

DR. R. REY ARDID

**FINALES DE TORRE
(con peones)**

FUNDAMENTOS /AGUILERA

Club de Ajedrez

- © Rey Ardid, 1984
- © Editorial Aguilera, 1984
Padilla 54. Madrid 6
Tfno 4 02 73 25
- © Editorial Fundamentos, 1984
Caracas 15. Madrid 4
Tfno. 4 19 96 19

*En recuerdo del gran maestro polaco,
Akiba Rubinstein, inimitable estilista de los
finales de torre.*

El Autor

Obra realizada con el patrocinio de la



1^a edición 1984

ISBN: 84-7005-206-3

ISBN: 84-245-0385-6

Depósito Legal: M-2675-1984

Impreso en España. Printed in Spain

Impreso por Técnicas Gráficas. Las Matas 5. Madrid 29

Diseño Gráfico: Pablo y Cristina.

PRESENTACION

Lector amable: Este libro que tienes en tus manos, es el quinto y último de mi Tratado de Finales. Con él se completa mi labor de tratadista de Ajedrez, lo que me produce una gran satisfacción, ya que veo convertido en realidad lo que hace poco tiempo me parecía un sueño.

Gracias a la munificencia de la Caja de Ahorros y Monte de Piedad de Zaragoza, Aragón y Rioja, a la que expreso aquí mi gratitud, han podido ver la luz los dos últimos tomos de este “pentateuco” que, desde hoy, brinda a los ajedrecistas los medios necesarios para adiestrarse en la técnica de los finales. Quiero también agradecer su valiosa colaboración a la Editorial Aguilera, de Madrid y al paciente y eficaz corrector de pruebas, Benito López Esnaola, de Vitoria.

Y termino, lector, con un entusiasta ¡Viva el Ajedrez!

DR. R. REY ARDID

FINALES DE TORRE (con peones)

Para completar nuestro Tratado, falta solamente que estudiamos los finales de torre, considerando como tales aquellos en los que la pieza de mayor calibre existente en el tablero es la torre (una o varias), pudiendo estar acompañada o no de piezas menores y, obligatoriamente, de peones en uno o en los dos bandos. Los finales de torre serán, pues, analizados en este V y último volumen. De la importancia extraordinaria que tiene para el jugador práctico el estudio de este tipo de finales, se podrá juzgar si decimos que son, con mucho, los más frecuentes en la partida viva. El conocimiento de su técnica es, pues, imprescindible si queremos garantizar el buen resultado de un 20 o quizás de un 25% de las partidas que juguemos.

De acuerdo con el plan general de esta obra, hemos clasificado los finales de torre en los siguientes apartados:

- A) Rey y torre, con o sin peones, contra rey y uno o varios peones.
- B) Rey y torre, con o sin peones, contra rey y una o más piezas menores, sin o con peones.
- C) Rey y torre, con o sin peones, contra rey y una o más torres sin o con peones.
- D) Rey y dos torres, con o sin peones, contra rey y dos torres sin o con peones.
- E) Otros finales de reyes, torres, piezas menores y peones.

APARTADO PRIMERO

A) REY Y TORRE, CON O SIN PEONES,
CONTRA REY Y UNO O VARIOS PEONES

A) REY Y TORRE, CON O SIN PEONES CONTRA REY Y UNO O VARIOS PEONES

Este apartado, muy bien estudiado por la teoría, podemos dividirlo en tres capítulos:

- a) Rey y torre contra rey y peón.
- b) Rey y torre contra rey y dos o más peones.
- c) Rey, torre y uno o más peones, contra rey y uno o varios peones.

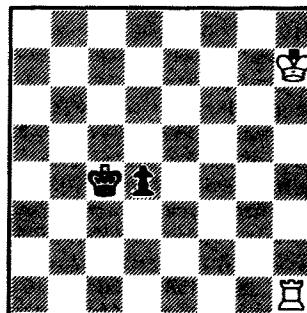
a) REY Y TORRE CONTRA REY Y PEON

A semejanza de la dama y a diferencia del alfil y del caballo, la torre, por su gran potencia, es una "pieza de mate", capaz, por lo tanto, de matar al rey contrario sin más apoyo que el de su propio rey. Esta circunstancia le permite, como a la dama, ganar la partida si logra capturar el peón enemigo (excepto casos de ahogue), mientras que análogo éxito por parte de una pieza menor conduce solamente a las tablas.

De un modo general, puede decirse que la torre suele ganar contra un solo peón enemigo. Pero si éste se encuentra bastante avanzado y cuenta, además, con el apoyo de su rey, puede conseguir tablas obligando a la torre a sacrificarse por él para evitar que se corone, salvo si el rey del bando de la torre apoya a ésta en su labor de impedir la coronación. Por últi-

mo, existen casos sumamente excepcionales en que gana el bando del peón cuando la torre es incapaz de darle alcance. A continuación estudiaremos todas estas posibilidades, haciendo especial hincapié en señalar las circunstancias necesarias para que la torre logre la victoria contra un solo peón.

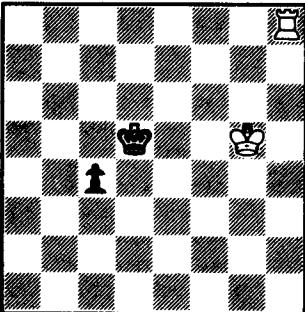
Dejando, pues, aparte el caso en que el peón sucumbe ante los ataques de la torre porque le falta el apoyo de su rey comenzaremos nuestro estudio por aquellos finales en que el peón está defendido por su rey:



1

*Las negras juegan y hacen tablas.
Las blancas juegan y ganan.*

En el diagrama 1, si salen las negras, avanzan su peón 1...d3 y es evidente que obligan a la torre blanca a sacrificarse por él para evitar su coronación: 2. Rg6, d2; 3. Rf5, Rd3; 4. Rf4, Rc2; 5. Th2, Rc1; 6. Th1+, d1 = D; 7. Txd1+, tablas. Por el contrario, si salen las blancas, ganarán la partida porque su rey llegará a tiempo para colaborar con su torre: 1. Rg6, d3; 2. Rf5, d2 (si 2...Rc3; 3. Rf4, Rc2; 4. Re3, como en el texto); 3. Re4!, Rc3; 4. Re3, Rc2; 5. Th2, ganando el peón y la partida



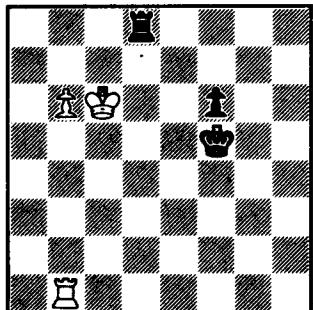
2

Las negras juegan y hacen tablas.

El diagrama 2 nos enseña que no es indiferente avanzar el peón o su rey en este tipo de finales. Si el negro jugase 1...c3?, el blanco ganaría según el modelo del diagrama anterior: 2. Rf4!, Rd4 (si 2...c2; 3. Tc8); 3. Td8+, Rc4; 4. Re3, Rb3; 5. Rd3, c2; 6. Tb8+. Las negras deben, pues, comenzar por mover su rey. Pero ¿qué ocurre después de 1...Rd4?: 2. Rf4, Rd3; 3. Td8+, Rc2; 4. Re3, c3; 5. Re2, Rb2; 6. Rd3, c2; 7. Tb8+, Rc1; 8. Tc8 y gana. El único medio de que el negro salve la partida es jugar 1...Re4! cortándole el paso al rey blanco; 2. Tc8, Rd3; 3. Rf4 (si 3. Td8+, Re2, siempre oponiéndose

al avance del rey enemigo), c3; 4. Td8+, Re2 y el juego es tablas. Por olvidar la importancia de evitar el avance del rey del bando fuerte, perdió Bogoljubov una partida de match contra el Dr. Alekhine para el campeonato del mundo:

Dr. Alekhine-Bogoljubov, match para el campeonato del mundo 1929.



3

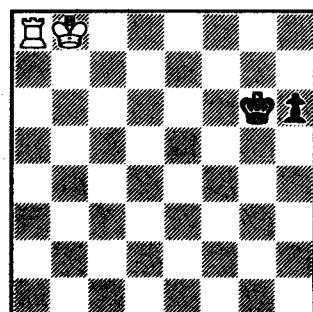
Juega el negro

En el diagrama 3, las negras debieron jugar 1...Re4!, previendo el advenimiento de un final de torre contra peón: 2. b7, f5; 3. b8 = D, Txb8; 4. Txb8, f4, con lo que se hubiesen asegurado las tablas de acuerdo con las enseñanzas del diagrama 2. En la partida hizo el negro 1...Rg4? y después de 2. b7, f5 (si 2... Tb8; 3. Rc7, Txb7+; 4. Txb7 seguido de Rb6 y gana); 3. b8 = D, Txb8; 4. Txb8, f4; 5. Rd5 (este avance sería imposible si el negro hubiese jugado 1...Re4!), f3; 6. Re4, f2; 7. Tf8, Rg3; 8. Re3, abandonó.

El gran maestro R. Fine ha emitido algunas reglas generales muy útiles para el jugador práctico que permiten prever el resultado de este tipo de final en cada

caso particular. Una de ellas es la siguiente, comprobada en los ejemplos anteriores: el bando fuerte, para ganar, debe conseguir el control, con su rey y con su torre, de una de las casillas por las que ha de pasar el peón enemigo en su avance, ya que, de otro modo, dicho peón, apoyado por su rey no encontrará obstáculo, obligando a la torre a sacrificarse por él. Otra regla, también muy importante es ésta: el bando débil, para aspirar a tablas, debe tener colocados tanto su rey como su peón, por lo menos en la 4^a fila. Si uno de ellos o los dos están más retrasados, pierden sin remedio sea cual fuere la situación de la torre y del rey enemigos. Esto no quiere decir, sin embargo, que si el bando débil ha alcanzado la 4^a fila con su peón y con su rey tenga ya aseguradas las tablas, pues ello depende de la posición de las piezas del bando fuerte, como hemos visto más arriba. Pero lo seguro es que pierde si no ha logrado dicho objetivo. Veámoslo gráficamente con dos ejemplos:

R. Fine, 1941



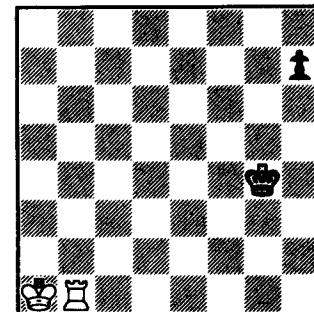
4

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 4, las negras, por no haber alcanzado la 4^a fila ni con su rey ni

con su peón, pierden sin remedio: 1. Ta5!, h5; 2. Rc7, h4; 3. Rd6, h3; 4. Ta3!, h2; 5. Th3 y gana.

J. Berger, 1890.



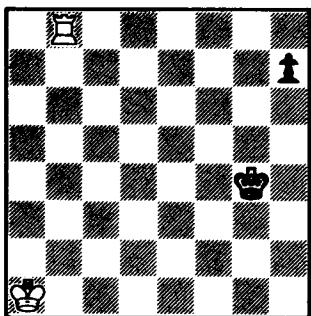
5

Juega el blanco y gana.

Juega el negro y hace tablas.

En el diagrama 5, las negras han traspasado la 4^a fila con su rey pero no con su peón. Por ello, siendo mano, jugarán 1...h5 (alcanzando la 4^a fila también con el peón) y lograrán tablas gracias al alejamiento del rey blanco: 2. Rb2, h4; 3. Re2 (si 3. Tg1+, Rf3; 4. Th1, Rg3, tablas), h3; 4. Rd2, h2; 5. Re2, Rg3; 6. Th1, Rg2. Pero si son mano las blancas, ganarán el juego con 1. Tg1+, Rf5 (el rey negro no puede avanzar con 1...Rf4, pues perdería el peón tras 2. Th1); 2. Th1 Rg6; 3. Rb2, h5; 4. Rc3, Rg5; 5. Rd2, h4; 6. Re2, Rg4; 7. Rf2, h3; 8. Ta1, Rf4; 9. Ta4+, R juega; 10. Rg3, etc.

R. Fine, 1941.



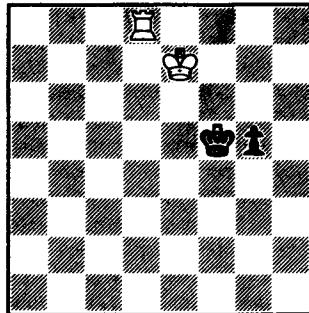
6

Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 6 representa la posición del anterior con la única diferencia de que aquí la torre, por estar situada en 8^a fila, podrá atacar al peón desde atrás, lo que le permitirá ganar aunque salgan las negras: 1...h5; 2. Tg8+, Rf3 (si 2...Rh3; 3. Rb2, h4; 4. Rc2, Rh2; 5. Rd2, h3; 6. Re2, Rh1; 7. Rf3, como en el texto); 3. Th8 (haciendo perder tiempos al negro), Rg4; 4. Rb2, h4; 5. Rc2, h3; 6. Rd2, Rg3; 7. Re2!, (y no 7. Re3?, Rg2!; 8. Tg8+, Rf1, tablas, o bien 8. Re2, h2 y también tablas), Rg2 (si 7...h2; 8. Rf1, ganando el peón); 8. Tg8+, Rh1; 9. Rf3! (pero no 9. Rf1?, h2, tablas), h2; 10. Rg3!, Rg1; 11. Rh3+, Rh1; 12. Ta8 y gana. Para prever el resultado de este final, bastará con calcular si el rey blanco puede acceder a la casilla e2 antes de que el peón negro llegue a la 7^a fila.

Cuando el rey y la torre se encuentran detrás del peón, y éste ocupa la columna de T o C, ganará aquel bando si su rey dista del peón tan sólo dos casillas. El siguiente ejemplo ilustra esta regla de Fine:

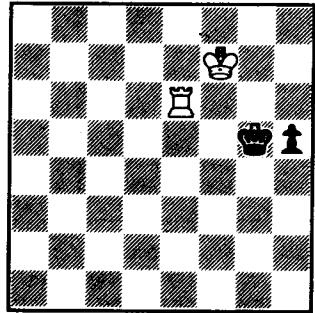
Dr. Euwe, 1934.



7

Las blancas juegan y ganan.

De acuerdo con la regla que acabamos de enunciar, las blancas ganan en la posición del diagrama 7, ya que se dan las condiciones exigidas por la misma. El hecho de que tanto el rey como el peón negros hayan alcanzado la 4^a fila, daría tablas al negro si la torre blanca estuviese en d6 o se encontrase, por ejemplo en a3, desde donde no podría atacar por la retaguardia. He aquí la técnica a seguir: 1. Tf8+ (también puede ganarse con 1. Rd6 seguido de Rd5, Rd4 y Rd3), Re4 (si 1...Rg4; 2. Rf6, Rf4; 3. Rg6+, Rg4; 4. Tf5); 2. Rf6, g4; 3. Rg5, g3; 4. Rh4, g2; 5. Tg8, Rf3; 6. Rh3, capturando el peón.

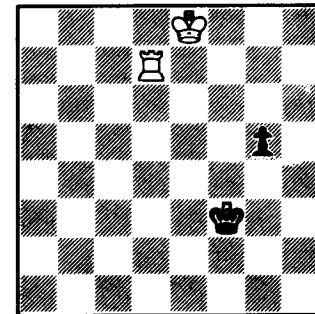


8

Las blancas juegan y ganan.

A diferencia del anterior, la victoria del blanco en el diagrama 8 se produce a pesar de encontrarse la torre blanca en e6 y no en e8 (recordemos que en el diagrama 7, con la torre en d6 el juego es tablas). Esto se debe a que el PT priva a su rey del espacio suficiente para maniobrar: 1. Te5+, Rg4; 2. Rg6, h4; 3. Te4+, Rg3; 4. Rg5, h3; 5. Te3+, Rg2; 6. Rg4, h2, 7. Te2+, Rg1; 8. Rg3! (ahora se obtiene una posición de mate, dejando promocionar al peón, análoga a las estudiadas en el final de dama contra PT en 7^a, consignadas en los diagramas 11, 14 y 15 del tomo III de esta obra), h1=C+ (si 8...h1=D o T; 9. Te1 mate); 9. Rf3, Rf1; 10. Tg2!, ganando el caballo la partida.

N. Kopajew, 1954.



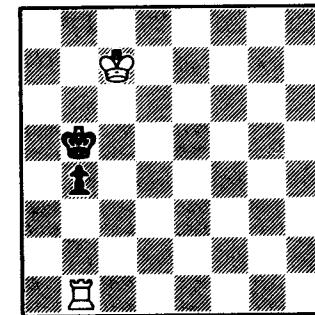
9

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 9 es otra nueva prueba de la eficacia de la torre desde la retaguardia en este tipo de finales. Pese a la situación avanzada del rey negro y a haber llegado el peón a la 4^a fila, el blanco fuerza la victoria: 1. Tf7+! (única. Su objetivo es ganar un tiempo para permitir el avance del rey blanco), Rg3 (si 1... Re4; 2. Tg7, Rf5; 3. Rf7, g4; 4. Tg8!, Rf4; 5. Rg6!, g3;

6. Rh5, Rf3; 7. Rh4, g2; 8. Rh3); 2. Re7, g4; 3. Re6! (de nuevo, única. Si 3. Rf6!, Rf4!; 4. Rg6+, Re3, tablas), Rh2; 4. Rf5, g3; 5. Rg4, g2; 6. Th7+! (ganando otro tiempo decisivo al obligar al rey negro a obstruir el avance de su peón), Rg1; 7. Rg3, Rf1; 8. Tf7+, Rg1; 9. Tf8!, Rh1; 10. Th8+, Rg1; 11. Th2 y gana.

F. Amelug, 1901

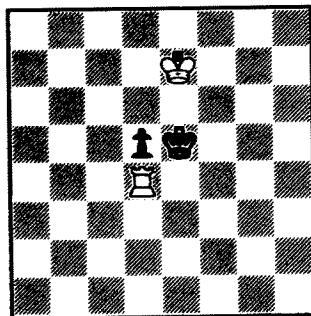


10

Las blancas juegan y ganan.

Las negras juegan y hacen tablas.

En el diagrama 10, el rey blanco, siendo mano alcanza al peón por una maniobra de apariencia paradógica: 1. Rb7 (la jugada "natural", 1. Rd6 no logra el objetivo: 1...Rc4; 2. Re5, b3; 3. Re4, Rc3; 4. Re3 b2, tablas), Rc4 (si 1... Ra4; 2. Rb6!, b3; 3. Rc5); 2. Rb6!, b3; 3. Ra5, Rc3; 4. Ra4, b2; 5. Ra3 y gana. Si salen las negras se salvan mediante 1... Rc5, pues el blanco se encuentra en Zugzwang, ya que si 2. Rb7, Rb5!; 3. Ra7, Ra5!, y si 2. Tb2, Rc4; 3. Rb6, Rc3, ganando un tiempo decisivo que también le asegura las tablas.

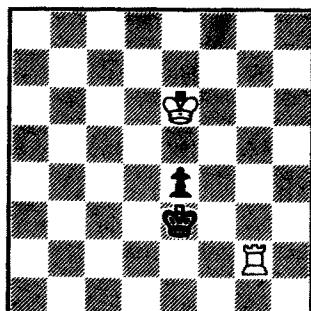


11 a)

Las blancas juegan y ganan

El diagrama 11 guarda una cierta relación con el anterior: 1. Td2! (la jugada de apariencia más lógica 1. Td1?, no conducirá sino a tablas después de 1... d4; 2. Rd7, Rd5!; 3. Rc7, Rc5!; 4. Rd7, Rc4; 5. Rc6, d3 y el blanco no puede ganar. Subvariantes: 2. Rf7, Re4; 3. Re6, d3; 4. Re7, Re5!. 3. Td2, Re4; 4. Rc6, Re3. 3. Th1, d3, siempre con tablas. 3... Re4? o Rc4?; 4. Rf6 y gana. Si, por otra parte, 1. Th4?, d4, tablas. Por el contrario también gana el blanco con 1. Td3), d4; 2. Td1! (y no 2. Rd7?, Re4; 3. Rd6, Re3 y el juego es tablas porque el rey negro ha ganado un tiempo decisivo al atacar la torre), 5. Rd5 (si 2... Re4; 3. Rd6 seguido de Rc5 y gana); 3. Rd7! (siempre la jugada precisa). Si 3. Rf6, Re4!; 4. Re6, d3, tablas), Re4 (si 3... Rc5; 4. Re6, y si 3... Re5 o Re4; 4. Rc6, ganando en ambos casos); 4. Re6 seguido de Re5 y gana.

Una reciente aportación a la teoría del final de torre contra peón, es el Diagrama 11b) que encierra una maniobra original y no muy fácil de encontrar: 1. Tg5!, Rf2;

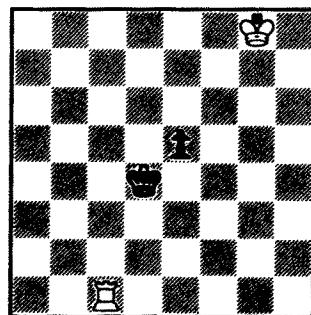


11 b)

Blancas juegan y ganan.

2. Tf5+, Rg2; 3. Te5, Rf3; 4. Rd5, e3; 5. Rd4, e2; 6. Rd3 y gana. La variante es la simétrica 1... Rd7; 2. Td5+, Rc2; 3. Te5, Rd3; 4. Rf5, e3; 5. Rf4, e2; 6. Rf3 ganando.

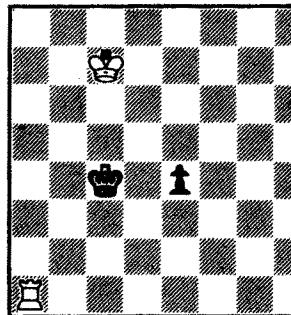
Vemos, pues, que en estos finales como, por lo demás, en muchos otros, el que el resultado sea de victoria del bando fuerte o de tablas, depende muchas veces de un solo tiempo. Esto puede comprobarse también en los dos siguientes ejemplos:



12

Las blancas juegan y ganan

Diagrama 12: 1. Td1+! (si 1. Rf7?, e4; 2. Re6, e3; 3. Rf5, e2; 4. Rf4, Rd3; 5. Rf3, Rd2 ganando un tiempo que le asegura las tablas) Rf3 (si 1... Re3; 2. Te1+, Rf4; 3. Rf7, e4; 4. Re6, e3; 5. Rd5, Rf3; 6. Rd4); 2. Te1, Rd4; 3. Rf7, e4; 4. Re6, e3; 5. Rf5, Rd3; 6. Rf4, e2; 7. Rf3 y gana.



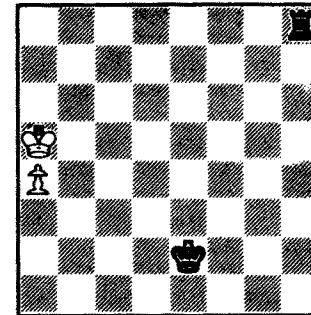
13

Las blancas juegan y ganan

Las negras juegan y hacen tablas.

Si en el diagrama 13 sale el blanco, gana así: 1. Rd6, e3 (si 1... Rd4; 2. Re6, e3; 3. Rf5); 2. Re5, e2; 3. Rf4, Rd3; 4. Rf3, Rd2; 5. Rf2. Si son mano las negras, logran tablas gracias a este tiempo a su favor mediante 1... e3; 2. Rd6, e2; 3. Re5, Rd3; 4. Rf4, Rd2; 5. Ta2+, Rd3 ó Rd1. Si en la posición inicial estuviese el rey blanco en b7, las blancas no podrían ganar ni aun siendo mano: 1. Rc6, e3 y el rey blanco no puede avanzar.

En el diagrama 14, las blancas consiguen tablas a condición de jugar correctamente: 1. Rb6! (y no 1. Rb6, Rd3; 2. a5, Rc4; 3. a6, Th6+; 4. Rb7, Rb6; 5. a7, Th7+; 6. Rb8, Rb6; 7. a8=C+, Rc6 y gana. Subvariantes: 2. Rb5, Tb8+; 3.



14

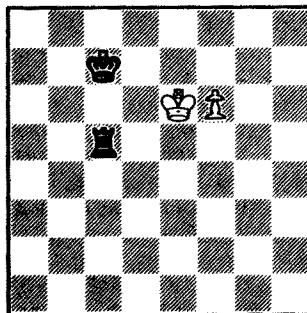
Las blancas juegan y hacen tablas.

Rc6, Ta8; 4. Rb5, Rd4; 5. a5, Rd5; 6. Rb6, Rd6, 7. a6, Tb8+; 8. Ra7, Tb1; 9. Ra8, Rc6 ó 4. Ra5, Rc5; 5. a7, Th8; 6. Ra6, Rc6, ganando en ambos casos. Tampoco es buena 1. Rb47, Rd3; 2. a5, Rd4; 3. Rd5; 4. Rb6, Tb8+; 5. Rc7, Ta8; 6. Rb6, Rd6; 7. a6, Tb8+ y gana), Rd3 (si 1... Th5+; 2. Rb41, Rd3; 3. a5, Rd4; 4. a6, tablas. Si, en esta línea, 2. Rb6?, Rd3; 3. a5, Rb4 y gana como ya hemos visto. Y si 2. Rc4?, Re3; 3. Rb4, Rd4; 4. a5, Rd5; 5. Rb6, Rd6+; 6. Rb6, Th1 y gana); 2. a5, Th5+ (si 2... Rd4; 3. a6); 3. Rb4! (y no 3. Rb6?, Rb4 y gana según se indicó en la primera nota), Rd4; 4. a6, Th1; 5. Rb5, Tb1+ (si 5... Rd5; 6. a7 ó Rb6, tablas); 6. Rc6, tablas. Si en la posición del diagrama 14 colocamos el rey negro g3, el método para empatar es diferente: 1. Rb6!, Tb8+; 2. Ra7 (y no 2. Rc7? Tb8 ganando el peón y la partida. Tampoco 2. Rb6?, Ta8; 3. Rb5, Rf4; 4. a5, Re5; 5. Rb6 ó a6, Rd6, ganando también), Tb1; 3. a5, Rf4; 4. a6, Rb5; 5. Ra8, Rd6; 6. a7, tablas).

En todas las posiciones estudiadas hasta ahora, la torre puede evitar que el peón

se corone, sea capturándolo (en cuyo caso gana su bando) sea sacrificándose por él haciendo tablas el juego. Pero hay algunas ocasiones, como las que ofrecen los siguientes ejemplos, en que la torre no puede acceder al peón, por lo que la estrategia a seguir por su bando debe tomar otros derroteros: o resignarse a que el peón se corone, perdiendo con ello la partida, o dar jaque continuo bajo la amenaza de capturar el peón, o de crear una posición de ahogue tras la coronación, consiguiendo tablas, o, por último, utilizar algún recurso táctico que le permita ganar la partida aunque el peón enemigo se transforme en dama. De todas estas posibilidades vamos a ver seguidamente algunos casos típicos:

De un estudio de Selesnieff, 1919



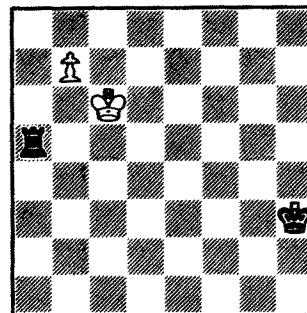
15

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama, las blancas coronan su peón sin que puedan impedirlo los esfuerzos de la torre negra: 1. f7, Tc6+; 2. Re5 (¡atenCIÓN! si 2. Re7?, Tc1; 3. f8=D, Te1+; 4. Rf7, Tf1+, tablas), Tc5+; 3. Re4 (si 3. Rf6?, Tc1; 4. f8=D, Tf1+, tablas. Y si 3. Rf4?, Tc1; 4. f8=D, Tc1+ y el negro gana), Tc4+; 4. Re3, Tc3+; 5. Rf2, Tc2+; 6. Rg3, Tc3+; 7.

Rg4, Tc4+; 8. Rg5, Tc5+; 9. Rg6, Tc6+; 10. Rg7 y gana.

Fenton-Poter, 1875

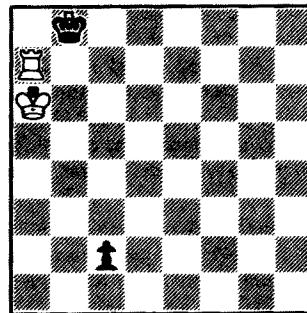


16

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 16: la partida continuó con 1... Ta6+; 2. Rc7?, Ta7 y fue declarada tablas. Como indicó el gran maestro Zukertort, las blancas pueden ganar fácilmente de este modo: 1... Ta6+; 2. Rc5!, Ta5+; 3. Rc4, Ta4+; 4. Rc3, Ta3+; 5. Rb2 y el peón se corona.

Cook, 1864

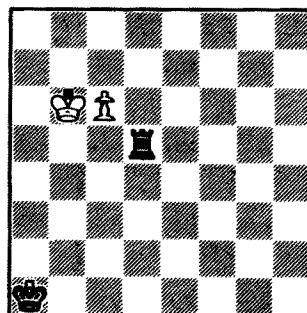


17

Las blancas juegan y hacen tablas.

El diagrama 17 ofrece una cierta semejanza con el anterior, por lo que parece una posición perdida para el blanco. Pero aquí existe una oculta maniobra táctica que le permite salvar el juego: 1. Tb7+, Rc8; 2. Tb5! (amenaza 2. Tc5 ganando la partida), c1=D (si 2...c1=T), tablas. Y si 2...c1=A o C?; 3. Tc5+ y gana; 3. Tc5+!, Dxc5, tablas por ahogado.

Barbier (corregido por Saavedra), 1895



18

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 18 tiene una pequeña historia. Fue publicado por el francés Barbier en el semanario "Weekly Citizen", de Glasgow, el 4 de mayo de 1895, como una posición de tablas análoga a la del diagrama 17 (1. c7, Td6+; 2. Rb5, Td5+; 3. Rb4, Td4+; 3. Rb3, Td3+; 5. Rc2, Td4; 6. c8=D, Tc4+; 7. Dxc4, tablas por ahogado). Pero dos semanas más tarde (el 18 de mayo de 1895) apareció en la misma publicación una nota del clérigo español, Rev. Saavedra, residente en Inglaterra, en la que demostraba que el blanco gana si pide una torre en vez de una dama al llegar su peón a la 8^a casilla, ya que después de 6.

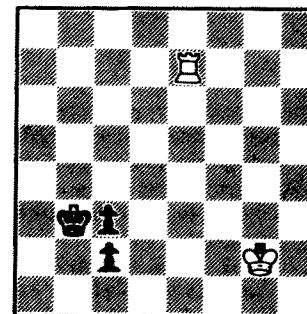
c8=T! amenaza dar mate con Ta8 y si el negro lo evita con 6...Ta4 (única posible), las blancas continúan con 7. Rb3 asegurándose la victoria a causa de la doble amenaza de capturar la torre y dar mate en c1. Desde entonces, este final, uno de los más divulgados y conocidos del mundo, suele publicarse como compuesto por el Rev. Saavedra.

b) REY Y TORRE CONTRA REY Y DOS O MÁS PEONES

Es lógico pensar que cuando la torre tiene que hacer frente a dos o más peones haya de encontrar, en general, mayores dificultades que cuando lucha contra uno solo. Si se trata, pues, de dos peones, distinguiremos tres casos posibles según cual sea la posición relativa de los mismos, es decir, que sean doblados, ligados o aislados.

Los peones doblados suelen ser los más inofensivos, aunque no dejan de plantear a veces serios problemas al bando fuerte.

Dr. S. Tarrasch, 1911 (de un estudio de Kling y Horwitz, 1851)

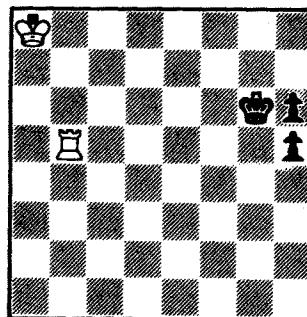


19

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 19: 1. Tb7+! (y no 1. Te1?, Rb2; 2. Rf3, c1=D y gana), Rc4 (si 1...Ra4; 2. Ta7+, Rb4; 3. Tb7+, Ra5; 4. Ta7+, Rb5; 5. Ta1, Rb4; 6. Rf2, Rb3; 7. Re2, Rb2; 8. Rd3!, tablas); 2. Tc7+, Rd4 (si 2...Rd5? 3. Txc3 y gana); 3. Td7+, Re6; 4. Te7+, Rd5! (y no 4...Rd6?, alejando demasiado al rey, a causa de 5. Te1, Rc5; 6. Rf2, Rb4; 7. Re2, Rb3; 8. Rd3, Rb2; 9. Te2 y gana); 5. Te1, Rd4; 6. Rf3 (como indica Chérón, también se hacen tablas con 6. Rf2, Rd3; 7. Te3+, Rd2; 8. Te2+, Rc1; 9. Te8), Rd3; 7. Th1, Rd2; 8. Th2+, Rc1; 9. Th8, Rd2; 10. Th2+, tablas. Averbach hace las siguientes observaciones acerca de este final: con el rey blanco en g3, el negro gana, pues se refugiará de los jaques en la casilla g1 impidiendo que la torre ocupe la 1^a fila, con lo que coronará su Pc2. Si en la posición inicial estuviese la torre en e6 en vez de e7, el blanco perdería también pues al dar jaques, dicha torre estaría demasiado próxima al rey negro, el cual, ante Td6+, contestaría Rc5 forzando la coronación de su peón. Añadamos por nuestra parte que si en esta oportunidad estuviese además el rey blanco en e2 en vez de g2, podría el blanco forzar las tablas con Td1! tras Rc5.

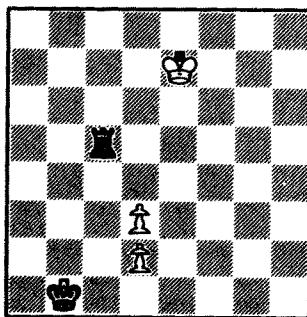
Dr. Euwe, 1940



20

Juega el negro y hace tablas.

A. Mandier, 1932



21

Las blancas juegan y hacen tablas.

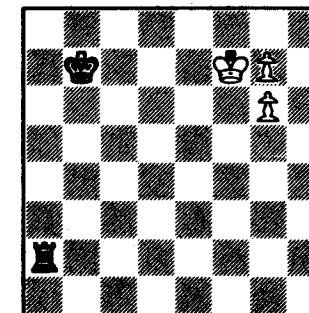
Si en el diagrama 20 tuviese el negro solamente un peón, perdería el juego según vimos en el diagrama 4. Pero su peón dobrado le permitirá hacer tablas entregando uno de ellos, lo que le hará ganar tiempos con su rey:
1...h4; 2. Rb7, h3; 3. Tb3, Rg5; 4. Txh3, h5 (ya han alcanzado la 4^a fila el rey y el peón); 5. Rc6, Rg4; 6. Ta3, h4; 7. Rd5, h3; 8. Rd4, h2; 9. Ta1, Rg3, tablas.

3. Rc5, Rc2, como ya hemos visto. Si 6. d4, Rb5; 7. Re6, Rc6; 8. d5+, Rb7 y gana como veremos más adelante. Si 9. Re7, Rc8. Y si 3. Rc5, Rc2; 4. d5, Rd3; 5. d6, Re4; 6. d4, Rf5; 7. Rc6, Re6; 8. d5+, Rf7; 9. d7, Re7; 10. d6+, Re6 y gana. Subvariantes: 4. Rc4, Rxd2; 5. d5, Re3; 5. Rc6, Rd4; 6. d6, Re5; 7. d4+, Re6; 8. d5+, Rf7; 9. Rc7, Re8. 6. Rc6, Re5; 7. d4+, Re6; 8. Rc7, Txd6, ganando el negro en todos los casos), Tc6+ (si 1...Rc2; 2. d4, Tc6+; 3. Re7, Rd3; 4. d5, tablas. Si, en esta variante, 2...Tc8; 3. d5, Rd3; 4. d6 y también tablas. Y si 1...Tc8; 2. d4, Te8+; 3. Rd7 seguido de d5, tablas. Subvariante: 2...Td8 ó Rc2; 3. d5, tablas); 2. Re5! (y no 2. Rd5?, Tc2!; 3. d4, Txd2; 4. Rc5, Rc2; 5. d5 seguido de Re4 y gana. Si, en esta línea 4. Rc4, Rc2; 5. d5, Td1; 6. Rc5, Rd3; 7. d6, Re4. Y si 5. Rc4, Td3 seguido de Rd2 ganando el negro en los dos casos. Si 2. Rf5?, Td6; 3. Re4, Rc2; 4. d4, Rxd2; 5. Re5, Td8, siempre ganando el negro), Tc8 (si 2...Rc2; 3. d4, Rd3; 4. d5, Tc8; 5. d6, Rc4; 6. d7, tablas. Y si 2...Tc5+; 3. Re6, Rc2; 4. d4 y también tablas); 3. d4, Te8+; 4. Rd5! (de otro modo seguiría 4...Td8 (+), ganando el negro), Td8+ (si 4...Rc2; 5. Rc6, Rd3; 6. d5, Re4; 7. d6, Re5; 8. d7, tablas. Subvariantes: 5...Td8; 6. d5, 5...Tc8+; 6. Rd7 seguido de d5. 6...Tc8+; 7. Rd7, Ta8 ó Th8; 6. d6! con tablas en todos los casos); 5. Rc4! (si 5. Rc5? ó Re5? ó Re4?, Rc2 y gana como vimos en la primera nota), Rc2; 6. d5, Rxd2; 7. Rd4! (y no 7. Rc5?, Re3, ganando), Re2 (si 7...Rc2; 8. Rc4!, Rb2; 9. Rc5, Rc3; 10. d6, tablas. Si, en esta variante, 8...Rd2; 9. Rd4!, tablas); 8. Re4 (es digna de admirar la precisión de las jugadas del rey blanco, casi siempre únicas para hacer tablas, en este magnífico final. Si ahora 8. Re5? ó

Rc5?, Rd3 y el negro gana), Rf2 (si 8...Rd2; 9. Rd4!, tablas); 9. Re5, Re3; 10. d6, tablas.

Tan sólo por excepción pueden ganar dos peones dobrados contra una torre. Veamos un ejemplo:

Kling y Horwitz, 1851



22

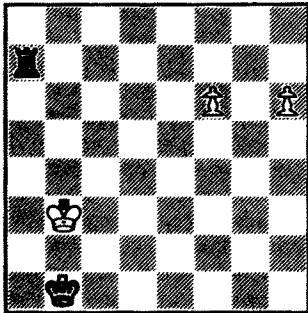
Las blancas ganan, salga quien salga.

Si salen las blancas en el diagrama 22, ganan inmediatamente coronando su Pg7. Pero aunque sean mano las negras, pueden también forzar la victoria gracias a que el Pg6 protege al otro de los ataques verticales de la torre: 1...Tf2+ (no hay más jugadas posibles ante la amenaza blanca de coronar su peón); 2. Re6, Te2+; 3. Rf5, Tf2+ (si 3...Te8; 4. Rf6, Rc7; 5. Rf7 y gana); 4. Re5, Te2+; 5. Rf4, Te8 (si 5...Tf2+; 6. Rg3); 6. Rg5, Rc7; 7. Rh6, Rd7; 8. Rh7 y gana.

