoco 3...Th7+ 4.Rd8 g4 5.d6 g3 6.d7 g2 7.Tg5 Tg7 8.Rc8! ganando el blanco en ambos casos ;

B) Sin embargo son tablas claras con 3...Tg3! 4.d6 Rf7 5.Tf5+ (5.Tc5 Rf6 6.Rc7 Td3 7.d7 Re7 8.Te5+ Rf6 9.Te3 Td1 10.d8D+ Txd8 11.Rxd8 g4 etc) 5...Rg6 6.Re6 Te3+ 7.Te5 Txe5+ 8.Rxe5 Rf7 ;

C) Aquí las negras no deben jugar 3...g4 4.Tf5+ Rg7 5.Tg5+ y 6.Eg4]

2.Tg7 Rc8! Forzado

[pues 2...Re8 3.Tg8+ Rf7 4.Txg5 Txh3 5.Re5 (o 5.Rd7 gana fácil.

Ahora las blancas han conseguido al menos desalojar al rey negro del flanco-R.]

3.Tg8+

[También podría intentarse jugar con vistas al zugzwang mediante 3.Th7

A) como 3...Tg3 4.Th8+ Rb7 5.Rd7 g4 6.hxg4 Txg4 7.Rd6 ganan para el blanco. ;

B) Sin embargo, las negras disponen de 3...Rb8l 4.Rc6 (4.Re6 Rc8 5.d6 Te3+ 6.Rf5 Td3 7.d7+ Txd7 etc.

Y si se cambian los peones en el flanco-R, entonces el rey negro está correctamente emplazado en el lado más corto respecto al peón.) 4...Tc3+ 5.Rd7? Tc7+ ;

C) en que tanto 3...Td1 4.Tc7+ Rb8 (o 4...Rd8 5.Tg7) 5.Tc3 etc]

3...Rb7 4.Th8 Rb6 Las negras están otra vez zugzwang.

[si 4...Td1 5.Th7+l Rb6 (5...Rc8 6.Tc7+ Rb8 7.Tc3 etc ,o si no 5...Rb8 6.Th5 Td3 7.Rc6 y las blancas avanzan su PD) 6.Re6 Td3 7.d6 Rc6 8.Tc7+ Rb6 9.Tc8 Te3+ 10.Rf6 Td3 11.Re7 Te3+ 12.Rd8 Txh3 13.d7 gana] [o 4...Tg3 5.Rd7 etc]

5.Tb8+ Continuamente están las negras al borde de la derrota, pero siempre parecen capaces de sostener la posición.

La jugada del texto causa al segundo jugador dificultades todavía mayores.

[Un intento alternativo de ganar era 5.Th7 poniendo al negro en zugzwang, pero Rb5l (tras 5...Td1 6.Re6 tenemos la variante del comentario anterior ,y 5...Tg3 6.Rd7 gana igualmente para el blanco) 6.Re6 Rc5 7.Tc7+ Rb6 8.d6 Txh3 da tablas.]

5...Ra6

[Es más débil 5...Ra7 6.Tb4 Txh3 7.Rc7 Tc3+ 8.Rd7 Tg3 9.d6 g4 10.Te4l Rb7 11.Re7 ganando]

[si 5...Ra5 6.Rc5 Tc3+ 7.Rd4 Txh3 8.d6 Th1 9.d7 Td1+ 10.Rc5 gana]

6.Rc6

[Obien 6.Tb4 Ra5 7.Tg4 Txh3 8.Rc6 (o 8.Txg5 Rb6 etc) 8...Tc3+ 9.Rd7 Rb6 10.Txg5 (o 10.d6) 10...Th3! con tablas.]

6...Tc3+ 7.Rd7 Txh3 8.d6 g4 9.Tb4

[si 9.Tb1 Td3! (pero no 9...g3? 10.Rc6 y 11.d7 ganando) 10.Te1 Rb6! (de nuevo pierde 10...g3? tras 11.Re7 g2 12.d7 Te3+ 13.Txe3 g1D 14.Te6+ y 15.d8=V) 11.Re7 Rc6 12.Tc1+ Rb7 13.d7 Te3+ 14.Rd8 g3 15.Tb1+ Ra7 y las blancas no pueden progresar.]

9...Ra5! De apariencia anodina, pero en realidad el único camino seguro para hacer tablas.

[9...g3? pierde ante 10.Rc6 Ra5 11.Tg4]

[9...Tg3 10.Te4! Rb7 11.Re7 gana]

[Sin embargo, también hace tablas 9...Th1! para contestar a 10.Txg4 con Rb6]

10.Txg4

[Una tentativa interesante es 10.Tb2 g3? (pero 10...Ra6! 11.Rd8 Te3! 12.d7 g3 hace tablas.) 11.Rc6 Th2 12.d7 ganando]

10...Rb6 11.Tb4+ Intento temático para ganar.

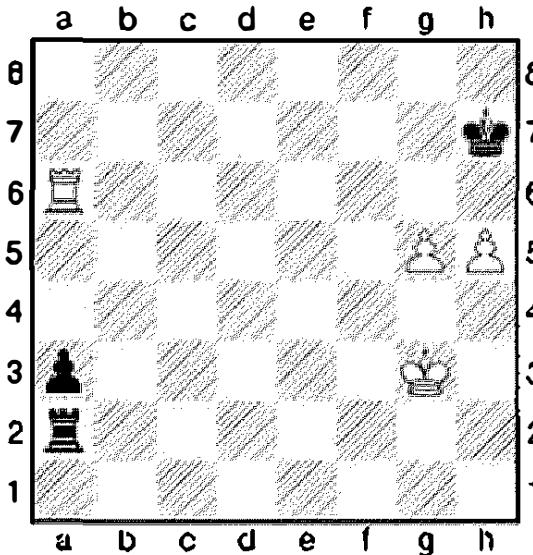
[Hemos visto ya que las blancas nada consiguen con 11.Te4 Th7+ 12.Te7 Th8]

11...Rc5 12.Te4 Rd5! Asegurando las tablas después de 13.Te1 Th7+ 14.Te7 Th3 etc. Un final fascinante.

Diagrama 208

Finales prácticos

[P. Keres]



Bernstein-Cukiermann 1929

Nuestro próximo ejemplo revela una vez más las posibilidades de lucha que se encuentran en los finales de torres y peones.

La posición negra parece sin esperanzas, ya que los peones blancos están muy avanzados y el rey negro corre peligro de recibir mate una vez que sea conducido a la banda. La única contra-chance de las negras se basa en forzar la retirada del rey blanco, lo cual explica las próximas jugadas.

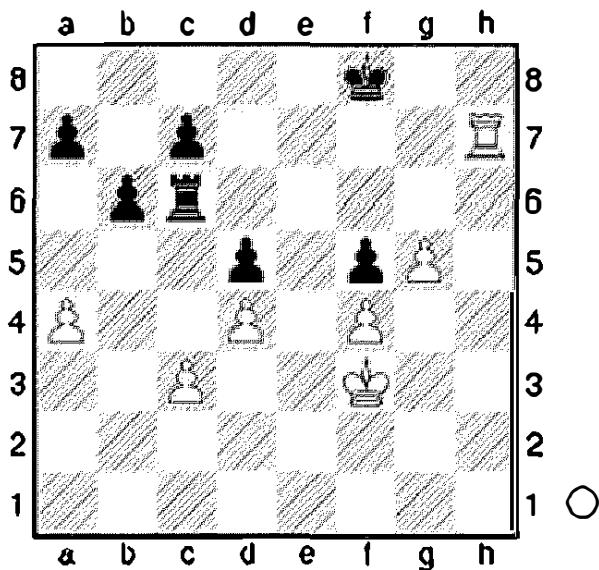
1...Ta1 2.Ta7+ Rg8 3.g6?

Una jugada al azar. Las blancas dan por supuesto erróneamente que la victoria es fácil, error por lo demás común en estas situaciones

[Kopayev señaló una instructiva forma de ganar: 3.h6! a2 las blancas amenazaban 4.Qg2 Ra2+ 5.Qf3 y 6.g6 4.Rh2 (si 4.Rg2 Tb1! 5.Txa2 Tb5 hace tablas) 4...Tb1 5.Txa2 Tb5 6.Tg2 (pero no 6.Ta8+ Rh7 7.Ta7+ Rh8 8.Tg7

con jaque perpetuo, porque el rey negro está en posición de ahogado) 6...Rh7 amenazando 7...Bg6 y 8 ...Eg6 con tablas 7.g6+ Rg8 8.Tg3 Th5+ 9.Th3 Tg5 10.h7+ Rh8 11.Tg3 Th5+ 12.Rg2 Rg7 13.Th3 Tg5+ 14.Rf3 Tf5+ (o 14...Rh8 15.Tg3 Tf5+ 16.Re4 - 17.g7+) 15.Rg4 Tf8 16.Rg5 ganando] 3...a2 4.Rg2 Tb1 Se amenazaba 5.h6 5.Txa2 Tb5 6.Ta8+ La única manera de defender el PT, ya que 6.h6 fracasa ante 6...Bg5+. Rg7 7.Ta7+ Rg8 8.Th7 Tg5+? Y ahora le toca equivocarse al negro. [Podía entablar con 8...Tb3! y si 9.Rf2 Th3! obteniendo el diagrama 186, que ya hemos analizado como tablas.] 9.Rh3 gana

Diagrama 209
Finales prácticos
[P. Keres]



Vayamos ahora a una posición con mayor cantidad de peones, que surgió en la célebre partida Capablanca-Tartakower, 1924.

Una situación muy interesante, difícil de diagnosticar a simple vista. Las blancas tienen dos ventajas principales: el rey negro está cortado en la última fila y el PCR es un fuerte peón pasado protegido. Por su parte las negras están a punto de capturar algunos peones del débil flanco-D blanco. La cuestión es quién tiene la ventaja más importante. Una regla básica en los finales de torres, aunque de aplicación ligeramente menos extensa que en los de damas, es crear un peón pasado tan pronto como sea posible. Existen centenares de ejemplos de finales en que un bando sacrifica gran cantidad de material para crear un fuerte peón pasado, y con ello salva e incluso gana la partida. El diagrama 209 constituye una excelente muestra de lo dicho. Sin embargo, mientras que en los finales de damas un peón pasado puede ser promocionado con la sola ayuda de la dama, en los finales de torre normalmente se requiere la ayuda adicional del rey. De hecho, un peón pasado apoyado por rey y torre, situada ésta en la séptima fila para reducir al rey enemigo a la banda, constituye una fuerza extremadamente poderosa, a menudo suficiente para ganar por sí misma la partida.

En nuestro ejemplo la torre blanca se encuentra ya en la séptima fila, pero se precisa el apoyo del rey. Sólo siguiendo el razonamiento que precede podrá comprender el lector el brillante plan concebido por Capablanca:
1.Rg3! La única forma de ganar, combinando ataque y defensa.

[De ninguna forma debe permitirse que el rey sea cortado por la torre negra. Por ejemplo la aparente 1.Re2 Txc3 2.Th6 que gana el PAR negro,

falla ante Tc4 3.Tf6+ Rg7 4.Txf5 (o 4.Re3 c5) 4...Txd4 dando excelentes contra-chances a las negras.]

1...Txc3+ 2.Rh4 Tf3 La principal amenaza era 3.g6 y 4.Qg5, que las blancas juegan aún, a pesar de la pérdida de otro peón.

[si 2...c5 3.g6 cxd4 4.Rg5 d3 5.Rh6 gana]

[O bien 2...Tc1 3.Rh5 y las negras no pueden cambiar torres, debiendo por tanto jugar Tf1 4.Rg6 Txf4 5.Rf6 lo que no mejora la continuación de la partida.]

[Ni siquiera una mezcla de los dos planes con 2...Tc1 3.Rh5 c5 basándose en el hecho de que las blancas no pueden jugar 4.g6 en seguida, ayudaría mucho al negro después de 4.Td7]

3.g6! Observar cómo las blancas se dirigen en línea recta a su objetivo, sin gastar tiempos innecesarios jugando 3...Qxc7. Txf4+ 4.Rg5 Te4

[Si las negras hubiesen jugado 4...Tg4+ se vería otra idea interesante propia de estos finales. Las blancas no capturarían el peón (5.Qxf5? Qxd4), sino que lo usarían para proteger su rey por la retaguardia, ganando en seguida con 5.Rf6!]

[La alternativa 4...Txd4 pierde frente a 5.Rf6 Re8 6.Txc7 donde las blancas capturan más peones antes de ganar la torre negra por el PCR.]

5.Rf6 Las blancas han alcanzado la posición ideal que originalmente se trazaran. El rey de las negras está en red de mate, y para evitar lo peor éstas deberán eventualmente entregar más material del que han ganado ¡Una pieza clásica en la estrategia de finales! Rg8 6.Tg7+ Rh8 7.Txc7 Te8 8.Rxf5

Sólo ahora es capturado este peón; las negras están posicionalmente perdidas y el resto es mero asunto de técnica.

Te4

[si 8...a6 9.Tb7 (o también pueden jugar aquí las blancas 9.Ta7 b5 10.a5 ganando) 9...b5 10.axb5 axb5 11.Txb5 Td8 12.Re6 gana]

9.Rf6 Tf4+ 10.Re5 Tg4 11.g7+! Rg8

Es obvio que las negras no deben cambiar torres. 12.Txa7 Tg1

[El PD no puede sostenerse, pues 12...Tg5+ 13.Rf6 con la amenaza de 14.Qa8+ y 15.Qh8 mate, gana al instante ¡Por los dos peones sacrificados, las blancas obtienen ahora cuatro.]

13.Rxd5 Tc1 14.Rd6 La partida, naturalmente, está ganada, y Tartakower abandonó tras Tc2 15.d5 Tc1 16.Tc7 Ta1 17.Rc6 Txa4 18.d6

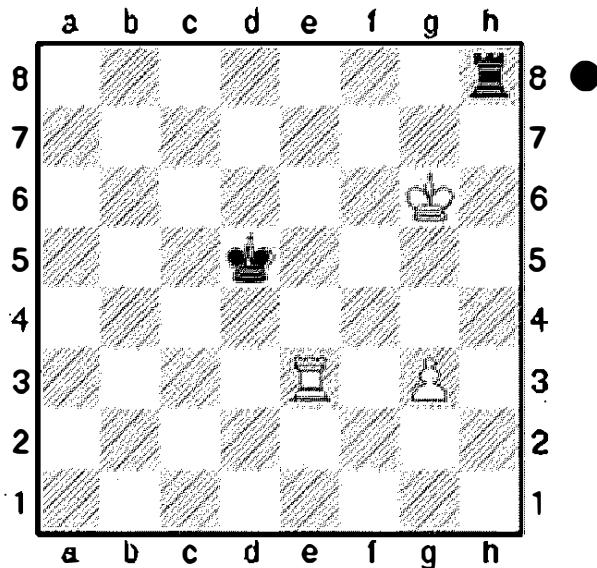
Diagrama 210 y 211

Finales prácticos

[P. Keres]

(Diagrama)

Por último, debemos citar el famoso ejemplo del diagrama 210, que se produjo en la partida Taimanov-Larsen, del Interzonal de Palma de Mallorca 1970, y el cual subraya una vez más el hecho de que incluso destacados grandes maestros no siempre son conocedores de los finales básicos. Si volvemos nuestra atención a los diagramas 167 y 170, sabemos que las negras no deberían tener problemas para entablar esta posición. Para que las blancas tengan posibilidades de ganar, el rey negro ha de encontrarse por lo menos tres columnas separado



del peón.

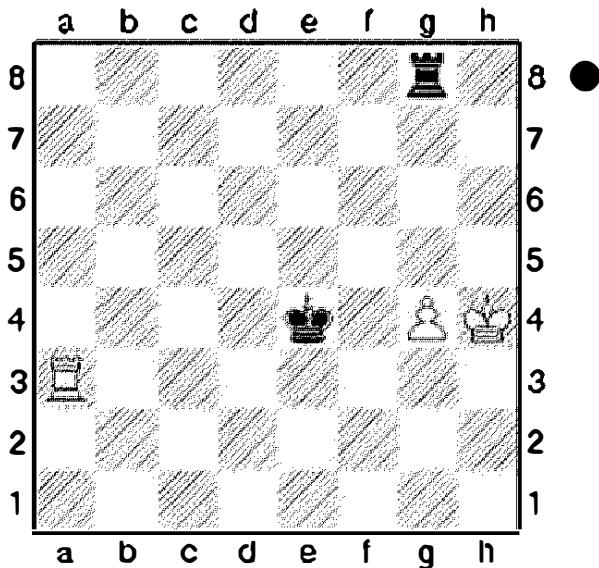
El plan normal del negro en estas posiciones es rechazar al rey blanco mediante jaques. Si el rey avanza, entonces la torre se sitúa delante del peón para impedir su avance. Como el peón está todavía en la fila tercera, las tablas son claras tras 1...Tg8+

Veamos sin embargo cómo siguió la partida:

1...Rd4 No es un error, pero lo más exacto era 1...Bg8+, como ya hemos visto. La jugada del texto permite a las blancas avanzar su peón una casilla. 2.Ta3 Re4 (Ahora 2...Tg8+ no sería efectiva, porque después de 3.Rf7 Tg5 4.Rf6 Tg8 las blancas pueden jugar 5.g4! Txg4? 6.Ta4+, y si 2...Re5 3.Ta5+ Re6 4.Rg7 gana, pues el peón blanco llega a g5.) 3.g4

(La alternativa 3.Rg7 sólo malgastaría tiempos después de Th3 4.Rf6 Th6+ 5.Rg5 Th8 porque 6.Ta5 sería eficazmente contrarrestada con Rf3) 3...Tg8+ Forzado, pues las negras están perdidas si el peón alcanza la quinta fila. 4.Rh5 Th8+ 5.Rg5 Tg8+ 6.Rh4

Diagrama 211



A) Está claro que para escapar de los jaques las blancas tienen que retroceder con su rey, y por tanto la continuación lógica del negro es rechazar al rey enemigo tan atrás como sea posible antes de utilizar su torre para prevenir el avance del peón. Tras 6...Th8+ 7.Rg3 las negras harían tablas mediante Re5! amenazando 8...Qf6 (pero no 7...Tg8 8.Ta5! gana)

A1) 8.g5 Rf5!;

A2) La otra posibilidad es 8.Tf3 en que lo más sencillo para el negro resulta Tg8 (también es posible 8...Re6 9.g5 Re7 10.Rg4 Tf8!) 9.Tf4 (o aquí 9.Tf5+ Re6) 9...Re6 10.Rh4 Re5! 11.Tf5+ Re6 12.Rh5 Th8+ con bien conocidas posiciones de tablas.;

A3) Siguiendo nuestro análisis, el juego continuaría con 8.Ta6 cortando al rey negro, pero aquí las blancas no pueden progresar porque su propio rey se encuentra ante la imposibilidad de avanzar. Las negras simplemente esperan con Th1

con tablas fáciles. (no 8...Tg8?
9.Rh4 ganando);

B) Aparte de esta defensa temática, las negras podrían jugar también 6...Rf4! 7.Ta4+ Rf3! lo cual al menos habría justificado el plan original de Larsen. Las blancas no pueden progresar, pues 8.g5?? permite mate en una, en tanto que tras 8.Rh5 Th8+ 9.Rg6 Tg8+ 10.Rf5 Tf8+ 11.Re6 Tg8! las tablas son claras. ;

C) 6...Re5??
7.Ta6! Tal vez Larsen no apreciase debidamente la fuerza de esta jugada, que corta a su rey y permite avanzar al rey blanco.

Ahora ya no hay salvación. Rf4 (O bien 7...Th8+ 8.Rg5 Tg8+ 9.Rh5 Th8+ 10.Th6 y 11.g5 ganando) 8.Tf6+ Re5 9.g5 1-0

Después de Th8+ 10.Rg4 seguido de 11.Qf2 y el avance del rey y el peón blancos. Una derrota que a todos puede servirnos de lección.

Este ejemplo viene a cerrar nuestro estudio de los finales de torres y peones. Hemos dedicado un espacio considerable a esta sección del final de partida, pero aún así nos hemos visto obligados a omitir mucho material útil e interesante. No hemos de disculpamos por recalcar la importancia de unos finales que son los que con mayor frecuencia se producen en la práctica. El lector aplicado haría bien en dedicarles más tiempo todavía, mediante la consulta de volúmenes más especializados.

]
2.Rf5

[2.Rf6 Rd4! 3.Ta3 Re4 4.Tb3 Tg4!
etc]

2...Tf8+ 3.Rg6 Tg8+ 4.Rf7 Tg4

Esta habría sido la continuación lógica, si bien aquí las negras están tan bien situadas que hasta podrían permitir que el peón alcance la cuarta fila sin riesgo de derrota.

4.6 Torre contra piezas menores

El final de torre contra alfil o caballo es normalmente tablas, pero hay algunas posiciones en que la desfavorable situación de las piezas enemigas permite ganar al poseedor de la torre. Esto sucede principalmente cuando el rey de la defensa se encuentra en el borde del tablero.

A. Torre contra alfil

[Diagrama 212a - Line](#)

[Diagrama 214 y 215 - Line](#)

[Diagrama 218a - Line](#)

[Diagrama 212b - Line](#)

[Diagrama 216 - Line](#)

[Diagrama 218b - Line](#)

[Diagrama 213 - Line](#)

[Diagrama 217 - Line](#)

[Diagrama 219 y 220 - Line](#)

[Diagrama 221 - Line](#)

B. Torre contra caballo

[Diagrama 222a - Line](#)

[Diagrama 223a y 224 - Line](#)

[Diagrama 225 - Line](#)

[Diagrama 222b - Line](#)

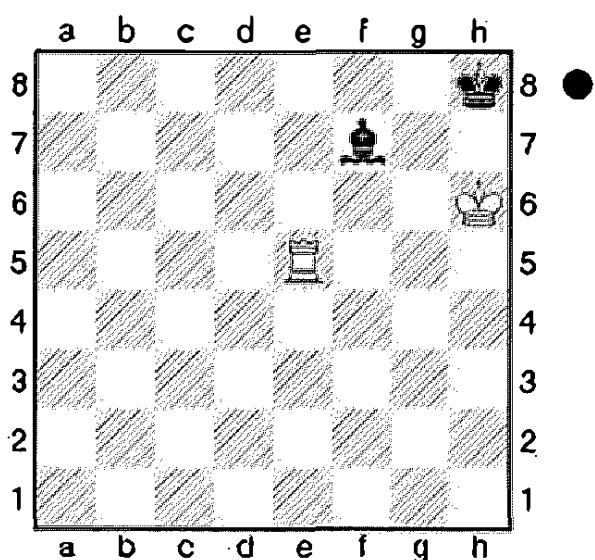
[Diagrama 223b - Line](#)

[Diagrama 226 - Line](#)

Diagrama 212a

Finales prácticos

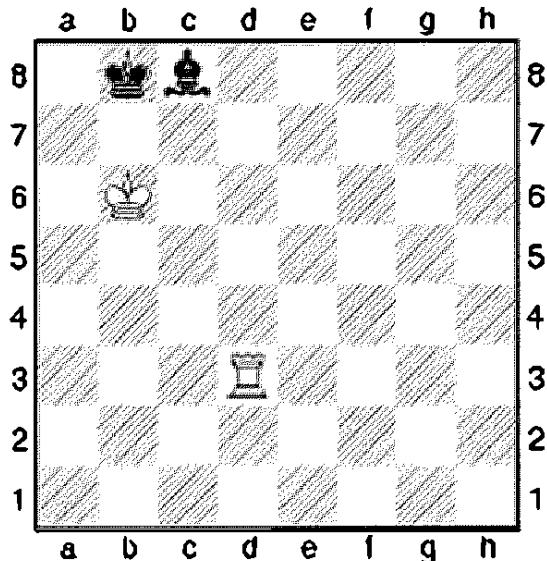
[P. Keres]



Como hemos dicho, la torre sólo puede aspirar al triunfo si el rey enemigo ha sido llevado hasta la banda. El diagrama 212 nos ofrece dos ejemplos básicos:

En el diagrama 212a, las blancas no pueden ganar a pesar de que sus piezas han alcanzado el máximo de eficiencia. El punto es que tras 1...Ag8 2.Te8 el negro queda ahogado [y si en lugar de esto sigue 2.Tb5 Ae6 3.Tb8+ Ag8 análogamente las blancas no pueden progresar.]

Diagrama 212b
Finales prácticos
[P. Keres]



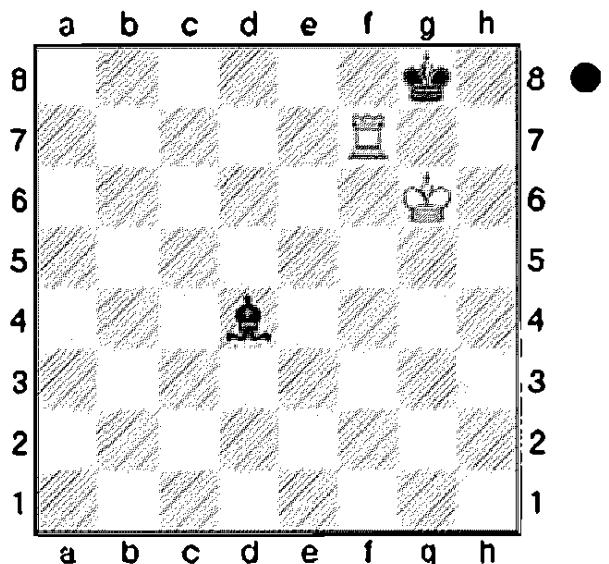
Sin embargo, en la posición del el diagrama 212b las blancas ganarán con rapidez. Después de 1...Af5 2.Td8+ Ac8 3.Te8 es mate a la siguiente.

La moraleja es clara: el jugador en posesión del alfil debe procurar situar su rey en el rincón no controlado por el mismo, en el caso, por supuesto, de que sea obligado a dirigirse al borde del tablero.

Diagrama 213
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Kling y Horwitz 1851
 No siempre es fácil llegar hasta posiciones como las del diagrama 212 si el alfil tiene libertad. El dia. grama 213 representa un dispositivo típico que las blancas deben intentar obtener.



Las blancas ganan este tipo de posición, dondequiera que se encuentre el alfil, pero no deben permitir que el rey negro atraviese la columna de f y se encamine al rincón "bueno".

1...Ag1 La única jugada para prevenir un ataque doble de la torre blanca, amenazando mate y el alfil

[si 1...Ab2 2.Tb7 Ae5 3.Te7 gana]

2.Tf1 Sacando al alfil hacia terreno abierto

[pero no 2.Td7 (o Bc7), en que el rey negro escapa con Rf8!]

2...Ah2 3.Tf2 Ag3

[O bien 3...Ag1 4.Tg2 etc. con juego similar.]

4.Tg2! Esto gana el alfil. Ad6

[Si ahora 4...Af4 (o 4....Ah4) 5.Rf5+ (o 5....Bh5) gana]

[Y contra 4...Ac7 (o 4....Ab8) sigue 5.Tc2']

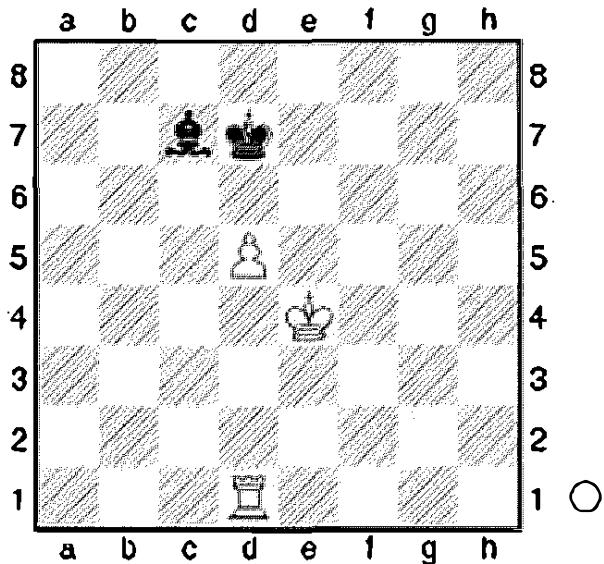
[o 4...Ae5 5.Te2 ganando]

5.Td2 Ae7

[5...Ac7 6.Td7 Ab6 (6...Aa5 7.Ta7 etc) 7.Tb7 gana]

6.Ta2

Diagrama 214 y 215
Finales prácticos
[P. Keres]



A. Philidor 1777

Existen posiciones en que la torre gana incluso sin encontrarse el rey enemigo en red de mate. Sin embargo, son situaciones poco usuales que no queremos discutir aquí. Tampoco gastaremos tiempo en posiciones de torre contra alfil y peón en que la torre consigue hacer algo más que tablas. No obstante, conviene prestar alguna atención a las posiciones en que torre y peón se enfrentan contra un alfil solo. Desde luego, estas posiciones son normalmente ganadoras para el blanco, pero hay ciertas excepciones en que el alfil consigue las tablas. Consideraremos primero un caso general: Normalmente el método correcto para ganar es avanzar el rey tanto como sea posible antes de mover el peón, pero aquí las blancas han adelantado su peón demasiado temprano. Esto significa que tendrán que vencer grandes dificultades técnicas antes de poder forzar la victoria.

1.Ta1 Lo que importa no son tanto las

jugadas aisladas, sino el plan general para ganar. El blanco podrá salir victorioso solamente si su rey tiene éxito en la operación de ocupar c5 o e5, lo cual habrá de permitirle rechazar al rey negro hasta la banda. Para conseguir esto tiene que desviar al alfil de importantes casillas, lo que ciertamente no es una tarea fácil.

Ag3 No tiene mucha elección.

[1...Ah2? pierde ante 2.Ta7+ Rd6

3.Tg7]

[y 1...Ad6? frente a 2.Ta7+ Ac7

3.Rf5 seguido de 4.ঘc7 y 5.ঘe6]

[si 1...Ab6 2.Tf1 Ac7 (o aquí

2...Aa5 3.Tf7+ Rd6 4.Tf6+ Rd7

5.Rd4 Ad2 6.Tf2) 3.Tf7+ Rd6

4.Tf6+ Rd7 5.Rd4 Ah2! 6.Tg6 Af4

7.Tg4 dando en ambos casos

posiciones que ocurrirán después en la variante principal.]

[De manera similar 1...Ab8 2.Tg1 no da al negro nada mejor que trasponer a nuestra línea principal con Ac7]

2.Tg1 Esta posición tiene una interesante historia. Originalmente Philidor la consideró de tablas, siendo demostrada entonces la victoria por Guretzky-Cornitz. Finalmente, Berger indicó la jugada del texto como el método más rápido.

Ac7 Única jugada.

[si 2...Ah4 3.Re5 gana]

[y si en vez de esto 2...Af2 3.Tg7+ Rd6 4.Tg2 etc]

[y por su puesto 2...Ad6 falla ante 3.Tg7+]

[Tras 2...Ab8 hay una forma interesante de ganar. Las blancas juegan 3.Tg7+ Rd6 4.Tg6+

(pero no 4.Rd4 Aa7+! en que

5.Txa7 es ahogado) 4...Rd7 5.Rf5!

poniendo a las negras en zugzwang.

La amenaza es 6.ঘg7+ ঘd6 7.ঘb7

$\mathbb{A}c7$ 8. $\mathbb{B}xc7$, y tras $Ah2$ 6. $Tg7+$ $Rd6$ 7. $Re4!$ produce otra vez zugzwang.]

3.Tg7+ Rd6 4.Tg6+ Rd7 5.Rd4

La mejor casilla para el rey, desde la cual mira simultáneamente hacia c5 y e5.

[Si en lugar de esto sigue 5.Rf5 entonces Aa5 etc]

5...Af4 De nuevo jugada única. La amenaza era 6. $\mathbb{A}c5$, que sería la réplica contra 5... $\mathbb{A}a5$ y 5... $\mathbb{A}d8$

[si 5...Ab8 6. $Tg7+$ $Rd6$ 7. $Rc4$ Ac7 8. $Tg6+$ $Rd7$ 9. $Rc5$ gana]

6.Tg4!

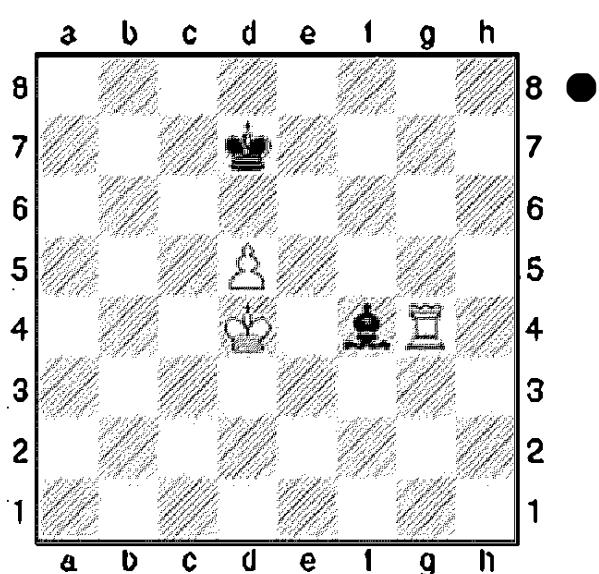


Diagrama 215

Expulsando al alfil de la diagonal b8-h7, puesto que 6... $\mathbb{A}a7$ (o 6... $\mathbb{A}c7$) permite

7. $\mathbb{A}c5$, y si 6... $\mathbb{A}b8$ 7. $\mathbb{B}g7+$ etc. Ad2

[6...Ac1 7. $Tg7+$ $Rd6$ 8. $Tg2!$

pone al negro en zugzwang, como muestran las líneas siguientes:

A) si 8... $Rd7$ 9. $Re5$;

B) 8... $Aa3$ 9. $Tg6+$ $Rd7$ 10. $Tb6$ Af8 se amenaza 11. $\mathbb{A}e5$ (10... $Rc7$ 11. $Ta6$ gana) 11. $Tb7+$ $Rd6$

12. $Re4$ (otra vez no sirve 12. $Ta7$ por Ag7+!) 12... $Ae7$ 13. $Tb6+$ $Rc7$ (o 13... $Rd7$ 14. $Re5$ ganando)

14. $Ta6$ gana ;

C) 8... $Af4$ 9. $Re4$ Ac1 10. $Ta2!$

Ag5 (o 10... $Rd7$ 11. $Re5$) 11. $Ta6+$

$Rd7$ 12. $Re5$ gana]

[6... $Ah6?$ 7. $Re5$ etc]

7.Tg2

[Superficialmente, las blancas parecen ganar con 7. $Tg7+$ $Rd6$ 8. $Tg6+$ $Rd7$ 9. $d6$ amenazando 10. $\mathbb{A}d5$. Sin embargo, esto en realidad da al traste con la victoria después de $Rc6l$ 10. $Re5$ Ab4l donde la torre blanca no puede dejar la sexta fila ni su rey atravesarla !Una instructiva posición de tablas!]

7...Af4

[La única alternativa es 7...Ab4 8. $Tb2!$ tenemos una posición simétrica de la variante principal Aa3 (8... $Aa5$ (o 8... $\mathbb{A}e1$) sigue 9. $Rc5$; y si 8... $Ae7$ 9. $Re5$; Ya hemos examinado 8... $Af8$ 9. $Tb7+$ en el comentario a la jugada 6a del negro.) 9. $Tb7+$ $Rd6$ 10. $Tb6+$ $Rc7$ (si 10... $Rd7$ 11. $Re5$) 11. $Ta6$ ganando después de ambas Ad6 (11... $Ab2+$ 12. $Rc5$) 12. $Ta7+$ $Rb6$ 13. $Td7$ seguido de $\mathbb{A}e4-f5-e6$ etc.] [pues 7... $Aa5$ 8. $Rc5$]

[y 7... $Ah6$ 8. $Re5$ pierden ambas]

8.T12 La variante simétrica. Las negras están ahora tan escasas de movimientos con el alfil como en la línea 7... $\mathbb{A}b4$ 8. $\mathbb{E}b2$. **Ab8**

[si 8... $Ac1$ 9. $Re5$]

[si 8... $Ah6$ 9. $Tf7+$]

[Y en caso de 8... $Ac7$ 9. $Tf7+$ $Rd6$ 10. $Tf6+$ $Re7$ (si 10... $Rd7$ 11. $Rc5$ gana) 11. $Tg6$ Ad6 12. $Tg7+$ etc]

[O bien 8... $Ag3$ 9. $Tf7+$ $Rd6$ 10. $Tf6+$ $Re7$ (10... $Rd7$ 11. $Rc5$) 11. $Tg6$ Ad6 12. $Tg7+$ $Rf6$ 13. $Td7$ y gana.]

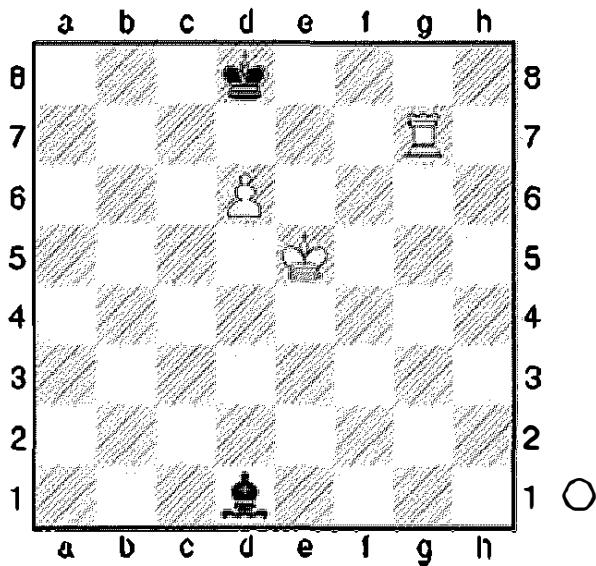
9.Tf7+ Rd6 10.Rc4

[Y no la reiterada posibilidad 10. $Th7$ $Aa7+!$]

10...Ac7 11.Tf6+ Rd7 12.Rc5 Ae5 13.Th6 con fácil victoria.

Como puede verse, el método ganador completo es necesariamente pesado y requiere un cuidadoso planeamiento.

Diagrama 216 Finales prácticos [P. Keres]



Guretzky -Cornitz 1860
Antes de tratar posiciones excepcionales, consideraremos un ejemplo más de posición ganadora. Sorprendentemente, a pesar de su peón avanzado las blancas han de superar grandes dificultades técnicas si quieren salir victoriosas. Aunque hay varios caminos para ganar, ninguno de ellos es sencillo. Seleccionamos la línea que deja a las negras menos posibilidad de elección.

1.Tg1

[De todos los métodos ganadores, el más interesante es sin lugar a dudas 1.Ta7 Ah5 2.Tb7! Af3 3.Th7! poniendo al negro en zugzwang. El lector aplicado puede analizar el resto por sí mismo.]

1...Aa4! Para entender los análisis que siguen, es importante advertir por qué

el alfil no puede ir nunca a e2.

[Tras 1...Ae2 2.Tg8+ Rd7 3.Tg7+ Rd8 4.d7 Rc7 5.d8D+ Rxd8 6.Rd6 Rc8 (6...Re8 7.Te7+) 7.Tc7+ Rd8 (7...Rb8 8.Rc6 y 9.Qb6 con la posición ganadora del diagrama 213) 8.Tc2 Ad1 (o 8...Ad3) 9.Td2 el negro pierde el alfil en pocas jugadas.]

[Si 1...Ac2 2.Tg8+ Rd7 3.Tg7+ Rd8 4.Tb7! gana. La amenaza es 5.Qe6, y tras Ad3 o Qd1 5.d7! Re7 6.Tb4 y 7.Qd4 gana.]

[1...Af3 (o 1...Qh5) pierde tras 2.Re6]

[También perderían las negras con 1...Ab3 2.Tb1 Ac4 (si 2...Ac2; o 2...Aa4 entonces 3.Tb8+ Rd7 4.Tb7+ Rd8 5.Re6 gana) 3.Tb8+ Rd7 4.Tb7+ Rd8 5.d7 Re7 6.Tb4 y 7.Qd4 gana. Ae6 7.d8D+]

2.Tg4! Ab5 Otra vez es forzado.

[Si 2...Ad1 3.Td4 y 4.d7 gana]

[si 2...Ac6 3.Tg8+ Rd7 4.Tg7+ Rd8 5.Re6 gana]

[O bien 2...Ae8 3.Tg8 Rd7 4.Txe8 Rxe8 5.Re6 ganando.]

[Y en caso de 2...Ab3 3.Tb4 Aa2 (o 3...Ad1 4.d7) 4.Tb8+ Rd7 5.Tb7+ Rd8 6.d7 Re7 7.Tb2 y 8.Qd2 gana.]

3.Rd5 El alfil debe ser desalojado de la diagonal e8-a5, para que de esta forma el blanco pueda crear amenazas de mate con Qc6. Las negras no podrán impedirlo, pues todas las casillas importantes están controladas por la torre. **Rd7**

[Después de 3...Aa6 3...Qd3 ó 3...Af1, las blancas juegan 4.Qc6, y sabemos que el alfil no puede ir a e2 por la variante que dimos al comentar la 1a jugada del negro.]

[Por otro lado, si 3...Rc8 las blancas pueden jugar como en la línea

principal o ganar mediante 4.Rc5 Ad7 5.Tg8+ Rb7 6.Td8 Ae6 7.Rd4 y 8.Qe5]

4.Tg7+ Más sencillo que la línea dada por Guretxky-Comitz,

[4.Rc5 Ad3 5.Tg7+ Rd8 6.d7 Rc7 7.d8D+ Rxd8 8.Rd6 Rc8 9.Tc7+ ganando. No es necesario permitir que el alfil vaya a d3.]

4...Rd8 5.Tg3! Aa4

[5...Rd7 6.Rc5 Aa4 (si 6...Af1 ;o 6...Aa6 7.Tg7+ y 8.Qc6 gana) 7.Tg7+ Rd8 8.Tg4! Ad1 9.Td4 y 10.d7]

6.Ta3

[También es posible 6.Tg4 Ad1 (6...Ab5 7.Rc5 etc) 7.Td4]

6...Ab5

[si 6...Ad1 7.Rc6]

[o bien 6...Ac2 7.Re6]

7.Rc5 Af1 8.Tg3! gana.

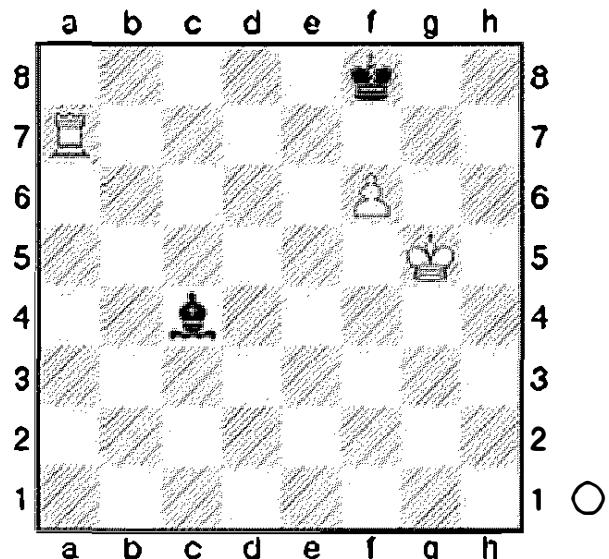
No hay defensa contra la amenaza de 9.Qc6, y tras Rd7 9.Tg7+ Rd8

10.Rc6 gana para el blanco. Un complejo método ganador.

Nuestros dos últimos ejemplos han mostrado que la victoria se torna mucho más difícil si las blancas avanzan excesivamente el peón sin adelantar primero su rey. Si el peón no está tan avanzado, la tarea es más fácil, pues la torre puede dar jaques tanto horizontales como verticales. Dejaremos ahora este tipo de posición para ocuparnos de las excepciones.

Diagrama 217 Finales prácticos [P. Keres]

Ercole del Rio (1720 - 1800)
Contra una defensa correcta, las blancas no pueden progresar, pues el alfil negro tiene un campo de maniobra



más que suficiente en la diagonal g8-a2, y siempre puede expulsar al rey blanco de g6 dándole jaque. El sacrificio de peón tampoco ofrece chances, porque el rey negro está en el rincón 'bueno' (ver diagrama 212a). El juego podría seguir:

1.Tc7

[si 1.f7 Rg7!]

[o 1.Th7 Ab3 2.f7 Re7! 3.Rg6 Ac4 En ninguna de las dos líneas puede progresar el blanco.]

1...Aa2

[O bien 1...Ad5]

[pero no 1...Ab3]

[ni 1...Ae6 en que 2.Rg6 gana.]

[También pierden las negras si retiran su alfil de la diagonal g8-a2

1...Ab5? 2.f7! Rg7 3.Rf5 Aa4 (o 3...Ad3+ 4.Re6 Ag6 5.f8D+ Rxf8 6.Rf6 gana) 4.Tb7 Ad1 (o 4...Ac6

5.Re6! Axb7 6.Re7) 5.Re6 Ah5

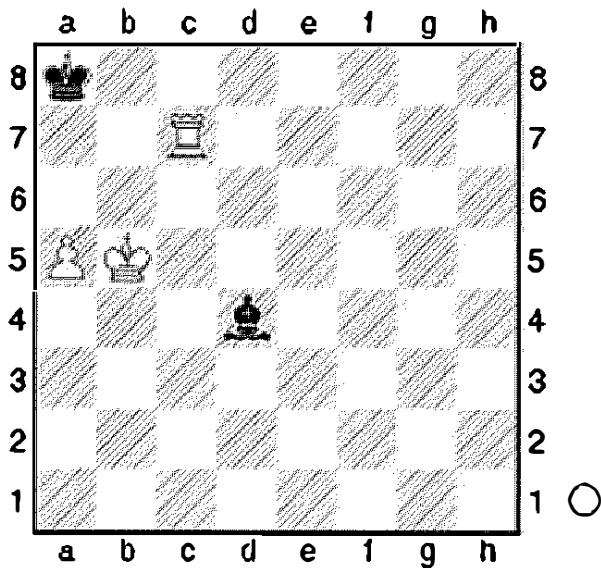
6.Ta7 Ag6 7.f8D+ Rxf8 8.Rf6 ganando]

2.Tc2 Ad5 3.Tc8+ Rf7 4.Tc7+ Rf8

5.Rf5 Aa2 El alfil no puede ser desviado, ni se le puede impedir que dé jaque al rey blanco cuando éste se sitúe en g6. Las tablas son inevitables. Por supuesto, si el PA no ha alcanzado

la sexta fila, las blancas ganan, aunque no siempre con facilidad.

Diagrama 218a Finales prácticos [P. Keres]



Y ahora veamos nuestra próxima excepción:

La posición del diagrama 218a no puede ganarse porque las negras tienen el alfil "correcto", y el peón blanco, aún en su quinta fila, está demasiado avanzado.

1.Ra6 Si el peón estuviera en la sexta fila, no sería posible ni siquiera esta jugada, mientras que ahora hay chances de ganar si la defensa se equivoca. **Rb8 2.Tb7+ Rc8!**

[Las negras deben evitar 2...Ra8? que pierde: 3.Td7! Ae5 (o 3...Af6 4.Tf7 etc) 4.Td8+ Ab8 5.Rb5 Rb7 6.Td7+ Ra8 7.Rb6! Ag3 (contra 7...Af4 8.Ta7+ Rb8 9.Te7 ganando; o 7...Ah2 8.Ta7+ Rb8 9.Tg7 ganando) 8.Ta7+ Rb8 9.Tf7! impide los jaques del alfil en la diagonal a7-g1 Ra8 (o 9...Rc8 10.a6 etc Ae5 11.a7 Ad4+ 12.Ra6

y gana.)]

3.Tb4 Ae3 El alfil permanece ahora en la diagonal, mientras que el rey negro se mantiene firme en las casillas c8, c7 y b8. **4.Tb6 Af2**

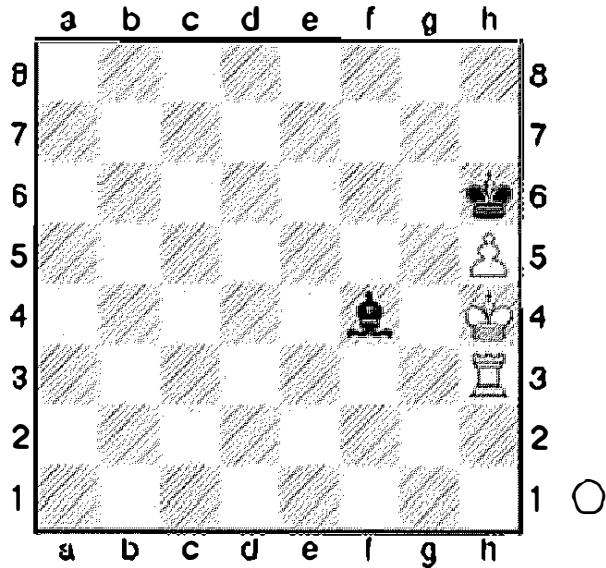
[Por supuesto no 4...Axb6 5.axb6 ganando.]

5.Ra7 Rc7! tablas.

Se amenazaba ganar con 6.Qa8, pero ahora tras

6.Ra6 Rc8 hemos vuelto al punto de partida y las blancas no pueden progresar.

Diagrama 218b Finales prácticos [P. Keres]



Sin embargo, si las negras tienen el alfil "equivocado", es decir, el que controla la casilla de coronación, las blancas ganan sin ningún problema, como puede verse a partir del diagrama 218b: **1.Rg4 Ac1 2.Rf5**

[O primero 2.Tf3 -- y 3.Tf6+ seguido de 4.Qf5.]

2..Ad2 3.Tb3 Ac1 4.Tb6+ Rh7

[si 4...Rxh5 5.Tb1 ganando el alfil.]

5.h6! Ad2

[si 5...Axh6 6.Rf6 Ae3 7.Te6 y 8.Qf7 nos da una variante del diagrama 213.]

6.Tg6!

[Más sencillo que 6.Tf6 Ac1 7.Rg4 Axh6 8.Rh5 seguido de 9.Qf7+ y 10.Qg6 ganando.]

6...Ac1

[si 6...Axh6 7.Rf6 y 8.Qf7 gana]

[y en caso de 6...Ac3 7.Rg5 y 8.Qh5.

Por eso las negras hacen una jugada de espera.]

7.Tg7+ Rxh6

[O bien 7...Rh8 8.Rg6 Axh6 9.Th7+ etc]

8.Tg6+ Rh7

[Después de 8...Rh5 9.Tg1 el alfil está perdido.]

9.Rf6 -- y 10.Rf7 gana.

Una vez más tenemos una variación del dispositivo ganador del diagrama 213.

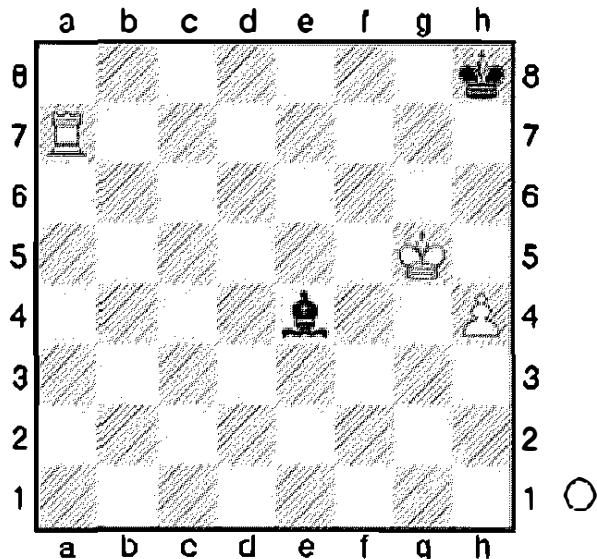


diagrama 218a, comentario a la 2a jugada del negro.]

2.Tg7+ Rf8

[si 2...Rh8 3.Te7 Ad5 4.Te8+ etc, como en la nota precedente.]

3.Tg5! El comienzo del plan principal. Para ganar, el rey blanco debe tomar f6, pero el alfil le impide hacerlo vía g6, y Eg1 seguido de Qg5 hubiese permitido ... Qg7.

De modo que las blancas han de jugar con más sutileza. La jugada del texto amenaza ya 4.Qh5 y 5.Qg4 (ahora vemos por qué el peón no debe estar en la quinta fila) Si las negras juegan entonces 4...Qf3+ 5.Qg6 gana, pues si 5...Qg8 6.Qh6+ el rey negro debe ir al rincón, ya que 6...Qf8 7.Qf5+ gana el alfil. Rf7

[si 3...Ad3 4.Rh5 Ae2+ 5.Rg6 Rg8 6.Td5 gana, porque el rey blanco alcanza g7.]

4.Tg3! Amenazando 5.Qg5 Qg7 6.Qf4+.

[Ahora 4.Rh5 falla ante Af3+]

4...Ac2

[4...Ab1 5.Tg7+ Rf8 (si 5...Rf6 6.Tg1 Ad3 7.Td1 seguido de 8.Qf1+ u 8.Qh7 gana) 6.Tg5! y las negras no pueden impedir 7.Qh5.]

Diagrama 219 y 220

Finales prácticos

[P. Keres]

(Diagrama)

Gurezky - Cornitz 1863

Las blancas ganan también, incluso contra el alfil "correcto", si su PT se encuentra en la cuarta fila o más atrás, como en nuestro siguiente ejemplo: Antes de comenzar con su plan principal, el blanco realiza unas pocas jugadas preliminares.

1.Rh6 Rg8

[Hemos visto ya que las negras pierden tras 1...Ad5 2.Td7 Ae6 3.Td8+ Ag8 4.Rg5 Rg7 5.Td7+ como se dió en nuestro análisis del

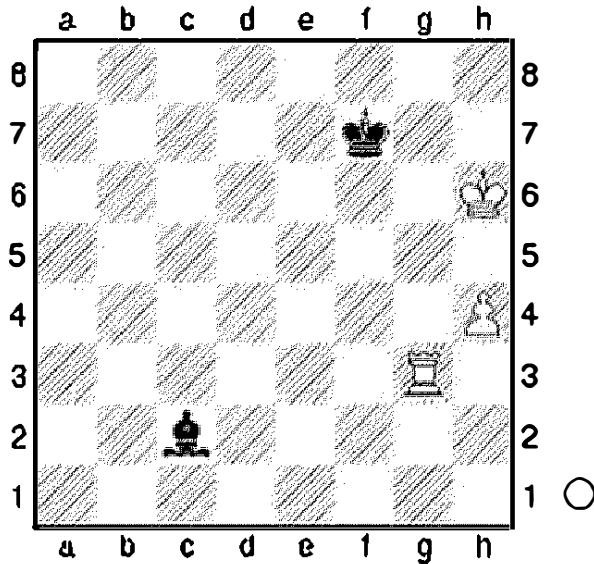


Diagrama 220 5.Rh5 La línea sugerida por Guretzky-Cornitz.

[Es más sencillo el método dado por Kling: 5.Tf3+ Rg8 6.Tc3

- A) 6...Ab1 7.Tg3+ Rf7 8.Tg7+ Rf8 9.Tg5! y 10.♔h5 ;
- B) o finalmente 6...Aa4 7.Tc8+ Rf7 8.Rh7 Ab5 (si 8...Ab3 9.Tc1 ; o 8...Ad1 9.Tc4 etc) 9.Td8! Ac6 (♔a4) 10.Td4 (♝d2) gana ;
- C) donde 6...Ae4 7.Tg3+ Rf7 8.Rg5!]

5...Rf6 Esta variante se basa en el hecho de que tras

[5...Ad1+ 6.Rg5 Rg7 7.Tc3! el alfil no puede regresar a tiempo a la diagonal b1-h7 Ae2 8.h5 Ab5 9.h6+ Rh7 10.Tc7+ Rh8 11.h7 y 12.♔h6 gana]

[si 5...Ab1 (♔h7) 6.Tg5]

[si 5...Ae4 6.Rg5]

[O bien 5...Aa4 6.Rg5 Rg7 7.Tc3! y no hay defensa contra el avance del peón.]

6.Tg5 Ad1+

[Contra 6...Af5 7.Rh6 Ad3 8.Tg3 Ae4 9.Tg4 y 10.♗f4 gana]

7.Rh6 Rf7 El blanco amenazaba llevar su torre a la columna de AR con

ganancia de tiempo,

[7...Af3 8.Tg1 Ae2 9.Tg2]

[7...Ab3 8.Tb5 etc]

8.Tg7+ Rf6

[si 8...Rf8 9.Rg6 y 10.♔f6 gana]

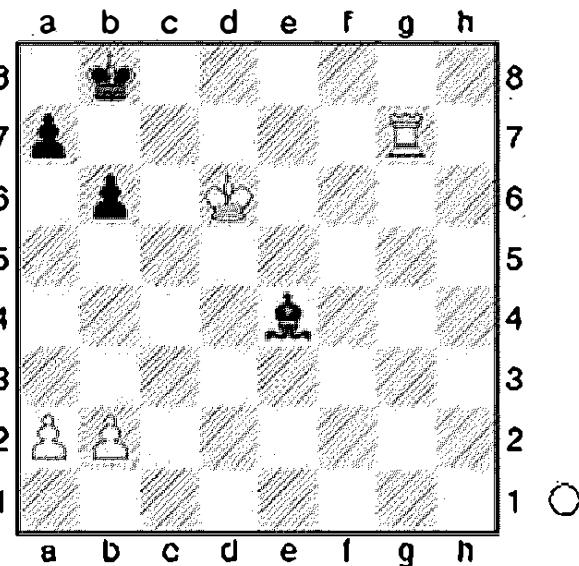
9.Tg1 Ae2 10.Tg2 Ad3 11.Tf2+ gana.

