



1. Introducción

Como comentamos en la sesión anterior que las tres fases de una partida de ajedrez son: La apertura, el medio juego y los finales.

Hoy veremos la parte final de la partida.

Muchas veces cuando llegamos a la fase final de la partida, la posición a veces estar desbalanceada en material (un peón de más, una calidad de ventaja o incluso mayores diferencias), en otras la posición está más equilibrada. Es nuestra técnica la que permitirá que consigamos un buen resultado.

¿Qué ventaja tiene los finales sobre el medio juego? Al tener menos piezas, podemos poner más atención en todas las piezas. Pero hay que ser muy concreto, tenemos que poder 'ver' los posibles caminos que pueden llevarse a cabo.. por ejemplo si un rey atraviesa nuestra cadena de peones y nos come esos peones.

2. Conceptos de la finales

En muchas de las partidas, lo que pasa en la apertura influye de manera decisiva en el resto de las fases. Muchas veces salimos con la partida decantada hacia un bando en las primeras diez o quince jugadas.

La semana pasada vimos un par de partidas en las que la pérdida de una pieza condiciona completamente la partida. A niveles de grandes maestros, perder una pieza significa perder la partida, a otros niveles todavía podríamos luchar durante el medio juego.

Los conceptos principales de los finales:

Uso del rey: El rey, que en medio juego está oculto y protegido. En el final su papel se activa y es una pieza potencialmente poderosa. Mover el rey hacia el centro del tablero es esencial para activarlo y participar en la acción, facilitando así la defensa y el ataque. Es importante tener presente que los reyes enfrentados (oposición) son excelentes bloqueadores.

Creación de peones pasados: Los peones pasados, que carecen de oposición enemiga en su avance hacia la coronación, pueden ser cruciales para asegurar la victoria en finales, por lo que es importante avanzarlos con cuidado y apoyarlos con el resto de las piezas.

3. Tipos de finales

3.1. Mates básicos

Es importante conocer los principales mates básicos:

- Mate de rey y dama
- Mate de rey y torre
- Mate de dos torres
- Mate de dos alfiles
- Mate de alfil y caballo

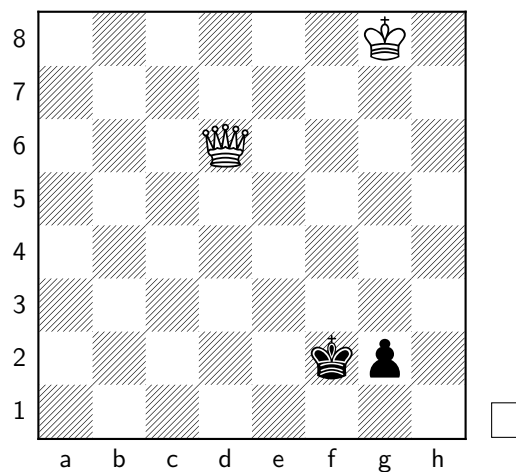
3.2. Finales básicos

- Finales de rey y peón (oposición, regla del cuadrado)
- Finales de torre (Lucena, Philidor)
- Final de torre contra alfil
- Final de torre contra caballo

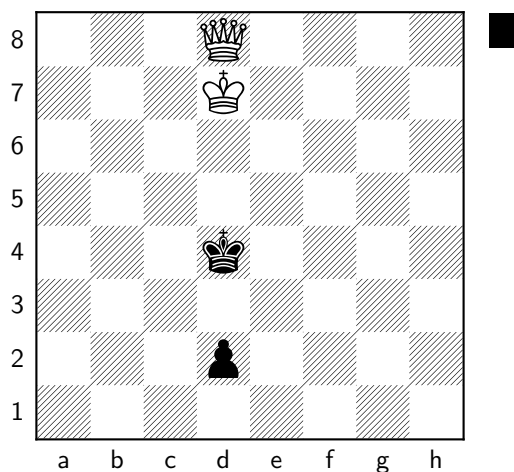
3.3. Otros tipos de finales

- Finales de torres con peones. La mayoría de los finales llegan a este tipo de posiciones.
- Finales de alfil contra alfil de distinto color. Frecuentemente suelen dar posiciones con muchas tablas
- Finales de alfil contra alfil del mismo color. Bastante más difíciles. Lo importante de este final es que nuestros peones no puedan ser atacados por el alfil. Los colocaremos en el color contrario por la que circulan los alfiles.
- Final de alfil contra caballo. Cuando los peones están en un mismo flanco, la ventaja es para el caballo, cuando hay muchos peones alejados, entonces el alfil suele tener ventaja
- Final de damas. Muy complejo con opciones de jaque continuo o incluso mate