Cuando los dos peones son aislados, sus posibilidades de hacer tablas (e incluso de ganar), son algo mayores que cuando son dobrados, pero menores que cuando están ligados. En efecto, dos peones aislados, aunque se encuentren ya en la 7^a fila, son incapaces de coronarse sin la

ayuda de su rey, cosa que, como veremos, no ocurre con los peones ligados. Dos peones aislados sin la ayuda de su rey no tienen "nada que hacer" contra la torre si no han rebasado la 5^a fila. Y si su rey les protege, el resultado depende de si el rey del bando de la torre puede o no intervenir en la contienda. En cuanto a la distancia que media entre uno y otro peón, éstos suelen ser más débiles cuanto más distanciados se encuentran. Unos cuantos ejemplos ilustrarán lo que acabamos de indicar:

I. L. Rabinowitch, 1938



23

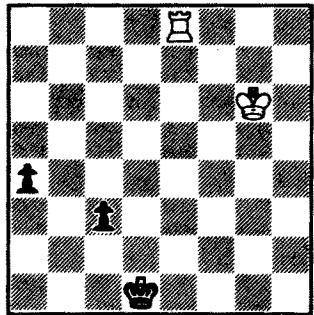
*Tablas si salen las blancas.
Salen las negras y ganan.*

Si en el diagrama 23 es mano el blanco, se salva llevando el rey en auxilio de sus peones: 1. Rc4, Tf7 (si 1...Rc2; 2. Rd5, Rd3?; 3. Re6, Re4; 4. f7 y el blanco gana); 2. h7!, Txh7; 3. Rd5, Rc2; 4. Re6, Rd3; 5. f7, tablas. Por el contrario, si son mano las negras, aprovechan su tiempo de ventaja para capturar los dos peones: 1...Tf7 y ganan.

Si dos peones en 6^a o incluso si uno está en 6^a y el otro en 5^a, se encuentran

apoyados por su rey, pueden ganar contra la torre si el rey del bando de ésta dista mucho del campo de la lucha:

J. Berger, 1888 (corregido por Selesieff, 1921, y Chéron, 1945)



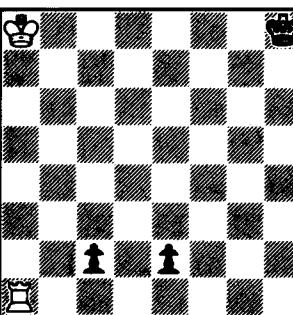
24

Las negras juegan y ganan.

Diagrama: 24: 1...a3 (Chéron ha demostrado, contra la opinión de Berger, que también se gana con 1...c2; 2. Td8+, Rc1; 3. Ta8, a3!; 4. Rf5, Rb2, como en el texto. Si, en esta línea, 3. Rf5, a3; 4. Re4, a2; 5. Ta8, Rd2. O bien, 4. Ta8, Rb2 como en el texto. Y si 4. Txa3, Rb2 y gana); 2. Td8+, Rc1 (este es el camino recto. Por el contrario 2...Re1 sería una pérdida de tiempo, ya que después de 3. Te8+, Rf1; 4. Rf5, c2; 5. Th8, Re2!, volviendo a la buena senda; 6. Te8+, Rd2; 7. Td8+, Rc3; 8. Tc8+, Rb3! y gana); Ta8, (si 3. Tc8, c2), c2 (esta solución de Selesieff es más expeditiva de la de Berger: 3...Rb2; 4. Tb8+, Ra1; 5. Tc8, a2; 6. Rf5, Rb2; 7. Tb8+, Ra3; 8. Ta8+, Rb3; 9. Tb8+, Rc4; 10. Ta8, c2 y gana); 4. Rf5 (si 4. Txa3, Rb2), Rb2! (si 4...Rd1; 5. Td8+, Re1; 6. Te8+, Rf1; 7. Th8! y el rey negro habría perdido el tiempo, pues debe volver junto a sus peones si quiere

ganar, ya que 7...a2?; 8. Th1+, Re2; 9. Ta1 no conduce más que a tablas); 5. Tb8+, Rc3; 6. Tc8+, Rb3; 7. Re4! (si 7. Tb8+, Ra4; 8. Tc8, a2; 9. Re4, Rb5; 10. Tb8+, Rc6; 11. Ta8, ó Tc8+, Rb7 y gana. Si, en esta línea, 8. Ta8+, Rb5; 9. Tc8, a2, ganando también), Rb2 (esta fina jugada se le escapó a Berger. Ahora el rey negro puede ir a él, protegido de jaques por el propio rey blanco. Berger continuaba con 7...a2? que no conduce sino a tablas: 8. Rd3!, Rb4; 9. Tb8+, Rc5; 9. Ta8, c1=D; 11. Tc8+, Rb4; 12. Txc1, Rb3); 8. Tb8+, Rc3; 9. Tc8+, Rd2; 10. Td8+, Re1! (10...Re2 perdería tiempo, ya que tras 11. Tc8, Rd2; 12. Td8+, Re1, revendría al texto. Si aquí 11...a2?; 12. Txc2+ y gana el blanco); 11. Tc8, a2; 12. Th8, c1=D y gana.

Dr. Euwe, 1940

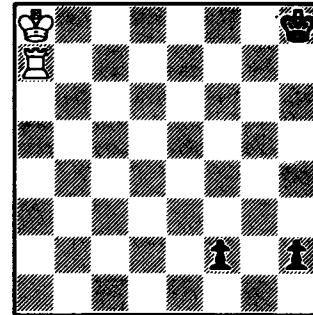


25

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 25: 1...Rg7; 2. Rb7, Rf6; 3. Rc6, Re5; 4. Rc5!, Re4; 5. Rc4, Re3; 6. Rc3, Rf2; 7. Rd2 y gana. Ni aun con salida, ha llegado el rey negro a tiempo para ayudar a sus peones. Por el contrario en los siguientes diagramas logra las tablas el bando débil:

Dr. Euwe, 1940

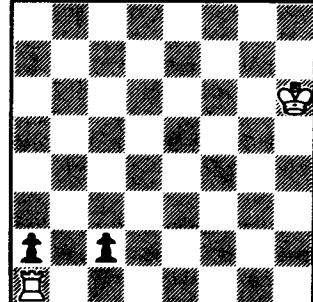


26

Las blancas juegan y hacen tablas.

La sola circunstancia de que los peones se encuentren más cerca de la columna h en el diagrama 26, resulta suficiente para que las blancas consigan tablas, a diferencia del diagrama anterior: 1. Ta1, Rg7; 2. Rb7, Rf6; 3. Rc6, Re5; 4. Rc5, Re4; 5. Rc4, Re3; 6. Th1! (la jugada rutinaria 6. Rc3? haría perder al blanco: 6...Re2; 7. Ta2+, Rf3; 8. Ta1, Rg2), Rf3; 7. Rd3, Rg2; 8. Re2!, Rxh1; 9. Rf1, tablas. Esta maniobra salvadora es ya conocida de mis lectores.

N. Grigorieff, 1929

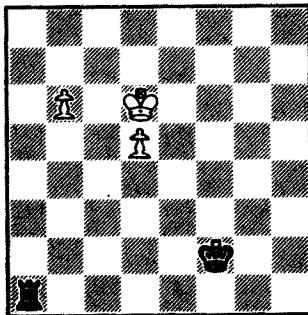


27

Juega el negro. Tablas.

Diagrama 27: 1...Rf7; 2. Rg5 (si 2. Te1, Rf6, tablas); Re6; 3. Rf4, Rd5; 4. Re3, Rc4; 5. Rd2, c1=D+! (la jugada salvadora. Si 5...Rb3?; 6. Rc1 y el negro perdería ambos peones al encontrarse en Zugzwang); 6. Rxc1 (si 6. Txc1, Rb3 seguido de Rb2, tablas), Rb3, tablas pues el blanco es ahora el que se encuentra en Zugzwang.

Chassin-Geller, Leningrado 1954



28

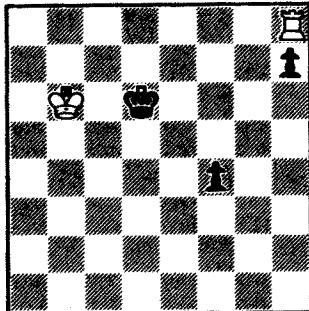
Juega el blanco y gana.

Juega el negro y hace tablas.

En la posición del diagrama 28 correspondería salir a las blancas, quienes ganaron después de 1. b7, Tb1; 2. Rc7, Tc1+; 3. Rb8, Td1; 4. d6!, Txd6; 5. Rc7, etc. Pero si hubiesen sido mano las negras podrían haber conseguido tablas con 1...Tb1!; 2. Rc7, Tc1+; 3. Rb7, Td1; 4. Rc6, Tc1+; 5. Rb7, Td1 y el blanco no puede ganar.

La solución del diagrama 29 es sumamente instructiva, sobre todo en su primera jugada: 1. Tf8! (el Pf4 es demasiado peligroso para perder el tiempo tomando el Ph7: 1. Txa7?, Rd5!; 2. Tf7, Re4, tablas. Obsérvese que el rey negro

A. Mandelbaum, 1881

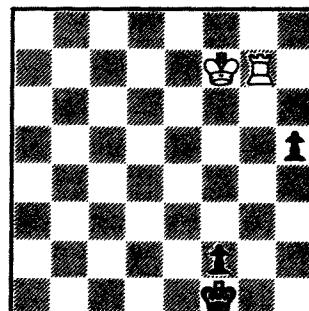


29

Las blancas juegan y ganan.

debe vigilar a su colega blanco, ya que si, en esta variante 1... Re5?; 2. Rc5! y el blanco ganaría), Re5; 2. Rc5, Re4 (si 2...h5; 3. Te8+, Rf5; 4. Rd4, h4; 5. Tf8+, Rd4; 6. Re4, ganando); 3. Rc4, Re3; 4. Rc3, f3 (si 4...h5; 5. Te8+, Rf2; 6. Rd2, h4; 7. Th8, Rg3; 8. Re1, h3; 9. Rf1, f3; 10. Tg8+, Rh2; 11. Rf2, Rh1; 12. Tg1+, Rh2; 13. Tg3, Rh1; 14. Txh3 mate); 5. Te8+, Rf2; 6. Rd2, h5; 7. Th8, Rg2; 8. Txh5, f2; 9. Tg5+, Rf3; 10. Tf5+, Rg2; 11. Re2 y gana.

W. Tschechower, 1949

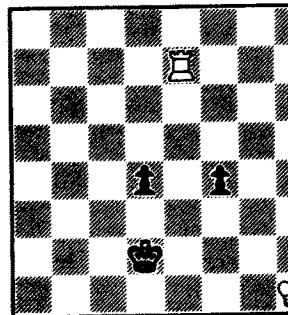


30

Las blancas juegan y hacen tablas.

También el diagrama 30 ofrece dificultades al blanco en la primera jugada de su solución. En efecto, después de 1. Rg6?; h4; 2. Th7 (única posible), Rg2! el negro ganaría, pues el rey blanco obstruye a su torre para dar jaques. La maniobra para salvarse las blancas es, en cierto modo, inesperada: 1. Rg8!, h4; 2. Th7, h3 (si 2...Rg2; 3. Tg7+, Rh2; 4. Tf7, tablas); 3. Txh3, Rg2 (ahora el blanco parece perdido...); 4. Th7!, f1=D; 5. Tg7+, Rh3; 6. Th7+, Rg4; 7. Tg7+, tablas por jaque continuo ya que el rey negro no puede pasar a la columna f so pena de perder la dama.

N. Kopajew, 1958



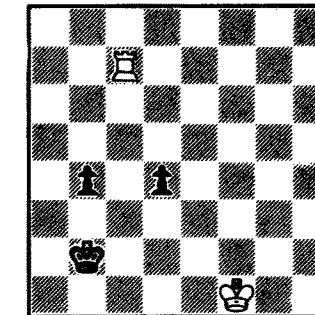
31

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 31, el rey blanco llega a tiempo para decidir la contienda a favor de su bando: 1. Rg2, d3; 2. Rf3, Rc2; 3. Tc7+, Rd1; 4. Rf2, d2 (si 4...f3; 5. Re3, d2; 6. Td7); 5. Rf1, f3; 6. Tc8, f2; 7. Ta8! (gracias a este ataque de flanco se hace posible la victoria de las blancas. Si en la posición inicial se encontrasen todas las piezas colocadas una columna más hacia la izquierda, el juego sería tablas al faltarle espacio a la torre para esta maniobra), Rc2; 8. Ta2+, Rd3; 9. Ta1, Re3; 10. Td1

y gana. Como indica Averbach, si en el diagrama 31 corremos la posición dos columnas hacia la izquierda, el blanco vuelve a ganar, pues el rey negro carecería de espacio para maniobrar, como vamos a ver en el siguiente ejemplo:

N. Kopajew y A. Sokolski, 1950



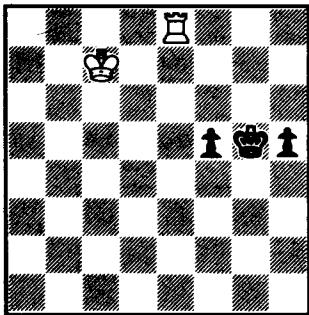
32

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 32: 1. Re2, b3; 2. Rd3, Ra2 (máxima defensa. Si 2...Rb1; 3. Rc4, b2; 4. Rb3, d3; 5. Th7, Ra1; 6. Ta7+ seguido de Ta2); 3. Rc4!, b2; 4. Ta7+, Rb1 (ahora se ve claramente que si la posición estuviese corrida una sola columna hacia la izquierda respecto al diagrama 31, pero no dos como la presente, el peón negro estaría en c2 y el rey negro podría jugar Ra1 ó Ra2, asegurándose las tablas); 5. Rb3, d3; 6. Ta2, d2; 7. Txb2+, Rc1; 8. Tc2+, Rd1; 9. Rc3 y gana.

El blanco gana en el diagrama 33 porque conseguirá arribar con su rey a e2 ó a f1 en el momento justo: 1. Rd6, Rf4 (máxima defensa. Si 1...h4; 2. Re5, Rg4; 3. Rd4!, Rf3; 4. Rd3, h3; 5. Th8, Rg2; 6. Re2, h2; 7. Tg8+, Rh3; 8. Rf2, h1=C+;

De un estudio de Maizelis, 1950

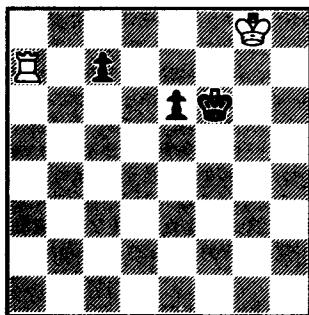


33

Las blancas juegan y ganan.

9. Rf3, Rh2; 10. Tg2+, Rh3; 11. Tg5, Rh2; 12. Txf5, Cg3; 13. Tg5 y gana. Si, en esta variante, 5...f4; 6. Txh3+, Rg2; 7. Th8, f3; 8. Tf8 y gana también); 2. Rd5!, h4; 3. Rd4!, h3; 4. Th8, Rg3; 5. Re3, f4+; 6. Re2, f3+; 7. Rf1, ganando.

R. Réti, 1929 (corregido por I. Maizelis, 1950)



34

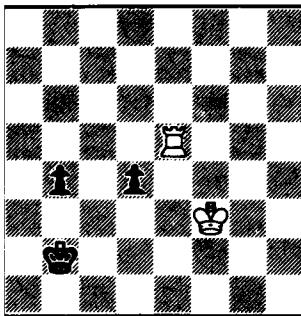
Juega el negro. Gana el blanco.

En el diagrama 34, Réti creyó que el negro podía forzar las tablas con 1...c6 (si 1...e5;

2. Txc7, Rf5, consiguiendo llegar a la 4^a fila con rey y peón, perdiendo, porque la torre ataca por la retaguardia: 3. Rf7, e4; 4. Te7, Rf4; 5. Re6!, e3; 6. Rd5, Rf3; 7. Rd4, e2; 8. Rd3 y gana. Si, en esta línea, 2...e4; 3. Tc5! cortando el paso al rey negro y ganando con facilidad); 2. Tc7 (si 2. Ta5, e5; 3. Tc5, Rf5; 4. Rf7, Rf4; 5. Re6, e4, tablas porque el rey blanco tiene vedada la casilla d5), e5; 3. Txc6+, Rf5; 4. Rf7, e4; 5. Te6, Rf4; 6. Re7, e3; 7. Rd6, Rf3; 8. Rd5, e2, tablas. El gran teórico ruso Maizelis ha demostrado que la posición del diagrama es perdedora para el negro, ya que después de 1...c6 las blancas, con la extraordinaria jugada 2. Rh7! fuerzan la victoria: 2...e5; 3. Rh6, e4; 4. Rh5 (pero no 4. Ta5?, e3!; 5. Ta3, Re5!; 6. Txe3+, Rd4; 7. Te1, c5, tablas), Rf5; 5. Rh4, Rf4; 6. Tf7+, Re3; 7. Rg3, c5; 8. Tc7, Rd4; 9. Rf4, c4; 10. Td7+, Rc3; 11. Rxe4, ganando. Tampoco se salva el negro con 1...c5; 2. Tc7, Re5 (si 2...e5; 3. Txc5, Rf5; 4. Rf7, Rf4; 5. Re6, e4; 6. Rd5, e3; 7. Rd4 y gana); 3. Txc5, Rd4; 4. Tc1! y gana (pero no 4. Tc8, e5; 5. Te8, e4, tablas). Como indica Chéron (1956) el estudio de Réti resultaría correcto si en la posición inicial estuviese la torre blanca en h7 y no en a7, ya que después de 1...c6 el blanco no podría ganar con 2. Rh7 por encontrarse dicha casilla ocupada.

Diagrama 35: 1. Re2! (y no 1. Re4?, Rc3!; 2. Tc5+, Rd2!; 3. Rxd4, b3; 4. Th5, b2; 5. Th2+, Rc1; 6. Rc3, b1=C+, tablas. Si, en esta línea 3. Tb5, Rc3 y también tablas), b3 (si 1...Rc3; 2. Tc5+, Rb2; 3. Rd3 y gana); 2. Rd3! (y no 2. Rd2?, Ra2, tablas), Ra2 (si 2...Rb1; 3. Rxd4,

A. Chéron, 1959 (según un estudio de Kopejew y Sokolski, 1950).

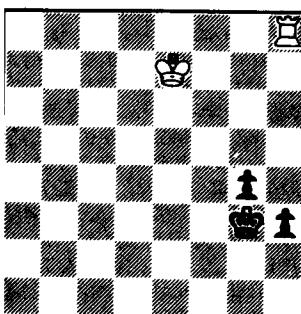


35

Las blancas juegan y ganan.

b2; 4. Rc3); 3. Rc4! (sería falsa 3. Rxd4? a causa de 3...b2; 4. Rc3, b1=C+, tablas. Tampoco es suficiente 3. Ta5+?, Rb1!; 4. Rc4, Rc2!, tablas. Si, en esta variante 4. Tb5, b2!, tablas), b2 (si 3...d3; 4. Ta5+, Rb1; 5. Rc3!, b2; 6. Tb5 y gana. Subvariantes: 4...Rb2+, Rc1; 5...d2; 6. Rxd2); 4. Ta5+, Rb1; 5. Rb3, d3; 6. Ta2, d2; 7. Txb2+, Rc1; 8. Tc2+!, Rd1; 9. Rc3 y gana.

Samaganov-Zilberman, Riga, 1971

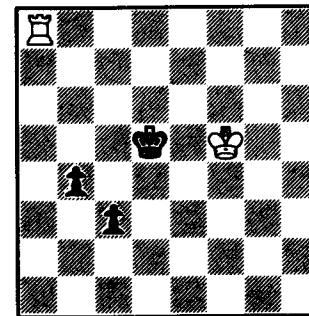


35 (a)

Negro juega y gana.

1..., Rh2! y el blanco abandona. No es bueno 1..., Rg2?; 2. Rf6, g3; 3. Rf5, h2 que conduce a tablas.

A. Petrosian-B. Chetskoski, Minsk, 1976

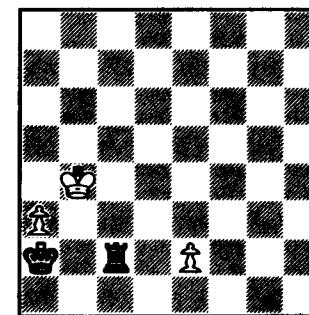


35 (b)

Juega negro y gana.

Las negras ganaron de esta forma:
1., b3; 2. Td8+, Rc5!; 3. Tc8+, Rd4; 4. Td8+, Re3; 5. Tb8, b2; 6. Re5, Rf3!; 7. Rf5, Re2; 8. Re4, Rd1; 9. Rd3, c2; 10. Th8, c1=C+! y el blanco abandonó.

Hasek, 1909

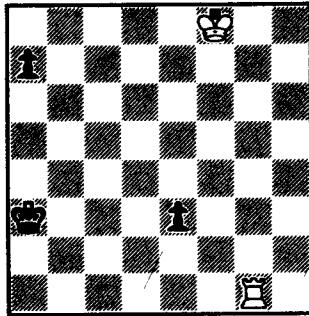


36

Las blancas juegan y hacen tablas.

En el diagrama 36 se salva el blanco entregando su peón retrasado para ganar un tiempo avanzando el otro: 1. a4, Tb2+ (si Txe2; 3. a5, tablas); 2. Rc5, Ra3; 3. e4!, tablas. Obsérvese que ahora 3. a5? sería un error: 3...Ra4; 4. a6 (si 4. e4, Rxa5; 5. e5, Tc2+; 6. Rd6, Rb6; 7. e6, Tb2+ y el negro gana), Ra5; 5. a7, Tc2+; 6. Rd6, Tc8; 7. e4, Rb6; 8. e5 (si 8. Rd7, Tc7+; 9. Rd6, Txa7; 10. e5, Ta1), Tb8+; 9. Rc7; 10. e6, Ta8; 11. Rf7, Rd6; 12. e7, Txa7 y gana.

W. Sokow, 1940



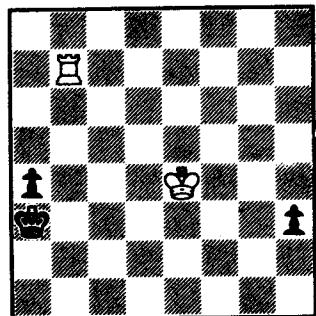
37

Las blancas juegan y ganan.

El peligroso PR avanzado hace difícil y delicada la maniobra del blanco para ganar en el diagrama 37. Si, por ejemplo, trata de acudir con su rey lo antes posible mediante 1. Re7?, las negras fuerzan las tablas con 1...Rb4!; ya que si 2. Rd6, Rc3! y si 2. Te1, a5!; 3. Rd6, a4; 4. Rd5, a3; 5. Rd4, a2; 6. Rd3, Rb3 y el blanco no puede ganar. Para conseguirlo es necesario confinar al rey negro en la columna TD: 1. Tb1!, Ra2 (si 1...a5; 2. Re7, a4; 3. Rd6, Ra2; 4. Te1, a3; 5. Rc5, Rb2; 6. Te2+, Rb1; 7. Rb4, a2; 8. Rb3, a1=C+; 9. Rc3 y gana); 2. Te1!, a5!; 3. Re7, Rb3;

(si 3...Rb2; 4. Rd6, a4; 5. Rc5 como acabamos de ver); 4. Rd6! (las negras habían tendido una celada: si 4. Txe3+?, Rb4; 5. Rd6, a4; 6. Te4+, Rb5!, tablas), a4 (si 4...Rb4; 5. Rd5, a4; 6. Rd4, a3; 7. Tb1+ y el rey debe volver a la columna TD, dando tiempo y lugar a su colega blanco para acudir al campo de la lucha); 5. Rc5, a3; 6. Txe3+, Ra4; 7. Rc4, a2; 8. Te1, Ra3; 9. Rc3 y gana.

B. Raemdanck, 1950



38

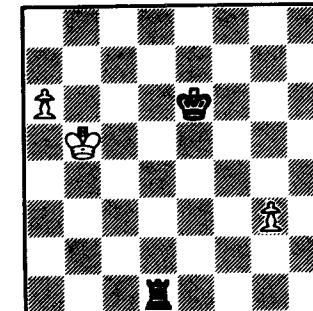
Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 38 es de difícil solución, pero no tanto si recordamos las enseñanzas del estudio anterior: 1. Rd5! (hay aquí muchos caminos falsos: 1. Th7?, Rb2; 2. Rd3, a3; 3. Rd2, h2; 4. Txh2, a2; 1. Tb1?, Ra2; 2. Th1, a3; 3. Rd4, Rb2; 4. Th2+, Rb3!; 5. Txh3+, Rb2; 6. Rc4, a2; 7. Th2+, Ra3!; 8. Th1, Rb2. 1. Rd3?, h2; 2. Th1, Ra2; 3. Th1, Rb3?; 4. Rd2, Rb2!. 1. Rd4?, h2; 2. Th7, Rb4; 3. Th8, a3; 4. Tb8+, Ra4; 5. Tb1, a2; 6. Th1, Rb3; 7. Rd3, Rb2 con tablas en todos los casos), h2 (si 1...Ra2; 2. Rca4, a3; 3. Rb4, Rb2; 4. Ra4+, Ra2; 5. Tb3!); 2. Th7! (y no 2. Tb1?, Ra2

ganando un tiempo decisivo; 3. Tf1, Rb3!; 4. Tf3+, Rb2; 5. Th3, a3; 6. Rc4, a2; 7. Txh2+, Ra3, tablas), Rb4 (si 2...Rb3; 3. Rc5!, a3; 4. Th3+, Ra4; 5. Txh2, Rb3; 6. Th3+, Ra4; 7. Rc4, a2; 8. Th1, Ra3; 9. Rc3, ganando. Y si 2...Rb2; 3. Rc4, a3; 4. Txh2+); 3. Th4+! (si 3. Txh2?, a3, tablas), Rb5 (si 3...Rb3; 4. Rc5! y gana como hemos visto en una nota anterior); 4. Rd4! (jugada única. Si 4. Txh2?, a3; 5. Th8, Rb4; 6. Rd4, a2; 7. Tb8+, Ra3!. Si 4. Th7, a3; 5. Tb7+, Ra6; 6. Tb1, a2; 7. Th1, Rb1, Rb5. Si 4. Th3? 6 Th6?, a3. Si 4. Th8, a3; 5. Tb8+, Ra4!; 6. Th1, a2; 7. Th1, Rb3. Y si 4. Th5?, a3; 5. Rd4+, Rb4; 5. Txh2, Rb3, con tablas en todos los casos), Rb4 (si 4...a3; 5. Rc3); 5. Th7! (otra vez única. Si 5. Th8?, a3; 6. Tb8+, Ra4; 7. Tb1, a2; 8. Th1, Rb3. Si 5. Th6?, a3; 6. Tb6+, Ra5; 7. Tb1, a2; 8. Th1, Rb4. Si 5. Th5? ó Th3?, a3. Si 5. Txh2?, a3; 6. Rd3, Rb3; 7. Rd2, a2. Y si 5. Rd3+, Rb3; 6. Rb2!; 7. Tb4+, Ra3; 8. Tb1, Ra2; 9. Th1, Rb2!; 10. Txh2, a3; 11. Rd3+, Rb3!; 12. Th8, Rb2! siempre con tablas), a3 (si 5...Rb3; 6. Rc5! y gana según vimos en la nota anterior. Y si 5...h1=D; 6. Txh1, a3; 7. Tb1+, Ra4; 8. Rc3, a2; 9. Th1); 6. Tb7+, Ra5 (si 6...Ra4; 7. Rc4, Ra5; 8. Tb1!); 7. Rc5 (amenaza mate), Ra6; 8. Tb1, a2 (si 8...Ra5; 9. Ta1, Ra4; 10. Rc4, h1=D; 11. Txh1, a2; 12. Rc3); 9. Ta1, Rb7; 10. Rb4, Rc6; 11. Ra3, Rd5; 12. Rxa2, Re4; 13. Th1 y gana.

En la posición del diagrama 39 se jugó de este modo: 1...Rd7?; 2. a7, Ta1; 3. Rb6, Rc8 (si 3...Tb1+; 4. Ra6, tablas); 4. g4, Tb1+; 5. Rc6 y ambos adversarios concordaron las tablas. Pero como demostró el teórico checo F. Dedeřle, las negras podían ganar de este modo:

Dr. F. Mendes-L. Betbeder, Monte-carlo, 1936



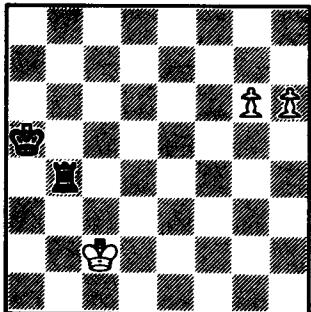
39

Las negras juegan y ganan.

1...Rd6!; 2. a7 (evitando Tb1+ seguido de Tb8), Ta1; 3. Rb6, Tb1+!; 4. Ra6, Rc7; 5. a8=C+, Rc6; 6. Ra7, Tb7+ (ganando un tiempo decisivo); 7. Ra6, Tb3!; 8. Ra7, Txg3; 9. Rb8 (si 9. Cb6, Ta3+, Tg7, etc.

Pasando ahora al estudio de los finales en que lucha una torre contra dos peones ligados, puede decirse que éstos suelen ser más peligrosos que los doblados y los aislados, hasta el punto que, en ausencia de los reyes, ganan casi siempre cuando ambos han alcanzado la 6^a fila (en el caso contrario, pierden). Cuando los reyes intervienen en la lucha, los resultados dependen de una serie de detalles que iremos analizando a continuación. Pero, como regla general, conviene saber que si el rey del bando de la torre logra colocarse frente a los peones, ganará casi siempre la partida.

De acuerdo con lo dicho más arriba, la victoria del blanco es segura en el diagrama 40 pues sus peones han alcanzado



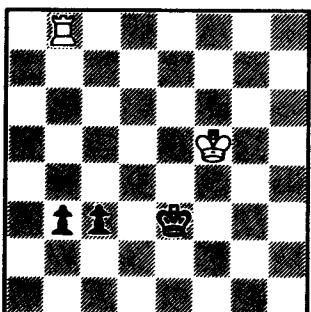
40

El blanco gana, cualquiera que salga.

la 6^a fila y los dos reyes se encuentran lejos del campo de combate. Si sale el blanco, gana con 1 g7 (también con 1. h7), Tg4; 2. h7. Y si son mano las negras, no logran evitar la derrota: 1...Tb8 (si 1...Tg4; 2. h7. Y si 1...Th4; 2. g7); 2. g7, Tg8; 3. h7.

Aunque el diagrama 40 refleja la regla general de que dos peones ligados en 6^a suelen ganar, existen, sin embargo, excepciones, casi siempre derivadas de la posición de ambos reyes. Veamos algunas:

Dr. S. Tarrasch, 1912

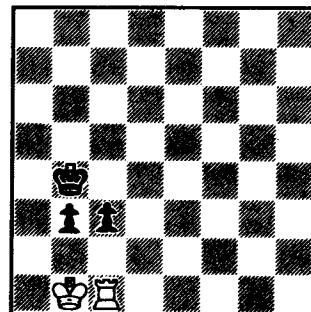


41

Las negras juegan y ganan.

El diagrama 41 exige más cuidado que el anterior: 1...b2! (y no 1...c2?; 2. Txb3+, Rd4; 3. Tb4+, Rd5; 4. Tb8!, tablas, pues si 4...c1=D?; 5. Td8+ seguido de Tc8+, ganando. Y si 4...Rd4 ó Rc4; 5. Tc8, tablas. Si, en esta variante 2...Rd2; 3. Tb2, tablas); 2. Re5 (máxima defensa), Rf3! (y no 2...c2?; 3. Tb3+ seguido de Txb2, tablas. Ni 2...Rd3? 3. Rd5, Rc2; 4. Rc4 y también tablas); 3. Rf5, Re2!; 4. Re4, Rd1; 5. Rd3, c2; 6. Th8, c1=C+ seguido de b1=D y gana. Si en la posición inicial trasladamos todas las piezas una columna hacia la derecha, se obtiene un estudio de I. Maizelis (1950) en el que el negro no puede ganar ni aun siendo mano: 1...c2; 2. Rf5!, Rg3; 3. Tc3! (si 3. Rg5?, Rf2 y gana), Rf2 (triste necesidad). En el diagrama 41, las negras podrían ganar con Rg4, pero aquí la maniobra análoga 3...Rh4, fracasa porque el rey negro carece de libertad de movimientos después de 4. Rf4, d2, ante la amenaza Re3; 5. Txc2, d1+D; 6. Th2 mate); 4. Re4, Re2; 5. Rd4, tablas.

De un estudio de I. Mazelis, 1950



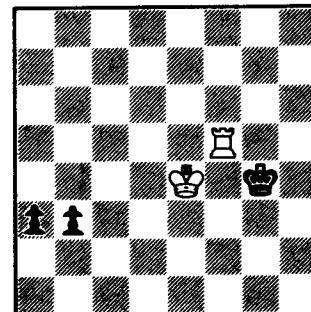
42

Las blancas juegan y ganan.

Como el rey blanco se encuentra frente a los peones enemigos en el diagrama 42,

gana el juego a pesar de que éstos ocupan ya la 6^a fila: 1. Th1, Ra3 (si 1...Rc4; 2. Th8, Rd4; 3. Tb8, Rd3; 4. Rc1!, Rc4; 5. Tb7!, forzando el avance de los peones, b2+; 6. Rc2, Rd4; 7. Tc7 y gana. Pero obsérvese que si en esta variante jugase el blanco impremeditadamente 4. Txb3?, el negro conseguiría tablas con 4...Rd2!); 2. Th4 (también se gana con 2. Th8, Rb4; 3. Tc8, c2+; 3. Rb2, Ra4; 4. Tb8. Por el contrario, la "jugada de espera" 2. Tg1? permitiría a las negras salvarse por medio de 2...c2+; 3. Rc1, Ra2; 4. Th1, Ra1!; 5. Rd2+, Rb2; 6. Tg1, Ra2; 7. Rc3, c1=D+!; 8. Txc1, b2; 9. Tc2, Ra1!. Como indica Averbach, estas tablas sólo son posibles en columnas c y d, como en el diagrama 42 o en las b y c. Pero bastará correr las piezas una columna hacia la derecha y el negro no puede salvarse), c2+; Rc1, b2+; 4. Rxc2 y gana.

Von der Lasa, 1864



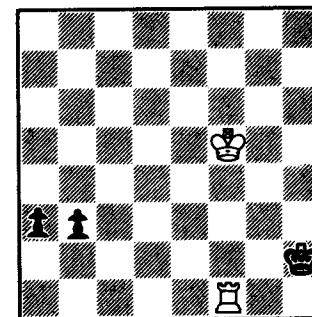
43

Las blancas juegan y hacen tablas.

Es evidente que en el diagrama 43 las negras, siendo mano, ganarían con 1...b2; 2. Tb5, a2; 3. Txb2, a1=D. Pero con la salida, la mala posición del rey

negro permite a las blancas hacer tablas: 1. Tf1! (y no 1. Tf8?, b2; 2. Tg8+, Rh5; 3. Rf5, b1=D+! y gana), b2; 2. Tg1+, Rh5; 3. Rf5, Rh4; 4. Rf4, Rh3; 5. Rf3, Rh4 (yojo: si 5...Rh2?; 6. Tb1! y el blanco ganaría); 6. Rf4, Rh3, tablas.

C. Salvioli, 1887

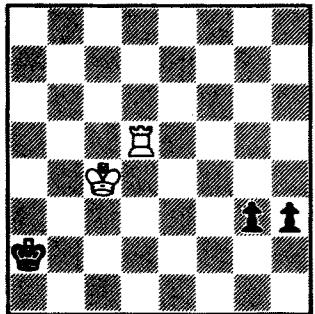


44

Juega el blanco y hace tablas.

En el resultado del diagrama 44 influye decisivamente la posición desfavorable del rey negro: 1. Rf4!, Rg2 (si 1...b2; 2. Tb1. Y si 1...a2; 2. Ta1 con tablas en ambos casos, ya que el negro no puede jugar 2...Rh3 a causa de 3. Rf3); 2. Tb1! (la jugada justa, ya que si 2. Ta1?, b2; 3. Tb1, Rf2; 4. Re4, Re2; 5. Rd4, Rd2; 6. Rc4, Rc2 y el negro ganaría), a2 (si 2...b2; 3. Re3, Rg3; 4. Tg1+, Rh3; 5. Rf3, tablas. Si, en esta variante, 4...Rh2; 5. Tb1!); 3. Ta1, Rf2; 4. Re4, Re2 (el rey negro no puede abandonar la 2^a fila horizontal, pues si 4...Rg3; 5. Tg1+, Rh3; 6. Rf3, continuando la persecución); 5. Rd4, Rd2; 6. Rc4, Rc2; 7. Rb4, Rb2; 8. Th1, a1=D; 9. Txa1, tablas).

La posición del rey negro es tan desgraciada en el diagrama 45 que pese a sus

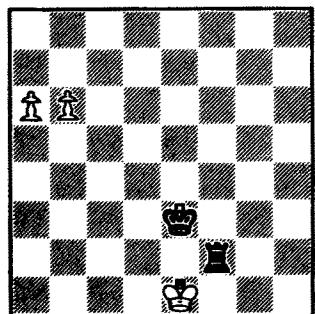


45

Las blancas juegan y ganan.

dos peones en 6^a fila no puede evitar la derrota: 1. Td2+, Rb1; 2. Rc3!, Rc1 (si 2...h2 6 g2; 3. Td1+, Ra2; 5. Th1 ó Tg1); 3. Ta2, Rd1; 4. Rd3, Rc1 (si 4...Re1; 5. Re3, Rd1; 6. Rf3, g2; 7. Rf2); 5. Re3, h2; 6. Ta1+, Rb2; 7. Th1! seguido de Rf3 y gana.

N Kopajew



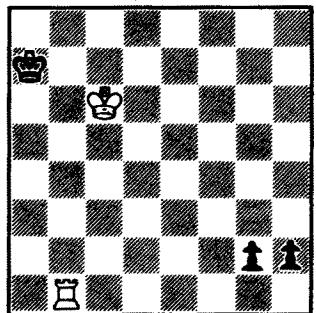
46

Juega el blanco y hace tablas.

En el diagrama 46 resulta evidente que si fuesen mano las negras ganarían rápidamente con 1...Ta2; 2. Rd1 (si 2. a7,

Ta1 mate), Txa6, etc. Pero si sale el blanco todavía tiene tiempo de salvarse con 1. b7 (ó 1. a7, Ta2!; 2. Rd1, 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 juego es tablas pese a los dos peones en 7^a), Th2! (jugada única para hacer tablas. Si 1...Tb2?; 2. Rd1!, Rd3; 3. Rc1, Rc3; 4. a7, Th2; 5. Rd1, Rd3; 6. Re1, Re3; 7. Rf1, Rf3; 8. Rg1 y gana, pues el rey negro no puede acceder a la casilla g3. Si, en esta línea 4...Ta2; 5. b8=D, Ta1+; 6. Db1 y gana); 2. Rf1, Rf3; 3. Rg1, Tg2+; 4. Rh1, Tg8!; 5. a7, Th8+; 6. Rg1, Tg8+; 7. Rf1, Th8; 8. Re1, Re3; 9. Rd1, Rd3; 10. Rc1, Rc3; 11. Rb1, Th1+!; 12. Ra2, Th2+; 13. Ra3, Th1; 14. Ra4, Rc4; 15. Ra5, Re5 y el rey blanco se ve forzado a retroceder, con lo que el juego es tablas, según demostraron ya Kling Y Horwitz en 1851. Es evidente que dos peones ligados en 7^a ganan contra la torre y no consideramos necesario ejemplificarlo. Citaremos tan solo un caso excepcional en que el bando de la torre hace tablas debido a la posición de los reyes:

J. Moravec, 1924

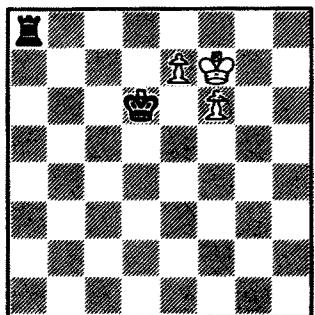


47

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 47: 1. Ta1+, Rb8; 2. Tb1+, Rc8; 3. Ta1, Rd8; 4. Rd6, Re8; 5. Re6, Rf8; 6. Rf6, Rg8; 7. Ta8+! (pero no 7. Rg6?, g1=D+ y gana), Rh7; 8. Ta7+, Rh6; 9. Ta8, Rh5; 10. Rf5, Rh4; 11. Rf4, tablas.