Este ejemplo pone fin a nuestra discusión de torre y peón contra alfil. Aparte de las pocas excepciones citadas, este tipo de final es ganador para el blanco, pero algunas veces puede ser necesario un juego extremadamente preciso.

Diagrama 221

Finales prácticos

[P. Keres]



Los finales de torre contra alfil y peón o alfil o dos peones son normalmente tablas, aunque en ciertas posiciones puede ganar alguno de los bandos, dependiendo de la configuración de las piezas. Entre las muchas posibilidades, seleccionamos una posición de gran valor práctico, en que ambas partes cuentan con dos peones. Todos los peones están en el mismo

flanco, sin que haya ninguno pasado, y las negras han construido la formación defensiva adecuada, con sus peones en cuadros negros combinándose con el alfil para impedir la entrada del rey blanco. La cuestión es si las blancas pueden conseguir algo mediante el avance de sus peones o, por el contrario, las negras pueden defender su acorazada posición.

1.b4! Sólo previniendo inmediatamente

[1... a5! pueden ganar las blancas, pues resulta difícil imaginar cómo podrían proceder contra esto en el caso de que las negras hubieran tenido la mano. El alfil permanecería en la diagonal larga sin que se le pudiera desalojar de ella, y si el rey blanco intentase penetrar vía b5, las negras situarían su alfil en c6 y moverían su rey entre la primera y la segunda filas.

La única tentativa del blanco sería 2.a4 Af3 3.Tc7 para contestar a Ae4 con (Sin embargo, las negras ni siquiera necesitan permitir esto, pudiendo jugar 3...Ag2 4.Tc2 Ah1 para contestar a 5.b4 con axb4 6.Tb2 Rb7 7.Txb4 Ra6 8.Tb5 Af3 9.Rc7 Ad1 10.Txb6+ Ra5 etc. Las blancas no tendrían posibilidades reales de ganar.) 4.b4 axb4 5.Tc4 Las negras se hallarían entonces en situación crítica, aunque Ad3! 6.Txb4 Ra7 7.Rc6 Ra6 8.Txb6+ Ra5 9.Tb3 Ag6! alcanzaría a hacer tablas.]

1...Af3

[1...a5 2.bxa5 bxa5 3.Rc5 a4 4.Rb6 Rc8 5.Tc7+ y 6.Bc4 gana el peón negro.]

2.a4 Ae4 3.a5!

[Una interesante posición se produce tras 3.b5 Af3 Si el blanco realiza

entonces una jugada poco comprometida, tal como 4.Tg1 las negras pueden inteligentemente replicar con a5! y si 5.bxa6 sigue Ra7 y 6...Bxa6, mientras que si el peón no es capturado, el alfil se mantiene en la gran diagonal y el rey blanco nunca puede atacar el PCD. Esta idea se dió en la partida Stein-R. Byrne, Moscú 1971 (con los colores cambiados). Sin embargo, incluso sin esta posibilidad, probablemente la posición negra se podría sostener después de 3.P5C. Para realizar algún progreso, las blancas tendrían que jugar a5 y tras ... bxa5 recapturar con su rey. En ese caso las negras colocan su alfil en la diagonal c8-h3 para jugar. . . Ac8+ tan pronto como el rey blanco vaya a a6; y si el rey regresa a c5, el alfil vuelve a tomar la diagonal larga. Es difícil concebir cómo puede el blanco hacer algún progreso.]

3...bxa5 4.bxa5 a6 Tarde o temprano, las negras deben hacer esta jugada. Tras la jugada del texto surge una situación nueva, creando difíciles problemas para el blanco, el cual, si ha de conseguir el triunfo, tendrá que alejar suficientemente al rey negro del peón con el fin de propiciar el sacrificio Bxa6. El siguiente análisis de Enelvoldsen muestra que esto es, en efecto, posible:

[si 4...Ad3 5.Tg3 seguido de 6.a6 o 6.Bc6.]

5.Rc5 Ad3 6.Rb6 Rc8 7.Tc7+ Rd8

[Las blancas han escalado el primer peldaño, pues 7...Rb8? pierde ante 8.Td7 pero el rey negro ha de ser conducido todavía, más lejos. Ae2]

8.Tc5 Ae2

[Por supuesto no 8...Ab5 9.Txb5 etc]

[si 8...Re7 9.Td5 y 10.Qc7 gana tiempo sobre la línea principal.]

9.Rb7 Rd7 10.Td5+ Re6 11.Td2

Ac4 No hay diferencia apreciable en que el alfil elija una u otra casilla, pues las blancas de todas formas prosiguen su plan estratégico sin ser perturbadas.
12.Rc7 Ab5 13.Td4! Poniendo al negro en zugzwang, y en consecuencia alejando más a su rey. **Af1**

[Si ahora 13...Re5 14.Td6 traspone a nuestra línea principal.]

14.Td6+ Re5

[si 14...Re7 15.Td1 y 16.Qe1 gana]

15.Rc6 Ae2 16.Rc5 Ab5 17.Tb6 Ae2

[si 17...Ad3 18.Tb3]

[o 17...Af1 18.Tb1 la torre igualmente conquista la columna de e.]

18.Tb8

[18.Tb2 Ad3 (Ahora 18...Ab5 falla ante 19.Txb5) 19.Tb3 etc]

18...Ad3 19.Te8+ Rf6

[si 19...Rf5 20.Rd4 gana con más rapidez.]

20.Rd6

[Nota de la traductora: Según señala J. Littlewood, el rey negro está ya suficientemente lejos, y por lo tanto 20.Rb6 seguido de 21.Qa8 y 22.Qxa6 hubiese acortado la solución en ocho jugadas.]

20...Rf5

[O bien 20...Rf7 21.Te7+ Rf8

(21...Rf6 22.Te3) 22.Re6

y 23.Qf6 ganando]

21.Te5+ Rf4 22.Rd5 Ab5 23.Rd4

Aa4

[23...Af1 24.Te8]

24.Te6 Ab5 25.Tf6+ Rg5 26.Tf8

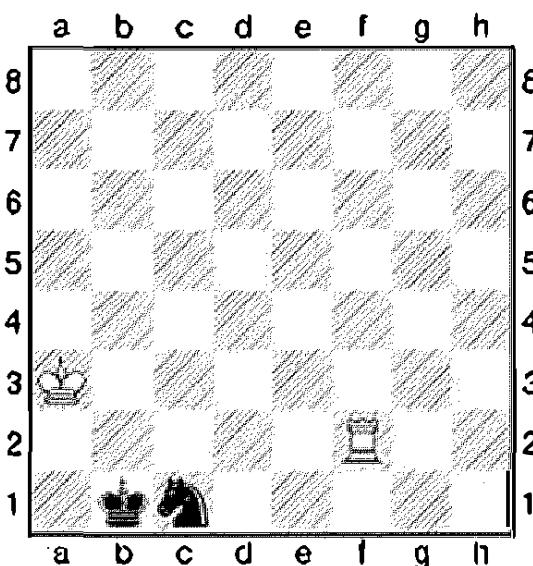
El rey negro está ahora bastante alejado. Si así no fuese, las blancas podrían continuar el proceso con 26. Qe5 etc. Rg6 27.Rc5 Rg7 28.Ta8 Rf7 29.Rb6 Re7 30.Txa6 gana.

Una solución larga pero fácil de seguir una vez que hemos visto la idea básica de alejar al rey negro.

Diagrama 222a

Finales prácticos

[P. Keres]



Este final también es normalmente de tablas, pudiéndose esperar la victoria sólo en circunstancias excepcionales. Examinaremos algunas posibilidades a partir del diagrama 222.

He aquí dos ejemplos en los cuales, aun habiendo conducido al rey contrario hasta el borde del tablero, las blancas no han de ganar. En el diagrama a, el juego podría seguir:

1.Tb2+ Ra1 2.Tb8

[si 2.Th2 Rb1 3.Td2 Ra1 4.Rb4

Rb1 5.Rc3 Ca2+ etc]

2...Ce2! Única jugada.

[Las negras pierden con cualquiera de las dos continuaciones: 2...Cd3 3.Rb3 Cc1+ 4.Rc2 Ca2 5.Tb1#]

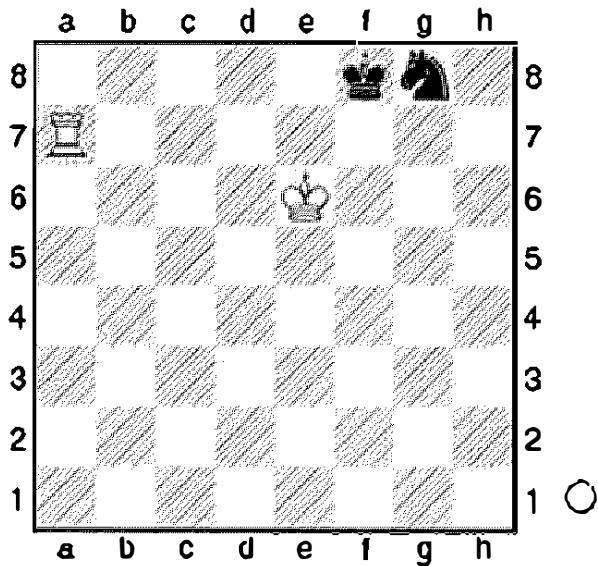
[o 2...Ca2 3.Rb3 Rb1 4.Tb7 Cc1+

5.Rc3+ y 6.Qc2]

3.Rb3 Rb1! Amenazando escaparse vía c1. **4.Te8 Cc1+ 5.Rc3 Ca2+**

Las blancas ahora tienen que resignarse a recibir jaque perpetuo o presenciar la fuga del rey negro. La posición es tablas.

Diagrama 222b
Finales prácticos
[P. Keres]



El diagrama 222b es también una típica posición de tablas.

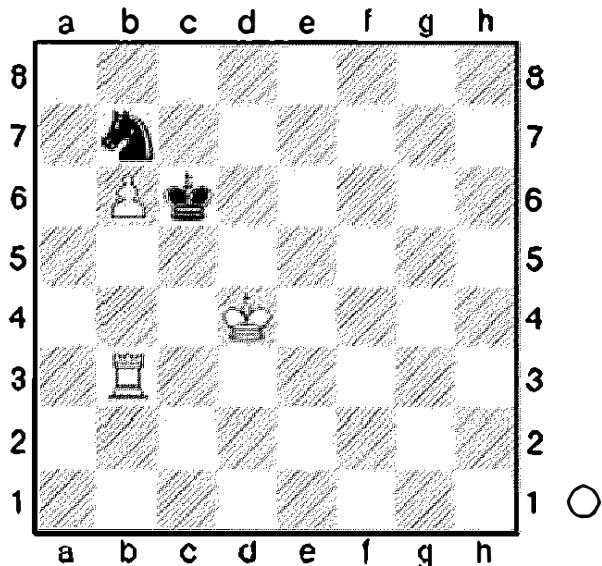
1.Tb7 Ch6 2.Th7 Cg8! El caballo debe permanecer cerca de su rey.
[En la partida Steinitz-Neumann, 1870 (con los colores invertidos), las negras siguieron erróneamente 2...Cg4 y perdieron después de 3.Th4 Ce3 4.Te4! Cd1 (si 4...Cg2 5.Rf5 ;o 4...Cc2 5.Rd5) 5.Tf4+ Rg7 6.Tf3 Rg6 (6...Cb2 7.Rd5 Rg6 8.Rd4 Rg5 9.Tf1 Ca4 10.Tb1 etc) 7.Re5 Rg5 8.Rd4 Rg4 9.Tf1 Cb2 10.Tb1 Ca4 11.Tb4 ganando el caballo.]

3.Tf7+ Re8 4.Tg7 Rf8! De nuevo la única jugada,
[puesto que si 4...Ch6 5.Tg6 gana el caballo.]
5.Th7 Re8 6.Tf7 Ch6 7.Tf1

[O bien 7.Tg7 Rf8 8.Rf6 Cg8+ 9.Rg6 Ce7+ etc]
7...Cg8 Y las blancas no pueden hacer nada más.

Es claro que si la última posición se trasladase una casilla hacia la derecha, con el caballo en h8, las negras estarían completamente perdidas. También tiene posibilidades de ganar el blanco si el caballo está separado de su rey, o situado desfavorablemente en la segunda fila cerca del rincón. Pero a este respecto el lector puede buscar material de estudio en libros de finales más especializados.

Diagrama 223a y 224
Finales prácticos
[P. Keres]



Si tenemos torre y peón contra el caballo, sólo en raras ocasiones se salvan las negras. Esto puede ocurrir únicamente cuando el peón está bloqueado y separado de su propio rey, como en las dos posiciones que refleja el diagrama 223.

En la posición del diagrama 223a, las negras están bloqueando el peón, y es

difícil imaginar cómo puede proceder su adversario. La única posibilidad reside en aproximarse con el rey por la parte superior del tablero, ante lo cual las negras habrán de defenderse con sumo cuidado para sostener la posición. (Nótese que si se trasladan todas las piezas una fila más arriba, incluso este plan del banco sería imposible).

1.Tb4 Ca5!

[Berger sugirió la siguiente línea de tablas: 1...Cd6 2.Re5 Cb7 3.Re6 Cc5+ 4.Re7 Cb7 (4...Rb7 5.Rd6 Ca6 6.Tb1 Cb8 7.Rc5 Cd7+ 8.Rb5 gana) 5.Tb1 Ca5 6.Rd8 Rb7 7.Rd7 Cc4 ganando el peón.

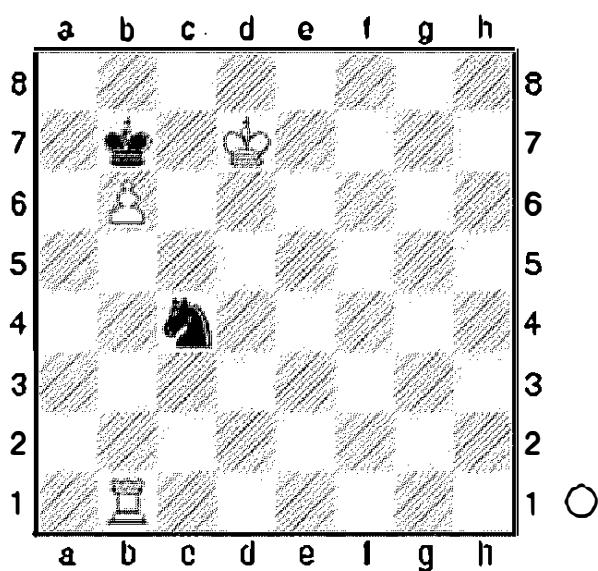


Diagrama 224

No obstante, como puntualizó Cherón, las blancas ganan aquí con 8.Tb4! Cxb6+ de otra forma el rey blanco alcanza c5 9.Rd6 Ra7 10.Rc6 etc. La jugada del texto fue analizada por Frink.]

2.Re4

[si 2.Re5 Rc5! 3.b7 Cc6+ y 4...Cx b4 hace tablas de inmediato.]

2...Cb7 3.Re5 Cc5 4.Rf5

[si 4.Rf6 Cd7+ etc]

4...Cd7!

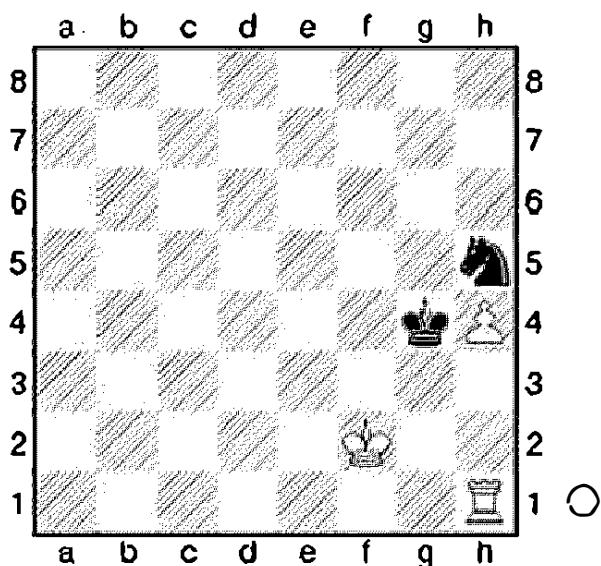
[Tras 4...Rb7 5.Rf6 Cd7+ 6.Re7 Cxb6 7.Rd6 tenemos la posición ganadora de Chéron.]

5.b7 Rc7 y las negras han alcanzado la posición que mencionamos con anterioridad, en la cual el rey blanco no tiene espacio para maniobrar. 6.Tb5 Cb8 7.Re4 Rc6 8.Tb1 Rc7 9.Rd5 Cd7 10.Rc4 Cb8 11.Tb5 Cd7

12.Rb4 Rb8 13.Ra5 Ra7 y tablas.

La misma posición, trasladada hacia el centro, es todavía tablas. El negro se defiende como hemos mostrado, situando su rey en el lado por donde el rey blanco amenace penetrar. Ni siquiera tendría que temerse a la línea ganadora de Chéron, que naturalmente no funciona con un PA, PD o PR.

Diagrama 223b
Finales prácticos
[P. Keres]



Cuando se trata del PT las perspectivas del negro son mucho peores, por la simple razón de que en ocasiones las blancas pueden incluso

sacrificar ventajosamente su peón. El diagrama 223b es un caso interesante a este respecto. Las negras perderán si permiten que el rey blanco llegue a g6. Su única posibilidad se basa en el hecho de que la torre blanca tiene poco espacio para maniobrar por detrás del peón, haciendo que éste sea difícil de defender. Las blancas ganan en forma instructiva: 1.Th2 Cf4

[Tras 1...Cf6 Berger da la siguiente línea ganadora: 2.Re3 Rg3 3.Th1 Rg2 (si 3...Cg4+ 4.Re4 Cf2+ 5.Rf5 Cxh1 6.h5 y el peón no puede detenerse ,y 3...Ch5 4.Re4 da una línea que más tarde veremos.) 4.Td1 Rg3 5.Td4 ganando, pues Cg4+ es contestada con 6.Re4]

2.Re3 Ch5

[Pero no 2...Rg3 3.h5 Cd5+ 4.Re4 Cf6+ 5.Rf5 y el peón corre.]

3.Re4 Cg3+

[Es más débil 3...Rg3 4.Th1 Rg2 5.Td1 Rg3 6.Rf5! y no se puede capturar el peón.]

4.Re5 Ch5

[O bien 4...Cf1 5.Tf2 Ce3 6.Re4 etc]

5.Re6 Rg3 Las negras no pueden detenerla marcha del rey blanco hacia g6.

[Por ejemplo, si 5...Cf4+ 6.Rf6 Rh5 7.Rf5 Cg6 8.Th1 y de nuevo el peón no puede ser tomado.]

6.Th1 Rg4

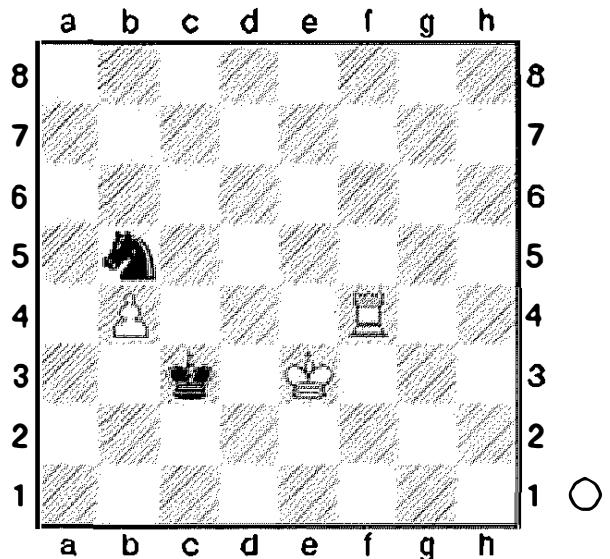
[Contra 6...Rg2 7.Td1 Rg3 8.Rf5! etc]

7.Rf7 Cg3 Las negras parecen haberse defendido con éxito 8.Rg6! Sin embargo, hay una sorpresa en reserva.

[no 8.Th2 Cf1 9.h5 (9.Tf2 Cg3) 9...Cxh2 10.h6 (10.Rg6 Cf3) 10...Cf3 hace tablas.]

8...Cxh1 9.h5 Cg3 10.h6 gana.
El peón no puede detenerse.

Diagrama 225 Finales prácticos [P. Keres]

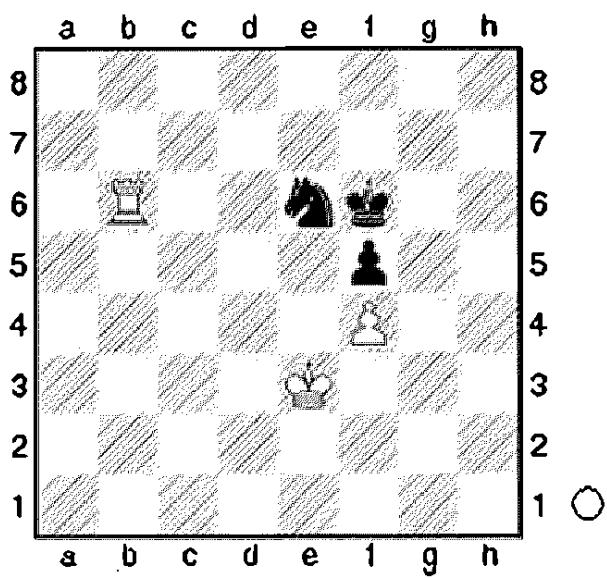


Existe otro tipo de posición de tablas, cuando el peón está defendido lateralmente por la torre. Por ejemplo, en el diagrama 225, las blancas no pueden ganar contra una defensa correcta. El rey negro debe jugar a b3 si las blancas permanecen con su rey detrás del peón, pero tendrá que trasladarse a b5 si el rey blanco se dirige hacia adelante. Podría seguir:
1.Rf3 Rb3 2.Rg4 Ra4 3.Rf5 Ca3 4.Re5 y las negras amenazan ganar el peón.

El simple sentido común nos dice que las blancas ganarían con un PT en la misma situación, pues entonces hay dos desventajas para el negro: éste no tiene ahora una columna a la izquierda (a4) para maniobrar alrededor del peón, ni su rey puede atacar la torre, que no está ya por detrás del peón. El lector puede ensayar por sus medios con

esta posición, para ver cómo ganan las blancas.

Diagrama 226
Finales prácticos
[P. Keres]



Torre contra caballo y peón o caballo y dos peones normalmente es tablas, pero hay desde luego excepciones que no discutiremos aquí. Con igualdad material, gana habitualmente la torre, a menos que las negras consigan construirse una posición inexpugnable semejante a la postura del erizo. Consideremos el ejemplo siguiente: Las blancas no pueden progresar, pues una de sus piezas está atacada siempre a la defensa del peón. Lo más que pueden conseguir es ganar el peón a expensas de la calidad tras 1.Rd3 Rf7 2.Txe6 Rxe6 3.Rc4 pero el final de peones es de tablas teóricas. En vista de esto, sin embargo, Ja misma posición una fila más adelante ¡se resolvería en un final de peones ganador!

4.7 Torre y pieza menor contra torre

Dicho final es normalmente tablas. Mientras que la combinación de torre y caballo sólo gana en raras ocasiones, las perspectivas blancas son algo mejores con torre y alfil, aunque incluso aquí no existen muchas posiciones en que pueda迫使 la victoria. No obstante, y como pronto veremos, la defensa no siempre es fácil de conducir.

Torre y alfil contra torre

Por sorprendente que pudiera parecer, este final se da con relativa frecuencia en la práctica de torneos, y con frecuencia análoga es innecesariamente perdido por el bando defensor. Por lo tanto será conveniente explicar aquí algunos de los principios defensivos básicos.

[Diagrama 227 - Line](#)

[Diagrama 228 - Line](#)

[Diagrama 229 - Line](#)

Torre y caballo contra torre

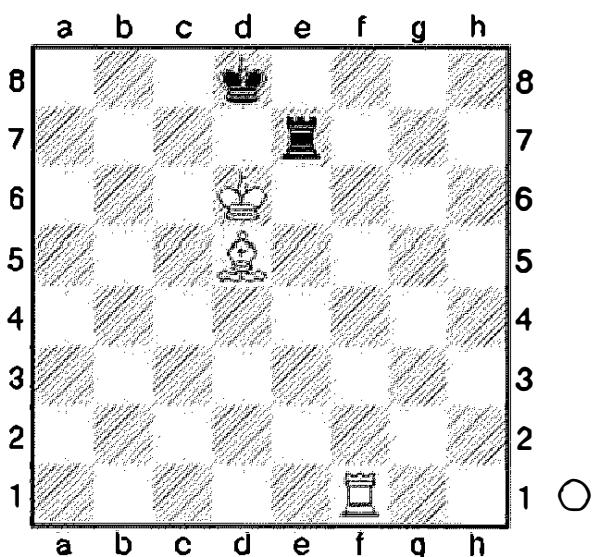
[Diagrama 230 - Line](#)

[Diagrama 231 - Line](#)

Diagrama 227

Finales prácticos

[P. Keres]



A, Philidor 1749

Lo primero de todo, hemos de considerar una famosa posición a partir de la cual Philidor demostró la victoria hace dos siglos.

Las blancas ganan del modo siguiente:

1.Tf8+ Con el fin de prevenir la jugada defensiva ... Td7+ que es posible incluso tras 1...Ac6. Te8 2.Tf7 Te2! Se amenazaba 3.Ea7.

[si 2...Rc8 3.Ta7 Td8+ 4.Rc6 Rb8 5.Ta1 y las negras están en zugzwang.]

[2...Te1 o 2...Ee3 acortan ligeramente la variante principal.]

3.Th7 Una jugada de espera para obligar a la torre negra a situarse en una casilla menos favorable de la columna de e. Te1 La defensa más tenaz.

[si 3...Te3 tras la cual 4.Td7+ Re8 (si 4...Rc8 5.Ta7) 5.Ta7 Rf8 6.Tf7+ Re8 7.Tf4 Rd8 (y 7...Td3 permite 8.Tg4 en que no puede jugarse Tf3) 8.Ae4! gana Re8 9.Ac6+]

4.Tb7 Tc1

[4...Rc8 5.Ta7 Tb1 6.Tg7 Rb8 7.Tg8+ Ra7 8.Ta8+ ganando la torre.]

5.Ab3 Vemos ahora por qué se indujo a la torre a situarse en la octava fila (¡no hay jaque en d1!).

[Grigoriev da la alternativa 5.Tf7 Te1 (o 5...Re8 6.Tf6 Td1 7.Tf2! Td4 8.Te2+ y 9.Eg2 etc) 6.Af3 y gana, Te3 (o 6...Re8 7.Tf4 Rd8 8.Ah5 Rc8 9.Tb4) 7.Ac6 siguiendo como en la variante principal.]

5...Tc3

[5...Rc8 6.Tb4 Rd8 7.Tf4 Te1 (7...Rc8 8.Ad5 Rb8 9.Ta4 etc) 8.Aa4 Rc8 9.Ac6 (Tambien es posible 9.Tb4) 9...Td1+ 10.Ad5 Rb8 11.Ta4 gana]

6.Ae6 Td3+ 7.Ad5 Tc3

[O bien 7...Rc8 8.Ta7 ganan]

8.Td7+! Rc8

[Las blancas dan mate tras 8...Re8 9.Tg7 (¡la torre negra no puede ir a f3!).]

9.Tf7 Rb8 10.Tb7+ Rc8 11.Tb4!

Rd8

[si 11...Td3 12.Ta4 etc]

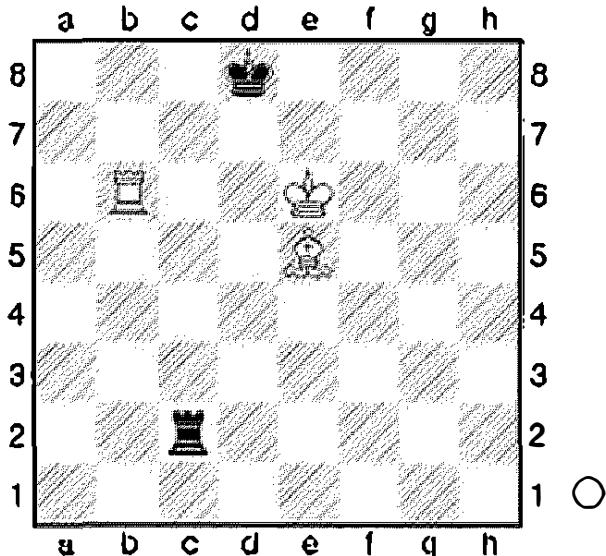
12.Ac4! gana.

El mate no puede impedirse por más tiempo.

Como ha podido apreciarse, este método ganador es complejo y necesita ser bien planeado. Hay muchas posiciones similares, algunas de las cuales son ganadoras para el blanco, mientras que otras son tablas, y aunque no podemos tratarlas en su totalidad, indicaremos que las posiciones como el diagrama 227 se ganan si los reyes están en las columnas de torre o de alfil, siendo solamente tablas cuando están en la columna de caballo. El lector encontrará análisis más extensos en

libros especializados. Lo que nos interesa aquí es el problema práctico de cómo defender dichas posiciones.

Diagrama 228
Finales prácticos
[P. Keres]



J. Szen

Supongamos que el rey negro ha sido llevado al borde del tablero alcanzándose una posición similar al diagrama 228.

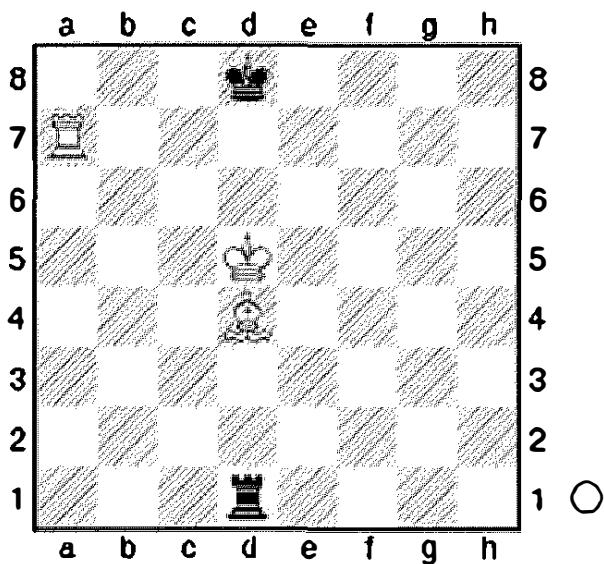
Esta es una posición de tablas dada por Szen. Tiene las siguientes características: el rey negro está situado a salto de caballo del rey blanco y en una casilla del mismo color que las controladas por el alfil, mientras que su torre defiende la amenaza de mate. Las blancas no pueden fortalecer más su posición, como muestra el análisis siguiente:

1.Tb8+ Tc8 2.Af6+ Rc7 3.Ae5+ Rd8 4.Tb1 Tc2 5.Tg1 Rc8 6.Tb1

De lo contrario el rey se escapa. He aquí otra peculiaridad de la posición de Szen: del lado defendido por su torre el rey negro tiene suficiente espacio

donde maniobrar. Si se trasladase toda la posición una columna hacia la izquierda (torre blanca en f1), las blancas ganarían ahora con 6.Ef8+, en que la torre negra está perdida en dos jugadas. En otras palabras, el rey negro debe estar en el lado 'largo'. Rd8 y hemos vuelto a la posición original. La partida es tablas.

Diagrama 229
Finales prácticos
[P. Keres]

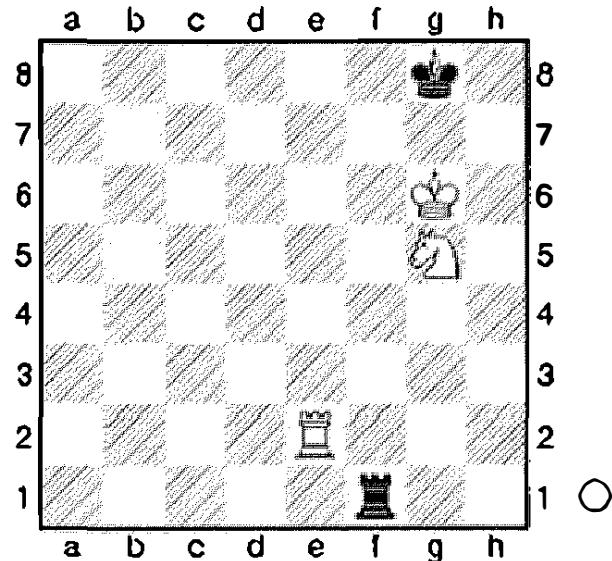


Hay una posición de tablas todavía más simple, dada inicialmente por Cochrane, con la torre negra clavando al alfil. Consideremos el diagrama 229. Las blancas hallarán dificultades para crear amenazas si el negro conserva su torre en la columna de dama. A modo de ejemplo, citaremos la continuación de la partida FlohrReshevsky, 1937, que surgió tras 1.Th7 Las negras jugaron Td2 2.Re5 Rc8 3.Ac5 Td7 4.Ae7 Rb7 5.Re6 Rc6 6.Th1 Td2 7.Tc1+ Rb5 8.Ad6 y así sucesivamente. Si se conocen ambas posiciones de

tablas, poco habrá que temer en este tipo de final. Para saber la historia completa el lector tendría que navegar entre un enorme caudal de análisis en pesados tomos de finales, pero este conocimiento iba a resultarle de poco valor práctico.

Si en estas posiciones el bando defensor tiene además un peón, a menudo este factor se puede volver en contra suya, anulando posibilidades de ahogo e interfiriendo algunas veces con la acción de su torre. Raramente pueden uno o dos peones proporcionar un contrajuego efectivo.

Diagrama 230
Finales prácticos
[P. Keres]



L. Centurini 1988
La defensa es aquí bastante más fácil, porque el rey negro no puede ser conducido hasta la banda. En el caso, sin embargo, de que ya se encuentre allí, son posibles varias posiciones ganadoras, en especial si se halla cerca de un rincón. No obstante, puesto que se trata de posiciones

excepcionales, no queremos emplear mucho tiempo en su discusión. He aquí un interesante ejemplo de cómo pueden las blancas ganar tales posiciones:

1.Te3

[Nada consigue el blanco con un inmediato 1.Te8+ Tf8 2.Te7 Tf1 y todavía no debe abandonar la columna de e, pues ello permitiría ... ♖f8.

Una vez más, el zugzwang es la respuesta, obligando a la torre negra a situarse en una casilla desfavorable de su columna.]

1...Tf2

[Por supuesto no 1...Rf8 2.Ch7+ ganando.]

[si 1...Tf4 2.Ta3 Tf1 3.Ta8+ Tf8 4.Ta1! traspone a nuestra variante principal. La desventaja de la torre negra en f4 es que tras 2.♖a3 la jugada 2... ♖f8 falla por 3.♕e6+.]
[Finalmente 1...Tf8 2.Ch7 Ta8 3.Te7 gana fácil.]

2.Te1 Tf4 Esta es la posición a que las blancas pretendían llegar. 3.Ta1! Tf2 No hay otra cosa. 4.Ce4 Tg2+ 5.Rf6 Rh8 Forzado, pues se amenazaba 6.♗a8+ y 7.♕g5+, Para progresar ahora, una vez más las blancas deben conducir a la torre negra a quinta fila.

6.Tb1 Tg4

[no 6...Tg7 7.Cg5 ganando]

7.Cg5 Tf4+ 8.Rg6 Rg8

Ahora tenemos la misma posición que tras la 3a jugada de las blancas, pero jugando éstas. 9.Ce6! Tg4+ 10.Rf6 Rh8 11.Tb8+ Más rápido que la solución del compositor

[11.Rf7 Th4 12.Rg6 Tg4+ 13.Cg5 que también gana.]

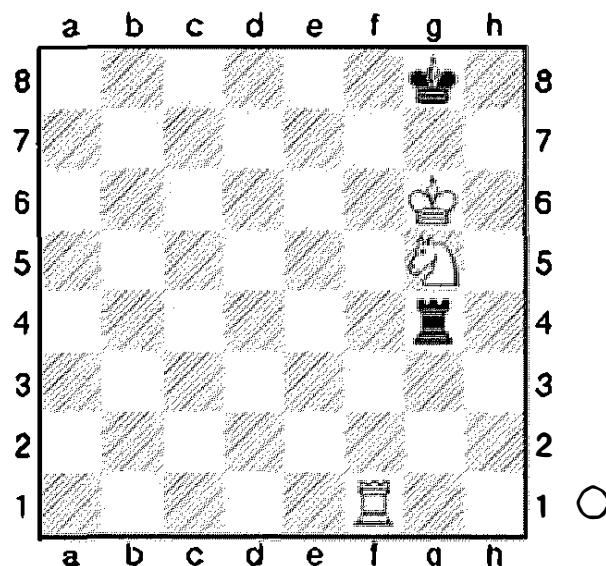
11...Tg8 12.Cf8 y mate rápido.

Las blancas estaban aquí en condiciones de ganar debido a que las

piezas negras se hallaban situadas muy desfavorablemente. Tomando el diagrama 230, sólo tendríamos que situar la torre negra en g1, y jugando el negro haría tablas con 1 ... ♖f8. El caballo clavado no puede sumarse a la acción, de forma que las blancas no pueden progresar.

Diagrama 231

Finales prácticos
[P. Keres]



Incluso si se puede retener al rey negro en g8 (diagrama 231), la clavada del caballo salva la posición.

1.Rf6 Tg2+

[no 1...Rf8! 2.Ce6+ ganando]

2.Ce6 Tg3 3.Tf2 Tg1

[la torre no puede ir a 3...Tg4 a causa de 4.Ta2 amenazando 5.♗a8+ y 6.♕g5+]

4.Cf4 Ta1 5.Tb2 Ta6+ 6.Ce6 Rh7 y el caballo está otra vez clavado, limitando las posibilidades del blanco. Dicho de otra manera, en estas posiciones la mejor defensa de las negras es clavar el caballo.

5. FINALES DE ALFIL

Junto con los finales de torre, los finales de un alfil por cada bando constituyen la parte mas difícil de la teoría en esta fase de la partida. En ambos tipos de final, empero, se han elaborado ciertos principios generales que ayudan al jugador a encontrar su camino en medio de la complejidad. Los finales de torre son mucho más difíciles de analizar, residiendo la dificultad principal de los finales de alfil en la formulación de un plan estratégico general que después habrá de seguirse hasta su lógica conclusión. Los ejemplos que seguidamente ofreceremos convencerán al lector de lo dicho.

Los finales de alfil pueden dividirse en dos secciones, según los alfiles controlen casillas de igual o diferente color. Estos dos tipos de posiciones requieren un tratamiento drásticamente distinto, como veremos. No obstante, antes de proceder al estudio de los finales de alfil propiamente dichos, examinaremos la lucha de un alfil solo contra peones.

5.1 Alfil contra Peones (Finales prácticos)

5.2 Alfil y Peón contra Alfil (Finales prácticos)

5.3 Alfiles del mismo color (Finales prácticos)

5.4 Alfiles de distinto color (Finales prácticos)

5.5 Alfil y Peón(es) contra Caballo (Finales prácticos)

5.6 Alfil contra Caballo y Peón(es) (Finales prácticos)

5.7 Ejemplos prácticos (Finales prácticos)



5.1 Alfil contra Peones

Por tratarse de una pieza de largo alcance, el alfil sale normalmente alroso en su lucha contra peones. Está claro que un alfil hace tablas frente a un solo peón, y lo mismo suele suceder también cuando se trata de dos peones. Sin embargo, contra tres peones el alfil únicamente se defenderá con éxito si aquéllos no están muy avanzados. Como es natural existen reglas generales a este respecto, y también numerosas excepciones a las mismas. Pero examinemos algunas posiciones para ver la aplicación que tienen estos puntos.

[Diagrama 232 - Line](#)

[Diagrama 233 - Line](#)

[Diagrama 234 - Line](#)

[Diagrama 234b - Line](#)

[Diagrama 234c - Line](#)

[Diagrama 234d - Line](#)

[Diagrama 234e - Line](#)

[Diagrama 234f - Line](#)

[Diagrama 235 - Line](#)

[Diagrama 236 - Line](#)

[Diagrama 237 - Line](#)

[Diagrama 238a - Line](#)

[Diagrama 238b - Line](#)

[Diagrama 239a - Line](#)

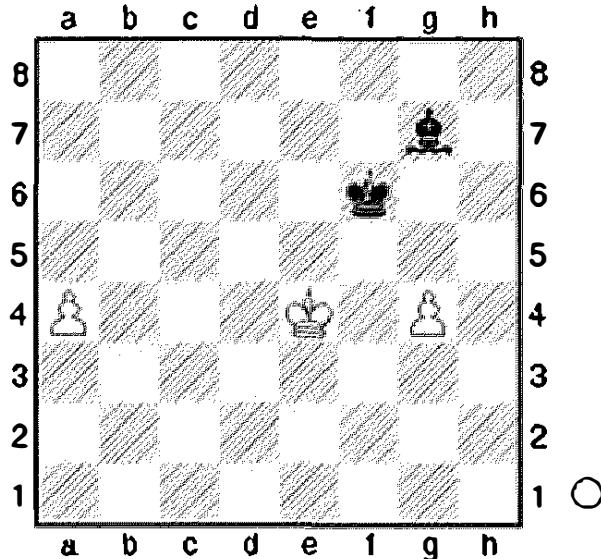
[Diagrama 239b - Line](#)

[Diagrama 239b2 - Line](#)

[Diagrama 239b3 - Line](#)

[Diagrama 240 - Line](#)

Diagrama 232
Finales prácticos
[P. Keres]



H. Otten 1892

El material presente nos induce a pensar de manera inmediata en las tablas, pero las piezas negras se hallan tan desgraciadamente situadas que las blancas pueden coronar su PT como sigue: (232)

1.a5 Af8 Dirigiéndose a c5, única casilla desde donde el alfil puede parar el peón. A continuación las blancas impiden esta defensa. 2.Rd5 Ah6 3.g5+! Este sorpresivo sacrificio es la jugada clave.

Observar que es la posición de su rey lo que causa la ruina de las negras. Con el rey en g8, por ejemplo, harían tablas.

[3.Rd4 sólo hace tablas después de Af4 4.a6 Ab8]

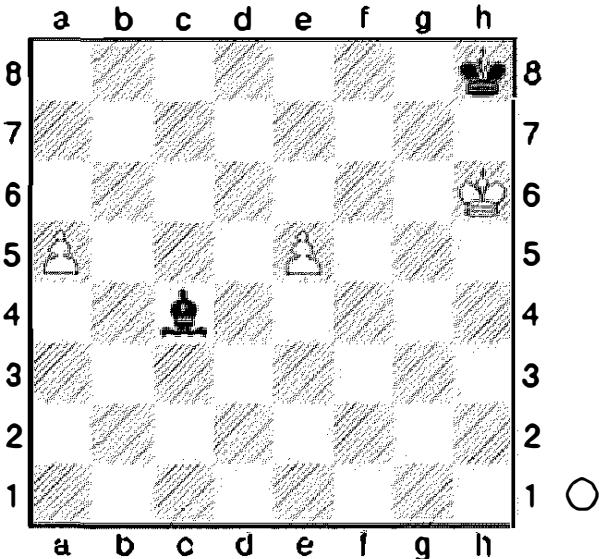
3...Axg5

[si 3...Rxg5 4.a6 decide de inmediato.]

4.Re4 Ah4 5.Rf3! gana.

El peón no puede detenerse. Una bonita excepción a la regla.

Diagrama 233
Finales prácticos
[P. Keres]



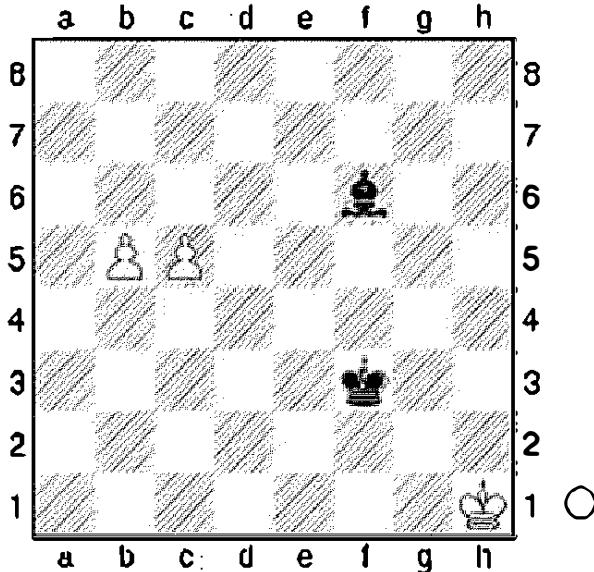
Contra dos peones aislados, normalmente el alfil y el rey se reparten el trabajo ocupándose cada uno de contener el avance de uno de los peones. Sin embargo, cuando los reyes se encuentran lejos de la acción principal, es el alfil quien tiene la tarea de frenar a ambos peones. Tomemos, como

Ningún peón puede avanzar y la partida es tablas.

Situemos ahora los peones y el alfil una casilla más arriba del tablero y en el ambiente estará flotando un sacrificio. Las blancas ganan con facilidad mediante 1.e7 Ax e7 2.a7, o también con 1.a7 Ax a7 2.e7. Los peones están demasiado avanzados.

Diagrama 234
Finales prácticos
[P. Keres]

El alfil puede oponer una defensa afortunada incluso contra dos peones



ligados, si no están demasiado avanzados. Como regla general, si los reyes no están implicados, los peones no han de estar más allá de la quinta fila. Esto se ilustra en el diagrama 234. La posición relativamente favorable del alfil negro permite a su bando hacer tablas con facilidad después de:

1.b6 Los peones deben avanzarse sobre casillas del mismo color que las controladas por el alfil, o de lo contrario serían fácilmente bloqueados, v.g. 1.c6 ♜d8 etc. **Ae4** El negro ha de defenderse activamente, ya que se amenaza 2.c6 ganando.

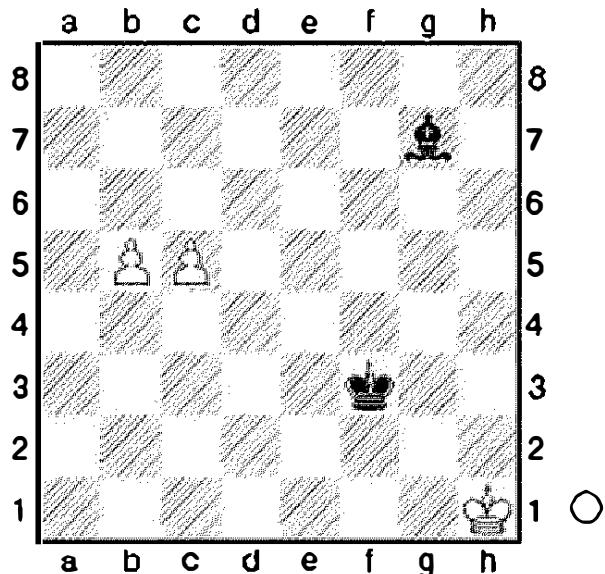
[También es posible 1...Ad8 2.b7 Ac7 etc]

2.b7 Ae5 Los peones se hallan bajo control, asegurando el empate.

El panorama puede cambiar por completo si uno de los reyes se encuentra cerca de los peones. Con el rey blanco próximo a los peones, la victoria está normalmente garantizada, suponiendo que el rey negro se halle bastante lejos. Si este último se encuentra cerca de los peones, por lo normal son tablas, dondequiera que pueda estar el rey blanco. Por

supuesto, siempre existen excepciones.

Diagrama 234b
Finales prácticos
[P. Keres]



Examinemos ahora otras posiciones en que el alfil no está tan bien situado. Si estuviera en g7, las blancas ganarían con

1.c6 Ae5 2.b6 pues el alfil no puede alcanzar d8 a tiempo.

Diagrama 234c
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

O contra el alfil en a2, sigue
1.b6 Ab8 2.c6 ganando

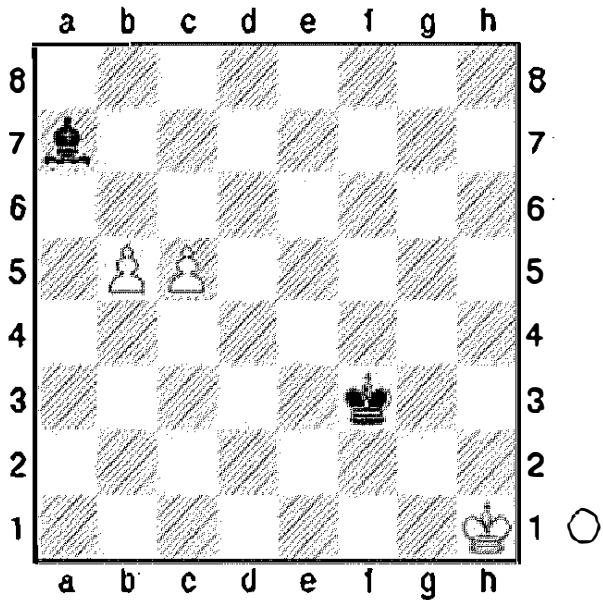
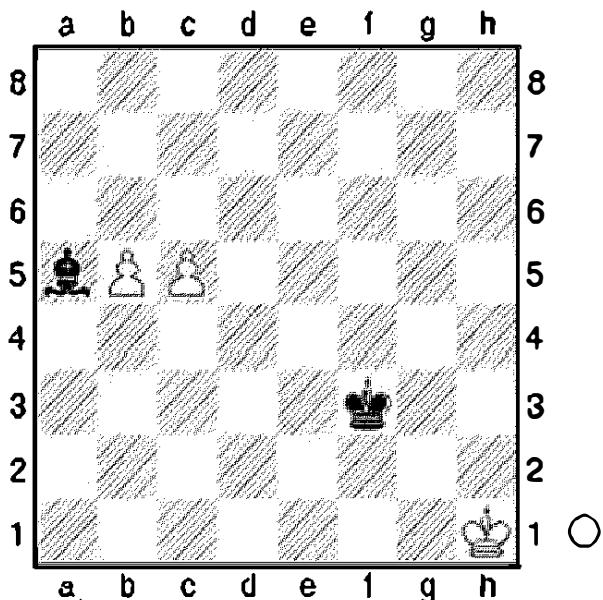
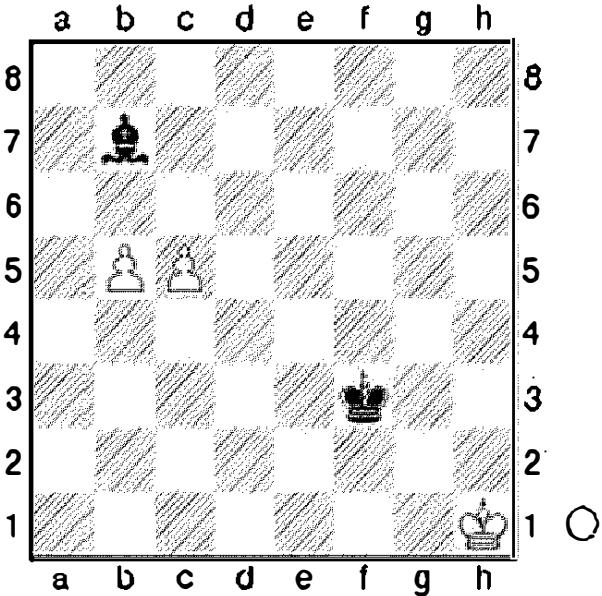


Diagrama 234d
Finales prácticos
[P. Keres]



Sin embargo, si se halla en a5, tras 1.b6 las negras dejan el alfil en su lugar y hacen tablas retrocediendo con su rey Re4

Diagrama 234e
Finales prácticos
[P. Keres]



Si en el diagrama 234 las negras tienen un alfil de casillas blancas, alcanzarán las tablas si dicha pieza consigue ocupar a tiempo la gran diagonal blanca. Por ejemplo, con el alfil en b7, son tablas tras 1.c6 Aa8!
[no 1...Ac8? 2.b6 y gana]

Diagrama 234f
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Con el alfil en e2, las negras perderían con
1.b6 Aa6?
[pero pueden aprovechar la desfavorable posición del rey blanco para hacer tablas con 1...Re3!]
2.c6

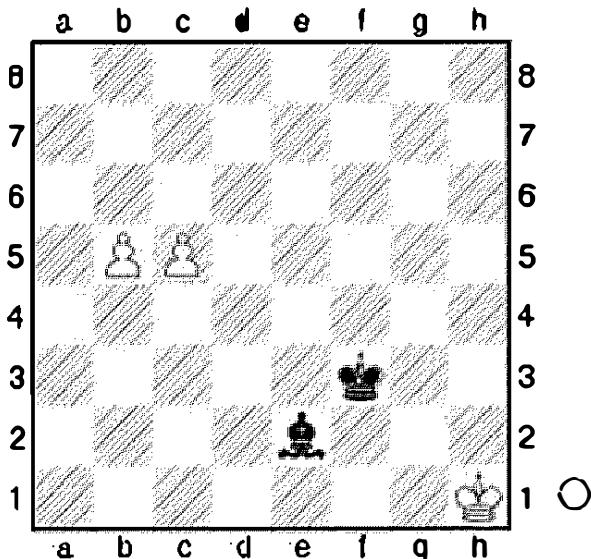
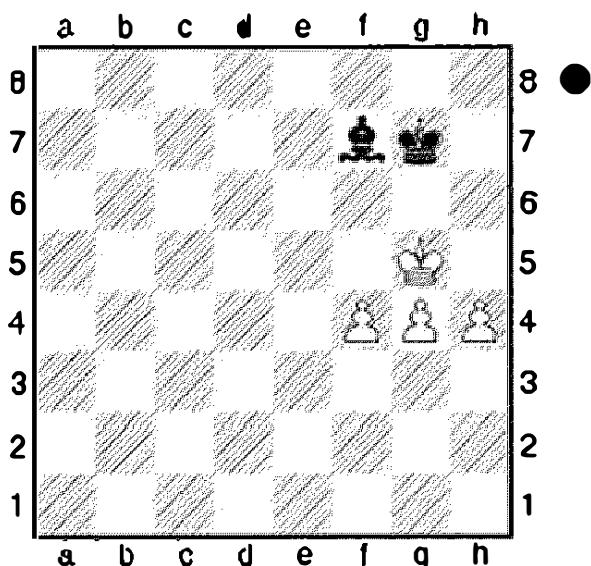


Diagrama 235
Finales prácticos
[P. Keres]



Y. Averbach 1954
Cuando las negras tienen un alfil contra tres peones, sus perspectivas de tablas son buenas a condición de que los peones no estén muy avanzados. Como regla, normalmente el rey tiene que unirse a la lucha, tal y como muestra nuestro próximo ejemplo.

En posiciones como esta, las negras pueden hacer tablas si los peones no han alcanzado la quinta fila. Sin embargo, la defensa requiere la máxima precisión, como se verá seguidamente: 1...Ae8 Con propósitos didácticos, damos por línea principal la defensa erróneamente pasiva. En el curso de nuestro análisis indicaremos, naturalmente, las medidas defensivas correctas. Por ejemplo, el plan más exacto aquí es situar el alfil en la diagonal h5-d1 jugando en seguida 1...Aa4 y 2...Ad1. No obstante, el retraso todavía no es fatal. 2.15 Af7 3.h5

[Las blancas no irían a ninguna parte situando sus peones en las casillas negras h4, g5 y f6, ya que después de 3.Rf4 Rf6 4.g5+ Rg7 5.Re5 Ah5 6.Re6 Af7+ 7.Re7 Ah5 8.f6+ Rg8 no habrán logrado sino permitir su bloqueo.]

3...Ae8? Un error instructivo, después del cual las negras están perdidas.

[Esta era la última oportunidad de llevar al alfil a la diagonal más activa h5-d1. Con 3...Ab3! todavía se alcanza a hacer tablas 4.Rf4 (o 4.f6+ Rf7 5.Rh6 Rxh6 6.g5+ Rf7 7.Rh7 Ac2+ 8.g6+ Rf6) 4...Ad1! con cómodas tablas en ambos casos.]