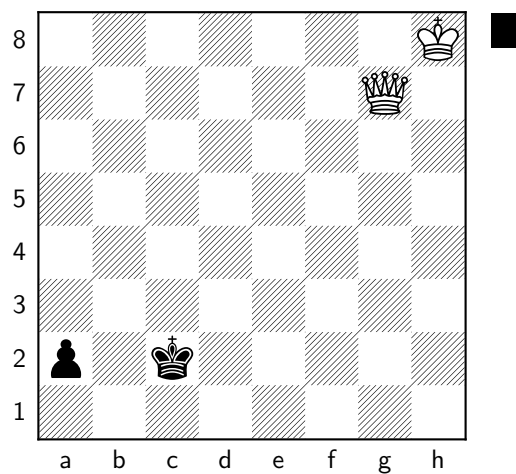
3.4. Finales de dama contra peón



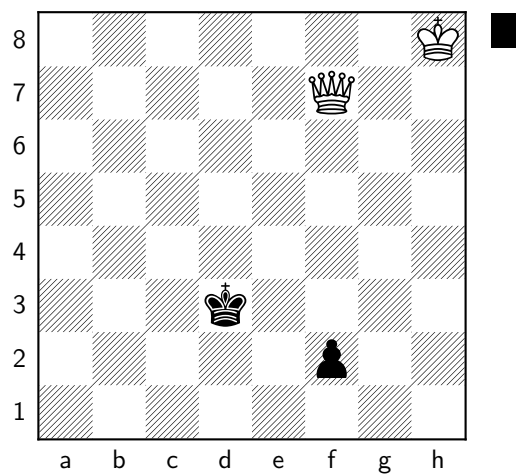
1 ♕f4+ ♖e2 2 ♕g3 ♖f1 3 ♕f3+ ♖g1 4 ♖f7 ♖h2 5 ♕f2 ♖h1 6 ♕h4+ ♖g1 7 ♖f6 ♖f1 8 ♕f4+ ♖e2 9 ♕g3 g1♕ 10 ♕xg1
♖d2 11 ♖e5 ♖c3 12 ♖d5 ♖d3 13 ♕d4+ ♖c2 14 ♖c4 ♖b1 15 ♕f2 ♖c1 16 ♖c3 ♖b1 17 ♕b2#
1-0



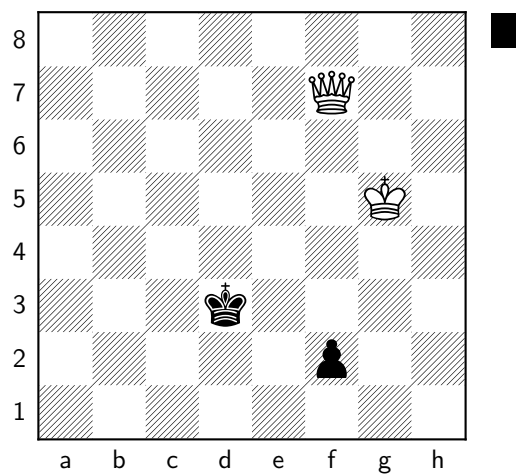
1... ♖d3 2 ♜e8+ ♜e2 3 ♜e7+ ♜f1 4 ♜d7 ♜e1 5 ♜e6+ ♜f2 6 ♜g4 ♜e1 7 ♜e4+ ♜f2 8 ♜d3 ♜e1 9 ♜e3+ ♜d1 10 ♜d7 ♜c2
11 ♜e2 ♜c1 12 ♜c4+ ♜b2 13 ♜d3 ♜c1 14 ♜c3+ ♜d1 15 ♜e6 ♜e2 16 ♜c2 ♜e1 17 ♜e4+ ♜f1 18 ♜d3+ ♜e1 19 ♜e3+ ♜d1
20 ♜d5 ♜c2 21 ♜e2 ♜c1 22 ♜c4+ ♜b2 23 ♜d3 ♜c1 24 ♜c3+ ♜d1 25 ♜d4 ♜e2 26 ♜e3+ ♜f1 27 ♜xd2 ♜g1 28 ♜e3 ♜h1
29 ♜f2 ♜h2 30 ♜h6#
1-0