Un peón en 6^a y otro en 7^a ligados, también ganan casi siempre aunque el número de excepciones es mayor debido a que el rey del bando de la torre puede colocarse cerca de los peones o entre ellos. Veamos algunos casos típicos:

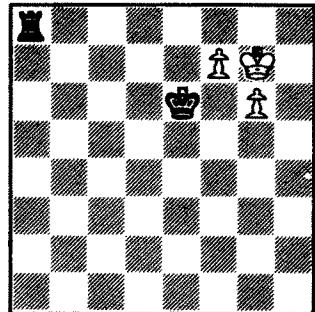


48

*Juega el blanco y gana.
Juega el negro y gana.*

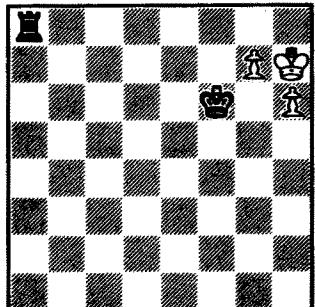
En el diagrama 48 la victoria depende de quien sea mano. Salen las blancas: 1. e8=D, Txe8; 2. Rxe8 seguido de f7 y gana. Sale el negro: 1... Rd7; 2. Rg6, Re6!; 3. Rg7, Tb8; 4. Rg6 (si 4. e8=D+, Txe8; 5. f7, Te7 y gana), Tg8+; 5. Rh7, Rf7; 6. Rh6, Rxrf6, ganando.

Si los peones están próximos a la columna de la torre, el bando de éstos puede salvarse en la posición del diagrama anterior, gracias a la posibilidad de ahogue:



49

*Juega el blanco y gana.
Juega el negro. Tablas.*

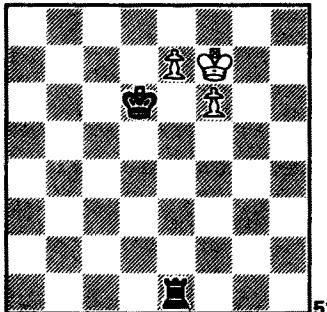


50

*Juega el blanco y gana.
Juega el negro. Tablas.*

El diagrama 50 es análogo al precedente. Las blancas, si son mano, ganan coro-

nando el PC. Y si sale el negro puede salvarse por la proximidad del rincón: 1...Rf7; 2. g8=D+!, Tg8, tablas por ahogado.



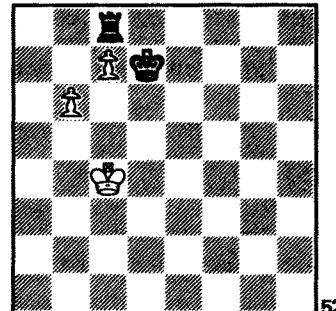
51

Juega el blanco y gana.
Juega el negro. Tablas.

El diagrama 51 reproduce el 48 con la única diferencia de que la torre actúa desde la retaguardia. Esta circunstancia es suficiente para que el negro, con la salida, no pueda ganar (si sale el blanco gana coronando su PR): 1...Rd7; 2. Rf8!, (si 2. Rg7, Tf1; 3. Rf7, Te1, tablas, que también puede obtener el negro con 3...Txf6+; 4. Rxg6, Re8; 5. Re8. Pero obsérvese que si en esta variante jugase el negro 2...Re8? ganarían las blancas con 3.f7+, Te6; 3. Rf7, tablas, que también se obtienen con 3. f7, Txe7; 4. Rg8.

Diagrama 52: 1. Rb5 (amenaza b7; Txc7+, Rb6, tablas), Th8; 2. Ra6, Rc6 (si 2...Rc8; 3. Ra7, Tg8; 4. Ra8, Th8; 5. Ra7, Rd7; 6. Rb7, Tg8; 7. Ra7, tablas); 3. Ra7!, Tg8; 4. c8=D+!, Txc8; 5. b7, Tc7; 6. Ra8, Txb7, tablas.

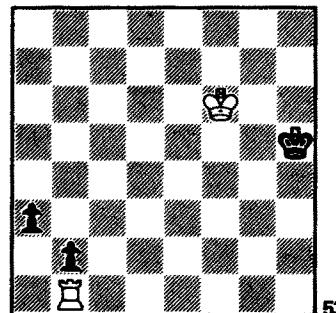
Nielsen, 1933



52

Las blancas juegan y hacen tablas.

Kling y Horwitz, 1851



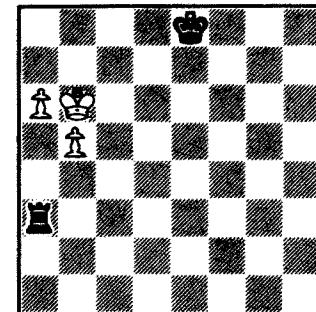
53

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 53: 1. Rf5, Rh4; 2. Rf4, Rh3; 3. Rf3, Rh2; 4. Re3 (el rey blanco se aproxima a los peones aprovechando la circunstancia de que el PT no puede avanzar a causa de Txb2+), Rg2 (si 4...Rh3; 5. Rf3, Rh2; 6. Re3, tablas. Y si 4...Rg3; 5. Tg1+!, Rh2; 6. Tb1, tablas. Pero si en esta variante, 5. Rd3?, a2; 6. Rc2, a1=D y el negro ganaría); 5. Rd3,

Rf3 6. Rg3; 6. Rc3, a2 (de otro modo ganaría el blanco con Rb3); 7. Rxb2, axb1=D+; 8. Rxb1, tablas.

P. Schmidt, 1935



55

Las blancas juegan y ganan.

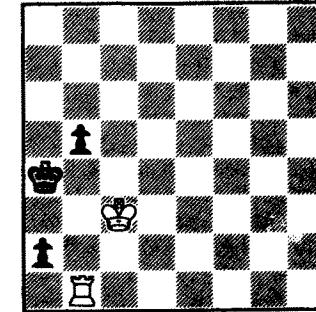
2. b6, Rd7; 3. Rd7; 3. Rb7! como en el texto; 2. b6, Tb3 (si 2...Ta1 ó Rg6 ó Rc8; 3. b7); 3. Rb7 (pero no 3. b7?, Rc7, 4. Ra8, Tb1 ó Tb6, tablas), Ta3; 4. a7, Rd6; 5. a8=D y gana.

El diagrama 54, tomado de la práctica, ilustra y confirma los ejemplos anteriores. La posición agresiva del rey y de la torre del negro, impide coronar al PT blanco: 1...Rc3!; 2. Rb1, Ta6!, 3. b7, Tb6+; 4. Rc1 (si 4. Ra1 ó Ra2, Ta6+), Th6! y se acordaron las tablas. En efecto, si 5. Rd1, Rd3; 6. Re1, Re3; 7. Rf1, Rf3; 8. Rg1, Tg6+; 9. Rf1 (si 9. Rh1 o Rh2, Th6+), Th6!; 10. Re1, Re3, tablas.

Cuando los peones ligados se encuentran uno en 5^a y otro en 6^a el problema de su bando consiste en lograr avanzar el más retrasado, con lo que coloca a ambos en 6^a, reduciendo el caso al ya visto en páginas anteriores. He aquí una selección de ejemplos:

Diagrama 55: 1. Ra7! (y no 1. Rb7?, Rd7; 2. a7 ó b6, Rd6!, tablas), Rd7 (si 1...Tb3;

Dr. Rey Ardid-N. N., Zaragoza, 1939



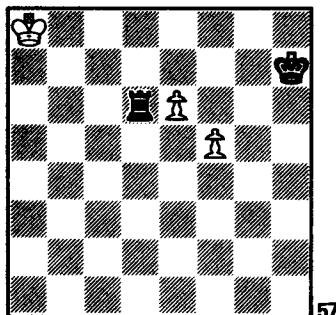
56

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 56: 1. Th1, Ra3 (si 1...b4+; 2. Rb2); 2. Rc2, b4; 3. Th3+!, b3+ (si

3...Ra4; 4. Rb2, b3; 5. Tg3!, R juega; 6. Txb3 (+) y gana. Subvariante: 5. Txb3?, a1=D+, tablas; 4. Txb3+, Ra4; 5. Tb8, a1=C+ (si 5...a1=D; 6. Ta8+); 6. Rb2, Abandonan.

Moravec, 1937

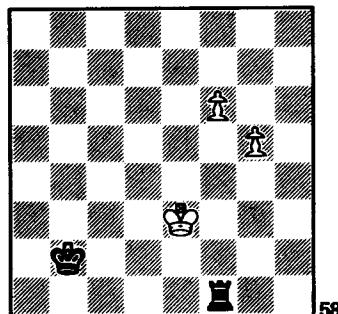


Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 57: 1. e7, Tf6; 2. Rb8! (2. e8=D? sería errónea: 2...Tf8!; 3. Txf8, tablas. Tampoco gana 2. Rb7?, Tf7; 3. f6, Rg8; 4. Rc8 ó Rc7, Tf8(+)!; 5. Rd7, Rf7!, tablas), Rg7 (si 2...Tf7; 3. f6, Rg8; 4. e8=D+, Tf8; 5. f7+. Y si 2...Rg8; 3. Rc7!, Tf7; 4. Rd6, Tf6+; 5. Rd7, Tf7; 6. Re6 y gana. Subvariante: 3. Rc8?, Txf5, tablas. 3...Tf8; 4. Rd7, Tf7; 5. exf8=D+, Rxf8; 6. Re6 y gana. 4. Rd7?, Rg7; 5. Rd8, Txf5, tablas. 4. f6?, Tf8; 5. Rd7, Tf7, tablas); 3. e8=D (si 3. Rc7?, Tf8, tablas), Tf8; 4. f6+, Rg8; 5. f7+ y gana.

En el diagrama 58 también el bando de los peones logra avanzar el que está retrasado, decidiendo la partida a su favor. No obstante, la tarea no es fácil:

Dr. S. Tarrasch-D. Janowski, Osten-de, 1907

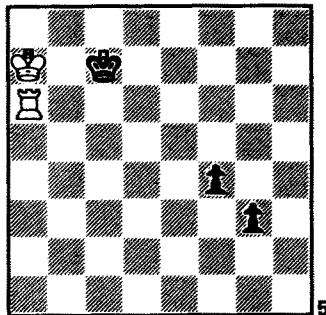


Las blancas juegan y ganan.

1. Rd4, Rb3 (si 1...Tf5; 2. Re4!, Txf5; 3. f7, Tg4+; 4. Re3, Tg3+; 5. Rf2 y gana); 2. Re5, Rc4; 3. g6, Te1+; 4. Rd6, Tg1 (en la partida, el negro ofreció menos resistencia: 4...Td1+; 5. Re7, Te1+; 6. Rf7, Abandonan, pues si 6...Tg1; 7. g7, Rd5; 8. g8=D, etc); 5. g7! (pero no 5. f7?, Txf5+; 6. Re5, Tg5+; 7. Re4, Tg1!; 8. f8=D7, Te1+; 9. Rf5, Tf1+, tablas), Rd4 (máxima defensa); 6. Rc6! (tanto 6. Re6?, Re4; 7. Rf7, Rf5 como 6. f7?, Tg6+!; 7. Re7, Tg7 no conducirían sino a tablas), Rc4 (si 6...Re5; 7. f7, Tg6+; 8. Rb5. Y si 6...Tg6; 7. Rb5, ganando en ambos casos); 7. Rd7! (la jugada precisa, cuyo objetivo es la casilla e8), Rd5; 8. Re8, Re6; 9. f7, Ta1; 10. f8=C+!, R juega; 11. g8=D y gana.

Si en el diagrama 59 son mano las blancas, ganan con 1. Tg6! (evidentemente tras 1. Tf6?, g2; 2. Tg6, f3, la victoria sería del negro), Rd7; 2. Tg4, g2 (si 2...Re6; 3. Txf4, Re5; 4. Tg4); 3. Txf4,

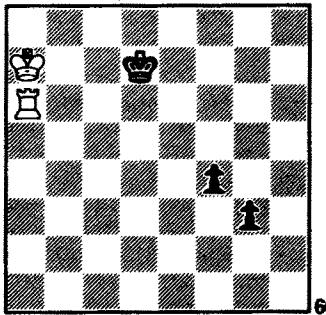
W. Sosin, 1931



El que sale, gana.

Re6; 4. Tg5! (cortando el paso al rey negro), Rf6; 5. Tc5!, etc. Si saliesen las negras, ganarían inmediatamente por 1...g2; 2. Tg6 ó Ta1, f3. Obsérvese que si en la posición inicial estuviese el rey negro en una casilla más próxima al flanco del rey (por ejemplo en d7), las blancas con la salida, no podrían conseguir más que tablas, ya que dicho rey negro podría acudir a tiempo en auxilio de su peón restante, como vamos a ver en el siguiente ejemplo:

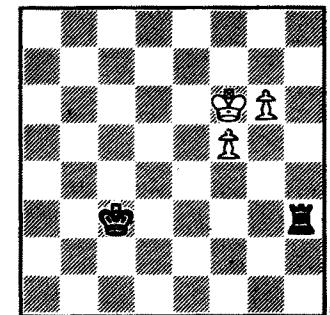
I. L. Rabinowitsch, 1938



Juega el blanco, Tablas.

Diagrama 60: 1. Tg6, Re7!; 2. Rb6, Rf7; 3. Tg4, Rf6; 4. Txf4+ (si 4. Rc5, Rf5; 5. Tg8, Re4; 6. Rc4, Rf3; 7. Rd4, Rf2; 8. Re4, f3; 9. Tf8, g2; 10. Txf3+, tablas. Si, en esta variante, 6...f3; 7. Tg4+! Y si 7...Rg2; 8. Re4, f3; 9. Rf4, f2; 10. Txf3+ con tablas en ambos casos. Y si en la última subvariante, 7...g2; 10. Re5 y también tablas), Rg5, tablas.

N. Kopajew, 1958

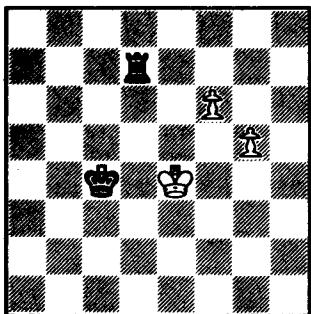


Las negras juegan y hacen tablas.

El diagrama 61 es sumamente instructivo dentro de su aparente sencillez. Las jugadas naturales 1...Rd4 y 1...Tg3 serían contestadas con 2. Rg7!, Rd4 (o Re5 si el negro empezó con Rd4); 3. f6 seguido de f7 y el blanco ganaría. La salvación de las negras estriba en la fina jugada 1...Tf3! que impide avanzar al Pf5, con lo que el rey negro puede aproximarse a él: 2. g7 (si 2. Re5, intentando entorpecer el avance del rey enemigo, Tg3!, 3. f5, Tg5+!, tablas), Tg3; 3. Rf7, Rd4; 4. f6, Re5, tablas.

El diagrama 62 es más difícil que el anterior, por lo que recomendamos al lector

N. Kopajew, 1958



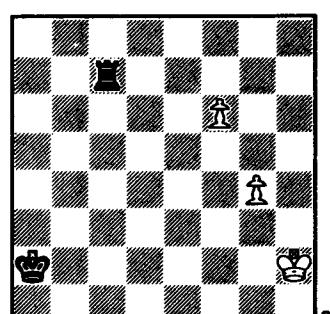
62

Las negras juegan y hacen tablas.

su estudio cuidadoso. Como veremos, la maniobra defensiva de las negras consiste en colocar oportunamente la torre detrás de los peones y atacar con el rey el peón más retrasado como vimos en el ejemplo precedente: 1...Td4+! (para alejar al rey blanco y dejar paso al rey propio. No sería buena 1...Td1? a causa de 2. g6! Te1+; 3. Rf4!, Rd5; 4. g7, Tf1+; 5. Re3 y gana. Si, en esta variante 3...Tf1+; 4. Re5, Te1+; 5. Rd6, Tg1; 6. g7); 2. Rf5 (si 2. Rf3, Td3+ y si ahora 3. Re2?, Td8; 4. g6, Rd5 ganaría el negro. Y si 2. Re5, Td5+; 3. Re6, Tgx5; 4. f7, Tg6+!; 5. Re5, Tg5+; 6. Re4, Tg1, tablas), Rd5!; 3. f7 (si 3. g6, Td1; 4. g7, Tf1+; 5. Rg6, Tg1+; 6. Rf7, Re5, tablas), Td1!; 4. Rf6, Tf1+; 5. Re7, Te1+; 6. Rd7 (6. Rf8, Tg1!, tablas), Tf1; 7. g6, Tf6; 8. Re7, Te6+, tablas, pues la torre perseguirá al rey blanco hasta que éste se coloque en 7^a fila, en cuyo momento jugará Tf6 con la amenaza Re6.

En el diagrama 63 aprenderemos varios métodos para hacer frente a un peón en

N. Kopajew, 1958



63

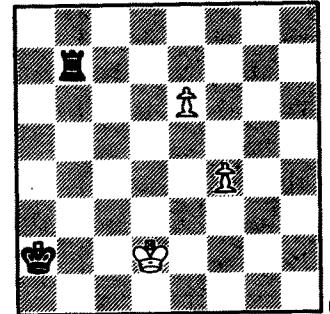
Las negras juegan y hacen tablas.

6^a y otro en 4^a, ligados, y relativamente alejados de su rey: 1...Tc3! (el camino más sencillo para conseguir tablas. He aquí otros: 1...Tc1; 2. g5, Tf1!; 3. Rh3, Rb3; 4. Rh4, Rc4; 5. g6, Txf6; 6. Rg5, tablas. Si, en esta línea 2. Rg2, Tc6!; 3. g5, Tc5. 1...Tf7; 2. g5, Rb3; 3. Rg3, Rc4; 4. Rf4, Rd5; 5. Rf5, Ta7; 6. g6, Ta1; 7. g7, Tf1+; 8. Rg6, Tg1+; 9. Rf7, Re5, tablas); 2. g5, Tf3; 3. Rg2, Tf5; 4. Rg3, Tgx5+, tablas.

Veamos todavía otro ejemplo de Kopajew, que ha estudiado con todo detalle el tema que ahora nos ocupa:

En el diagrama 64, las negras perderían demasiado tiempo en colocar su torre detrás de los peones (1...Tb2+; 2. Rd3, Tb1; 3. f5, Te1; 4. Rc4, Rb2; 5. Rd5, Rc3; 6. f6 y el blanco gana). Por esta razón deben aproximar rápidamente su rey para salvar el juego: 1...Rb3!; 2. Rd3 (si 2. f5, Tb5!; 3. e7, Td5+; 4. Rc1, Tc5+!) y el rey negro debe volver a d2, ya que tras 5. Rb1?, Te5! perdería la parti-

N. Kopajew, 1957



64

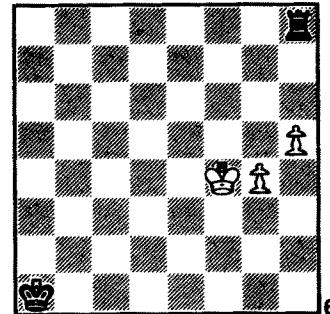
Las negras juegan y hacen tablas.

da), Rb4; 3. Rd4, Tc7!; 4. Rd5 (si 4. f5, Tc4+! y el negro hace tablas conforme vimos en el diagrama 62), Tc1; 5. e7 (si 5. f5, Tc5+ como en el diagrama 62), Td1+; 6. Re6, Te1+; 7. Rf7 (si 7. Rd7, Rc5; 8. f5, Td1+; 9. Rc7, Te1; 10. f6, Te6, tablas. Si, en esta variante, 8. e8=D, Txe8; 9. Rxe8, Rd5, tablas), Rc5; 8. f5, Td6, tablas.

Cuando los peones están más retrasados, las tablas son más fáciles de conseguir por el bando de la torre. Veamos dos ejemplos del mismo autor ruso:

Diagrama 65: 1. Rg5, Rb2; 2. Rh4 (si 2. Rf6, Rc3; 3. Rg7, Ta8; 4. h6, Rd4; 5. g5, Re5; 6. g6, Rf5; 7. h7, Rg5, tablas), Rc3; 3. g5, Rd4, 4. g6, Re5!; 5. Rg5, Tf8!; 6. g7, Tf1! (para atacar por la retaguardia, según normas ya conocidas); 7. Rg6, Tg1+; 8. Rf7, Tf1+; 9. Re7, Tg1; 10. h6, Tg6!, tablas.

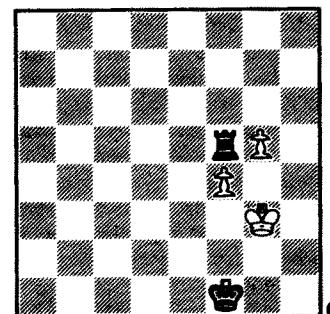
N. Kopajew, 1963



65

Juega el blanco. Tablas.

N. Kopajew, 1953



66

Juega el blanco. Tablas.

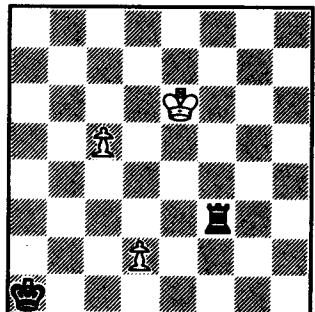
El diagrama 66 tiene gran importancia teórica, por lo que conviene estudiarlo a fondo: 1. Rg4, Ta5 (lo más seguro para hacer tablas, aunque también pueden conseguirse con Tb5 ó Tc5, pero no con Tf8); 2. g6 (si 2. f5, Ta4+; 3. Rg3, Ta5; 4. Rf4, Ta4+; 5. Re5, Tg4!; 6. Rf6, Rf2; 7. g6, Rf3; 8. Rg7, Rf4; 9. g6, Rf3, tablas, según modelos ya vistos. Si aquí 3. Rh5,

Tf4; 4. Rg6, Rg2; 5. f6, Rg3; 6. Rf7, Rg4; 7. g6, Rg5, tablas), Rg2; 3. f5 (si 3. g7, Ta3; 4. Rh5, Tg3; 5. Rh6, Rf3; 6. f5, Rf4; 7. f6, Rf5; 8. g8=D, para no recibir mate si avanza el otro peón, Txg8, tablas), Ta4+; 4. Rh5 (4. Rg5, da más facilidades al negro: 4...Rg3; 5. f6, Ta5+, 6. Rh6, Tf5; 7. Rg7, Rg4; 8. f7, Rg5, tablas), Rg3; 5. g7, Th4+!; 6. Rg6, Tg4+!; 7. Rh7, Th4+; 8. Rg8, Tf4!; 9. Rh7, Th4+; 10. Rg6, Tg4+: 11. Rf7, Rf4, tablas. Observe el lector que si en la posición inicial estuviesen todas las piezas colocadas una fila más hacia la izquierda, las negras no podrían salvarse, pues el rey blanco tendría una fila a la derecha para maniobrar y "esconderse", ganando la partida.

Es obvio que cuando los dos peones ligados se encuentran menos avanzados, la labor del bando de la torre es más sencilla, abundando los casos en que los peones pierden el juego porque el rey contrario suele tener tiempo de aproximarse al campo de la lucha con efectos decisivos. Renunciamos a ejemplificar tales casos, aunque no resistimos a la tentación de presentar algunos bonitos estudios en los que las respectivas maniobras ofrecen puntos estéticos y didácticos dignos de conocerse:

Pese al retraso de su PD, las blancas ganan gracias al avance de su PAD y a la posición favorable de su rey. Pero la cosa no es tan sencilla: 1. c6! (si 1. d4?, Tc3!; 2. Rd6, Rb2; 3. c6, Rb3; 4. c7, Txc7; 5. Rxc7, Rc4, tablas. Si, en esta línea 4. d5, Rc4; 5. c7, Rd4 y tablas también), Tf2; 2. c7 (y no 2. d4?, Tc2; 3. d5, Rb2; 4. Rd7, Rc3; 5. d6, Rd4; 6.

V. Halberstadt, 1962



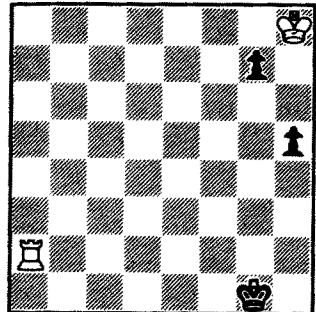
67

Las blancas juegan y ganan.

Rc7 6 c7, Rd5, tablas. Subvariante: 4. Re5, Rb3; 5. d6, Tc5+! seguido de Txc6, tablas), Te2+ (si 2...Tf8; 3. d4, ganando); 3. Rf7! (y no 3. Rf6?, Te8; 4. d4, Tc8 seguido de Txc7, tablas), Tf2+; 4. Rg7!, Tg2+; 5. Rf6! (5. Rh7 no haría sino perder tiempo: 5...Th2+; 6. Rg7!, Tg2+; 7. Rf6! volviendo al buen camino, ya que si 6. Rg6?, Th8 seguido de Tc8 y Txc7, tablas), Tf2+ (si 5...Tg8; 6. Re6, Tc8; 7. Rd7. Subvariante: 6...Rb2; 7. d4); 6. Re5, Te2+ (si 6...Tf8; 7. d4); 7. Rd4!, Txd2+ (si 7...Te8; 8. Rc5, Te1 ó Rb2; 9. d4); 8. Rc3, Td1; 9. Rc2, Td4; 10. c8=T!, Ta4; 11. Rb3 y gana como en el diagrama 18.

Es curioso que en el diagrama 68 no puedan ganar las blancas con las "jugadas naturales" 1. Rxg7?, h4; 2. Rg6, h3; 3. Rg5, h2 y tienen que conformarse con tablas mediante 4. Txh2, pues si intentan forzar el juego con 4. Rg4, h1=D; 5. Rg3? (aún tienen tiempo de salvarse con 5. Ta1+ seguido de Txh1), el negro

J. Moravec, 1913



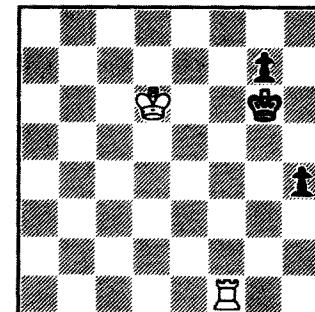
68

Las blancas juegan y ganan.

ganaría haciendo 5...Dh8 que impide el mate. Tampoco gana 1. Ta5?, h4; 2. Th5, g5; 3. Txg5+, Rf2, tablas. Para ganar en la posición inicial, las blancas deben abandonar el Pg7 que obstruye la gran diagonal permitiendo la maniobra arriba indicada: 1. Rh7!, h4 (si 1...g5; 2. Rg6, g4; 3. Rg5, g3; 4. Rh4, g2; 5. Rh3, Rh1; 6. Txg2); 2. Rg6, h3; 3. Rg5, h2; 4. Rg4, g5 (si 4...h1=D; 5. Rg3. Y si 4...h1=C; 5. Rf3, g5; 6. Td2, g4+; 7. Rxg4, Cf2+; 8. Rf3, siempre con la victoria del blanco); 5. Rg3, h1=C+; 6. Rf3, g4+; 7. Rxg4, Cf2+; 8. Rf3, Cd3; 9. Ta5!, Cb4 (si 9...Ce1+; 10. Re2, Cg2; 11. Ta1+, Rh2; 12. Rf3. Y si 9...Rh2; 10. Td5, Cb4; 11. Td6); 10. Tg5+, Rh2 (si 10...Rh1; 11. Rg3); 11. Tg2+, Rh3 (si 11...Rh1; 12. Rg3); 12. Tg6, Rh2; 13. Td6 y gana, conforme puede verse con detalle en el tomo II de esta obra.

Diagrama 69: 1...Rh5 6 Rg5 (si 1...h3; 2. Th1, Rf5; 3. Txh3, g5; 4. Rd5 y gana); 2. Re5, Rg4 (si 2...g5; 3. Rf5, g4; 4. Rf4 Y si 3...h3; 3. Tg1!, Rh4; 5. Tg4!, Rh5;

F. Sackmann, 1920



69

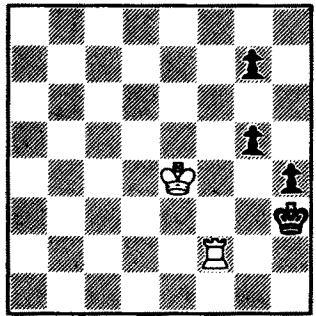
Juega el negro. Gana el blanco.

6. Txg5+, Rh4; 7. Tg4+, Rh5; 8. Tg8, Rh4; 9. Rf4); 3. Re4! (y no 3. Tg1+?, Rf3; 4. Txg7, h3, tablas), Rg3 (si 3...g5; 4. Tg1+ y luego Rf3. Y si 3...h3; 4. Tg1+, Rh4; 5. Rf3!, h2; 6. Ta1, Rh3; 7. Rf2 seguido de Ta3+ y Rg2); 4. Re3, Rg2 (si 4...h3; 5. Tg1+, Rh2; 6. Txg7, Rh1; 7. Rf3, h2; 8. Ta7 y gana. Si, en esta variante, 5...Rh4; 6. Txg7, h2; 7. Rf2!, h1=C+; 8. Rg2, ganando también); 5. Re2, h3 (si 5...g5; 6. Tf2+, Rg1; 7. Tf5!, g4; 8. Tf4. Si, en esta línea 6...Rg3; 7. Rf1, h3; 8. Rg1; g4; 9. Ta2, Rh4; 10. Ta4+, Rg3; 11. Ta3+, Rh4; 12. Rh2); 6. Tf2+, Rg3 (si 6...Rg1; 7. Rf3!, h2; 8. Tg2+, Rh1; 9. Ta2); 7. Tf7!, g5 (si 7...h2; 8. Txg7+, Rh3; 9. Rf2, h1=C+; 10. Rf3, Rh2; 11. Tg8); 8. Rf1, Rh2 (si 8...h2; 9. Th7, g4; 10. Td8); 9. Rf2, g4 (si 9...Rh1; 10. Rg3); 10. Tg7, Rh1; 11. Rg3!, Rg1; 12. Txg4, h2; 13. Rh3+, Rh1; 14. Ta4 y gana.

Conforme aumenta el número de peones en lucha contra la torre, son mayores las probabilidades de victoria de aquellos, aunque, naturalmente, el poder de la

torre, sobre todo secundada por su rey, permite a su bando salvarse en no pocas ocasiones y en alguna incluso ganar. Cuando son tres los peones, puede ocurrir que dos de ellos estén doblados, lo que los hace menos peligrosos. Veámos un caso:

R. Réti, 1922



70

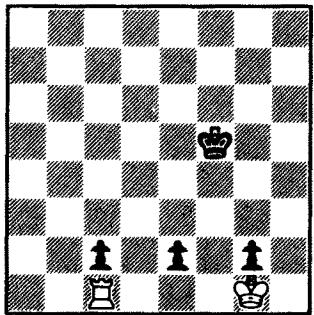
Las blancas juegan y ganan.

La maniobra victoriosa del blanco en el diagrama 70 ofrece serias dificultades. Ensayemos algunas líneas falsas: 1. Rf3?, g4+; 2. Re2, g3. O bien, 1. Re3?, Rg3!; 2. Tf5, g4; 3. Re2, h3; 4. Rf1, Rh2; 5. Tg5, g3; 6. Tg6, g2+; 7. Rf2, Rh1. O 1. Tf5?, Rg4!; 2. Ta5, h3; 3. Re3, h2. O, por último, 1. Ta2?, Rg3! y el blanco conseguiría tablas como tendremos ocasión de indicar en la nota a la jugada 9 de la solución de este instructivo estudio. El único medio de ganar consiste en 1. Td2!, Rg3 (si 1...g4; 2. Re3!, Rg3; 3. Re2, Rg2; 4. Td4, Rg3; 5. Rf1, etc. Si, en esta variante 2. Rf4?, g3, 3. Rf3, g5 seguido de g4+, tablas. Y si 2...g5; 3. Td4, Rg3; 4. Re2, h3; 5. Rf1 y gana. Otra variante: 1...g6; 2. Rf3, g4+; 3. Rf2, Rh2; 4. Rf1+, ganando); 2. Td3+, Rg2; 3. Rf5,

h3; 4. Rg4, h2; 5. Td2+, Rg1; 6. Rg3, h1=C+; 7. Rf3, g4+; 8. Rxg4, Cf2+; 9. Rf3 (si ahora la torre blanca se encontrase en a2, como en el falso intento de solución consignado más arriba, el negro conseguiría tablas con 9...Cd3), Ch1; 10. Ta2, g6; 11. Tb2, g5; 12. Td2, g4+; 13. Rxg4, Cf2+; 14. Rf3, Ch1; 15. Ta2 y gana.

Si los tres peones están aislados, carecen también de fuerza contra la torre y suelen sucumbir aunque se encuentren muy avanzados, salvo si su rey los apoya. He aquí algunos ejemplos:

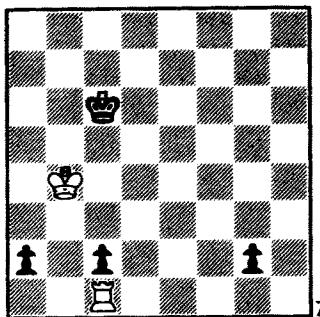
R. Réti, 1928



71

Juega el blanco y gana.

Diagrama 71: 1. Rf2! (un detalle importante, ya que la continuación impulsiva 1. Rxe1, Re4; 2. Rf2, e1=D+I; 3. Rxe1, Rd3!; 4. Ta1, Rc3 conduciría solamente a tablas), Re4; 2. Rxe2, Rd4; 3. Tg1, Re4 (si 3...Rc3; 4. Re3, Rb2; 5. Rd2, Rb3; 6. Txg2); 4. Te1!, Re5; 5. Re3!, Re6; 6. Tg1, Rd5; 7. Rd2 y gana.

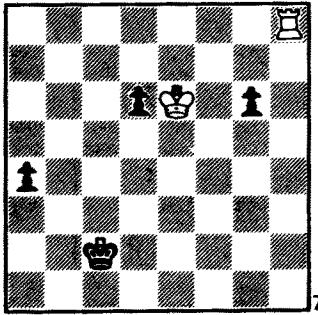


72

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 72 presenta, como el anterior, un peligro táctico instructivo: 1. Rc4! (si 1. Txc2+?, de tan atractiva apariencia, seguirá 1...Rd5!; 2. Tc1, Re4 y el rey negro llega a tiempo para apoyar a su Pg2 y conseguir tablas), Rd6 (si 1...Rb6; 2. Rd3, Rc5; 3. Rxc2, Rd4; 4. Rd2!, Re4; 5. Re2, Rd4; 6. Rf2, Rd3; 7. Ta1); 2. Te1! (cortando el paso al rey enemigo), a1=D; 3. Txa1, Re5; 4. Rd3, Rf4; 5. Re2, Rg3 (si 5...Re4; 6. Te1 como en el diagrama anterior); 6. Tc1, Rh3; 7. Rf2, Rh2; 8. Tg1, Rh3; 9. Rf3 y gana.

L. Schamkowitsch, 1955



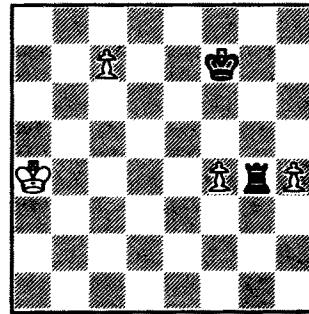
73

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 73, el Pa4, próximo a su rey, resulta muy peligroso, por lo que el rey blanco debe acudir cuanto antes a sus proximidades sin perder el tiempo en capturar el Pd6: 1. Rd5!, a3; 2. Rc4, d5+ (si 2...a2; 3. Th2+, Rb1; 4. Rb3, a1=C+; 5. Rc3, d5; 6. Th1+, Ra2; 7. Td1, Cb3; 8. Txd5); 3. Rb4!, a2; (si 3...d4; 4. Th2+, Rc1; 5. Rc4!, Rd1; 6. Rb3, Rc1; 7. Ta2); 4. Th2+, Rb1; 5. Ra3!, a1=C (si 5...a1=D+; 6. Rb3! y gana); 6. Th1+, Rc2; 7. Txa1, d4; 8. Rb4!, Rd3 (si 8...d3; 9. Ta2+); 9. Td1+, Re3; 10. Rc4, g5; 11. Txd4, Rf3; 12. Rd3!, g4; 13. Td8, g3; 14. Tf8+, Rg2; 15. Re2, Rh2; 16. Ta8! (salvando el peligro de ahogar al rey negro por 16. Rf3?, g2; 17. Tg8, Rh1!; 18. Txg2), g2; 17. Th8+, Rg1; 18. Tg8, Rh2; 19. Rf2 y gana.

Los tres siguientes finales sobre el mismo tema están tomados de la práctica:

N.N.-Dr. Tartakower, París, 1933



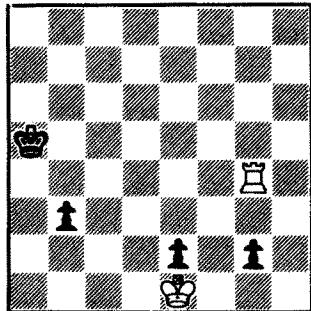
74

Las negras juegan y ganan.

Diagrama 74: 1...Tg8; 2. Rb5, Re7; 3. Rc6, Th8; 4. f5 (si 4. Rd5, Rd7 seguido de Txh4), Tf8; 5. h5, Th8 (es curiosa

esta espera de la torre para capturar los peones cuando están avanzados, colocando al blanco en Zugzwang); 6. f6+, Re6!; 7. f7, Re7!; 8. h6, Tc8; 9. h7, Tf8; 10. Rb7, Rd7; 11. Rb6, Tc8 y el negro abandonó, pues si 12. Rb7, Txc7+. Y si 12. Rc5, Rxc7; 13. Rd5, Rd7.

Romanowski-Platz, San Petersburgo, 1916



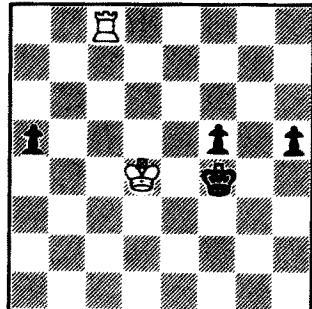
75

Las blancas juegan y hacen tablas.