4.Rf4! La única forma de ganar, indicada por Karstedt en 1906.

[Horwitz, que había analizado la posición en 1880, dió 4.f6+ como ganadora. A esto puede seguir:

A) no 4...Rf7? 5.h6 Rg8 6.Rf5 Ad7+ 7.Rf4 Ae8 (a 7...Aa4 8.Re5 gana, ya que las negras no pueden jugar a tiempo sus dos piezas, el rey a f7 y el alfil a la diagonal h7-b1) 8.Re5 Ag6 9.Re6 Rf8 10.g5 Ac2 11.f7 Ab3+ 12.Rf6 Axf7 13.h7 gana;

B) 4...Rg8!

- B1) a nada conduce 5.Rh6 Rf7 6.g5 Ab5 7.g6+ (o 7.Rh7 Ad3+ 8.Rh8 Ae4) 7...Rxf6 8.g7 Ac4 9.Rh7 Rg5 etc ;
B2) 5.Rf4 Aa4 6.g5 (6.Re5 Ad1) 6...Ad1
B2a) o 7.g6 Axh5 8.Rg5 (8.Rf5 Rf8!) 8...Ad1 ;
B2b) 7.h6 Ac2 8.Re5 Rf7 y las negras alcanzan la deseada posición de tablas.]

4...Af7

[Ya es demasiado tarde para 4...Aa4 5.g5 Ad1 a lo que sigue 6.h6+ y las negras tienen que trasponer a la línea principal mediante Rh7 (pues pierde en seguida 6...Rf7 7.g6+ Rf6 8.h7)]
[si 4...Rh6 las blancas ganan tras 5.f6 (o también con 5.Re5 Rg5 6.Re6 Aa4 7.f6 etc) 5...Rh7 6.Re5 Rg8 7.h6 etc.]

5.Re5 Ac4

[si 5...Ae8 6.Re6 Af7+ 7.Re7 Ac4 8.f6+ Rg8 9.h6 gana]

6.g5 Ae2 7.h6+ Rh7 8.Rd6!

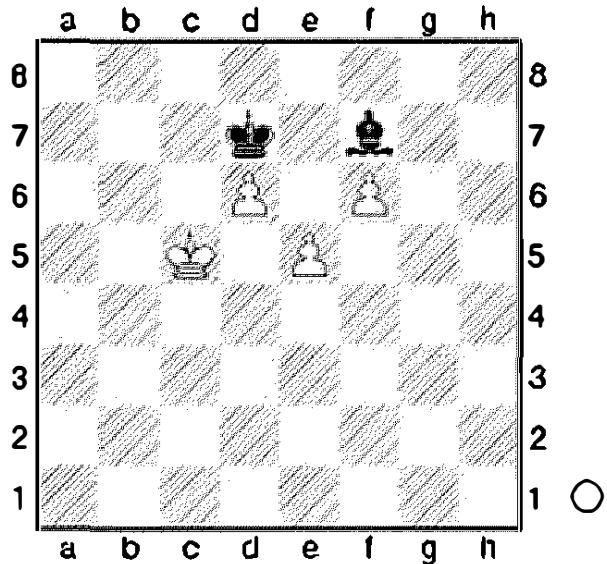
Lo más sencillo. El rey blanco conquista 7R sin ser molestado por el alfil.

[8.Re6 Ag4 9.Rf6!]

8...Ad3

[O bien 8...Ag4 9.f6 Ah5 10.Re7 Rg8 11.f7+ etc]

9.f6 Rg6 10.Re7 Ac4 11.f7 Axf7 12.h7 Rxh7 13.Rxf7 Rh8 14.Rg6! gana



sitúen en la misma diagonal, de forma que pueden ser bloqueados con el alfil. O en caso de que los peones formen un triángulo, se puede utilizar el alfil para bloquear dos peones, y el rey para detener al restante.

Consideremos la posición:

Las negras pueden hacer tablas si continúan impidiendo la aproximación del rey enemigo. Podría seguir: 1.Rd4 Re6 2.Re4 Ae8 3.Rf4 Ad7 4.Rg5 Ae8 5.Rh6 Rf7! y las blancas no pueden progresar.

[no 5...Ad7? 6.Rg7 Ae8 7.f7 Axf7 8.d7 ganando]

Diagrama 237

Finales prácticos

[P. Keres]

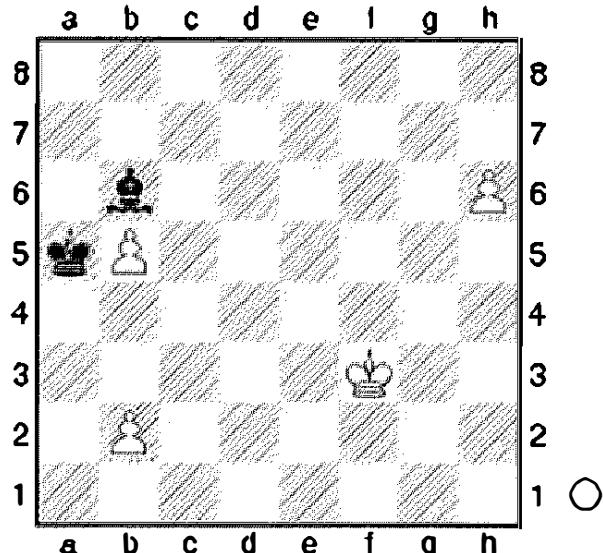
(Diagrama)

Diagrama 236 Finales prácticos [P. Keres]

Al luchar contra tres peones ligados, las negras deben intentar que éstos se

M. Lewitt 1933

Si los tres peones están aislados, es difícil dar reglas generales. La defensa será más laboriosa, porque el alfil tiene problemas para detener peones separados por cierta distancia. Nos



limitaremos a un ejemplo.

Como dos de los peones blancos están doblados, la tarea del negro es aparentemente fácil, pues el alfil tiene sólo un peón del que ocuparse. Sin embargo, igual que sucedía en el diagrama 232, se halla precisamente en la imposibilidad de cumplir esta misión, y las blancas ganan como sigue:

1.Re4 Ad8 2.b6! Nuevamente encontramos la respuesta en un sacrificio de peón **Ra6!** Sin embargo, las negras tienen una ingeniosa idea defensiva.

Disponiéndose para contestar a 3.a7 con 3...Af6, y a 3.Qf5 con 3...Axb6.

Pero ahora, de modo sorprendente, el PCD se convierte en un importante factor que las blancas explotan con habilidad.

[originando un autobloqueo tras 2...Rxb6 3.Rf5 donde el peón no puede pararse]

[mientras que si 2...Axb6 3.h7 gana.]

3.Re5! Ag5 De ser posible 3...Ac7+, obligaría al blanco a ceder el control de d4 o f6, pero en las actuales

circunstancias la jugada del texto es el único chance de las negras. **4.h7 Ac1 5.Rd6 Axb2 6.Rc7!** Otra fineza. Ahora la amenaza es 7.b7.

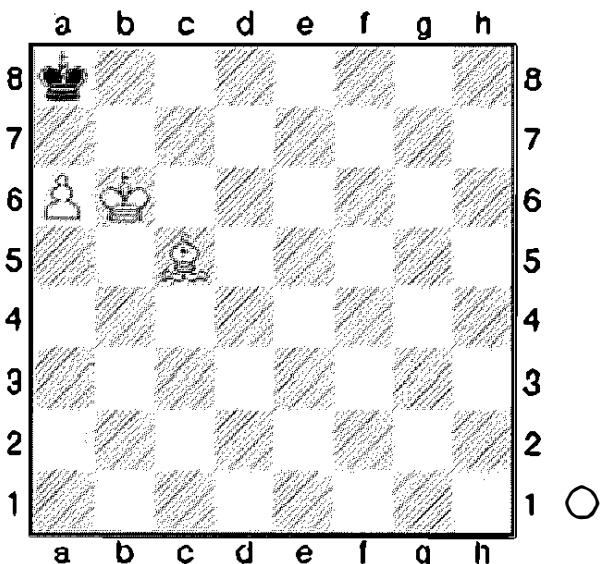
[Tras 6.Rc6? Ae5! las blancas estarían en zugzwang, con tablas inevitables.]

6...Ae5+ 7.Rc6 Ad4 Mientras que así es el negro quien está en zugzwang [y 7...Ra5 falla por 8.b7]

8.b7 Ra7 9.Rc7 Ae5+ 10.Rc8 gana. Uno de los peones corona. Un primoroso estudio que muestra los problemas a que se enfrenta un alfil en su lucha contra peones pasados distantes.

Diagrama 238a

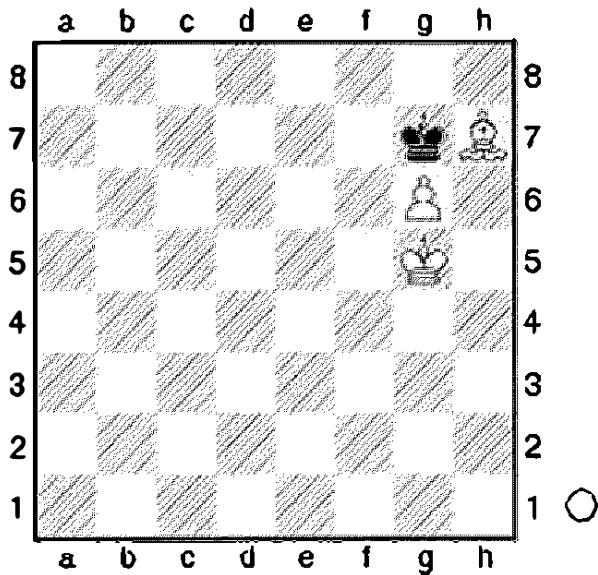
Finales prácticos
[P. Keres]



Hay muchas posiciones en que el bando del alfil tiene a su vez peones, pero en su mayoría son ejemplos provenientes de la práctica y difíciles de clasificar. Examinemos sólo algunas posiciones excepcionales que todo jugador debe conocer, comenzando por el diagrama 238.

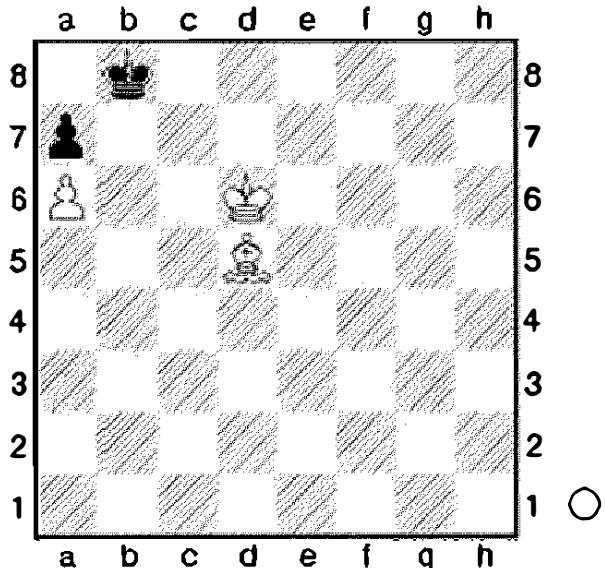
La ventaja material de las blancas normalmente debería ganar, pero estas dos posiciones son ambas de tablas. En el diagrama 238a, el rey negro no puede ser desalojado del rincón, pues cualquier intento en este sentido terminaría en ahogo. Para ganar con el PT, el alfil ha de poder controlar la casilla de coronación.

Diagrama 238b
Finales prácticos
[P. Keres]



En el diagrama 238b tenemos una excepción conocida desde hace casi dos siglos, en la cual el alfil no puede ganar aun tratándose de un PC. Como fácilmente puede verse, no hay forma de expulsar al rey negro de las casillas g7, h8 sin ahogarle, y con el sacrificio del alfil en b8 el final de peones resultante es sólo de tablas.

Diagrama 239a
Finales prácticos
[P. Keres]



El diagrama 239 muestra ejemplos similares.

En el diagrama 239a las negras se salvan gracias a que su PT no puede ser capturado, ni su rey expulsado del rincón. El blanco puede intentar

1.Rc6 Rc8!

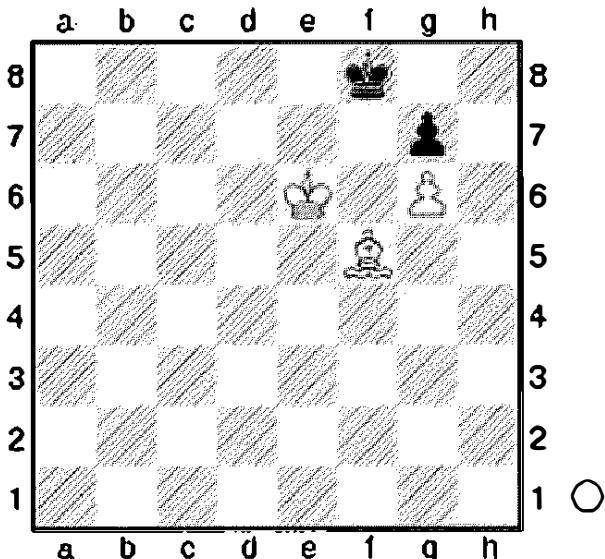
[No 1...Ra8? permite 2.Rc7#]

2.Ae6+ Rb8 3.Af5 Ra8 las blancas no disponen de nada mejor que **4.Rc7** ahogado, como el propio lector puede verificar.

Diagrama 239b
Finales prácticos
[P. Keres]

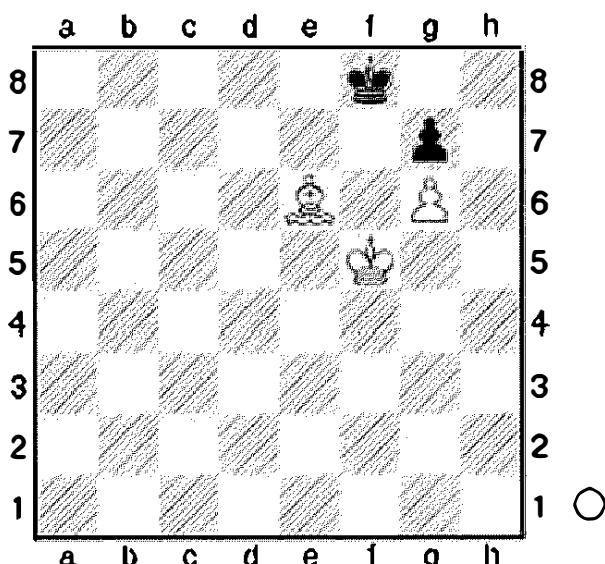
(Diagrama)

También resulta ineficaz el alfil de las blancas en la posición del diagrama 239b. Nuevamente el peón no pudo ser capturado, y si



1.Ae4 Rg8 2.Re7 Rh8 3.Ad5
[o 3.Rf7 ahoga al negro]

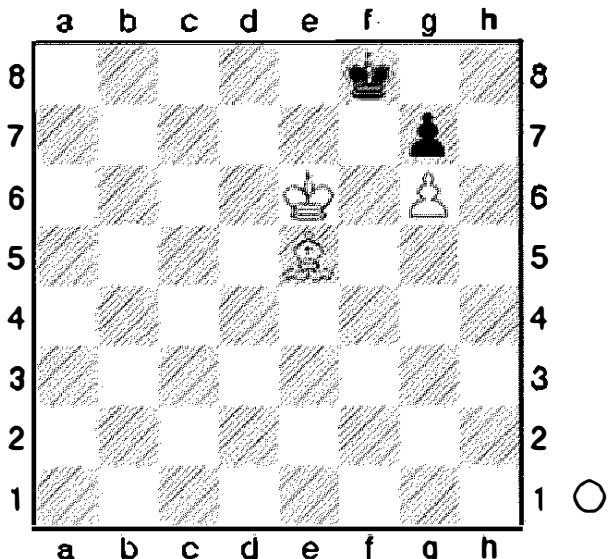
Diagrama 239b2
Finales prácticos
[P. Keres]



La posición es tablas aun cuando el rey negro no pueda alcanzar el rincón. Por ejemplo, si en el diagrama 239b invertimos la posición del rey y el alfil blancos, todavía son tablas.
1.Re5 Re7 2.Ad5 Rf8 3.Rd6 Re8
4.Ae6 Rf8 5.Rd7 ahogado.

No hay manera de separar al rey negro de su peón.

Diagrama 239b3
Finales prácticos
[P. Keres]

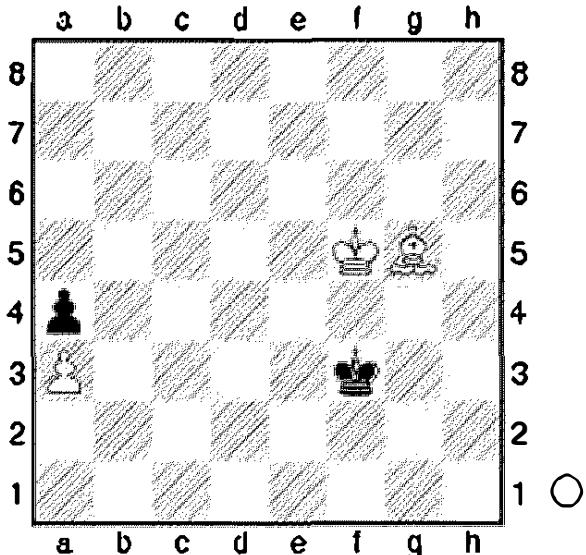


De modo un tanto sorprendente, esta configuración de peones asegura al negro las tablas, incluso si las negras tienen un alfil de casillas negras y pueden atacar al PC. Por ejemplo, cambiando el alfil de f5 a e5, tenemos.
1.Rd7 Rg8 2.Re7 Rh8 en que otra vez **3.Rf7 ahoga al negro.**

[No es bueno tampoco **3.Af6**
pues las negras no juegan **gxf6?**
(sino **3...Rg8!** **4.Re6 gxf6** **5.Rxf6 Rf8** y tablas.) **4.Rf7** ganando]

Diagrama 240
Finales prácticos
[P. Keres]

Kling y Horwitz 1851
Como ya dijimos, no podemos dedicar mucho espacio a los finales de alfil y peón contra peón, pero he aquí un



último ejemplo de gran valor práctico, cuyo análisis se realizó durante el siglo pasado.

Esta interesante posición fue analizada originalmente por Kling y Horwitz (1851) y plantea problemas fascinantes. Sabemos que las negras hacen tablas si su rey llega a a8, aun perdiendo el peón. ¿Pueden las blancas capturar dicho peón sin permitir que el rey negro alcance a8? La respuesta a esta pregunta decide el resultado.

Los compositores prensaban que las blancas podían ganar únicamente en caso de mover ellos primero, opinión sostenida asimismo por otros expertos, hasta que Rauser demostró en 1928 que las blancas ganan quienquiera que tenga la mano. Sigamos el desarrollo del juego, primero moviendo el blanco:
1.Af4! Como ya se ha mencionado, las blancas se proponen capturar el peón sin dejar que el rey negro alcance d8. Desde el punto de vista negro, esto significa que si el alfil se encuentra, por ejemplo, en h2, controlando la gran diagonal, el rey negro tiene que hallarse en una posición que le permita contestar a un eventual $\mathbb{Q}xa3$ con ... $\mathbb{Q}f6$. De forma que tan pronto como el

blanco amenace tomar el peón, el negro ha de estar capacitado para jugar ... $\mathbb{Q}d7$. Si su rey puede alcanzar tan solo e6, entonces pierde tras 1. $\mathbb{Q}xa3 \mathbb{Q}d7$ 2. $\mathbb{Q}b5 \mathbb{Q}c8$ 3. $\mathbb{Q}b6$ etc. En consecuencia, las blancas deben maniobrar sus piezas de alguna manera encaminada a rechazar al rey negro hacia la parte inferior del tablero tanto como sea posible. Entonces capturarán el peón sin que el monarca enemigo pueda ocupar d7.

[Demos ahora el turno de mover al negro en el diagrama 240, y no resultará tan fácil conducir a su rey hacia la parte inferior del tablero. Es ésta la razón por la que durante largo tiempo se creyó que las blancas no podían ganar. 1.-- Rg3! 2.Af6 Rf3 (O bien 2...Rh3 3.Rf4 Rh2 4.Rg4 Rg2 5.Ad4 ganando, como ya se ha visto.) 3.Ae5 No debe permitirse la retirada del rey negro a través de las casillas d4 o h4. Esta jugada sale al paso de la última posibilidad. Re3 4.Ab2! La única manera de ganar, descubierta por Rauser en 1928. Ahora el alfil cubre la casilla vital d4, al tiempo que se prepara para ocupar la casilla importante diagonal c1-h6 con el fin de impedir la penetración sobre el flanco-R. (Los análisis anteriores sólo consideraban 4.Ab8? Rd4 5.Re6 Rc5 6.Rd7 Rb6 7.Rc8 Rc5 con tablas.)

- A) O bien 4...Rf3 5.Ac1 Rg3 6.Ag5 Rf2 (si 6...Rf3 7.Af4 etc., como antes se dió) 7.Rf4 Re2 8.Re4 Rf2 9.Af4 ganando, como en el análisis del diagrama 240 cuando jugaban las blancas. ;
- B) 4...Rd3 5.Re5 Re3 (Se ha examinado ya 5...Rc2 6.Ad4 Rb3 7.Ac5 Rc4 8.Rd6

etc. (Variante 1 del comentario a la 4.L jugada negra, en el análisis del diagrama 240 jugando el blanco), ; y tras 5...Rc4 6.Rd6 Rb3 lo más sencillo es 7.Rc5! Rxb2 8.Rb4 ganando.) 6.Ac1+ Rf3 7.Rf5! Rg3 8.Ag5 Rf3 ¡Ahora hemos alcanzado el diagrama 240 jugando el blanco! (si 8...Rh3 9.Rf4 y 10.Ah4 conduce al rey hacia atrás.)

1...Rg2! Las negras han de mantener sus posibilidades abiertas.

[Otras jugadas pierden con rapidez 1...Rf2 2.Re4 Rg2 3.Rd4 Rf3 4.Ah2 y el rey llega tarde por una jugada.]

2.Rg4!

[Si el rey blanco se dirige directamente a por el peón, las negras hacen tablas tras 2.Re4 Rh3 3.Rd4 Rg4 4.Ah2? Rf5 5.Rc4 Re6 6.Rb5 Rd7 obteniendo la posición defensiva correcta. Por ello las blancas conducen al rey enemigo todavía más lejos.]

2...Rf2 3.Ac1 Re2 Como revelará el juego subsiguiente, las blancas no tienen nada que temer de que el rey negro se desplace hacia el flanco-D.

[Sin embargo 3...Rg2 también pierde ante 4.Ae3 rechazando al rey a la banda del tablero. Más tarde volveremos sobre esta posición.]

4.Rf4 Rf2 El rey negro intenta retornar a la diagonal c8-h3, con el fin de alcanzar d7.

[Si continuase su marcha hacia el flanco-D, sólo facilitaría la labor de su adversario.

1) 4...Rd3 5.Ae3 Rc4 6.Re5! Rb3 (si 6...Rb5 7.Rd5) 7.Ac5 Rc4 8.Rd6 Rb5 (o 8...Rd3 9.Rd5 Rc3 10.Ad6 Rd3 11.Rc5 Re4 12.Rb5 Rd5 13.Ah2 ganando) 9.Rd5 Ra5

10.Rc6 Ra6 11.Ae3 Ra5 12.Rb7 Rb5 13.Ab6! el rey negro tiene que deshacer su camino Rc4 14.Rc6 Rb3 (o 14...Rd3 15.Rb5) 15.Ac5 Rc4 16.Ad6 Rd4 17.Rb5 Rd5 18.Ah2 Re6 19.Rxa4 Rd7 20.Rb5 Rc8 21.Rc6 gana]
[2) 4...Rd1 5.Ae3 Rc2 (si 5...Re2 6.Re4 gana) 6.Re5! (pero no 6.Re4? Rb3 7.Ac5 Rc4 con tablas) 6...Rb3 7.Ac5 Rc4 8.Rd6 como en la variante que precede.]

5.Ae3+ Rg2

[Tras 5...Re2 6.Re4 el rey negro es conducido hasta la banda. Con la jugada del texto, todavía tiene esperanzas de alcanzar d7.]

6.Rg4! Rh2

[si 6...Rh1 7.Af4 traspone]
[si 6...Rf1 7.Rf3 Re1 8.Af4 gana fácilmente.]

7.Af4+ Rg2 8.Ag3! Esta jugada lleva al rey negro hasta la última fila. Rg1 9.Rf3 Rh1 10.Ab8 También ganan otras jugadas de alfil en la diagonal. Como puede verse, el negro no podrá llegar a d7 en el momento preciso. Rg1 11.Re4 Rg2 12.Rd5 Rf3 13.Rc4 Re4 14.Rb5 Rd5 15.Ah2 gana.

Como ya se ha visto, si las blancas quieren ganar no han de permitir que el rey negro se introduzca en la parte superior del tablero. Una vez allí, ya no puede ser obligado a volver atrás. En el diagrama 240 hemos indicado la zona crítica (marcada con color verde). Si el rey negro está por encima de la línea, las blancas no pueden ganar. No nos extenderemos más sobre este tema, sino que pasamos a estudiar por fin la lucha de alfil contra alfil.

5.2 Alfil y Peón contra Alfil

Una regla general en los finales es que los peones ganan en fortaleza a medida que se reduce el material sobre el tablero. En otras palabras, la ventaja de un peón es más acusada en presencia de piezas más débiles. Así en los finales de damas puede tener relativamente poca importancia, mientras que en los finales de peones por lo normal esta ventaja es suficiente para ganar la partida.

Conforme a este argumento, en los finales de alfil un peón extra tiene gran valor y proporciona buenas posibilidades ganadoras, especialmente cuando los alfíes dominan casillas del mismo color. Consideremos primero los casos en que existen un solo peón sobre el tablero. Naturalmente, las posibilidades de tablas del negro son bastante buenas, y nuestra labor es establecer bajo qué condiciones el peón lleva a su bando a la victoria.

[Diagrama 241 - Line](#)

[Diagrama 242 - Line](#)

[Diagrama 243 - Line](#)

[Diagrama 244 - Line](#)

[Diagrama 245 - Line](#)

[Diagrama 246 - Line](#)

[Diagrama 247 - Line](#)

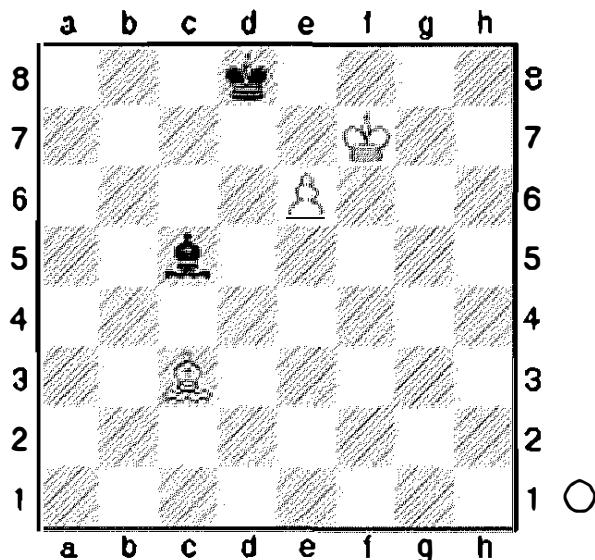
[Diagrama 247b - Line](#)

[Diagrama 248 - Line](#)

[Diagrama 249 - Análisis previos Line](#)

[Diagrama 249 - Line](#)

Diagrama 241
Finales prácticos
[P. Keres]



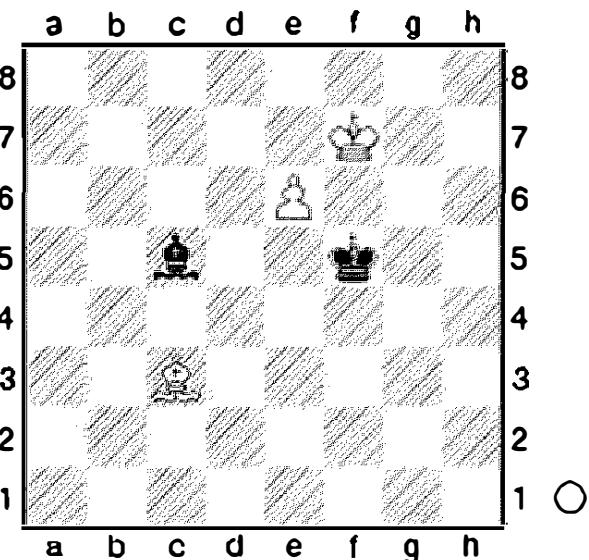
Empecemos por el diagrama 241, donde el peón blanco está ya en la sexta fila. Para ganar, las blancas deben, por supuesto, coronar su peón, y ello es sólo posible si el rey negro no se encuentra directamente delante del mismo y si puede ser impedido el sacrificio del alfil. Con alfiles de color opuesto, evidentemente no habrá forma de oponerse a esta eventualidad.

Las blancas siempre pueden conseguir que su peón avance a e7, quienquiera que mueva en primer lugar. La maniobra siguiente es típica en estas posiciones:

1.Af6+ Rc8

[si 1...Rc7 2.Ae7 Af2 3.Ad6+! etc]
2.Ae7 Af2 3.Ad6 Ah4 Expulsado de la diagonal c8-a3, el alfil ensaya con la de d8-h3, pero sin éxito. **4.Ae5** gana. No hay defensa contra la amenaza de 5.Af6 y 6.e7.

Diagrama 242
Finales prácticos
[P. Keres]



Como hemos visto, las blancas pueden progresar un tanto si el alfil negro es eliminado del control de e7 desde la diagonal primitiva. Sin embargo, también necesitan enfrentar los alfiles jugando un posterior **Af6**. ¿Es esto posible siempre? Para hallar la respuesta, situemos el rey negro en f5, según el diagrama 242:

Ahora el rey negro se encuentra idealmente emplazado, no sólo atacando el peón sino también impidiendo un eventual **Af6**. Las blancas no pueden ganar, como se muestra a continuación:

1.Af6 Ab4 2.Ae7 Ae1 3.Ac5 Ah4

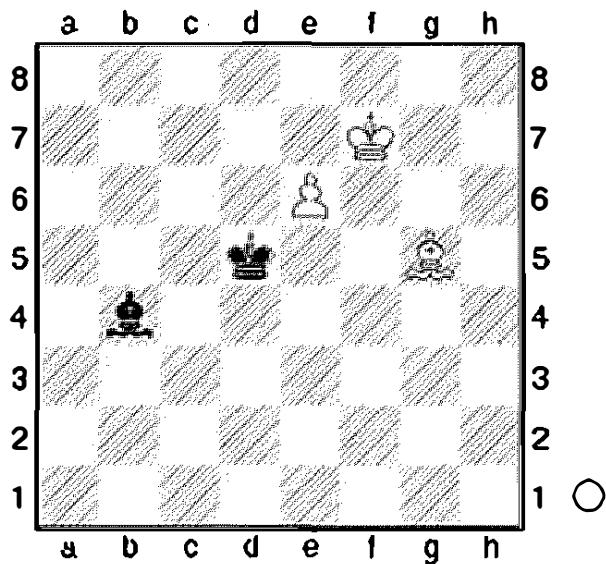
El alfil no puede ser expulsado de la nueva diagonal. **4.Ad4 Ag5**

Puesto que ahora es imposible **5.Af6**, las blancas no pueden progresar. Las negras hacen jugadas de alfil por la diagonal d8-h4 hasta que el blanco juegue **Ae7**, momento en que vuelven a tomar su diagonal primitiva. La posición es tablas.

Esto significa que en posiciones

similares al diagrama 242 el resultado depende de si el rey negro puede situarse a tiempo en la casilla crítica f5.

Diagrama 243
Finales prácticos
[P. Keres]



Consideremos el diagrama 243:
El resultado aquí es función de quién tenga el turno de juego.

Jugando el negro puede sostener la posición, aunque con una defensa necesariamente precisa, como sigue:

1. --

[Si mueve el blanco gana fácilmente, como hemos visto, tras 1. Ae7 Ad2 2. Aa3 Ag5 3. Ab2! no pudiendo impedirse 4. Af6.]

1... Re4! Única. El rey negro ha de estar listo para ir a f5 tan pronto como el blanco amenace con jugar Af6. Sólo el conocimiento del diagrama 242 podía ayudar al negro a encontrar esta jugada.

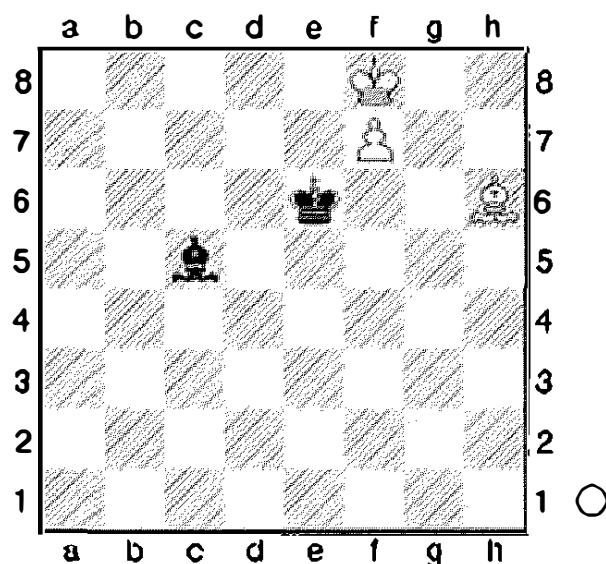
[Notar que 1... Re5? pierde ante 2. Ae7 Ae1 3. Af6+ etc]

2. Ae7 Ae1 3. Aa3 Ah4 4. Ab2 Rf5!

Y las blancas están aseguradas, como hemos visto.

Estos ejemplos nos han enseñado que las negras deben hallarse en condiciones de combatir el avance del peón desde dos diagonales (c8-a3 y d8-h4 en los casos citados).

Diagrama 244
Finales prácticos
[P. Keres]



Si el peón está cerca del borde del tablero, obviamente una de las diagonales resultará demasiado corta, y esto da al blanco la victoria, cuando un peón central únicamente haría tablas. Consideremos nuestro próximo ejemplo:

Las diagonales críticas para el alfil son aquí f8-a3 y f8-h3, pero la última sólo tiene tres casillas de longitud, lo cual es insuficiente para proporcionar una defensa eficaz, como muestra el análisis que sigue:

1. Rg8! El rey blanco tiene que elegir entre uno de los dos lados, y de esta decisión depende el resultado de la lucha.

[1.Re8? sólo hace tablas tras Ad6 2.Af8 Af4 3.Ab4 Ah6 4.Ac3 Rd6! etc. No se puede llevar a las negras hacia una posición de zugzwang, ya que el alfil blanco es incapaz de impedir simultáneamente las jugadas ... $\mathbb{A}d6$, ... $\mathbb{A}f6$ y ... $\mathbb{A}g7$. La conclusión podría ser: 5.Ad2 Ag7 6.Ae3 Re6 7.Af4 Rf6 con tablas. Podemos establecer como regla general que en estas posiciones el rey blanco debe siempre dirigirse hacia el lado en que el alfil contrario tenga la diagonal defensiva más corta. De esta forma podrá controlar casillas pertenecientes a dicha diagonal, acortándola más todavía.]

1...Rf5 El rey se dirige a la casilla crítica g6, pero...

La amenaza era 2. $\mathbb{A}f8$ $\mathbb{A}e3$ 3. $\mathbb{A}a3$ $\mathbb{A}h6$ 4. $\mathbb{A}b2$ y 5. $\mathbb{A}g7$ decidiendo. 2.Af8 Ae3

3.Ab4 Ah6 4.Ad2! gana.

El rey blanco controla g7 y en consecuencia el alfil negro carece de cuadros suficientes en la diagonal.

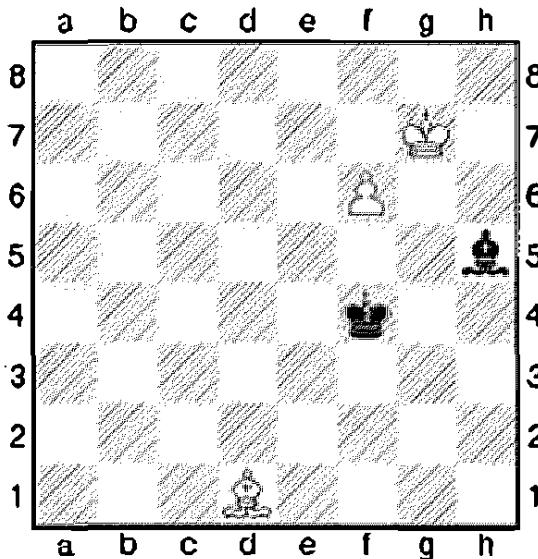
[Aunque el rey negro estuviese en g6, su bando perdería. Por ejemplo, las blancas podrían jugar 4.Ac3 Rg6 5.Ad2 Ag7 6.Ae3 y se produce el zugzwang Rf6 7.Ad4+]

Diagrama 245 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

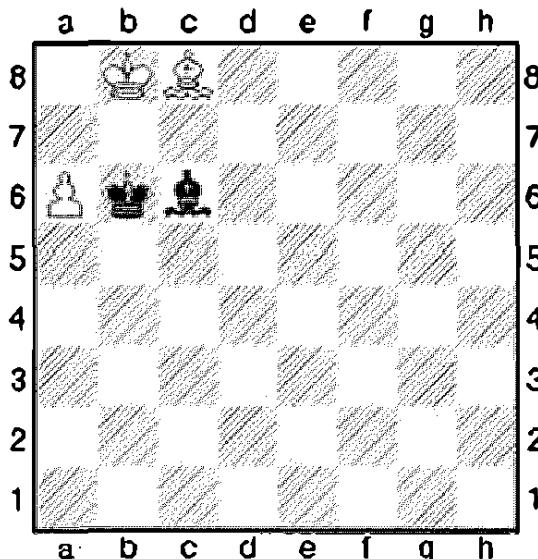
Así, para defenderse con éxito, las negras necesitan al menos cuatro casillas en la diagonal más corta de su alfil. Consideraremos la posición del diagrama 245.

Las negras consiguen tablas, pues la



diagonal e8-h5 es suficientemente larga. Tras 1...Ae8 2.Ac2 Rg5! se ha impedido $\mathbb{A}g6$, con tablas fáciles.

Diagrama 246 Finales prácticos [P. Keres]



El Gran Maestro Averbach sistematizó los puntos anteriores mediante la zona que se muestra en el diagrama 246. Para que las blancas pueden ganar, el peón debe estar por encima de la línea

indicada.

Con alfiles de casillas negras, la zona es simétricamente opuesta, ganándose si el peón se encuentra por encima de las casillas blancas que forma los diagonales a4-d7-h3.(Ver diagrama 247, donde se indica la zona ganadora).

De acuerdo con Averbach, esta regla tiene dos excepciones.

La primera se vió en el diagrama 244 cuando el blanco jugaba erróneamente 1. $\text{Qe}8?$,

y la segunda aparece en el diagrama 246: Aquí las blancas no pueden ganar, a pesar de que su peón se encuentra en la zona vencedora, porque su alfil no puede ocupar a8. Podría jugarse: 1. $\text{Ab}7$

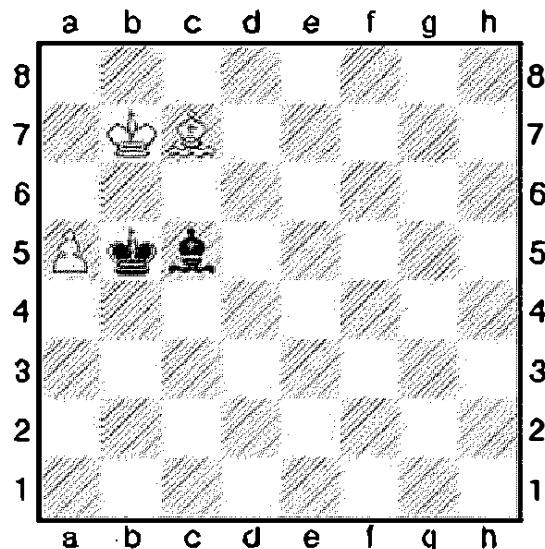
[Tras 1.a7 Ad5 el alfil negro ya no podrá ser desalojado de la gran diagonal, pues no existe un b9 a disposición del alfil blanco.]

1... $\text{Ae}4!$ El detalle. Puesto que no se puede capturar el alfil, éste se mantiene en la gran diagonal, y las blancas no consiguen más que tablas. Podremos ver la lógica de todo esto si trasladamos la posición una fila hacia atrás, según el diagrama 247.

Diagrama 247
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Como ahora el alfil blanco dispone de b8, las blancas ganan, quienquiera que juegue, del modo siguiente: 1... $\text{Ab}4$ 2.a6 Ac5 3.Ab8! El alfil alcanza la casilla crítica a7, lo cual era imposible en el diagrama precedente. Ad4 4.Aa7



Ae5 5.Ab6

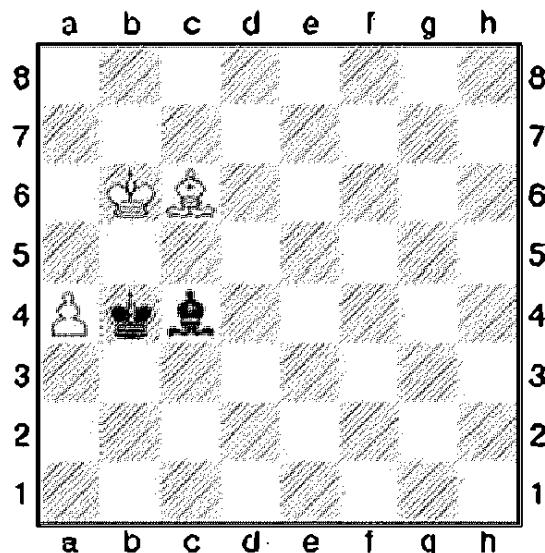
[o 5.Ag1 Ab8 6.Ah2]

5...Ab8 6.Ad8 gana.

Las negras están en zugzwang.

Diagrama 247b

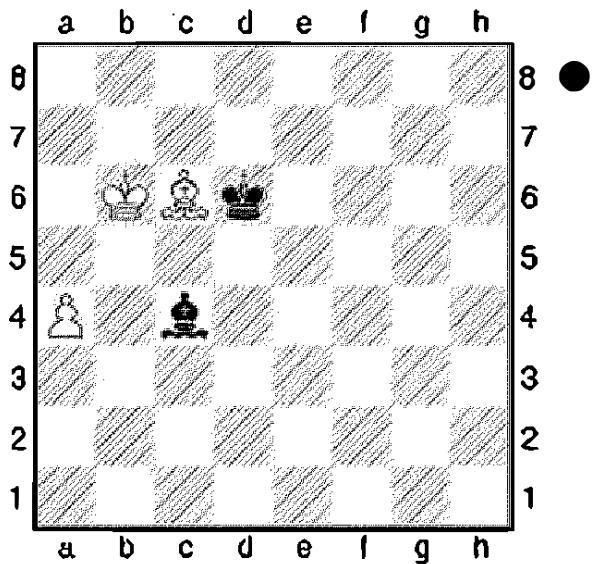
Finales prácticos
[P. Keres]



Si llevamos aún la posición una fila más atrás, las blancas también ganan, dado que la diagonal 'corta' del alfil negro tiene sólo tres casillas de longitud. Tras

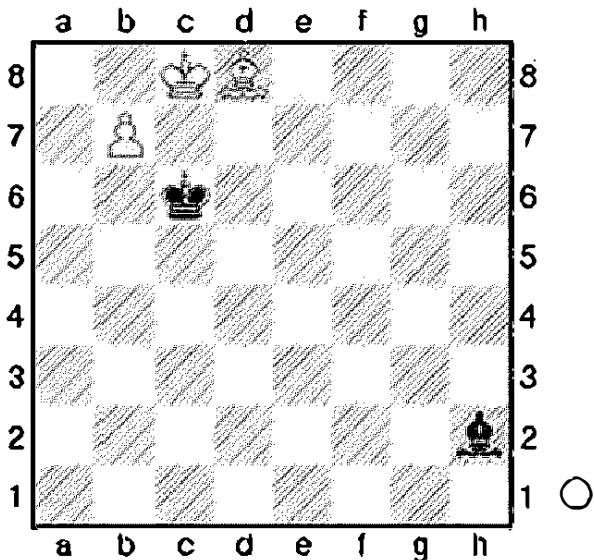
1...Ab3 2.a5 Ac4 3.Ab7 Ad3
 otras jugadas de alfil conducen al mismo final **4.Aa6 Af5**
 [si 4...Ae4 5.Ab5 Ab7 6.Ad7 gana]
5.Ab5 Ac8 6.Ac6! y de nuevo las negras están en zugzwang **Rc4 7.Ab7** gana

Diagrama 248
Finales prácticos
[P. Keres]



Una peculiaridad del PT puede observarse, sin embargo, si situamos el rey negro en d6 en vez de b4. Las negras hacen tablas mediante **1...Ab3! 2.a5 Ac4** pues las blancas no pueden avanzar el peón ni jugar su alfil a b5 o a6, donde tras el cambio de alfiles resulta un final de peones de tablas.

Diagrama 249
Análisis previos
Finales prácticos
[P. Keres]



L. Centurini 1847
 Finalmente, en el diagrama 249 tenemos otra interesante posición en que el PC blanco ha alcanzado la séptima fila. Según la zona de Averbach la posición es ganadora, pero el método que deben seguir las blancas no es fácil, ni mucho menos, y resulta sumamente instructivo: Teniendo en cuenta que el negro controla la casilla c7 de las blancas, el alfil blanco debe jugarse a b8 para expulsar a su colega negro de la diagonal larga. Tras 1.Āb8 Āg1 2.Āg3 Āa7 3.Āc2, las negras estarían perdidas, pero ¿cómo puede llegar el alfil blanco a b8?

1.-

[* A 1.Ah4 las negras juegan Rb6! 2.Af2+ Ra6 impidiendo este plan, y si ahora 3.Ah4 Rb6! 4.Ad8+ Rc6 de nuevo el rey negro impide Āc7. Se requiere mayor sutileza.]
 [* Una breve reflexión nos convencerá de que es necesario

utilizar el zugzwang. Si mueven las negras no pueden jugar 1... Ae5 (f4, g3) a causa de 2. Af6! (g5, h4) ganando un tiempo vital que permite al alfil blanco alcanzar a7 antes de que el rey enemigo pueda impedírselo.]

[* Sin embargo, es posible 1... Ad6! 2. Ae7 Ah2 ya que las blancas no pueden jugar 3. Ac5. De modo que en la posición original no hay zugzwang, porque el alfil negro puede oscilar entre d6 y h2]

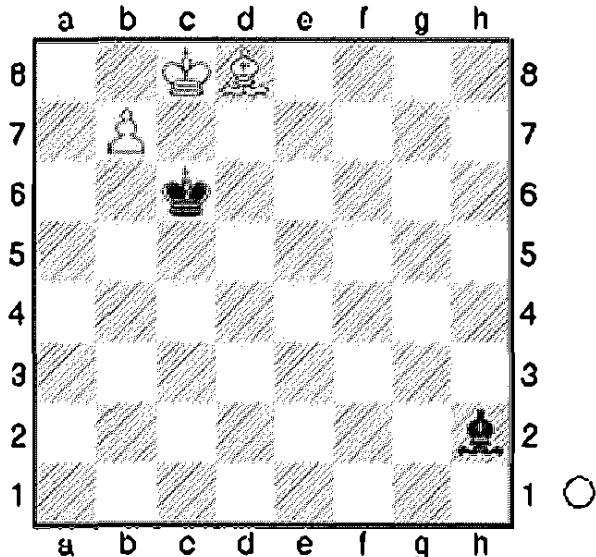
[* Y tras 1. Ae7 Rb5! es suficiente.]
[* Ahora bien, iy si se jugase primero el alfil a la diagonal g1-a7, obligando al rey negro a situarse en a6, de forma que pudiera realizarse un oportuno Ac5? Intentémoslo: 1. Ah4 Rb5 2. Af2 Ra6 y ahora una jugada de espera como 3. Ae3 Despues de, por ejemplo Ag3 (Sin embargo, la defensa puede mejorarse con 3... Ad6! 4. Ag5 Rb5 5. Ad8 Rc6 6. Ae7 Ah2! y estamos otra vez al principio.) 4. Ag5 Rb5 5. Ad8 Rc6 6. Ah4! y 7. Af2, las blancas ganan.]

Diagrama 249 Finales prácticos (P. Keres)

(Diagrama)

L. Centurini 1847

De los análisis anteriores, deducimos que el alfil negro tiene dos casillas críticas en d6 y h2, y en tanto como ocupe alguna de ellas, las blancas no pueden conseguir nada. En consecuencia debe privarse al alfil de una de estas casillas, después de lo cual el zugzwang obligará a las negras



a dejar vía libre. Como Ag1 falla, debido a que las negras pueden jugar indistintamente su alfil a cualquier punto (desde g1 el alfil blanco no puede ir a la diagonal h4-d8), la casilla negra de importancia capital es d6. Pasemos ahora al método ganador:

1. Ah4

[También son posibles 1. Ag5 y 1. Af6, pero no 1. Ae7 Rb5! etc]

1...Rb5 2. Af2 Ra6 3. Ac5! ¡La clave! El alfil negro tiene que abandonar su rincón para situarse en alguna casilla que más tarde permitirá la ganancia de tiempo arriba indicada. Ag3

[Si ahora 3...Rb5 4. Aa7 gana.

El resultado es el mismo después de 3... Ae5 ó 3... Af4.]

4. Ae7 Rb5 5. Ad8 Rc6 Llégandose a la posición primitiva pero con una vital diferencia: el alfil negro ya no está en h2. 6. Ah4! La ganancia de tiempo que decide.

Si el alfil negro hubiera ido a e5 o f4, se ganaría con 6. Af6! o 6. Ag5! Ah2 7. Af2 Af4

[si 7...Rb5 8. Aa7 Ra6 (o 8...Rc6 9. Ab8 Ag1 10. Ag3 Aa7 11. Af2 etc) 9. Ab8 Ag1 10. Ag3 Aa7 11. Af2 etc]

8.Aa7 Ah2 9.Ab8 Ag1 10.Ag3 Aa7

11.Af2! Con este bello ejemplo ponemos fin al estudio de alfil y peón contra alfil. Hay otras posiciones interesantes con el peón más atrasado, pero por desgracia debemos cerrar aquí este tema.

Fijemos ahora nuestra atención en las posiciones en que las blancas tienen al menos dos peones. Hasta aquí habíamos asumido que ambas partes tenían alfiles de igual color, por la sencilla razón de que no tiene caso el discutir posiciones con alfiles de distinto color, cuando solamente hay un peón sobre el tablero. Sin embargo, cuando existen varios peones, resulta de gran importancia saber si los alfiles son del mismo color o de colores opuestos. Este es el motivo de que nuestras dos secciones siguientes estén separadas dentro de los dos tipos de final.

5.3 Alfiles del mismo color

Es un hecho bien conocido y fácilmente comprensible que una pequeña ventaja material ofrece más posibilidades de victoria cuando los alfiles son del mismo color. Hemos visto ya cierto número de ejemplos en que un solo peón era suficiente para ganar. Por supuesto, la probabilidad de ganar se incrementa si la ventaja material es mayor, y los finales con alfil y dos peones contra alfil están casi siempre ganados. Existen, de hecho, tan pocas excepciones, y es tan claro el método ganador, que no queremos detenernos en este tipo de final.

Incluso los finales con peones por ambas partes ofrecen buenas perspectivas si se cuenta con ventaja material o posicional. Como estos últimos son difíciles de clasificar, nos limitaremos a unos pocos ejemplos que darán al lector alguna idea sobre cómo manejar tales finales.

[Diagrama 250 - Line](#)

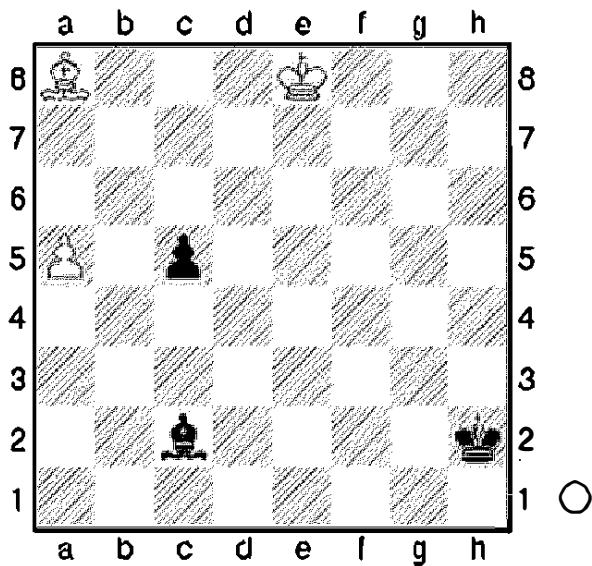
[Diagrama 251 - Line](#)

[Diagrama 251b - Line](#)

[Diagrama 251c - Line](#)

[Diagrama 252 - Line](#)

Diagrama 250
Finales prácticos
[P. Keres]



A. Trotsky 1925

Si existe un peón en cada bando, el resultado normal es el empate. Las blancas pueden esperar el triunfo solamente si disponen de una ventaja posicional tal como un peón muy avanzado, mala disposición de las piezas enemigas etc. El diagrama 250 es un interesante caso a este respecto. En este estudio de Troitsky, la ventaja blanca reside en el poderoso PT que no puede ser frenado. Las negras deben buscar sus oportunidades en el

avance del propio peón, tras lo cual surge la emocionante solución que sigue: 1.a6 c4 2.a7 c3 3.Ah1! Aa4+ las negras disponen de esta defensa más hábil

[La razón de la jugada blanca anterior se puede entender siguiendo la variante 3...Ag6+ 4.Re7 c2 5.a8D c1D 6.Dg2#]

4.Rf7 Más tarde veremos el motivo de esta jugada. Ac6!

[Si el alfil diera jaque otra vez con 4...Ab3+ 5.Rf6 sería sólo en ayuda del blanco.]

5.Axc6 c2 6.a8D c1D

Bajo circunstancias normales, este final sería tablas, pero la situación de las piezas negras permite un remate contundente. 7.Da2+ Rg3 8.Dg2+ Rf4

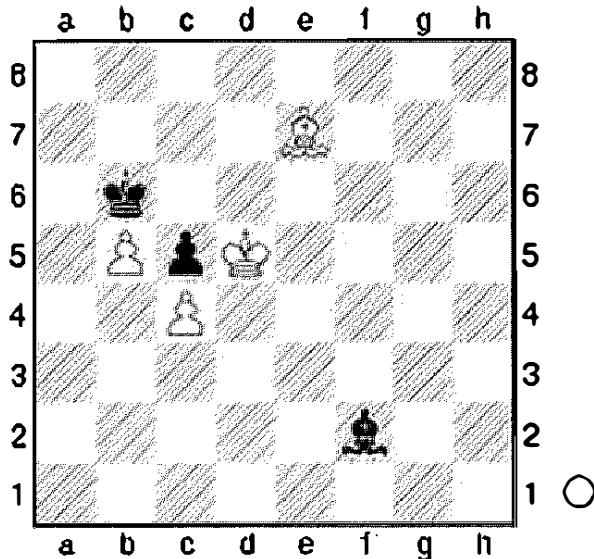
[si 8...Rh4 9.Df2+ Rg4 (o aquí 9...Rh5 10.Af3+ Rg5 11.Dg3+ Rf5 12.Dg6+ con mate o ganancia de dama. ; 9...Rg4 10.Dg3+ Rf5 11.Dg6+) 10.Ad7+ Rh5 11.Df3+ Rh6 12.Dh3+ Rg5 13.Dg4+ da mate]

9.Df3+ Rg5

[si 9...Re5 10.Df6#]

10.Dg3+ Rf5 11.Dg6+ Rf4 12.Dh6+ gana la dama.

Diagrama 251
Finales prácticos
[P. Keres]



Y. Averbach 1954

En el final de dos peones contra uno, el bando fuerte tiene buenas perspectivas, aunque el resultado depende en gran parte de la configuración de las piezas. He aquí dos instructivos ejemplos: El peón de ventaja blanco está pasado y protegido, mientras que el peón negro es un motivo de ataque. Tales ventajas conducen a la victoria del modo siguiente:

1. Ag5 No se puede ganar el peón de forma inmediata, pues el alfil negro dispone de suficientes jugadas de tiempo a lo largo de su diagonal a7-g8. Por eso las blancas, lo primero de todo, desalojan a dicha pieza. Ad4 2. Re4 Ac3

[O bien 2... Af2 3. Ae3 Ah4 4. Rd5 Ae7 5. Af2 Af8 6. Ah4 y las negras están en zugzwang Rb7 (6... Ah6 7. Ad8+) 7. Ag3 Rb6 8. Ad6

ganando el peón.]
3. Ae3 Ab4 4. Rd5 Aa3 5. Ag5 Ab4
Para defender su peón, el alfil negro ha tenido que ocupar una diagonal muy corta, y debido a ello será pronto sometido al zugzwang.