1... ♔b1 2 ♚g1+ ♔b2 3 ♚d4+ ♔b1 4 ♚d3+ ♔b2 5 ♚d2+ ♔b1 1/2-1/2

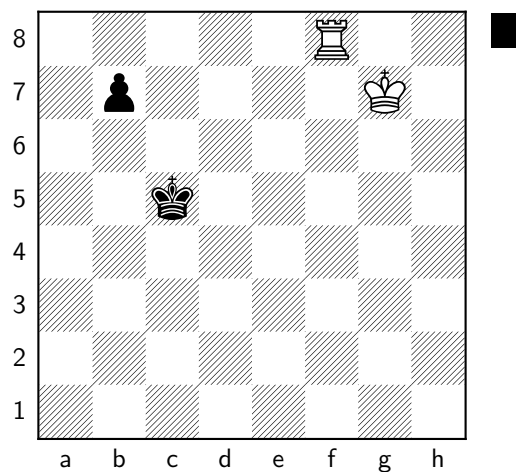


1... ♖e2 2 ♜c4+ ♖e1 3 ♜e4+ ♖d2 4 ♜f3 ♖e1 5 ♜e3+ ♖f1 6 ♖g7 ♖g2 7 ♜e2 ♖g1 8 ♜g4+ ♖h2 9 ♜f3 o si no 9 ♜f4+ ♖g1
10 ♜g3+ ♖h1 11 ♜f3+ ♖g1 9... ♖g1 10 ♜g4+ 1/2-1/2

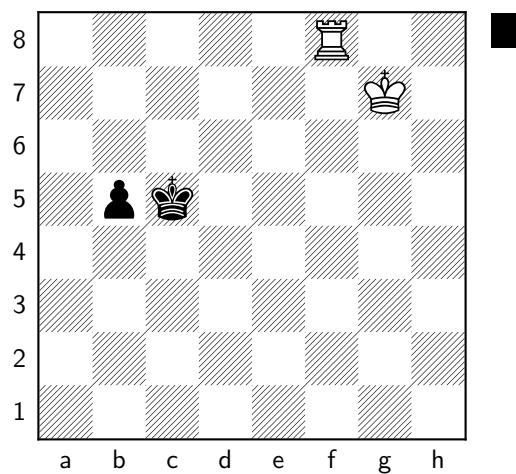


1... ♔e2 2 ♕c4+ ♔e1 3 ♕e4+ ♔f1 4 ♔f4 ♔g1 5 ♕e3 ♔h1 6 ♕f3+ ♔g1 7 ♔g3 f1 ♕ 8 ♕e3+ ♔h1 9 ♕h6+ ♕h3+ *no vale* 9... ♔g1 10 ♕h2# 10 ♕xh3+ ♔g1 11 ♕g2# 1-0

3.5. Finales de torre contra peón

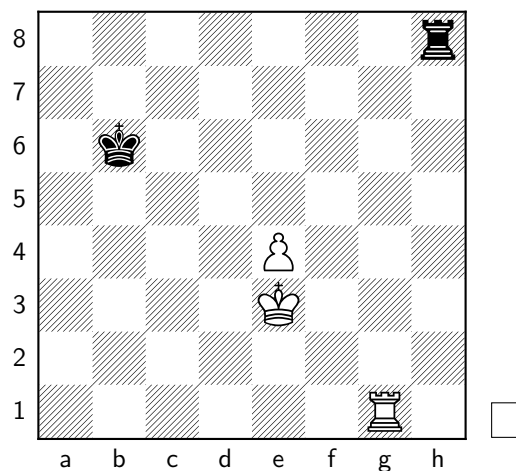


1... b5 2 ♔f6 ♕c4 3 ♕e5 b4 4 ♕e4 ♕c3 5 ♕e3 b3 6 ♖c8+ ♕b4 7 ♕d3 b2 8 ♕c2 ♕a3 9 ♖b8 1-0



1...b4 2 ♔f6 ♕c4 3 ♕e5 b3 4 ♖c8+ ♕d3 5 ♖d8+ ♕c2 6 ♕d4 b2 7 ♖b8 b1♙ 1/2-1/2

3.6. Final de torre y peón contra torre



Practicando se logra la excelencia.. Hoy Susan Polgar comentó que jugar este final debe ser algo rutinario y natural. Acceder a lichess y practicar contra la máquina hasta que lo domineis... ir subiendo de nivel cada vez más. https://lichess.org/editor/7r/8/1k6/8/4P3/4K3/8/6R1_w--01?color=white