En el diagrama 75, los peones negros son tan amenazadores que el blanco debe buscar con gran dificultad el camino de las tablas: 1. Tg5+! (si 1. Rxe2, b2; 2. Tg8, Ra6! y hay que jugar ahora 3. Tg6 volviendo a la maniobra del texto), Rb6 (si 1...Ra4; 2. Tg4+, Ra3; 3. Tg3!, Ra2; 4. Txg2, b2; 5. Txe2, tablas. Todo esto recuerda la maniobra del diagrama 74); 2. Tg6+, Rc5; 3. Tg5+, Rd4; 4. Tg4+, Rd3 (momento crítico). Si el negro intenta aproximarse a la torre ocupando la columna e, perdería el juego después de 4...Re3? 5. Txg2, b2; 6. Txe2+ seguido de Txb2. Por ello ha de tolerar el jaque continuo); 5. Tg3+, Rc4, tablas.

Diagrama 76: 1. Rd3!, Rf3; 2. Rd2, h4; (si 2...Rf2; 3. Tf8); 3. Re1, f4; 4. Rf1,

Kopajew-Makarow, Kiev, 1950



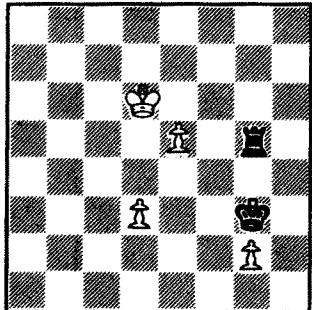
76

Las blancas juegan y ganan.

Rg3; 5. Tg8+, Rf3; 6. Ta8, Rg3; 7. Txa5, h3; 8. Tg5+, Rf3; 9. Tg8, h2; 10. Th8, abandonan.

Analicemos ahora el caso en que los tres peones se encuentran ligados, sea solamente dos de ellos, sean los tres, lo que los hace mucho más peligrosos, sobre todo si están avanzados y apoyados por su rey. Comencemos por tres ejemplos en que son dos los peones ligados:

H. Rinck, 1937 (corregido por A. Chéron, 1960)



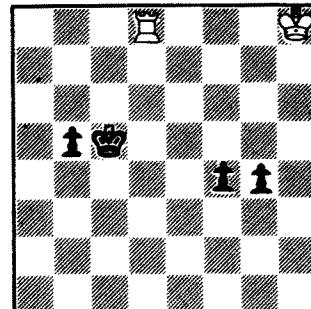
77

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 77, el bando de la torre es incapaz de frenar el avance de los dos peones ligados a los que acompaña su rey. No obstante, la victoria blanca no es tan fácil de conseguir como a primera vista parece: 1. e6! (y no 1. d4?, Rf4!; 2. e6, Txg2, tablas), Rf4; 2. e7 (única, pues si 2. g3+? ó g4? ó d4?, la torre tomará el Pg y hará tablas), Tg8 (ahora la torre ya no puede capturar el PCR). Otra variante podría ser 2...Te5; 3. g3+, Rf5; 4. g4+, Rf6; 5. g5+, Rf7; 6. g6, Te6+; 7. Rd7, Rf6; 8. e8=D. Si, en esta línea, 6...Rf6; 7. g7, Te6+; 8. Rd5, Te5+; 9. Rd4; 3. g4! (evitando Pf5, con lo que el blanco gana el tiempo decisivo para el avance de su PD. Sería un grave error avanzar inmediatamente dicho peón, ya que después de 3. d4? el negro se salvaría con 3...Rf5; 4. d5, Rf6. Si, en esta variante, 4. g4+, Rf6; 5. g5+, Rf7; 6. Rd7, Ta8; 7. g6+, Rxg6 y también tablas. Tampoco es suficiente 3. Re6? a causa de 3...Txg2, tablas. Ni 3. Rd7? ó g3+? Re3, tablas) Rxg4; 4. Re6! (si 4. d4?, Rf5. Y si 4. Re5?, Te8; 5. Re6, Rf4; 6. d4, Txe7+ con tablas en ambos casos), Ta8 (si 4...Rf4; 5. d4, Re4; 6. d5, Tg5; 7. d6, Te5+, Rf7! y gana); 5. d4, Ta6+ (si 5...Ta1; 6. d5, Te1+; 7. Rd7, Rf5; 8. d6); 6. Rf7! (esta jugada, considerada como un error por Rinck, es en realidad, la única ganadora como demuestra Chéron). Por el contrario, 6. Re5?, dada por Rinck como correcta, permite hacer tablas al negro con 6...Ta1; 7. d5, Rg5, Ta7; 7. d5! (y no 7. Rf8?, Ta8+ tablas), Rf5; 8. d6, Re5; 9. Rg6! (y no 9. Rf8?, Ta8+, tablas), Ta8; 10. d7 y gana.

El alejamiento de su rey impide a las blancas ganar en el diagrama 78 e incluso para conseguir tablas deberán jugar con

R. Réti, 1929



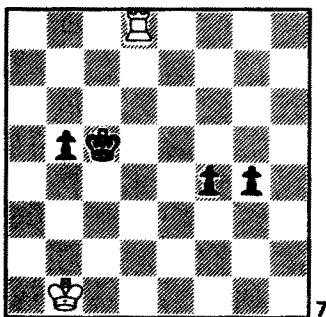
78

Las blancas juegan y hacen tablas.

gran precisión, resolviendo previamente el siguiente problema: está claro que hay dos métodos de ganar un peón, sea con 1. Tf8, f3; 2. Tf4, sea con 1. Tg8, g3; 2. Tg4. ¿Es indiferente seguir uno u otro? o ¿cuál de los dos es el correcto? Todo jugador experimentado se decidirá por dejar los dos peones supervivientes lo más lejos posible uno de otro, porque así el rey negro encontrará más dificultades para atender a ambos. Y esta decisión será la correcta, como podrá comprobarse seguidamente. Comencemos por la variante errónea: 1. Tf8?, f3; 2. Tf4, b4; 3. Txg4, b3; 4. Tg1 (si 4. Rg7 ó Tf4, b2), f2; 5. Rf1, b2; 6. Rg7, Rd4; 7. Rf6, Rd3 y gana, pues si 8. Tb1, Rc2 y si 8. Re6, Re2. La solución correcta es, pues, la que deja más alejados los peones: 1. Tg8!, g3; 2. Tg4, b4; 3. Txf4, b3; 4. Tf1, g2; 5. Tg1 (también se puede jugar la torre a otras casillas de la 1ª fila, como a1, d1 ó e1). Pero cuando se llega a la jugada 8, hay que alternar, precisamente, entre b1 y g1), b2; 6. Rg7, Rd4; 7. Rf6, Re3; 8. Tb1, Rd3; 9. Tg1, tablas, pues el rey negro no puede colocarse en

c2 y en f2 sin perder un peón con jaque, seguido del sacrificio de la torre por el último peón.

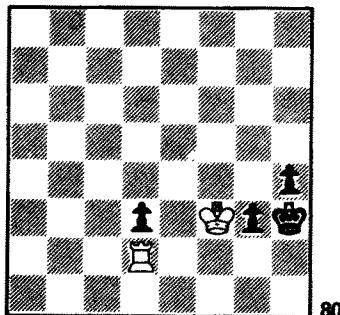
N. Kopajew, 1958



Las blancas juegan y ganan.

La posición del diagrama 79 es igual a la del anterior, con la única diferencia de que el rey blanco se encuentra en pleno campo de la lucha, lo que permite ganar a su bando. No obstante lo dicho, también aquí es indispensable evitar algunos escollos: 1. Tf8 (ahora conviene que el superviviente sea el PA, pues el rey blanco estará más cerca del mismo), f3; 2. Rc2! (hay que mejorar todavía más la posición del rey, pues si 2. Tf4?, Rd5!; 3. Tgx4, Re5; 4. Tf8, Re4; 5. Rc2, f2; 6. Tf8, Re3; 7. Rd1, b4 y el juego sería tablas), Rd4 (si 2...b4; 3. Tf4, Rd5; 4. Rd3!, b3; 5. Tb4!, g3; 6. Re3, g2; 7. Rf2. Subvariante: 3...b3+; 4. Rxb3, Rd5; 5. Rc3!, Re5; 6. Tf8, Re4; 7. Rd2); 3. Rd2, Re4; 4. Tb8, g3; 5. Re1 y gana.

B. Horwitz, 1881

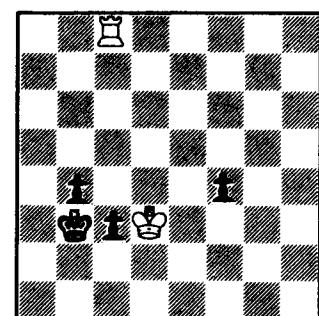


Juega el blanco. Tablas.

Juega el negro y pierde.

En el diagrama 80, las fuerzas negras están mal situadas, pero la proximidad de su rey al rincón les permite salvarse por maniobras de ahogue si sale el blanco: 1. Td1 (si 1. Tá2, d2; 2. Txd2, g2; 3. Rf2, Rh2; 4. Td1, h3; 5. T juega, g1=D+; 6. Txg1, tablas), Rh2; 2. Ta1, g2; 3. Rf2, h3; 4. Tb1, d2; 5. Td1, g1=D+!; 6. Txg1, d1=D; 7. Txd1, tablas. Si son mano las negras, no pueden evitar la derrota: 1...g2; 2. Txg2, d2; 3. Tg1! (si Txd2? tablas por ahogue), Rh2; 4. Td1, h3 (si 4...Rh3; 5. Th1 mate); 5. Txd2+, Rg1; 6. Ta2.. Rh1; 7. Rg3 seguido de mate. Si en el diagrama 80 trasladamos todo el material una columna hacia la izquierda, el blanco gana con facilidad pues desaparecen casi todas las posibilidades de ahogue del rey negro: 1. Txc3, f2 (si 1...Rg2; 2. Tc2+, Rg1; 3. Ta2, Rf1; 4. Rf4, Re1; 5. Rg3, Rf1; 6. Tb2, Re1; 7. Tf2. Subvariantes: 2...Rg3; 3. Tf2 seguido de Rf4. 3...Rh1; 4. Rf4. 4...f2; 5. Rg3); 2. Re2+, Rg2; 3. Tc1, g3; 4. Ta1, Rh2; 5. Rf1 (pero no 5. Rf3?, c1=D+; 6. Txf1, g2; 7. Tf2, Rh1, tablas), y el blanco gana.

A. Zinkl, 1894

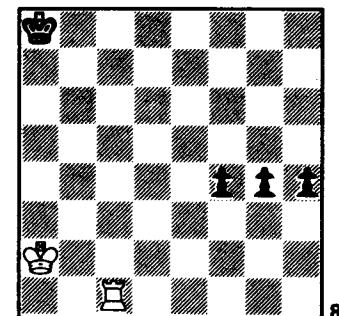


Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 81: 1. Tf8 (lo más rápido y sencillo), c2 (si 1...Rb2; 2. Txf4, b3; 3. Tf1, c2; 4. Rd2. Si 1...f3; 2. Txf3 y si 1...Ra2, Ra3 ó Ra4; 2. Rc2); 2. Tc8, c1=D; 3. Txc1, Ra2; 4. Tf1, b3; 5. Rc3, f3; 6. Tf2+ y gana.

Pasemos ahora a estudiar los diversos aspectos de la lucha de tres peones ligados contra una torre, tema que ha sido objeto de extensos y profundos análisis por parte de diversos autores entre los que merecen citarse J. Berger, A. Chéron y N. Kopajew. En la imposibilidad de incluir en esta obra todos los trabajos aparecidos sobre este tipo de final, haremos un resumen del estado actual de la teoría respecto al mismo. Comencemos por indicar que, en ausencia de los reyes, tres peones ligados ganan casi siempre contra la torre si han alcanzado la 5^a fila. Veamos un ejemplo típico:

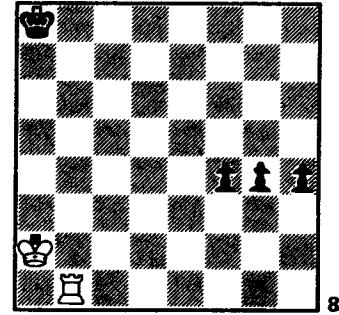
G. Lissizyn, 1956



Sale el blanco. Gana el negro.

un intento del rey blanco para intervenir en la lucha fracasa también, dada su lejanía: 1. Rb3, g3; 2. Rc4, g2; 3. Rc5, f3; 4. Rb6, Rb8; 5. Te1, Rc8; 6. Rc6, Rd8; 7. Rd6, f2; 8. Ta1, Re8; 9. Re6, Rf8 y el negro corona inevitablemente), g3; 2. Txf4. h3, y el negro, con sus dos peones ligados en 6^a, gana el juego.

N. Kopajew, 1958



Las blancas juegan y hacen tablas.

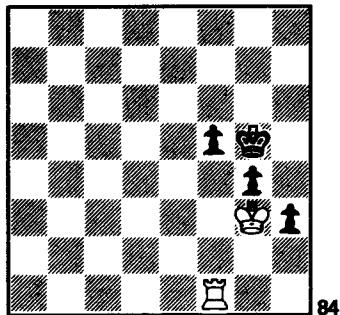
El diagrama 83 se diferencia solamente del anterior por la posición de la torre,

detalle que permite a las blancas salvarse porque la maniobra del rey era ineficaz en el diagrama 82, resulta válida en éste porque el rey negro no puede escapar de la constante amenaza de mate, lo que le impide avanzar sus peones: 1. Rb3!, g3 (el rey negro no puede evitar el arrinconamiento, pues si 1...Rb7; 2. Rc4+, Rc6; 3. Rd4, g3; 4. Re4, h3; 5. Rxf4 y el blanco ganaría); 2. Rc4, g2; 3. Rc5! (evidentemente, el rey blanco no tiene tiempo de acercarse a los peones), h3 (si 3...f3; 4. Rb6!, Rb8; 5. Rc6+, Rc8; 6. Ta1, Rd8; 7. Rd6, tablas. Claro está que si, en esta línea, 4...f2?; 5. Td1 y el blanco ganaría); 4. Rc6, h2; 5. Ta1+, Rb8; 6. Tb1+, Rc8; 7. Ta1, Rd8; 8. Rd6, Re8; 9. Re6, Rf8; 10. Rf6, Rg8; 11. Ta8+, Rh7; 12. Ta7+, Rh6; 13. Ta8, Rh5; 14. Rf5, Rh4; 15. Rxf4, tablas.

Más frecuente es el caso en que el rey del bando de la torre se encuentra próximo a los peones. Entonces, la regla general es la siguiente: para luchar con la máxima eficacia contra tres peones ligados, la torre debe procurar atacarlos desde la retaguardia, mientras el rey se coloca delante para contenerlos. Los resultados dependen, naturalmente, de la posición de los peones, de su grado de avance y del apoyo que su rey pueda prestarles. A continuación hemos escogido los ejemplos que nos parecen más significativos y didácticos:

Diagrama 84: 1. Tf2, Rg6 ó Rf6; 2. Rf4, Rf6 ó Rg6 (si 2...Rh5; 3. Td2, Rh4!; 4. Td6, Rh5; 5. Te6, h2; 6. Te8 y gana); 3. Te2, Rf7; 4. Te5 (y no 4. Rxf5?, g3! y el negro gana), Rg6 (el único cuidado del negro es evitar que la torre capture el PA, el negro ganaría con 10...h2), Rh7; 11. Td8, Rg6; 12. Td6+, Rf7 y el juego es tablas pues el rey negro no puede ser forzado a jugar a las casillas h7 ó h5.

von der Lasa (1^a edición del "Handbuch", 1843)



84

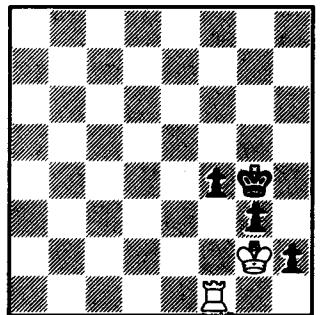
Juega el blanco. Tablas.

blanco 5. Txf5, el negro ganaría con 5...h2; 6. Tg5+, Rh6); 5. Te6+, Rg7 (sería erróneo 5...Rh5?; 6. Td6: Y también 5...Rh7?; 6. Rg5, Rg7; 7. Tg6+, Rh7 ó Rf7; 8. Th6(+), Rg7; 9. Th5. Si, en esta línea 6...g3; 7. Th6+, Rg7; 8. Txh3, f4; 9. Rxf4, g2; Tg3+. Y si, por otra parte, 5...Rf7, véase el texto a la jugada 7^a del blanco); 6. Td6 (con 6. Rg5, dada por Kling y Horwitz en 1851, las tablas son más difíciles: 6...h2; 7. Te7+, Rf8; 8. Th7, g3; 9. Rf6, Rf8; 10. Th3, f4; 11. Th5, f3; 12. Tg5+, Rf8; 13. Th5, Re8; 14. Re6 y la constante amenaza de mate salva a las blancas), Rf7; 7. Th6, Rg7; 8. Th5 (si 8. Rg5, f4!; 9. Rxg4, Rxh6; 10. Rxh3, tablas), Rg6; 9. Tg5+, Rh6; 10. Tg8 (si la torre o el rey tomasen el PA, el negro ganaría con 10...h2), Rh7; 11. Td8, Rg6; 12. Td6+, Rf7 y el juego es tablas pues el rey negro no puede ser forzado a jugar a las casillas h7 ó h5.

Si retrasamos una fila todo el material del diagrama 84 (colocando los peones en f6, g5 y h4), el negro perdería, pues el

avance h3 en un momento dado carece de la fuerza que posee el avance h2 del citado diagrama, y el blanco podría capturar impunemente los peones uno a uno, conforme hemos visto anteriormente. Por el contrario, avanzando una fila todas las piezas del citado diagrama 84, el resultado depende de la salida:

Salvio, 1813 (completado por Sarrat y Berger



85

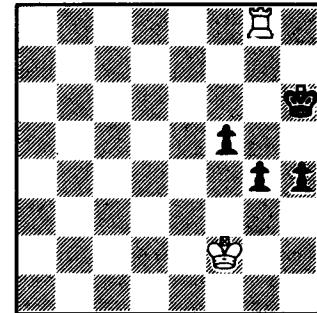
Las negras juegan y ganan.

Las blancas juegan y hacen tablas.

Si en el diagrama 85 son mano las negras, ganan así: 1...f3+; 2. Txf3 (si 2. Rh1, g2; 3. Rxh2, gxh1 = C ó Al, y gana. Evidentemente la transformación del peón en torre o en dama ahogaría al rey blanco), h1=D+; 3. Rxh1, Rxf3; 4. Rg1, g2 y gana. Si salen las blancas, se salvan en última instancia por medio de 1. Rh1!, f3 (si 1...Rh3; 2. Tf3!, Rg4; 3. Tf1. Y si 1...Rg5; 2. Rg2, Rf5; 3. Rf3, Rg5; 4. Rg2, con tablas en ambos casos); 2. Txf3, Rxf3, tablas.

Diagrama 86: 1. Re2! (esta jugada de espera es única para ganar. Si 1. Re3?,

J. Berger, 1889

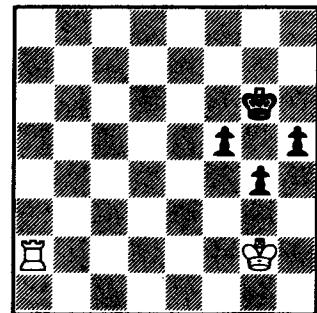


86

Las blancas juegan y ganan.

3!; 2. Rf4, Rh7 y el negro está salvado conforme vimos en el diagrama 84), h3 (si 1...g3; 2. Rf3, Rh5; 3. Rf4. Si 1...Rh5; 2. Re3, Rh6; 3. Rf4, Rh7; 4. Tg5, g3; 5. Rxf5. Si 1...Rh7; 2. Tg5, h3; 3. Txf5, h2; 4. Th5+. Y si 1...f4; 2. Txg4); 2. Re3, Rh5 (si 2...h2; 3. Th8+, y si 2...Rh7; 3. Tg5); 3. Rf4, Rh6; 4. Rxf5 y gana.

J. Mason-L. Paulsen, Viena, 1882

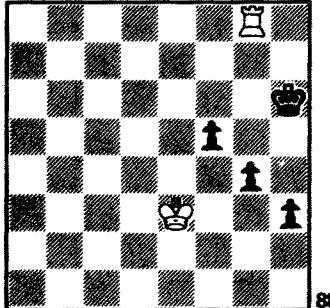


87

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 87; 1. Ta8 (de acuerdo con la regla general, más arriba expuesta, de colocar la torre en la retaguardia. A nada conduciría 1. Rg3 a causa de 1...Rg5 seguido de h4+ ó f4+), h4! (el negro se dispone a formar el esquema de peones que le proporciona las tablas según el diagrama 84); 2. Tg8+, Rh5 (el camino más seguro para las tablas era 2...Rf7! conforme al diagrama más arriba citado, ya que después de 3. Ta8, h3+, las blancas no pueden hacer nada eficaz); 3. Rf2, h3 (con este movimiento, que pone los peones en diagonal, con la punta del PT, las negras consiguen tablas como ya quedó establecido en el diagrama 84. Pero en la partida se continuó 3...f4?, colocando los peones en línea horizontal y después de 4. Tf8, Rg5; 5. Rg2, f3+; 6. Rf2, Rg6; 7. Th8, Rg5; 8. Th7, h3; 9. Rg3, Rg5; 10. Te7, Rg5; 11. Tf7, Rg6; 12. Tf4, Rh5; 13. Txg4, f2; 14. Tf4, h2; 15. Rxh2, el negro abandonó. Si en vez de 5...f3+ hubiese jugado 5...g3, no evitaba la derrota; 6. Rh3. Y si 5...h3+; 6. Rh2, f3; 7. Rg3, Rh5; 8. Tf4); 4. Rg3, Rh6; 5. Rf4, Rh7, tablas.

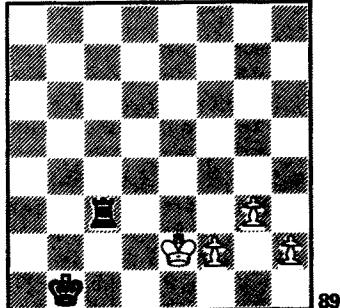
H. Lehner, 1885 (corregido por N. Kopajew, 1958)



Las blancas ganan con o sin salida.

En la posición del diagrama 88 pensaba Lehner que el blanco ganaba tan sólo si era mano el negro: 1...Rh7 (si 1...Rh5; 2. Rf4, Rh6; 3. Rxh5); 2. Tg5, Rh6; 3. Txf5, h2; 4. Tf1, g3; 5. Rf3. Pero casi un siglo después, el finalista ruso Kopajew demostró que también gana siendo mano: 1. Re2!, Rh5 (si 1...Rh7; 2. Tg5 seguido de Txf5); 2. Rf2!, Rh4 (si 2...Rh6; 3. Re3. Y si 2...f4; 3. Th8+, Rg5; 4. Rg1!, Rf5; 5. Rh2, Re4; 6. Tg8, Rf3; 7. Tg7, Re2; 8. Txg4, f3; 9. Te4+, Rf1; 10. Rg3, f2; 11. Tf4. Si, en esta línea, 7...g3+; 8. Rxh3, Rf2; 9. Ta7); 3. Tg7, Rh5 (si 3...g3+; 4. Txg3, h2; 5. Tg8); 4. Rg3, Rh6; 5. Tg8 y gana. Como indica Averbach, si en el diagrama 88 colocamos el rey blanco en g3, las blancas ganan también aunque por otro procedimiento: 1. Rf2, Rh5; 2. Re3 (no 2. Re2, Rh4, porque el rey blanco debe volver a f2 y comenzar de nuevo), Rh6; 3. Re2, volviendo a la posición ganadora del diagrama 88.

M. Monticelli-R. Spielmann, torneo olímpico de Varsovia, 1935

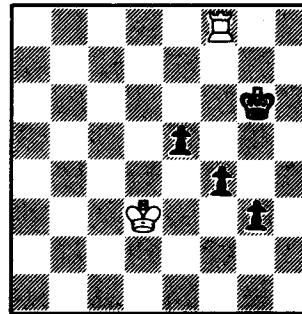


Las blancas juegan y hacen tablas.

En la posición del diagrama 89, las blancas no acertaron con la maniobra co-

rrecta y perdieron el juego después de 1. h4?, Rc2; 2. h5, Rb3 (el rey negro acude presuroso a la lucha); 3. g4, Th3; 4. f4, Rc4!; abandonan. La idea básica para salvar este final es sacrificar el PA y apoyar con el rey los otros dos: 1. f4!, Rc2 (si 1...Tc2+; 3. Re3, Tkh2; 4. g4, tablas); 2. f5, Rb3; 3. f6!, Tc6; 4. Rd3, Txf6; 5. Re4, Rc4; 6. g4, Rc5; (si 6...Tf2; 7. h4. Y si 6...Th6; 7. g5, Tkh2; 8. g6, Tg2; 9. Rf5, Rd5; 10. Rf6, Rd6; 11. g7, con tablas en ambos casos); 7. Re5, Tf2; 8. h4, Rc6; 9. Re6, Rc7; 10. Re7, Te2+; 11. Rf7, Rd7; 12. h5, Tf2+; 13. Rg7, Re7; 14. h6, Tg2; 15. h7, Txg4+; 16. Rh8, tablas.

N. Kopajew, 1958



90

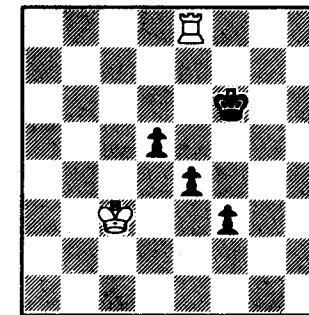
Cualquiera que salga, gana el blanco.

Dentro de la configuración de peones vista en los diagramas anteriores, cuanto más se aproxima la posición hacia dentro, tanto más fácil es la victoria del bando de la torre. En el diagrama 90, si salen las negras, la continuación puede ser 1...Rg5; 2. Re4, Rg4; 3. Th8 (la torre corta el paso hacia h2 al rey enemigo. No obstante, también se gana con 3. Te8,

Rh3; 4. Rf3, Rh2; 5. Txe5, g2; 6. Th5+, Rg1; 7. Tg5, Rh1; 8. Rf2), g2; 4. Tg8+, Rh3; 5. Rf3, e4+; 6. Rxf4, Rh2; 7. Th8+, Rg1; 8. Rg3!, e3; 9. Th2, e2; 10. Txg2+, Rf1; 11. Tf2+, Re1; 12. Rf3 y gana. Si son mano las blancas, deben dar un rodeo con su rey según hemos visto en otros ejemplos: 1. Re2, Rg5; 2. Rf3, Rg6; 3. Rg2, Rg5; 4. Rh3, Rg6; 5. Rh4!, Rh7; 6. Tf5!, g2; 7. Th5+, Rg6; 8. Tg5+, Rf6; 9. Txg2 y gana.

Veamos ahora otra posición todavía más central

N. Kopajew, 1966



91

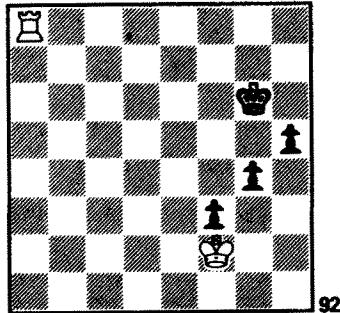
Las blancas ganan, cualquiera que salga.

En el diagrama 91, si son mano las blancas, la maniobra es larga pero sencilla: 1.Rd2! (sería un error 1. Rd4? a causa de 1...Rf7!; 2. Th8, Re7 y el juego es tablas, pues la torre no puede actuar por la retaguardia), Rf5; 2. Re3, Rf6; 3. Rf2, Rf5; 4. Rg3, Rf6; 5. Rh2! (la conocida maniobra del triángulo), Rf5; 6. Td8!, Re6 (máxima defensa); 7. Rh3!, Re5; 8. Rg3, Rd4 (si 8...Re6; 9. Rf2, Re5; 10. Re3, Re6; 11. Rd4, y la victoria es todavía más

fácil para el blanco); 9. Rf2, Rc4; 10. Re3, Rc5; 11. Te8!, Rc4; (si 1...Rd6; 12. Rd4, Rd7; 13. Te5, Rc6; 14. Txd5, f2; 15. Tc5+); Rc2; 15. Re3, y los peones negros ya no pueden defenderse. Saliendo el negro, la maniobra es algo más difícil: 1. Rf5; 2. Rd2! (yo no 2. Rd4?, Rf4!; 3. Tg8, f2!; 4. Tf8+, Rg3; 5. Re3, d4+; 6. Re2, e3+; tablas), Rf6 (si 2...Rf4; 3. Td8!, e3+; 4. Rd3, e2; 5. Rd2, Rg3; 6. Re1, Rg2; 7. Tg8+, Rh3; 8. Rf2); 3. Re3, Rf5; 4. Rf2, Rf6 (si 4...Rf4; 5. Te6, Rf5; 6. Td6); 5. Rf1, Rf5; 6. Rg1!, Rf4; 7. Rf2 y gana como hemos visto más arriba.

Veamos ahora un caso en que la diagonal formada por los peones es un sentido inverso a la de los precedentes diagramas, lo que facilita la tarea del bando de la torre:

N. Kopajew, 1958



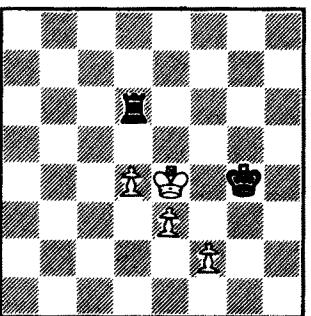
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 92: 1. Th8! (atacando al PT, que es el más débil. Sería un error 1. Rg3? y el negro se asegura las tablas al impedir a la torre atacar eficazmente desde la retaguardia), Rg5; 2. Rg3, Rg6; 3. Rh4,

Rf6; 4. Th6+, Rf5; 5. Txh6+, Rf4; 6. Th8 y gana.

Como hemos indicado más arriba, la posición ideal de la torre es detrás de los peones, y esta regla la hemos ilustrado con no pocos ejemplos. Comprobemos ahora cómo la torre situada delante de los peones está en condiciones de inferioridad.

Meyer, 1890

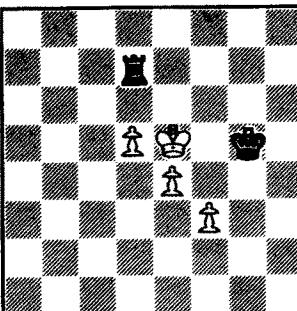


93

Juega el blanco y hace tablas.

Pese al escaso grado de avance de sus peones, en el diagrama 93, las blancas se salvan porque la torre enemiga se encuentra frente a los peones: 1. Re5, Td8; 2. d5, Te8+; 3. Rf6, Rf3; 4. d6, Rxf2; 5. d7, Td8; 6. Re7, Txd7+ tablas.

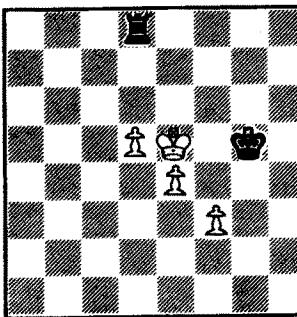
Basta que en el diagrama 93 avancemos una fila todo el material, como ocurre en el diagrama 94, para que el blanco gane rápidamente: 1. Re6, Td8; 2. d6, Rf4; 3. Rd5, Rxf3; 4. e5.



94

Las blancas juegan y ganan.

Y. Averbach, 1958



95

Juega el blanco y hace tablas.

Juega el negro y gana.

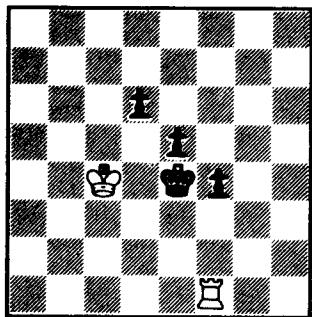
La sola variación en la casilla ocupada por la torre, modifica radicalmente los resultados en el diagrama 95. Ello se debe a que el rey blanco, con la salida, no puede ganar un tiempo decisivo con 1. Re6 (atacando la torre como ocurre en los dos diagramas anteriores), por lo que tiene que conformarse con tablas: 1. Re6 (si 1. d6, Rg6; 2. Re6, Te8+ como en el texto), Rg6; 2. d6, Te8+; 3. Rd5 (si

3. Rd7, Tf8! seguido de Txf3, tablas), Tf8!; 4. d7, Txf3, tablas. Por el contrario, si salen las negras ganan del siguiente modo: 1...Te8+; 2. Rd6 (si 2. Rd4, Rf6; 3. d6, Re6; 4. e5, Th8; 4. f4, Th3! colocándose en retaguardia; 6. Re4, Tg3; 7. f5+, Rd7; 8. Rd5, Td3+; 9. Re4, Td1; 10. Rf3, Te1; 11. Rf4, Te2; 12. f6, Re6 y gana), Rf6; 3. Rd7, Rf7; 4. d6, Te5!; 5. Rc7, (si 5. Rd8, Re6; 6. d7, Rd6; 7. Rc8+ Tc5+; 8. Rd8, Ta5; 9. Rc8, Ta8+; 10. Rb7, Td8. Subvariante: 9. Re8, Te5+; 10. Rd8, Te7), Tc5+; 6. Rd8 (si 6. Rd7, Tc3; 7. e5, Te3!; 8. f4, Te4; 9. Rc7, Tc4+; 10. Rd8, Txf4; 11. d7, Td4 y gana. Si, en esta variante 9. e6+, Txe6; 10. Rc7, Te4; 11. f5, Tc4+; 12. Rd8, Tc5; 13. d7, Tc1, ganando también), Tc3; 7. f4 (si 7. d7, Txf3; 8. e5, Td3), Tc4 (como vemos, la torre ha conseguido situarse tras los peones); 8. d7, Txe4; 9. f5, Tc4; 10. f6, Rf8; 11. f7, Ta4; 12. Rc7 (si 12. Rc8, Ta8+; 13. Rb7, Td8; 14. Rc7, Re7), Ta7+; 13. Rd6, Ta8; 14. Re6 (si 14. Rc7, Re7), Td8 y gana.

Chéron, Averbach y Kopajew han hecho un estudio exhaustivo del tipo de final representado en el diagrama anterior, según cuales sean el grado de avance de los peones y las casillas ocupadas por ellos. Pero el reproducir aquí tales análisis rebasaría con mucho el objetivo puramente orientador e informativo que perseguimos en este libro. Por ello nos limitaremos a consignar un ejemplo muy instructivo dentro de este tema:

En el diagrama 96, que reproduce el anterior con los colores cambiados y con la sola diferencia de que la diagonal formada por los peones está invertida, el bando de la torre no puede ganar ni

A. Chéron, 1926 y N. Kopajew, 1958



96

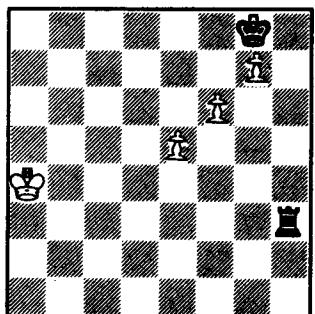
Tablas, salga quien salga.

siquiera con la salida: 1. Te1+, Rf3! (si 1...Rf5?; 2. Rd3, d5; 3. Tf1!, Re6; 4. Re2!, Rf6; 5. Td1!, Re6; 6. Rf3, Rd6; 7. Tc1, Rd7; 8. Tc5, Rd6; 9. Tc8, Rd7; 10. Ta8, Re7; 11. Rg4, Re6; 12. Td8, d4; 13. Rf3, Rf5; 14. Td5 y el blanco gana porque ha conseguido colocar su torre en la retaguardia, cosa que ocurre también en esta subvariante: 4...Rf5; 5. Ta1, e4; 6. Ta6, Re5; 7. Tf2, Rf5; 8. Td6, Re5; 9. Td8, Re6; 10. Tf8, Re5; 11. Tf7, f3; 12. Td7, Re6; 13. Td8, Re5; 14. Re3, Re6; 15. Rd4, Rf6; 16. Td6+!); 2. Rd3, Rf2; 3. Rf2, f3; 4. Te4, Rg2; 5. Tg4+, Rf1; 6. Tg6, d5; 7. Tg5, f2; 8. Txe5, d4!; 9. Tg5, d3; 10. Rd1, d2; 11. Tf5, Rg2 y el juego es tablas. Si son mano las negras, las tablas son más difíciles de obtener para el bando blanco: 1...f3 (no es tan peligrosa la continuación 1...Re3; 2. Rd5, f3; 3. Rxd6, Re2; 4. Ta1, f2; tablas); 2. Rc3, Re3; 3. Te1+! (única jugada para salvarse, pues el negro amenazaba ganar con f2), Rf2 (si 3...Rf4; 4. Td1, f2; 5. Txd6!, tablas); 4. Rd2, Rg2; 5. Ta1, f2 (si 5...d5; 6. Ta8,

tablas); 6. Re2, e4; 7. Tf1, e3; 8. Td1, d5; 9. Rxex3, tablas.

Y, para terminar un estudio artístico:

H. Rinck, 1914



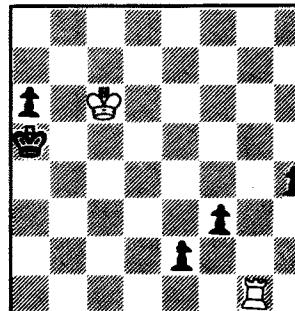
97

Las blancas juegan y hacen tablas.

El diagrama 97 nos enseña un hecho importante, al que nos referiremos en el curso de la solución y al final de la misma: 1. e6, Tc3 (si 1...Te3; 2. e7, Rf7; 3. Rb4!, impidiendo Tc3 seguido de Tc8, Te1; 4. Rc5, Tc1+; 5. Rd6, Tc8; 6. Re5, tablas, pues el Pf6 está defendido y el negro carece de medios para mejorar su posición, ya que si 6...Tc5+; 7. Rf4 y la torre debe volver a c8); 2. Rb5! (evita Tc6), Tc8; 3. Rb6, Rh7; 4. Rb7, Te8; 5. g8=D+! (y no 5. f7?, Te7+ seguido de Rxg7 y el negro gana, Txg8 (si 5...Rgx8; 6. f7+); 6. f7, Tf8; 7. Rc6, Rg7; 8. e7 y el negro se ve forzado a transigir con las tablas jugando 8...Rxf7; 9. exf8=D+, Rxf8. La principal enseñanza que debemos sacar de este final se refiere a la posición obtenida en la nota a la jugada 1 del negro: peones en e7, f6 y g7, rey negro en f7 y torre en la 8ª fila. Si el Pf6 está defendido por su rey, el juego es tablas y en caso contrario gana el bando de la torre).

Cuatro o más peones suelen ganar contra la torre, sobre todo si están ligados, a poco apoyo que reciban de su rey, y a veces sin la intervención de éste. Claro está que no se descarta la posibilidad de que el bando de la torre haga tablas e incluso gane por excepción, si tiene sus piezas bien dispuestas. He aquí algunos ejemplos:

Kling y Horwitz, 1851

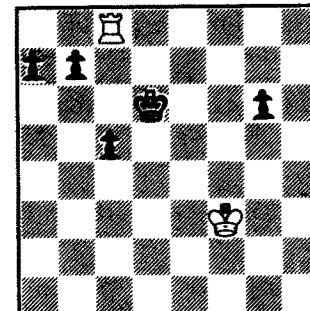


98

Las blancas juegan y hacen tablas.