[Si 5... Rb7 6. Ae7 Rb6 7. Ad8+ Rb7 8. Aa5 volvemos a la línea principal.]

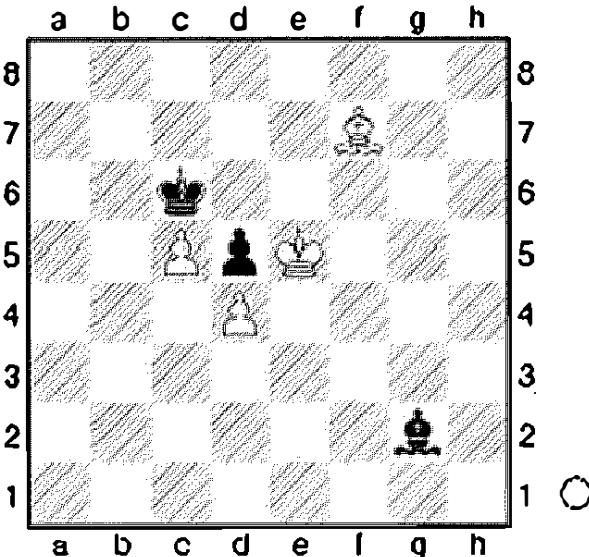
6. Ae7 Aa3 7. Ad8+ Rb7 8. Aa5

Las negras están en zugzwang y pierden tras ambas Ra7

[y 8... Ab4 9. Ax b4 cxb4 10. Rd4 etc]

9. Rc6 Es obvio que la misma posición movida una columna hacia la izquierda también sería ganadora para el blanco. El negro sería puesto en zugzwang como en el comentario a la 2a jugada de éste.

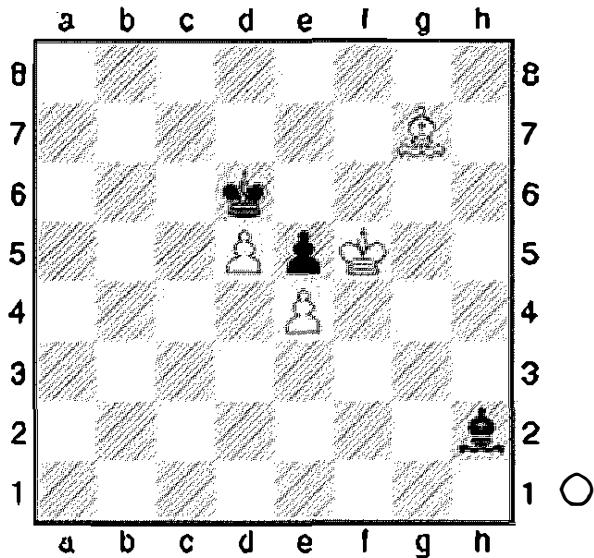
Diagrama 251b
Finales prácticos
[P. Keres]



Sin embargo, la posición es tablas si se traslada una columna hacia la derecha. La razón es clara, si seguimos la solución que precede, pues ahora el alfil negro podrá trabajar sobre una

diagonal más larga 1.Ah5 Ae4 2.Rf4 Ad3 3.Af3 Ac4 4.Re5 Ab3 5.Ah5 Ac4 6.Af7 Ab3 7.Ae8+ Rc7 8.Ab5 Aa2! ¡la casilla extral. etc

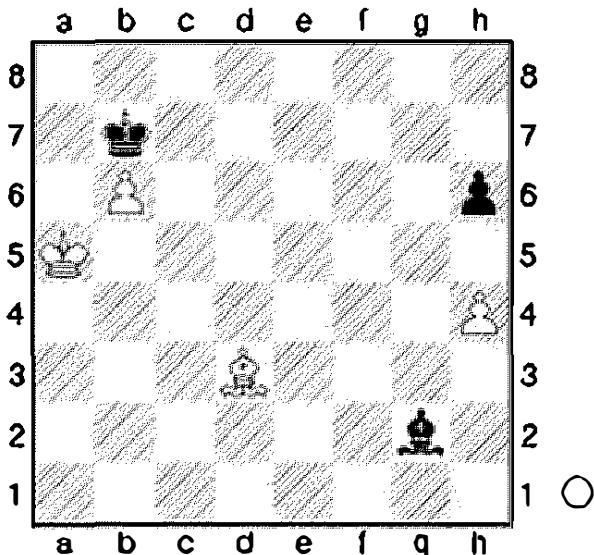
Diagrama 251c
Finales prácticos
[P. Keres]



El lector podrá sentirse inclinado a pensar que mover el diagrama 251 en dos columnas a la derecha conduce igualmente a las tablas. Sin embargo no es así. Aunque las blancas no pueden ganar por el método que hemos visto, cuenta con 1.Af8+ Rd7 2.Ac5 Ag3 3.Aa7! sacando provecho de que ahora existe b8 para su alfil. No hay defensa, en efecto, contra 4.Āb8 ganando el peón.

Diagrama 252
Finales prácticos
[P. Keres]

Estos ejemplos nos enseñan que no es tan fácil utilizar la ventaja de un peón más, cuando los dos peones blancos



se encuentran cercanos uno del otro. A mayor separación entre los peones, más difícil es la defensa. El diagrama 252 nos da una idea de los problemas que esto trae consigo.

Esta posición se produjo en la partida Eliskases-Capablanca, Semmering 1937. Las blancas tienen un peón de ventaja pasado, lo que normalmente les daría el triunfo. No obstante, hay un factor que favorece al negro: su adversario no puede ganar si se queda con el PT y el alfil 'equivocado', siempre, claro está, que el rey negro llegue a tiempo a h8. Dicho de otra forma, las negras hacen tablas si consiguen sacrificar su alfil por el PC blanco, jugando entonces su rey hacia h8.

Así que las blancas tienen difíciles problemas que resolver antes de pensar en ganar. Los siguientes análisis nos mostrarán si la victoria es realmente posible:

1.Aa6+ Rc6? Sin embargo, no es tan fácil averiguar a simple vista por qué la jugada del texto es perdedora, motivo por el cual la continuación es doblemente instructiva:

¡Jugar de manera activa es

normalmente lo mejor, pero aquí 1...Rb8! habría salvado la partida a causa del detalle táctico 2.Rb4 Ab7 3.Axb7 (Si en vez de esto las blancas juegan 3.Ae2 Ag2 4.Rc5 sigue Rb7! y el rey negro no puede ser expulsado de esta fuerte casilla.) 3...Rxb7 4.Rc5 h5! dando un final de peones de tablas.]

2.Ac8 Af1 No debe permitirse que el rey blanco alcance a7, situación en que el negro estaría inmediatamente perdido. **3.Ag4 Ad3**

[El alfil debe permanecer en la diagonal, y si 3...Rb7 4.Af3+ Rb8 5.Rb4 es demasiado tarde para Aa6 6.Rc5 Ab7 7.Axb7 Rxb7 8.h5! donde el final de peones es ganador. Ahora las blancas se anotan un primer tanto alejando al rey negro del peón.]

4.Af3+ Rd6 5.Ab7 La siguiente etapa tiene por objeto reducir al alfil negro de una diagonal activa a otra pasiva. **Ae2 6.Aa6 Af3 7.Af1 Ab7 8.Ah3!**

Privando al alfil negro de c8, lo que significa que ahora las negras no tienen sino movimientos de rey, y el zugzwang flota en el ambiente. **Re7** [Parece atractiva 8...Rc5 pero 9.Ag4 obliga al negro a dejar paso. Tras

A) y si 9...Rc4 10.Ae2+ Rc5 11.Aa6 Af3 (sabemos ya que el final de peones está perdido tras 11...Rc6 12.Axb7+ Rxb7 13.h5!) 12.Ac8 porque Ae2 fracasa ante 13.b7;

B) 9...Rd6 10.Rb5 se traspone a la partida]

9.Rb5 Rd6 10.Ag4 Re7 Las negras están en zugzwang y deben permitir que el rey blanco alcance c5, si bien su alfil va a recuperar entonces cierta libertad de movimientos, porque se habrá desvanecido la amenaza de

11.Rc5 Ag2

[Pierde con rapidez 11...Aa6 12.Rc6 Rd8 13.Ae6] [y también 11...Rd8 12.Rd6 etc]

12.Ac8 Rd8

[Era más exacto 12...Af3 aunque la partida está ya perdida. Podría seguir: 13.Aa6 Rd7 14.Ac4 (pero no 14.Ab5+ Rc8 15.Ac6? Axc6 16.Rxc6 h5 con tablas) 14...Rc8 (o 14...Ag2 15.Ad5 Af1 16.Ac6+ ganando) 15.Ad5 trasponiendo a la línea de la partida.]

13.Aa6

[Es ligeramente más rápido 13.Ae6! Re7 14.Ad5! etc]

13...Af3

[Para 13...Rd7 14.Ac4 ver el comentario a la jugada 12 del negro. Sin importar lo que hagan ahora las negras, no pueden impedir que el enemigo se apodere de la diagonal larga con su alfil, marchando entonces con el rey sobre el flanco-R.]

14.Rd6 Ag2 15.Ac4

[Si en directo 15.Re6 las negras pueden ofrecer más tarde alguna resistencia con ... h5 y ... Af3.]

15...Rc8 16.Ad5 Af1

[Tras 16...Axd5 17.Rxd5 Rb7 18.Re5 el rey negro llega tarde por un tiempo.]

17.Re6 Ahora no hay defensa contra esta jugada. **Ae2 18.Rf6 Rd7 19.Rg6 h5 20.Rg5 Rd6 21.Af7** Es tiempo ya de abandonar el PC. **Rc6 22.Axh5 Ac4** Capablanca selló esta jugada pero después abandonó sin continuar, pues las blancas ganan fácilmente tras 23.Ae8+ Rxb6 24.h5 Rc7 25.h6 Ag8 26.Rg6 etc.

Así termina nuestro estudio de los finales de alfiles del mismo color. En la

mayoría de los casos, como hemos visto, un peón de ventaja proporciona buenas perspectivas de ganar, especialmente si existen otros peones sobre el tablero. Hay desde luego muchos otros puntos que surgen en estos finales, y más tarde examinaremos algunos de ellos en nuestros ejemplos prácticos.

5.4 Alfiles de distinto color

Como ya hemos mencionado, con alfiles de color opuesto la importancia de la ventaja material se reduce considerablemente. Algunas veces una ventaja de varios peones no es suficiente para ganar. La causa de esto es en gran medida que los alfiles no pueden oponerse entre sí, apoyando de esta forma la acción del rey y los peones. Si se rompen las líneas defensivas, suele ser normalmente el resultado de la sola fuerza de los peones o gracias a la ayuda del rey. No es con falta de razón que los alfiles de color opuesto se señalan por su tendencia a las tablas.

Nuestra labor consiste por lo tanto, en determinar cuándo pueden ganarse estos finales. Alfil y peón contra alfil son tablas claras, pero dos peones ofrecen posibilidades de ganar en algunas circunstancias.

A: ALFIL Y DOS PEONES CONTRA ALFIL

Es difícil dar aquí reglas generales. Normalmente los peones ligados ganan si están muy avanzados, o si el alfil defensor no puede ocupar a tiempo una posición correcta. Veamos cómo sucede esto en la práctica:

[Diagrama 253 - Line](#)

[Diagrama 255 - Line](#)

[Diagrama 258 - Line](#)

[Diagrama 253b - Line](#)

[Diagrama 256 - Line](#)

[Diagrama 259 - Line](#)

[Diagrama 254 - Line](#)

[Diagrama 257 - Line](#)

[Diagrama 260 - Line](#)

B: ALFIL Y PEON (ES) POR AMBOS BANDOS

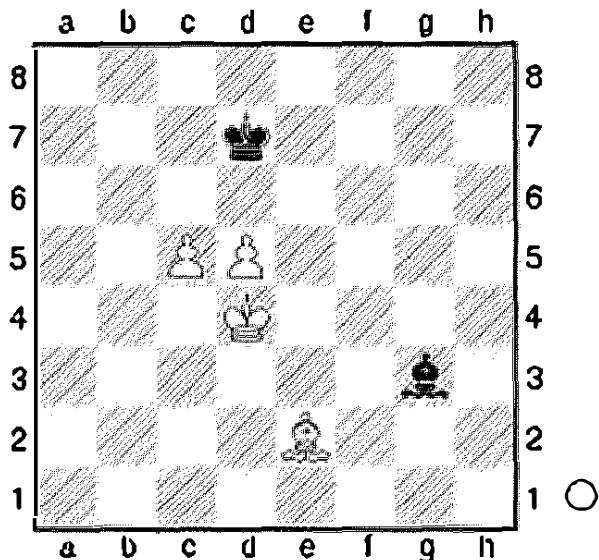
Cuando ambas partes tienen peones, con frecuencia son posibles sutilezas increíbles a simple vista. Estos finales, sin embargo, pertenecen más a la práctica del juego, de modo que aquí discutiremos sólo unos pocos ejemplos para ilustrar los principios básicos que los gobiernan.

[Diagrama 261 - Line](#)

[Diagrama 262 - Line](#)

[Diagrama 263 y 264 - Line](#)

Diagrama 253
Finales prácticos
[P. Keres]



M. Henneberger 1916
 Tomemos este diagrama como posición básica, con los peones ya en la quinta fila. Es evidente que para ganar habrán de avanzarse los peones, y que 1.c6+? daría tablas al instante, pues el bloqueo que surge de resultas de esta jugada ya no se puede quebrantar. El PD es el que debe moverse, pero un inmediato 1.d6? falla ante 1... ♜xd6, y por ello las blancas han de preparar este avance, que requiere el apoyo del rey en e6 o c6. Esto significa que primero hay que alejar al rey negro, de forma que el rey blanco pueda penetrar vía b5 ó f5. Podría seguir:
1.Ab5+! Una buena regla es situar el alfil de manera que controle el máximo de casillas delante de los peones.

[Si las blancas eligen dar jaques desde el otro lado, no podrán progresar después de 1.Ag4+ Rc7 pues 2.Re4? Af2 3.d6+ Rc6 hace tablas de inmediato. Desde b5 el alfil controla c6 del negro, atajando así esta posibilidad defensiva.]

1...Re7

[Mejor que 1...Rc7 en que 2.Re4 Ah2 (o 2...Af2 3.d6+) 3.Rf5 Ag3 4.Re6 gana.]

2.Aa4 Af4 3.Rc4 Ag3

[El alfil negro no debe dejar esta diagonal, pues seguiría d6+, y si 3...Ac7 4.Rb5 Rd7 5.Ra6+ Re7 6.Rb7 gana]

4.Rb5 Rd7 5.Rb6+ Re7 6.Rc6 Af4

7.Ab3

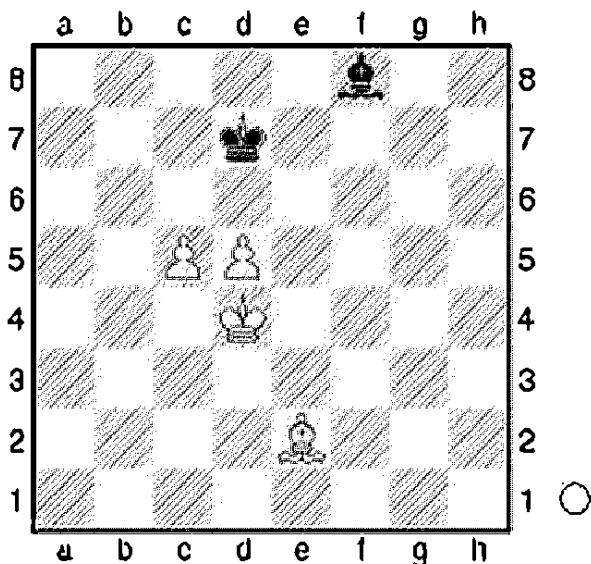
[O bien 7.d6+ Re6 8.Ab3+ Re5 9.Rd7 etc. ganando.]

7...Ag3 8.d6+ Rd8 9.Rd5 gana.

Diagrama 253b
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

¿Está, por lo tanto, perdido siempre para las negras el diagrama 253? No, esto sucede sólo a causa de que su alfil se encuentra erróneamente emplazado en la diagonal b8-h2. Las negras, con el rey en c7, deben situar su alfil de tal forma que no solamente implica d6+, sino que al mismo tiempo ataque el PA. En otras palabras, el alfil debe estar en e7 o f8, situación en que



las blancas no pueden ganar. Tras 1. Ab5+ Rc7! el rey blanco no puede separarse del PA, y las negras juegan únicamente su alfil de f8 a e7 y viceversa.

Esto nos proporciona una importante idea defensiva en la lucha contra dos peones ligados.

Diagrama 254
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Es fácil ver que si los peones están en la sexta fila, deben ganar siempre, porque el alfil negro sólo tiene un cuadro disponible. Consideremos el diagrama 254.

El alfil ha alcanzado la posición correcta, pero tras 1. Rc5 las negras están en zugzwang y deben permitir que avance el PD.

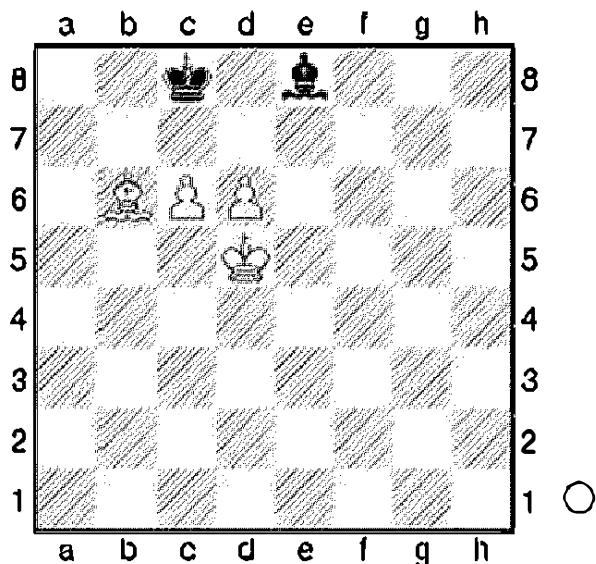
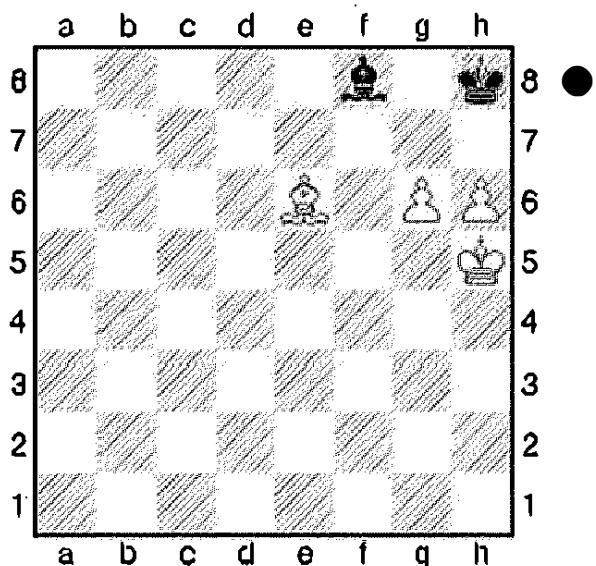
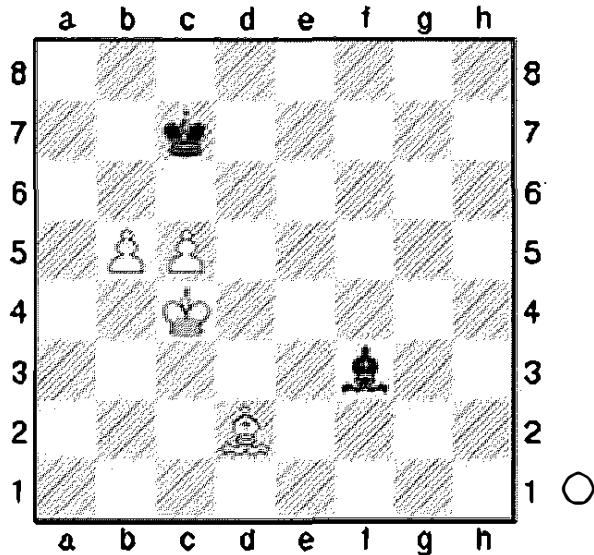


Diagrama 255
Finales prácticos
[P. Keres]



La única excepción a la regla comentada anteriormente se encuentra en el diagrama 255. Tras 1...Axh6! 2.Rxh6 el negro está ahogado.

Diagrama 256
Finales prácticos
[P. Keres]



M. Henneberger 1916

Al analizar el diagrama 253, vimos que, para ganar, el rey blanco tiene que estar en situación de penetrar por ambos lados de los peones. Veamos cómo este hecho proporciona al negro una defensa al mover el diagrama 253 una columna hacia la izquierda.

Parece no haber diferencia, pero en realidad aquí el rey blanco no tendrá espacio suficiente para maniobrar cuando intente alcanzar 6CD. Las negras hacen tablas como sigue:

1.Aa5+

[Hay otra tentativa que pueden ensayar las blancas, y requiere un juego preciso por parte de la defensa: 1.Rb4 Ag2 2.Ra5 Rb7 Las negras tienen una sola jugada. (Si ahora 2...Ab7 sigue 3.Af4+) 3.Ag5 Af3 4.Ad8 Ag2 5.Ab6 (Contra 5.Rb4 hubiera seguido Rc8! 6.Aa5 Rd7!) 5...Af3 Ahora las blancas han conseguido conducir al rey negro hacia la desfavorable casilla b7, pero no pueden

aprovecharse de ello, pues su propio rey está demasiado lejos del flanco-R para penetrar vía e5 y d6. 6.Rb4 Si el alfil de las blancas estuviese ahora en a5, éstas ganarían como a partir del diagrama 253, pero . . .

Ah5! Utiliza inteligentemente el hecho de que su adversario no puede jugar 7.c6+, porque quedaría indefenso el alfil, para llevar su propio alfil a la casilla defensiva correcta e8. 7.Aa5 Ae8 Y las tablas son claras, como ya se ha mostrado.]

1...Rd7

[Pero no 1...Rb7? 2.Rd4 ganando fácil.]

2.Ab6 Ag2 3.Rb4 Af3 4.Ra5 Ab7!

El rey blanco no puede avanzar más, y son tablas tras 5.Aa7 Rc7!

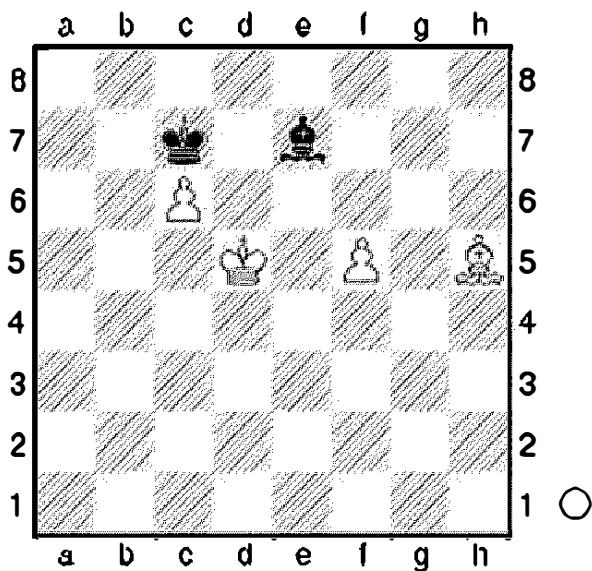
Hemos visto ya lo suficiente acerca de este tipo de final. Los diagramas 253 y 256 ilustraron los procedimientos defensivos adecuados. Si los peones no están tan avanzados, la tarea del negro es más fácil, pues dispone de más tiempo para construir el dispositivo correcto de defensa.

Diagrama 257
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

C. Salvioli 1889

Pasemos seguidamente a posiciones en que las blancas tienen peones aislados. Una buena regla a recordar aquí es que normalmente las blancas ganan si los peones están separados entre sí por lo menos en dos columnas, como enseña nuestro próximo ejemplo: Las blancas ganan porque su rey



puede apoyar uno de los peones y ganar con él el alfil enemigo. Cada una de las piezas negras puede bloquear a un peón, pero es un bloqueo que no podrá mantenerse.

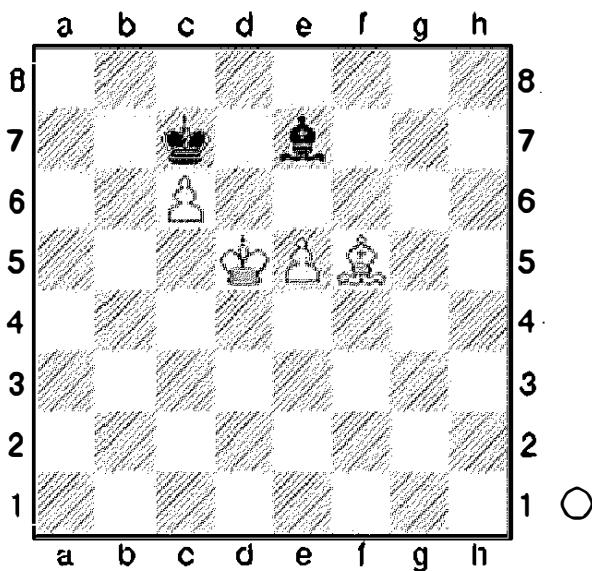
1.Af3 Para hacer posible **2.♗e6**, con el alfil defendiendo el PAD. Las negras no pueden impedir el avance del PAR. **Ah4 2.Re6 Rd8 3.f6 Ag5 4.f7 Ah6** Los peones blancos están frenados sólo temporalmente. **5.Rf6 Af8 6.Rg6 Re7 7.Rh7 Rd8 8.Rg8 gana.**
El alfil está perdido.

Diagrama 258 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

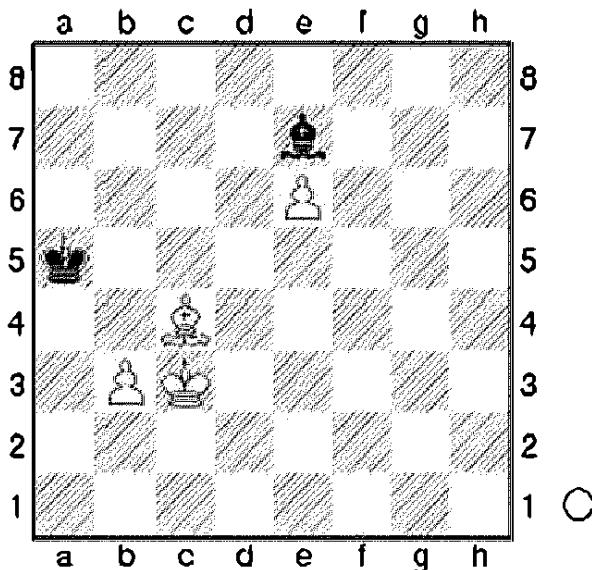
Podemos ver a través de este ejemplo por qué es ventajoso para el blanco tener sus peones tan separados como sea posible. Si los peones están más cerca uno de otro, las negras pueden hacer tablas.

Tras **1.Ae4 Ah4 2.Re6 Ag5 3.Rf7 Rd8!** **4.e6 Ah4** todo lo que puede



hacer el blanco es ganar el alfil por ambos peones, con las consiguientes tablas.

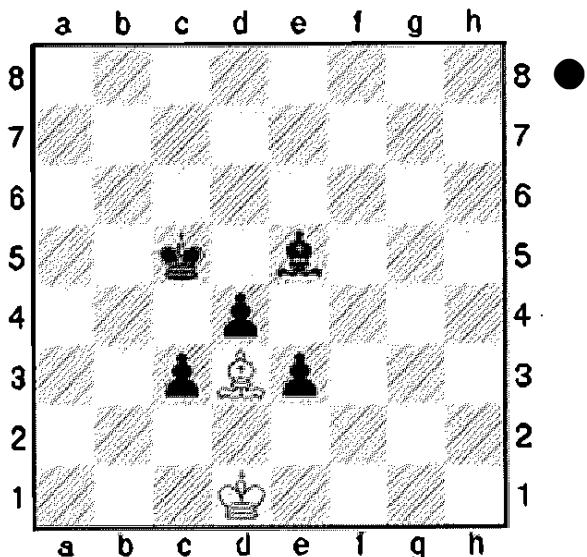
Diagrama 259 Finales prácticos [P. Keres]



Las negras también pueden construir una defensa eficaz si logran contener a los peones en una sola diagonal, frenando el avance de ambos.
Aquí el bando fuerte no puede progresar, pues las negras no cederán

el control de las casillas b4 y e7. Estas se defienden pasivamente con 1.Ae2 Af8 2.Rc4 Ae7 3.Rd5 Rb6! y si el rey blanco se dirige a f7, las negras juegan... ♜d8 aguantando todas las amenazas.

Diagrama 260
Finales prácticos
(P. Keres)

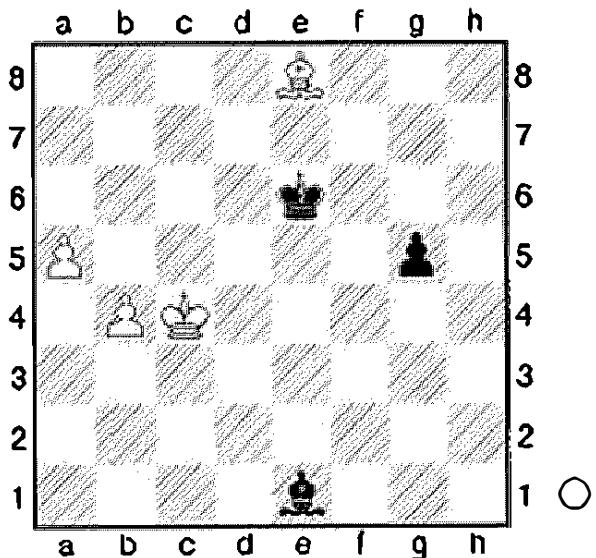


Cuando los peones están bloqueados, a veces es imposible ganar incluso con tres de los mismos. Consideremos este ejemplo:

Las negras no pueden levantar el bloqueo. Tras

1...Rb4 2.Rc2! las blancas mantienen su alfil en la diagonal f1-a6, y si el rey negro se encamina hacia el otro flanco, se aplica el proceso inverso con ♜e2! etc. Tales finales son excepciones pero denotan la importancia de no permitir que nuestros peones sean bloqueados.

Diagrama 261
Finales prácticos
(P. Keres)



J. Berger 1895

Nuevamente debemos destacar el hecho de que los alfiles de distinto color no son muy efectivos en apoyar el avance de sus peones, pues no pueden enfrentarse al alfil contrario. Por esta razón a menudo el alfil se ocupa de contener a los peones enemigos; dejando a su rey la tarea de apoyar el avance de los propios. Consideremos el diagrama 261, que bien podría ser una posición de partida real.

Las probabilidades de ganar del blanco parecen escasas, pues el rey negro está cerca de los peones y su propio peón está amenazando con avanzar. A pesar de todo, jugando con precisión las blancas logran imponerse como sigue:

1.Rc5 Primero debe impedirse que el rey negro se dirija al flanco-D.

[Tras 1.a6? Af2 las tablas con claras.]

1...Re7 2.Rc6! El detalle,

[pero no 2.Ah5? que sólo conduce a

tablas tras $Rd7$ $3.a6$ $Rc7$ etc.]

2...Rxe8

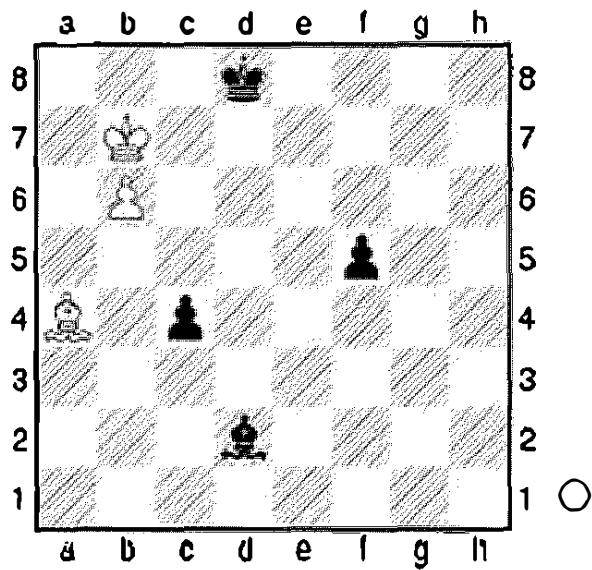
[Las negras no pueden jugar 2...Axb4
3.a6 de modo que es prácticamente
forzado tomar el alfil.]

3.a6 A12 4.b5 g4 La única
contrachance. **5.b6 g3 6.a7 g2**
7.a8D+ gana.

El final podría ser **Re7 8.Da3+**
[y **8.Da7+ Rf6** (o aquí **8...Rf8**
9.Db8+ Rg7 10.De5+ etc) **9.Da1+**]

8...Re8 9.b7 etc.

Diagrama 262 Finales prácticos (P. Keres)



J. Behting 1895

Incluso en los finales con varios
peones, es importante que los peones
aislados estén tan separados como
sea posible, de tal forma que no
puedan ser frenados por el alfil
enemigo. El diagrama 262 nos ofrece
un interesante ejemplo de esto:

1.-

[* Los peones negros son muy
poderosos y no puede detenerlos el
alfil solo **1.Ad1 c3 2.Ac2 f4 3.Ad1**

f3l etc.]

[* Por lo tanto las blancas deben
utilizar su rey, pero después de
1.Rc6 Rc8l se amenazaba **2.b7** **Ag4**
3.Ac2 etc 2.Rd5 c3 3.Ac2 f4 4.Re4
se ha pagado un precio demasiado
caro. Las negras capturan
sencillamente el PC tras **Rb7**
y ganan como en el diagrama 257.]
[* Y **1.Ra7 Ae3** perdería un tiempo
vital.]

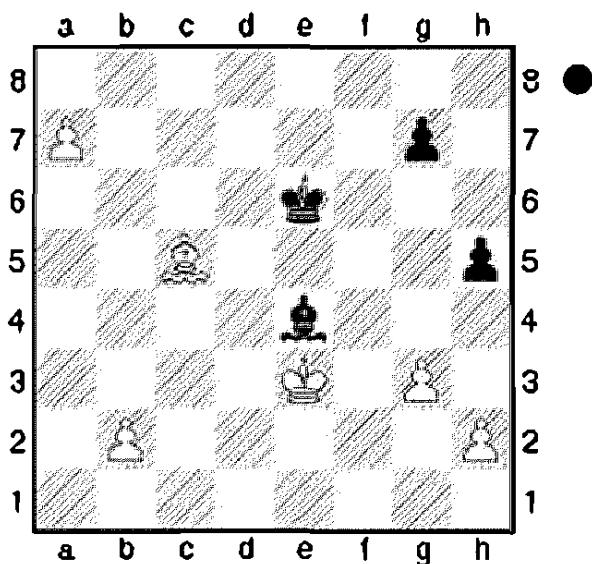
[* Esto significa que las blancas
pueden detener los peones negros
sólo entregando su propio peón, lo
que lleva implícita la derrota. ¿No
existe otra solución? En finales
aparentemente simples se ocultan
posibilidades que a menudo son
reveladas por los compositores de
estudios. Este ejemplo es un caso de
ello, como muestra la continuación
siguiente: **1.Ra6l Rc8**
No hay elección (pues **1...Ab4**
o **1...Ac3** pierden el PAD tras **2.Rb5**;
y si **1...Ae1 2.b7 Ag3 3.Ac2**
etc. cae el PAR.) **2.Ra7l Ae3 3.Ra8l**
En apariencia una insensatez, pues
no sólo entregan su peón sino que
además alejan el rey de los peones
negros. Mas pronto se aclarará el
plan de las blancas... **Axb6 4.Ab3ll**
Solamente ahora se revela la astuta
idea. Las negras no pueden tomar el
alfil debido al ahogo, y si **c3 5.Ae6+**
hace tablas.

Ideas semejantes se presentan con
mucha mayor frecuencia de lo que
generalmente se cree, a causa de la
particular naturaleza de los finales
con alfiles de distinto color.]

Diagrama 263 y 264

Finales prácticos

[P. Keres]



Elegimos como último ejemplo un instructivo final de partida que enseña de manera metódica cómo puede convertirse una ventaja en victoria. A esta posición se llegó en la partida Euwe-Janovsky. Groninga 1946. Las blancas tienen dos peones de ventaja ligados y pasados, pero por el momento el alfil negro los bloquea eficazmente. Tampoco el flanco-R parece ofrecer posibilidad alguna. Este es uno de los muchos ejemplos con alfiles de distinto color en que una ventaja material clara resulta insuficiente contra la mejor defensa. Sin embargo, las negras no han de hacer la suposición de que el asunto es demasiado fácil, y en seguida nos convenceremos de ello:

1...Ag2? Sorprendentemente, esta jugada tan natural resulta ser el error decisivo. Las negras debieron pensar que era indiferente la jugada que eligiesen, pues podían bloquear el juego blanco en el flanco-D tras 2.Af8 g6 3.Qd4 Qd7 etc., con excelentes

posibilidades defensivas.

Sin embargo, como se hace patente en la partida, también en el flanco-R hay peligro para las negras. No de perder material en este sector, pero sí de que su rey pueda ser obligado a situarse en f7, desde donde no podrá regresar a tiempo al flanco-D. La continuación es enteramente de problema, como el lector comprobará.

[El empate se conseguía mediante 1...Rf5! cerrando el camino del rey blanco hacia el flanco-R. Tras 2.Af8 g6 3.Rd4 Aa8 4.Rc5 Re6 5.Rb6 Rd7 las blancas no pueden progresar y la partida es tablas, aunque incluso en esta posición, las negras tendrían que actuar con cuidado. Contra 6.b4 Rc8 7.b5 Rd7 8.Ab4 jugarían Rc8! garantizando las tablas. (Una jugada casual del alfil en lugar de esto perdería 8...Af3? 9.a8D Axa8 10.Ra7 Af3 11.Rb8! Ae4 12.b6 Rc6 13.Ra7 etc. ganando.)]

En los finales, la exactitud es todavía más importante que en el medio juego, pues raramente se presenta una segunda oportunidad. 2.Rf4! g6 3.g4! El PTR forma parte del plan y no debe cambiarse. hxg4

[O bien 3...Aa8 4.gxh5 gxh5 5.Rg5 Af3 6.h4 Rd7 7.b4 Rc7 8.a8D Axa8 9.Rxh5 ganando.]

4.Rxg4 Ah1

[Las negras no pueden impedir ♜g5, pues si 4...Rf6 5.Ad4+]

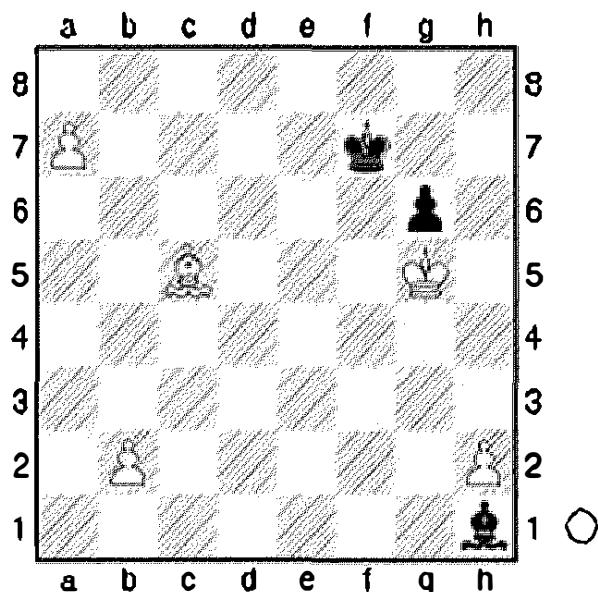
[y 4...Rd7 5.Rg5 Ae4 6.h4 Rc7 7.a8D nos da la victoria en forma similar a la nota precedente.]

5.Rg5 Rf7

(Diagrama)

Diagrama 264

Esta es la posición a que las blancas



pretendían llegar. Ahora preparan su plan decisivo. 6.Ad4 Ag2 7.h4 Ah1 8.b4 Ag2 9.b5 Ah1 10.Af6!

La más importante de las jugadas preparatorias, impidiendo el paso del rey negro a e7, al tiempo que se anticipa a bloquear un futuro peón pasado negro en el flanco-R. Ag2 [si 10...Ae4 11.h5! gxh5 12.Rf4 gana]

11.h5 gxh5 12.Rf5! 1-0

El rey negro no llega al flanco-D, Re8 13.Re6 su PTR está frenado, y no hay defensa contra el avance de los peones blancos.

Con esto terminamos el estudio de los finales de alfil contra alfil. Hay, por supuesto, muchas posiciones de interés que no tenemos tiempo de considerar, pero más tarde daremos algunos ejemplos en nuestra sección de finales prácticos.

5.5 Alfil y Peón (es) contra Caballo

Durante largo tiempo los teóricos esgrimieron sus argumentos acerca de los respectivos méritos de alfil y del caballo en la fase final del juego. Sabemos, por ejemplo, que Chigorin prefería el caballo, mientras que Stelnitz y posteriormente Tarrasch se inclinaban por el alfil.

Probablemente no existe una verdad absoluta sobre esta cuestión, y todo depende de la posición de que se trate. Por lo general el alfil es más fuerte en posiciones abiertas con juego en ambos flancos. La ventaja del caballo se hace patente, por el contrario, en las posiciones cerradas, en especial si los movimientos del alfil están restringidos por los peones. Finalmente, debemos mencionar que el alfil puede atrapar al caballo en el borde del tablero (alfil blanco en d5, caballo negro en a5), acción que no puede imitar al caballo.

Por supuesto, sin peones en el tablero la partida es tablas, pero incluso un peón suele ser insuficiente para ganar. Sin embargo, si uno de los bandos tiene dos peones o más, o un peón de ventaja con otros peones en el tablero, normalmente la partida está ganada. En estos casos, es usual que el poseedor del alfil sea quien pueda defenderse de forma más efectiva.

[Diagrama 265 - Line](#)

[Diagrama 267 - Line](#)

[Diagrama 269 - Line](#)

[Diagrama 271 - Line](#)

[Diagrama 266 - Line](#)

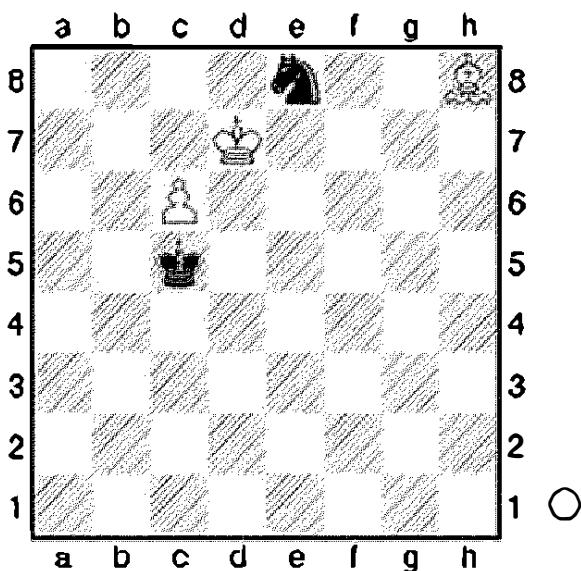
[Diagrama 268 - Line](#)

[Diagrama 270 - Line](#)

[Diagrama 272 - Line](#)

Diagrama 265
Finales prácticos
[P. Keres]

Chess Player's Chronicle 1856
En finales de alfil contra caballo, no



hay reglas generales que establezcan cuándo una posición es ganadora o de tablas, y por consiguiente daremos ejemplos individuales que ilustran el modo de jugar tales partidas, comenzando por el diagrama 265.

En posiciones como ésta, se puede esperar el triunfo sólo en dos clases de circunstancias: cuando el peón no puede ser parado por el rey y el caballo negro, o si las blancas pueden copar al caballo enemigo de forma que se alcance una posición de zugzwang. En nuestro ejemplo, las blancas ganan por el segundo método. Salta a la vista que el caballo no tiene jugadas, así que las blancas deben alejar al rey negro del peón, y entonces surgirá la amenaza $\mathbb{Q}xe8$. Se puede utilizar el zugzwang, ya que si ahora juegan las negras, tanto 1... $\mathbb{Q}b5$ como 1... $\mathbb{Q}d5$ fracasarán ante 2. $\mathbb{Q}d4!$ etc. Al mismo tiempo el blanco no debe perder de vista la casilla f6, que liberaría al caballo.

1.Ac3!

[Es el blanco quien está en zugzwang tras 1.Ad4+ Rd5]
[o 1.Ae5 Rb6 2.Ad4+ Rb5
así que debe desviar al rey negro de

c5 y b6. Dicho de otra manera conseguir esta misma posición en donde le toque jugar al negro.] [Si jugaran las negras, la solución sería un poco más larga: tras 1...Rb6 las blancas esperan con 2.Ae5 Rc5 3.Ac3 trasponiendo a nuestra variante principal.]

1...Rb6 Forzado, como hemos visto.
2.Aa5+! Tomando el control de una de las casillas vitales, pues 2... $\mathbb{Q}x a 5$ falla ante 3. $\mathbb{Q}xe 8$. Rb5

[Las blancas ganan un poco más rápido tras 2...Rc5 3.Ad8]

3.Ad8 Rc5 4.Ah4 Rb5

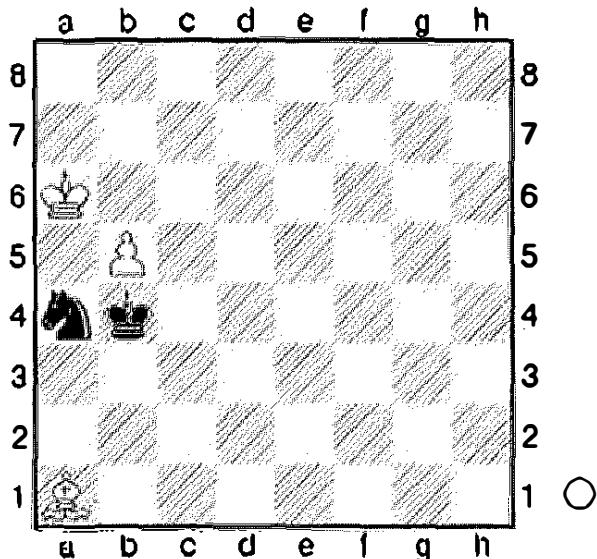
[si 4...Rd5 5.Ae7 gana]

[si 4...Rb6 5.Af2+ Rb5 6.Ad4 pone en zugzwang al negro.]

5.Ag5! Rc5 6.Ae3+ Rd5

[Lo mismo sucede tras 6...Rb5]

7.Ad4! Cd6 8.c7 gana



de nuevo trasponiendo.]
4.Ag5 Rb3 5.Ac1! Obligando a moverse al caballo, después de lo cual las blancas pueden avanzar el peón.

[5.Ae7 no resultaría igual por Cb2! con tablas claras.]

5...Cc5 6.b6 Rc4 La mejor jugada, privando al rey blanco de b5.

[Por ejemplo, si 6...Cb7+ 7.Rb5 gana con rapidez.]

7.Aa3 Cd7

[A 7...Cb7+ 8.Ra6 Cd8 9.Ae7 gana]

8.b7 Rd4

[o 8...Rd5 9.Rb5 etc]

9.Rb5 Rd5 10.Ac1 Ahora el alfil debe dirigirse a la diagonal h2-b8, tras de lo cual las negras pronto se verán en zugzwang. Rd6

[si 10...Cb8 11.Af4 Cc6 12.Rb6 decide.]

11.Af4+ Rd5 12.Ag3 Esto permite al rey ocupar c6. Re6 13.Rc6 Re7

14.Rc7 Re6 15.Ad6! gana.

Al negro ya no le quedan jugadas.

Diagrama 266 Finales prácticos (P. Keres)

(Diagrama)

Cuanto más cerca esté el peón del borde del tablero, más difícil es la defensa para el caballo. El diagrama 266 es un buen ejemplo de ello. Aunque el peón está sólo en la quinta fila, la posición es ganadora, porque el caballo no tiene espacio a la izquierda de aquél.

Las blancas comienzan por reducir al caballo.

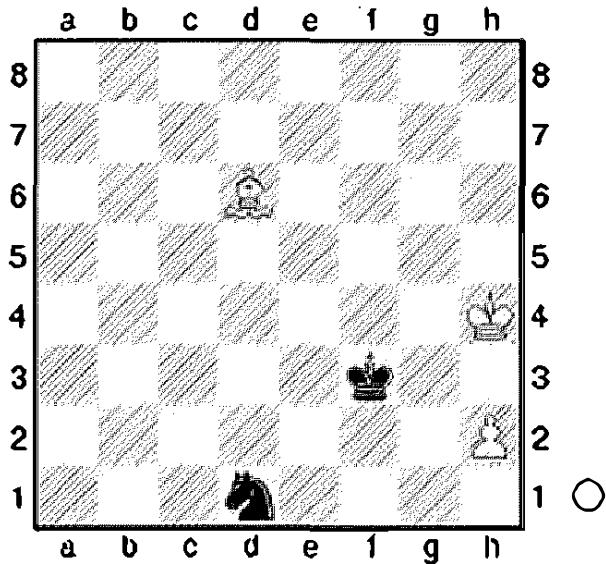
1.Ad4 Rc4

[Tras 1...Rb3 ($\mathbb{Q}a3$) 2.Ra5 trasponemos a la línea principal.]

2.Ra5 Rb3 3.Af6 Ra3

[O si no 3...Cc5 4.b6 Rc4 5.Ae7

Diagrama 267
Finales prácticos
[P. Keres]



P. Bilguer 1843

El PT es el que proporciona las mayores posibilidades de ganar, ya que la defensa es extremadamente difícil para el caballo en tales circunstancias.

El diagrama 267 nos muestra una posición en que las blancas pueden ganar, aun hallándose su peón en la casilla de origen.

1.Rg5 Cf2 Las negras deben confiar la defensa a su caballo, pues el rey no puede retroceder a tiempo.

[1...Re4 2.h4 Rd5 3.h5! Re6 (si 3...Rxd6 4.h6 etc) 4.h6 Rf7 5.Ae5 Rg8 6.Rg6 y el peón corona.]

[1...Cc3 conduce a lo mismo tras 2.h4 etc]

2.h4 Ce4+

[si 2...Cg4 3.h5 las negras están en zugzwang.]

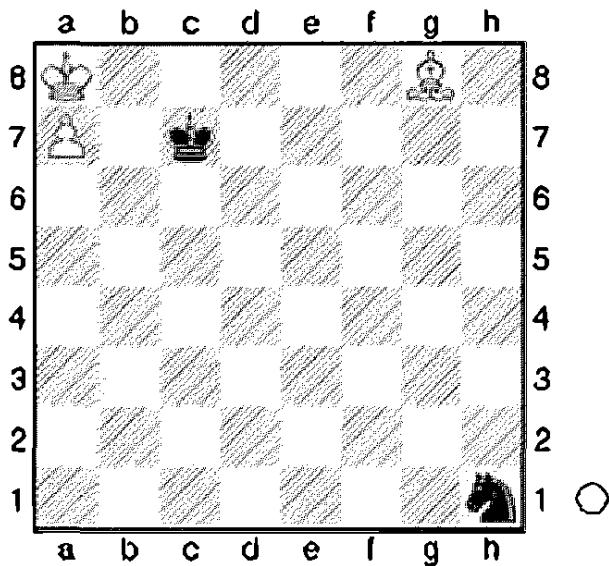
3.Rg6 Cxd6

[si 3...Cf2 4.h5 Cg4 5.Rg5 gana]

4.h5 Cc4 Vemos aquí claramente lo desvalido que está un caballo frente a un PT. Aunque el peón tarda tres

movimientos en coronar, las negras no pueden impedirlo. 5.h6 Ce5+ 6.Rg7 gana

Diagrama 268
Finales prácticos
[P. Keres]



K. Richter 1910

He aquí, no obstante, un caso excepcional en que las blancas se hallan en grave peligro de perder la partida. En el diagrama 268, es el bando más fuerte en material quien tiene que defenderse con sumo cuidado para evitar el mate.

El caballo negro sólo tiene que llegar a b6 y se producirá el mate, así que el alfil ha de impedir esto de alguna manera. Hay cinco casillas desde las cuales el caballo puede alcanzar b6. Dichas casillas en a4, c4, d5, d7 y c8. El alfil debe jugar con miras a controlar estos cuadros blancos en algún momento dado.

Si seguimos observando, veremos que el caballo solamente puede amenazar simultáneamente dos de las casillas citadas. Por ejemplo, desde b2 puede

jugar a a4 o c4, desde c3 amenazará a4 y d5, etc. Por lo tanto, cuando el caballo esté en b2, el alfil debe hallarse en una posición que le permita jugar a b3 o b5; con el caballo en c3, las casillas críticas del alfil son b3 o c6. etc.

Tenemos, en otras palabras, un conjunto de casillas relacionadas, como en los finales de peones. (Para completar el cuadro: caballo en e5, alfil en e6 ó b5; caballo en d6, alfil en e6 ó a6; caballo en f6, alfil en e6 ó c6; caballo en e7, alfil en e6 ó b7, caballo en c5, alfil en la diagonal a4-e8). Como puede verse, la mayoría de estas casillas relacionadas se encuentran en la diagonal a2-g8, de modo que ésta es claramente la mejor diagonal para el alfil. Ahora podemos mirar la solución:

1.Aa2 Cf2 2.Ag8 Cd3 3.Ac4

Las blancas deben tener ya cuidado de no ser puestas en zugzwang.

Las blancas disponen de las alternativas 3.Āf7 o 3.Ād5.

[Si juegan indolentemente a una de las casillas críticas relacionadas b3 ó e6 ¡están perdidas!, si 3.Ab3? Cb2!]

[o 3.Ae6? Ce5! En ambos casos el caballo da mate en dos movimientos.]

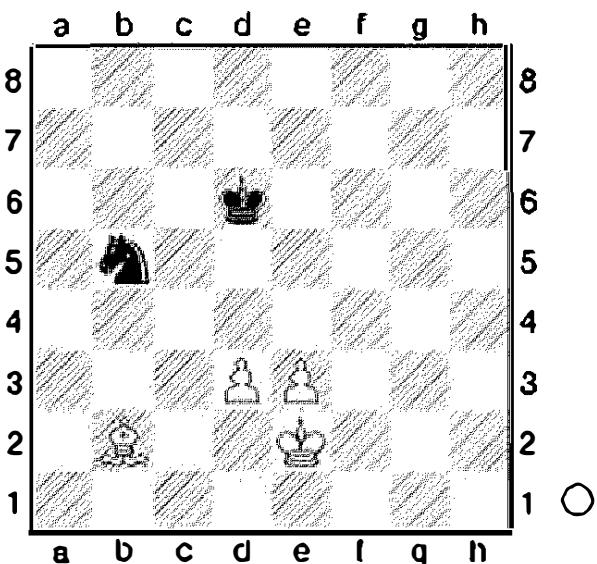
[Se amenaza también 3... Āc5, que reclama al alfil en la diagonal a4-e8. De esta forma 3.Aa2? perdería ante Cc5]

3...Cc5 4.Ab5 Ce4 5.Ac4 El alfil retorna a la importante diagonal a2-g8. Cd6 6.Ae6 Cb5 7.Ag8 Cc3

[si 7...Rc8 las blancas se salvan con 8.Ae6+]

8.Ab3! tablas.

Diagrama 269
Finales prácticos
[P. Keres]



Cuando las blancas tienen alfil y dos peones contra el caballo, la victoria habitualmente está asegurada. La defensa puede hacer tablas sólo si uno de los peones es el PT 'equivocado' (con su casilla de coronación no controlada por el alfil) y el caballo puede sacrificarse por el otro peón. O bien, claro está, si los peones han avanzado de forma errónea y son bloqueados por las piezas negras. Consideremos un ejemplo muy rectilíneo de victoria blanca, que no ofrece dificultades técnicas:

Aquí una regla útil es avanzar los peones por casillas de color diferente al alfil, o de lo contrario correrán un gran peligro de ser bloqueados. Si, por ejemplo, 1.d4? Ād5 2.Ād3 Ād6 seguido de 3... Āe4, las blancas no pueden levantar el bloqueo, pues es imposible para el alfil controlar todas las casillas de retirada del caballo.