Gracias a las amenazas de mate hasta colocar al rey negro en "mala postura" (casilla a2), las blancas pueden salvarse en el diagrama 98 a pesar de la terrible amenaza negra f2: 1. Rc5, Ra4; 2. Rc4, Ra3; 3. Rc3, Ra2; (las tres últimas jugadas del negro han sido forzadas si quiere evitar las tablas); 4. Te1!, h3 (si ahora 4...f2?; 5. Txe2+ seguido de Txf2 y el blanco ganaría. La jugada del texto amenaza h2 seguido de h1=D y luego f2, ganando. Pero esta maniobra da tiempo al rey blanco para acercarse a la pareja más peligrosa de peones y forzar las tablas); 5. Rd2!, h2; 6. Th1, a5 y gracias a este último peón, el negro conseguirá hacer tablas.

Dr. Tartakower-G. Thomas, Carlsbad, 1923

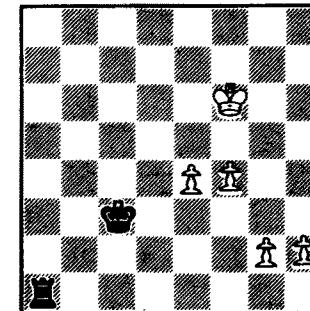


99

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 99, las blancas, después de capturar el indefenso Pg6, lograron la victoria contra los tres peones restantes: 1. Re4, b6; 2. Tg8, Rc6; 3. Tgx6+, Rb5; 4. Rd3, Rb4; 5. Tg1!, b5; 6. Ta1, c4+ (si 6...Rb3; 7. Tb1+, Ra4; 8. Rc3); 7. Rd4, Rb3; 8. Tb1+, Ra4; 9. Rc3, Ra5; 10. Th1, Rb6; 11. Th6+, abandonan, pues si 11. Rb7; 12. Rb4. Y si 11. Ra5; 12. Tg6, a6; 13. Th6.

Dr. Euwe-Capablanca, Carlsbad, 1929



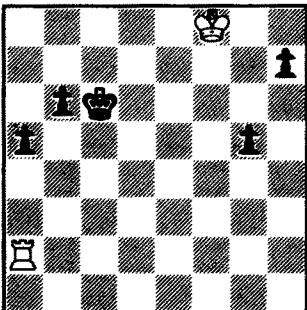
100

Juega el blanco y gana.

Juega el negro y hace tablas.

En la partida en que se presentó la posición el diagrama 100, si las blancas hubiesen sido mano podrían podido ganar fácilmente con 1. e5, Tf1; 2. f5!. Mas, para su desgracia, les correspondía jugar a las negras conducidas por Capablanca, quien salvó el juego por 1...Ta6+; 2. Rf5 (si 2. Rf7, Ta7+), Rd4; 3. e5, Rd5; 4. g3 (si 4. g4, Ta8; 5. h4, Tf8+); 6. Rg5, Tg8+, tablas), Ta8!; 5. Rf6, Ta6+; 6. Rf5, Ta8 y se convinieron tablas. El Dr. Tartakower da la siguiente continuación posible: 7. h4 (si 7. g4, Tf8+; 8. Rg5, Tg8+; 9. Rf5, tablas. Pero no 9. Rh4?, Re4; 10. Rg3, Ta8! y el negro ganaría), Tg8; 8. Rf6 (8. g4, Tf8+, con jaque continuo), Txg3; 9. e6 (y no 9. h5?, Th3; 10. Rg5, Re6 y el blanco corre serios peligros), Tg4; 10. f5, Txh4; 11. e7, Te4; 12. Rf7, Rd6!; 13. f6 (si 13. e8=D, Txe8; 14. Rxe8, Re5, tablas), Rd7, tablas.

G. Bekey, 1933

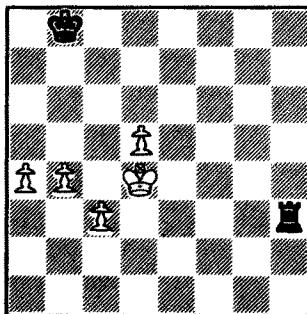


Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 101: 1. Rg7, g4 (si 1...h5; 2. Rg6, h4; 3. Rxg5, h3; 4. Rg4); 2. Rxh7, Rc5; 3. Tc2+, Rd4; 4. Tg2, g3 (si 4...Rc3; 5. Tg3+, Rc2; 6. Txg4, Rb3; 7. Tg5, Rb4; 8. Tg4+, tablas); 5. Txg3,

b5; 6. Tg5!, Rc4; 7. Rg6, a4; 8. Tg4+, Rc5; 9. Tg5+, Rc6 (hay que retroceder para no sufrir jaque continuo); 10. Rf5, Rd5; 11. Tg1!, a3; 12. Td1+, Rc4; 13. Re4, a2; 14. Ta1, Rb3; 15. Rd4, b4 (si 15...Rb2; 16. Txa2+, Rxg2; 17. Rg5); 16. Rg5! y el juego es tablas, ya que si 16...Ra3; 17. Txa2+.

Timman-Deze, Sombor, 1974



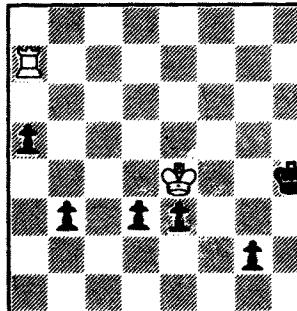
102

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 102 se impusieron los peones por su ligazón, por su grado de avance y por el eficaz apoyo de su rey: 1. c4, Rc7; 2. Rc5, Th8; 3. b5, Tc8; 4. b6+, Rb8+; 5. Rb5, Th8; 6. a5, Th1 (todo inútil); 7. a6, Tb1+; 8. Rc6, Ta1; 9. d6, abandonan.

A diferencia del anterior y pese a los cinco peligrosísimos peones negros, las blancas pueden salvarse en el diagrama 103 mediante constantes amenazas de mate según modelos bien conocidos: 1. Rf4, Rh5; 2. Rf5, Rh6; 3. Ta6+, Rg7; 4. Ta7+, Rf8; 5. Rf6, Re8 (si 5...Rg8;

A. Troitzky, 1924



103

Las blancas juegan y hacen tablas.

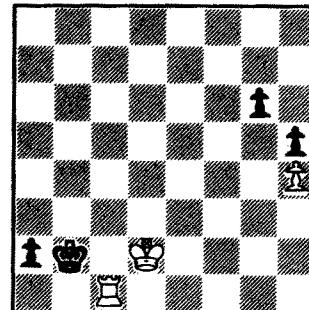
6. Ta8+, Rh7; 7. Ta7+); 6. Re6, Rd8; 7. Rd6, Rc8; 8. Rc6, Rb8; 9. Tb7+, Rc8 (si 9...Ra8; 10. Tg7!, a4; 11. Tg8+, Ra7; 12. Tg7+, Ra6; 13. Tg8!, Ra5; 14. Rg5!, tablas. Si, en esta línea, 10...b2; 11. Tg8+, Ra7; 12. Tg7+, Ra6; 13. Tg8! y también tablas); 10. Ta7! (¡la jugada precisa! si 10. Th7? el negro ganaría después de 10...Rd8; 11. Rd6, Re8; 12. Re6, Rf8; 13. Rf6, Rg8; 14. Tg7+, Rh8! y si ahora 15. Txg2, e2!; 16. Th2+, Rg8; 17. Tg2+, Rf8; 18. Th2, Re8 y no es posible 19. Re6 a causa de 19...e1=D+), Rd8; 11. Rd6, Re8; 12. Re6, Rf8; 13. Rf6, Rg8; 14. Ta8+, Rh7; 15. Ta7+, Rh6; 16. Ta8, Rh5; 17. Rf5, tablas.

c) REY, TORRE Y UNO O MÁS PEONES CONTRA REY Y UNO O MÁS PEONES

Es evidente que si una torre va acompañada de uno o más peones en su lucha contra peones enemigos, sus probabilidades de ganar son mucho mayores que

cuando está sola, ya que tiene el recurso de sacrificarse en un momento dado, para ganar con alguno de los peones que quedan. He aquí un ejemplo clásico:

G. Polerio, 1585

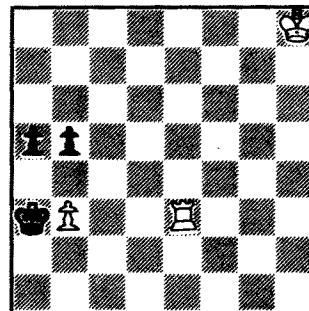


104

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 104: 1. Ta1! (el único medio para ganar. Si 1. Tg1?, a1=D; 2. Txa1, Rxg1; 3. Re3, Rb2; 4. Rf4, Rc3; 5. Rg5, Rd4; 6. Rxg6, Re5; 7. Rxh5, Rf6 y el juego es tablas), Rxg1 (no hay opción, pues si 1...Rb3; 2. Re3 y gana); 2. Re2 (sería un grave error de cálculo: 2. Rc1?, g5; 3. hxg5, h4; 4. g6, h3; 5. g7, h2; 6. g8=D+!), g6; 3. hxg5, h4; 4. g6, h3; 5. g7, h2; 6. g8=D, h1=D; 7. Dg7 mate.

Kling y Horwitz, 1851

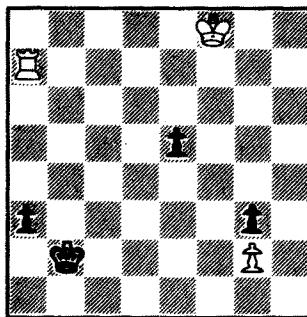


105

Las negras juegan y hacen tablas.

Diagrama 105: 1...b4; 2. Rg7, a4; 3. bxa4+, Rxa4, Rf6, b3; 5. Re5, b2; 6. Te1, Ra3; 7. Rd4, Ra2, tablas.

B. Horwitz, 1879

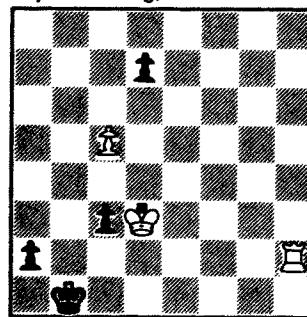


106

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 106: 1. Re7, a2; 2. Rd6, e4 (es evidente que si 2...a1 = D; 3. Txa1, Rxa1; 4. Rxe5 gana también el blanco); 3. Rc5, e3; 4. Rb4! (es curiosa esta maniobra de rey que fuerza la captura a cambio de la torre, de los dos peones pasados negros), e2 (si 4...a1 = D; 5. Txa1, Rxa1; 6. Rc3, e2; 7. Rd2); 5. Te7!, a1 = D; 6. Txe2+, Rb1; 7. Te1+, Rb2; 8. Txa1 y gana.

C. y J. Behting, 1930

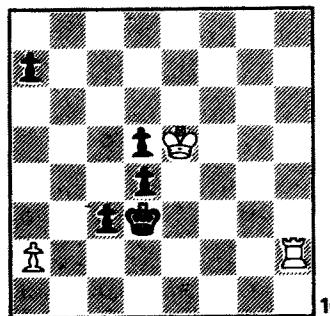


107

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 107: 1. c6! (necesaria jugada de obstrucción de la gran diagonal blanca. Si 1. Rxcc3?, a1=D+; 2. Rb3, Da8! impidiendo el mate y ganando la partida), dxc6 (si 1...c2; 2. Th1+, c1=D; 3. Txc1+, Rxc1; 4. c7, a1=D; 5. c8=D+, Rb2; 6. Dc3+, Ra2; 7. Dc4+, Ra3; 8. Da6+, Rb2; 9. Db5+, Rc1; 10. Dc4+, Rb2; 11. Db4+, Ra2; 12. Rc2 y gana. Subvariantes: 5...Rd1; 6. Dc2+ Y mate a la siguiente, 7...Rb2; 8. Db4+, Ra2; 9. Rc2. Y 9...Ra3; 10. Da5+, Rb2; 11. Db4+); 2. Rxc3, a1=D+; 3. Rb3 y gana.

J. Bekey, 1933



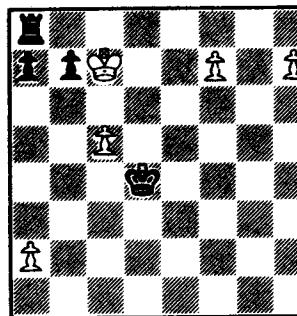
108

Las blancas juegan y ganan

Diagrama 108: 1. Th8! (1. Th3+?, Rc4; 2. Th2, d3, haría perder a las blancas, Y 1. Rxd5? no conseguiría sino tablas: 1...c2; 2. Th3+, Re2!; 3. Th2+, Rd3!; 4. Th3+). Pero si en esta línea jugase el negro 2...Rd2? ganaría el blanco con 3. Rxd4, c1=D; 4. Th2+, R juega; 5. Th1+, Rd2; 6. Txc1, Rxc1; 7. Rc3!, Rb1; 8. Rb3, R juega; 9. a4!, a5 (si 1...Rd2; 2. Rxd4, c2; 3. Th2+, Rd1; 4. Rxd5!, c1=D; 5. Th1+, R juega. 6. Txc1, Rxc1; 7. a4 y gana. Y si 1...c2; 2. Tc8, a5; 3.

Rxd5, Rd2; 4. Rxd4, ganando también; 2. Rxd5!, a4; 3. Tc8, Rd2; 4. Rxd4, c2; 5. a3, c1=D; 6. Txc1, Rxc1; 7. Rc3! y gana.

R. Réti, 1927

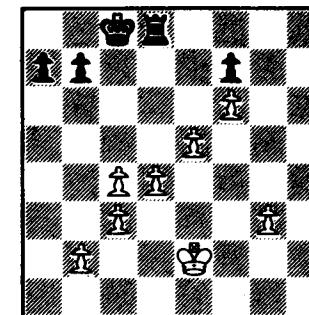


109

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 109: 1. Rd7! (tan solo esta jugada de apariencia paradógica da la victoria al blanco. Si. 1. Rd6?, Th8; 2. c6, bxc6; 3. Re6, Rc5; 4. Re5, Tb8; 5. Rf6, Rd6; 6. Rg7, Re7, tablas. Subvariante: 4. Rf6, Rd6; 5. Rg7, Re7!; 6. Rxh8, Rx7 con el mismo resultado), Th8; 2. Rd6! (si 2. Re7?, Txh7), Rc4; 3. c6, bxc6; 4. Re5! (y no 4. Re6?, Rc5, como en la variante de tablas de la nota a la 1ª jugada del blanco), Rc5; 5. Re6!, R. juega; 6. Rf6 seguido de Rg7 y f8 = D, ganando.

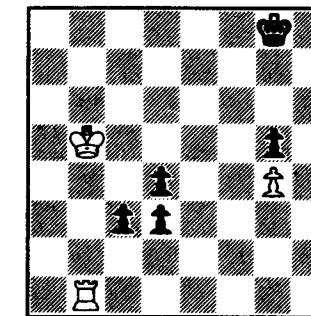
Marco-Maroczy, Viena, 1903



110

Les negras juegan y ganan.

H. Weenink, 1926



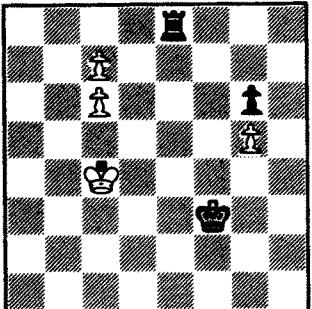
111

Las blancas juegan y hacen tablas.

La forma como las blancas consiguen salvarse en la crítica posición del diagrama 111 es tan ingeniosa como inesperada: 1. Rc6! (¿a dónde va este rey?), c2; 2. Te1, d2; 3. Te8+, Rf7; 4. Rd7 y juegue lo que juegue el negro, no puede evitar las tablas por jaque continuo, como tampoco en otras variantes: 1...d2; 2. Rd7, c2; 3. Tb8+, R juega; 4. Te8. 1...Rf7;

2. Rd7, d2; 3. Tf1+, Rg7; 4. Re7.
1...Rg7; 2. Rd7, d2; 3. Re7, c2; 4. Tf1.

Neumann-Steinitz, Baden-Baden,
1870

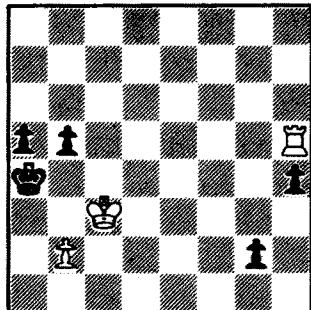


Las blancas juegan y hacen tablas

En la posición del diagrama 112, las blancas evitaron la falsa ruta 1. Rb5, Re4; 2. Rb6?, Rd5; 3. Rb7, Rd6; 4. c8=D, Txc8; 5. Rxc8, Rxc6 que permite al negro capturar el Pg5 y ganar el juego. La manera de empatar es capturando el Pg6 como, efectivamente, jugó Neumann: 1. Rd5!, Ta8; 2. Re5, Re3; 3. Rf6, Tc8; 4. Rxg6, Rf4; 5. Rf6, Txc7; 6. g6, Txc6+; 7. Rf7, Rf5; 8. g7 y se convinieron las tablas.

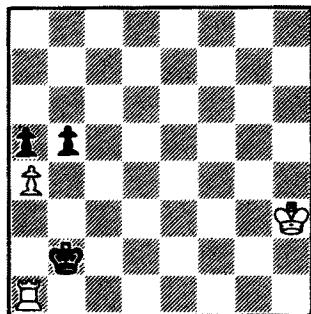
Como en el diagrama 113 son imparables los peones negros del flanco de rey (1. Txh4+, b4+), las blancas deben especular sobre la mala posición del rey negro. Pero hay que encontrar la maniobra precisa, ya que 1. b3+, Ra3; 2. Txb5, Ra2; 3. Rc2 fallaría por 3...a4!; 4. Ta5, a3. Lo correcto es 1. Tg5!, h3; 2. Tg4+, b4+; 3. Rc4, h2; 4. Tg3, h1=D; 5. Ta3+, bxa3; 6. b3 mate.

L. Prokes, 1924



Las blancas juegan y ganan.

M. Grinfeld, 1903

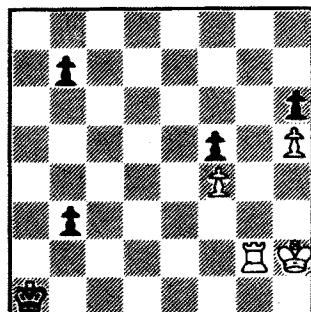


Las blancas juegan y ganan.

La solución del diagrama 114 está oculta tras la aparente sencillez de la posición. Es evidente que 1. axb5, Rxa1; 2. b6, a4; 3. b7, a3; 4. b8=D, a2 conduce solamente a tablas. Por otra parte, si la torre escapa al ataque del rey enemigo, también el negro se salva con 1...bxa4. ¿Qué hacer, pues, para ganar? 1. Ta3! (el huevo de Colón). Esta jugada, difícil de

ver durante una partida, aleja al rey negro del rincón permitiendo al blanco ganar tiempos), Rxa3 (si 1...b4; 2. Tg3, b3; 3. Tg5, Ra3; 4. Txa5); 2. axb5, Ra2; 3. b6, a4; 4. b7, a3; 5. b8=D y gana.

G. Kiessling, 1915

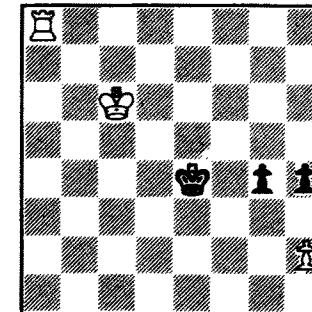


Las blancas juegan y ganan.

También la victoria del blanco en el diagrama 115 se basa en el sacrificio de la torre: 1. Tg5! (no es difícil comprobar que cualquier otro intento por parte del blanco fracasaría ante el avance b2 de las negras), hxg5 (si 1...b2; 2. Txf5, b1=D; 3. Ta5+, Rb2; 4. Tb5+ seguido de Txb1 y f5); 2. h6, b2; 3. h7, b1=D; 4. h8=D+, Ra2; 5. Da8+, Rb2; 6. Dxb2+ seguido del cambio de damas y de fxg5, ganando.

En el diagrama 116 es difícil para el blanco ganar, dada la lejanía de su rey y la fragilidad de su peón: 1...Rf3 (si 1...g3; 2. Ta4+, Rf3; 3. Txh4, g2; 4. Th3+ seguido de Tg3 y gana. Si, en esta línea, 2...Rf5; 3. h3, g2; 4. Tg4); 2. Rd5!, Rg2 (si 2...h3; 3. Tg8, Rg2; 4. Tgx4+, Rxh2; 5. Re4, Rh1; 6. Rf3. Y si 2...g3; 3. h3, g2;

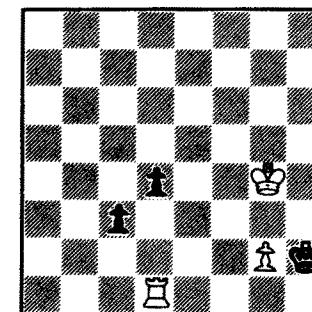
N. Kopajew, 1958



Juega el negro. Gana el blanco.

4. Tg8, Rf2; 5. Re4, g1=D; 6. Tgx1, Rxg1; 7. Rf3! y gana. Subvariante: 3...Rg2; 4. Re4, Rxh3; 5. Rf3, Rh2; 6. Tg8, ganando también); 3. Ta2+, Rf3; 4. Ta4! (y no 4. Re5?, g3; 5. h3, g2; 6. Ta1, Rg3, tablas), h3; 5. Re5, g3; 6. Ta3+, Rg2; 7. Tgx3+, Rxh2; 8. Rf4 y gana.

L. Kubbel, 1916

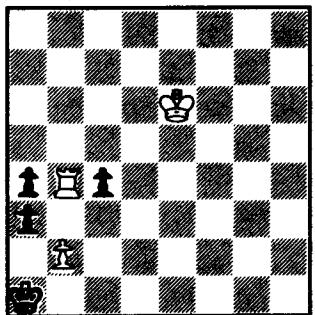


Las negras juegan y hacen tablas.

Si en el diagrama 117 no existiese el peón

blanco, las negras estarían perdidas, pues si 1...c2; 2. Td2+ . Pero dicho peón sirve de estorbo al blanco, lo qué permite a las negras salvarse por una maniobra muy ingeniosa: 1...c2; 2. Tc1, d3; 3. g3!, Rg2 (si 3...d2?; 4. Txc2 y gana); 4. Rf4, d2! (y no 4...Rf2? 5. Re4, Re2; 6. Rd4, Rd2; 7. Th1); 5. Txc2, Rh3; 6. Txd2, tablas por ahogue.

L. Prokes, 1947



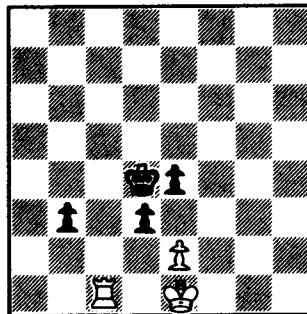
118

Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 118, la “continuación natural” 1...axb2; 2. Txa4+, Rb1; 3. Txc4 seguido de Tb4 no conduce más que a tablas. Para ganar se impone esta continuación: 1...a2!; 2. Txa4 (si 2. Txc4, a3!; 3. bxa3, Rb2; 4. Tb4+, Rc3), Rxb2; 3. Rd5, c3; 4. Rd4, c2; 5. Tb4+, Ra3. Y si 2. Rd5, a3!; 3. bxa3, c3 y gana. También aquí se ve, como en el diagrama anterior, que el peón estorba a las blancas.

Diagrama 119: 1...d2+! (sólo esta sorprendente jugada es capaz de dar la victoria a las negras. Si 1...Re3?; 2. Td1); 2. Rxd2, e3+; 3. Rd1, b2; 4. Tb1 (si 4.

L. Prokes, 1924



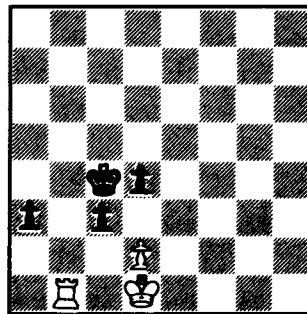
119

Las negras juegan y ganan.

Tc4+, Rxc4; 5. Rc2, b1=D+; 6. Rxb1, Rb3), Rc3; 5. Tc1+ (si 5. Re1, Rc2; 6. Td1, b1=D; 7. Txb1, Rxb1; 8. Rf1, Rc1; 9. Rg2, Rd1; 10. Rf3, Rd2), Rb4!; 6. Tb1, Rb3 y gana.

La misma posición del diagrama 119, transportada una columna hacia la izquierda, permite salvarse a las blancas:

L. Prokes, 1942



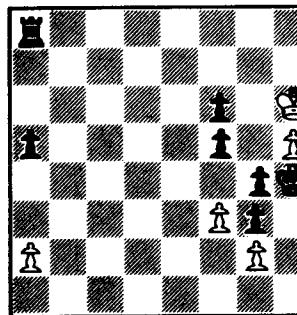
120

Juega el negro. Tablas.

Diagrama 120: 1...c2+; 2. Rxc2, d3+;

3. Rd1!, a2; 4. Ta1, Rb3; 5. Re1! (y no 5. Rc1, Ra3 y el negro gana), Rb2; 6. Rd1!, Rxal; 7. Rc1, tablas por ahogue.

W. Smyslov, 1938

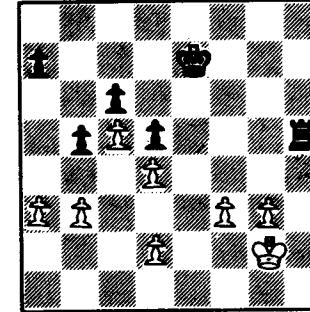


121

Las blancas juegan y hacen tablas.

Aunque parezca mentira, la enorme superioridad de las negras no es suficiente para ganar en el diagrama 121: 1. f4, Th8+; 2. Rg7! (y no 2. Rg6?, Txh5; 3. a4, Tg5+; 4. Rh7, Rh5; 5. Rh8, Rg6 y gana), Txh5; 3. a4, Tg5+; 4. Rh8! (de nuevo, la jugada precisa. Si 4. Rh7?, Rh5 liberando la torre y ganando, por lo tanto, la partida), Rh5, 5. Rh7, Tg6; 6. Rh8, Th6+; 7. Rg7, Tg6+; 8. Rh8, Rh6, tablas por ahogado. La actuación de la torre negra ha sido, por cierto, poco airosa.

W. Tschechower, 1947

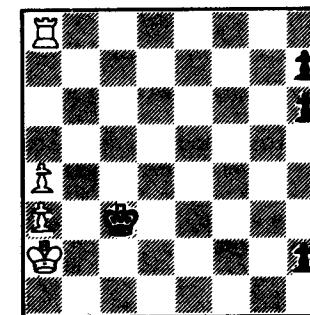


122

Juega el negro. Tablas.

9. Rg2, Rxd4; 10. g4, Rxc5; 11. g5, Rd6; 12. d4, Re6; 13. Rg3, tablas.

G. Sachodjakin, 1947



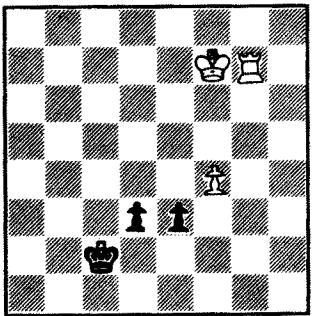
123

Las blancas juegan y hacen tablas.

El diagrama 123 presenta una configuración de piezas un tanto artificiosa, pero lo incluimos aquí por la idea original en que está inspirado, ya que no es fácil ver cómo las blancas pueden neutralizar la inevitable coronación del Ph2: 1. Tc8+,

Rd2; 2. Td8+, Re2! (claro está que si 2...Re1?; 3. Tb8, Rf1; 4. Tb1, Rg2; 5. a5 y el blanco ganaría); 3. Te8+, Rf2; 4. Tf8+, Rg2; 5. Tb8! (si 5. Tg8+, Rh3 y el negro gana), h1=D; 6. Tb1! (ahora la nueva dama no encuentra casilla apropiada), Dh5; 7. Tb2+, Rf3; 8. Tb3+, Re4 y, como puede comprobarse fácilmente, es jaque continuo pues el rey blanco no puede transponer la 4^a fila.

W. Teschechower, 1945



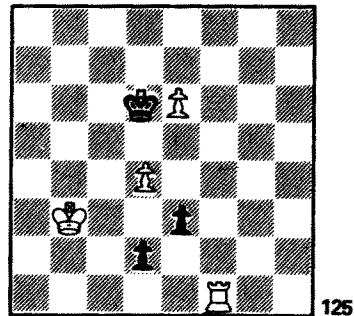
124

Las blancas juegan y hacen tablas.

Las blancas deben aguzar su sentido de precisión si quieren salvarse en el diagrama 124: 1. Rf8! (pronto nos daremos cuenta de las razones por las cuales 1. Rg8 es insuficiente), d2 (si 1...e2; 2. Te7, Rc3; 3. f5, d2; 4. Txe2, d1=D; 5. f6!,

Dxe2; 6. f7, tablas); 2. Td7, e2; 3. Txd2+, Rxd2; 4. f5, e1=D; 5. f6 seguido de f7, tablas porque la dama, obstruida por su rey, no puede dar jaque, cosa que no ocurriría si el rey blanco estuviese ahora en g8 (véase el tomo III de esta obra, diagramas 4 y 5).

L. Prokes, 1941



125

Las blancas juegan y hacen tablas.

El sacrificio del PR blanco en el diagrama 125 hace inofensivos a los dos peones negros: 1. e7!, Rxe7 (si 1...e2; 2. e8=D, exf1=D; 3. Dd8+, Re6; 4. De8+, tablas. Si, en esta variante, 3...Rc6; 4. d5+, Rc5; 5. Da5+, Db5+; 6. Dxb5+, Rxb5; 7. Rc2 y también tablas); 2. Rc3, e2; 3. Tf7+!, Rxf7; 4. Rxd2, tablas.

APARTADO SEGUNDO

B)

REY Y TORRE, CON O SIN PEONES,
CONTRA REY Y UNA O MAS PIEZAS
MENORES SIN O CON PEONES

B) REY Y TORRE, CON O SIN PEONES, CONTRA REY Y UNA O MAS PIEZAS MENORES SIN O CON PEONES

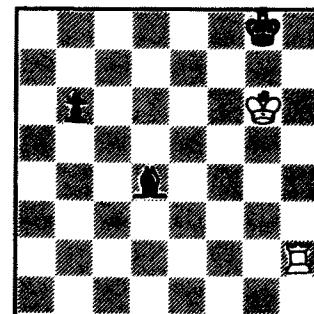
La teoría referente a la lucha de la torre contra una o más piezas menores, en ausencia de peones, quedó expuesta con la debida extensión en el Tomo II de esta obra. Cuando existen peones sobre el tablero, se ofrecen múltiples e interesantes posibilidades que corresponden a este apartado el cual, a su vez, queda dividido en tres capítulos para su mayor claridad:

- a) Rey y torre, con o sin peones, contra rey y alfil sin o con peones.
 - b) Rey y torre con o sin peones contra rey y caballo sin o con peones.
 - c) Rey y torre con o sin peones contra rey y dos o más piezas menores, sin o con peones.
- a) REY Y TORRE CON O SIN PEONES CONTRA REY Y ALFIL SIN O CON PEONES

Como ya indicamos en el tomo II, la lucha entre torre y alfil, sin peones en el tablero, suele terminar en tablas salvo posiciones en que el rey del bando débil se encuentra confinado en la banda, sobre todo en las proximidades del rincón del mismo color de las casillas domi-

nadas por el alfil. Es natural, pues, que si el alfil está acompañado de uno o más peones, sus probabilidades de empatar sean todavía mayores. Por el contrario, si el bando de la torre posee uno o más peones, las esperanzas de hacer tablas por parte del bando del alfil, aunque posea también peones, son muy escasas. De todos modos, estas reglas generales tienen sus excepciones, como iremos viendo en la selección de ejemplos que analizamos a continuación:

J. Berger, 1889



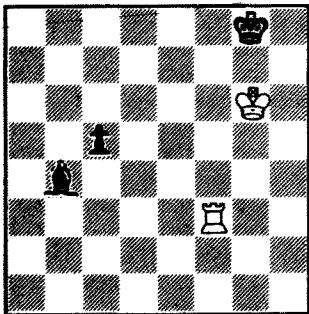
126

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 126 nos enseña la inutilidad

del peón negro casi siempre que su rey está en la banda, próximo al rincón (h8), del mismo color de las casillas que domina el alfil. La maniobra del bando fuerte es sencilla, pues se reduce a capturar el peón y luego forzar el mate o la ganancia del alfil: 1. Td2, Ac5 6 Ag7; 2. Td8+, Af8; 3. Tb8, b5 (forzada para no recibir mate inmediato); 4. Tx b5, Ad6; 5. Td5, Ae7 ó Ac7; 6. Ta5 ó Tc5 seguido de Ta8(+) ó Td8(+) y luego mate.

F. Sackmann, 1917



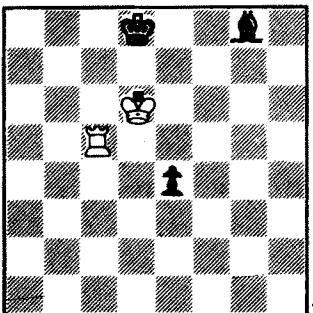
127

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 127 es semejante al que le precede, pero ofrece mayor dificultad: 1. Tf5! (evita el avance del peón pues si tal ocurre, con 2. Tb5 seguido de Tb8+ la posición sería la del diagrama 126), Aa3; 2. Tf1, Ab4 (no hay otra jugada); 3. Tf3!, c4 (forzada); 4. Tf5, Ac3; 5. Tf7 (ahora el peón negro no puede avanzar) y el blanco gana.

El diagrama 128 es todavía más difícil, pues en la variante principal exige una maniobra de Zugzwang: 1. Te5 (no solamente se impide el avance del peón sino

F. Sackmann, 1917

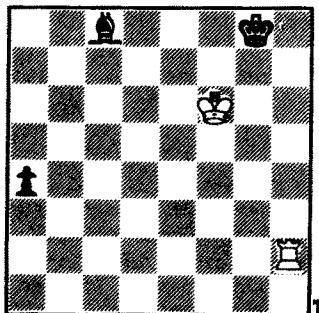


128

Las blancas juegan y ganan.

también 1....Rc8 que costaría al negro el alfil por 2. Te8+, Ah7 (máxima defensa, pues si 1...Aa2; 2. Ta5. Si 1...Ab3; 2. Tb5 y si 1...Af7 ó Ac4; 3. Txe4, ganando fácilmente); 2. Te6! (aquí no basta 2. Th5, Ag6; 3. Th8+, Ae8, pues el peón negro avanzará y salvará a las negras), Af5 (si 2...Rc8; 3. Te8+ seguido de Te7+ ganando el alfil. Si 2...Ag8; 3. Txe4. Y si 2...e3; 3. Txe3); 3. Tf6, Ad7; 4. Tf7, Ab5; 5. Tb7, Aa6; 6. Ta7, Ac8; 7. Th7 y gana.

Dr. M. Lewit,

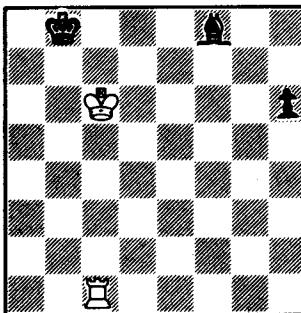


129

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 129: 1. Tg2+, Rh8 (si 1...Rh7; 2. Tc2, Aa6; 3. Rf7, Rh6; 4. Tc6+ y gana. Subvariante: 2...Ag4; 3. Th2+ y luego Tg2. Y si 1...Rf8; 2. Tc2, Ag4; 3. Tc4, Ad7; 4. Tb4, Rg8; 4. Tb8+, Rh7; 6. Tb7. Subvariante: 3...Ah3; 4. Th4!); 2. Rf7, Af5; 3. Tg8+, Rh7; 4. Tg5 y gana.

F. Sackmann, 1917



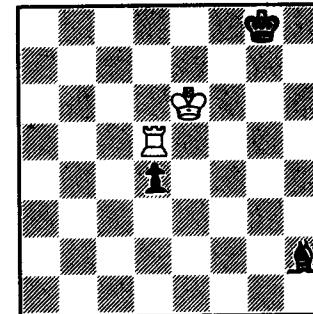
130

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 130 el peón constituye un gran estorbo para las negras, ya que si no existiese dispondrían éstas de la casilla h6 para el alfil, lo que les aseguraría las tablas por encontrarse su rey en las proximidades del rincón "bueno", de color distinto al de las casillas que controla el alfil (véase tomo II de este tratado): 1. Te1, Ra7 (si 1...Aa3; 2. Tb1+, Rc1; 3. Ta1. Si 1...Ab4; 2. Tb1. Y si 1...Ag7; 2. Te8+ seguido de Te7+); 2. Tf1 y gana el alfil.

Si en el diagrama 131 no existiese el peón, la victoria del blanco sería fácil e inmediata por encontrarse el rey negro junto al

S. Birnow, 1946



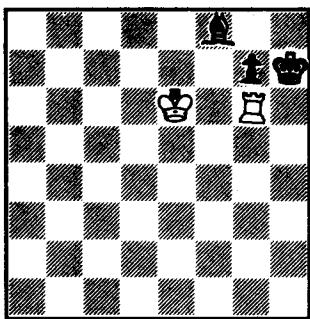
131

Las blancas juegan y ganan.

rincón "malo" (1. Rf6, Ac7; 2. Td7 y luego Tf7). Pero aquí no es posible este plan puesto que el peón avanzaría, estorbando la maniobra del blanco. Veamos lo que debe hacerse: 1. Tg5+, Rf8 (si 1...Rh8 ó Rh7; 2. Th5+); 2. Th5, Ac7 (si 2...Ab8; 3. Th8+. Si 2...Af4; 3. Tf5+. Y si 2...Ag3 ó Ag1; 3. Tf5+ seguido de Tg5(+) y gana); 3. Rd7, Ab6; 4. Tb5 (el tema de la persecución del alfil obstruido por su propio peón), Aa7; 5. Ta5, Ab6; 6. Ta8+, Rf7; 7. Rc6 y gana. Pero no siempre pierde la endebil batería de alfil y peón contra la torre. Seguidamente veremos un caso, entre muchos posibles, en que consigue tablas, y otros excepcionales, en que se impone al bando de la torre:

A pesar el arrinconamiento de las piezas negras, el blanco no logra ganar en la posición del diagrama 132: 1. Rf7, Ae7!; 2. Tg1 (si 2. Tgx7+, Rh6; 3. Tg1, Ad8 ó Ah4, tablas), Ah4!; 3. Th1, g5, tablas.

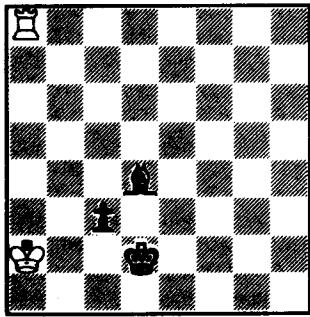
Kling y Horwitz, 1851



132

Juega el blanco. Tablas.

"Deutsche Schachzeitung", 1887

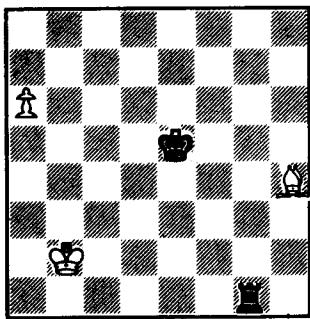


133

Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 133, las negras, con 1...c2, se aseguran la coronación de su peón y por lo tanto, la victoria: 2. Tc8, Ac3; 3. Td8+, Re2; 3. Te8+, Rf2 (el rey negro no debe colocarse en la 1^a fila horizontal, pues si por ejemplo 3...Rf1?; 3. Tb8!, c1=D; 4. Tb1 y el blanco empataría); 4. Tf8+, Rg2; 5. Tg8+, Rh2 y se acabaron los jaques, con lo que el peón se corona.

H. Weenink, 1917

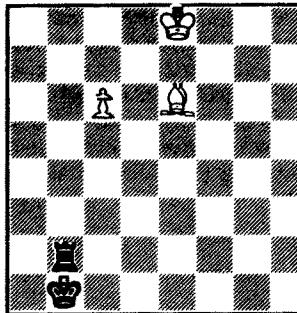


134

Las blancas juegan y ganan.

La victoria del blanco en el diagrama 134 pende de unas jugadas de gran precisión: 1. a7, Tg2+ (si 1...Tg8; 2. Ag3+, Rd5; 3. Ab8, Tg2+; 4. Rb3!); 2. Rb1! (y no 2. Rb3?, Tg8! seguido de Ta8, tablas, ya que el blanco no puede realizar su proyectada maniobra Ag3+ seguido de Ab8, pues la torre tomaría el alfil con jaque y volvería a g8, ganando el juego), Tg1+; 3. Ae1!, Txe1+ (si 3...Tg8; 4. Ag3+, Rd5; 5. Ab8, Tg1+; 6. Rb2, Tg2+; 7. Rb3!); 4. Rb2, Te2+; 5. Rb3, Te3+; 6. Rb4, Te4+; 7. Rb5 y gana, pues la torre está obstruida por su propio rey.

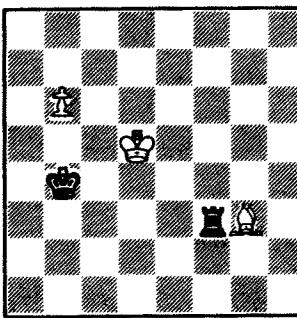
A. Herberg



135

Las blancas juegan y ganan.

H. Mattison, 1924 (mejorado por A. Chéron, 1960)



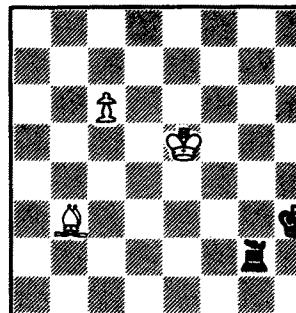
136

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 136: 1. b7, Td3+ (si 1...Tf5+; 2. Ae5, Tf8; 3. Ad6+); 2. Re6! (y no 2. Rc6?, Td8, tablas), Td8; 3. Ac7!, Th8; 4. Ae5!, Td8; 5. Re7, Tg8; 6. Rf7, Td8; 7. Ac7, Th8; 8. Ad6+, Ra5; 9. Af8, Th7+; 10. Ag7 y gana.

Diagrama 137: 1. c7, Te2+; 2. Rf6!, Te8; 3. Aa4! (y no 3. Af7?, Th8; 4. Rg7,

V. Halberstadt, 1938



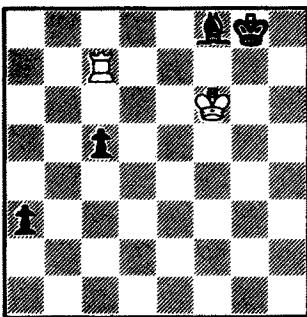
137

Las blancas juegan y ganan.

Ta8; 5. Ad5, Ta7 ó Te8, tablas), Tg8; 4. Rf7, Th8; 5. Rg7, Ta8; 6. Ac6, Ta7; 7. Ad7+ y gana.

Si el alfil está acompañado por dos o más peones en su lucha contra la torre sola, sus probabilidades de hacer tablas, e incluso de ganar, aumentan considerablemente, y ganará casi siempre si el rey del banco de la torre no puede intervenir en la lucha. Tan sólo ganará la torre en posiciones en que el rey del bando del alfil esté confinado en la banda y en condiciones muy desfavorables (proximidad al rincón de igual color que las casillas que recorre el alfil). En resumen, mientras en el caso de torre contra alfil y peón, el bando de la torre suele tener aseguradas las tablas (salvo excepciones muy favorables en que gana o muy desventajosas en que pierde), aquí deberá luchar para conseguir tablas, puesto que las posiciones en que puede ganar son mucho más escasas como, por ejemplo, las tres siguientes:

La mala posición del rey y del alfil negros, da al blanco la victoria en el dia-

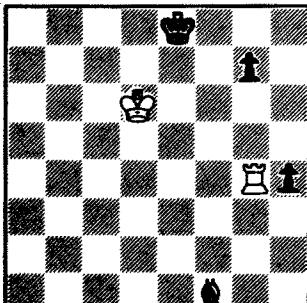


138

Las blancas juegan y ganan.

grama 138: 1. Rg6! (esta jugada de espera, colocando el rey en casilla blanca, desconectada de a1, en la que el Pa3 se corona, es indispensable. En efecto, si 1. Ta7?, c4; 2. Tc7, a2; 3. Ta7, a1=D+!; 4. Txa1, Ag7+ y el negro gana. Si en esta variante juega el blanco demasiado tarde 2. Rg6, pierde también después de 2...c3; 2. Tc7, a2; 4. Ta7, c2), a2 (si 1...Ad6; 2. Tc6, Ae7; 3. Ta6, c4; 4. Ta8+, Af8; 5. Tc8. Subvariante: 2...Af8, 3. Tc8); 2. Ta7, c4; 3. Txa2, c3; 4. Ta8, c2; 5. Tc8 y gana.

F. Sackmann, 1920

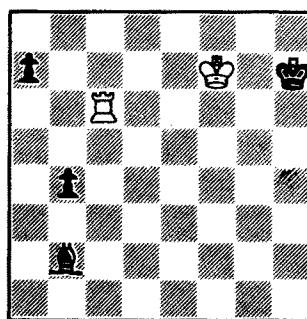


139

Las blancas juegan y ganan.

La causa de la derrota de las negras en el diagrama 139 es la mala posición de su alfil, que tendrá que acudir en auxilio de su rey para evitar el mate: 1. Te4+, Rd8 (si 1...Rf8 ó Rf7; 2. Tf4+, seguido de Txf1); 2. Tf4, Ab5; 3. Tf8+, Ae8; Tg8, g6; 5. Tf8, g5; 6. Th8 y el negro se encuentra en Zugzwang, con lo que perderá ambos peones y luego recibirá mate.

F. Sackmann, 1920



140

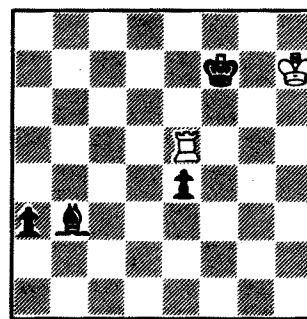
Las blancas juegan y ganan.

La maniobra victoriosa del blanco en el diagrama 140 es análoga a la del anterior: inutilizar el alfil negro en su tarea de apoyar el avance de los peones: 1. Tc2, Ae5; 2. Tc5, Af4 ó Ag7; 3. Th5+, Ah6; 4. Th3!, a6 (si 4...a5; 5. Th5, b3; 6. Txa5, b2; 6. Tb5, Ag7 ó Ac1; 7. Th5+, Ah6; 8. Th1. Si, en esta variante 6...a4; 7. Th4, a3; 8. Txb4, a2; 9. Ta4 ó Ac1; 10. Th4+, Ah6; 11. Th1); 5. Tb3, Ag5; 6. Tb1, Ad2; 7. Th1+, Ah6; 8. Th3, a5; 9. Th5 y gana como ya hemos visto en la nota a la jugada 4º del negro.

Como ya hemos indicado más arriba, no

es lo corriente, ni mucho menos, que un alfil y dos peones pierdan contra una torre sola. Mas bien suele suceder lo contrario, es decir, que el bando de la torre tenga que conformarse con tablas (no pocas veces logradas con dificultad) o que, en muchos casos deba aceptar la derrota. Veamos seguidamente una copiosa selección de ejemplos ilustrativos:

A. W. Daniel



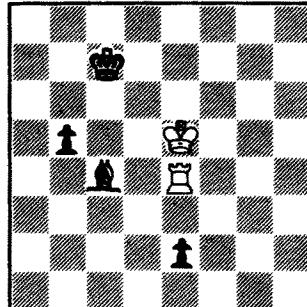
141

Las blancas juegan y hacen tablas.

En el diagrama 141 todo parece perdido para el blanco, ya que si la torre captura el PR puede seguir 1...Ac2, y por otra parte, las blancas no pueden atender al avance de los dos peones. Sin embargo, hay un recurso salvador: 1. Txe4, Ac2; 2. Rh8!, a2 (si 2...Axe4, tablas por ahogado); 3. Te1, Ab1 (ahora, las blancas deben ingenierarse de nuevo); 4. Te5! a1=D y también tablas por ahogado. Si 4...a1=T; 5. Ta5!, Aa2 (si 5...Txa5, tablas); 6. Ta7+, tablas.

El diagrama 142 no ofrece a las blancas ninguna posibilidad de salvación:

W. T. Pierce

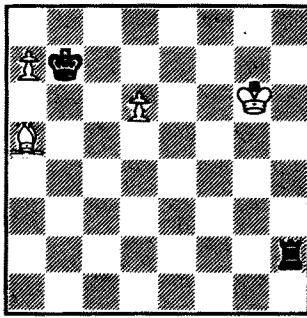


142

Las negras juegan y ganan.

1...Ad3; 2. Te3, b4!; 3. Rd4, Ab5; 5. Rc5 (si 4. Te6, Rb7; y el blanco no puede evitar al mismo tiempo el avance del rey y del PC negros), d3; 5. Rxb5, b2 y gana.

J. Frizt



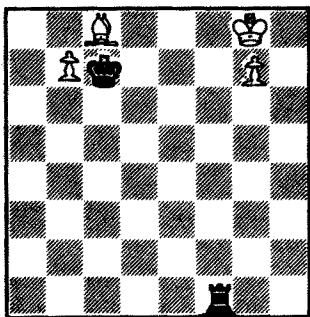
143

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 143: 1. a8=D+! (luego veremos la importancia de esta jugada), Rxa8; 2. d7, Th8 (si 2...Tg2+; 3. Rf7, Tf2+; 4. Re7, Te2+; 5. Rd6); 3. Rg7, Tb8; 4. Ac7 y la torre está perdida, con lo que el peón se corona. Ahora se ve

claro que el rey negro ocupa una casilla que impide a la torre seguir en la 8^a fila.

Zuckerbäcker-Dr. M. N., Viena, 1891

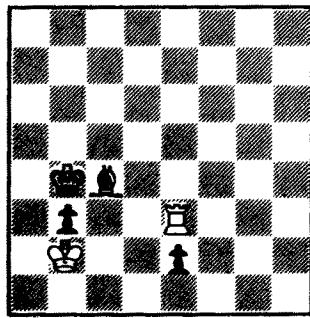


144

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 144: 1. Rh7, Th1+; 2. Rg6, Tg1+; 3. Rf7, Tf1+; 4. Af5!, Tx5+; 5. Rg6, Tf1; 6. b8=D+! (y no 6. g8=D?, Tg1+, tablas), Rxb8; 7. c8=D+ Abandonan.

J. Berger, 1889



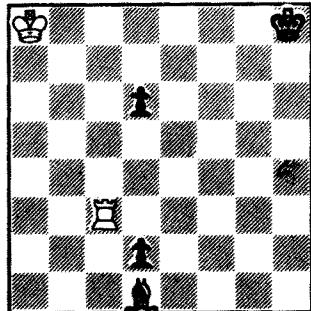
145

Juega el negro. Tablas.

En el diagrama 145, la excelente posición del rey permite a las blancas empatar el

juego: 1...Ad3 (si 1...Rc5; 2. Txe2!, tablas); 2. Te7, Rc4; 3. Te8, Rd4; 4. Txe2 (y no 4. Td8+?, Re3; 5. Te8+, Ae4, ni 4. Te7?, Ae4, pues el negro ganaría en ambos casos), Axe2; 5. Rxb3, tablas.

M. y W. Platoff,



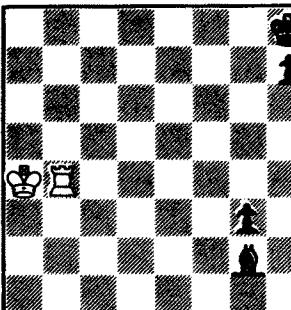
146

Las blancas juegan y hacen tablas.

Una inesperada y bien medida combinación de ahogue salva a las blancas en el diagrama 146: 1. Th3+ (y no 1. Td3?, Af3+! y gana), Rg7; 2. Tg3+, Rh6 (si 2...Rf6; 3. Td3 y el negro no puede jugar ahora 3...Af3+, pues la torre tomaría el alfil con jaque. Y si 2...Rh7 ó Rh8; 3. Th3+); 3. Td3 (si 3...Th3+, Rg5; 4. Tg3+, Ag4 y gana), Af3+; 4. Ra7, d1=D (si 4...d1=T; 5. Txf3!, tablas); 5.Txd6+! (como la torre está dando jaque no hay más remedio que capturarla), Dxd6, tablas por ahogado.

También sorprende, por lo original, el ahogue que se produce en el diagrama 147: 1. Tb8+, Rg7; 2. Tb3!, Ac6+; 3. Rb4, g2; 4. Tg3+, Rf6; 5. Rc5! (ganando un tiempo decisivo para llegar oportu-

W. Korteling, 1942

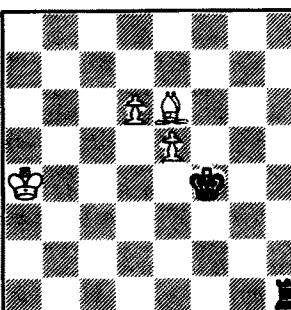


147

Las blancas juegan y hacen tablas.

namente al flanco de rey), Ab7; 6. Rd4, h5; 7. Re3, h4; 8. Rf2!, hxg3+ (no hay otra jugada); 9. Rg1 y las negras no pueden evitar el ahogue en que se ha colocado el rey blanco, con lo que el juego es tablas. Claro está que si 9...Aa6 ó Ac8; 10. Rxg2, y también tablas.

L. Prokes, 1941



148

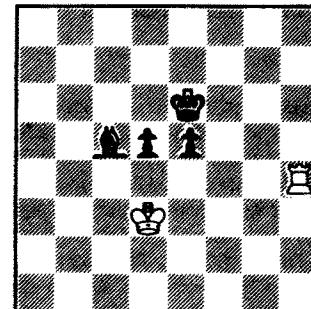
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 148: 1. d7 (no 1. Ad5?, a causa de 1...Th8; 2. e6, Re5; 3. d7, Rd6, tablas), Td1 (si 1...Th8; 2. Ag8!, Txg8; 3.

6. Y si 1...Ta1+; 2. Aa2!, ganando en ambos casos con variantes "eco" del juego principal, como dicen los problemistas); 2. Ad5!, Txd5 (si 2...Td4+; 3. Rb3); 3. e6 y gana.

Cuando los dos peones que acompañan al alfil son ligados y, sobre todo, centrales, sus probabilidades de ganar son mucho mayores. Los estudios de Cherón han perfeccionado notablemente la teoría de este tipo de final (ya analizado por Philidor y von der Lasa), por lo que expondremos a continuación las reglas por que se rige, ilustradas con algunos ejemplos. R. Fine dice en su libro que "dos peones ligados hacen tablas si están en 4^a fila o más retrasados, pero ganan si se encuentran en 5^a o más avanzados". Aunque esta regla no es del todo exacta, como veremos luego, vamos a examinar como introducción los dos ejemplos que da este autor para los peones que no han alcanzado la 5^a fila y así los lectores se irán familiarizando con las maniobras del bando de la torre:

R. Fine, 1941



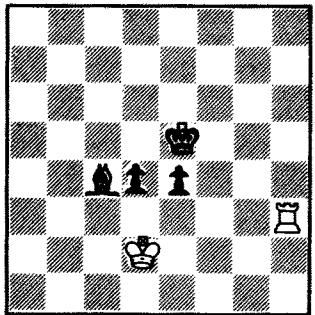
149

Juega el negro. Tablas.

Diagrama 149: 1...Rf5 (si 1...Ae7; 2.

Th11 con las siguientes posibilidades: 2...e4+; 3. Rd4, Af6+; 4. Re3, Ab2; 5. Th4!, Re5; 6. Th5+, Rd6; 7. Th4!, Ac1+; 8. Rd4!, tablas. Subvariantes: 4...Rf5; 5. Th5+, Ag5+; 6. Rd4. 4...Ad8; 5. Th6+, Re5; 6. Th5+, Rd6; 7. Th6+, Rc5; 8. Te6!, Ag5+; 9. Re2, Rc4; 10. Rf2!, Rd4; 11. Re2! y las negras no pueden progresar. 2...Rf5; 3. Tf1+, Rg4; 4. Tg1+, Rf3; 5. Tf1+, Rg2; 6. Tf5, Ad6; 7. Tf6, tablas; 2. Th5+, Rf4; 3. Th4+, Rf3 (si 3...Rg5; 4. Ta4, Rf5; 5. Ta5); 4. Th5, e4+; 5. Rc2, e3; 6. Txd5, e2; 7. Td1!, tablas.

R. Fine, 1941



150

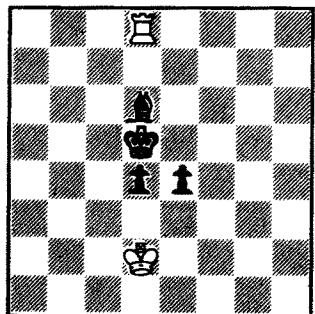
Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 150, que es idéntico al anterior con todo el material avanzado una fila, gana el bando del alfil porque, a causa del grado de avance de los peones, no es válida la maniobra defensiva que acabamos de ver: 1...Rf4; 2. Th4+, Rf3; 3. Th3+, Rf2; 4. Th4, e3+; 5. Rc2, e2 y la torre no tiene tiempo de tomar el PD por lo que se pierde la partida.

Del examen del diagrama precedente parece deducirse (y así lo indica Fine),

que los dos peones centrales en 5^a ganan la partida. Fue Cherón quien demostró que esto no es exacto sino que más bien debe considerarse que este final es tablas y que la posición del diagrama 150 es tan sólo excepcional:

A. Cherón, 1926



151

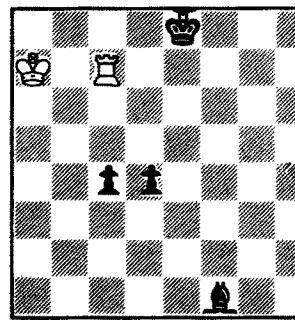
Tablas, cualquiera que salga.

Si en el diagrama 151 son mano las blancas, el juego se desarrolla de este modo: 1. Re2, Rc6; 2. Rd2, Ab4+ (si 2...Af4+; 3. Re2!; 3. Re2, Ac5 (si 3...Rc5; 4. Te8, Rd5; 4. Td8+, Rc4; 5. Te8, d3+; 7. Re3, Ac5+; 8. Rxe4, tablas); 4. Rd2, Rb5; 5. Te8! (esta es la jugada clave. Si 5. Tc8? ó Re2?, Rc4 y el negro ganará colocando sus peones en 6^a, su alfil en f4 y su rey en f3), Ab4+; 6. Re2, d3+; 7. Re3, d2; 8. Re2 ó Td8 seguido eventualmente de Txd2, tablas. La salida no proporciona a las negras medio alguno de ganar, como podrá comprobar fácilmente el lector. Otra cosa sería si la torre estuviese en e8: 1...d3+; 2. Re3, Ac5+; 3. Rd2, Rd4; 4. Td8+, Rc4; 5. Te8, e3+ y ganan.

También puede conseguirse tablas contra los dos peones en 5^a por medio de ma-

niobras tácticas, como ocurre en el siguiente estudio artístico, cuyo tema es ya conocido del lector:

M. y W. Platoff, 1906



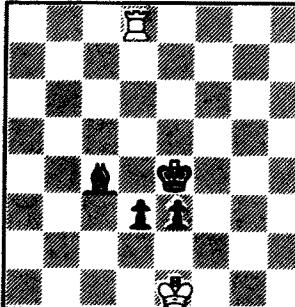
152

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 152: 1. Rb6, c3 (si 1...Rd8; 2. Tc5, c3; 3. Td5+, Rc8; 4. Tc5+, Rd7; 5. Td5+, Re7; 6. Txd4, c2; 7. Te4+ seguido de Te1, tablas); 2. Ra5, d3; 3. Txc3, d2; 4. Te3+, Rd7; 5. Te4!, d1=D; 3. Td4+, Dxd4, tablas por ahogado.

Los peones centrales o semicentrales en 6^a suelen ganar, salvo excepciones. He aquí el ejemplo clásico:

von der Lasa, 1843



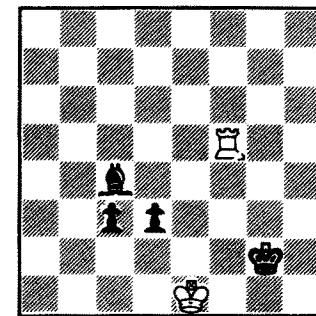
153

Juega el negro y gana.

Diagrama 153: 1...Ad5 (y no 1...d2+?; 2. Txd2, tablas); 2. Te8+, Rd4; 3. Td8, Rc5! (con la intención de jugar luego Ac4 y Rc3, contra cuya maniobra no tiene defensa el blanco); 4. Tc8+ (si 4. Te8, d2+; 5. Re2, Af3+), Rb4; 5. Tb8+, Rc3; 6. Tc8+, Ac4 y gana.

Veamos ahora algunas excepciones en que no pueden ganar los peones en 6^a:

O. Dheler

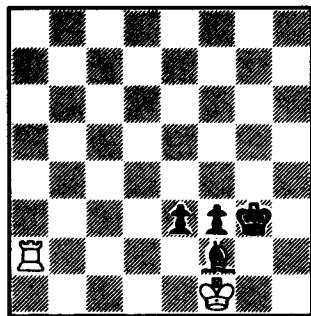


154

Las blancas juegan y hacen tablas.

La posición del diagrama 154 es análoga a la del anterior con la diferencia sustancial de que el rey negro está alejado de sus peones: 1. Tf2+, Rh3 (si 1...Rg3; 2. Tc2!, dxc3, tablas por ahogado); 2. Rd1!, Rg3; 3. Tc2!, Ab3; 4. Rc1! y el juego es tablas, tanto si el negro toma la torre como si no la toma.

H.A. Goudjou, 1881

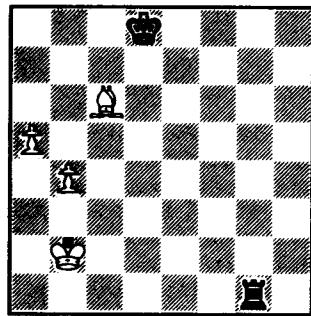


155

Juega el negro. Tablas.

Txf2, tablas), 2. Tb2, Ah2; 3. Tf2!, Ag1; 4. Rxg1, e2 (el único intento para ganar, que resultará también fallido); 5. Tg2+ , Rf4; 6. Txe2, fxe2; 7. Rf2, tablas.

J.R. Gabbins-Dr. E.P. Duclos,
Iquique, 1898

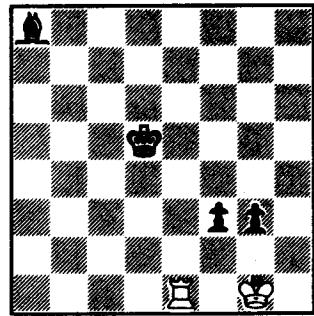


156

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 156: 1. a6, Tg7; 2. b5, Rc8; 3. b6, Rb8; 4. Rc3, Tb7! y la partida fue declarada tablas.

L. Prokes, 1938

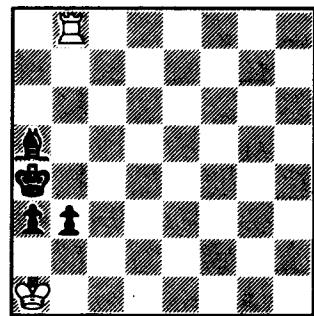


157

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 157: 1. Te3! (y no 1. Te8?, Ac6; 2. Te3, f2+ ; 3. Rg2, Rd4+ ; 4. Rf1, Ab5+ y gana), Rd4; 2. Te2!, Ae4 (si 2...fxe2, tablas por ahogado); 3. Tg2! (y no 3. Ta2?, Re3; 4. Ta3+, Ad3; 5. Ta1, f2+ ; 6. Rg2, Rf4!; 7. Ta4+, Ae4+ ; 8. Rf1, Re3; 9. Ta1, g2 mate. Si en esta línea, 9. Ta3+, Ad3+ y gana). El juego es tablas.

von der Lasa, 1843.



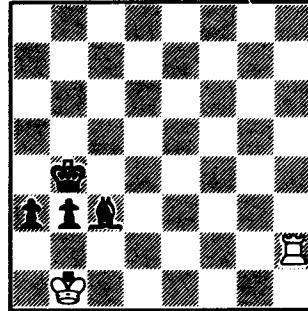
158

Juega el blanco y hace tablas.

En el diagrama 158, si el negro es mano,

gana fácilmente tras 1...Ac3+ ; 2. Rb1, a2+ ; Pero si salen las blancas pueden salvarse: 1. Ta8, Rb5 (si 1...a2; 2. Rb2!, Rb5; 3. Tb8+, Ab6; 4. Ta8 seguido de Rxb3 ó Txa2, tablas); 2. Tb8+, Rc4; 3. Ta8! (y no 3. Tc8+?, Rd3!; 4. Ta8, Rc2!, o bien 4. Rb1, a2+ ; 5. Rb2, Rd2!; 6. Ta8, a1=D+!; 7. Rxa1, Rc2!; 8. Tc8+, Ac3+ ; 9. Txc3+, Rxc3), Rb5 (si 3...Ac3+ ; 4. Rb1, a2+ ; 5. Txa2, tablas); 4. Tb8+, Ab6; 8. Ta8! y el negro no puede ganar.

R. Fine, 1940



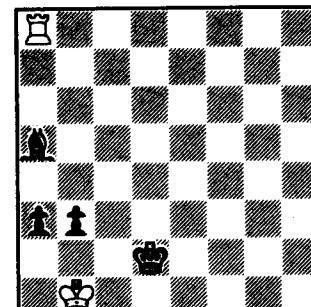
159

Juega el negro. Tablas.

Tampoco ganan las negras en la posición del diagrama 159, a pesar de que la torre blanca no puede actuar desde la retaguardia: 1...Rc4; 2. Tg2, Ad4 (claro está que ni ahora ni antes resulta posible a2+ a causa de Txa2 forzando las tablas); 3. Th2, Rd3; 4. Tb2!, Rc3; 5. Te2! (y no 5. Ra1?, Ae3!; 6. Th2, Ad2; 7. Th1, Rc2; 8. Tc1+, Rd3!; 9. Td1, Re2; 10. Th1, Ac3+ ; 11. Rb1, a2+ y gana), Ac5; 6. Tb2!, Ae3; 7. Th2, Ad2; 8. Th3+, Rb4; 9. Th4+, Rb5; 10. Th3!, tablas.

En el diagrama 160 existe una brillante maniobra táctica que permite ganar a las

W. Steinitz, 1880

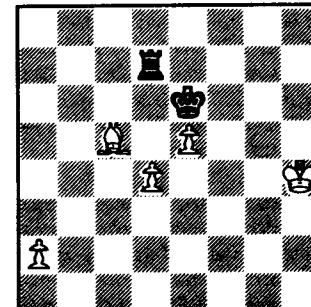


160

Las negras juegan y ganan.

negras: 1...a2+ ; 2. Rb2 (si 2. Ra1, Ac3 mate), a1=D+!; 3. Rxa1, Rc2; 4. Tc8+ (si 4. Txa5, b2+ ; 5. Ra2, b1=D+ ; 6. Ra3, Db3 mate), Ac3+ ; 5. Txc3+, Rxc3; 6. Rb1, b2 y gana.

E. Schifflers-A. Aszarin, Rusia, 1875



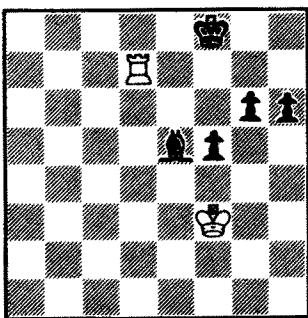
161

Las negras juegan y hacen tablas.

Pese a la gran ventaja de las blancas en el diagrama 161, el negro encuentra una ingeniosa maniobra de tablas: 1...Td5!; 2. a4 (si 2. Ad6, Txd4+, tablas), Txe5!;

3. dxe5, Rxe5; 4. a5, Rd5; 5. a6, Rc6!; 6. Rg5, Rc7 (amenaza Rb8, ocupando el rincón salvador); 3. Aa7 (si 7. Ad6+, Rb6), Rc6! y la partida fue declarada tablas ante la amenaza Rb5 y Rx a6.

Parr-Farrant, Inglaterra, 1971



162

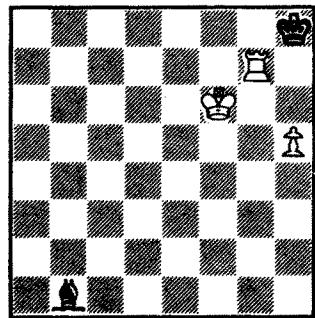
Las blancas juegan y hacen tablas.

También se salva el bando de la torre contra la gran abundancia de material del negro en el diagrama 162: 1. Td5!, Af6 (si 1...Ac1; 2. Td7, Aa5; 3. Td5, tablas como luego veremos. Y si 1...Ah2; 2. Td2, tablas); 2. Tx f5!, gx f5; 3. Rf4 seguido de Rx f5 y el negro, son su PT "malo", no puede ganar.

Con los ejemplos precedentes creemos haber ilustrado suficientemente al lector sobre la técnica del final de torre contra alfil y dos peones, tanto en el ataque como en la defensa. Es obvio que si el alfil está acompañado de tres o más peones, ganará con facilidad salvo excepciones rarísimas (como los diagramas 161 y 162), por lo que renunciamos a estudiarlo en gracia al espacio que necesitamos para otros temas más importantes. Uno de ellos, aunque parezca mentira, es el

de torre y un peón contra alfil solo, que a veces presenta tan grandes dificultades para el bando fuerte que incluso le es imposible forzar la victoria. Resumimos a continuación el estado actual de la teoría sobre este tipo de final: el PT gana siempre, salvo en estas dos excepciones dadas por Cherón:

J. Beger, 1922



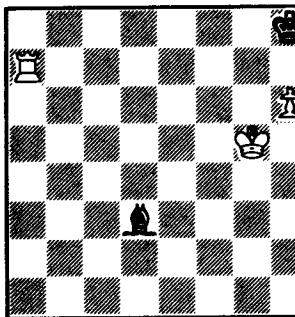
163

Tablas, cualquiera que salga.

Si en el diagrama 163 sale el blanco, no puede ganar: 1. Tb7, Ad3; 2. Rg5, Ac2; 3. Rh6, Rg8! (evidentemente, el rey negro debe huir del "rincón malo", del color contrario a las casillas que recorre el alfil); 4. Tg7+ (si 4. Tb8+, Rf7; 5. Tb6, Ac2; 6. Tg6 y el negro se asegura las tablas jugando su alfil en la diagonal b1-h7, pero no tomando la torre), Rf8! (ya Lequesne, en 1858, demostró que con 4...Rh8? pierde el negro: 5. Tc7, Ab3; 6. Tc8+. Ag8; 7. Rg5, Rg7 ó Rh7; 8. Tc7+, Rh8; 9. Rg6, Ad5; 10. Th7+, Rg8; 11. Te7 evitando los jaques del alfil, Rh8; 12. h6, Aa2; 13. h7, Ab1+; 14. Rh6. Subvariantes: 8...Rf8 ó Af7; 9. h6 (+) seguido de h7(+). 11...Rf8; 12. Tg7, Ae4+; 13. Rf6 y el peón se corona) y el

blanco no puede ganar, pues el peón está en h4, con lo que el blanco gana. Es obvio que si en la posición inicial sale el negro, hará también tablas con 1...Ad3 ó Ac2.

C. Cozio, 1766



164

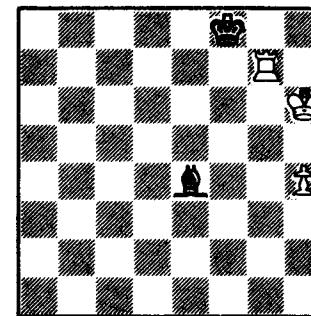
Tablas, cualquiera que salga.

Diagrama 164: 1. h7 (si 1. Tc7 ó Rf6, el negro hará tablas conservando su alfil en la diagonal b1 = h7), Axh7; 2. Rh6, Ag8 y el juego es tablas como quedó expuesto en el tomo II de esta obra: 3. Tb7, Ac4 6 Aa2, etc.

Analicemos ahora una serie de posiciones con el PT, todas ellas victoriosas para el bando fuerte:

Diagrama 165: 1. Tg5 (con la intención de jugar Rh5 y Rg4, pasando luego a la columna f), Rf7 (máxima defensa. Si 1...Ad3; 2. Rh5, Ae2+; 3. Rg6, Rg8; 4. Td5); 2. Tg3, Ac2 (si 2...Af5; 3. Tf3!, Rf6; 4. h5, Re6; 5. Tx e6); 3. Rh5 (gracias a esta casilla, que está aquí libre el contrario de lo que ocurre en el diagrama 163, las blancas pueden ganar. Porque

B. v. Guretzky-Cornitz, 1863



165

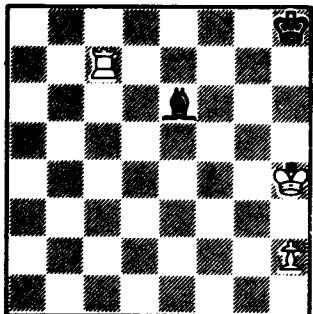
El blanco gana salga quien salga.

Rg5 es insuficiente a causa de 3...Rg7!), Rf6 (si 3...Ad1+ puede el blanco jugar 4. Rg5, ya que 4...Rg7 no sirve ahora puesto que el alfil negro no podrá volver a la diagonal b1-h7: 5. Tc3!, Ae2; 6. h5, Af1; 7. h6+, Rh7; 8. Tc7+ Rh8; 9. h7 seguido de Rh6 y gana. Y si 3...Ab1 ó Ah7; 4. Tg5 seguido de Rg4, pasando a la columna f); 4. Tg5, Ad1+ (máxima defensa); 5. Rh6, Rf7; 6. Tg7+, Rf6 (si 6...Rf8; 7. Rg6, Ah5+ o Ae2; 8. Rf6, Af3; 9. Tg5 y el peón tiene vía libre. Subvariante: 8...Ae8; 9. Tc7 y luego Tc8); 7. Tg1, Ae2; 8. Tg2, Ad3; 9. Tf2+, Af5; 10. h5 seguido de Tx f5 y Rg7, ganando.

Si en el diagrama 165 salen las negras, no pueden mejorar su posición por lo que también gana el blanco.

Diagrama 166: 1...Af5; 2. Rg5, Ab1 (en el diagrama anterior hemos visto que el negro ofrece la máxima resistencia manteniendo su alfil en la diagonal b1-h7); 3., Rh6, Rg8; 4. Tg7+, Rf8 (si 4...Rh8; 5. h4 y luego h5, obteniendo la posición ganadora que vimos en la nota a la jugada 4 del negro del diagrama 163);

B.v. Guretzky-Cornitz, 1863



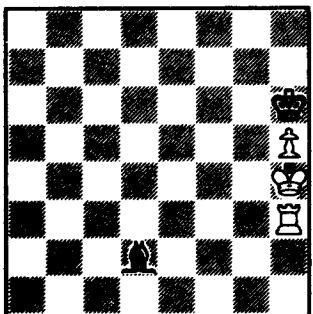
166

Juega el negro. Gana el blanco.

5. h4, Ad3; 6. Tg3, Ab1; 7. Tg5 y gana, como acabamos de ver en el diagrama 165.

B. v. Guretzky-Cornitz, 1863

(solución corregida por A. Cherón, 1949)



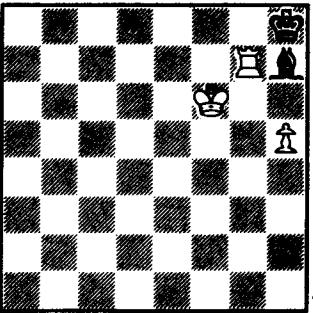
167

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 167: 1. Rg4, Rg7 (el autor da solamente esta línea de juego, más sencilla para el blanco: 1...Ac1; 2. Rf5, Ad2; 3. Tb3, Ac1; 4. Tb6+, Rh7; 5. h6, Ad2; 6. Tf6, Ae3; 7. Rg4, Axh6; 8. Rh5, Ae3;

9. Tf7+, Rg8; 10. Rg6 y gana. Tanto en la jugada 5 como en la 6, el peón es intangible: 5...Axh6; 6. Tb7+. Y si 6...Ac3; 7. Td6, Ab4; 8. Td4, Ac3; 9. Td3, Ab2; 10. Rg5, Ac1+; 11. Rh5, Axh6; 12. Td7+, Ag7; 13. Ta7 y luego Rg6, ganando); 2. Rf5, Rh6; 3. Ta3, Rh7; 4. Ta6, Rg7; 5. h6+, Rh7 (si 5...Axh6; 6. Tg6+, Rh7; 7. Rf6 y luego Rf7); 6. Td6! (también se gana con 6. Te6 ó Tf6, pero la jugada del texto es más contundente), Ae3 (si 6...Axh6; 7. Tc7+, Ag7; 8. Rg5 seguido de Tg6. Subvariante: 7...Rg8; 8. Rg6); 7. Tf6!, Ad2 (si 7...Ad4; 8. Te6!, evitando que el alfil vuelva a e3, y gana haciendo luego Rg5); 8. Rg4, Axh6; 9. Rh5, Ac1; 10. Tf7+, Rg8; 11. Rg6 y gana.

Vancura, 1924



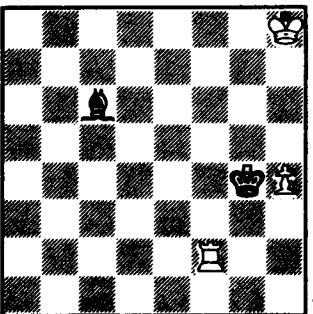
168

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 168 nos enseña un interesante recurso táctico para forzar la victoria: 1. Tg6!, Ag8 (si 1...Axg6; 2. hxg6, Rg8; 3. g7); 2. Rg5 (amenazando Rh6), Rh7; 3. h6! (ahora el alfil no podrá mantenerse en la diagonal b1-h7, de vital importancia), Ac4 (si 3...Ad5; 4. Tg7+ y luego Te7. Si 3...Ab3; 4. Tg7+ seguido de

Tc7, Si 3...Aa2; 4. Tg7+, Rh8; 5. Tb7, Ad5; 6. Te7, Ag8; 7. Rg6. Y si 3...Rh8; 4. Td6, Af7; 5. Td8+, Rh7; 6. Td7, Rg8; 7. h7+, Rh8; 8. Rh6, Ae8; 9. Tb7. Subvariante: 4...Ah7; 5. Td8+, Ag8; 6. Tc8, Rh7; 7. Tc7+, Rh8; 8. Rg6); 4. Tg7+, Rh8; 5. Td7! (evita Ad3 y amenaza h7), Ab5 (si 5...Ae6; 6. Te7 amenazando h7 y Rh6); 6. Td5!, Ac6 (el alfil no puede abandonar el control de la casilla d7, pues si 6...Ac4; 7. Td8+, Rh8; 8. Td7+, Rh8; 9. h7 y luego Rh6. Si 6...Ag8; 7. Tc8, Rh7; 8. Tc7+, Rh8; 9. Rg6, Ad5; 10. h7, Ae4+; 11. Rh6. Si 6...Aa4; 7. Tc5, Ad7; 8. Tc7 y luego h7. Y si 6...Ae8; 7. Td8, Rh7; 8. Tc8! ganando, y no Txe8?, tablas); 7. Te5, Aa4 (si 7...Rg8; 8. Te7); 8. Tc5!, Ad7 ó Ae8; 9. Tc7, Ab5; 10. h7, Ad3; 11. Rh6 y gana.