1.e4! Rc5 2.Re3 Rd6

[Sería inconsistente 2...Rb4 ya que las blancas juegan 3.Ag7

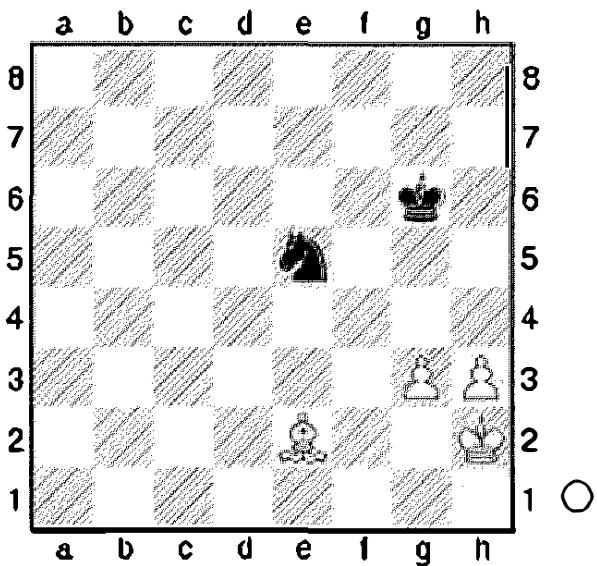
antes de avanzar su PD.]

3.d4 Cc7 4.Rd3

[Por supuesto no 4.d5? Cxd5+]
[pero también podía jugarse 4.Ac3
y 5.Qa5]

4...Rc6 5.Rc4 Rd6 6.d5 Las negras
no pueden hacer nada para detener los
peones. Ce8 7.e5+ Re7 8.Aa3+ Rf7
9.Rc5 gana

Diagrama 270
Finales prácticos
[P. Keres]



Es importante seguir la regla de no
jugar ambos peones sobre casillas
controladas por el alfil, y con el PT
'equivocado' no debe permitirse el
sacrificio del caballo por el PC. He aquí
una posición dada por Fine:

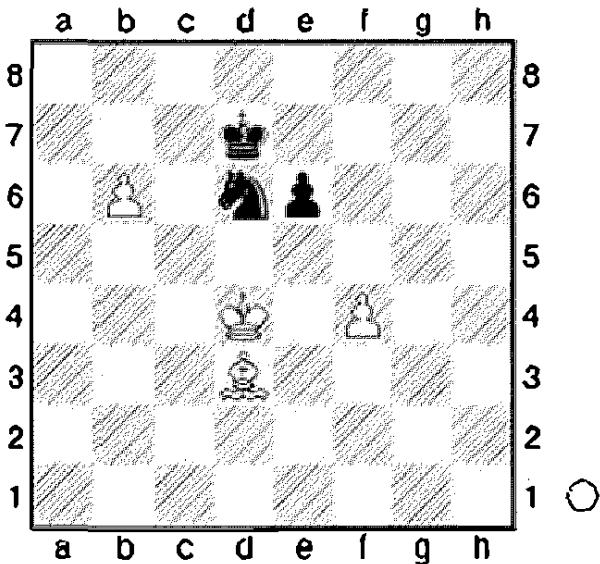
De acuerdo con nuestra regla, las
blancas deberían comenzar con 1.h4,
pero en el caso presente esta jugada
torna muy difícil su tarea. Tras 1...
 $\mathbb{Q}h6$ no se puede avanzar el PC hasta
que no haya sido expulsado el caballo
de su posición dominante.
Por consiguiente, es mejor 1.g4!
de modo que estando este peón

defendido por el PT, impide el sacrificio
del caballo.

Así, los peones pueden ir avanzando
gradualmente. Cc6

[No hay peligro en el bloqueo
mediante 1...Rg5 2.Rg3 Cg6 3.Ad3
Ch4 4.Ae4 las negras están en
zugzwang y pierden en seguida.]
2.Rg3 Cd4 3.Ad3+ Rf6 4.h4 Ce6
5.Ac4 Cc5 6.Rf4 Cd7 7.Ad3 Rg7
8.g5 Cf6 9.Ae4 Ch5+ 10.Rg4 Cf6+
11.Rf5 Ch5 12.Af3 Cg3+ 13.Rf4 etc.

Diagrama 271
Finales prácticos
[P. Keres]



Eliskases - Euwe 1947

Si los peones están aislados, es más
fácil ganar, salvo que estén demasiado
próximos entre sí siendo uno de ellos
el PT 'equivocado', o a menos que
puedan ser eficazmente bloqueados.
No nos detendremos en examinar
estas excepciones.

Es evidente también que alfil y peón
contra caballo y peón debe terminar en
tablas, salvo que uno de los peones
avance muy rápido o las piezas

enemigas se encuentren mal situadas. De nuevo, las excepciones no nos conciernen aquí, por lo que pasamos acto seguido al diagrama 271, una posición más normal, con alfil y dos peones contra caballo y peón.

Las blancas tienen un saludable peón de ventaja y deben ganar, pero ¿cuál sería para ellas la mejor manera de proceder? Sólo hay dos planes que merezcan consideración: apoyar el PC con el rey, o bien intentar un ataque sobre el peón negro. Analicemos:

1.Rc5! Seguramente el camino más sencillo, pues el PC es un arma decisiva.

[No se obtendría nada tangible con 1.Re5 Re7 seguido de 2... $\mathbb{Q}f7+$.]

1...Cb7+ Las negras están obligadas ya a ceder terreno, así que rechazan al rey hacia la banda para no permitir 2. $\mathbb{A}b5+$ y 3. $\mathbb{Q}c6$. 2.Rb5 Cd8

[si 2...Cd6+ 3.Ra6 Rc6 4.Ac4 y como las negras no pueden capturar el alfil, su rey tiene que volver a d7.]

[Y en caso de 2...Rd6 3.Ae4 Cc5 4.b7 Cd7 5.Ra6 Rc7 6.Ra7 gana fácil.]

3.Ra6

[Es todavía más sencillo cortar el contraataque negro mediante 3.Ae4! Rd6 4.Ag2 Cf7 (si 4...Rd7 5.Ra6 Rd6 6.b7 traspone) 5.Ra6 Cd8 6.b7 Cxb7 7.Rxb7 Rc5 8.Rc7 Rd4 9.Rd6 Re3 10.Re5 ganando.]

3...Rc6

[Un juego pasivo pierde más rápido 3...Rc8 4.Ra7 Cc6+ 5.Ra8 Ca5 6.Ab5 etc.]

Ahora las negras intentan entregar su caballo por el PC, capturando entonces el PA.]

4.Ae4+

[Es tentadora 4.Ac4 para replicar a

Rc5 con (pero tras 4...Rd6 el alfil quedaría mal colocado. Es más efectivo en la diagonal larga.) 5.Axe6!]

4...Rc5 5.Ah1

[Por supuesto no 5.b7? Cxb7 6.Rxb7 Rd4 tablas.]

[pero también es posible 5.Ra7 Rd4 6.Ah1: (o incluso aquí 6.Rb8 Rxe4 7.Rc7 y el PC corona.)]

5...Rd4 6.Ra7 e5 El último cartucho.

[si 6...Re3 7.Rb8 Rxf4 8.Rc7 gana.]

7.f5 Los dos peones pasados ganan fácilmente, puesto que el PR no puede pararse con el alfil. **e4 8.Rb8**

[O también 8.f6 e3 9.Af3 gana]

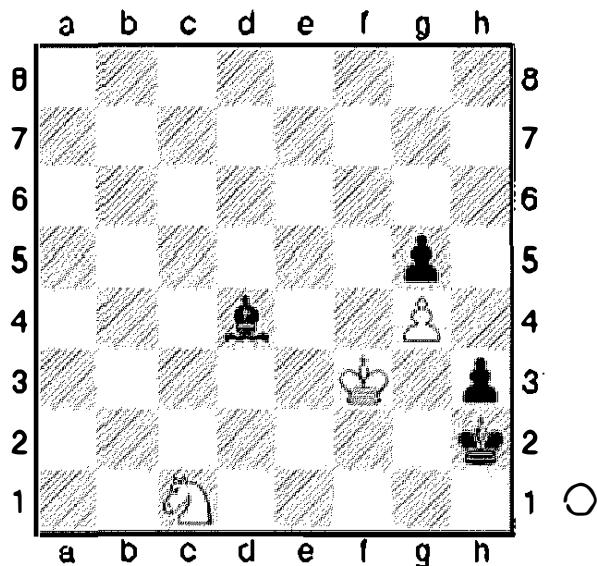
8...e3 9.Af3 Cc6+ 10.Rc7 Cb4

11.Rd6 gana.

Diagrama 272

Finales prácticos

[P. Keres]



Mohnke - Henrichs 1926

Alfil y dos peones ligados ganan normalmente contra caballo y peón. Si los peones del blanco están ambos pasados, el alfil puede apoyarlos

eficazmente al tiempo que detiene al peón enemigo. Sólo cuando las blancas no tienen ningún peón pasado y el rey negro está delante de los peones, son mínimas las chances de ganar. Y resulta todavía más fácil para la defensa si uno de los peones blancos es el PT 'equivocado', o los peones pueden ser bloqueados.

Consideremos un solo ejemplo en que las negras tienen el alfil y han de jugar con mucho cuidado para ganar la partida.

El PT negro es muy fuerte, apoyado como está por el rey. El único problema es que el propio rey obstruye su camino y tiene dificultades en despejarlo. Para ganar, las negras deben realizar una sutil maniobra con el alfil.

1.Ce2 Ae3! Lindamente jugado.

[Menos efectiva, pero también posible, era 1...Ac5]

2.Cg3

[Por supuesto las blancas no pueden tomar el alfil, pues si 2.Rxe3 Rg2 el PT corona.]

2...Ad2 El alfil se dirige al fuerte escaque e1.

[Si aquí 2...Af4 3.Ce2 Rh1? 4.Cxf4 gxf4 5.Rf2! son las negras quienes deben luchar por las tablas.

Por otro lado, si el alfil se mantiene en la diagonal b8-h2, las blancas tienen jugadas de tiempo con su rey a f2 y f3.]

3.Ce2

[Por supuesto no 3.Rf2 Ae1+]
[ni tampoco 3.Cf1+ Rg1 4.Cxd2 h2 y corona.]

3...Ae1 Este es un buen cuadro porque priva al caballo de g3 y al rey de f2. El peón no puede pararse. 4.Cd4 Rh1
[No 4...Rg1 5.Ce2+ Rf1 6.Cg3+ y el rey negro tiene que regresar, ya que Axg3 7.Rxg3 da tablas.]

5.Ce2 h2 El blanco está ahora en zugzwang y debe permitir que el rey negro salga de su rincón. 6.Cd4 Rg1
7.Ce2+ Rf1 8.Cg3+ |El último chiste!

Axg3 9.Rxg3 h1T! 0-1

Naturalmente, 9... h1= ahogaría al blanco, pero la promoción de una pieza menor, o 9... Kg1 también ganan.

5.6 Alfil contra Caballo y Peón (es)

En la lucha contra peones el alfil es habitualmente mucho más efectivo que el caballo, y de ahí que un alfil normalmente haga tablas contra caballo y peón. El bando del caballo tiene chances sólo si el peón está bastante avanzado y el rey enemigo suficientemente lejos. e Incluso en este caso, el alfil puede defenderse de forma satisfactoria contra un peón central, porque tiene dos buenas diagonales a su disposición.

[Diagrama 273 - Line](#)

[Diagrama 274 - Line](#)

[Diagrama 274b - Line](#)

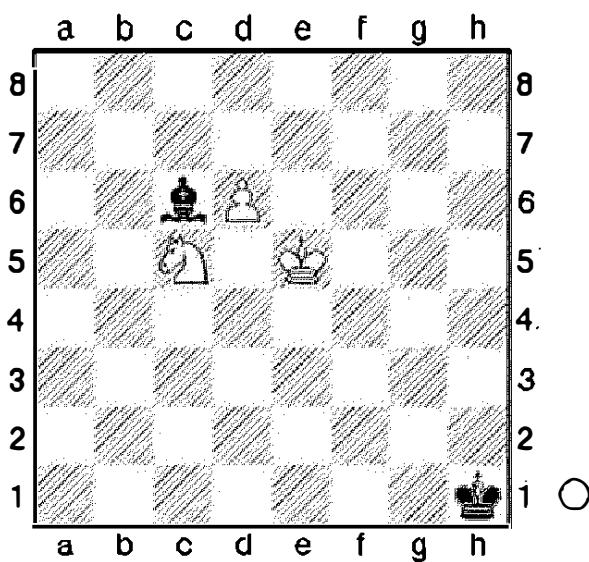
[Diagrama 275 y 276 - Line](#)

[Diagrama 277 - Line](#)

[Diagrama 278 - Line](#)

[Diagrama 279 y 280 - Line](#)

Diagrama 273 Finales prácticos [P. Keres]



Consideremos el siguiente ejemplo:
El Gran Maestro Averbach indicó la zona dentro de la cual debe encontrarse el peón para que pueda ser detenido por el alfil sin ayuda de su rey (ver el diagrama 273). Esto es válido para un alfil de casillas blancas que controle la situada delante del peón (delimitada por la zona verde). En el caso de un alfil de casillas negras se aplica una zona simétrica delimitada por las casillas b3, c4, d5, e6, f5 y g4 (delimitada por las líneas rojas). El alfil no puede parar un PT sin ayuda del rey.

Las blancas no pueden ganar, aun cuando el rey negro no toma parte en el juego. El alfil puede controlar el escaque vital d7 utilizando las dos diagonales e8-h5 y c8-h3. Podría seguir:

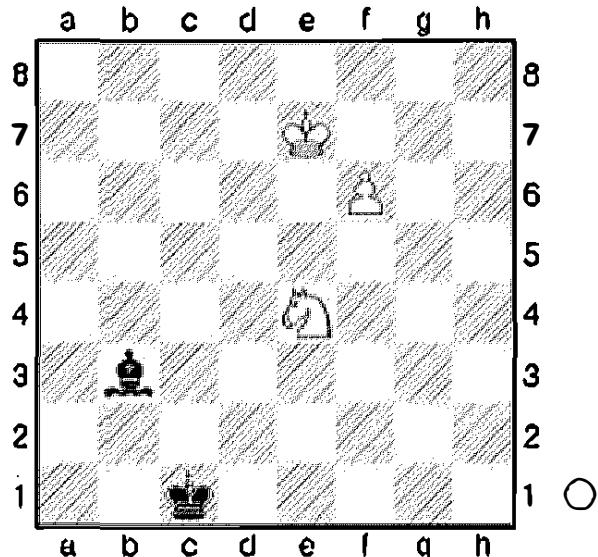
1.Re6 Ab5 2.Re7 Ac6 3.Rd8
 La única posibilidad, pues el caballo solo no puede fiscalizar toda la diagonal a4-e8. **Ab5 4.Rc7 Rg1 5.Cd3 Rh1 6.Ce5 Ae8!** Forzado, ya que se amenazaba 7.Δc6 ganando.
7.Cd7 Rg1 8.Rd8 Ag6 El alfil debe dejar momentáneamente las dos diagonales críticas, pero marcha directo hacia f5. **9.Re7 Af5**
 Se amenazaba 10.Δf8 A5 11.Δe6 ganando. **10.Cc5 Ac8!** Utilizando el mismo método defensivo sobre la otra diagonal. Las blancas no pueden progresar **11.Rd8 etc.**
 [11.Cd7 Rh1 12.Rd8 Aa6 13.Rc7 Ab5 14.Ce5 Ae8! etc.]
11...Af5

Diagrama 274 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

V. Kosek 1921

Si el peón está por encima de la línea crítica, el resultado depende de la posición en que se encuentre el rey negro. Los analistas han indicado incluso una zona para el rey negro, dentro de la cual debe hallarse para hacer tablas contra distintas posiciones del peón. Aquí no tenemos espacio para profundizar hasta tal extremo, pero aconsejamos al lector interesado que acuda a trabajos más



especializados sobre el final de partida. Entretanto, he aquí un ejemplo de este tipo de final:

El peón blanco ha pasado de la casilla crítica f4, lo cual quiere decir que el resultado depende de la situación del rey negro. Veremos que éste se encuentra demasiado lejos para controlar f4 a tiempo, como muestra el análisis siguiente.

1.Cg5 Ag8 Forzado ante la amenaza de 2.Δe6. **2.Cf7 Rd2** Dirigiéndose a f4, pero demasiado tarde.

[Tras 2...Ah7 3.Ch6 Ag6 4.Cf5 Rd2 5.Ch4 Ah5 6.Cg2! gana, puesto que el rey negro no puede impedir la amenaza decisiva de 7.Δf4. Ahora podemos comprobar por qué esta casilla es tan importante; el caballo blanco controla g6 y h5, y como el rey blanco guarda f7 y e8, el alfil es expulsado de la diagonal.]

3.Rf8 Ah7 4.Cg5 Ad3

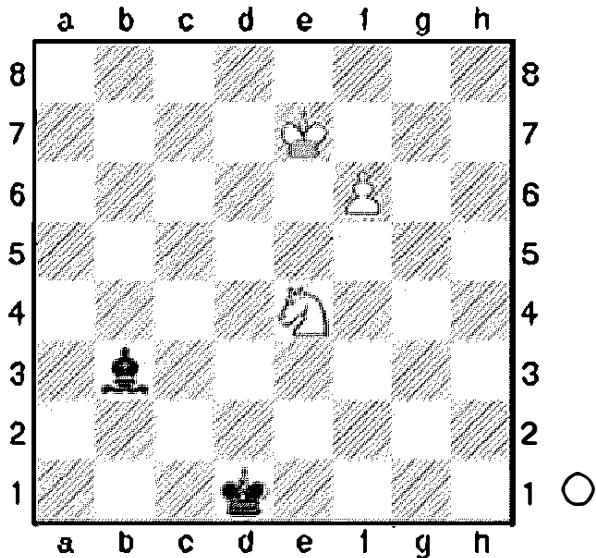
[si 4...Ag6 sigue 5.Rg7 Ah5 (o aquí 5...Ae8 6.Ce4+ Re3 7.Cd6 Ah5 8.Rh6 ganando.) 6.Rh6 Ae8 7.Ce4+ ganando.]

5.Ce6 Ag6

[O bien 5...Af5 6.Re7 Ag6 7.Cf4 y gana.]

6.Cf4 Ac2 7.Re7 Ab3 8.Ce6 gana.
Este análisis nos enseña que las negras pierden sólo a causa de que su rey no puede defender a tiempo f4.

Diagrama 274b
Finales prácticos
[P. Keres]



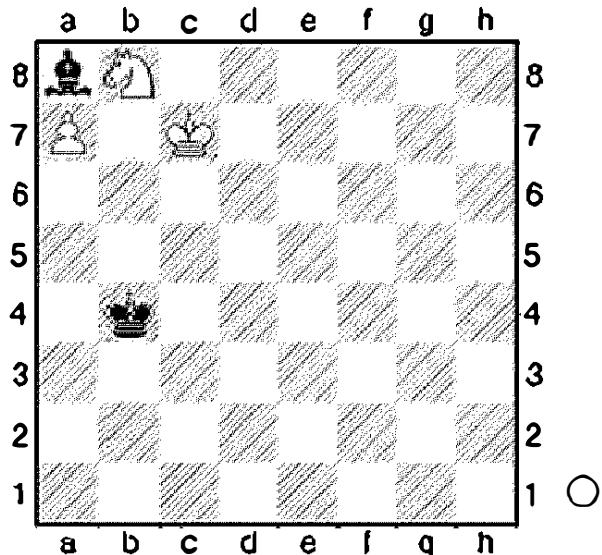
Si, por ejemplo, en la posición original el rey negro se sitúa en d1 en vez de c1, las blancas no pueden ganar.
1.Cg5 Ag8 2.Cf7 Ah7! 3.Ch6 Ag6 4.Cf5 Re2 5.Ch4 Ah5 6.Cg2 Rf3! y tablas.

Diagrama 275 y 276
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

B. Horwitz 1885

La defensa se hace más difícil a mayor proximidad del peón con el borde del tablero. La razón es clara: el alfil tiene virtualmente una sola diagonal para su



tarea defensiva, de forma que el caballo puede fácilmente restársela. Entonces el éxito en la defensa es únicamente posible si el rey negro puede apoyar la acción de su alfil. El PT permite nuevas posibilidades al bando defensor. En primer lugar, implica que algunas veces puede cambiarse el alfil por el caballo, merced a las chances de tablas en el final de peones, y por otro lado, en ocasiones existe la oportunidad de un sacrificio de alfil para obligar al rey blanco a bloquear el peón. Nuestro próximo ejemplo ilustra estos puntos.

Es evidente que el único plan de las blancas es jugar el rey a b8 y el caballo a b7, para cerrarle la gran diagonal al alfil. Este plan ha de fallar, sin embargo, si el rey negro alcanza las casillas b3 ó a3, impidiendo ♜b7. El propósito del blanco es, por consiguiente, mantener alejado al rey enemigo mientras mejora la posición de su caballo.

1.Rb6!

[A nada conduce un inmediato
1.Ca6+ Rb5 2.Rb8 Ag2 3.Cc7+
Rb6 etc., haciendo tablas porque el caballo no puede jugar nunca a b7.]

1...Rc4 La defensa pasiva no ofrece

esperanzas, pues las blancas llevarían su caballo a d6, obligando al alfil a situarse en a8 a causa de la amenaza de $\mathbb{Q}b7$, y ganando entonces por medio de $\mathbb{Q}b7$ seguido por $\mathbb{Q}c7-g8$. Las negras intentan defenderse contra este plan mediante una astuta maniobra, motivo de que su rey necesite alcanzar las casillas d8-d3.

2.Ca6 Rd4 3.Cc7 Af3 4.Ce6+ Re5 5.Cd8 Aa8 La amenaza era 6. $\mathbb{Q}b7$. Ahora parece que las blancas todavía ganan con esta jugada, pero la cosa no es tan sencilla. **6.Rc7 Rd5**

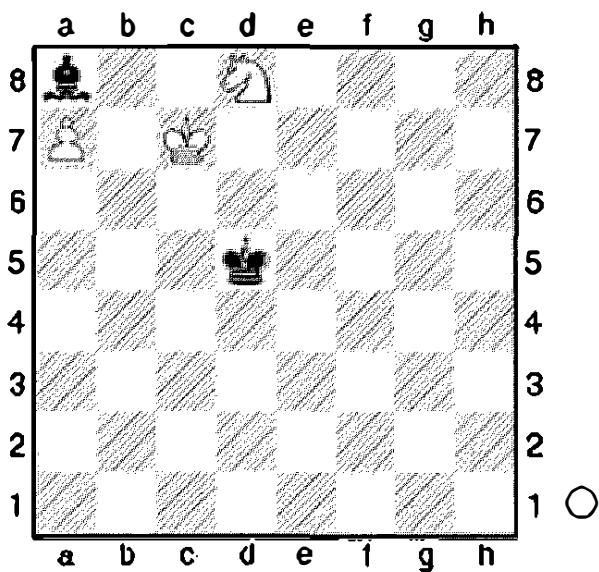


Diagrama 276.

Cualquier jugada de alfil permitiría 7. $\mathbb{Q}b7$ 7.Cb7!

[Aparentemente, se puede ganar también con 7.Rb8 en que el alfil no puede moverse, pero entonces entraría en operación el plan defensivo de las negras tras Rd6! 8.Rxa8 Rc7! forzando las tablas. Esta posición de tablas se caracteriza por la situación de ahogo con el rey delante el peón, y estando el rey negro situado sobre una casilla del mismo color que la ocupada por el caballo, si juega el blanco. Es un hecho bien conocido que un caballo

nunca puede perder un tiempo les decir, hacer que recaiga el turno de juego sobre el bando contrario), de modo que el rey negro nunca puede ser expulsado de las casillas c8 o c7. ¡Unas sorprendentes tablas!

Ahora que conocemos esta posición, lo que sigue es fácil de comprender. El blanco se propone capturar el alfil solamente cuando las negras no pueden crear dichas situación de tablas.]

7...Re6 Jugada única, pues el negro ha de estar preparado para contestar a 8. $\mathbb{Q}b8$ con 8... $\mathbb{Q}d7$. **8.Ca5!**

[Como ya se ha visto, sólo se consiguen tablas tras 8.Rb8 Rd7 9.Rxa8 Rc8! etc., y por lo tanto las blancas planean una sutil maniobra de caballo.]

8...Re7 9.Rc8!

[Después de 9.Rb8 no se puede jugar

- A) pero alcanza para hacer tablas 9...Rd8! 10.Cb7+ (o aquí 10.Rxa8 Rc7! etc.) 10...Rd7;
- B) 9...Rd7? 10.Cb7! Rc6 11.Rxa8 Rc7 12.Cd6! ganando]

9...Re8 El alfil no puede moverse a causa de $\mathbb{Q}b7$

[y si 9...Rd6 10.Rb8 Rd7 11.Cb7! de nuevo pone en zugzwang al negro.]

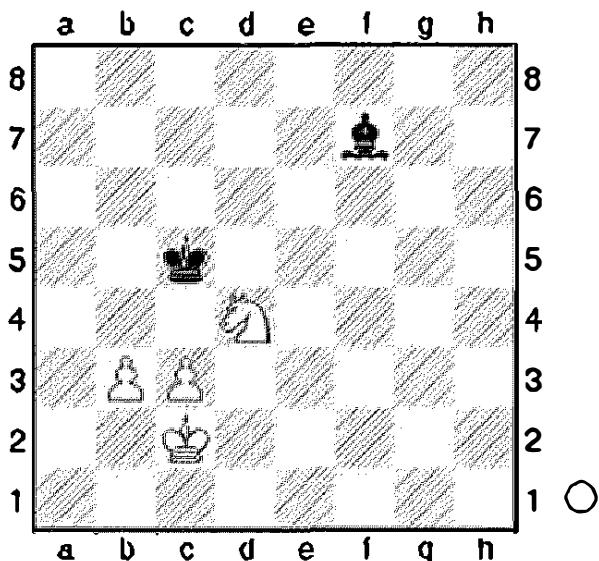
10.Cc4! Re7 Otra vez obligado, ya que las jugadas de alfil permiten 11. $\mathbb{Q}d6+$ y 12. $\mathbb{Q}b7$. **11.Rb8 Rd8**

[El rey tiene que ir al cuadro 'equivocado', pues 11...Rd7 falla ante 12.Cb6+ ganando el alfil] [y 11...Ac6 permite 12.Ca5 etc.]

12.Cd6 Rd7 13.Cb7! y ganan tras Rc6 **14.Rxa8 Rc7** (¡la casilla correcta es c8!) 15.Cd6! etc.

Un final de notable pureza.

Diagrama 277
Finales prácticos
[P. Keres]



Hay muchos otros finales interesantes de caballo y peón contra alfil a los que no podemos dar aquí cabida. En lugar de ello, pasaremos a posiciones en que el alfil se enfrenta contra caballo y dos peones. Mientras que un alfil y dos peones ganan casi siempre contra el caballo, en el caso presente el lado débil tiene mayores chances de tablas. Si los peones están ligados, el bando fuerte normalmente gana, pero incluso aquí existen excepciones, en especial cuando uno de ellos es PT y el alfil y su rey han conseguido construir un bloqueo eficaz. Vayamos primero al diagrama 277 para ver cómo se consigue generalmente la victoria. Evidentemente, las blancas deberán avanzar algún peón tarde o temprano si desean ganar, pero han de tener cuidado de evitar ciertas posiciones de tablas. Lo primero de todo, no deben permitir que el negro entregue su alfil por los dos peones, y en segundo lugar, no pueden consentir tampoco que

éstos sean bloqueados después de, por ejemplo, 1.b4+ ♖c4. Con una preparación metódica, sin embargo, no es difícil imponerse:

1.Rb2 Para avanzar los peones, la mejor ubicación del rey está en a3, con el caballo guardando c4. **Ag8 2.Cc2 Af7**

[si 2...Rd5 3.c4+ ganando]

3.Ce3 Ag8 4.Ra3 Af7 El negro sólo puede permanecer pasivo mientras las blancas completan sus preparativos para avanzar los peones. **5.b4+ Rb5 6.c4+** Rechazando más atrás a las piezas negras **Rb6**

[ya que el final de peones está perdido tras 6...Axc4 7.Cxc4 Rxc4 8.Ra4]

7.Rb3

[También era bueno 7.Cd5+ pero la jugada del texto es la más lógica. El rey se dirige a d4, para después avanzar el PA.]

7...Ae6 8.Rc3 Af7 9.Rd4 Ae8

Las negras no pueden sino esperar.

10.Cd5+ Rc6 11.b5+

[El plan más metódico es 11.Cc3 seguido de 12.c5 y 13.b5+, pero la jugada del texto conduce a un final ligeramente más rápido.]

11...Rb7 12.Rc5 Af7 13.Rb4 Ae6

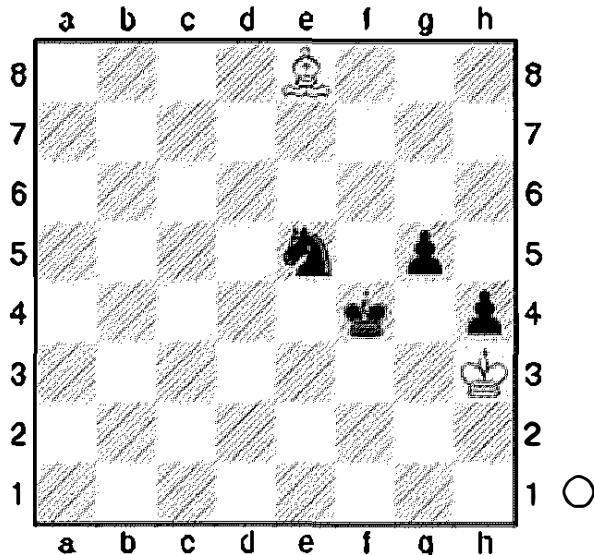
14.Ce7 Ag4 15.c5 Af3 16.Ra5 gana. No hay defensa contra la amenaza de 17.b6 seguido de 18.c6+ ganando fácil.

Diagrama 278
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

B. Horwitz 1880

El asunto se complica mucho, sin



embargo, si los peones se avanzaron prematuramente y han sido parcialmente bloqueados. El diagrama 278 ofrece un interesante e instructivo ejemplo de esto.

Esta posición se ha conocido durante casi cien años como unas tablas poco usuales. Su compositor cometió algunos errores en el análisis original, pero a pesar de todo, analistas posteriores demostraron que las blancas pueden lograr el empate con la mejor defensa. Las variantes que siguen son muy instructivas, e ilustran las posibilidades de defensa contenidas en estas posiciones:

1. Ab5 Unica. Las jugadas de rey obviamente permitirían avanzar el PC [como así 1. Ah5 Cf3! produciendo una posición de zugzwang,]

[mientras que 1. Aa4 falla ante g4+ 2. Rxh4 Cf3+ 3. Rh5 g3 ganando.]

1...Cg4

[* si 1...g4+ 2. Rxh4 Cf3+ 3. Rh5 g3 sigue 4. Af1 Re3 5. Rg4 Rf2 6. Ah3! (no 6. Rh3? Ce1 7. Rg4 Cg2 8. Rh3 Ce3 ganando) 6...Cg1 7. Af1 y las negras no pueden progresar.]

[* A la alternativa 1...Cg6 amenazando 2...g4 Las blancas

replican 2. Ae2! (no 2. Ad7? Rf3! 3. Ac6+ Rf2 4. Rg4 Ce5+ etc., alcanzando una posición ganadora que encontraremos más adelante) 2...Re3 3. Aa6! Rf2 (o 3...Rf3 4. Ab7+ Rf2 5. Rg4 etc.) 4. Rg4 Ce5+ 5. Rxg5! (pero no 5. Rh3 g4+ 6. Rxh4 g3 7. Af1 Cf3+ 8. Rh3 Ce1 ganando como arriba se vio) 5...Rg3 (o 5...h3 6. Rf4 h2 7. Ab7 Cd3+ 8. Rg4 Ce1 9. Rh3 tablas) 6. Ac8 y las blancas hacen tablas con comodidad.]

[* Finalmente, debemos mencionar que tras 1...Cf3 2. Ad7 Cd4 3. Ag4 Cf5 4. Ae2 las negras no consiguen nada.]

[* y después de 1...Rf3 2. Aa6 el alfil blanco puede ocupar de nuevo las casillas correctas.]

2. Aa6! Otra vez la única jugada para tablas. El alfil debe estar listo para impedir el avance de los peones jugando a c8 o b7, y tiene que mantenerse lo más lejos posible del flanco-R con el fin de evitar los jaques dobles del caballo.

[Horwitz pensaba que 2. Ad7 era aquí la jugada correcta, pero Kartedt señaló más tarde que entonces ganan las negras como sigue: Cf2+ 3. Rg2 Cd3 4. Rh3 (o 4. Ab5 Re3 5. Rh3 Cf2+ y 6...g4 ganando) 4...Rf3!

A) 5. Ag4+ Rf2 6. Ac8 Cf4+ en que tanto 7. Rg4 (como 7. Rh2 Rf3 8. Ab7+ Rg4) 7...h3 8. Rxg5 h2 9. Ab7 Cg2 ganan para el negro;

B) 5. Ac6+ Rf2 6. Rg4 Ce5+ 7. Rxg5 Rg3! (no 7...h3? 8. Rh4 h2 9. Rh3 con tablas) 8. Ag2! Cg4 9. Rh5 Ce3 10. Ah1 h3 11. Rg5 h2 y gana. Un interesante análisis que en jugadas posteriores también

podría ser aplicable.]

2...Cf2+ 3.Rg2 Re3 4.Ac8 Cd3
[no 4...g4 a causa de 5.Axg4! Cxg4
6.Rh3 con tablas]

5.Rh3 Cf4+

[O bien 5...Rf3 6.Ab7+ Rf2 7.Rg4 y tras Ce5+ 8.Rxg5 Rg3 el alfil no queda atacado, de forma que 9.Ac8 hace tablas con facilidad.]

6.Rg4 h3 7.Rg3 Lo más sencillo.

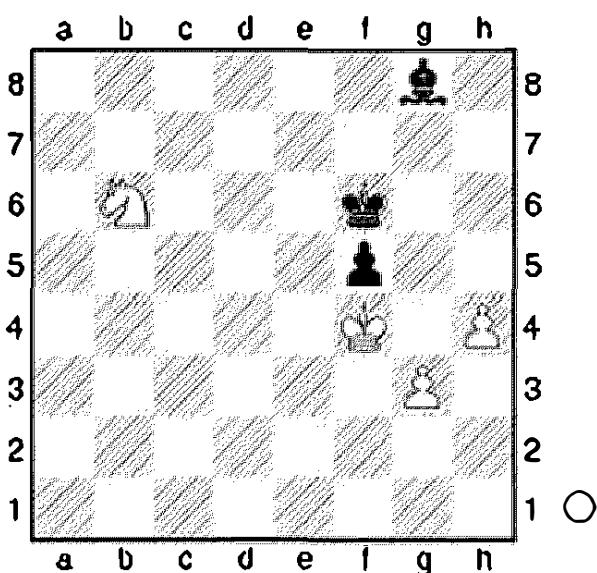
Las negras no pueden hacer nada para robustecer su posición, pues el blanco mantiene su alfil en la diagonal h3-c8 y capture sencillamente el PT si el rey negro abandona el control de f4 ó f3. La partida es tablas.

[aunque también era jugable 7.Rxg5 h2 8.Ab7]

Diagrama 279 y 280

Finales prácticos

[P. Keres]



Con peones aislados, a menos que la defensa consiga bloquearlos efectivamente o capturar alguno de ellos, normalmente se gana, aunque en ocasiones pueden surgir aquí nuevamente grandes dificultades

técnicas si uno es PT. Pero pasaremos por alto estas posiciones, dando para concluir un ejemplo de caballo y dos peones contra alfil y peón.

Todos, los peones están en un mismo flanco, teniendo las blancas un peón pasado protegido. Un final como éste no podría ganarse con alfiles solos, pero el caballo da al blanco una ventaja definitiva. Esto sucede principalmente porque el alfil solamente puede controlar casillas de un color, mientras que el caballo puede atacar todas las casillas. Por ejemplo, en el diagrama el alfil no puede hacer nada para rechazar al rey blanco de su posición dominante, y en cambio el caballo puede restar casillas y crear problemas a las piezas defensoras. Es evidente por qué el caballo rinde su nivel óptimo cuando todos los peones se encuentran en el mismo flanco. Si el peón de las negras estuviese, por ejemplo, en b5 en lugar de f5, éstas harían tablas con facilidad, pues dicho peón ataría a una de las piezas blancas mientras el rey y el alfil se ocupaban de contener los peones enemigos.

La posición del diagrama es una variación sobre la partida Romanovsky-

Verlinski, 1925, y el análisis que sigue es obra del Gran Maestro Averbach:

1.Cd7+! Las blancas han de proceder con método si quieren ganar. Está claro que su rey debe avanzar vía e5 ó g5, lo que significa que el rey negro ha de ser eliminado de f6 sin que tenga posibilidad de retornar inmediatamente. Para conseguir esto, las blancas tienen que jugar h5, pero hacerlo enseguida permite 1...Ae6! y una vez que mueva el caballo 2...Af7 capturando el PT. Por eso las blancas mejoran primero la posición de su caballo. Re6

[Si 1...Rg6 2.h5+! gana el peón de forma inmediata.]

2.Cc5+ Rf6 3.h5! Ah7! La mejor defensa. Las negras no pueden impedir el jaque del caballo en d7.

[y si 3...Af7 4.Cd7+ Re6 (o aquí 4...Re7 5.h6 Ag8 6.Rxf5 Ah7+ 7.Rg5 Rxd7 8.Rf6 gana) 5.h6 ganan]

4.Cd7+

[Nótese que tras la jugada del 3a del negro, las negras perderían si tuvieran que mover, 4.- Ag8 5.Cd7+ Re7 (5...Re6 6.h6! Rxd7 7.Rxf5 Re7 8.Rg6 etc) 6.Rxf5! (no 6.h6 Ah7!) 6...Ah7+ 7.Rg5 Rxd7 8.Rf6! ganando, ya que los peones no pueden pararse. Sin embargo, como nosotros sabemos, el caballo no puede perder un tiempo, y 4.h6 daría al negro el uso de g6. Por lo tanto se requiere mayor preparación.]

4...Re7 5.Ce5 Rf6

[si 5...Re6 6.Cf3 Rf6 7.Cd4 gana el peón.]

6.h6! Ahora que el caballo está en una fuerte situación central, este avance de peón es decisivo, pues las negras están en zugzwang.

[Averbach señala que 6.Cf3 Ag8 7.Ch4 fracasa ante Ae6! (pero no aquí 7...Af7? 8.h6 Ae6 9.h7 Rg7 10.Cg6 Rxh7 11.Cf8+ ganando.) 8.h6 Ac8! etc.]

6...Ag8 La jugada del texto conduce a un bonito remate.

[si 6...Re6 7.Cf3 Rf6 8.Ch4 Re6 9.Rg5 etc]

7.Cd7+ Rg6

[si 7...Re6 8.h7 gana]

[o 7...Re7 8.Rxf5 como vimos en el comentario a la 3a jugada del negro.]

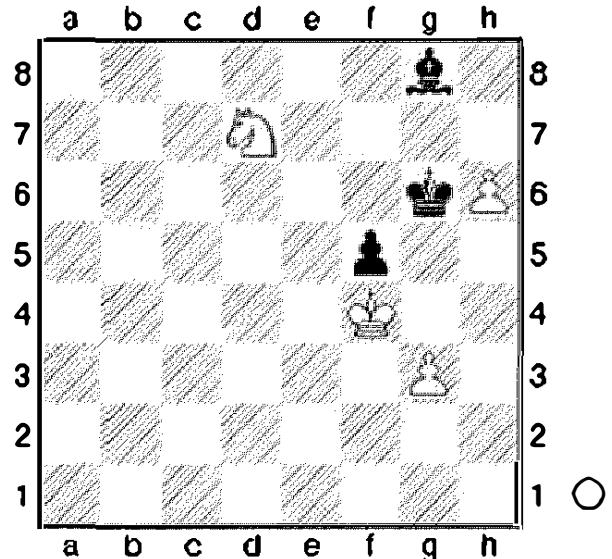


Diagrama 280 8.h7! Esta sorprendente jugada decide de forma inmediata, pues la captura del peón por parte de cualquiera de las piezas negras permite un jaque doble del caballo, derivando tras la simplificación hacia un final de peones fácilmente ganando. Con este ejemplo concluye nuestra discusión de los finales de alfil. Hemos visto que en muchos casos es imposible establecer reglas generales, y por ello lo mejor es que los lectores conozcan ciertas posiciones claves sobre las cuales puedan basar sus análisis. Daremos ahora una selección de finales provenientes de la práctica para mostrar cómo se aplican estos principios.

5.7 Ejemplos prácticos

El lector puede pensar que nuestras posiciones básicas son de limitado valor práctico, pues raramente se producen como tales en las partidas de torneo. Este argumento carece de razón: aunque muchos finales no llegan a alcanzar nunca este estadio, las posiciones clave constituyen una parte vital de los análisis, y el jugador debe conocerlas a la perfección antes siquiera de intentar comprender los finales más complejos.

Diagrama 281 y 283 - Line

Diagrama 282 - Line

Diagrama 284 a 287 - Line

Diagrama 288 y 289 - Line

Diagrama 290 - Line

Diagrama 291 y 292 - Line

Diagrama 293 y 294 - Line

Diagrama 295 y 297 - Line

Diagrama 296 - Line

Diagrama 298 - Line

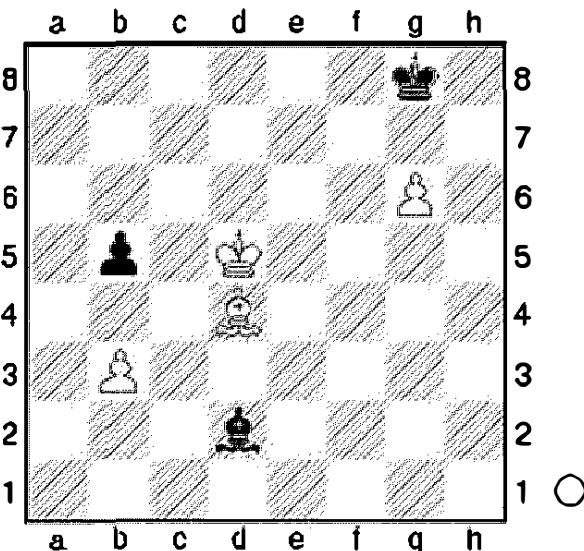
Diagrama 299 y 300 - Line

Diagrama 301 a 303 - Line

Diagrama 281 y 283
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Nuestro próximo ejemplo nos muestra que incluso maestros destacados no están libres de censura a este respecto.



Este final se produjo en la partida Capablanca-Janowski, Nueva York 1916. Las blancas cuentan con un peón de ventaja, pero tienen grandes dificultades técnicas para convertir dicha ventaja en victoria. El PCR no se puede coronar, y por lo tanto las blancas han de centrar su atención en la captura del peón negro bajo las mejores circunstancias posibles. Las negras no pueden defender su peón, pero si obligar al alfil blanco a que deje la diagonal a1-h8, haciendo posible ... ♜g7. Entonces surgirá un final de alfiles en que evidentemente las blancas intentarán forzar la promoción de su PCD.

Y aquí es donde nuestras posiciones básicas hacen acto de presencia: necesitamos recordar qué posiciones se ganaban y cuáles eran tablas en los finales de alfiles con un PC. Al comentar el diagrama 246 indicamos la zona dentro de la cual tenía que estar el peón para que las negras hicieran tablas con un alfil de casillas negras. Según dicho esquema, el peón debe ser parado antes de que alcance b6. Todo esto nos ayudará a entender los análisis que siguen.

1.Re4 Una típica maniobra de espera, ideada con el propósito de dar al negro la oportunidad de incurrir en algún error.

[Capablanca no tenía ninguna duda de que sus únicas chances de ganar se cifraban 1.Rc5 b4 2.Rc4 Ae1 3.Ac5 Rg7 4.Axb4 diagrama 282, pero no lo juega enseguida. Primero espera a ver si las negras se defienden correctamente, y sólo entonces volverá sobre el plan principal.]

1...b4 2.Ae3 Ac3 3.Rd3 Ae1 4.Ad2 Af2 El final de peones estaría claramente perdido **5.Re4**

[mientras que ahora 5.Axb4 Rg7 6.Ac3+ Rxg6 7.b4 Rf5 8.Ad4 etc. no ofrece al blanco posibilidades de vencer. Por esto Capablanca intenta otro plan.]

5...Ac5? ¡Un éxito para la astuta política de espera de las blancas! Esta jugada otorga un tiempo decisivo. Se amenazaba 6.Axb4, pero las negras debieron intercalar 5... ♜g7 6.♔f5 y sólo entonces jugar 6... ♜c5. Capablanca en ese caso, tendría que haber vuelto sobre el plan original después de separar al rey negro del PCR (ver comentario a la jugada 1) **6.Rd5!** Ganando el tiempo vital **Ae7** Unica posibilidad

[si 6...Af2 7.Axb4 Rg7 8.Ac3+ Rxg6 9.b4 Rf7 donde el rey negro llega demasiado tarde 10.Ad4 Ag3 (10...Ae1 11.b5 Aa5 12.Rc6 Re8 13.Af6! Rf7 14.Ae5 etc) 11.b5 Ac7 12.Rc6 Aa5 13.Ae5 ganando.]

[si 6...Af8 conduce al cambio de alfiles tras 7.Rc4 Rg7 8.Axb4]

7.Rc4 Rg7 8.Axb4 Ad8

[Si, por ejemplo 8...Ah4 9.Ac3+ Rxg6 10.b4 tenemos la variante

ganadora 1 dada en el comentario a la 1a jugada.]

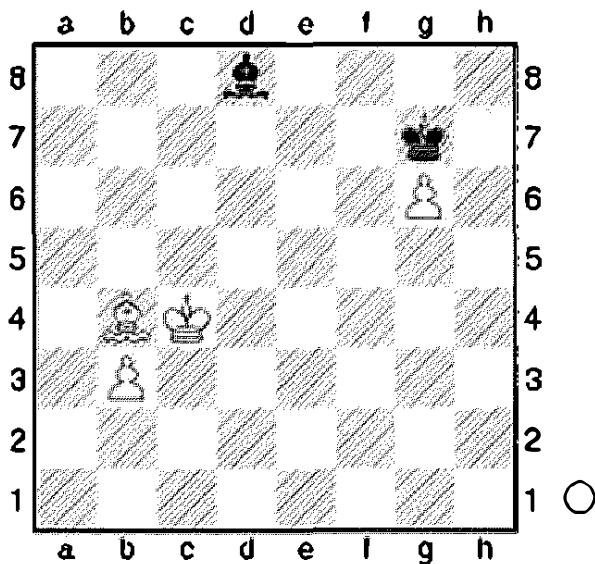


Diagrama 283.

Janowski hace todo cuanto está en sus manos, pero el alfil se ha visto llevado a la diagonal mala. 9.Ac3+?

[Averbach ha demostrado, en el sutil análisis que sigue, que esta jugada natural echa por tierra una victoria clara. Podemos comprender la razón de ello si volvemos a los diagramas 241 y 242. Vimos allí que el alfil solo no puede defenderse contra el peón, siendo necesaria la ayuda del rey. A partir del diagrama 242 vimos también que el rey negro no debe apoyar al alfil lateralmente sino desde atrás. En el caso presente, eso significa que, con el rey blanco en c6, el rey negro tiene que ocupar c4 a tiempo, y con el rey blanco en a6, el rey negro tiene que ocupar a4. La jugada de Capablanca no hace nada por frenar al rey negro en su desplazamiento hacia c4. Si hubiera tenido presente las posiciones básicas, habría encontrado la correcta 9.Ad2! con dos variantes:

- 1) Rxg6

(2) 9...Ae7 para impedir que el peón avance 10.Ae3 Rxg6 11.Ac5 Ad8 12.b4 Rf5 13.Rd5 Rf4 14.b5 y el rey negro llega demasiado tarde.)

10.b4 Rf5 (10...Rf7 pierde frente a 11.Rd5 Re8 12.Rc6 etc) 11.Rd5 Rg4 el detalle es que en esta variante el rey negro no puede ir a f4 12.b5 Rf3 13.Rc6 Re4 (o 13...Re2 14.Af4 ganando) 14.Rb7! si no el rey negro alcanzaría a tiempo c4, mientras que ahora a4 se encuentra demasiado lejos para él. Rd3 15.Ae1 Rc4 16.Ra6 y no hay defensa para la amenaza de 17.Qa5 y 18.b6.]

9...Rxg6 10.b4 Rf5 11.Rd5

En esta posición Janowski abandonó uno de los innumerables incidentes similares en el ajedrez internacional! Como mostró el Gran Maestro Averbach, las negras podían entablar mediante la instructiva continuación: Rf4! A simple vista poco destacable, pero las posiciones básicas nos dicen que el rey debe dirigirse hacia c4. Por increíble que pueda parecer, llega justo a tiempo. 12.Ad4 El último intento.

[Sabemos ya a partir del diagrama 242 que la partida es tablas tras 12.b5 Re3 13.Ae5 Rd3 14.Rc6 Rc4]

12...Rf3! 13.b5

[O bien 13.Ac5 Re2 14.Rc6 Rd3 15.Rd7 Ah4 16.b5 Rc4 17.Rc6 Ad8 con tablas.]

13...Re2! La ruta diagonal es igual de corta que la horizontal. 14.Rc6 Rd3 15.Ab6 Ag5 16.Rb7

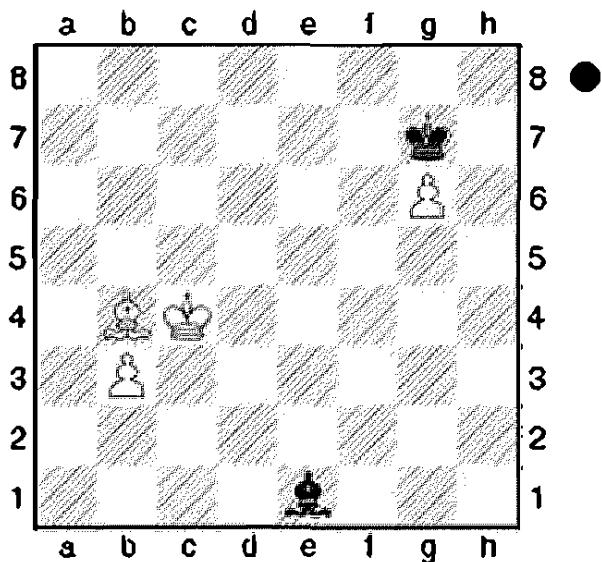
Todavía buscando las vueltas. El rey se dirige hacia a6 para poder llevar a cabo la maniobra Af2-e1-a5.

[si 16.Ac7 Ae3 17.Ad6 Rc4! el empate es claro.]

16...Rc4 17.Ra6 Rb3! ¡El rey debe

llegar a a4!. El lector puede comprobar por sí mismo que no hay otra defensa contra 18. $\mathbb{A}f2$. 18. $\mathbb{A}f2$ $Ad8$ 19. $Ae1$ $Ra4!$ y el largo viaje del rey negro es coronado por el éxito. Las blancas no pueden progresar, y la partida es tablas. Este instructivo ejemplo es una prueba más de la necesidad de jugar los finales con la máxima precisión.

Diagrama 282 Finales prácticos [P. Keres]



Capablanca -Janovsky 1916 (variante)
Veamos cómo continuaría la partida si las blancas se hubieran decidido por la ganancia inmediata del peón.

Seguimos el análisis de Averbach. Tras 4 AxP las negras disponen de tres movimientos de alfil que originan otras tantas variantes diferentes: (282)

4...-

[1] 4... $Ah4?$ sorprendentemente conduce a la derrota tras 5. $Ac3+$ $Rxg6$ 6. $b4$ $Rf7$ el rey de las negras tiene que ayudar y 6... $Rf5$ 7. $Rd5$ $Rf4$ 8. $b5$ $Ad8$ 9. $Ae5+$ $Re3$ 10. $Rc6$ gana para el blanco) 7. $b5$ $Ad8$

el peón debe ser parado antes de que llegue a b6. (si 7... $Re6$ 8. $b6$ $Rd7$ 9. $Rb5$ $Ag3$ 10. $Ra6$ gana) 8. $Rd5$ $Re8$ 9. $Rc6$ y no hay defensa ante la amenaza de 10. $Ae5$ y 11. $\mathbb{A}c7.$]

[2) 4... $Ag3!$ la mejor defensa 5. $Ac3+$ $Rxg6$ 6. $b4$ $Rf7$ 7. $b5$ $Ac7!$ 8. $Rd5$ $Re7$ 9. $Rc6$ $Rd8$ ahora vemos la diferencia, pues en la primera variante el alfil negro bloqueaba el camino de su propio rey 10. $Rb7$ de ofra forma 10.... $\mathbb{C}c8$ hace tablas ya $Rd7$ 11. $Ad4$ $Ad8$ 12. $Ab6$ $Ag5$ 13. $Aa5$ $Ae3$ 14. $Ra6$ $Rc8$ 15. $Ab6$ $Ag5$ 16. $Ad4$ $Ad8$ 17. $Ac3$ $Ac7$ y las blancas no pueden progresar, pues si 18. $Aa5$ $Axa5$ y el final de peones resultante es tablas.]

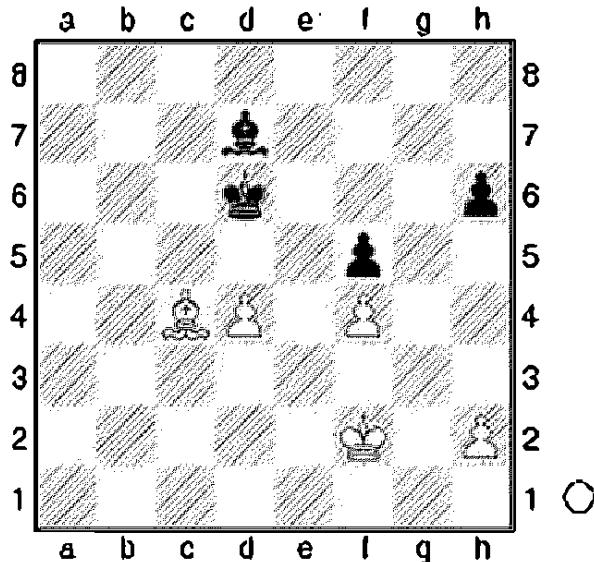
[3) 4... $Af2$ más débil que 4.... $Ag3$, pero también jugable 5. $Ac3+$ $Rxg6$ 6. $b4$ $Rf7$ 7. $Ad4$ $Ag3$ 8. $b5$ $Ac7!$ 9. $Rd5$ $Re7$ 10. $Rc6$ $Rd8!$ y tras 11. $Ab6$ $Rc8$ el ahogo salva a las negras.]

Diagrama 284 a 287 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Consideremos ahora una posición en que nuevamente las blancas tienen un peón de ventaja, pero todo el juego se desarrolla en el flanco-R.

Esta posición proviene de la partida , Keres-Lilienthal, Tallin 1945. Sabemos que los alfiles pierden en fortaleza cuando su campo de acción es reducido, de modo que las blancas tienen relativamente pocas probabilidades de triunfar pese a su



peón de ventaja. Es claro que el PD se halla eficazmente bloqueado, y por lo tanto la única posibilidad es penetrar con el rey por la columna de TR. Sin embargo, como existen muy pocas casillas disponibles a tal efecto, dicha maniobra ofrece escasas perspectivas de éxito.

1.Rg3 Ae8 Las negras no deben permitir que el rey blanco alcance h5, pues esto ataría a su propio rey a g7 liberando al PD blanco. **2.Rh4 Rc6**

3.Ae6!

[Para efectuar algún progreso, el alfil blanco debe ocupar h5, pero si en directo **3.Ae2 Rd5 4.Ah5 Ab5 5.Af7+ Rxd4 6.Rh5 Re4** las negras hacen tablas. Primero hay que conducir al alfil negro hasta g6.]

3...Ag6

[A primera vista, parece que **3...Rd6 4.Axf5 Rd5** es la defensa más sencilla, (* pues ni 5.Ah7 (* ni 5.Ag4 Rxd4 6.Ah5 Ac6 7.Ag6 Af3 8.Af5 Re3 ; (*) Sin embargo, 5.Rg4! Rxd4 6.Ac2 y 7.Qf5 pondría a las negras en dificultades.) 5...Rxd4 6.f5 Re5 7.Ag6 Ad7 da nada positivo al

blanco.

En los finales como éste, el problema de las negras es que disponen de cierto número de continuaciones, ninguna de las cuales pierde directamente, pero que tampoco dan unas tablas claras. La práctica nos dice que en tales situaciones es fácil cometer un error, y nuestro ejemplo es buena prueba de ello.]