K. A. L. Kubbel, 1934

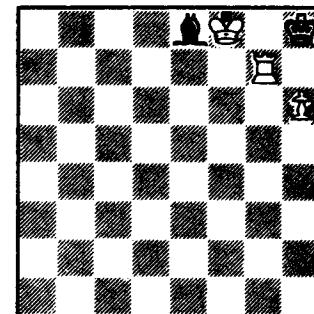


169

Las blancas juegan y ganan.

La solución del diagrama 169 es sencilla y elegante: 1. Tf6, Ae8; 2. Th6, Ah5; 3. Rg7, Rxh4; 4. Rf6, Rg4; 5. Th8! (quitándole al alfil la casilla de escape e8), Rh4; 6. Rf5 y gana.

Vancura, 1924



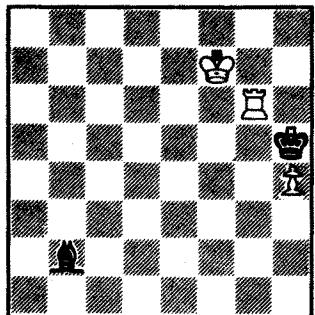
170

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 170 las negras pierden porque su alfil no puede ocupar la diagonal b1-e4, según hemos visto ya en ejemplos anteriores: 1. Re7! (está claro que si 1. Rxe8, el rey negro quedaría ahogado), Ac6 (amenazando hacer tablas con Ae4); 2. Tg4, Ab5; 3. Td4!, Rh7; 4. Rf6, Ac6; 5. Rg5!, Rh8 (si 4...Ab5; 6. Td5, Ac6 6 Ae8; 7. Te5, Aa4; 8. Te7+, Rh8; 9. h7, Ac2; 10. Rh6. Subvariante: 6...Aa4; 7. Tc5 seguido de Tc7+. Y si 5...Ae8; 6. Te4); 6. Tc4, Ad5 (si 6...Ab5; 7. Tc8+, Rh7; 8. Tc7+, Rh8; 9. h7 y luego Rh6. Si 6...Ad7 ó Ae8; 7. Tc7!. Y si 6...Ab7; 7. h7 seguido de Tc7); 7. Tc8+, Ag8; 8. Te8 (jugada de espera), Rh7; 9. Te7+, Rh8; 10. Rg6, Ac4 ó Ab3 ó Ae2; 11. h7 seguido de Rh6 y gana. Hemos omitido algunas variantes fáciles.

El diagrama 171 nos muestra un interesante ejemplo ocurrido en la práctica de los torneos: 1. Tg2 (único medio de defender el peón), Ac3; 2. Th2, Ae5 (si 2...Ae1; 3. Rf6, Axh4+; 4. Rf5); 3. Th1, Ad4; 4. Re6, Ab6; 5. Rf5; Ac5; 6. Tc1,

I. Kashdan-Mott Smith, Nueva York, 1939

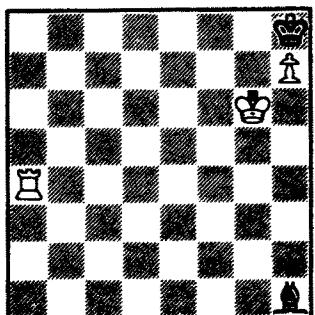


171

Las blancas juegan y ganan.

Ae3; 7. Tc4, Ad2; 8. Re4, Ae1 (si 8... Rxh4; 9. Rd3+); 9. Tc1, Ad2 (si 9...Ah4; 10. Rf5); 10. Td1, Ah6; 11. Td6, Ac1; 12. Td1, Ah6; 13. Th1, Ad2; 14. Rf3, Ac3; 15. Tc1, Ab2; 16. Tc2, Af6; 17. Rf4, Ae7; 18. Td2, Af6; 19. Td7, Ac3; 20. Rg3. Abandonan. Ahora la victoria blanca está asegurada, de acuerdo con los modelos vistos más arriba.

Vancura, 1924



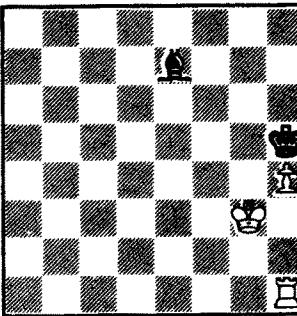
172

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 172 parece sencillo, pero como pronto veremos, el blanco tiene que sortear muchos peligros. ¿Cuál es la jugada ganadora? Si 1. Rh6?, Ae4!; 2. Ta7 (en otro caso, seguiría Axh7 con tablas), Ab7!; 3. Rg6 (cualquier otra jugada daría lugar a que el negro asegurase las tablas con Ae4!), Ae4+!; 4. Rf7, Ag6+! (y no 4...Axh7?; 5. Ta8+ y gana); 5. Rxg6 (en otro caso, 5...Axh7, tablas), tablas por ahogado. Si 1. Rh5?, Rxh7, tablas. Si 1. Rf7?, Ad5+; 2. Rg6, Ae4; 3. Rf7, Ag6+, tablas. Si 1. Rf5?, Ac6!; 2. Ta7 (2. Th4, Ab5 amenazando Ad3+, conduce también a tablas), Ae4+, tablas. Si 1. Rf6?, Ac6! (amenaza Rxh7); 2. Tc4 (si 2. Ta7, Ae4. Y si 2. Th4, Ab5 con tablas en ambos casos), Ab5; 3. Tb4, Ad3; 4. Rf7, Ag6+!; 5. Rf6 6. Rf8, Axh7!, tablas. La única jugada correcta es 1. Rg5!. Ag2 (el negro no puede ahora atacar al peón. Y si lo toma, 1...Rxh7; 2. Th4+). Si 1...Af3; 2. Tf4 seguido de Rh6. Si 1...Ad5; 2. Td4 y luego Rh6. Si 1...Ac6, Tc4 como en el texto. Y si 1...Ab7, 2. Tf4, Rg7; 3. Tf7+, Rh8; 4. Rh6. Pero obsérvese que si en esta última variante jugase el blanco 2. Ta7?, el negro haría tablas con 2...Ae4!; 3. Rh6, Ab7? seguido de Ae4); 2. Tg4, Ac6 (si 2...Ah3; 3. Te4, ganando, pero no 3. Tf4, Ae6; 4. Rh6?, Af5!, tablas); 3. Tc4 (amenazando Rh6), Ad5; 4. Tc7, Ae6; 5. Rh6, Ad7; 6. Ta7, Ae8 (si 6...Ac6 ó Ac8; 7. Tf7); 7. Tb7 seguido de Tb8+ y gana.

El diagrama 173 presenta una gran similitud con la posición final del diagrama 170, y, según Cherón, es el más difícil de jugar de todos cuantos existen dentro del modelo de torre y PT contra alfil: 1. Rf4!

Vancura, 1924



173

Las blancas juegan y ganan.

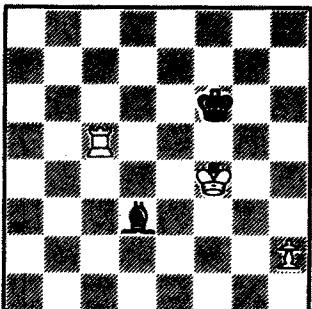
(y no 1. Rf3?, Aa3!; 2. Ta1, Ae7!; 3. Te1? Axh4!; 4. Th1, Rg5, tablas. Si, en esta línea, 3. Rf4!, Ad6+ seguido de Rxh4, tablas), Ad6+ (si 1...Af8, Af6, Ac5, Ab4 ó Aa3; 2. Td1, Ae7; 3. Td7 Ab4 ó Af8 ó Aa3; 4. Rg3, Ae1+; 5. Rh3. Subvariante: 3...Af6; 4. Rf5. Y si 1...Ad8; 2. Tc1, Ae7; 3. Td1, Af6; 4. Td7, Ac3; 5. Rg3, Ae1+; 6. Rh3. Subvariante: 2...Af6; 3. Tc7 y gana, como veremos en la nota siguiente); 2. Rf5, Ac5 (si 2...Ab4; 3. Tc1!, Aa5; 4. Tc2! poniendo al negro en Zugzwang, Ae1; 5. Rf4!, Ab4; 6. Rf3!, Ae7; 7. Te2 como en el texto. Subvariantes: 4...Rxh4; 5. Rf4, Rh3; 6. Rf3!, Rh4; 7. Tc4+ y luego Tc5. 4...Ab4 ó Ad8; 5. Tc8. 4...Ab6; 5. Rf4 amenazando Rg3, Ad8; 6. Tc8 como en la nota precedente. Si 2...Aa3; 3. Td1, Ac5 ó Ab2; 4. Rf4, Ae7 ó Af6; 5. Td7, Ab4 ó Ac3; 6. Rg3, Ae1+; 7. Rh3. Subvariantes: 3...Rxh4; 4. Td4+ seguido de Td3. 3...Ab4 ó Ae7; 4. Td7, 3...Af8; 4. Td8, Ag7; 5. Td7, 4...Af2; 5. Td8, 5...Af6; 6. Rf5. Si 2...Ae7; 3. Te1, Aa3; 4. Te8!, Ab2; 5. Tb8, Ac3; 6. Tc8!, Ab2; 7. Rf4, Af6; 8. Tc7. Subvariantes: 3...Ac5; 4. Tc1, como en el texto. 3...Ab4; 4. Te8, Ac3;

5. Te7, Rxh4; 6. Te4+ y luego Te3. 4...Rxh4; 5. Te4+ y luego Te3. 5...Aa1; 6. Rf4, Rxh4; 7. Tb1. 5...Ad4; 6. Tc7. 6...Aa1; 7. Rf4, Af6; 8. Tc7. 7...Rxh4; 8. Tc2. Si 2...Ac7; 3. Tc1, Ad6; 4. Td1, Ac5; 5. Rf4, Ae7; 6. Td7, Ab4; 7. Rg3, Ae1+; 8. Rh3. Si 2...Ag3; 3. Td1, Ah2; 4. Td2, Ag1; 5. Rf4, Rxh4; 6. Tg2. Si 2...Ab8; 3. Tb1, Ah2; 4. Tb2, Ag1; 5. Rf4, Ad4; 6. Tb7. Y si 2...Af8; 3. Th2, Ah6; 4. Tc2, Ae3; 5. Re4 y gana como se verá en la nota a la jugada 7 del negro); 3. Tc1, Ae3 (Si 3...Af2; 4. Tc2, Ag1; 5. Rf4, Rxh4; 6. Tg2. Si 3...Aa3, Ab4 ó Ad4; 4. Tc7. Si 3...Ad6; 4. Rf4, Ad8 ó Af2; 4. Tc8); 4. Tc4, Ag1 (si ahora jugase el negro estaría perdido y a conseguir tal coyuntura tiene en lo sucesivo toda la maniobra del blanco. Si 4...Ad2 ó Ab2; 5. Tc2. Si 4...Ah6 ó Aa7; 5. Tc7. Y si 4...Ab6; 5. Rf4!, Af2; 6. Tc8, Ad4; 7. Rg3); 5. Ta4, Ab6 (si 5...Ae3; 6. Re4, Af2; 7. Ta2, Ab6; 8. Tb2, Ac7; 9. Tb7, Ad6; 10. Th7+, Rg4; 11. h5, Ab4; 12. h6, Rg5; 13. Tb7, Ac3; 14. h7, Rg6; 15. Tb3, Ag7; 16. Th3, Ah8; 17. Rf4, Rf6; 18. Th6+, Rg7; 19. Rg5, Rf7; 20. Tg6, Ag7; 21. Rf5, A juega; 22. Tg8 y el peón se corona. Si 5...Af2; 6. Ta2, Ab6; 7. Tb2, Ae3; 8. Re4, Aa7; 9. Rf4, Ad4; 10. Tb7, Af2; 11. Th7+, Rg6; 12. Th8, Ad4; 13. Tg8+, Rh5; 14. Rg3. Si 5...Ac5; 6. Rf4, Rxh4; 7. Rf3+ seguido de Ta5. Y si 5...Ah2; 6. Ta2, Ad6; 7. Td2); 6. Te4, Ag1 (si 6...Ac5 ó Aa5; 7. Rf4, Rxh4; 8. Rf3+ seguido de Te5(+). Y si 6...Af2; 7. Te2, Ab6; 8. Tb2); 7. Tc4!, Ae3 (si 7...Af2; 8. Tc2, Ae3; 9. Re4, Aa7; 10. Ta2, Ab8; 11. Ta8, Ad6 ó Ac7; 12. Th8+, Rg4; 13. h5, Rg5; 14. Td8 ó Tc8, atacando al alfil y luego Td5 ó Tc5. Si 7...Ab6; 8. Rf4 como en la nota a la jugada 4 del negro. Y si 7...Ah2; 8. Tc2, Ad6; 9. Td2); 8. Re4, Ad2 (si

8...Ah6, Ag1, Ab6 ó Aa7; 9. Rf3, apoyando a su peón. Y si 8...Af2; 9. Tc2, Ag3; 10. Rf3; 9. Tc2!, Ah6 (si 9...Ae1; 10. Rf4, Y si 9...Ab4; 10. Rf3); 10. Th2, Ag7 (si 10...Af8; 11. Rf3! como en el texto. Si 10...Ac1; 11. Rf3, Aa3; 12. Ta2 como en el texto. Si 10...Rg6; 11. h5+, Rf6; 12. Tf2+, Rg5; 13. Tg2+. Y si 10...Rg4; 11. h5, Rg3; 12. Th1, Rg4; 13. Tg1+, Rxh5; 14. Rf5); 11. Rf4!, Af8 (evita Td2+, a lo que seguiría Ah6+, con tablas. Si 11...Ah6+; 12. Rg3 y luego Te2. Si 11...Aa1 ó Ad4 ó Ah8; 12. Tc2, Af6; 13. Tc7. Si 11...Af6; 12. Td2, Ae7; 13. Td7, Ab4; 14.. Rg3, Ae1+; 15. Rh3. Y si 11...Ac3; 12. Tc2, Af6; 13. Tc7); 12. Rf3!, Aa3 (las negras están ya en Zugzwang. Si 12...Ah6; 13. Rg3 seguido de Te2. Si 12...Ag7; 13. Tg2, Af6; 14. Rf4, Ad8; 15. Tc2, Ae7; 16. Td2. Si 12...Ad6; 13. Td2, Ae7; 14. Rf4, Af6 ó Ab4; 15. Td7. Y si 12...Ac5 ó Ab4; 13. Te2, Ad6; 14. Te4); 13. Ta2, Ae7 (si 13...Ad6; 14. Ta4!. Si 13...Ac1 ó Af8; 14. Rg3. Y si 13...Ab4; 14. Ta8, Ac3; 15. Rg3, Ae1+; 16. Rh3); 14. Te2, Ad8 (si 14...Axh4; 15. Th2, Rg5; 16. Th1!, Rh5; 17. Rf4 ganando el alfil. Si 14...Ad6; 15. Te4 seguido de Rg2 y Rh3. Y si 14...Af6; 15. Rf4, Ad8; 16. Tc2); 15. Td2, Ae7 (si 15...Ac7; 16. Td4. Si 15...Ab6; 16. Rg3. Y si 15...Af6; 16. Rf4, Ae7; 17. Td7, Ab4; 18. Rg3, Ae1+; 19. Rh3); 16. Rf4, Af6 (si 16...Ab4; 17. Td8, Ac3; 18. Rg3, Ae1+; 19. Rh3); 17. Td7, Ac3; 18. Rg3, Ae1+; 19. Rh3, Axh4 (cualquiera otra jugada del negro permitiría 20. Td5(+) seguido de h5 y Rg4); 20. Th7+ y gana.

Como habrá comprobado el lector tras el estudio de los diagramas precedentes, el final de torre y PT contra torre encierra no pocas dificultades cuando el rey del bando débil puede colocarse en la columna de T, frente al peón. Pero si la torre puede cortarle el paso hacia dicha columna, las cosas son mucho más fáciles como puede observarse en el ejemplo siguiente:

Y. Averbach, 1972



174

Las blancas juegan y ganan.

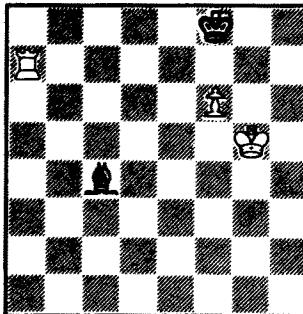
Diagrama 174: Las blancas, con 1. Tg5!, acortan notablemente el proceso: 1... Ag6; 2. h4, Ad3; 3. h5, Ah7; 4. h6, Ag6; 5. Tg3, Rf7 (si 5...Ac2; 6. Tg7, Ag6; 7. Ta7 seguido de h7); 6. Tg1, Rf6; 7. Ta1!, Ah7; 8. Ta7! (y no 8. Ta6+?, Rf7, tablas), Rg6; 9. Re5! Rxh6; 10. Rf6 y gana.

Veamos ahora los casos en que el peón ocupa una columna que no es de T. En general, gana el bando fuerte sin problemas, al disponer de mayor espacio para sus maniobras. Existen, sin embargo, dos tipos de posiciones de tablas que conviene conocer y por las cuales comenzaremos:

Las características del diagrama 175, que debemos recordar, son las siguientes:

lumna de T, frente al peón. Pero si la torre puede cortarle el paso hacia dicha columna, las cosas son mucho más fáciles como puede observarse en el ejemplo siguiente:

Ercole del Rio, 1750

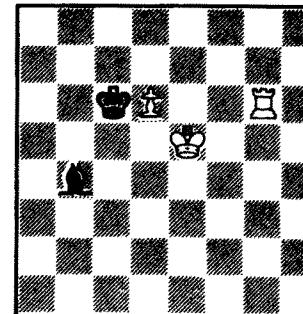


175

Juega el blanco. Tablas.

PA en 6^a, rey del bando débil frente a él y el alfil controlando las casillas a ambos lados del peón (e6 y g6). La defensa puede salvarse manteniendo el equilibrio con su alfil sobre la diagonal a2-g8, sin perder nunca la posibilidad de jaquear al rey blanco cuando éste se coloque en g6. Con tales explicaciones, la cosa resulta sencilla: 1. Tc7, Aa2 ó Ad5 (de acuerdo con lo dicho, sería un grave error 1...Ab5?, ya que después de 2. f7, Rg7; 3. Rf5, Aa4; 4. Tb7, Ad1; 5. Re6, Ah5; 6. Tc7, Ag6; 7. f8=D+I, Rxf8; 8. Rf6, el blanco ganaría. Si, en esta variante, 4...Ac6; 5. Re6! ganando igualmente); 2. Tb7, Ac4, tablas. Está claro que si en el diagrama 175 el alfil ocupase casillas negras, el blanco ganaría con facilidad. Veremos más adelante que el mismo tipo de posición con el peón en cualquier otra columna, da la victoria al bando fuerte a excepción del siguiente caso:

Según B. v. Guretzky-Cornitz, 1860

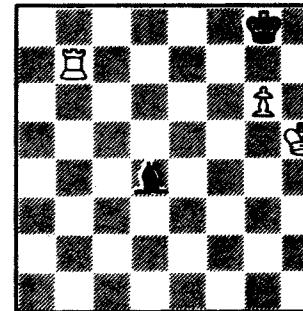


176

Tablas.

como su torre están por siempre "clavados" en la defensa de su peón, sin que puedan realizar maniobra alguna para mejorar sus posibilidades.

Kling y Horwitz, 1851



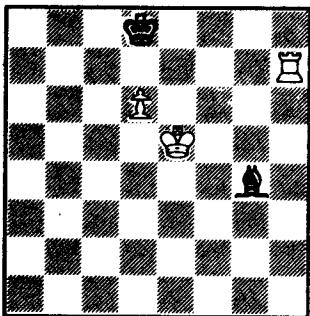
177

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 177 reproduce el 175 con todo el material trasladado una columna hacia la derecha. Esta circunstancia hace que el rey negro se encuentre próximo al rincón, lo que resultará fatal para su ban-

do, ya que permite al blanco sacrificar el peón para dar mate luego o ganar el alfil: 1. g7!, Rh7 (si 1...Axa7; 2. Rg6, Ae5; 3. Te7); 2. Tf7!, Ac3; 3. g8=D+, Rxg8; 4. Rg6 y gana.

Ph. Stamma, 1745



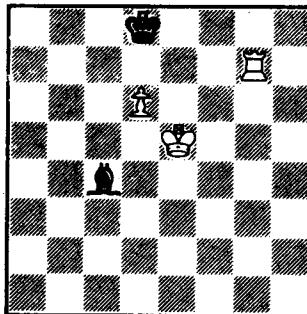
178

Gana el blanco, salga quien salga.

También el diagrama 178 es análogo al 175, pero en una posición central, lo que permite al bando fuerte mayor libertad de maniobra para forzar la victoria: 1. Th4, Ad1 (si 1...Ad7 ó Ac8; 2. Th8+ seguido de la captura del alfil y Re6, ganando. Y si 1...Ae2 ó Af3; 2. Re6); 2. d7! (también se gana con 2. Td4, Ab3; 3. d7, Ac2; 4. Rd6, Af5; 5. Tf4 ó Ta4), Rc7 ó Re7 (si 2...A juega: 3. Rd6); 3. d8=D+, Rxd8; 4. Td4+ y gana. Si fuesen mano las negras, no podrían hacer jugada alguna que mejorase su posición.

El diagrama 179 es otra posición del mismo tipo que la del anterior pero con muchas más dificultades a causa de la mejor colocación del alfil: 1. Tg4, Aa6 (si 1...Ab3; 2. Tb4, Aa2; 3. Tb8+, Rd7; 4.

B. v. Guretzky-Cornitz, 1860



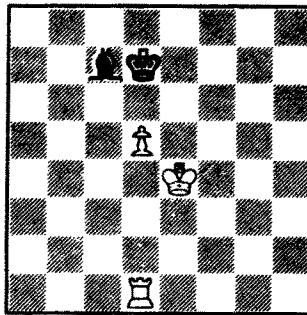
179

Gana el blanco, salga quien salga.

Tb7+ Rd8; 5. d7, Re7; 6. Tb2, Ac4; 7. Td2. Si en esta línea 6...Ae6; 7. d8=D+; 2. Tg8+, Rd7; 3. Tg7+, Rd8; 4. Rd5, Ab5 (si 4...Ad3; 5. Tg3, Af5; 6. Re5!, Ab1; 7. Tg8+, Rd7; 8. Tg7+, Rd8; 9. d7, Rc7; 10. Re6. Una subvariante: 5...Ab5; 6. Rc5, Aa4; 7. Tg4, Ad1; 8. Td4 como en el diagrama 176); 5. Rc5, Ad3; 6. d7, Rc7; 7. Te7! (por medio de esta fina maniobra se asegura el blanco una posición victoriosa con el sacrificio del peón, que ahora sería prematuro: 7. d8=D+?, Rxd8; 9. Rd6, Re8, tablas), Af5; 8. d8=D+, Rxd8; 9. Rd6, Rc8; 10. Tc7+, Rb8; 11. Rc6 y gana. Si sale el negro, la victoria del blanco está también asegurada.

El diagrama 180 fue considerado como tablas por Philidor y, casi un siglo después, el analista alemán Guretzky-Cornitz, encontró la maniobra que permite ganar a las blancas, la cual, a su vez, fue perfeccionada otro siglo más tarde por A. Chéron. Como veremos seguidamente, ésta consiste en colocar el rey en e5 ó c5

B. v. Guretzky-Cornitz, 1860
(solución corregida por A. Chéron,
1954)

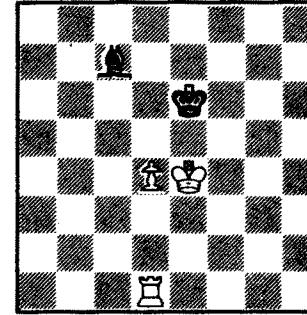


180

Las blancas juegan y ganan.

bajo la protección de la torre hábilmente conseguida: 1. Tg1, Ab8 (otras variantes: 1...Aa5; 2. Tg7+, Rd6; 3. Tg6+, Rd7; 4. Rd4, Ac7 ó Ad8; 5. Rc5. Subvariantes: 4...Ab4; 5. Tg1, 4...Ae1; 5. Tg7+, 4...Ad2; 5. Tg2, 1...Ah2; 2. Tg7+, Rd6; 3. Tg6+, Rd7; 4. Rd4, 1...Ad8; 2. Tg7+, Rd6; 3. Tg6+, Rd7; 4. Re5, Ac7+; 5. d6, Ab8; 6. Rd5!. 1...Ab6; 2. Tg7+, Rd6; 3. Tg6+ seguido de Txb6. 1...Rd6; 2. Tg6+, Rd7; 3. Rd4, amenazando Rc5, Af4; 4. Tg4. Subvariante: 3...Ab8; 4. Tg7+); 2. Tg7+, Rd6; 3. Tf7, Ac7; 4. Tf6+, Rd7 (si 4...Re7; 5. Tg6); 5. Rd4, Ah2 (si 5...Ab8; 6. Tf7+, Rd6; 7. Rc4!, Ac7; 8. Tf6+, Rd7; 9. Rc5. Subvariantes: 8...Re7; 9. Tg6, 5...Ad8; 6. Tg6, Ae7; 7. Tg7!); 6. Tg6, Af4 (si 6...Ab8; 7. Tg7+, Rd6; 8. Rc4!); 7. Tg4 y gana. Recomendamos al lector el estudio cuidadoso de este final pues en su solución se encierran casi todos los problemas tácticos que pueden presentarse en el final de torre y peón central contra alfil.

A.D. Philidor, 1778

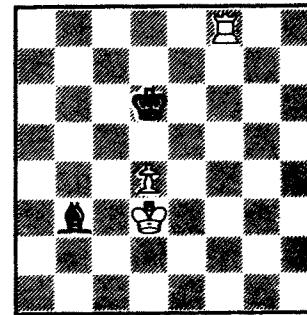


181

Las blancas juegan y ganan.

La solución del diagrama 181 enseñará al lector a no tener prisa en avanzar su peón en el tipo de final que estamos estudiando: 1. Ta1, Ag3; 2. Ta6+, Ad6; 3. Tb6!, Rd7; 4. Rd5!, Ag3; 5. Tb7+, Ac7; 6. Ta7!, Rd8; 7. Rc6, Ag3; 8. d5, seguido de d6 y gana. Si el blanco se hubiese apresurado jugando 1. d5+, Rd7, podría haber ganado, pero habría tenido que enfrentarse con grandes dificultades análogas a las del diagrama 179.

J. Berger, 1922

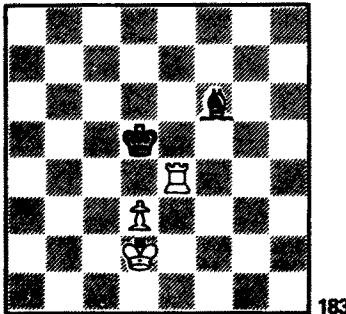


182

Las blancas ganan, salga quien salga.

En el diagrama 182, la torre debe maniobrar de tal modo que permita a su rey instalarse en c4 o en e4: 1. Tf6+ (y no 1. Td8+, Rc7 y la torre debe volver a empezar), Rd5; 2. Rc3, Ad1 (máxima defensa. Si 2...Aa2; 3. Ta6, Ab1; 4. Ta5+, Rd6; 5. Rc4. Y si 2...Aa4; 3. Tf5+, Rd6; 4. Rc4); 3. Tf2!, Ag4; 4. Tf8, Rd6 (si 4...Ae6; 5. Td8+, Rc6; 6. Rd3, Rc7; 7. Th8, Rd6; 8. Th6. Y si 4...Ae2; 5. Td8+, Re6; 6. d5, Re5?; 7. Te8+); 5. Td8+, Re7 (si 5...Rc7; 6. Tg8. Si 5...Re6; 6. d5+, Re7; 7. Tg8. Si, en esta línea 6...Re5; 7. Rc4. Y si 5...Rc6; 6. Rd3, Af5+; 7. Rc4. Si, en esta línea, 6...Rc7; 7. Tf8); 6. Tg8, Ae6 (si 6...Ah5; 7. Th8, Af7; 8. Th7 y luego Txf7. Y si 6...A juega a otra casilla; 7. d5 ó Rc4 y gana); 7. Tg6, Rd6 (si 7...Rf7 ó Af5; 8. Th6); 8. Rb4, R juega; 9. Txe6; 10. Rc5 y gana. Si sale el negro, la maniobra es idéntica.

B. v. Guretzky-Cornitz, 1860

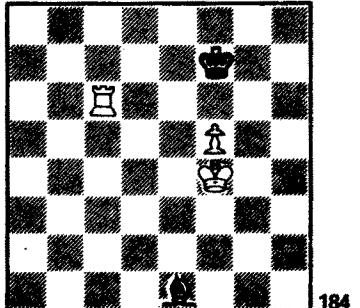


Las blancas ganan, salga quien salga.

El problema principal para el blanco en el diagrama 183 es el de ocupar con su rey

una de las casillas c3 ó e3, cosa fácil de conseguir: 1. Tb4, Ag5+; 2. Rc2, Ae7 (si 2...Ah6; 3. Tg4 y luego Rc3. Y si 2...Af6; 3. Tb5+, Rd4; 4. Tb7, Rd5; 5. Tf7, Ae5; 6. Rd2, Ab2; 7. Td7+, Rc6; 8. Td8, Af6; 9. Tf8, Ad4; 10. Tf5 y luego Re4. Subvariante: 5...Re6; 6. Txf6+, seguido de Rc3); 3. Tb5+, Rd4; 4. Tb7, Af6; 5. Td7+, Re5 (5...Rc5; 6. Rd2, Ad4; 7. Re2, Ag1; 8. Rf3, Rc6; 9. Tg7, Ad4; 10. Tg5); 6. Rd2, Re6; 7. Tb7, Rd5; 8. Tf7, Ae5; 9. Td7+, Re6; 10. Ta7, Rd5; 11. Ta5+, Rd4; 12. Ta4+, Rd5; 13. Re3 y gana.

L. Centurini, 1865



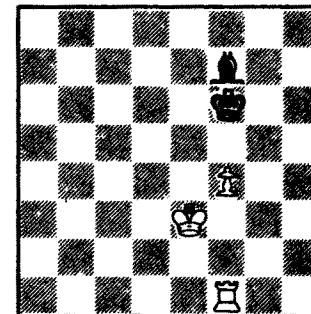
Las blancas ganan, salga quien salga.

Como vimos en el diagrama 175, el PA en 6º no puede ganar si el rey del bando débil está frente a él y el alfil ocupa casillas del mismo color que dicho peón en 6º. Pero el PA en 5º gana siempre, aunque con gran dificultad, como ocurre en el diagrama 184: 1. Tc7+, Rf6; 2. Tc2, Ah4 (si 2...Rf7; 3. Rg5. Si 2...Ab4; 2. Tc6+ seguido de Re5. Y si 2...Aa5; 3. Tc6+, Rf7; 4. f6, Rg6; 5. Re5, Ad8; 7. Ta6); 3. Tc6+, Rf7; 4. Tc1, Rf6 (si 4...Ad8; 5. Tc3 como en la nota a la jugada 8 del negro. Si 4...Ae7; 5. Tc7, Rf6;

6. Tc6+, Rf7; 7. Re5. Y si 4...Af2; 5. Tc2, Ah4; 6. Th2, Ae7; 7. Th7+, Rf6; 8. Th6+, Rf7; 9. Re5. Subvariantes: 5...Ad4; 6. Td2, como en la nota siguiente, 6...Ad8; 7. Th7+, Rf6; 8. Ta7 como en la jugada 13 del texto); 5. Tg1, Af2 (si 5...Rf7; 6. Th1, Af2; 7. Th2, Ad4; 8. Td2, Ac3; 9. Td7+, Rf6; 10. Td6+, Re7; 11. Tc6, Af6; 12. Tc7+, Rf6; 13. Tf7, Ad8; 14. Rf4 y luego Rg4, Rh5 y Rg6. Subvariantes: 6...Ad8; 7. Th7+, como en el texto, 7...Ae1; 8. Rg5. 7...Ac5; 8. Re5. 7...Ab6 ó Aa7; 8. Th7, 7...Ag1; 8. Th7+, Rf6; 9. Th6+, Rf7; 10. Re5. 8...Ac5 ó Ag1; 9. Re5. 8...Af6 ó Ag7 ó Ag8 ó Aa1 ó Ab6 ó Aa7; 9. Td7+. 10...Rf7; 11. Rg5. 11...Ad2+; 12. Re5. 12. Rf8; 13. Re4); 6. Tg6+, Rf7; 7. Tg2, Ae1 (máxima defensa. Si 7...Ad4; 8. Td2, como más arriba. Si 7...Ab6; 8. Td2, Aa5; 9. Td7+, Rf6; 10. Td6+, Rf7; 11. Rg5. Y si 7...Aa7; 8. Ta2, Ab6 ó Ad4; 9. Td2); 8. Rg5, Aa5 (si 8...Ac3; 9. Tc2, Af6+; 10. Rf4, Ad8; 11. Tc3, Aa5; 12. Td3, Rf6; 13. Td6+, Re7; 14. Tc6, Rf7 ó Ad2+; 15. Re5. Subvariantes: 10...Ah4; 11. Th2. 11...Ah4; 12. Th3, Ae1; 13. Re5. 12...Ab4; 13. Re5. 12...Ac7+ ó Ae1; 13. Rg5. 13...Rf7; 14. Rg5. Y si 8...Ab4; 9. Te2, amenazando avanzar el peón, Ac3; 10. Tc2); 9. Tc2, Ad8+; 10. Rf4, Ah4; 11. Th2, Ad8; 12. Th7+, Rf6; 13. Ta7, Ac7+; 14. Rg4! (si toma se el alfil, tablas por ahogado), Ad8; 15. Ta6+, Rf7; 16. Rh5, Rg7; 17. Td6, Ae7 (si 17...Aa5; 18. f6+, Rf7; 19. Rg5); 18. Td7, Rf6 ó Rf7; 19. Txe7(+), Rxe7; 20. Rg6 y gana.

Con el PA en 4º, como en el diagrama 185, las blancas ganan, lo que ocurre también, todavía más fácilmente, con el

L. Centurini, 1865



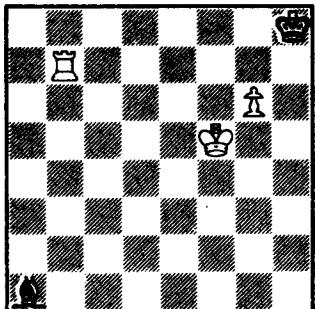
185

Cualquiera que salga, gana el blanco.

PA en 3º y en 2º. El plan, en el caso presente, por parte del blanco, es colocar su torre en e5 y su rey en d6: 1. Tc1, Ae1; 2. Tc5 (Chérón advierte sobre este peligro: 2. Tc6, Rf5; 3. Tc5+, Rf6; 4. Re4, Ad7! y si ahora 5. f5?, Rg5!; 6. Ta5, Rg4, tablas), Ah3; 3. Te5, Ag2; 4. Rd4, Ah3; 5. Rc5, Af5; 6. Rd6 (ya está el plan cumplido. Lo demás resulta relativamente sencillo), Ag4 (si 6...Ab1; 7. Te8, Rf5; 8. Tf8+, Re4; 9. f5); 7. Tg5! (esta jugada es necesaria, pues si 7. Tb5, Ah3; 8. Tb8?, Rf5; 9. Tf8+, Re4; 10. Th8, Ag4; 11. Tf8, Af5, tablas. Mientras el alfil domine la diagonal c8-h3, el blanco debe evitar que el rey negro controle la casilla f5), Ah3; 8. Tg3, Af5 (si 8...Ae6; 9. Tg6+ y luego Txe6. Si 8...Ac8; 9. Tg8. Y si 8...Af1; 9. Tg8, Rf7; 10. Tg1 seguido de Re5); 9. Tg8, Ah3 (si 9...Rf7; 10. Tb8, Rf6; 11. Tf8+ seguido de Re5); 10. Tf8+, Rg7; 11. Re7, Rg6; 12. Tf6+, Rh5; 13. Rd6, Rg4; 11. Re5 y gana.

El PC gana casi siempre, como ocurre en el diagrama 186: 1. g7+, Rh7 (si 1...

Kling y Horwitz, 1851

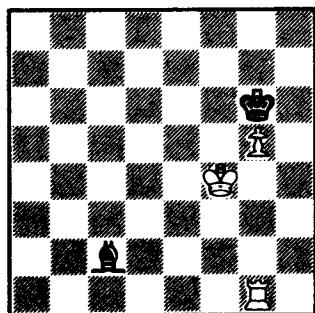


186

El blanco gana salga quien salga.

Axg7; 2. Rg6); 2. Tf7!, Ad4 (si 2...Axg7; 3. Rg5, Rg8; 4. Rg6); 3. g8=D+, Rxg8; 4. Rg6 y gana.

L. Centurini, 1865



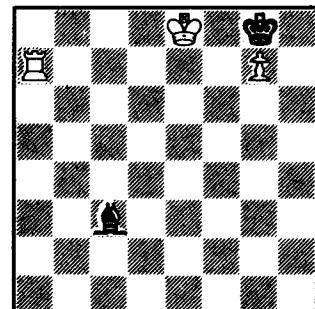
187

El blanco gana, salga quien salga.

Diagrama 187: 1. Tg2 (para ocupar la columna d), Ad3 (si 1...Af5; 2. Td2, Ac8; 3. Td6+, Rg7; 4. g6, Rh6; 5. Td8, Ae6; 6. Re5 seguido de Rf6. Subvariante: 2...Ah3; 3. Td3, Af1; 4 Td6+, Rg7; 5. g6,

Rh6; 6. Rf5. Si 1...Ab1; 2. Td2, Rg7; 3. Td7+, como en el texto. Y cualquiera otra jugada del alfil sería contestada con 2. Td2); 2.Td2, Ab1; 3. Td6+, Rg7; 4. Rg4, Ae4; 5. Td4, Ag2 (si 5...Ah7; 6. Td7+, Rg6; 7. Td6+, Rg7; 8. Rh5. Y si 5...Ac6; 6. Rf5, Ae8; 7. Td6, Aa4; 8. g6, Ac2+; 9. Rg5); 6. Td7+, Rg6; 7. Td6+, Rg7; 8. g6, Rh6; 9. Rf5, Ah3+; 10. Rf6 y gana.

Vancura, 1924



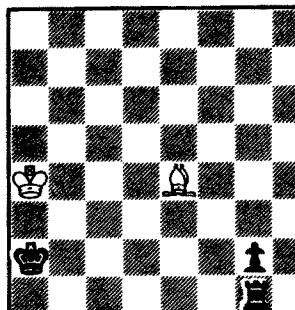
188

Las blancas juegan y ganan.