4.Ab3 Rd6 5.Ad1 Re7

[Sería malo 5...Rd5? 6.Ah5 Ah7 7.Af7+ Rxd4 8.Rh5 Re4 9.Rxh6 Rxf4 10.h4 Rg4 11.h5 etc.]

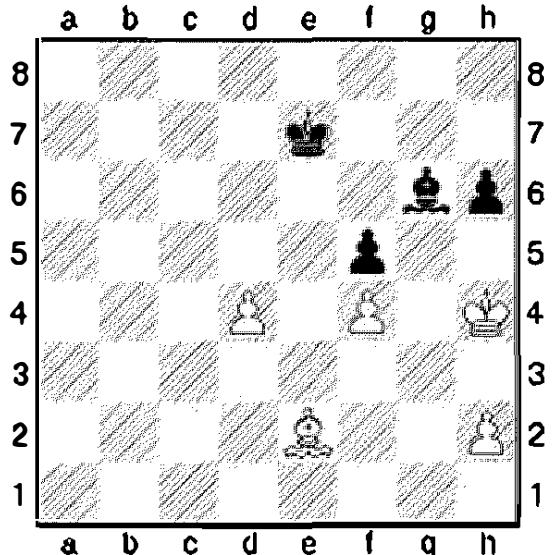
[pero las negras omiten ya una defensa más sencilla mediante 5...Ae8! 6.Ah5 Ab5 con la astuta idea 7.Ag6 (o 7.Af7 Ae2 etc) 7...Rd5 8.Rh5 (si 8.Axf5 Rxd4 9.Rh5 Re3) 8...Re4! 9.Rxh6 Rxf4 10.h4 Ae2 y es difícil imaginar cómo pueden hacer algo las blancas. Sin embargo, como antes dijimos, no resulta nada fácil elegir la mejor entre varias líneas aparentemente buenas.]

6.Ae2!

(Diagrama)

Diagrama 285

La jugada lógica del blanco sería 6.Qh5, trasponiendo a la variante principal, pero como vimos en la partida Capablanca-Janowski, a veces es útil dar algún rodeo antes de proceder con el plan principal. Esto suponiendo, claro está, que no exista ningún peligro y que el adversario tenga posibilidades de equivocarse. La jugada de espera 6.Qe2! obliga al negro a defenderse con mucho cuidado, y Lilenthal está a la altura de la situación. **Rf8!** La única defensa correcta. El rey negro protege las dos casillas críticas e8 y f7, cuya



importancia se contempla en la línea siguiente:

[6...Rf6 7.Ah5 Ah7 8.Ae8 Re7 9.Rh5! Rxe8 10.Rxh6 Ag8 11.Rg6 y gana el otro peón, ya que Ae6 12.Rf6 Ac8 13.h4 es peor todavía. Las blancas tendrían buenas posibilidades con tres peones contra el alfil.]

[Es interesante notar que las negras pierden también si desplazan su alfil de la diagonal h7-g6, 6...Af7 7.Ah5 Ae6 8.Ag6 Rf6 9.Rh5 Rg7 10.h3 Ac8 11.d5 ganando.]

7.Ah5 Ah7 8.Rh3 Es difícil conseguir algún progreso. El alfil no tiene cuadros en la diagonal h5-e8, y si se retira, las negras juegan ...Ag6. Lo único que queda es jugar d5 para tentar al rey negro a alejarse de las casillas críticas de la diagonal. Sin embargo, un inmediato 8.d5 es prematuro y tras 8...Ag6 las blancas estarían en zugzwang. Esta es la razón de que primero triangulen con el rey, de forma que el rey negro esté en e7 cuando se juegue d5. **Re7 9.Rg3 Rf8**

[Como vimos en la 5a jugada 9...Rd6 pierde ante 10.Rh4 Rd5? 11.Af7+ Rxd4 12.Rh5 ganando el alfil.]

10.Rh4 Re7 11.Ad1 Siguen ahora unas pocas jugadas que se realizaron con el solo fin de pasar el control de tiempo. La situación permanece inalterada. **Ag6 12.Ae2 Rf8 13.Af3 Re7 14.Ah5 Ah7 15.d5!**

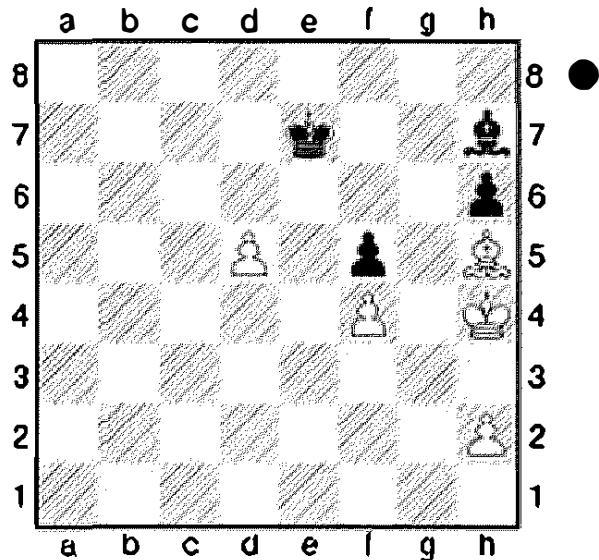


Diagrama 286

Por fin las blancas juegan esta fuerte baza. **Ag8?** ... e inmediatamente las negras incurren en un error decisivo, tras el cual la partida está perdida.

[Podían hacer tablas por medio de 15...Rd6! con las siguientes posibilidades:

- A) 16.Af7 Re7 17.Rh5 (contra 17.Ae6 Ag6 18.Rg3 Rd6 19.Rf2 las negras juegan tranquilamente Ae8 20.Axf5 Rxd5 con tablas claras) 17...Rxf7 18.Rxh6 Ag8 19.d6 Rf6 tablas ;
- B) 16.Ae8 Re7! (no 16...Rxd5 17.Rh5 Re4 18.Rxh6 Rxf4 19.h4! ganando) 17.Rh5 la única chance Rxe8 18.Rxh6 Ag8 19.d6 Rd7 20.h4 Af7 y tablas.]

16.Ag6 Axd5

[si 16...Rf6 17.Rh5 Rg7 18.d6 Ae6 19.Ae8 gana.]

17.Rh5! Rf6 18.Rxh6 Ae6

Las blancas han realizado progresos

definidos pero todavía tienen problemas, porque su rey está en el camino del poderoso PT. La cuestión es si el rey puede escapar de la columna de TR, y aparentemente no puede hacerlo, ya que el alfil negro controla la casilla de salida g8, pero una pequeña combinación viene en ayuda de las blancas. 19.Rh7 Ad5 20.h4 Ac4 21.h5 Ad5

[Podría intentarse 21...Ab5 para impedir 22.Qe8, pero entonces las blancas seguirían 22.h6 (no 22.Rg8 Ac4+ 23.Rf8? Af7l con tablas, pues 24.Axf7 ahoga al negro) 22...Ad7 23.Ah5 Ae6 24.Ae8 como en la partida.]

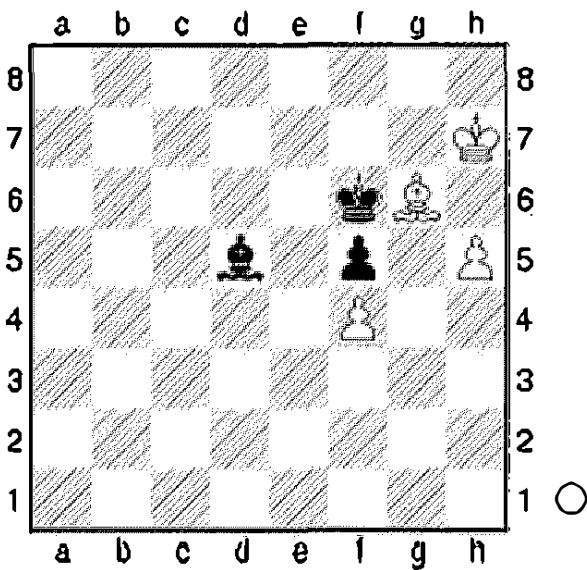


Diagrama 287 22.Ae8! Las blancas deben andar con cuidado para no desperdiciar el punto.

[Tras 22.h6? Af7l son tablas claras,]

[pero el juego es mucho más sutil con el otro intento de ganar 22.Rh8 que lleva la idea de Ah7-g8 etc. El negro se defiende entonces mediante Ac6]

A) conocemos ya el detalle defensivo que surge en 23.Rg8

Ad5+ 24.Rf8? (pero las blancas pueden revertir todavía a la continuación de la partida jugando 24.Rh7) 24...Af7l;

B) 23.Ah7 Ae8l 24.h6

B1) o 24...Ag6 25.Ag8 (o aquí 25.Axg6 Rxg6 26.Rg8 Rxh6 27.Rf7 Rh7! 28.Rf6 Rg8 etc) 25...Ae8 como más abajo; ;
B2) 24...Af7l 25.Ag8 Ae8l 26.Ac4 (si 26.h7 Af7l o 26.Rh7 Ag6+) 26...Rg6 27.h7 Af7 28.Ad3 Ae6l y el rey de las blancas queda encerrado permanentemente. Una interesante línea.]

22...Ae6

[La jugada de espera 22...Ac4 alarga un poco la resistencia, pero un sencillo plan ganador es entonces 23.Ad7 Ab3 24.h6 Af7 (si 24...Ac2 25.Ae6 gana) 25.Ac8 Ag6+ (si 25...Ae8 (o Ah5) 26.Rg8 gana) 26.Rg8 Af7+ 27.Rf8 Ag6 28.Ad7 Ah7 29.Ae8 Ag6 y ahora se gana con 30.Axg6 (o bien con 30.Af7 Ah7 31.Ag8 etc) 30...Rxg6 31.Re7]

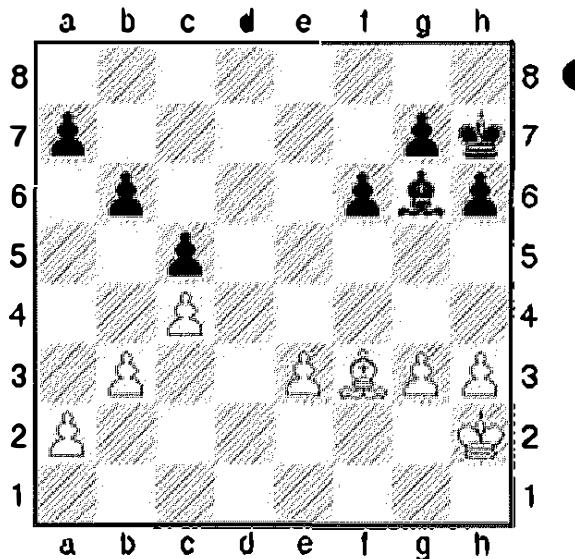
23.h6 Af7

[si 23...Ad5 24.Ad7 Af7 25.Ac8 etc, gana.]

24.Ad7! Ac4 25.Axf5! ¡El detalle! No se puede jugar 25...Qxf5 por 26.Qg7 seguido de 27.h7, pero ahora con dos peones menos el negro está perdido. Rf7 26.Ad7 Ad3+ 27.f5 Rf8 28.Ae6 1-0

[Soñando con 28.Rg6? Rg8 y hace tablas contra el PT 'equivocado'.]

Diagrama 288 y 289
Finales prácticos
[P. Keres]



Nuestros dos últimos ejemplos mostraron las dificultades que pueden surgir cuando queda poco material sobre el tablero o cuando todo el material se encuentra en un mismo flanco. Aún así, en general un peón de ventaja garantiza la victoria con alfiles del mismo color. Sin embargo, podemos tener una ventaja de posición que con frecuencia resulta tan importante como la material. Ventajas tales como mejor configuración de los peones, un alfil o rey emplazado más efectivamente, un fuerte peón pasado, peones enemigos o casillas débiles, son a menudo suficientes para asegurar el triunfo. No tenemos espacio aquí para ilustrar todos estos elementos posicionales, pero el diagrama 288 nos muestra algunos de ellos.

Esta posición se produjo en la partida Smyslov-Keres, 1951. Ambas partes poseen el mismo material, pero las negras tienen varias ventajas importantes. En primer lugar, los

peones blancos del ala de dama están mal situados en casillas del mismo color que su alfil. Explicaremos mejor este punto: aunque dichos peones pueden, desde luego, ser defendidos con más facilidad por el alfil, una desventaja grave es que las casillas de color opuesto se hallan seriamente debilitadas. Esto permite la penetración del rey enemigo, que puede detenerse solamente con el propio rey. Por esta razón habitualmente es aconsejable situar los peones en cuadros de dolor opuesto a nuestro alfil.

Otra ventaja importante de las negras es que su rey puede alcanzar el punto inexpugnable de ... e5. Desde aquí controla el centro y está en condiciones de penetrar vía ... d4 6 ... f4, después de jugar ... g5 y ... f5-f4. Como las blancas han de utilizar su alfil para defender los peones del flanco-D, pronto estarán en zugzwang y se verán obligadas a dejar paso al rey negro. Podemos ver ya el plan ganador de las negras y comprender fácilmente la continuación de la partida:

1...Ab1 Ganando un tiempo mediante el ataque sobre el PTD. **2.a3 a5!** Una jugada vital, impidiendo permanentemente b4 y amenazando ganar el PCD **3.Ad1** Triste necesidad. El alfil de las blancas permanece aquí para el resto de la partida, encadenado a la defensa del PCD. El de las negras, por el contrario, es libre de moverse a lo largo de la diagonal h7-b1 manteniendo la amenaza de ... Ac2. En otras palabras, las blancas juegan prácticamente con una pieza de menos, de forma que les será difícil evitar un eventual zugzwang. **Rg6 4.Rg2 Rf5 5.Rf3 Re5**

[El inmediato 5...g5! habría impedido la contra-chance blanca 6.h4

, en que las negras cambiarían y prepararían ... f5-f4 seguido de un ataque sobre el PTR o sobre el flanco-D. Como veremos, es importante que no desaparezcan los peones de la columna de TR.]

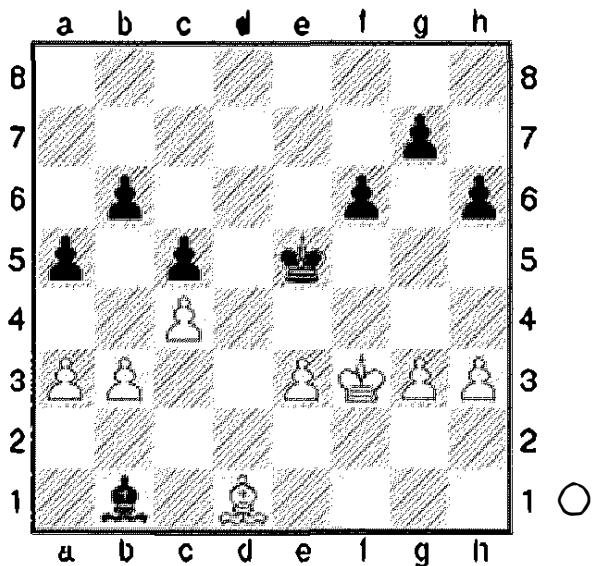


Diagrama 289

Dificultando su propia tarea. 6.a4

Después de la jugada del texto, que se anticipa a la amenaza de ... $\mathbb{A}d3$ y ... a4, la labor del negro es mucho más fácil.

Las blancas desdeñan la oportunidad de jugar 6.h4! situando este peón en una casilla negra y haciendo la labor de su adversario extremadamente difícil, ya que entonces, si las negras juegan 6...g5 seguido del avance del PAR a f4, se cambian todos los peones del flanco-R, con buenas posibilidades de tablas. Y si en lugar de eso las negras juegan 6...g5 7.hg5 fg5, entonces 8.g4! bloquea los peones de este flanco.

[A pesar de todo, ni siquiera 6.h4 es suficiente para salvar la partida si las negras prosiguen con un plan lógico. Estas juegan Ad3 forzando 7.a4 a causa de la amenaza 7...a4,

y entonces continúan con g6! La idea es jugar ... $\mathbb{A}f5$ y ... h5 privando al rey blanco de las casillas e2 y f3 y permitiendo la penetración del rey negro vía ... e4. Sin embargo, con el rey blanco en f2, se puede contestar a ... $\mathbb{A}e4$ con $\mathbb{A}c2+$, de forma que las negras deben provocar esta posición jugando el blanco, que entonces estaría en zugzwang, pues el alfil no puede moverse y el rey tendría que abandonar la defensa de su PR (el final de peones tras $\mathbb{A}e2$ y el cambio de alfiles está perdido). Por ejemplo, a $\mathbb{A}e1$ las negras juegan ... $\mathbb{A}g4$ y si ahora $\mathbb{A}d2$ sigue ... $\mathbb{A}g4$ ganando.

El plan es claro pero su ejecución tropieza con problemas técnicos.

8.Rf2 (8.g4 sólo ayuda a las negras tras g5! 9.hxg5 hxg5 y 10...f5 creando un peón pasado distante) 8...Re4! (si 8...h5 9.Rf3 Af5 10.Rf2! es el negro quien está en zugzwang y g5 no conduce a una victoria clara. Las negras deben por consiguiente maniobrar con mayor sutileza para llegar a la misma posición jugando el blanco) 9.Af3+ Rf5! 10.Ad1 Re5

A) 11.Re1 Af5! 12.Rf2 (o aquí

12.Rd2 Re4) 12...h5;

B) 11.Rf3 Af5! (si 11...h5

puede jugarse 12.Rg2!) 12.Rf2 h5 la posición precisa 13.Re1 Re4 14.Rd2 Ag4! y las negras ganan tras ambas 15.Ac2+ (y 15.Axg4 hxg4 16.Re2 f5 etc) 15...Rf3]

6...g5! 7.Re2

[Ahora 7.h4 llega demasiado tarde, pues gxh4 8.gxh4 f5 9.Rf2 Re4 10.Re2 f4 gana fácil.]

[Y contra 7.Rf2 el plan más sencillo para las negras es jugar ... f5-f4.]

7...Af5! Obligando a avanzar el PCR, ya que 8.h4 permite el cambio de

alfiles. 8.g4 Ab1 9.Rf3 f5 10.gxf5

Rxf5

[Tras 10...Axg5 11.Rg3 no se puede jugar Re4 a causa de 12.Ac2+]

11.Rf2 Ae4 La jugada del texto restringe la actividad del rey blanco y prepara el avance decisivo del PT.

[11...Re4 sería inofensiva tras 12.Ah5]

12.Rg3 Rg6 13.Rf2

[si 13.h4 h5! 14.Rh3 Ad3 15.Rg3 Af5 fuerza el cambio de peones, y el PT gana rápidamente.]

13...h5 14.Rg3 h4+ 15.Rf2 Af5

La nueva debilidad blanca en h3 mantiene atado a su rey y proporciona al rey negro un camino por el centro.
16.Rg2 Rf6 17.Rh2 Re6! El punto final.

[Si enseguida 17...Re5 18.Rg2 las negras están en zugzwang Re4 19.Ac2+]

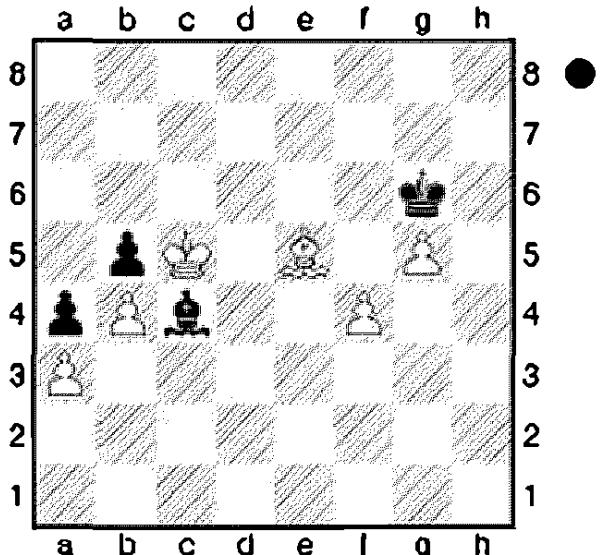
mientras que ahora sucede lo contrario. 0-1, pues tras 18.Rg2 Re5 19.Rh2 Ab1 20.Rg2 Re4 21.Rf2 Rd3 22.Rf3 Rd2 23.Ae2 A15 las negras ganan fácilmente.

Diagrama 290 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Consideremos ahora algunos ejemplos de finales con alfiles de distinto color.

Como ya se ha mencionado, existe aquí una fuerte tendencia a las tablas, principalmente a causa de que los alfiles nunca pueden oponerse entre sí. Si el bando débil consigue bloquear los peones enemigos, puede entablar incluso con un gran déficit de material.



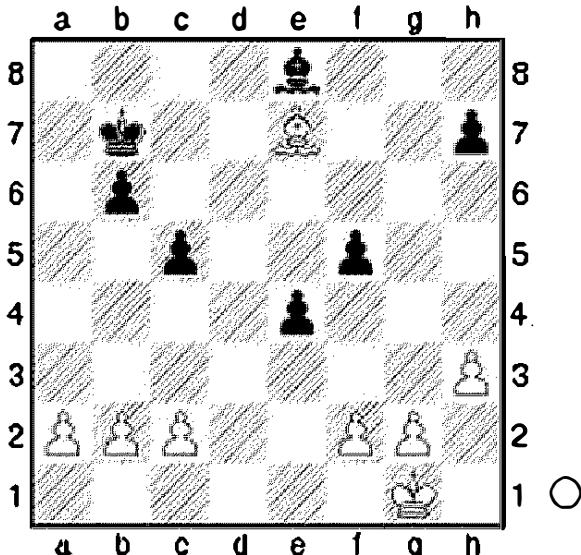
Tomemos la siguiente posición:
Las blancas no pueden hacer nada, pues el alfil enemigo defiende los peones del flanco-D, y los peones del flanco-R están bloqueados de forma permanente. El material extra resulta inútil.

Sin embargo, si ponemos ahora el rey negro en g8, las blancas ganan fácilmente tras 1...Rd3 2.f5! etc., y lo mismo sucede si el PT negro está en a6 y el blanco en a5, pues el alfil de las negras no puede defender la base de sus peones.

Diagrama 291 y 292 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

Y ahora nuestro primer ejemplo, proveniente de la partida Nimzowitsch-Tarrasch, Kissingen 1928. Las blancas tienen un peón de más pero un largo camino las separa todavía de la victoria. Aún no tienen peones pasados y, las pocas



debilidades de la posición negra parecen difíciles de explotar debido a que el alfil puede defender los peones del flanco-R. Podría imaginarse que las negras tienen poco que temer si utilizan su alfil para proteger el flanco-R mientras su rey contiene a un eventual peón pasado blanco en el flanco-D. Sin embargo, la cosa no es tan sencilla, como nos muestra la instructiva continuación de la partida. Esto se debe a que el alfil negro encuentra dificultades para su acción defensiva sin el apoyo del rey, precisamente a causa de la débil configuración de los peones. Si el PR estuviese en g7, por ejemplo, no habría ningún problema. Veamos los peligros que acechan en esta posición:

1.Rh2 c4? Es comprensible que las negras deseen situar los peones de su flanco-D en el mismo color del alfil, de modo que su rey pueda emprender la marcha hacia el flanco-R (como más tarde veremos, el alfil no puede defender los débiles peones de AR y TR sin ayuda de su rey). Sin embargo, el inconveniente de marchar con el rey al flanco-R es que las blancas pueden crear un peón pasado en el ala

opuesta. Si bien debe admitirse que tendrán que hacer frente a algunos problemas técnicos para lograrlo, una vez que las blancas consigan pasar un peón, la defensa se vendrá abajo.

Aparentemente Tarrasch no reconoció a tiempo el peligro, pues de lo contrario habría tomado medidas específicas contra él.

[Por supuesto, no podía jugar 1...f4 2.Ag5 f3 3.g4! y las blancas pueden eventualmente crearse un peón pasado en ambas alas.]

[El Gran Maestro Averbach señaló la defensa correcta: 1...Ab5! 2.Rg3 (Lo mismo sucede tras 2.g4 fxg4 3.hxg4 Ae2 etc) 2...Af1 impidiendo el avance del rey blanco. Despues de 3.h4 h5 4.Rf4 Axg2 5.Rxf5 Af3 el alfil defiende sus dos peones del flanco-R.

Habiendo desperdiciado esta oportunidad, las negras se encuentran en posición perdida.]

2.Rg3 Rc8 3.Rf4 Rd7 4.Ab4 Re6

5.Ac3 Ad7

[Si las negras intentan 5...Ag6 el avance del PTR blanco pronto les traerá dificultades. Fine dió la interesante continuación que sigue: 6.Rg5 Rd5 7.g3 b5 8.h4 (si 8.Rh6 Averbach indica f4! 9.gxf4 e3! 10.fxe3 Axc2 etc.) 8...Rc6 9.b3! cxb3 (si 9...Rc5 10.a4 y las blancas consiguen también pasar un peón) 10.cxb3 Rb6 11.a4 bxa4 12.bxa4 Ra6 13.a5 Rb5 14.h5 Ae8 15.Rxf5 Axh5 16.Rxe4 y ganan avanzando el PAR.

Esta variante nos muestra con claridad por qué el alfil negro no puede defender los peones del flanco-R por sí solo. El negro ha decidido invertir los papeles de sus piezas, pero este plan tampoco resulta

válido.]

6.g3 b5 7.Rg5 Rf7 Forzado, pues se amenazaba 8.Qh6. 8.h4 Ac8 9.Rh6 Rg8 Ahora todo está sujeto en el flanco-R, pero las blancas vuelven su atención hacia el flanco-D, donde crean un peón pasado. 10.b3! cxb3 [O bien 10...Ae6 11.a4l y las blancas obtienen también su peón pasado.]

11.cxb3

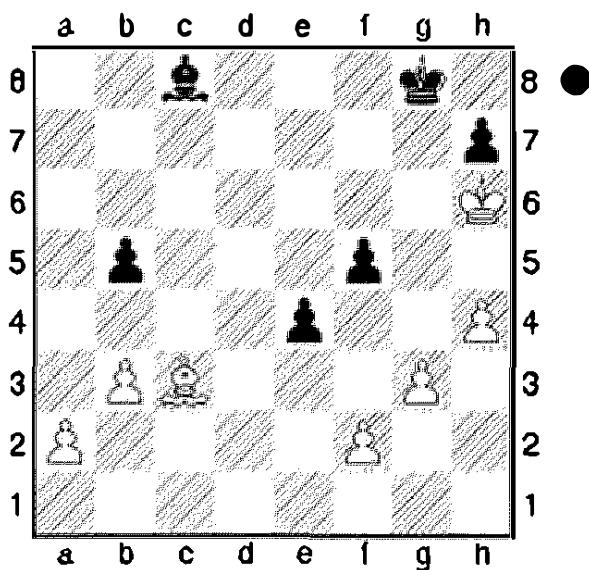


Diagrama 292

f4 Desesperado, pero no había defensa.

[Tras 11...Ad7 12.Ae5 las negras están en zugzwang

A) 12...Ae8 13.Rg5 Ad7 14.Rf6 Rf8 15.Ad6+ Rg8 16.Re7 Ac6 (o 16...Ac8 17.a4 etc.) 17.Re6 y el PAR pasado es ahora decisivo. ;

B) 12...Ae6 13.a4l bxa4 14.bxa4 Ad7 15.a5 Ac8 16.Ad4 Aa6 17.Rg5 Ac8 18.Rf6 gana]

12.gxf4 Ad7 13.Rg5 Rf7 14.f5 Ac6 15.Rf4 Re7 16.Re5 Ae8

[No se puede defender el PR 16...Rf7 17.Rd6 Ae8 (o aquí 17...Ab7 18.Rc5 etc.) 18.Rd5 gana]

17.Rxe4 Esto concluye virtualmente

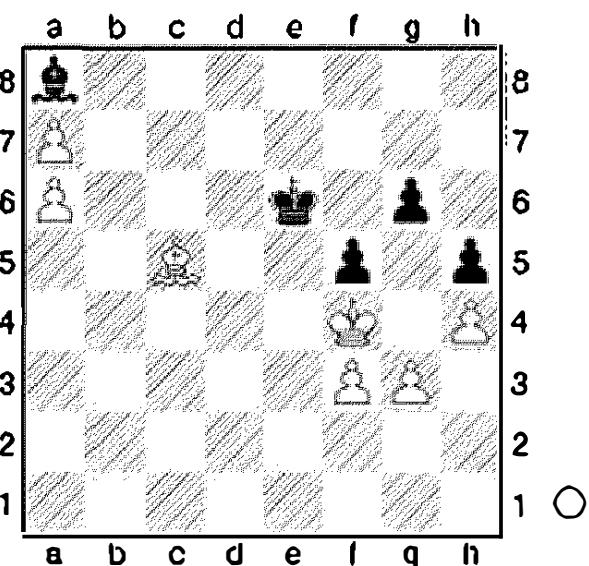
con la resistencia. La partida terminó:

Ac6+ 18.Re5 Ae8 19.Rd5 Af7+ 20.Rc5 Ae8 21.Ae5 Ad7 22.Rb6 Rf7 23.f6 Ae8 24.f4 Re6 25.Ra6 Rf7 26.b4 Re6 27.a4 bxa4 28.b5 1-0. Un final muy interesante e instructivo.

Diagrama 293 y 294

Finales prácticos

[P. Keres]



Y. Averbach 1951

En estos finales, los peones pasados desempeñan un papel vital, y a menudo son necesarios sorprendentes sacrificios de material para su creación, incluso si ello significa otorgar alguno al enemigo. Los peones ligados o los que se encuentran en la misma diagonal pueden ser detenidos por el alfil, y por eso es mucho mejor tener peones bastante distanciados entre sí. El hermoso ejemplo que sigue muestra el modo, en que esto se verifica en la práctica.

Esta posición surgió en una variante de la partida Smyslov-Averbach, Moscú 1950. En la partida Smyslov no logró hacer más que tablas, pero Averbach

señaló después que las blancas podían haber obtenido la posición del diagrama, la cual es vencedora. El blanco tiene dos peones de ventaja, pero están doblados. No hay nada que emprender en el flanco-R, y el rey negro cierra el camino hacia el flanco-D. No es extraño que Smyslov pensara que no podía progresar y dejase la partida en tablas, después de unos pocos intentos desafortunados para ganar.

Pero a pesar de todo, hay un sorprendente camino que lleva a la victoria, como veremos en el siguiente análisis de Averbach:

1.Rg5 Rf7

[si 1...Axf3 2.Rxg6 Re5 3.Ae3 Re6 4.Af4 las blancas ganan otro peón.]

2.f4!! Una jugada de aspecto extravagante, pues encierra a su propio rey, pero es la única forma de ganar. La idea de la jugada blanca es romper con g4 creando otro peón pasado en el flanco-R, aun cuando ello signifique dar al negro dos peones pasados unidos. Dichos peones pueden ser frenados por el alfil, como muestra la emocionante continuación que sigue:

[si 2.g4 las negras hacen tablas con fxg4l (si 2...Axf3 3.gxf5 gxf5 4.a8D Axa8 5.Rxh5 f4 6.Rg5 f3 7.Rf5 -- 8.Af2 seguido del paso del rey hacia el flanco-D, ganando) 3.fxg4 hxg4 4.Rxg4 Re6 5.Rg5 Ae4 (no 5...Rf7 6.Ad4 Ah1 7.Af6 amenazando 8.h5 y 9.Qf5 etc.) 6.a8D Axa8 7.Rxg6 Rd7 8.h5 Rc7 y las negras hacen tablas entregando su alfil por el PTR.]

2...Ae4 Defendiendo el PA.

En cualquier caso, las blancas tienen que hacer algunos preparativos antes de proceder a la ruptura 3.Af2 Esta será la mejor casilla para el alfil

en la lucha con los futuros peones pasados negros.

[de modo que si 3.g4 hxg4 4.h5 gxh5 las blancas tendrían que entregar uno de sus peones doblados para ganar el PA.]

[Después de, por ejemplo 3.Ad4 Af3 4.g4 hxg4 5.h5 gxh5 6.Rxf5 h4 las negras alcanzan tablas.]

3...Rg7

[O bien 3...Af3 4.g4l hxg4 (4...fxg4 5.Ag3l Rg7 6.f5 gxf5 7.Rxh5 f4 8.Axf4 g3+ 9.Rg5 g2 10.Ae3 gana, pues el rey blanco se dirige al flanco-D) 5.h5 gxh5 6.Rxf5 ganando todavía más fácilmente que en la línea principal.]

4.g4! La clave de todo el plan. Las negras no pueden impedir la creación de otro peón pasado. hxg4

[Ocasionalmente más problemas que 4...fxg4 5.f5 gxf5 6.Rxh5 Rf6 7.Ag3 Af3 8.Rh6 Ae4 9.h5 Af3 10.Ah4+ Rf7 (o 10...Re5 11.Rg5 f4 12.h6 etc.) 11.Rg5 Ae4 12.Ag3 Rg7 13.Ae5+ Rh7 14.h6 Aa8 15.Rxf5 Rxh6 16.Re6 y gana fácil.]

5.h5 gxh5 6.a8D

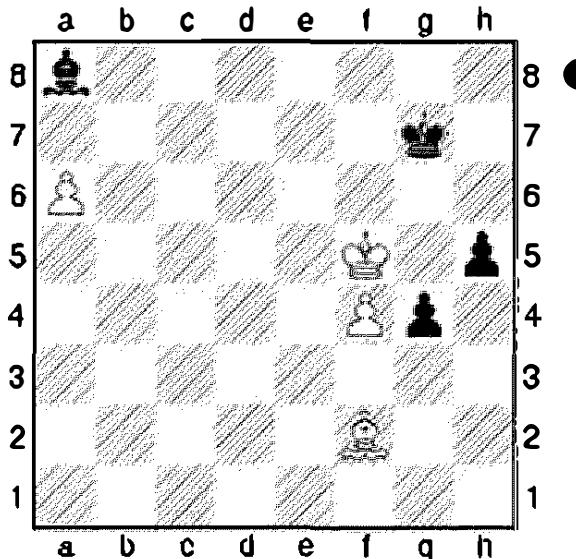
[No hay tiempo para 6.Rxh5 Rf6 7.Ah4+ Re6 8.Rg6 Aa8 9.Rg7 Ac6 10.Rf8 Rd5l 11.Re7 Rc5 12.Af2+ Rb5 13.Rd6 Ae4 14.Rc7 Rxa6 15.Rb8 Rb5 con tablas, como señalara Averbach.]

6...Axa8 7.Rxf5

(Diagrama)

Diagrama 294

Ahora las blancas han entregado sus dos peones de ventaja, pero han conseguido un final muy favorable con sus peones pasados distanciados entre sí y efectivos, mientras que los peones negros son retenidos con facilidad por



el alfil. Rf7 Se amenazaba 8. $\text{R} \times \text{e}6$ seguido del avance del PA. 8. Rg5 Af3 Las negras podrían hacer tablas, si solamente su rey pudiese alcanzar el flanco-D y su alfil sacrificarse contra el PAR.

[Pero no hay tiempo para esto
8... Re7 9.f5 Rd7 10.f6 Ad5 11.a7 gana.]

9.a7 Ad5 10.Ah4

[no 10.Rxh5 Re6! 11.Rxg4 Rd7 12.f5 Rc7 13.f6 Rb7 y el rey negro llega a tiempo de hacer tablas.]

10...Af3 11.f5

[si 11.Rxh5 g3+ 12.Rg5 g2 13.Af2 Ae4 hace tablas, pues si el rey blanco se dirige hacia el flanco-D, su alfil no puede mantener la defensa del PAR.]

11...Rg7 12.Ag3 Rf7 13.Ae5 Ae4

[si 13...Rf8 14.Rf6 h4 15.Ad6+ Re8 (15...Rg8 16.Re7) 16.Rg7 gana]

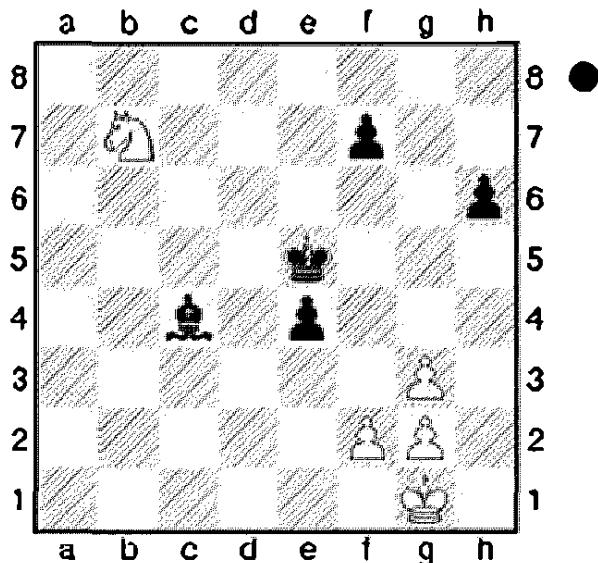
[O bien 13...Re7 14.Rg6 y gana. Las negras están en zugzwang.]

14.Rxh5 En apariencia permitiendo al negro ganar el PA. g3 15.Axg3 Rf6 16.Rg4! Axh5+ 17.Rf4 gana.

El PT corona. Un atractivo final, típico exponente de las sutilezas contenidas

en los finales de alfiles de distinto color.

Diagrama 295 y 297 Finales prácticos [P. Keres]



Y ahora, para concluir esta sección de finales prácticos, analizaremos unos ejemplos muy útiles de la lucha entre caballo y alfil. Hemos mencionado que el alfil es superior al caballo cuando el centro está abierto y existen peones en los dos flancos. La ventaja del alfil también es clara cuando el caballo ha quedado aislado dentro del campo enemigo y pesa sobre él la amenaza de captura. Nuestro próximo ejemplo nos enseña que la victoria es posible incluso con poco material sobre el tablero y todos los peones en el mismo flanco.

Esta posición se produjo en la partida Marshall-Nimzowitsch, Berlín 1928. Aunque el material está nivelado, y normalmente la victoria negra estaría fuera de consideración, la situación en que se encuentra el caballo blanco supone una seria deficiencia para su

bando. No hay manera de ponerlo de nuevo en juego, y podría ser que incluso estuviese perdido. Nimzowitsch utiliza hábilmente este factor:

1...Rd5! Cortando la retirada del caballo por c5 y amenazando capturarlo mediante 2...Aa2 y 3...Cc6.

2.Rh2 ¿Por qué deciden las blancas ignorar tal amenaza?

Marshall se propone cambiar todos los peones mientras el negro utiliza sus tiempos en capturar el caballo.

[Los análisis siguientes muestran que si intentan salvar su caballo también pierden el final: 2.Cd8 Rd6 3.Cb7+ Rc6! 4.Ca5+ Rd5 (si 4...Rb5 5.Cb7 y la amenaza de 6.Bd6 obligaría a retroceder al rey)

A) o 5.Rh2 Aa2! y las blancas no tienen suficiente compensación por la pieza después de 6.g4 (ni tampoco tras 6.Rh3 Rc5 7.Rg4 Rb5 8.Rh5 Rxa5 9.Rxh6 Rb4) 6...Rc5 7.Rg3 (7.Cb7+ Rc6 8.Cd8+ Rc7 9.Cxf7 Axf7 Ver análisis en diagrama 296 y comentario a la 3a jugada del negro.) 7...Rb6 8.Rf4 Rxa5 9.Rxe4 Rb4 10.Rf5 Rc3 ;

B) 5.Cxc4 Rxc4 6.Rf1 (si 6.f3 e3 7.Rf1 Rd3 8.Re1 f5 seguido de 9...e7 y 10...Bc3 ganando fácil) 6...Rd3 7.Re1 h5 8.Rd1 e3 9.fxe3 (o 9.f3 f5 gana) 9...Rxe3 10.Re1 Re4 11.Re2 Rf5 12.Rf3 Rg5 13.Re3 Rg4 14.Rf2 f6

y las negras ganan capturando el PCR y avanzando después su PT.]

2...Aa2 3.g4 f6 La última jugadá del negro preserva su PAR. Así la tarea resultará algo más facil, pero el final es todavía interesante.

Ganando con mayor facilidad que [3...Rc6 4.Cd8+ Rc7 5.Cxf7 Axf7 Ver análisis en diagrama 296]

4.Rg3 Rc6 5.Ca5+ Como el caballo está perdido de todas formas, es mejor alejar cuanto sea posible al rey negro del flanco-R. **Rb6 6.Rf4 Rxa5 7.Rxe4** No debe permitirse que las negras conserven el fuerte PR.

[Por ejemplo, tras 7.Rf5 gana Rb4 8.Rxf6 Rc3 9.g5 hxg5 10.Rxg5 Rd2 11.Rf4 Ab1 12.g4 Re2 13.Rg3 Aa2 14.g5 Af7 15.Rg2 Ag6 y el rey negro penetra decisivamente en f1 ó f3.]

7...Ae6 8.Rf4 Rb4 9.Rg3 Rc5 10.Rh4 Af7 Las negras no pueden consentir que el rey enemigo alcance h5. Ahora las blancas consiguen cambiar uno de sus peones. **11.f4 Rd6 12.g5 hxg5+**

[Por supuesto no 12...fxg5+ 13.fxg5 h5 14.g4 etc]

13.fxg5 f5

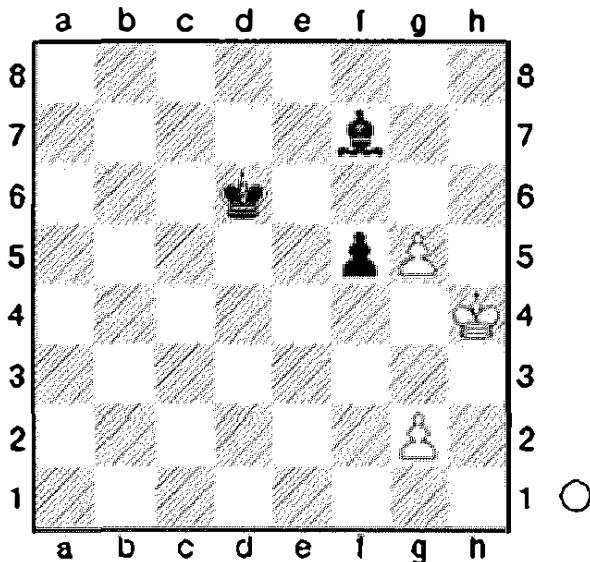


Diagrama 297

14.g6! Ae6

[Nuevamente son tablas tras 14...Axe6 15.Rg5]

15.Rg5 Re5 16.Rh6 Rf6

[La más activa 16...Rf4 sólo conduce al empate tras 17.Rh5 Rg3? 18.Rg5 f4 19.g7 Ag8 20.Rf5 Ah7+ 21.Rg5 etc.]

17.g3 Tarde o temprano el blanco está obligado a realizar esta jugada desventajosa

[después de 17.Rh5 Ad5]

[Pierde enseguida 17.Rh7 Rg5

18.g7 f4]

[o 17.g7 Ag8 18.Rh5 Rxg7 19.Rg5

Ae6]

17...Ad7 18.Rh5

[si 18.Rh7 Rg5 19.g7 Ae6]

[o 18.g7 Ae6 como en la nota anterior.]

18...Rg7 Es algo más rápido que:

[18...Ae8 19.Rh6 Axg6 20.g4 f4

21.g5+ Rf5 etc]

19.Rg5 Ae6 20.Rh5 Ac8 21.Rg5

Ad7! Perdiendo un tiempo. Ahora las blancas tienen que abrir el paso.

22.Rh5 Rf6

[Naturalmente, no 22...Ae8 23.Rg5 Axg6 24.g4 y tablas.]

23.Rh6 Ae8 24.g7 Af7 y las blancas abandonaron en vista de la continuación 25.Rh7 Rg5 26.g8D+ Axg8+ 27.Rxg8 Rg4 ganando. Un final notable cuyo desenlace difícilmente podía sospecharse a partir del diagrama original.

Diagrama 296
Finales prácticos
(P. Keres)

(Diagrama)

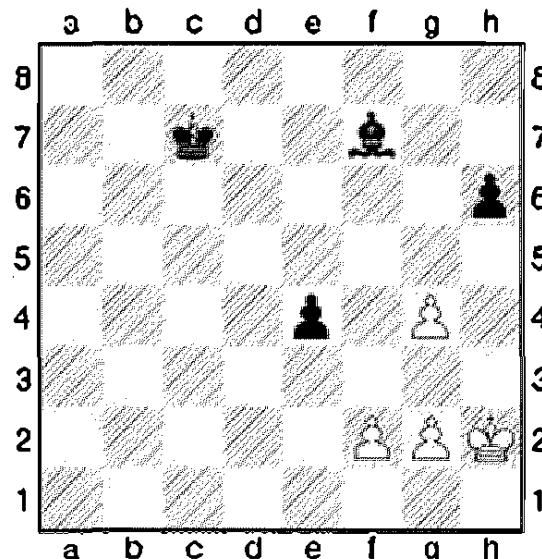
Marshall - Nimzowitsch 1928 (variante)

Las blancas lógicamente deben continuar con 6.Rg3 Rd6 7.Rf4 atacando el PR. El negro lo defiende por medio de Ag6 y sigue 8.f3

[8.g5 h5 sólo ayuda a las negras]

8...exf3

[si 8...Rd5 9.fxe4+ Axe4 10.g5 h5



[11.g6 Axg6 12.Rg5 y tablas]

9.gxf3 y las negras tienen todavía varios problemas técnicos que resolver. El método ganador es el si. siguiente:

Rd5 10.Re3

[o 10.Rg3 Re5 11.f4+ Re4 y gana]

10...Ac2 11.Rf4

[si 11.f4 Ad1 12.g5 h5 etc]

11...Ab1 esperando 12.Re3

[o 12.Rg3]

12...Ag6! y las blancas están en zugzwang, con las dos variantes que siguen:

1) **13.Rf4**

[2) 13.f4 Ae8! para que 14.f5 no gane tiempos 14.Rf3 (si 14.g5 h5 15.f5 Re5 ganando los peones) 14...Rd4 15.Rg3 (o aquí 15.g5 h5 16.f5 Re5 y gana) 15...Re4 16.f5 Re5 gana]

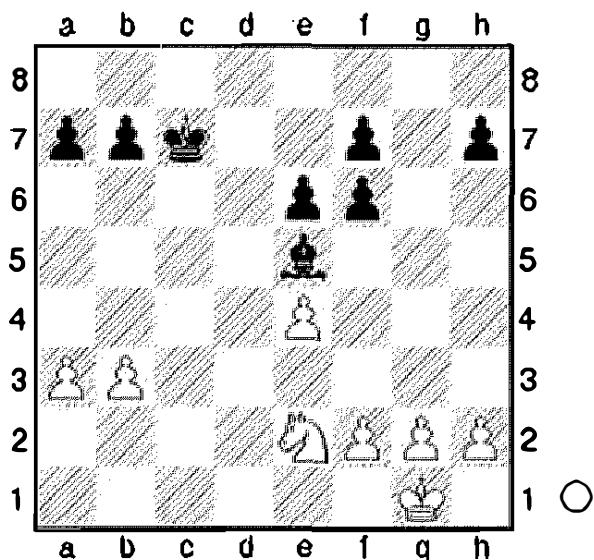
13...Rd4 14.Rg3

[es más fácil para el negro 14.g5 h5]

14...Re3 15.f4 Re4! 16.f5 Ae8!

17.g5 h5 18.f6 Rf5 y ganan.

Diagrama 298
Finales prácticos
[P. Keres]



Chekhover - Lasker 1935

Nuestro siguiente ejemplo ilustra con gran claridad la ventaja del alfil en posiciones con juego en ambos flancos.

Otra vez nos hallamos ante un equilibrio material. Las blancas poco tienen que temer por el momento en el flanco-R, pero sus peones del flanco-D podrían fácilmente convertirse en debilidades. No en el sentido de ser capturados, sino de no poder impedir la entrada del rey negro. Por lo tanto, el blanco debe intentar fortalecer su flanco-D. Si el PT estuviera en a4, por ejemplo, podría jugar 1. $\mathbb{Q}c1$ y 2. $\mathbb{Q}d6$ cubriendo todos los puntos de entrada, con una posición razonable. Sin embargo, no hay tiempo para 1.a4 debido a 1... $\mathbb{Q}c6$ 2. $\mathbb{Q}c1$ $\mathbb{Q}c5$ penetrando por vía ... b4 ó... d4. La única posibilidad del blanco es llevar su rey lo más rápidamente posible hacia el flanco-D.

1.Rf1 b5! Con la idea de crear un peón débil blanco en a4.

[1...Ab2 pierde tiempo, pues con 2.a4 Rc6 3.Re1 Rc5 4.Rd2 Rb4 5.Rc2 las blancas defienden su débil PCD.]

2.Re1 Ab2 3.a4 bxa4 4.bxa4 Rc6!
 [O bien, naturalmente 4...Rb6 pero tras 5.Rd2 no debe jugarse Ra5? (sino en lugar de eso 5...Rc5! que traspone a nuestra línea principal.

El profundo sentido posicional de Lasker le dice que no es suficiente con atacar una sola debilidad, y por ello proyecta centralizar su rey, fijándose también en el PR blanco.) 6.Rc2 Ae5 7.f4 Ad6 8.Rb3 con una posición perfectamente aceptable para el blanco]

5.Rd2 Rc5! 6.Cc3 Con la jugada del texto las blancas buscan algún contrajuego, pero al hacerlo alejan demasiado a su caballo del flanco-D y dejan a las negras con un poderoso PTD pasado.

[La idea de Lasker se vería claramente en la variante 6.Rc2 Ad4 7.f3 Rc4! en que las piezas negras dominan todo el tablero y el blanco ha de perder material, 8.Cc1 (O bien 8.Cxd4 Rxd4 9.Rb3 a5 con un final de peones fácilmente ganado.) 8...Ae5 9.h4 Rb4 ganando un peón.]

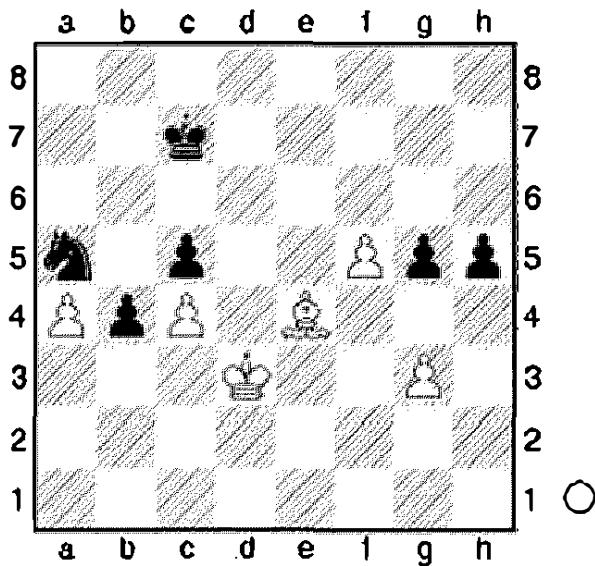
6...Rb4 Lasker no tiene necesidad de calcular si el final de peones está ganado tras 6.... $\mathbb{Q}xc3+$ etc. En los finales, uno siempre debe escoger el plan más claramente definido, y no hay duda de que el modo más seguro de ganar se encuentra en la captura del PTD. 7.Cb5 a5 8.Cd6 Rxa4 9.Rc2

[si 9.Cxf7 Rb3 el PT cuesta por lo menos el caballo, 10.Cd8 a4 11.Cxe6 a3 12.Cc5+ Rc4 etc. La jugada del texto, por su parte,

pierde el PTR.]

9...Ae5 10.Cxf7 Axh2 Ahora las negras deben ganar con su PTD pasado de ventaja, y Lasker resuelve de manera intachable los problemas técnicos de la posición. 11.Cd8 e5 12.Cc6 Ag1 13.f3 Ac5 Restringiendo la actividad del caballo. 14.Cb8 Rb5 15.g4 Ae7 16.g5 El caballo estaba ya amenazado de captura. fxg5 17.Cd7 Ad6 18.Cf6 Rc4 y las blancas abandonaron, pues 19.Δxh7 fracasa ante 19 ... ♖e7. Un bello ejemplo de la fuerza del alfil en una posición abierta con juego en ambas alas.

Diagrama 299 y 300 Finales prácticos (P. Keres)



Examinemos ahora la otra cara de la moneda. El caballo es con frecuencia superior al alfil cuando la posición es de naturaleza más cerrada o si el alfil está limitado por sus propios peones. Es aquí donde el caballo puede sacar partido de su capacidad para controlar casillas de cualquier color, como muestra nuestro próximo ejemplo.

Esta posición se dió en la partida Kan-Keres, Moscú 1955. A primera vista parece que los peones pasados del blanco, con el respaldo de su centralizado alfil, le dan una buena partida. No obstante, un examen más minucioso revela ciertas desventajas. Primero, ambos peones pasados están efectivamente bloqueados y sólo pueden ser apoyados por el alfil, pues el rey blanco está sujeto a la defensa de su PAD; en segundo lugar, merced a la debilidad de las casillas negras, el rey negro está amenazado con ocupar .. e5, en que el PAR blanco estaría perdido. Si a todo esto añadimos que las negras tienen también dos posibles peones pasados, la importancia de los factores positivos de la posición blanca disminuye un tanto.

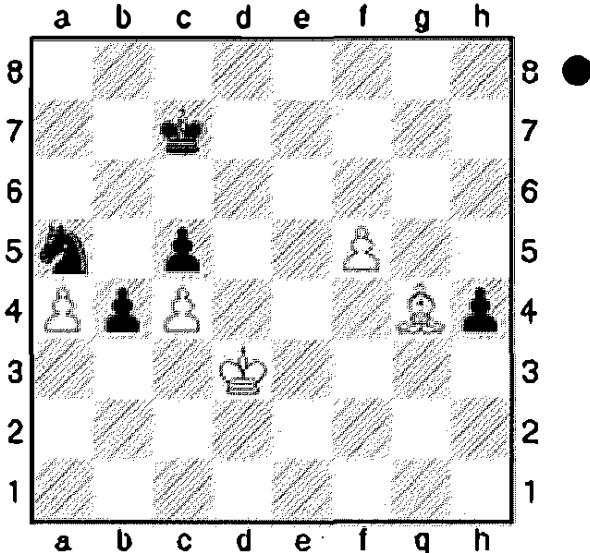
Podemos sacar en conclusión que la posición de las negras es mejor, pero ¿están las blancas perdidas? Aunque su situación es difícil, el largo alcance del alfil les asegura buenas posibilidades defensivas, pero solamente si juegan con la máxima precisión. La partida siguió:

1.Ad5? Esta jugada obvia, que defiende el PAD liberando así al rey blanco, conduce a la pérdida de la partida. Está claro que las blancas deben utilizar su PA pasado a modo de contra-amenaza ante el avance del PTR negro. Una vez que este peón alcance h2 encadenará por completo al alfil blanco

(y por eso las blancas debieron jugar 1.Af3! h4 2.gxh4 gxh4 3.Ag4!

(Diagrama)

Diagrama 300
parando el PT y amenazando 16, con las siguientes variantes:



- A) si 3...Cc6 4.f6 Ce5+ 5.Rc2 el caballo no puede capturar ni el alfil ni el PAD ;
 B) 3...Rd8 para atacar el PAR vía e8 y f7 4.f6 Cc6 (si 4...Re8 5.Ae6) 5.Ae6! y es difícil ver cómo pueden progresar las negras. Cualquier intento de atacar el PAR o de avanzar el PTR permitiría el avance del PTD blanco. ;
 C) 3...Rd6 4.f6! las blancas no deben permitir que su peón sea bloqueado (4.Ah3? Re5 5.Ag4 Rf6 6.Ah3 Rg5 con zugzwang) 4...Cc6 5.Rc2!! sólo esta jugada de problema salva la partida, pues se amenazaba 5....Qe5+ ganando el PAD. Ce5 6.a5! Cxc4 (por supuesto no 6...Cxg4 7.f7 Re7 8.a6 ganando ,ni 6...Rc7 7.Ae6 Rb7 8.Rb3 etc) 7.a6 Cb6 8.Rb3 y si algún bando tiene ventaja, no es el negro precisamente.
 Este método defensivo puede parecer bastante simple, pero en la partida no era tan fácil de encontrar, si se considera que 1.Qd5? fue la primera jugada que se realizó

después de pasar el control de tiempo. 'No obstante, la posibilidad de pensar largamente durante la suspensión de la partida, el Maestro Kan no llegó a abarcar todas las sutilezas de la posición. Resulta interesante ver cómo la jugada del texto conduce a la derrota.]

1...Rd6 2.f6 h4 3.gxh4 gxh4
 No hay mucha diferencia entre esta posición y la que arriba examinamos, excepto que el alfil está situado de forma menos efectiva. A menos que las blancas quieran perder su PAR, han de permitir que el PTR negro llegue a h2. El rey blanco todavía está atado al flanco-D en virtud del PCD pasado de las negras. 4.f7

[Tampoco es buena la defensa pasiva. Después de 4.Rd2 h3 5.Rc2 h2 6.Rd3 Rd7! las blancas están en zugzwang, ya que las jugadas de alfil pierden el PAR, mientras que las jugadas de rey pierden el PAD.]
 [Asimismo es insuficiente 4.Re4 porque el PCD negro sería entonces muy peligroso h3

- A) o 5.Rf5 h2 y las blancas pierden tras ambas 6.f7 (y 6.Rg6 Cxc4 7.f7 Ce5+) 6...Re7 7.Rg6 Rf8 ;
 B) 5.Rf3 b3 6.Rg3 b2 7.Ae4 Re6! 8.Rxh3 Rxf6 9.Rg3 Re5 ganando fácilmente.]

4...Re7 5.Ae6 Las blancas han conseguido frenar el PT, pero a costa de una posición insegura para su alfil. Ahora las negras ganan el PAR. Cc6! 6.Ad5

[si 6.Re4 b3 7.Rd3 b2 8.Rc2 Cd4+ ganando el alfil.]

6...Ce5+ 7.Rc2 Cxf7 El principio del fin. Si las blancas cambian piezas, el PT negro corona primero, parando a su

PTD. 8.a5 Cd6 9.a6

[La atractiva idea 9.Ab7 falla ante Rd7 (y no 9...Cxb7? 10.a6 etc)
10.a6 Rc7 etc]

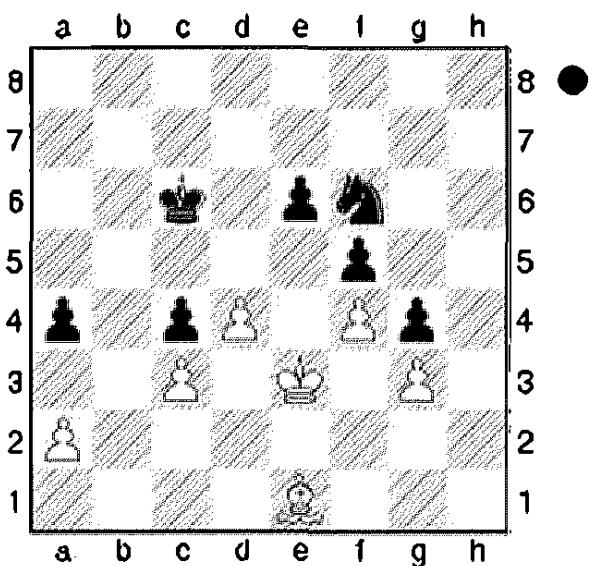
9...Cc8 10.Ag2 Rd6 11.Rb3 Rc7

El PTD blanco es ahora inofensivo y las negras ganan con facilidad. 12.Ab7 h3 13.Ra4 h2 0-1

Diagrama 301 a 303

Finales prácticos

[P. Keres]



Sin embargo, el caballo opera en condiciones óptimas en las posiciones bloqueadas, donde el alfil no tiene oportunidad de actuar a larga distancia. Este es el caso, especialmente, cuando no hay puntos de ataque en la posición enemiga. El diagrama 301 nos ofrece un buen ejemplo de ello.

Esta posición proviene de la partida Henneberger-Nimzowitsch, Winterthur 1931. Las blancas tienen el llamado alfil 'malo', restringido por sus propios peones e incapaz de atacar los peones enemigos. Esta pieza debe permanecer constantemente en e1 para la defensa del PAD y el PCR

contra la amenaza de ... Qe4. Contrasta grandemente con la completa libertad del caballo, que puede atacar desde varias posiciones. Sin embargo, pese a todo esto, unido a la grave debilidad de los cuadros blancos, no es fácil para las negras explotar sus ventajas posicionales. La principal razón de ello es que, por el momento, las blancas aguantan todos sus puntos débiles y pueden utilizar su rey para impedir la entrada del rey negro.

El plan ganador surge de un cuidadoso examen de la posición: si el negro juega su caballo a ... b5 vía ... d6, situando entonces su rey en ... d5, las blancas estarán en zugzwang, y el final de peones tras Ad2 es perdedor, merced a la jugada de tiempo ... a3! Este es, entonces, el plan, pero ¿cómo puede llevarse a cabo? Las primeras jugadas son bastante sencillas de entender:

1...Ce4 2.Re2 Rd5 Parece que Nimzowitsch no ha visto todavía la idea ganadora

[o de lo contrario hubiese jugado 2...Rd6! 3.Re3 Rd5 con victoria más rápida.]

3.Re3 Rd6!

[Ahora se apercibe de que tendrá problemas si juega inmediatamente 3...Cd6 Después de 4.Ad2 Cb5 5.Ae1 Ca3 6.Ad2 Cb1 (si 6...Cc2+ 7.Re2 Re4 8.Ac1 y el caballo no tiene retirada) 7.Ae1 las negras están en zugzwang. Si entonces a3 8.Ad2 Cxd2 9.Rxd2 Re4 10.Re2 hace tablas, pues ya no existe la jugada de tiempo ... a3.

Por consiguiente, las negras deben procurar que se produzca la misma posición jugando el blanco. En otras palabras, han de perder una jugada

mediante la triangulación de su rey (sabemos ya que un caballo no puede perder un tiempo).]

4.Re2 Rc6 5.Re3 Rd5! 6.Re2 Cd6 7.Re3 Cb5 8.Ad2 Ca3 9.Ac1
 [si 9.Ae1 las negras pueden elegir entre Cb1 (o 9...Cc2+ 10.Re2 Cxe1 11.Rxe1 ganando como ya hemos visto.) 10.Ad2 Cxd2 11.Rxd2 Re4 12.Re2 a3 etc.

Por lo tanto las blancas no tienen alternativa.]

9...Cb1 10.Ab2 a3! Aunque esto bloquea completamente a su propio caballo, el hecho de que el alfil blanco quede inmovilizado en el rincón supone una compensación más que suficiente. Ahora tenemos una curiosa posición que es casi un final de peones, y está ganada para el negro sin grandes dificultades. **11.Aa1**

[si 11.Ac1 Cxc3 12.Axa3 Cxa2 ganando fácilmente.]

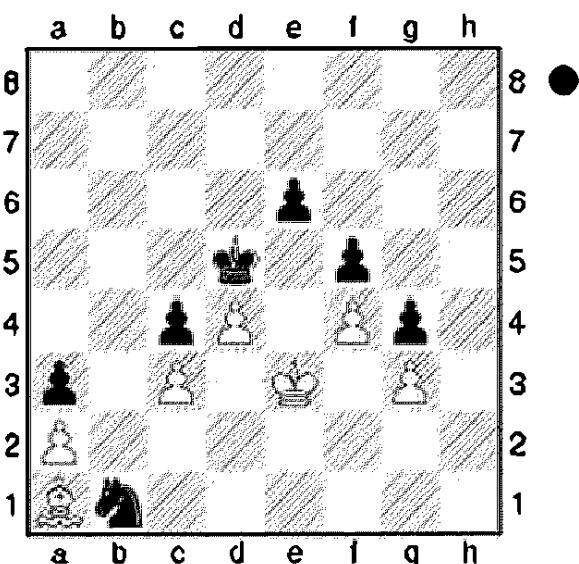


Diagrama 302 **11...Rd6!** Las negras maniobran otra vez para perder una jugada. **12.Re2** El rey blanco puede hacer lo mismo sin abandonar d2 en manos del caballo

[si 12.Rf2 Cd2 13.Rg2 Cb3 etc]

12...Rc6 13.Rd1 Lo mejor.

La jugada del texto gana el caballo, pero permite la penetración del rey negro.

[Si 13.Re3 Rd5 las blancas están en zugzwang y pierden en seguida tras 14.Rf2 (14.Re2 Re4) 14...Cd2 etc]

13...Rd5 14.Rc2 Re4 15.Rxb1 Rf3

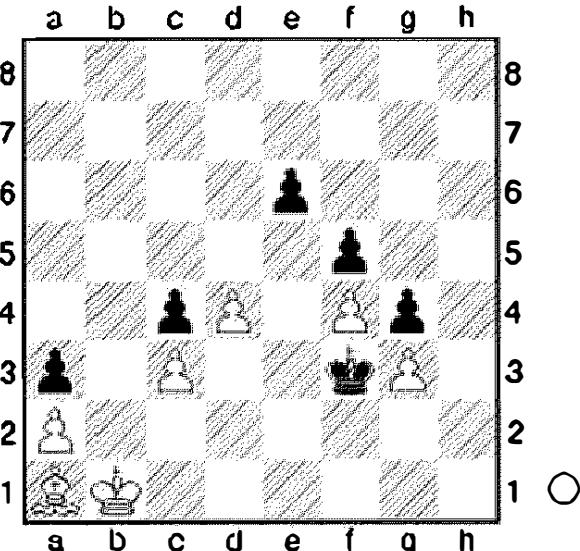


Diagrama 303 **16.Ab2!** La única forma de mantener viva la partida, creando un PT pasado. **axb2!**

[El alfil debe ser capturado, pues tras 16...Rxg3 17.Axa3 las blancas podían incluso ganar.]

17.a4 Rxg3 18.a5 Rh2!

[Las negras desean un final de peones fácilmente ganador, no el final de damas que resultaría después de 18...Rxf4 19.a6 etc.]

19.a6 g3 20.a7 g2 21.a8D g1D+

22.Rxb2 Dg2+! Todo lo cual tuvo que ser calculado con exactitud cuando el negro encerró su caballo en b1.

23.Dxg2+ Rxg2 24.Ra3 Rf3 25.Rb4

Rxf4 26.Rxc4 Re3 27.d5 exd5+

28.Rxd5 f4 0-1

El peón blanco alcanza c7, pero su rey no está bien situado para las tablas. Un excelente ejemplo de la fuerza del caballo en posiciones bloqueadas.

Y con esto concluimos nuestros ejemplos prácticos. Naturalmente, sólo hemos ofrecido al lector una pequeña muestra de todo el material posible, pero confiamos en que con ella habrá adquirido los conocimientos básicos necesarios para manejar estos finales con cierta confianza.

6. FINALES DE CABALLO

En la lucha contra peones, el caballo normalmente hace un papel muy pobre, en especial si los peones están muy alejados. El caballo tarda por lo menos tres jugadas en atravesar el tablero, y a menudo un solo peón resulta demasiado enemigo para él. Empezaremos, en consecuencia, por este aspecto.

[6.1 Caballo contra Peón \(es\) \(Finales prácticos.\)](#)

[6.2 Caballo y Peón contra Peón \(Finales prácticos.\)](#)

[6.3 Caballo y Peón \(es\) contra Caballo \(Finales prácticos.\)](#)

[6.4 Ejemplos prácticos \(Finales prácticos.\)](#)



6.1 Caballo contra Peón (es)

Como ya se ha mencionado, el caballo no está en su mejor desempeño cuando trata de parar peones, y algunas veces se encuentra desvalido contra un peón muy avanzado.

[Diagrama 304a - Line](#)

[Diagrama 307 - Line](#)

[Diagrama 310 - Line](#)

[Diagrama 314 - Line](#)

[Diagrama 304b - Line](#)

[Diagrama 308a - Line](#)

[Diagrama 311 - Line](#)

[Diagrama 313b - Line](#)

[Diagrama 305a - Line](#)

[Diagrama 308b - Line](#)

[Diagrama 312 - Line](#)

[Diagrama 313b2 - Line](#)

[Diagrama 305b - Line](#)

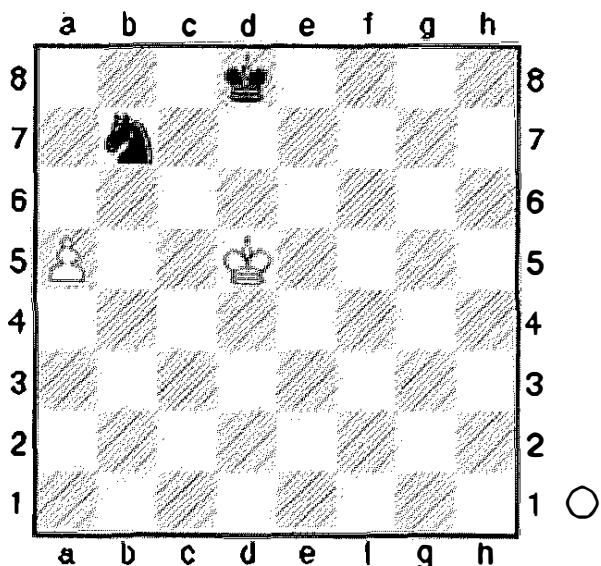
[Diagrama 309 - Line](#)

[Diagrama 313a - Line](#)

[Diagrama 315 - Line](#)

[Diagrama 306 - Line](#)

Diagrama 304a
Finales prácticos
[P. Keres]

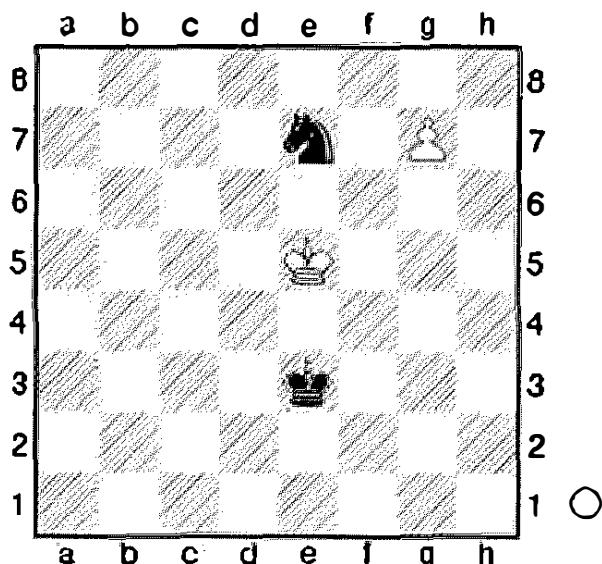


Presentaremos aquí algunos ejemplos en que el caballo intenta detener un peón sin ayuda de su rey:

Es evidente que la tarea del caballo es tanto más difícil cuanto más cerca esté el peón del borde del tablero, igual que sucedía en los finales de alfil, y la razón es la misma: contra un PT las posibilidades defensivas del caballo son limitadas, pues sólo dispone de un lado del peón para trabajar. En el diagrama 304a, tenemos el caso clásico de un caballo que se halla impotente contra el PT, a pesar de la cercanía de su propio rey. Las blancas ganan mediante

1.a6! en que el peón no puede detenerse: Rc7 2.a7!

Diagrama 304b
Finales prácticos
[P. Keres]



En cambio contra el PC las negras pueden hacer tablas con 1.Re6 Cg8 2.Rf7 Ch6+ 3.Rg6 Cg8 etc

Diagrama 305a
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Cuando el PT ha llegado a la séptima fila, las blancas ganan si el rey negro no está suficientemente cerca. En el diagrama 305a, las negras no pueden impedir la pérdida de su caballo. Sigue 1.Rc6 Ca8 2.Rb7 ganando. Para hacer tablas, el rey negro tiene que estar preparado para ocupar c8 ó c7 tan pronto como las blancas capturen el caballo en la casilla a8.

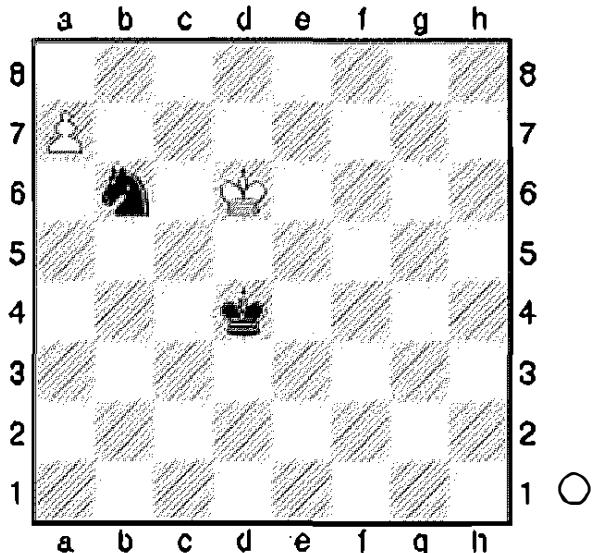
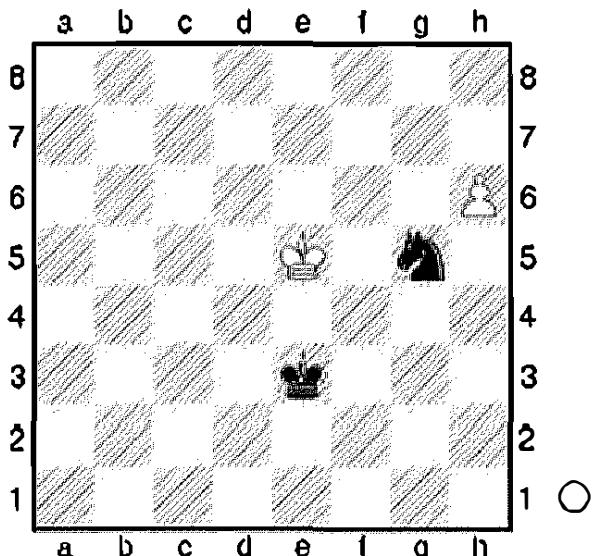
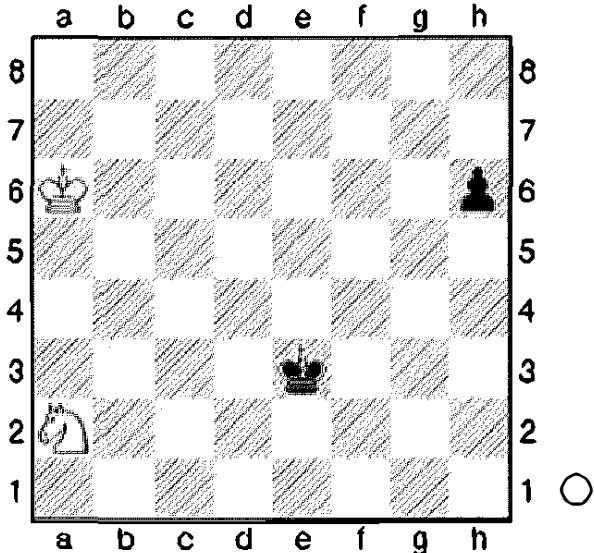


Diagrama 305b
Finales prácticos
[P. Keres]



Sin embargo, si el peón no está muy avanzado, el caballo puede hacer tablas sin la ayuda del rey. Por ejemplo, en el diagrama 305b las blancas no pueden ganar, ya que tras 1.Rf5 Ch7 2.Rg6 Cf8+ 3.Rg7 Ce6+ 4.Rf7 Cg5+ 5.Rg6 existe el recurso salvador Ce6! 6.h7 Cf8+ etc

Diagrama 306
Finales prácticos
[P. Keres]



N. Grigoriev 1932
En la práctica, encontramos habitualmente posiciones en que el caballo está lejos del peón, y entonces la dificultad estriba en calcular si llega a tiempo para detenerlo. Tratándose del peón solo, la cuestión es relativamente sencilla, pero si está apoyado por el rey, pueden surgir situaciones extremadamente complejas en las que hay que calcular con exactitud. El diagrama 306 es un buen ejemplo de ello.
El objetivo del blanco es detener el peón. Sobre un tablero vacío, serían posibles varias rutas para el caballo, pero en la actual posición el camino está obstaculizado por el rey negro, excelentemente situado. A partir del diagrama 305b sabemos que el caballo puede sostener la partida si llega a f1 ó g4 antes de que el peón alcance la séptima fila. Como la presencia del rey negro pone f1 fuera de consideración, el caballo debe buscar alguna manera de alcanzar g4.

¿Cómo puede realizarse esto?

1.Cb4! El único modo de hacer tablas.

[Intentemos 1.Cc3 h5 2.Cd5+ Rf3 (es bien sabido que la mejor situación del rey es en oposición diagonal con respecto al caballo, donde éste necesita de 4 movimientos para poder dar jaque) 3.Cc7 h4 4.Ce6 Rg4l 5.Cc5 h3 6.Ce4 h2 7.Cf2+ Rf3 8.Ch1 Rg2 y las negras ganan.]

1...h5 2.Cc6

[Hemos visto ya que 2.Cd5+ Rf3

es ganador para las negras.]

[Y si en lugar de eso 2.Cc2+ Re4

3.Ce1 h4 4.Cg2 h3 gana.]

2...Re4

[si 2...h4 3.Ce5 y el caballo alcanza g4 porque Rf4 se encuentra con 4.Cg6+]

3.Ca5!! Esta atractiva jugada sólo puede entenderse en el contexto de las casillas críticas f1 y g4. Desde c4 el caballo está excelentemente ubicado para alcanzar cualquiera de estas dos casillas.

[El caballo no puede alcanzar g4 de inmediato ya que tras 3.Cd8 h4 4.Ce6 Rf5l 5.Cd4+ Rg4 6.Cc2 Rf4 las negras ganan.]

3...h4 Las negras no pueden impedir que el caballo conquiste c4.

[si 3...Rd4 sigue 4.Cc6+]

[y si 3...Rd5 4.Cb3 y el caballo llega a f1 por vía d2.]

4.Cc4 Alcanzando la casilla ideal, con la amenaza de hacer tablas inmediatamente con 5.Qd2+ y 6.Qf1.

[Si en su lugar 4.Cb3 las negras ganan mediante Re3l]

4...Rf3! La que más problemas causa.

[si 4...h3 5.Cd2+ hace tablas, como hemos visto.]

5.Ce5+ Todavía hace falta jugar con precisión.

[si 5.Cd2+ Re2l 6.Ce4 h3 7.Cg3+

Rf2 las negras ganan.]

5...Rg3 6.Cc4 h3

[Contra 6...Rf2 se juega de nuevo 7.Ce5]

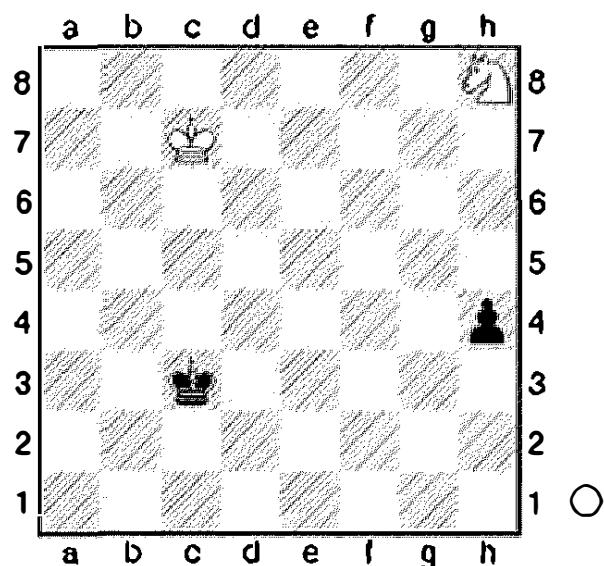
[y 6...Rf4 permite 7.Cd2]

7.Ce3 con una posición de tablas que se vió al analizar el diagrama 305b. Un bonito final.

Diagrama 307

Finales prácticos

[P. Keres]



N. Grigoriev 1932

Hay otro punto que conviene mencionar acerca de la lucha del caballo contra un PT. Vimos a partir del diagrama 305a que nuestro caballo se hallaba impotente frente a un peón en la séptima fila, suponiendo que el rey enemigo estaba cerca y el propio demasiado alejado. Si el rey enemigo se encuentra a alguna distancia, el caballo puede impedir su aproximación y crear sorprendentes posibilidades defensivas. El diagrama 307 nos enseña cómo hacer esto. Para detener el peón, el caballo tiene

que ganar un tiempo dando jaque en e4 o en e2. La siguiente solución nos muestra la casilla que eligen las blancas, y por qué:

1.Cf7! Está claro que las blancas no pueden evitar que el peón alcance la séptima fila. Por lo tanto deben mantener abierta la opción de jugar a f2 o hacerlo a g3, y esto sólo puede realizarlo el caballo desde e4.

[Por esta razón es erróneo 1.Cg6 tras h3 2.Cf4 h2 3.Ce2+ Rd2! 4.Cg3 Re1 las negras ganan fácilmente.]

1...h3 2.Cg6

[2.Cd6 falla ante Rd3! 3.Cf5 Re2! 4.Cg3+ Rf2 ganando.]

2...h2 3.Ce4+ Rc2 ! El rey no debe aproximarse al peón!

[si 3...Rd3 4.Cg3! y el rey negro no puede atravesar la columna de R sin perder el peón. Sus únicas rutas serían c2-d1-e1 ó d4-e5-f4, pero esto daría tiempo de acercarse al rey blanco. Vemos ahora por qué el rey va a c2: para ganar un tiempo en su traslado a e1.]

[Las negras pueden intentar también 3...Rd4 con objeto de tomar la otra ruta. Entonces el caballo iría a 4.Cf2 impidiendo nuevamente la aproximación inmediata del rey negro (el rey blanco le impedirá que tome la ruta d5-e6-f4). Tampoco habría esperanzas en Rc3 5.Rd6 Rd2 6.Re5 Re2 7.Ch1 Rf3 8.Rd4 Rg2 9.Re3 Rxh1 10.Rf2 ahogado.]

Las variantes arriba citadas demuestran que el caballo puede desempeñar con éxito la tarea de mantener a raya al rey enemigo hasta que su propio rey consiga acercarse.]

4.Cg3!

[Está claro que 4.Cf2 permitiría al

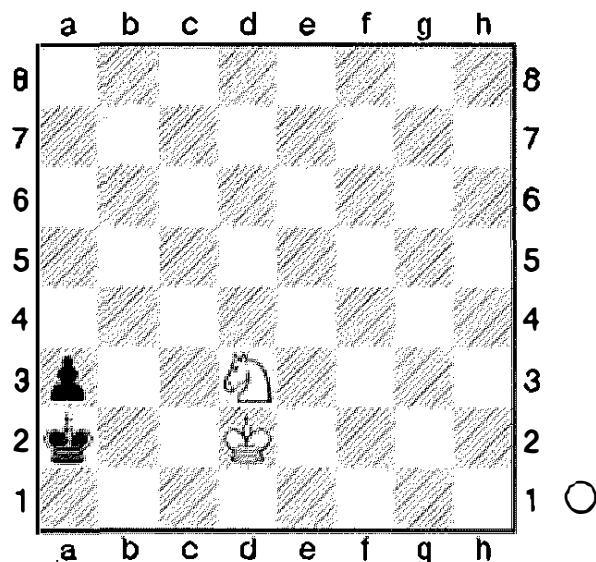
rey negro acercarse mediante Rd2 5.Rd6 Re2 6.Ch1 Rf3 ganando.]
4...Rd1 5.Rd6 Re1 6.Re5 Rf2 7.Rf4 y tablas.

El rey blanco consigue apoyar al caballo. Notar que las blancas habrían perdido si en la posición original su rey hubiera estado una casilla más lejos.

Diagrama 308a

Finales prácticos

[P. Keres]

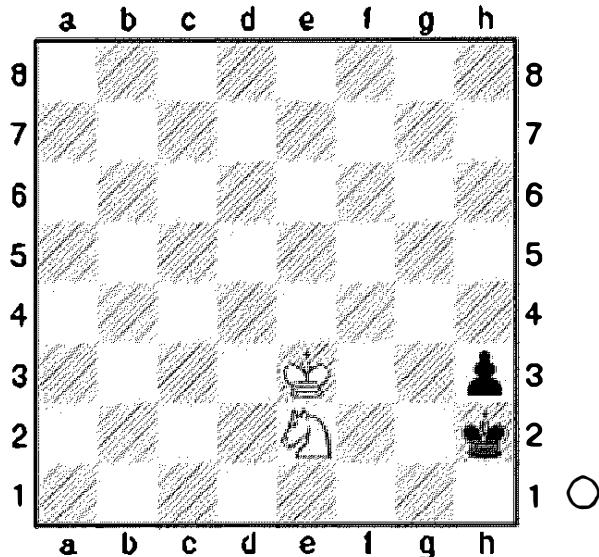


De modo un tanto sorprendente, el caballo no siempre se halla del lado defensor en estas posiciones. Cuando el rey enemigo está desfavorablemente situado delante de su propio peón, existen unas pocas posiciones típicas que son ganadoras para el bando del caballo. Consideraremos el diagrama 308.

En las posiciones representadas las blancas tienen ataque de mate.

En el diagrama 308a ganan con 1.Rc2! Ra1 2.Cc1 a2 3.Cb3#

Diagrama 308b
Finales prácticos
[P. Keres]



En el diagrama 308b tenemos una forma más complicada del mismo mate:

1.Rf3!

[pero no 1.Rf2 Rh1 y las blancas no están en zugzwang]

1...Rh1 2.Rf2 Rh2

[2...h2 3.Cg3#]

3.Cc3

[es equivalente 3.Cd4 Rh1 4.Cf5 Rh2 5.Ce3 Rh1 6.Cf1 h2 7.Cg3#]

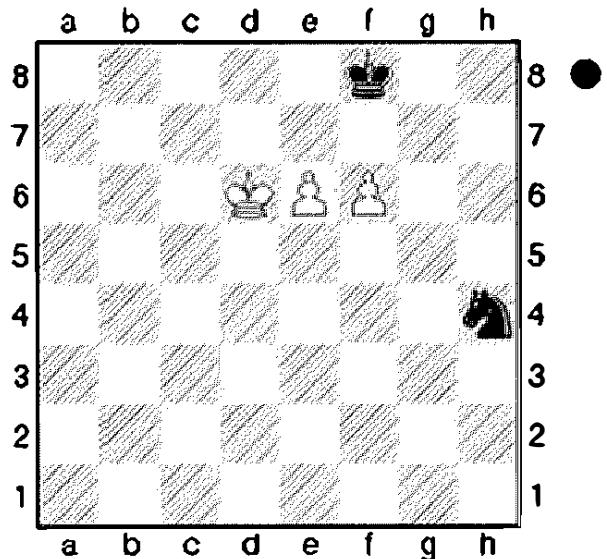
3...Rh1 4.Ce4 Rh2! 5.Cd2 Rh1

6.Cf1 h2 7.Cg3# Naturalmente, estas posiciones son raras, pero deben conocerse.

Diagrama 309
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Cuando el caballo se enfrenta con dos peones ligados, todo depende de la



situación de las piezas. Habiendo alcanzado los peones la sexta fila, el caballo puede hacer tablas sólo si se encuentra cerca de ellos y su propio rey está delante de los peones. Esto se ilustra en nuestro próximo ejemplo.

Aunque los peones parecen en extremo peligrosos, jugando el negro puede hacer tablas si se defiende con cuidado. Jugando el blanco ganaría en seguida con 1.Qd7, pero incluso con el turno en su poder la posición de las negras es difícil. Sigue:

1...Cg6! La única jugada.

[Son malas 1...Cf5+ 2.Rd7]

[y 1...Re8 2.f7+! Rf8 3.e7+ Rx17 4.Rd7 ganando en ambos casos.]

[También pierde 1...Cf3 2.f7 con zugzwang, Rg7 (o 2...Cd4 3.e7+ Rxf7 4.Rd7 ganando) 3.Re7 gana]

2.Rd7

[si 2.f7 Ce7 hace tablas.]

[Y si 2.e7+ son tablas con Re8 (o 2...Rf7 ,y 2...Cxe7)]

2...Ce5+ 3.Rd8

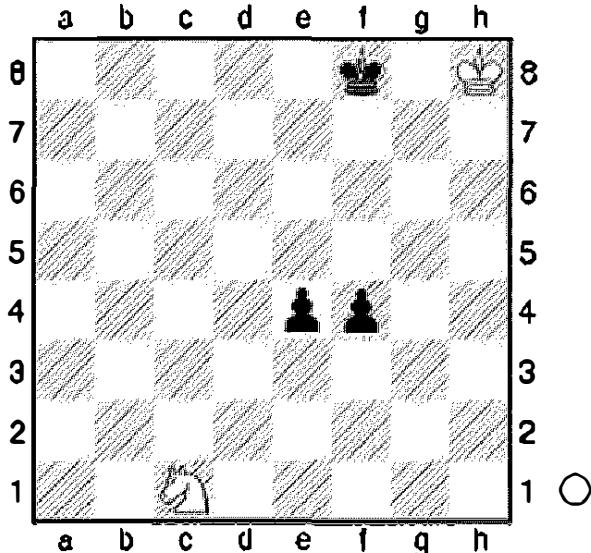
[si 3.Rc7 Cg4 etc]

3...Cc6+ 4.Rc7 Cd4 5.Rd7

[o 5.e7+ Re8 6.Rd6 Cf5+]

5...Cxe6 6.Rxe6 Re8 tablas.

Diagrama 310
Finales prácticos
[P. Keres]

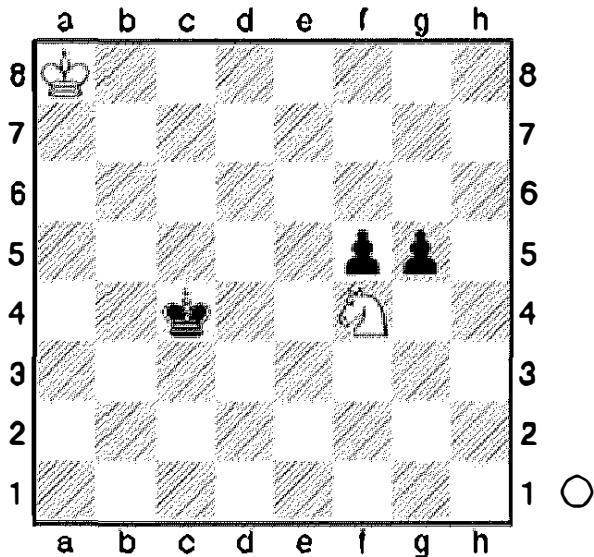


* Los reyes no figuran en el diagrama original.
 Si los peones no están tan avanzados, el trabajo del caballo es más fácil. Por ejemplo, contra peones en la quinta fila normalmente puede defenderse aun sin la ayuda del rey.
 Las blancas juegan 1.Cb3!
 parando los peones tras ambas e3
 [y 1...f3 2.Cd2 f2 3.Cf1 etc]
 2.Cd4

Diagrama 311
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

La siguiente posición de Chekhov nos enseña que algunas veces el caballo puede realizar casi milagros:
 La posición de las blancas parece desesperada, pero éstas se salvan por medio de la sorprendente maniobra

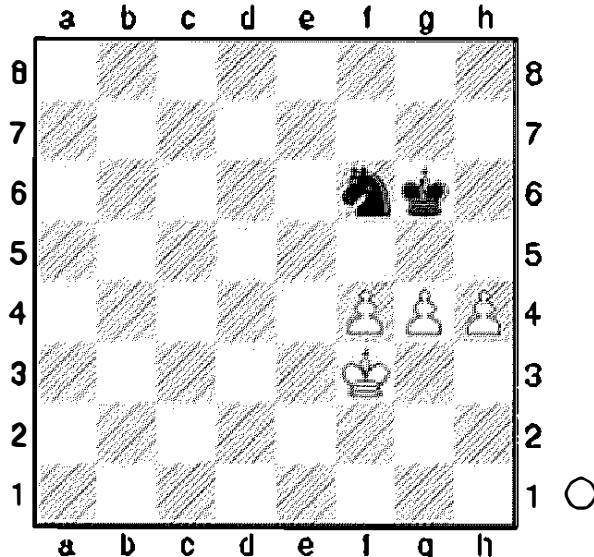


1.Ce6! g4 2.Cg7 f4
 [si 2...g3 3.Cxf5 g2 4.Ce3+]
 3.Ch5 f3 4.Cf6 g3
 [y ahora 4...f2 falla ante 5.Cxg4 f1D
 6.Ce3+]
 5.Ce4 g2 6.Cd2+ tablas.
 Una notable defensa, aunque debe admitirse que ayudada por la desfavorable posición del rey negro.

Diagrama 312
Finales prácticos
[P. Keres]

(Diagrama)

Contra peones aislados normalmente el caballo se defiende mal y necesita la ayuda del rey, en especial si los peones están muy separados. Pero no hay espacio para ejemplos de estas posiciones, y por ello pasaremos a considerar el caso de tres peones ligados contra un caballo. Dicha pieza consigue tablas a condición de que los peones no hayan alcanzado la quinta fila, como podemos ver en nuestro próximo ejemplo.



Jugando las blancas ganan porque pueden avanzar sus peones a la quinta fila. Si juegan las negras hacen tablas utilizando hábilmente su caballo.
Analicemos ambas posibilidades: 1.f5+

[El blanco no puede permitir que su adversario bloquee los peones 1.g5 Cd5! 2.Re4 Ce7 3.Re5 Rh5! 4.f5 Rxh4 5.Rf6 (si 5.g6 Rg5 6.g7 Cg8 etc ,o bien 5.f6 Cg6+ 6.Rf5 Rh5 etc) 5...Cd5+ 6.Rg6 Ce7+ y tablas.]

[Si juegan las negras, el blanco no puede avanzar los peones como desearía:

1.-- Cd5

A) O bien 2.f5+ Rf6! 3.Re4 Cc3+ 4.Re3 (si 4.Rd4 o 4.Cd3, lo más sencillo es Cd1) 4...Re5 5.h5 Ce4 6.h6 Cg5 y las blancas no pueden progresar. ;

B) 2.h5+ Rh6! El rey debe bloquear el peón más avanzado. (Por ejemplo 2...Rf6 pierde ante 3.h6 Rg6 4.g5 Ce7 5.Rg4 Cf5 6.h7! etc.)

B1) si 3.Rg3 Ce3 4.Rh4 (o aquí 4.Rh3 Cd5) 4...Cg2+ con tablas en ambos casos. ;
B2) 3.Re4 Cc3+ Se da esta

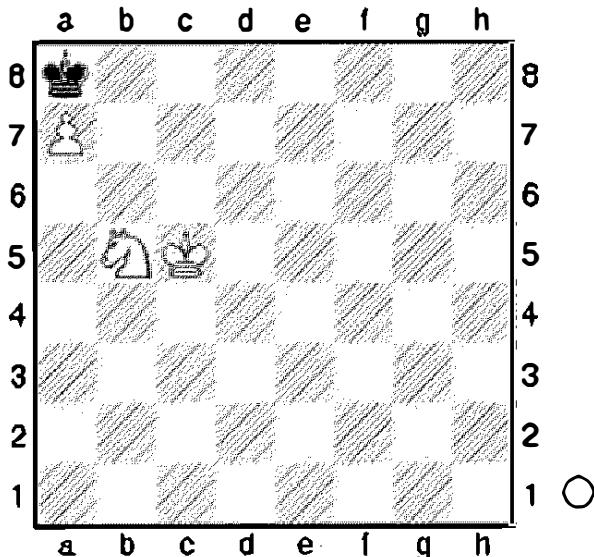
línea por ser más instructiva que la comparativamente más sencilla (3...Cf6+ 4.Rf5 Cd5 en que las blancas no pueden hacer nada: 5.Re5 Ce3 etc) 4.Re5 No hay nada mejor. (si 4.Rf5 Cd5 tenemos la línea de la nota anterior. ,si 4.Rd4 Cd1) 4...Cd1 5.Rf6 (si 5.g5+ Rxh5 6.f5 Rxg5 7.f6 Rg6 8.Re6 Ce3 9.f7 Rg7 10.Re7 Cf5+ y tablas.) 5...Ce3 6.g5+ Rxh5 7.g6 (7.f5 Cg4+ etc) 7...Cg4+ y tablas 8.Rg7 (o 8.Rf7 Ch6+ 9.Rg7 Cg4 10.f5 Rg5 etc) 8...Ch6 9.Rh7 Cf5 10.g7 Cxg7 11.Rxg7 Rg4]

1...Rg7 2.g5 Cd5 3.h5 Todos los peones están ahora en la quinta fila, y las blancas ganan fácilmente. Cc3 [si 3...Rf7 4.h6 Cc3 5.h7 Rg7 6.g6 gana] 4.Rf4 Ce2+ 5.Re5 Cg3 6.f6+ Rg8 7.h6 Ch5 8.g6 y las blancas ganan Cg3 9.h7+ Rh8 10.f7 y uno de los peones corona.

Diagrama 313a Finales prácticos [P. Keres]

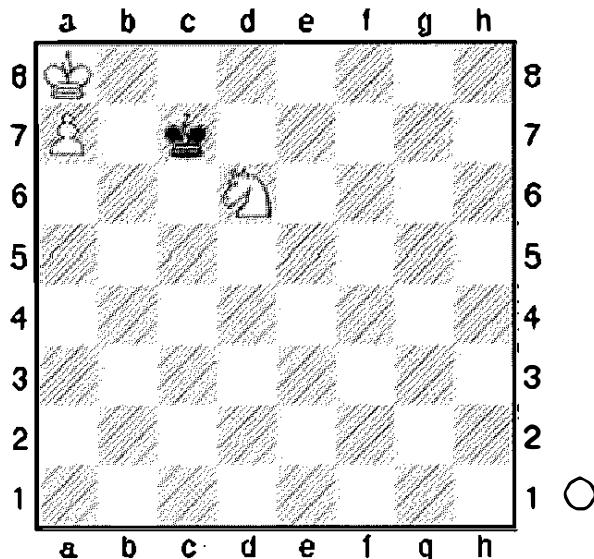
(Diagrama)

Para hallar más ejemplos de caballo contra peones, el lector debe acudir a volúmenes más especializados. Nosotros ya sólo consideramos unas pocas posiciones excepcionales en que las blancas no pueden forzar la victoria con un caballo entero de ventaja:
En el diagrama 313a, las blancas tienen un caballo y un peón de más,



pero no pueden ganar. Si el caballo se mueve, el peón está perdido, y si el rey blanco defiende el peón, el negro resulta ahogado.

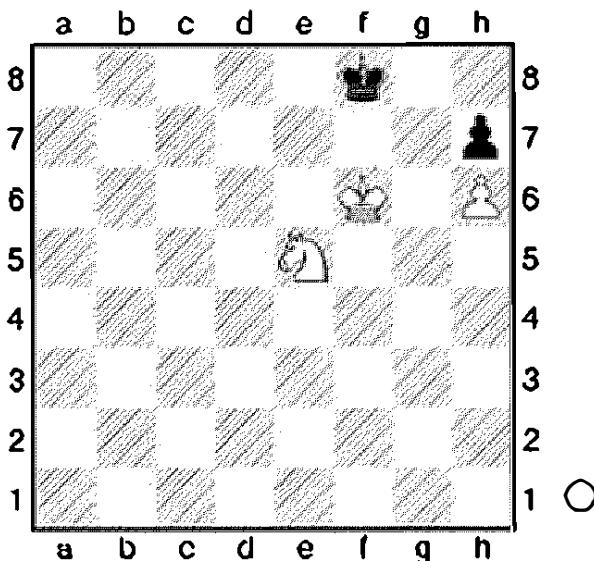
Diagrama 314
Finales prácticos
[P. Keres]



Al analizar el diagrama 275, encontramos otra posición en que caballo y peón no podían ganar contra un rey solo. He aquí de nuevo la posición:

Jugando las blancas no pueden nunca obligar al rey negro a retirarse de c8 y c7. Sin embargo, si juegan las negras están en zugzwang y pierden. Como regla, en tales posiciones debe situarse el rey en una casilla del mismo color que la ocupada por el caballo, tocando jugar a las blancas. Como el caballo no puede perder un tiempo, no hay manera de hacer que el turno de juego recaiga sobre el negro.

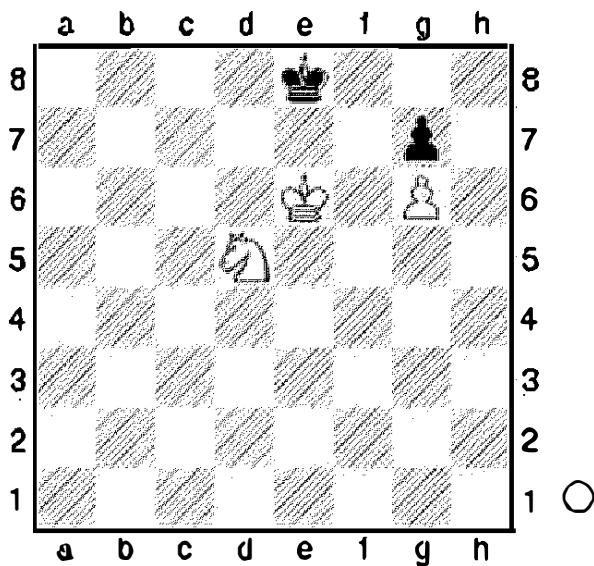
Diagrama 313b
Finales prácticos
[P. Keres]



En el diagrama 313b tenemos una posición de tablas menos usual. El rey negro no puede ser expulsado del rincón. Tras 1.Cf7 Rg8 2.Re7 es ahogado.

Diagrama 313b2
Finales prácticos
[P. Keres]

Por supuesto, si la posición se separa del borde del tablero, está fácilmente



ganada para el blanco. Trasladándola, por ejemplo, una columna hacia la izquierda, las blancas ganan mediante 1.Cc7+ Rf8 2.Rd7 Rg8 3.Re7 Rh8 4.Cd5 Rg8 5.Re8 Rh8 6.Cf6! gxf6 7.Rf7 etc.

Diagrama 315
Finales prácticos
[P. Keres]

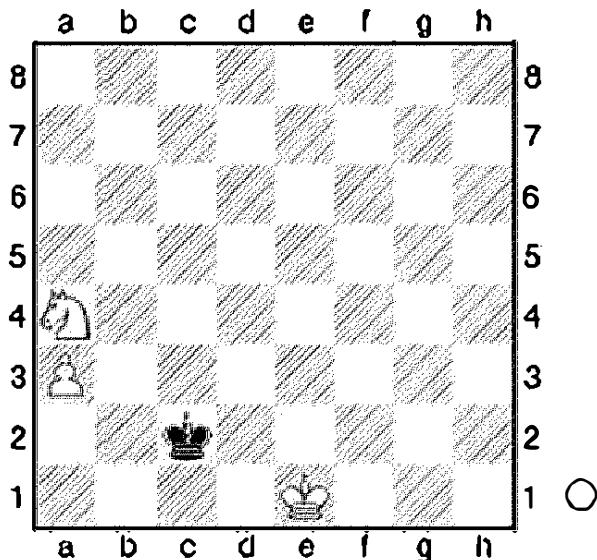
(Diagrama)

Finalmente, es útil observar que con caballo y peón contra rey, cuando el rey propio se encuentra alejado el peón

está mejor defendido por el caballo desde atrás, pues en este caso el rey enemigo nunca puede capturar el caballo sin permitir que el peón corone. Consideremos, por ejemplo, la posición:

El caballo debe moverse de la casilla que ocupa, pues las negras amenazan 1....Nb3.

Unicamente 1.Cb2! gana
[mientras que tanto 1.Cb6? Rb3
2.a4 Rb4 3.Rd2 Ra5]



[como 1.Cc5? Rc3 2.Re2 Rc4 3.Cd3 Rb3 conducen a tablas.]
1...Rb3 2.a4 etc.

6.2 Caballo y Peón contra Peón

Una ventaja material como ésta normalmente conduce a una victoria clara del bando fuerte. Hay, no obstante, cierto número de posiciones en que es posible defenderse con éxito. Examíñemos algunos de los casos más interesantes.

Diagrama 316 - Linie

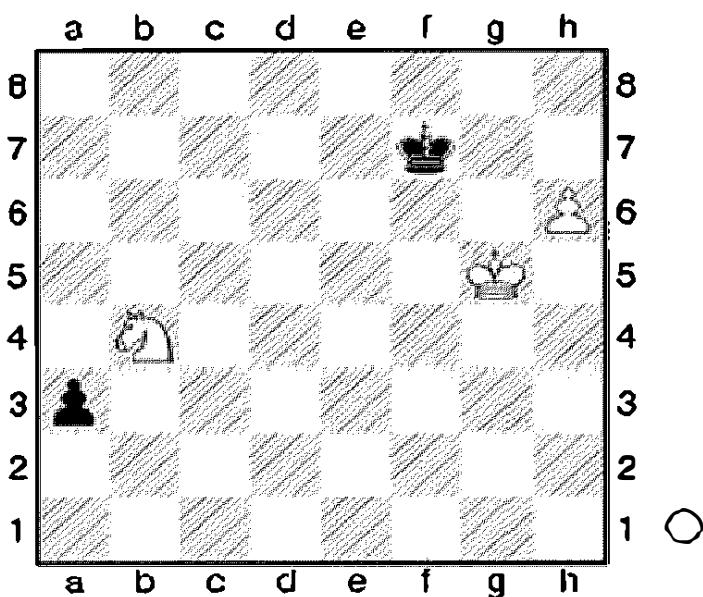
Diagrama 317 - Linie

Diagrama 318 - Linie

Diagrama 319 - Linie

Diagrama 320 - Linie

Diagrama 316
Finales prácticos
[P. Keres]



N. Grigoriev 1933
Posiciones similares a ésta son bastante comunes en los finales de caballo. A pesar de su pieza de ventaja, las blancas tienen dificultades para ganar, principalmente debido a que su

PT no puede coronar sin la ayuda del caballo, el cual aparentemente se encuentra atado en el flanco-D. Por otro lado, las blancas pierden su propio peón si el rey se marcha hacia el flanco-D, de modo que la única posibilidad de ganar reside en ahogar al rey negro, llevando luego el caballo para darle mate. Como muestra la siguiente solución, el ajuste de tiempo es vital:

1.Ca2! Para conseguir el triunfo, las blancas deben llegar a una posición con el rey negro en g8, su rey en g6 y el caballo en b4. Entonces podrán jugar 1.h7+ ♜h8 2.♘c3 seguido de mate en 2. Por su parte las negras deben luchar por que se produzca la misma posición jugando ellas, y así jugar 1... ♜h8 evitando que el peón blanco avance con ganancia de tiempo. En la posición del diagrama, por ejemplo, las negras están amenazando hacer tablas mediante 1... ♜g8l 2.♘g6 ♜h8 y el caballo tendría que estar en a2. De aquí la razón de la jugada del texto, que prepara 3.♘b4 en la línea anterior, ganando como hemos visto.

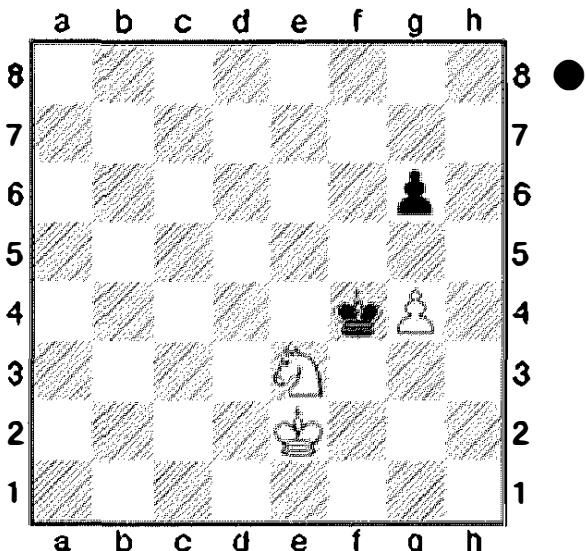
Rf8 2.Rf6!

[Naturalmente no 2.Rg6 Rg8 y si ahora 3.Cb4 Rh8 4.Cc6 a2 5.Ce5 a1D 6.Cf7+ Rg8 7.h7+ Rf8 y la dama negra controla la casilla de coronación del PT.]

2...Rg8 3.Rg6 Rh8 4.Cb4 Rg8 5.h7+ Rh8 6.Cc6 con mate en 2 jugadas.

Diagrama 317 Finales prácticos [P. Keres]

Ocasionalmente se dan posiciones en que el rey enemigo está atacando simultáneamente el caballo y el peón, y



las blancas no pueden liberar sus piezas, como en el ejemplo siguiente. Esta posición se produjo en una partida del match entre Blackburne y Zuckertort en 1881. El rey, activamente emplazado, puede sostener la posición manteniendo su ataque sobre el peón. Como las blancas no pueden avanzar su peón ni mover el caballo, su única posibilidad es atacar el peón negro con el rey. Sin embargo, esto falla ante una defensa correcta:

1...Rg3! Las negras han de impedir que el rey blanco vaya a f2,

[y no deben mover su propio peón 1...g5 2.Rd3 Rf3 3.Rd4 Rf4 4.Rd5! Rxe3 5.Re5 gana]

[y si 1...Re4 2.Cg2 gana fácil.

En la misma posición, si corresponde mover al blanco sigue 1.♘f2! forzando prácticamente 1...g5 (1... ♜e4 2.♘g2), donde 2.♘e2 ♜g3 3.♘d3 gana como arriba se dijo.]

2.Rd1 Rf3! Las negras deben tomar siempre la oposición al jugar su rey a la columna de AR.

[Por ejemplo, tanto 2...Rf2 como 2... ♜f4 permiten tomar la oposición al blanco con 3.Rd2 Rf3 4.Rd3 Rf4 5.Rd4 Rf3 6.Re5! Rxe3

7.Rf6 Rf4 8.g5 ganando.]

3.Rd2 Rf2

[También es suficiente la oposición diagonal, ya que después de 3...Rf4 4.Re2 Rg3 estamos otra vez en el punto de partida.]

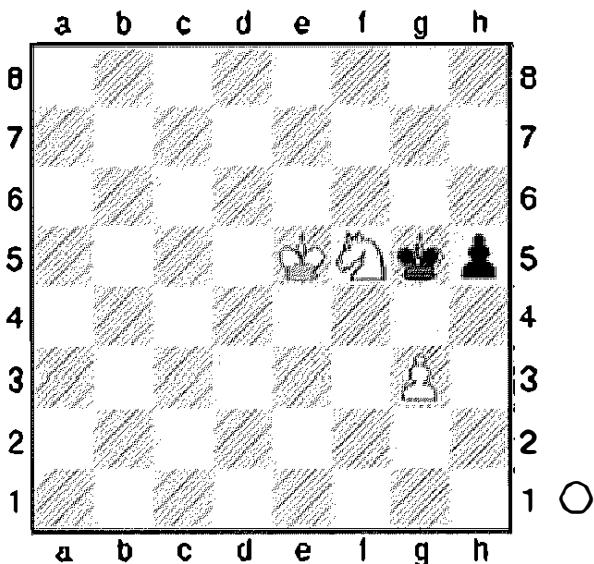
4.Rd3

[Tras la jugada del texto, las negras no necesitan preocuparse por 4.Cf5 Rf3 5.Ch6 Rf4 etc.]

4...Rf3 5.Rd4 Rf4! y las blancas no pueden progresar. Tras 6.Rd5 Rxе3 7.Re5 Rf3 están obligadas a hacer tablas con 8.Rf6

[puesto que 8.g5? todavía pierde frente a Rg4 9.Rf6 Rh5]

Diagrama 318
Finales prácticos
[P. Keres]



Este es un recurso que conviene notar, pues a menudo es posible en la práctica, y salva partidas aparentemente sin esperanzas.

Tomemos por ejemplo esta posición: Si juegan las blancas no pueden ganar 1.Re6

[o bien 1.Ce3 h4! 2.g4 h3 etc.]

1...Rg6! 2.Re5 Rg5 3.Re4 Rg4

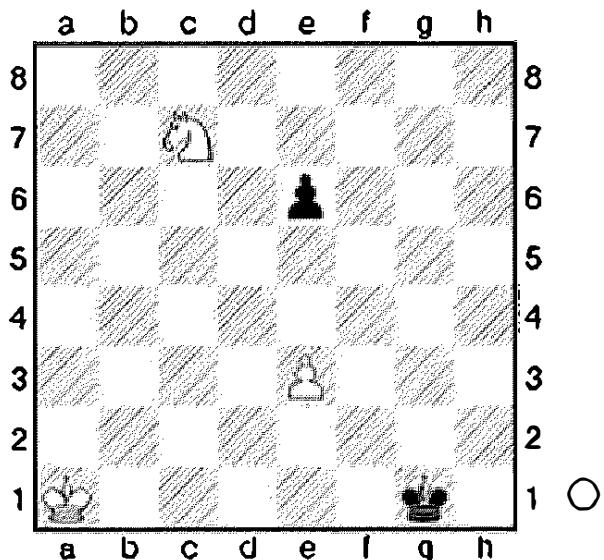
tablas.

Jugando las negras, naturalmente las blancas ganan sin dificultad.

Diagrama 319

Finales prácticos

[P. Keres]



L. Prokes 1946

Ahora que hemos visto estas dos posiciones, estamos preparados para el hermoso estudio que sigue.

Las blancas pueden capturar el único peón que les queda a las negras, pero su propio peón está-amenzado por 1... Cf2. Como el rey blanco no puede defenderlo a tiempo, este trabajo debe hacerlo el caballo, según la interesante continuación:

1.e4!

[En caso de 1.Cxe6 Rf2 2.e4 Re3 las negras hacen tablas 3.e5 (o 3.Cg5 Rf4 ,o 3.Cc5 Rd4) 3...Re4]

1...Rf2

[Ahora el rey negro debe perseguir al peón, pues 1...e5 falla ante 2.Cd5 Rf2 3.Rb2 Rf3 4.Cf6 etc.]

2.Cd5! El fundamento de esta fineza

es claro, si recordamos la solución del diagrama 317.

La jugada del texto defiende la importante casilla e3, impidiendo que el rey negro alcance el flanco-D tan rápidamente.

[si 2.Cb5 Re3 3.Cc3 las negras ganan la oposición con Rd3l 4.Rb2 Rd2 5.Rb3 Rd3 6.Rb4 Rd4 con unas tablas similares a las ya vistas.]

2...Rf3

[si 2...Re2 3.Cf6 Rd3 4.e5 Rd4 5.Cd7 etc]

3.Cc3 Re3 4.Ra2! Según vimos al analizar el diagrama 317, las blancas, si desean ganar, han de apoderarse de la oposición. Desde a2 el rey blanco tiene a su alcance las casillas b2 y b3, que corresponden a las negras d2 (d4) y d3.

[Es evidente que las negras hacen tablas tras ambas 4.Rb2 Rd2]

[4.Rb1 Rd3]

4...Rd4 5.Rb2! Rd3

[si 5...Re3 6.Rc2 gana]

[o 5...Rc4 6.Rc2 Rd4 7.Rd2 e5 (7...Rc4 8.Ce2) 8.Rc2 Re3 9.Rb3 Rd3 10.Rb4 Rd4 11.Rb5 Rxc3 12.Rc5 ganando.]

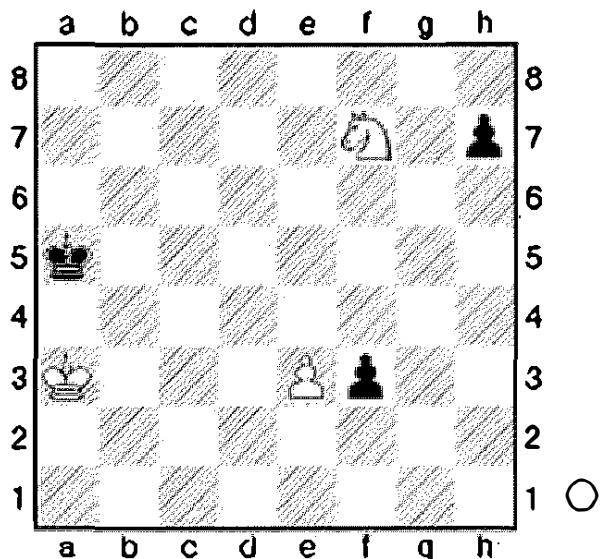
6.Rb3 Rd4 7.Rb4 Rd3 8.Rc5 Rxc3 9.e5 gana.

Diagrama 320 Finales prácticos [P. Keres]

(Diagrama)

L. Kubbel

Si el bando defensor tiene más de un peón, pueden surgir situaciones muy complejas, que son imposibles de



clasificar. Normalmente la pieza de más garantiza la victoria, pero no sin dificultad, como muestra la interesante posición que sigue: (320)

Es difícil de creer que las blancas pueden ganar, pues tanto su caballo como su rey parecen mal situados para detener el PAR negro. Sin embargo, el rey negro también está mal ubicado, y las blancas utilizan este factor para ganar de forma instructiva.

1.Cd6! Está claro que el caballo debe dar jaque en c4 para detener el peón, pero es importante elegir la ruta correcta.

La jugada del texto impide 1... ♜b5 y amenaza ganar de inmediato mediante 2.♘e4 seguido de 3.♘b3.

[Por ejemplo 1.Ce5 sólo hace tablas tras Rb5l 2.Cxf3 (o 2.Cg4 Rc4 3.Cf2 Rc3 4.Ra4 Rd2 5.e4 Re3 y tablas) 2...Rc4 3.e4 h5 4.Rb2 h4 5.Rc2 (5.e5 Rd5 etc) 5...h3 6.Rd2 h2 7.Cxh2 Rd4 y el último peón cae.]

1...f2 2.Cc4+ Rb5 3.Cd2 f1D!

Para crear un contrajuego abriéndole una senda a su rey.

[Si intenta aferrarse al material, ambos peones serán capturados]

oportunamente 3...h5 4.Rb3 h4
 5.Rc3 h3 6.Cf1 etc]
4.Cxf1 Rc4 5.Rb2 Rd3 6.Rc1 Re2!
 La única chance.
 [si 6...h5 7.Rd1 h4 8.Re1 h3 9.Rf2 gana fácil.]
7.e4 Rxf1 El plan de las negras parece haber tenido éxito, pues si las blancas coronan su peón, el PT alcanza h2 con tablas teóricas. Sin embargo, las blancas todavía no han terminado. **8.Rd2!** h5
 [si 8...Rf2 9.e5 h5 10.e6 h4 11.e7 h3 12.e8D h2 13.De2+ Rg1 14.Re3! h1D 15.Df2#]
9.Re3 Rg2
 [Las negras pierden su peón tras 9...h4 10.Rf3]
 [9...Rg1 10.Rf3! (no 10.Rf4? Rg2 11.Rg5 Rg3! tablas) 10...Rh2 11.e5 y ganan.]

10.e5 h4 11.e6 h3 12.e7 h2 13.e8D h1D El juego sutil de las blancas les ha proporcionado un conocido final de damas ganador. **14.Dg6+ Rh3**
 [si 14...Rf1 15.Df5+ Rg2 16.Dg4+ traspone a la línea principal]
 [y 14...Rh2 15.Rf2 conduce al mate.]
15.Dh5+ Rg2 16.Dg4+ Rh2
 [si 16...Rf1 17.De2+ Rg1 18.Df2#]
17.Rf2 gana.
 ¡Un final maravilloso!
 Podriamos citar muchas posiciones similares, pero creemos que el lector tiene ya suficientes ideas para manejar los finales de caballo contra peones. Pasaremos por lo tanto a posiciones en que ambas partes poseen un caballo.

6.3 Caballo y Peón (es) contra Caballo

Comenzaremos por caballo y un peón contra caballo. Este final suele ser tablas, pues el caballo normalmente puede o bien sacrificarse por el peón, o bien bloquearlo. No obstante, si el peón está muy avanzado y cuenta con el apoyo del rey, existen buenas perspectivas para el bando fuerte.

Diagrama 321 - Lne

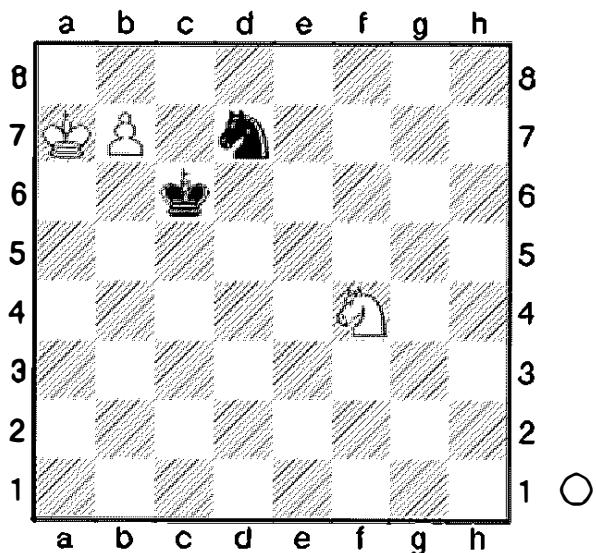
Diagrama 322 - Lne

Diagrama 323 - Lne

Diagrama 324 - Lne

Diagrama 325 y 326 - Lne

Diagrama 321
Finales prácticos
[P. Keres]



J. Kling 1867

Este estudio tiene más de cien años, pero conserva su valor didáctico. Las blancas ganan del modo siguiente:
1.Cg6 Hay que desviar al caballo negro de la casilla de coronación, y las blancas ahora amenazan 2.♘e5+ o 2.♘f8 ganando de inmediato.

[También es posible 1.Ce6 Rd5! 2.Cf8 etc., trasponiendo.]

1...Rd5! Las negras se preparan para contestar a 2.♘f8 con 2...♘e5, y por ello su rey no debe ir a c7 ni b5, donde recibiría jaque al coronar el peón.

[Tampoco es satisfactorio 1...Rc5
 2.Cf8 Ce5 3.Ra8 Cc6 4.Ce6+]

2.Cf8 Ce5 3.Rb6

[Es todavía más sencillo 3.Ra8 Cc6
 4.Cd7 planeando ♘b6-c8-a7 Rd6
 (4...Re6 5.Cb6 Rd6 6.Cc8+ Rc7
 7.Ca7 Cb8 8.Cb5+ etc) 5.Cb6 Rc7
 6.Cd5+ gana.]

3...Cc6 4.Rc7

[La solución del compositor era un poco más lenta, así: 4.Cd7 Rd6
 5.Ce5! Cb8 6.Ra7 Rc7 7.Cc4 Cc6+
 (o 7...Cd7 8.Cb6 Cb8 9.Cd5+)
 8.Ra8 Cb8 9.Cb6 Ca6 (si 9...Cc6
 10.Cd5+ ganando) 10.Cd5+
 seguido de 11.♘a7 u 11.♘b4,
 ganando.]

4...Cb4

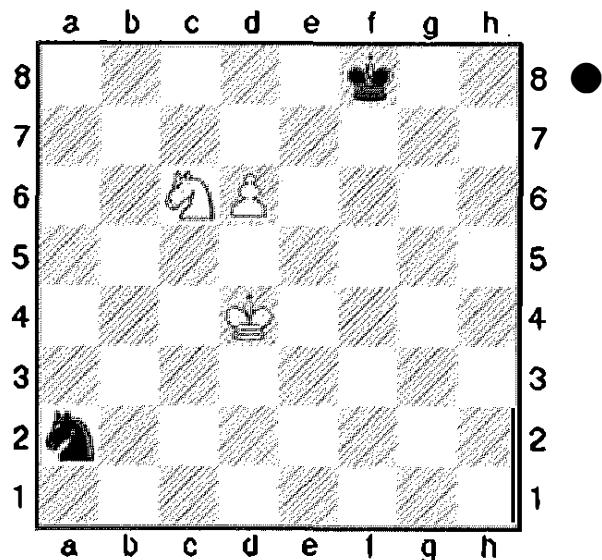
[si 4...Rc5 5.Ce6+ Rd5 (si 5...Rb5
 6.Cd4+) 6.Cd8 Cb4 7.Rb6 gana]

5.Cd7 Cc6

[Contra jugadas de rey o 5...Ca6+
 gana 6.Rb6]

6.Ce5! Cb4 7.Rb6 gana.

Diagrama 322
Finales prácticos
[P. Keres]



La labor del negro es mucho más fácil si su rey está delante del peón. En este caso puede esperar que la partida se salve, aun cuando las piezas restantes estén favorablemente emplazadas para el blanco. El diagrama 322 nos ofrece un ejemplo de esto.

A pesar de que el caballo negro está mal situado y el rey y caballo blancos pueden apoyar su peón, se pensaba que el negro podía hacer tablas.

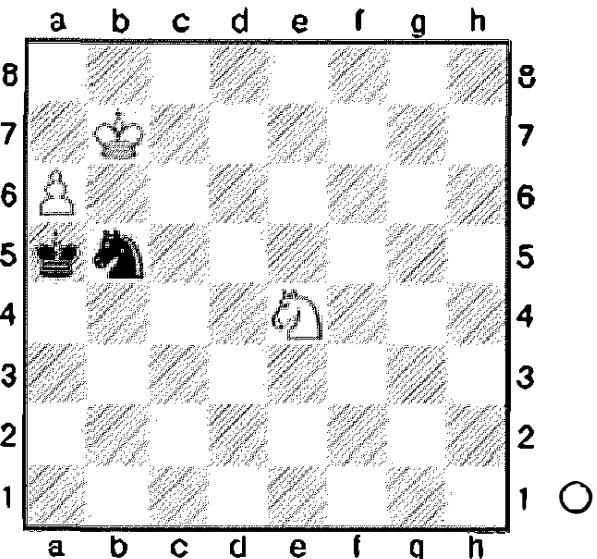
1...Re8 2.Rd5 Rd7 3.Cb8+!

El detalle es que a

[La solución original, que ahora se sabe errónea, seguía: 3.Ce5+ Rc8 La única defensa. 4.Cd3 (Otras jugadas pierden ante 4.Rd6, mientras que ahora las blancas no pueden jugar 4.Rc6 a causa de Cb4+)]

- A) si 4...Rd7? 5.Cc5+ Rc8! 6.d7+ Rc7 7.Re6 Cb4 (o 7...Cc3 8.Cb7) 8.Ca6+! Cxa6 9.Re7 gana ;
 B) 4...Cc3+! 5.Rc6 Ce4 6.d7+ Rd8 7.Ce5 Cg5 8.Cg4 con tablas claras.]
 3...Rc8 sigue 4.Re6 Cb4 5.d7+ Rc7 [5...Rd8 6.Rd6]
 6.Ca6+! Cxa6 7.Re7 ¡y se acabó!

Diagrama 323
Finales prácticos
[P. Keres]



R. Reti 1929

Como el alfil, el caballo tiene sus mayores problemas frente al PT, que sólo puede atacarse desde un lado. Esto da buenas posibilidades de ganar al blanco si su rey defiende el peón

desde delante del mismo, como ilustra este interesante estudio de Reti:
Evidentemente no hay jugadas de espera disponibles, de modo que la instructiva maniobra que sigue es forzada:

1.Cc5! La única jugada, pues el peón blanco debe ser protegido contra la amenaza de $1\dots \mathbb{Q}d6+$ y $2\dots \mathbb{Q}c8+$, con tablas.

[Las blancas naturalmente, ganarían con facilidad si el rey negro estuviera más alejado del peón, o si en esta posición movieran las negras, 1...- Rb4 2.Rb6 Rc4 3.Cf6! Cd6 4.Rc7 Rc5 5.a7 ganando. El problema es, entonces, cómo ceder el turno a las negras.]

1...Rb4

[Contra 1...Cd6+ las blancas triangularían con su rey mediante 2.Rc7! Cb5+ 3.Rc6 Ca7+ 4.Rb7 Cb5 5.Ce4! y se obtiene la posición original jugando las negras.]

2.Rb6 Cd6 3.Ce4! Desplazando al caballo enemigo de su puesto clave. Si el caballo blanco es capturado, 4.a7 gana. Cc8+ 4.Rc7! Aún hay que jugar con cuidado.

[si 4.Rb7 Rb5! pone en zugzwang al blanco y hace tablas, 5.Cc3+ (o 5.Cf6 Cd6+ 6.Ra7 Cc8+ etc) 5...Ra5]

4...Rb5

[Pierde más rápidamente 4...Ra5 5.Cc5 Ca7 (o 5...Cb6 6.a7 ganando) 6.Rb7 Cb5 7.Ce4! etc] [4...Ca7 pierde frente a 5.Rb7 Cb5 6.Rb6 Rc4 7.Cf6! así que la réplica del negro es forzada.]

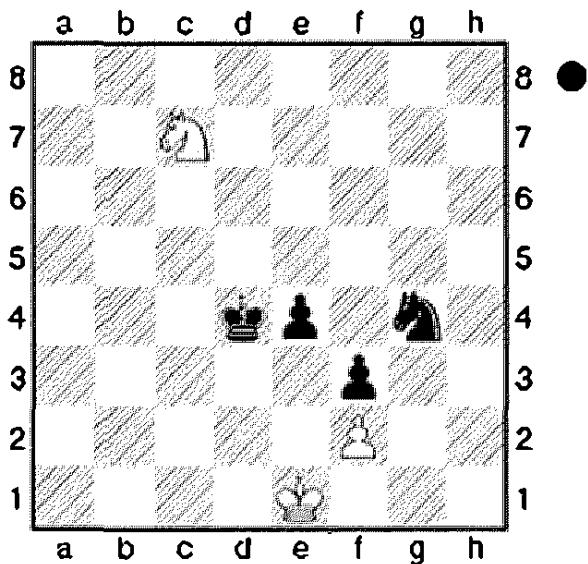
5.Rb7 Ra5 6.Cc5 Cd6+ 7.Rc7 Cb5+

8.Rc6 Ca7+

[si 8...Rb4 9.Ce4 Ca7+ (9...Ra5 10.Rb7 etc) 10.Rb7 Cb5 11.Rb6 gana]

9.Rb7 Cb5 10.Ce4! y hemos llegado a la posición inicial jugando las negras, lo que ya se demostró que ganaba. Un estudio muy fino.

Diagrama 324 Finales prácticos (P. Keres)



Goldenov - Kan 1946

El final de caballo y peón contra caballo y peón es normalmente de tablas. Es posible ganar sólo si una de las partes tiene una ventaja definida, tal como un peón imparable, mejor posición de piezas, posibilidad de atrapar o de encerrar a una pieza enemiga, etc. Mejor que estudiar estas situaciones poco usuales, pasaremos a considerar una posición en la que el blanco tiene un caballo y peón contra caballo y dos peones. Es difícil generalizar sobre estas posiciones, pues todo depende de la situación de las piezas. Si el bando fuerte tiene un peón pasado apoyado por las piezas en un flanco mientras que los otros peones están en el ala opuesta, las perspectivas de ganar son buenas,

como lo son igualmente con dos peones pasados ligados. Sin embargo, si todos los peones y piezas están en un mismo flanco, el lado más débil tiene posibilidades de tablas, a pesar de que los finales de caballo dan mayores oportunidades de explotar las ventajas que en el caso de las otras piezas.

En esta posición, todos los peones están juntos y el rey blanco ocupa una posición favorable delante de ellos. El único problema de las blancas es la mala situación de su caballo, pero esto solo no sería suficiente para dar al negro la victoria.

1...e3 Las negras realizan su último intento antes de que el caballo blanco retorne a la lucha, y plantean delicados problemas. **2.fxe3+**

[También es posible 2.Ce6+ Re5 (si 2...Rd5 3.Cf4+) 3.Cg5 exf2+ 4.Rf1 Rf4 5.Cxf3! Rg3 (o aquí 5...Re3 6.Rg2) 6.Re2 y es difícil imaginar que las negras puedan hacer algo.]

2...Re4! Finamente jugado.

[2...Rxe3 permite 3.Cd5+ mientras que ahora las blancas están en zugzwang.]

3.Rf1! Cxe3+ 4.Rf2 Cd1+

[si 4...Cg4+ 5.Rg3 tablas]

5.Re1? Este error cuesta la partida.

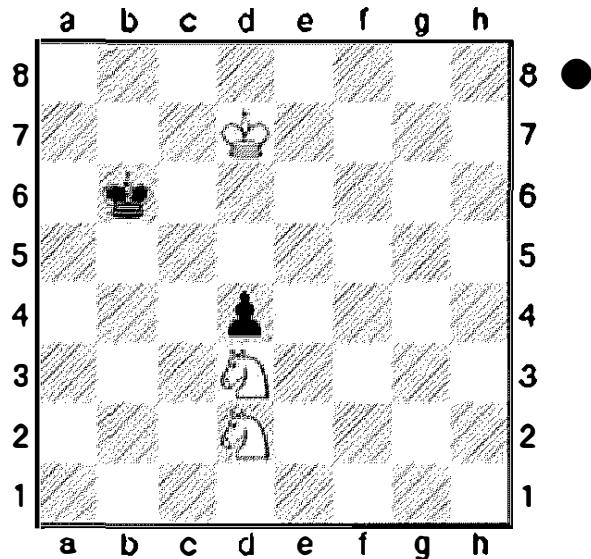
[Se podían hacer tablas con 5.Rg3! f2 (si 5...Re3 6.Cd5+ Re2 7.Cf4+; 5...Rf5) 6.Rg2 Re3 7.Cd5+ Re2 8.Cf4+ etc]

5...f2+! Las blancas omitieron por completo esta jugada. **6.Re2 Rf4 0-1** si 7.Cd5+ (e6+) las negras provocan el zugzwang mediante **Rg3 8.Rf1**

Diagrama 325 y 326

Finales prácticos

{P. Keres}



Antes de pasar a los ejemplos prácticos de finales de caballo, hemos de mencionar un final que tiene poco valor práctico, pero acerca de él conviene que el lector tenga algún conocimiento: dos caballos contra un peón. Es bien sabido que dos caballos solos no pueden forzar el mate a causa de peligro de ahogo; como el peón elimina este peligro, en ciertas posiciones es posible la victoria. Mucho se ha investigado sobre este final, en particular por el compositor Troitsky, pero no queremos aquí profundizar en exceso. Daremos sencillamente un diagrama para ilustrar los principios más importantes a seguir. Está claro que el peón negro debe ser bloqueado por un caballo hasta el último momento, o de lo contrario aquél simplemente avanzaría y sería sacrificado, de forma que al quedar solos los dos caballos no pudieran dar mate. Así nos enfrentamos con la importante cuestión de en qué casilla debe detenerse al peón. En el

diagrama 325 se ha trazado (verde) una zona que no tiene que haber traspasado el peón si han de ganar las blancas. Si el peón esta en esa zona las blancas ganan siempre, pero si el peón ha avanzado más el blanco sólo puede ganar con sus piezas favorablemente emplazadas. Todo esto suponiendo, claro está, que el rey negro no puede levantar el bloqueo atacando uno de los caballos. Veamos ahora cómo podría continuar el juego a partir del diagrama:

1...Rb5! Seguimos el análisis de Chekhover. La jugada dej texto es la que más problemas plantea, como muestran las siguientes variantes:

[1] 1...Rb7 2.Cc4 Ra6 3.Rc6 Ra7 4.Cd6 Ra6 5.Cb7 Ra7 6.Cbc5 Rb8 7.Rd7 Ra7 8.Rc7 Ra8 9.Cb4 d3 10.Cc6 d2 11.Cd7 d1D 12.Cb6#]

[2] 1...Ra7 2.Cc4 Rb7 (o 2...Ra6 3.Rc6 como más arriba) 3.Cc5+I Ra7 (3...Rb8 4.Ce5 etc) 4.Rc7 d3 5.Ce5 d2 6.Cc6+ Ra8 7.Cd7 d1D 8.Cb6#]

[3] 1...Ra6 2.Rc7! Rb5 3.Rb7 Ra5 4.Rc6 Ra6 (o 4...Ra4 5.Rb6 como en la variante 4)) 5.Cc4 trasponiendo a la variante 1.]

[4] 1...Ra5 2.Rc6 Ra4 3.Rb6 Ra3 4.Rb5 Ra2 5.Rb4 Ra1 6.Cc4 Ra2 7.Ra4 Rb1 8.Rb3 Ra1 9.Rc2 Ra2 10.Cb4+ Ra1 11.Ca3 d3+ 12.Rb3 d2 13.Cbc2#]

2.Rc7 Ra6 3.Rc6 Ra5!

[Es más fácil para las blancas con 3...Ra7 4.Cc4 Rb8 (o 4...Ra6 5.Cc5+ Ra7 6.Rc7) 5.Cd6 Ra7 6.Cc5 Rb8 (si 6...d3 7.Rc7 Ra8 8.Cc8 y mate en dos.) 7.Rb6 d3 8.Cd7+ y mate en dos.]

4.Rc5 Como regla general, debe mantenerse al rey enemigo alejado del caballo bloqueador, mientras el rey y el

otro caballo le conducen hacia el borde del tablero.

[Las blancas estarían en zugzwang tras 4.Rb7 Rb5 así que es necesario que entre en acción el caballo de d2.]

[Sin embargo, un inmediato 4.Cc4+ no sería bueno por Ra4 amenazando ir a b3.]

4...Ra6

[si 4...Ra4 5.Rb6 ganando como vimos anteriormente (variante 4).]

5.Cc4 Rb7 6.Rd6 Rc8 7.Ca5 Rd8

El rey negro no puede ser confinado en el rincón de la izquierda, de modo que se le conduce hacia el flanco-R. Esta jugada es forzosa

[pues 7...Rb8 pierde ante 8.Rc6! Ra7 (o 8...Rc8 9.Cb7 Rb8 10.Cd6 etc) 9.Cb7 Ra6 10.Cb4+ Ra7 11.Rc7 d3 12.Ca5 d2 13.Cac6+ Ra8 14.Cd5 d1D 15.Cb6#]

8.Cb7+ Re8

[si 8...Rc8 9.Rc6 como en la nota anterior.]

9.Re6 Rf8 10.Cd6 Rg7 11.Rf5

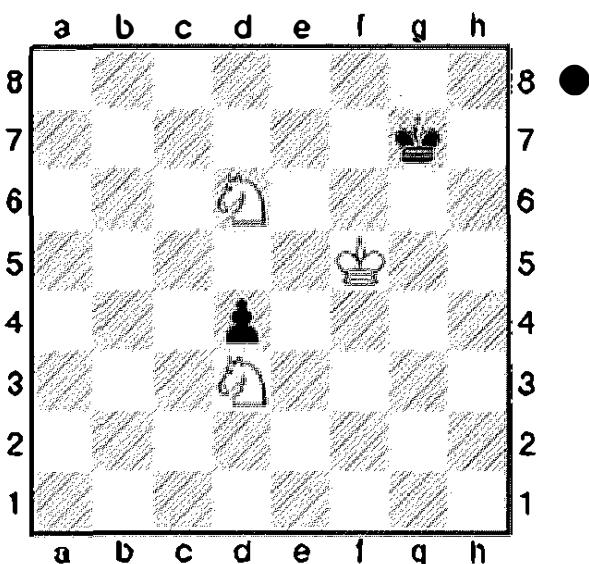


Diagrama 326

Rh6

[si 11...Rf8 12.Rf6 Rg8 13.Cf5 Rf8 14.Cg7 Rg8 15.Ce6 Rh7 16.Rg5

Rg8 17.Rg6 con rápido mate.]
[El rey negro va a ser conducido
irremediablemente hacia el rincón
inferior de la derecha 11...Rh7

12.Rf6 Rh6 13.Cc4

A) 13...Rh5 14.Cce5 Rh4
(14...Rh6 15.Cg4+ Rh5 16.Rf5
etc) 15.Rg6 Rg3 16.Rg5 Rg2
17.Rg4 Rf1 18.Rf3 etc ;
B) 13...Rh7 14.Cce5 Rg8 15.Cg6
Rh7 16.Ce7 Rh6 17.Cg8+ Rh5
18.Rf5 Rh4 19.Cf6 Rg3 20.Re4
Rh4 21.Rf4 y el rey negro es
encerrado en el rincón.]

12.Ce8! Rh5

[o 12...Rh7 13.Rg5 Rg8 14.Rf6
Rh7 (14...Rf8 15.Cg7) 15.Cd6 Rh6
16.Cc4 Rh7 (16...Rh5 17.Cce5
Rh4 18.Rg6 Rg3 19.Rg5 Rg2
20.Rg4 Rf1 21.Rf3 etc) 17.Cce5
Rg8 18.Cg6 Rh7 19.Ce7 Rh6
20.Cg8+ Rh5 21.Rf5 etc]

13.Cg7+ Rh4

[o 13...Rh6 14.Rf6]

14.Rf4 Rh3 15.Cf5 Rg2 16.Rg4 Rh2
17.Ch4 Rg1 18.Cg6 Rf1 19.Rf3 Rg1
20.Cgf4 Rf1 Ahora se debe ceder la
salida a las negras. 21.Rg4 Rg1
22.Rg3 Rf1 23.Rf3 Rg1 24.Re2 Rh2
25.Rf2 Rh1 Como vemos el rey negro,
evitando el mate en las esquinas a1,
a8 y h8, se ha metido en la esquina h1.

26.Ce6!

[Finalmente, el rey es atrapado en el
rincón, pero las blancas todavía han
de tener cuidado, pues 26.Ce5 d3
27.Cf3 d2 28.Ch5 d1C+I y tablas.]

26...Rh2 27.Cg5 Rh1 28.Ce5! d3

29.Cef3 d2 30.Ce4 d1C+ 31.Rg3!

y mate a la siguiente.

El lector tiene ahora suficiente
información sobre este tipo de final
como para poder conducirlo con acierto
si se le llega a presentar en la práctica.

6.4 Ejemplos prácticos

[Diagrama 327 a 329 - Line](#)

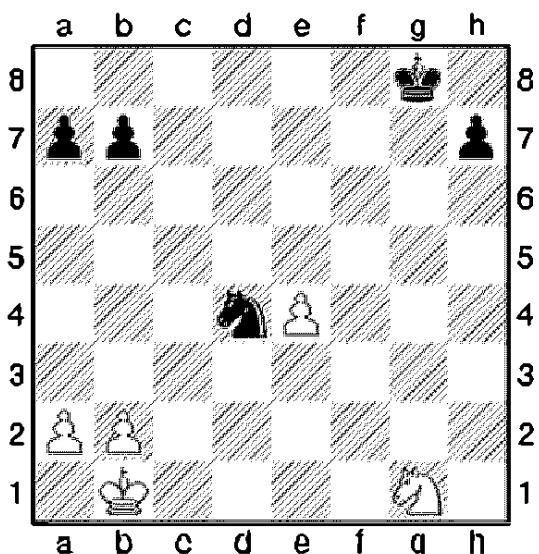
[Diagrama 330 y 331 - Line](#)

[Diagrama 332 - Line](#)

[Diagrama 333 - Line](#)

Diagrama 327 a 329

Finales prácticos
[P. Keres]



Comenzaremos con un final de caballos clásico, proveniente de la partida Lasker-Nimzowitsch, Zurich 1934.

Aunque el material está igualado, las negras tienen varias ventajas posicionales. Por un lado, su PTR es muy fuerte, pues como sabemos es difícil para un caballo contener a un PT, y si el rey blanco se dirige al flanco-R, el centro y flanco-D quedan desguarnecidos. En segundo lugar, el rey negro puede llegar rápidamente a e5, una excelente casilla central desde la que puede vigilar ambos flancos del tablero. Y además, el caballo negro ocupa una posición más activa que el blanco.
Estas ventajas reunidas son suficientes para dar al negro la victoria, como Nimzowitsch demostró convincentemente:

1...Rf7 2.Rc1 Rf6 3.Rd2 Re5
[No sería conveniente 3...Rg5 ya que tras 4.Re3 Ce6 5.Rf3 las negras no pueden avanzar ni su

rey ni su PTR. También es importante bloquear el PR blanco pasado.]

4.Re3 h5 5.a3 Como regla general, siempre que sea posible deben evitarse las jugadas de peones que debiliten la posición. En el caso presente se crea un hole en b3, dando al rey negro un ulterior punto de entrada.

Creemos que esta jugada al menos debió posponerse

[pues no hay una forma inmediata de ganar contra 5.Ch3 Si entonces Cc2+ las blancas no tienen que jugar 6.Rf3 (sino que pueden seguir en vez de eso 6.Rd2! Cb4 7.a3 etc) 6...Cb4 7.a3 Cd3 8.b4 Ce1+ que es la razón de que Lasker jugase 5.a3

Es difícil decir si 5.Qh3 hacia tablas, pero hubiese planteado al negro muchos más problemas de los que tuvo en la partida.]

5...a5 Una buena jugada, fijando el PCD blanco y amenazando eventualmente ... a4. **6.Ch3**

Las blancas están casi en zugzwang.

[No hay otra jugada de caballo, pues 6.Cf3+ Cxf3 7.Rxf3 h4 está ganado fácilmente para el negro]

[y si 6.Rd3 el PR cae tras Ce6

7.Re3 Cg5,

mientras que las jugadas de peón naturalmente sólo debilitarían más el flanco-D.]

6...Cc2+ 7.Rf3

[Una tentativa que resulta tener éxito, aunque de hecho no conduciría a nada después de 7.Rd2! si Cxa3 8.bxa3 Rxe4 9.Rc3 son tablas claras, pues el caballo puede contener el PT sin ayuda del rey (ver diagrama 305).]

[Debe reconocerse que la jugada del

texto merecía la pena intentarla, pues las negras siempre pueden obtener de nuevo la misma posición tras 7.Rd2 Cd4 8.Re3 etc. Es interesante ver cómo tendrían que proceder entonces. La jugada clave es Ce6! limitando la movilidad del caballo blanco y amenazando con atacar el PR.

la única jugada del blanco es 9.Cf2 (Puesto que 9.Rd3? Cf4+ gana para las negras ,y 9.Cg1 Cg5 pierde el peón central)y entonces las negras juegan 9...Cf4!

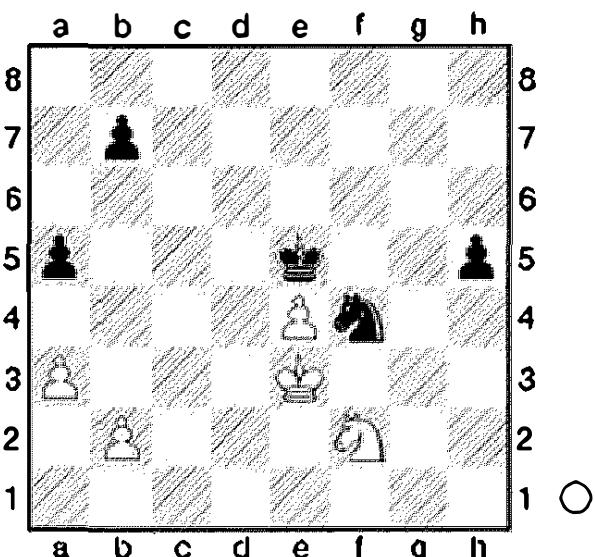


Diagrama 328

Las blancas estarían de nuevo en semi-zugzwang. Lo mejor para el blanco probablemente sea 10.a4 pero así y todo las negras tienen buenas perspectivas (Si juegan pasivamente con 10.Rf3 el negro fortalece su posición mediante a4 11.Re3 b6 12.Rf3 Ce6 13.Re3 Cc5 14.Rf3 Rd4 etc.) 10...b6 11.b3 Cg2+ 12.Rf3 (o 12.Rd3 Rf4 etc) 12...Ce1+ 13.Re3 Cc2+ 14.Rd3 Cd4 15.Rc4 h4 y el blanco tiene serios problemas. No aseguramos que 8... Qe6 lleva a una victoria forzosa, pero nuestros análisis

muestran las dificultades a que debe enfrentarse la defensa.]

7...Ce1+ 8.Re2 Cg2 9.Rf3 Ch4+

10.Re3 Cg6 Las negras han conseguido una posición similar a la del comentario anterior. 11.Cg5

[Ahora 11.Cf2 Cf4 traspondría a esta línea]

[y 11.Rd3 Cf4+]

[o 11.Rf3 Rd4 no merecen considerarse seriamente.

Lasker elige otra continuación que no altera demasiado el panorama.]

11...Rf6 12.Ch7+

[O bien 12.Ch3 Ce5 13.Rd4 trasponiendo a la partida.]

12...Re7 13.Cg5 Ce5 14.Rd4 Rd6

15.Ch3

[Las blancas quisieran impedir el bloqueo de sus peones del flanco-D, más 15.a4 Cc6+ otorgaría eventualmente al rey negro una entrada por ... b4.]

[Probablemente lo mejor fuese 15.b3 aunque el peón pasado alejado de las negras les garantizaría aún la victoria.]

15...a4! 16.Cf4 h4 17.Ch3 b6!

Sutil jugada de tiempo. Las negras quieren jugar más tarde ... Cc6+ y ... Cc5, pero sólo con el caballo blanco en h3, y por eso gasta dos jugadas en llevar el peón a b5. 18.Cf4 b5 19.Ch3

(Diagrama)

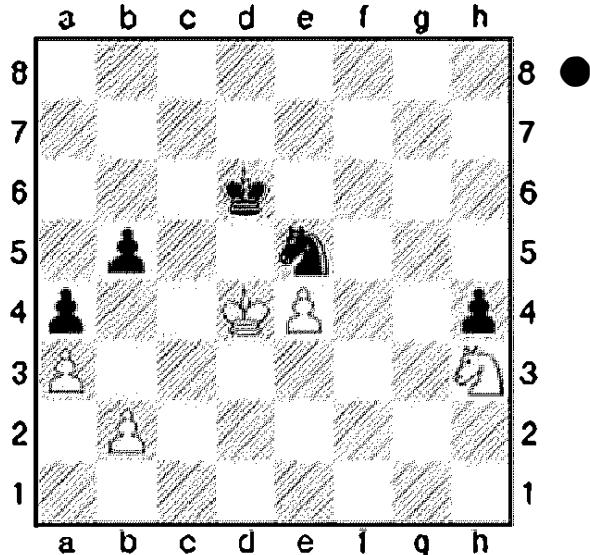
Diagrama 329

Cc6+ Prosiguiendo su plan lógico de atacar en el flanco-D.

[Un plan alternativo es 19...Cc4

20.Rc3 (Presumiblemente las negras no querían consentir el contrajuego tras 20.Cf4 Cxb2 21.e5+ pero Rc6! y 22 ... Cc4 les otorga el triunfo.)

20...Re5 etc.]



20.Re3

[si 20.Rd3 Re5 21.Re3 Ca5 gana.]

20...Rc5 21.Rd3 b4 Habiendo tan pocos peones en el tablero, el atacante debe por lo general evitar los cambios de peones, pero Nimzowitsch ha calculado una victoria forzosa. Ahora las blancas tienen que cambiar, pues se amenaza 22... Qe5+. 22.axb4+ Rxb4 23.Rc2 Cd4+ 24.Rb1 Su única posibilidad, intentando atacar el PTD.

[si 24.Rd3 Ce6 el rey blanco se vería obligado a retroceder por la amenaza de 25... Qb3, pues 25.Re3 Rb3 26.Cf4 falla ante Rxb2! 27.Cxe6 a3]

24...Ce6

[No hay necesidad de 24...Rb3 pues ahora el objetivo es el PR]

25.Ra2 La última tentativa de Lasker es lindamente refutada por Nimzowitsch.

[si 25.Rc2 Rc4 26.Rd2 Rd4 27.Cf2 Cg5 etc]

25...Rc4! 26.Ra3 Rd4 27.Rxa4 Rxe4 Aunque a las negras solamente les queda un peón, el caballo blanco no puede pararlo. 28.b4

[Si ahora 28.Cg1 sigue Re3]

[y si 28.Cf2+ Rf3 gana]

28...Rf3 29.b5 Rg2 0-1

Un final espléndidamente jugado, que ilustra bien la fuerza del PT pasado contra un caballo.

si 30.b6 Rxh3 31.b7

[y si aquí 31.Rb5 Cd8 32.Rc5 Rg4 33.Rd6 h3 34.Rc7 h2 35.Rxd8 h1D gana.]

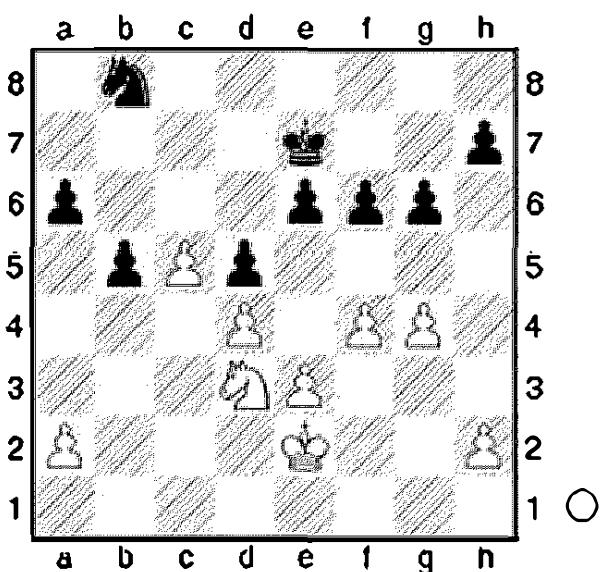
31...Cc5+ gana el peón,

Este ejemplo podría llevar al lector a pensar que los finales de caballo son un mero asunto de técnica, siendo metódicamente explotadas las ventajas iniciales. Sin embargo, nuestra próxima posición muestra que la imaginación puede también jugar su parte, y nos ofrece interesantes posibilidades técnicas.

Diagrama 330 y 331

Finales prácticos

[P. Keres]



Esta posición se produjo en la partida Pillsbury-Gunsberg, Hastings 1895. Las blancas tienen un fuerte peón pasado protegido en c5, pero esto no es en sí mismo suficiente. Mucho más

importante es el hecho de que mediante un juego energético pueden atacar los peones negros de ... e6 y ... d5. Tenemos aquí una posición en que los elementos dinámicos son más importantes que los estáticos. Desde un punto de vista puramente estático, la posición de las negras parece aceptable. Pueden crear un peón pasado en el flanco-D y disponen de la jugada de bloqueo ... Ac6. En efecto, si movieran las negras, 1... Ac6 aguantaría toda la posición. No obstante, en el ajedrez debemos siempre examinar las posibilidades tácticas concretas junto con las consideraciones posicionales.

En este caso, las blancas pueden desorganizar inmediatamente el dispositivo negro atacando los peones de ... e6 y ... d5, como sigue:

1.f5! El blanco no puede permitir 1... Ac6. Su amenaza es ahora 2.fxe6 seguido de 3.Ac4+, o directamente 2.Ac4. g5 Jugada necesaria, pues de lo contrario cae el PD

[1...gxf5 2.gxf5 exf5 3.Cf4 recuperando el peón con clara ventaja posicional]
[o bien 1...exf5 2.gxf5 g5 3.Cb4 ganando el PD.]

2.Cb4! a5 Seleccionando la línea que conduce a un juego más bonito en el plano combinativo.

Con la del texto las negras esperan rechazar al caballo, donde 3...Ac6 les brinda una buena posición defensiva.

[Difícilmente puede haber algo mejor, pues se amenaza 3.c6 Ad6 4.fxe6, como en la partida, y si 2...Rd7 3.fxe6+ Rxe6 4.c6! Rd6 5.c7 Rxc7 6.Cxd5+ gana fácil.]

3.c6! Obviamente las negras no pueden capturar el caballo a causa de 4.c7 Rd6

[y si 3...Rd8 permite 4.fxe6! con juego similar a la partida.]

4.fxe6! Cxc6

[Todo forzado, puesto que 4...axb4 pierde ante 5.e7 Rxe7 6.c7 poniendo de manifiesto el desamparo del caballo.]

5.Cxc6 Rxc6 Ahora hemos llegado a un final de peones en que el material está nivelado, y en el cual superficialmente parece que todo está en orden para el negro. Este no sólo amenaza ganar el PR, sino que tiene también la posibilidad de crear un peón pasado alejado. Sin embargo, las blancas habían previsto que iban a poder defender su peón avanzado y conseguir dos poderosos peones pasados centrales antes de que las negras tengan tiempo de utilizar de forma efectiva sus peones pasados.

6.e4! dxe4 7.d5+ Rd6 8.Re3 Y solamente ahora comprobamos lo lejos que había tenido que calcular Pillsbury. Captura el PR justo a tiempo de parar el peón pasado negro del flanco-D. b4 9.Rxe4 a4 10.Rd4 Re7 La mejor defensa.

[En la partida Gunsberg continuó con 10...h5 y tuvo que abandonar después de 11.gxh5 a3 12.Rc4 f5 13.h6 f4 14.h7]

[si 10...f5 11.gxf5 g4 12.f6 gana fácil.]

11.Rc4 b3

[De nuevo 11...f5 12.gxf5 g4 13.Rxb4 h5 llega demasiado tarde, pues los peones blancos están ya muy avanzados, 14.Rc5 h4 15.d6+ gana.]

12.axb3 a3

[si 12...axb3 13.Rxb3 f5 14.gxf5 g4 15.Rc3 y las blancas paran el peón.]

13.Rc3 f5 14.gxf5 g4 Las negras consiguen por lo menos crear un peón

pasado en ambas alas, pero dejando también al blanco un PCD pasado que ahora decide la partida. 15.b4! h5 16.b5 h4 17.b6 a2 Para obligar el rey blanco a situarse en la primera fila, donde la nueva dama coronará con jaque, pero nunca va a llegar a eso. 18.Rb2 g3 19.hxg3 hxg3 20.d6+!

[Más exacto que 20.b7 g2 21.b8D a1D+ 22.Rxa1 g1D+ en que las negras todavía podrían luchar.]

20...Rxd6

[si 20...Rf6 21.d7 Re7 22.b7 g2 23.d8D+ Rxd8 24.b8D+ gana. Un tema que se repite.]

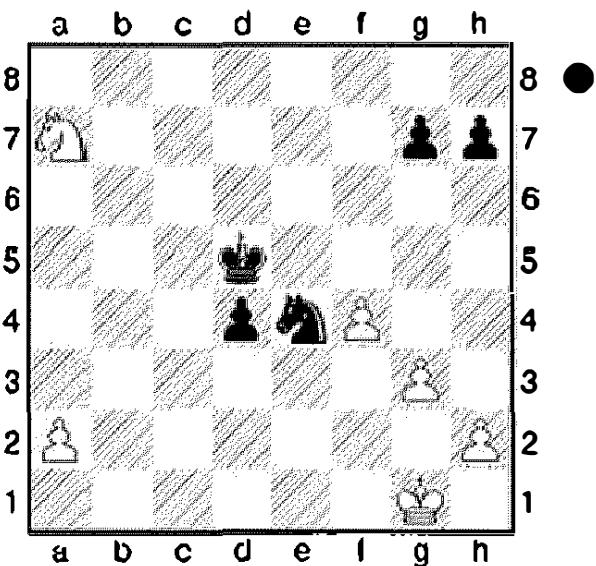
21.b7 Rc7 22.e7 gana.

Nuevamente la dama blanca corona con jaque. Un juego sumamente refinado por parte de las blancas.

Diagrama 332

Finales prácticos

[P. Keres]



Barcza - Simagin 1949

He aquí otro ejemplo de cómo deben oponerse posibilidades tácticas concretas contra las ventajas formales. Las blancas no sólo cuentan con un

peón de más, sino que tienen además un peón pasado alejado de TD y pueden crear otro en la columna de AR. Pero a pesar de todo están perdidas. En primer lugar, las piezas negras bellamente centralizadas brindan un excelente apoyo a su PD pasado. Y en segundo lugar, el caballo blanco está mal situado para unirse a la defensa contra el PD. Estos dos factores permiten ganar al negro:

1...d3 2.Rf1 Cc3 3.Re1 Rd4

Es evidente que todas las jugadas del blanco son forzadas, como lo es la próxima. Se amenaza ahora 4... $\mathbb{Q}e3$. 4.Rd2 Ce4+ 5.Rc1 Otras jugadas de rey pierden en seguida ante 5... $\mathbb{Q}e3$, pero ¿qué van a hacer ahora las negras? Cd6! Sigue, no obstante, una instructiva maniobra ganadora que viene a recordarnos las posibilidades que aparecían en el diagrama 322.

¡Cuán vital es estar familiarizados con los finales básicos!

Encaminándose a c4. Pronto veremos la diferencia que esto produce.

[si 5...d2+ sigue 6.Rc2]

[y si 5...Re3 el blanco se salva con 6.Cb5 d2+ 7.Rc2 Cf2 (o 7...Re2 8.Cd4+) 8.Cc3 etc]

6.Rd2 Permite que el negro prosegua con su plan ganador, pero otras jugadas también pierden

[1] 6.Cc6+ Rc3 7.Ce7

(se amenazaba 7... $\mathbb{Q}e4$ y 8...d7+)

d2+ 8.Rd1 Ce4 9.Cd5+ Rc4

y gana, pues las jugadas de caballo permiten 10... $\mathbb{Q}d3$.]

[2] 6.a4 Re3 7.Cc6 Cc4! 8.Cb4

(8.a5 d2+ gana) 8...d2+ 9.Rc2 Re2 y gana.]

6...Cc4+ 7.Rc1

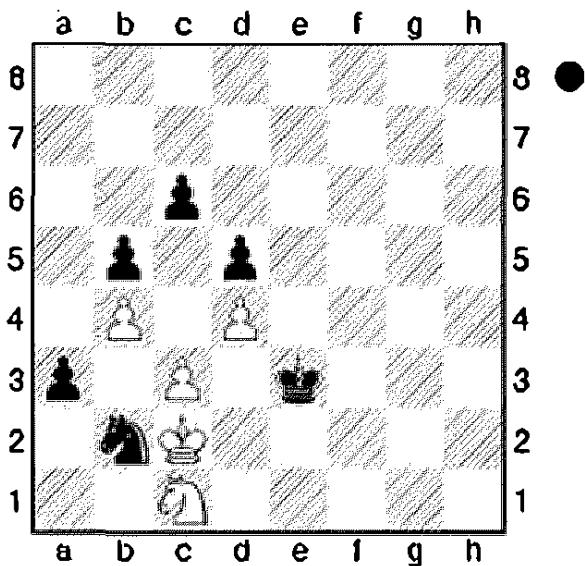
[si 7.Rd1 (e1), entonces Re3 es decisivo.]

7...d2+ 8.Rc2 Re3 9.Cb5 Aparentem

ente construyendo una defensa eficaz por la amenaza de ir a c3, pero ahora vemos la razón de que las negras jugasen su caballo a c4. Ca3+!

La misma idea que en el diagrama 322. El caballo blanco es desviado. 10.Cxa3 Re2 y el peón corona. Resulta difícil de creer que las negras puedan forzar el triunfo a partir del diagrama 322.

Diagrama 333 Finales prácticos [P. Keres]



Hemos mencionado ya que un peón extra gana en valor cuanto menos material haya sobre el tablero. En los finales de peones la ventaja de un peón pasado es casi siempre decisiva, y en los de piezas menores habitualmente proporciona buenas perspectivas de ganar. En los finales de torre y en los de damas, por el contrario, la colocación de las piezas suele ser más importante que el peón de ventaja. Nuestro ejemplo posterior ilustra una vez más este principio básico. Las negras tienen un peón de más pero parece difícil explotar esta

ventaja, pues todos los peones están en el mismo flanco, el peón se halla eficazmente bloqueado, y por el momento las blancas pueden defender su hábil PAD. ¿Cómo va a utilizar el negro su superioridad material?

Esta posición surgió en la partida Marco-Maroczy, Viena 1899. El peón pasado negro por sí mismo sería insuficiente sin otras ventajas. En primer lugar, el rey negro está especialmente bien situado y puede ganar el final de peones incluso si pierde su peón pasado. Y por otro lado, el caballo blanco ocupa una triste posición y en alguna líneas obstruye a su propio rey. Maroczy saca partida a estas ventajas de modo magistral, como sigue:

1...Cd3! Utilizando sin más preámbulos el hecho de que el final de peones está ganado. **2.Cb3**

[tras 2.Cxd3 a2 3.Rb2 Rxd3 etc]
[las blancas pierden también con
2.Ca2 Re2l 3.Rb3 Rd2 4.Rxa3
Rc2]

2...Ce1+

[No es tan fácil con 2...a2 3.Ca1
Re2 4.Cb3 ya que el rey blanco
puede parar el PT tan pronto como
se mueva el caballo negro, liberando
de esa forma a su propio caballo.]

3.Rd1

[si 3.Rb1 Rd3 4.Ca5 Rxc3 5.Cxc6
(o 5.Ra2 Cc2!) 5...Cc2
ganando fácil.]

3...Rd3! En los finales con peones en un solo flanco, hay que estar siempre a la expectativa de estos sacrificios de piezas para abrirle camino al rey. En este caso es particularmente efectivo, pues sabemos que el caballo se defiende mal contra un PT. **4.Rxe1**
Rxc3 5.Ca1! Ingeniosa defensa.
Rxd4!

[Si las negras intentan ganar ahora el caballo, sólo hacen tablas tras
5...Rb2? 6.Rd2l Rxa1 7.Rc1 Ra2
8.Rc2 etc]

6.Cc2+

[si 6.Rd2 Rc4 7.Cc2 Rb3 8.Rc1 a2
etc]

6...Rc3! 7.Rd1 Las sutilezas de este final todavía no han terminado.

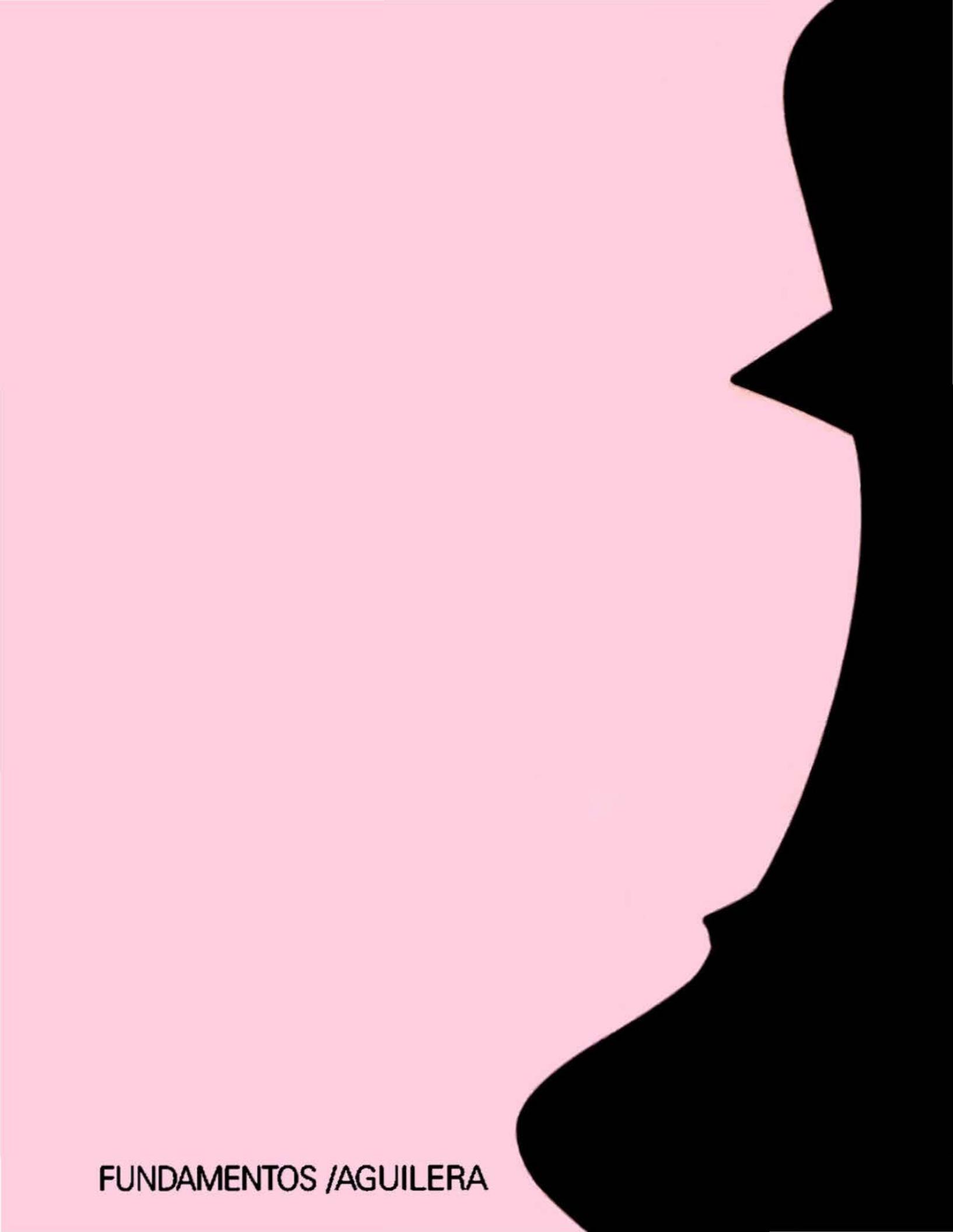
[si 7.Cxa3 Rb2 y el caballo está perdido.]

7...a2 8.Rc1 d4

[o 8...Rb3 como en la variante a la jugada 6]

9.Ca1 d3 10.Cc2 El último truco, pues si 10... dxc2 resulta ahogado. **c5!** 0-1 Maroczy era uno de los más refinados virtuosos de la fase final del juego. Esto no sólo termina nuestra discusión de los finales de caballo, sino que completa también nuestro tratamiento del final de partida. Confiamos en que, habiendo explicado con detalle cada posición, hayamos conseguido que la teoría de finales resulte más sabrosa y agradable. Esto ha significado necesariamente una rigurosa selección de material, haciéndose inevitables ciertas omisiones, pero nos hemos esforzado en presentar todos los finales básicos de utilidad para el jugador práctico.

No necesitamos recalcar la importancia de esta etapa de la partida. Sólo con considerar la sobresaliente técnica en finales que ostentan los Campeones del Mundo, podemos hacernos una idea del empeño que tuvieron en poner en este campo. Si el estudio de este volumen capacita al lector para realizar algún progreso en su propio juego de los finales, habremos conseguido nuestro propósito.



FUNDAMENTOS /AGUILERA