La maniobra para ganar en el diagrama 188 consiste en defender el peón con la torre en la columna g. Pero esto no resulta fácil, como veremos a continuación: 1. Ta3! (y no 1. Tf7?, Axg7, tablas), Ae5 (si 1...Axg7; 2. Tg3, Rh7; 3. Rf7 y gana como vimos en el tomo II de esta obra. Y si 1...Af6; 2. Tg3); 2. Te3! (si 2. Ta5?, Af6, tablas), Ab8 (si 2...Af4; 3. Te4 y luego Tg4. Si 2...Ah2; 3. Te2 seguido de Tg2. Y si 2...Ad6 ó Ac7; 3. Rd7, Af4; 4. Te4, Ah6; 5. Tg4, Axg7; 6. Re7, Rh7; 7. Rf7); 3. Te7! (ahora el negro se encuentra en Zugzwang), Ad6 (si 3...Af4 ó Ag3; 4. Te4 y luego Tg4. Y si 3...Ah2; 4.

Te2 seguido de Tg2); 4. Te6, Aa3 u otra; 5. Tg6, Ab4; 6. Rd7, Aa3; 7. Re6, Ab2; 8. Tg4! (también gana 8. Tg2, pero no 8. Rf5?, Axg7; 9. Re6, Rf8!, que no da 8. Rf5?, Axg7; 9. Re6, Rf8!, que no da más que tablas), Ac3; 9. Rf5 (amenaza Rg6), Axg7; 10. Rg6!, Rf8; 11. Tf4+; Rg8; 12. Ta4 y gana.

A. Troitzky, 1898



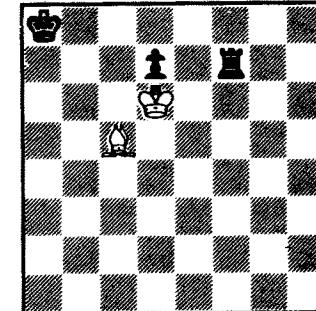
189

Juega el negro. Tablas.

El diagrama 189 nos ofrece una posición excepcional de tablas: 1...Rb2 (amenaza Ta1+); 2. Rb4, Rc1; 3. Rc4, Rd1; 4. Rd3, Re1; 5. Re3, Rf1; 6. Ad3+, Re1; 7. Ae4 y las negras no pueden ganar.

Diagrama 190: 1. Rc7, Th7 (si 1...d5+; 2. Rd6, Tf5; 3. Ad4, Rb7; 4. Ae5, ganando el peón. Si 1...Tg7; 2. Ae3, Tg3; 3. Af4, Td3; 4. Ad6, seguido de Rxd7, tablas. Subvariantes: 2. Ad4?, Tg4; 3. A juega, d5 seguido de d4 y d3, y el negro gana); 2. Af2 (y no 2. Ab6?, d5+; 3. Rd6, Th6+ y luego Txb6), Th2; 3. Ag3, Th7 (si 3...Td2; 4. Ad6 seguido de la captura del peón); 4. Af2, Te7; 5. Ac5, Tf7; 6. Ad4, Tf1 (si 6...Tf4; 7. Ae5); 7.

Akerblom, 1941



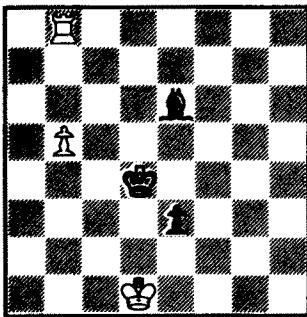
190

Las blancas juegan y hacen tablas.

Ae5 (y no 7. Rxd7?, Td1 y gana. Ni 7. Ab6?, Tb1 ó d5. Ni 7. Ac5?, Tc1 y gana porque el rey negro podrá ir a c8 liberando a la torre de la defensa del peón), d5; 8. Rd6, Td1; 9. Rc5, Rb7; 10. Ad4 capturando el peón con tablas. Si tanto la torre como el alfil están acompañados de uno o más peones, la lucha suele inclinarse hacia el bando de la torre. Existe, sin embargo, tal número de posibilidades dentro de este tema, que en modo alguno pueden dictarse reglas generales. Por ello nos reduciremos a estudiar una amplia selección de ejemplos, en los que el lector tendrá ocasión de familiarizarse con las maniobras más frecuentes en este tipo de finales, tanto para el ataque como para la defensa:

Diagrama 191: 1. b6! (y no 1. Te8?, Ag4+; 2. Rc2, Rc5; 3. Te5+, Rb6; 4. Rd3, e2; 5. Rc4, Ad7; 6. Rb4, e1=D; 7. Txe1, Axd5, tablas), Rc5; 2. Tg8!, Ab3+ (si 2...Axg8; 3. b7. Si 2...Rxb6; 3. Tg6. Y si 2...Ad5; 3. Tg5); 3. Re1 (y no 3. Re2?, Ac4+ seguido de Rxb6, tablas).

Selesnieff, 1917

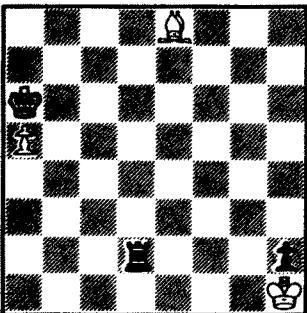


191

Las blancas juegan y ganan.

Ni 3. Rc1?, Rc6; 4. Tg4, Ad5; 5. Tb4, Rb7; 6. Rc2, Af3; 7. Rd3, e2, tablas), **Rc6** (si 3...Rxb6; 4. Tb8+); 4. Tg4! (y no 4. Tc8+? ó Tg6+! ó Tg2?, Rb7!, tablas), **Ad5**; 5. Tb4, Rb7; 6. Re2 seguido de Rxе3 y gana.

von Holzhausen, 1903



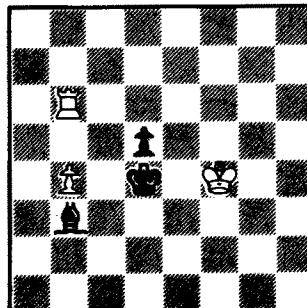
192

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama. 192: 1. **Af7!** (única, pues si 1. Ah5?, Ag6? ó Ac6?, Td6 y gana, y si 1. Aa4?, Td4; 2. A juega, Th4 y gana también), **Rxe5** (si 1...Td7; 2. Ac4+,

Rxa5; 3. Rxh2, tablas); 2. **Ae6!** (amenaza Ah3, Ag2 y Rxh2), **Td6**; 3. **Ah3!**, Td2; 4. **Ag2** y luego Rxh2 tablas.

Dr. Vidmar-Dr. Tartakower,
Semmering-Baden, 1926



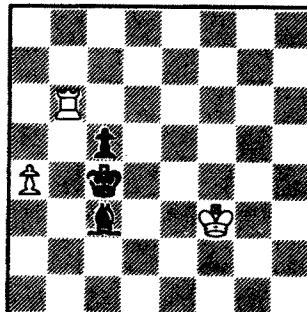
193

Las blancas juegan y ganan.

Si en el diagrama 193 fuesen mano las negras, podrían salvarse con 1...Aa4 seguido de Rc4, Ab5 y Rxb4. Pero las blancas, con la salida, impiden esta maniobra cortándole el paso al rey negro: 1. **Tc6!** (obsérvese que 1. b5? sería insuficiente a causa de 1...Rc5; 2. Tb8, Ac4; 3. b6, Rc6 seguido de Aa6, Ab7 y Rxb6), **Ac4**; 2. **Rf3!** (si bien es verdad que con 2. Rf5, Rc3; 3. b5, d4; 4. b6, d3; 5. Td6, d2; 6. Re4, Aa6; 7. Re3, Rc4; 8. Txd2, Rc5; 9. Tb2 ganaría el blanco, no lo es menos que con 2...Rd3!; 3. Re5, d4; 4. Tc8, Rc3; 5. b5, d3; 6. b6, d2 conseguiría tablas el negro). Así, pues, la jugada del texto es la única correcta), **Rd3** (si 2...Rc3; 3. b5, d4; 4. b6, d3; 5. Txc4+, Rxc4; 6. b7, d2; 7. Re2. Subvariante: 3...Rb4; 4. b6); 3. **Rf2**, **Rd4** (si 3...Rd2; 4. Tc5, Rd3; 5. b5, Rd4; 6. b6); 4. **Re1**, **Ab5** (si 4...Rd3; 5. Rd1, Ab3+; 6. Rc1, Ac4; 7. Rb2 ganando el peón y la parti-

da); 5. **Tc5**, **Ae8**; 6. **Rd2**, **Aa4**; 7. **Rc1**, **Ae8**; 8. **Rb2**, **Aa4**; 9. **Ra3**, **Ae8**; 10. **Rb3** (esta favorable posición de su rey es decisiva para la causa de las blancas), **Ad7**; 11. **Tc1**, **Ab5**; 12. **Td1+**, **Re5**; 13. **Rc3**, **Ad7**; 14. **Ta1** (se ganaba más sencillamente con 14. Te1+, Rd6; 15. Rd4!, Rc6; 16. Te5), **Ab5** (14...d4+ no es temible a causa de 15. Rc4, Ae6+; 16. Rc5); 15. **Ta5**, **Af1**; 16. **Tc5**, **Rd6** (si 16...Re4; 17. b5, d4+; 18. Rd2); 17. **Re4**, **Aa6**; 18. **b5**, **Ab7**; 19. **Tc1**, **Aa8**; 20. **Tg1**, **Rc7**; 21. **Rc5**, **Ab7**; 22. **Tg7+**, **Rb8**; 23. **Rb6**, **Ac8**; 24. **Tg8**, **d4**; 25. **Rc6** Abandonan.

Smyslov-Averbach, Leningrado, 1960



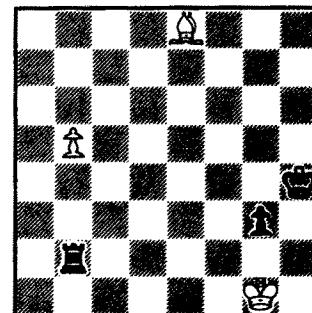
194

Las negras juegan y gana el blanco.

El diagrama 194 recuerda al anterior con el material situado una columna más a la izquierda, lo que no es obstáculo para que el blanco deba ganar, a condición de jugar correctamente, cosa que no ocurrió en la partida: 1...**Rd3**; 2. **Td6+** (si 2. Tb3?, Rc4; 3. Txc3+, Rxc3; 4. a5, c4; 5. a6, Rb2; 6. a7, c3; 7. a8=D, tablas. O bien 3. Ta3?, Aa5; 4. Re4, Rb4; 5. Ta1, c4; 6. Rd4, c3; 7. Tb1+, Ra3!; 8. Rd3, c2 y también tablas), **Rc4** (si 2...

Ad4; 3. a5, c4; 4. a6, c3; 5. a7, c2; 6. a8=D, c1=D; 7. De4+ y el blanco gana); 3. **Re4**, **Rb4**; 4. **Rd5**, **Ad4** (después de 4...Rxa4; 5. Rc4!, el rey negro quedaría atrapado en una red de mate); 5. **Ta6**, **Ag1**; 6. **a5**, **Ad4**; 7. **Ta8** (si 7. Rc6, c4), **Rb5**; 8. **a6**, **Rb6**; 9. **Rc4**, **Aa1** (era algo mejor 9...Ae3, pero no suficiente para salvar al negro); 10. **Te8?** (aquí deja escapar Smyslov la victoria, pese a su gran habilidad como finalista. Con 10. Tb8+!, Ra7; 11. Td8!, Ad4; 12. Rb5 y la subvariante 11...Af6; 12. Td7!, el blanco podría ganar), **Ad4**; 11. **Te6+**, **Ra7**; 12. **Rd5** (las blancas no pueden mejorar su juego y deben conformarse con tablas. Si 12. Rb5, c4! y tampoco pueden ganar), **Ag1**; 13. **Tg6**, **Af2** y ambos contendientes acordaron las tablas.

Bednarski-Hecht, Wijk aan Zee II,
1973



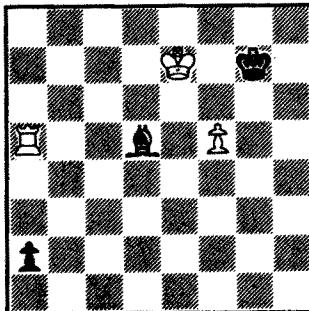
195

Las blancas juegan y hacen tablas.

En el diagrama 195 todo hace temer que ganen las negras. Pero el blanco, con un bien medido manejo del alfil, impide que el rey enemigo se coloque en h3 de una manera estable: 1. **Ac6!** (en la partida se jugó erróneamente 1. Ad7? y después de

1...Td2; 2. Ae6, Td6; 3. Ac8, Td5!; 4. b6, Tb5; 5. b7, Tb2; 6. Rh1, Rg5; 7. Rg1, Rf4; 8. Ad7, Txb7; 9. Ac6, Tb1+; 10. Rg2, Tb2+; 11. Rg1, g2!, según patrones ya conocidos; 12. Rh2, Tb6; 13. Axa2, Th6+; 14. Rg1, Rg3, abandonaron las blancas. Unas cuantas subvariantes demostrarán que tras 1. Ad7?, Td2, el blanco está perdido: 2. Af5, Td5 y gana. 4. Aa6, Td1+; 5. Rg2, Td2+; 6. Rg1, Tb2; 7. Rh1, Rg5; 8. Rg1, Rf4; 9. Rh1, g2+; 10. Rh2, Rf3; 11. Ab7+, Rf2; 12. Axa2, Txb5; 13. Rh3, Tb8), **Td2; 2. Ab7!, Td8; 3. Ae4!** y el juego es tablas, pues la torre no puede expulsar al alfil de la gran diagonal a8-h1 que ahora ocupa.

"Chess Players Chronicle", 1856



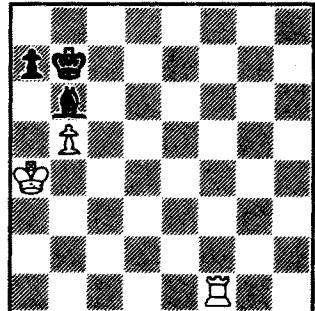
196

Las blancas juegan y ganan.

La posición del diagrama 196 ocurrió en una partida, y después de 1. f6+, Rg6, se convinieron las tablas. Nada menos que cinco maestros en colaboración (Kling, Horwitz, Campbell, Healey y Zytogorsky) lograron encontrar la maniobra ganadora: 1. Ta7, Ag8 (si 1...Af7; 2. Ta6, Ag8; 3. Tg6+ y luego Tg1. Si 1...Ab3 6. Ac4; 2. f6+, Rg6; 3. Ta3 seguido de Ta4. Si 1...Rg8; 2. f6. Si 1...

Rh7 6. Rh8; 2. Rf8. Y si 1...Rh6; 2. Ta6+); 2. Ta8, Ad5; 3. Ta5, Ag8; 4. Ta7, Ad5 (si 4...Af7; 5. Ta6, Ad5; 6. Tg6+, Rh7; 7. Tg1, Ae4!; 8. Rf7, Ad5+; 9. Rf6, Ae4; 10. Tg7+, Rh6; 11. Ta7, Ad5; 12. Ta5, Rh7; 13. Ta3, Ab3; 14. Ta7+, Rh8; 15. Re7, Rg7; 16. f6+, Rg6; 17. Ta3, Ad5; 18. Tg3+ seguido de Tg1); 5. Rd6+, Af7; 6. Re5, Rg8 (si 6...Rf8; 7. Rf6, Ad5; 8. Ta3, Rg8; 9. Re7, Ab3; 10. f6. Subvariante: 8...Re8; 9. Rg7 seguido de f7. Si 6...Rh8; 7. Rf6, Ad5; 8. Ta7, Ab3; 9. Ta8+, Rh7; 10. Rf7. Y si 6...Rh6; 7. Rf6, Ab3; 8. Ta8, Ag8; 9. Re7, Ad5; 10. Ta3, Ab3; 11. Ta6+ y gana, con la siguiente subvariante: 7...Ag8; 8. Ta8, Rh7; 9. Re7, Ad5; 10. Ta3); 7. Rf6, Ad5; 8. Ta3, Ab3; 9. Ta8+, Rh7; 10. Re7, Ad5; 11. Ta3, Ab3; 12. Rf8, Rh6; 13. f6, Rg6; 14. f7, Ac4; 15. Ta7, Rf6; 16. Re8 y gana.

R. Fine, 1941



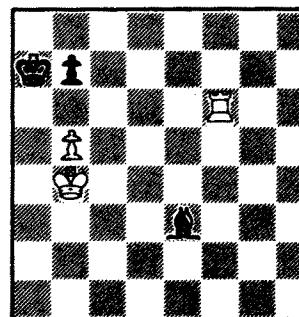
197

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 197 gana el blanco porque después de sacrificar su torre por el alfil, le queda un final de peones victorioso: 1. Tf7+, Ac7; 2. Rb4, Rb6; 3. Tf6+, Rb7; 4. Rc5, Ab6+ (si 4...Ad8; 5. Tf7+,

Ac7; 6. Th7, Rb8; 7. Rc6 y gana); 5. Txb6+! axb6+; 6. Rd6, Rb8; 7. Rc6 y gana.

R. Fine, 1941, completado por el Dr. Rey Ardid, 1976



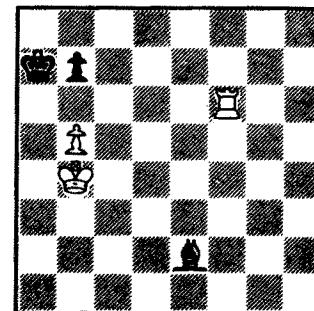
198

Tablas, cualquiera que juegue.

El diagrama 198 nos muestra una posición de gran interés práctico. Fine se limita a decir en su libro que las tablas son evidentes porque el rey blanco no puede trasladarse a c8, pues para llegar a dicha casilla tiene que ocupar la 6^a fila (por ejemplo e6 ó d6), obstruyendo a su torre, momento que aprovechará el rey negro para colocarse en b6, asegurándose las tablas. Analizando dicha maniobra me ha parecido que merece mayor ilustración que la que nos da Fine, quien omite las variantes posibles que después de mi citado análisis ofrezco a mis lectores: 1. Te6 (si salen las negras, el resultado es el mismo, pues tienen en su mano idéntica maniobra defensiva), Ad4 6. Ab6; 2. Rc4, Af2; 3. Rd5, Ag1 (y no 3...b6?; 4. Te7+, Rb8; 5. Rc6, Ac5; 6. Tb7+, Rc8; 7. Txb6, Axb6; 8. Rx6, Rb8; 9. Ra6, Ra8; 10. b6, Rb8; 11. b7 y gana); 4. Re4, Af2 (si 4...b6?; 5. Te7+ y

gana como en la nota anterior); 5. Rf5, Ad4; 6. Rg6 (como vemos, el rey blanco puede trasladarse al centro sin obstruir su torre, pero las negras, jugando correctamente, mantienen su posición y consiguen tablas), Af2; 7. Rf7, Rb8! (el rey negro sale al paso del monarca blanco), 8. b6, Rc8; 9. Rg6 (si 9. Re8, Ag1; 10. Tg6, Af2, tablas, pues la torre tiene que defender al peón), Rd7; 10. Rf5, Ad4; 11. Tg6, Af2; 12. Re5, Ae3; 13. Rd5, Af2 (el alfil negro dispone siempre de casillas eficaces); 14. Rc4, Ae3; 15. Rb5, Af4! (y no 15...Af2; 16. Tg7+, Rc8; 17. Tc7+, Rb8; 18. Tf7 y gana); 16. Rc4, Ae3!; 17. Tf7+, Rc6, tablas.

R. Fine, 1941



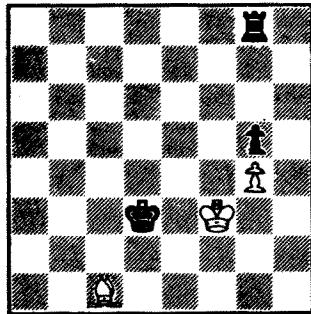
199

Las blancas juegan y ganan.
Juega el negro y hace tablas.

En el diagrama 199, idéntico al anterior, con la única diferencia del color de las casillas por las que se mueve el alfil negro, la victoria del blanco es muy fácil: 1. b6+, Ra6 (si 1...Rb8; 2. Tf8 mate); 2. Rc5 y el rey negro se encuentra atrapado en una red de mate. Pero si salen las negras, se aseguran las tablas con 1...b6!, ya que ahora el rey negro dispone de mayor libertad de movimientos que

en el diagrama anterior, y las blancas no pueden abandonar la defensa de su peón: 2. Tf5, Rb7; 3. Rc3, Rc7; 4. Rd4, Rd7; 5. Td5+, Rc7; 6. Rc3, Af1; 7. Rb4, Ae2, tablas.

**A. Rubinstein-Dr. S. Tartakower,
Viena, 1922**



200

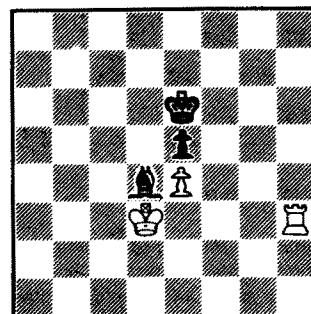
Juega el negro. Tablas.

En el diagrama 200, la necesidad de defender constantemente su peón, impide a las negras intentar cualquier maniobra para ganar el juego, tanto más cuanto que, en un momento dado, aprovechando que el rey blanco esté lejos del campo de la lucha, las blancas cuentan con el recurso de sacrificar su alfil por el peón y hacer tablas contra la torre restante. Veamos lo que ocurrió en la partida: 1...Rd4; 2. Ad2, Re5; 3. Ae3, Rf6; 4. Ad4+, Rg6; 5. Ae3, Tb8; 6. Ad2, Tb5; 7. Re4, Rf6 (si las negras lograran situar su rey en h4, ganarían la partida. Pero este objetivo es inalcanzable, como enseña la continuación); 8. Ac3+, Re6; 9. Ad2, Rd6; 10. Ac3, Rc6; 11. Ad2, Rb6; 12. Ae3+, Ra5; 13. Ad2+, Re4; 14. Ae3, Rb3; 15. Ac1!, Rc2 (ahora, con el rey blanco suficientemente alejado, el negro

se asegura las tablas mediante el sacrificio del alfil); 16. Axf5!, Txg5; 17. Rf4, Tg8; 18. g5, Rd3; 19. Rf5, Rd4; 20. g6, Rd5; 21. Rf6, Rd6; 22. Rf7, tablas.

En posiciones del tipo de la anterior, con los dos peones rivales frente a frente, ocurre a menudo que el bando de la torre fuerza la victoria sacrificando dicha pieza por el alfil y el peón enemigos para ganar con el peón restante. He aquí algunos ejemplos:

R. Fine, 1941

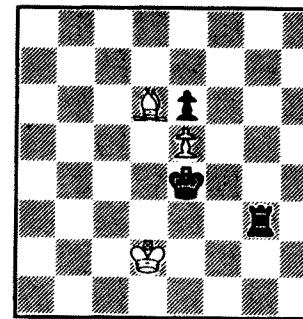


201

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 201: 1. Rc4, Rd6; 2. Th6+, Rd7; 3. Rd5, Re7; 4. Th7+, Rf6 (si 4...Re8; 5. Re6, Rf8; 6. Th8+, Rg7; 7. Tb8!, Ac3; 8. Re7, Ad4; 9. Tb1, Ac5+; 10. Re6, Ad4; 11. Tf1, seguido de Tf5 y Txe5, ganando. Si, en esta variante, 9... Ae3; 10. Tf1, Af4; 11. Tg1+, con lo que el rey negro queda alejado, permitiendo el sacrificio temático de la calidad que acabamos de ver); 5. Rd6, Ac3; 6. Tb7!, Ad4 (si 6...Ad2; 7. Tb8, Af4; 8. Tf8+); 7. Tb3, Rf7; 8. Rd7, Rf6; 9. Tf3+, Rg6; 10. Re6 seguido de Tf5 y Txe5, ganando.

G. Stoltz-L.Pachman, Praga, 1946

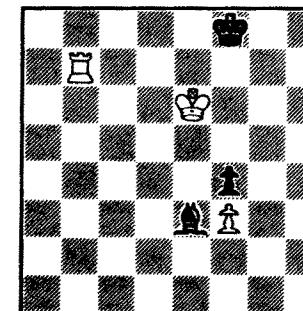


202

Las negras juegan y ganan.

Diagrama 202: 1...Th3; 2. Re2, Th2+; 3. Re1, Re3; 4. Ac5+, Rd3; 5. Ad6, Te2+; 6. Rf1, Rd2; 7. Ab4+, Rd1; 8. Ad6, Tb2!; 9. Ac5 (si 9. Af8, Tb7 y luego Tf7+, Si 9. Aa3, Tb3; 10. Ad6, Tf3+ seguido de Tf5. Y si 9. Ae7, Th2; 10. Af6, Th5; 11. Rf2, Rd2; 12. Rf3, Tf5+); 13. Re4, Re2, Tb5; 10. Ad6, Tb7; 11. Rf2, Td2; 12. Rf3, Tf7+; 13. Re4, Re2; 14. Rd4, Tf1; 15. Ae7, Rf3; Abandonan, ante la inminencia de Td1+, Td5, Re4 y Txe5.

G. Rohacek-G. Stoltz, Mónaco, 1942

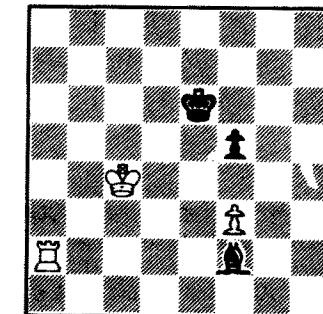


203

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 203: 1. Tf7+, Re8 (si 1...Rg8; 2. Rf6, Ad4+; 3. Rg6, Ae3; 4. Tf5!, Ad2 6. Ac1; 5. Td5 ó Tc5 y gana); 2. Tf5!, Ad2 (si 2...Ac1; 3. Tc5. Y si 2...Rd8; 3. Tf8+, Rc7; 4. Re5, Rd7; 5. Txf4); 3. Rf6, Rf8; 4. Tc5, Rg8 (si 4...Re8; 5. Rg7! y luego Te5+, Rg6 y Rf5); 5. Tc8+, Rh7; 6. Rf7, Abandonan, ya que la maniobra blanca Tg8, Tg4, Rf6, Rf5 y Txf4 es decisiva e inevitable.

Stoljar-Bobocov, Albena, 1973



204

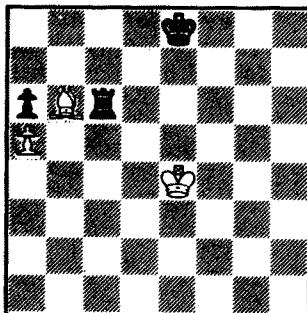
Juega el negro y hace tablas.

La proximidad del rey negro a su peón, permite salvarse al bando débil en el diagrama 204: 1...Ag3! (en la partida se jugó 1...Ag1; 2. Te2+, Rf6; 3. Rd5, Aa7; 4. Te8!, Af2; 5. f4, Abandonan, pues si 5...Ag3; 6. Tf8+); 2. Te2+, Rf6! (no sería buena 2...Rd6? a causa de 3. Rd4!, Af4; 4. Te1, Ag3; 5. Te8, Af2; 6. Rd3, Ag3; 7. Re3!, Rd7; 8. Tg8, Ad6; 9. Tg6, Re7; 10. Rd4 y gana); 3. Tg2, Ac7; 4. Rd5, Ab8; 5. Tg8, Ac7; 6. Tf8+, Rg5; 7. Re6, Rf4!; 8. Txf5+, Re3 seguido de Af4 y el juego es tablas.

Cuando los dos peones enemigos frente a frente ocupan la columna de torre, las

maniobras del bando fuerte son más difíciles y no siempre tienen éxito:

Herzog-Sr. Dührssen, por correspondencia, 1933



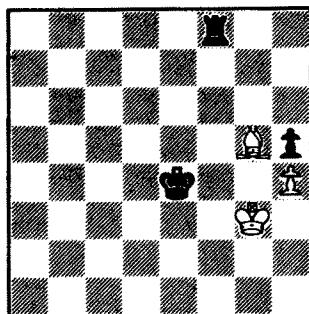
205

Las negras juegan y ganan.

Diagrama 205: 1...Td6! (jugada clave para incomunicar al rey blanco con el resto de sus fuerzas); 2. Re5, Rd7; 3. Ac5, Td1; 4. Ab6, Rc6; 5. Re4, Rb5; 6. Ac7, Rc4; 7. Re5, Td5+!; 8. Re6 (si 8. Re4, Td7 seguido de Te7+), Rc5; 9. Ab6+, Rc6; 10. Ac7 (si 10. Re7, Tb5; 11. Ad8, Tb8; Tb5; 11. Ad8, Tb8; 12. Ag5 (si 12. Re7, Txd8!). Si 12. Ae7, Rb5!. Y si 12. Af6, Rb5!, Rb5; 12. Ad2, Td8; 13. Ac3, Td3; Abandonan.

En el diagrama 206, el gran estilista en finales de torre, Rubinstein, obtuvo la victoria, aunque para ello necesitó la benevolente colaboración de su contrario (véase jugada 13 del blanco): 1...Tf7; 2. Ah6, Tf3+; 3. Rg2, Td3; 4. Ag5, Rf5; 5. Rf2, Rg4; 6. Re2 (a diferencia del diagrama 205, aquí el bando débil goza de libertad de movimientos. No obstante, sería prematuro dirigirse ahora hacia el rincón: 6.

Salwe-Rubinstein, Praga, 1908



206

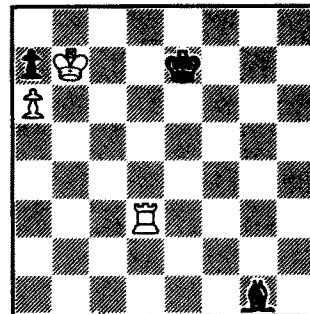
Juega el negro y gana.

Rg2?, Tc3; 7. Rf2, Tc2+; 8. Rg1, Rg3; 9. Rf1, Tc6; 10. Rg1, Te6; 11. Rf1, Te8 y gana, pues el rey blanco está confinado, como ocurría en el citado diagrama anterior, Tf3; 7. Ah6, Rg3; 9. Ag5, Tf8; 10. Re3, Te8+; 11. Rd3, Rf3; 12. Rd4, Te6 (si el negro intentase el sacrificio de la calidad, se encontraría con la desagradable sorpresa de que el rey blanco alcanza el rincón salvador: 12...Te4+; 13. Rd3, Tg4; 14. Rd2, Rg3; 15. Re1, Txh4; 16. Axh4+, Rxh4; 17. Rf1, tablas); 13. Rd5? (el rey blanco se aleja voluntariamente y sirve en bandeja la victoria a las negras. Como demostró el maestro ruso B. Baranow en 1954, el juego es tablas con 13. Rd3!, Td6+; 14. Rc3, Td7; 15. Rc4, Re4; 16. Rc3, Td3+; 17. Rc2!, pues la torre, para sacrificarse en h4, tiene que liberar al rey blanco. Obsérvese que si en vez de 17. Rc2! jugasen las blancas 17. Rc4!, perderían el juego después de 17...Tg3; 18. Af6, Tg6; 19. Ae7, Tc6+, con esta subvariante: 18. Rb4, Txg5!; 19. hxg5, Rf5), Te4; 14. Af6, Rf4; 15. Ad8, Rf5; 16. Ag5, Tg4 (amenaza Txg5); 17. Ae7, Tg7; 18. Af8, Td7+; 19. Rc6

(si 19. Rc4, Rg4), Td4; 20. Ae7, Re6; 21. Rf5 (en otro caso, el negro expulsaría al rey blanco de la línea c por medio de 21...Tc4+), Td5+; 22. Rc4, Tf5!; 23. Ad8, Rd7!; Abandonan, pues el alfil tiene que renunciar a la diagonal d8-g5. Si 24. Ab6, Tf4+; 25. Rd3, Txh4. Y si 24. Ag5, Txg5. Volviendo al diagrama 206, y como prueba de la extrema dificultad de esta clase de finales, consignaremos que Rubinstein, aunque ganó gracias a un error de su adversario en la jugada 13, no mereció la victoria, pues siguió un plan equivocado que habría permitido salvarse a las blancas como hemos visto en la nota a la jugada 13. Maizelis, en 1963, demostró que en vez de alejar al rey blanco del rincón h1, debió hacer precisamente lo contrario, es decir, empujarlo hacia la columna h, como puede comprobar el lector por las siguientes variantes: 1...Rd3; 2. Af4, Re2; 3. Ag5, Tf3+; 4. Rg2, Ta3; 5. Ae7, Ta4; 6. Ad8, Tg4+; 7. Rh3, Rf3; 8. Ac7, Tg1; 9. Ah2 (si 9. Rh2, Tf1; 10. Ad8, Rg4; 11. Rg2, Tf5; 12. Ag5, Tf8!; 13. Ae7, Te8; 14. Ag5, Te2+; 15. Rf1, Rf3; 16. Rg1, Rg3; 17. Rf1, Te8!, ganando el peón y la partida), Tf1; 10. Ag3, Th1+; 11. Ah2, Re4!; 12. Rg2, Td1!; 13. Ac7 (si 13. Ag3, Rf5; 14. Rf3, Td3+; 15. Rg2, Rg4; 16. Ae1, Tb3; 17. Af2, Tb2; 18. Rf1, Rf3. Y si 13. Ag1, Rf4!; 14. Ac5, Rg4; 15. Ae7, Te1; 16. Ag5, Te2+), Td7!; 14. Aa5 (si 14. Ab8, Rf5; 15. Rf3, Td3+; 16. Rg2, Rg4), Rf4; 15. Ac3, Rg4; 16. Af6, Tf7; 17. Ad8, Tf5; 18. Ag5, Tf8 y gana, como ya hemos visto más arriba).

En el diagrama 207, el juego es tablas porque después del sacrificio temático de la calidad, el rey blanco quedará encerrado en la banda: 1. Tc3, Rd7; 2. Tc8,

R. Fine, 1941

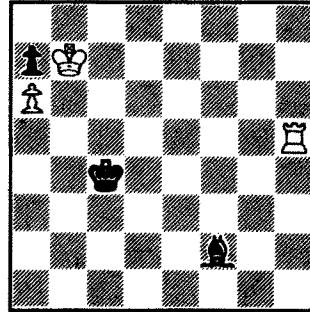


207

Las blancas juegan. Tablas.

Af2; 3. Ta8, Ag1; 4. Txa7, Axa7; 5. Rxa7, Rc7, tablas.

A. Chéron, 1948



208

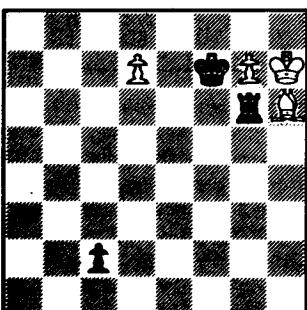
Las blancas juegan y ganan.

A diferencia del anterior, el diagrama 208 da la victoria al bando fuerte: 1. Ra8! (si 1. Rb8, Rb4; 2. Th7, Rb5; 3. Txa7, Rb6 y si ahora 4. Tf7?, Ag3+ seguido de Rxa6, tablas), Rb4; 2. Th7, Rb5; 3. Txa7 (amenaza Rb7), Rb6 (si 3...Rc6; 4. Tb7, Ag3; 5. Ra7!, Ae5; 6. Tb1!, Af4; 7. Tb2, Ae3+; 8. Rb8!, Af4+; 9. Rc8, Ae3; 10.

Tb7 y luego a7, ganando. Subvariantes: 5. Tb2?, Ae5!; 6. Tb4, Ad6!; 7. Tb1, Tc7!; 8. Ra7, Ac5+, tablas. 5...Af2+; 6. Rb8!, Ag3+; 7. Rc8! y el peón se corona; 4. Tf7 (ante todo, hay que salvaguardar el peón), Ad4 (si 4...Ah4; 5. Th7, Ag5; 6. Tg7, Ad2; 7. Tg6+, Rc7; 8. Tg2, Ac3 ó Ac1; 9. Tc2 (+) seguido de TxA y gana. Subvariantes: 5...Ad8; 6. a7, Ac7; 7. Th6+, 6...Af4; 7. Tg6+, Rc7; 8. Tg4, Ad6; 9. Tg1! amenazando Tb1 y gana); 5. Td7, Ae5 (si 5...Ac5; 6. a7!, Rc6; 7. Rb8. Y si 5...Ah8; 6. Td6+, Rc7; 7. Th6, Ab2; 8. Th3!, Rb6; 9. Tb3+. Si, en esta variante, 7...Ad4; 8. Th4!, Ac5 ó Ac3; 9. Tc4!; 6. Te7, Af4 (máxima defensa); 7. Te6+, Rc7; 8. Te4, Ad6 (si 8...Ad2; 9. Te2); 9. Te1!, Af4 (si 9...Rb6; 10. Te6, Rc7; 11. Txd6, Rxd6; 12. Rb7); 10. Tb1, Ag3; 11. Tb7+, Rc8 (si 11...Rc6; 12. Ra7!); 12. Tb3 (amenaza Tc3+ seguido de a7), Ae5; 13. Tb5, Ad6; 14. Tb6, Ae5; 15. Tc6+, Ac7; 16. a7, R juega; 17. Rb7 y gana).

Veamos ahora algunas curiosas posiciones en que el bando del alfil tiene dos peones contra uno del bando de la torre o viceversa:

Kaminer-N. N., 1931

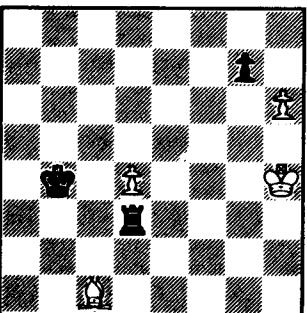


209

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 209 nos ofrece un caso de "doble promoción menor" ocurrido en la práctica: 1. d8 = C + I (y no 1. d8 = D?, Txh6+; 2. Rxh6, c2 = D+), Rf6 (si 1...R juega a otra casilla; 2. Rxg6); 2. g8 = C + I, Abandonan, pues si 2...Rf5; 3. Cf6+, y si 2...Txg8; 3. Rxg8.

M. y W. Platoff, 1907



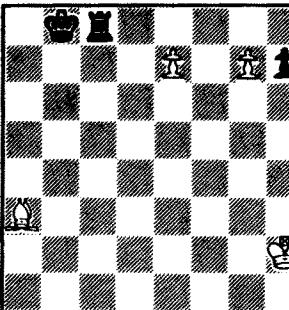
210

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 210: 1. hxg6, Txd4+ (si 1...Td1; 2. Ae3); 2. Af4!, Td8 (si 2...Txf4+; 3. Rg3, Tf1; 4. Rg2 y gana según patrones ya conocidos); 3. Ad6+, Rc3 (si 3...Rb5 ó Ra4; 4. Af8, Td1; 5. Ad6!, Td4+; 6. Rg3, Td3+; 7. Rf2, Td2+; 8. Rf3, Td3+; 9. Re2); 4. Af8, Td1 (si 4...Td4+; 5. Rh5, Td5+; 6. Rg6, Td1; 7. Ae7); 5. Ad6!, Td4+; 6. Rg3, Td3+; 7. Rf4, Td4+; 8. Rf5, Td5+; 9. Ae5+ y gana.

Diagrama 211: 1. e8 = Di, Txe8; 2. Af8, Te2+; 3. Rh3!, Te3+; 4. Rh4! (y no 4. Rg2?, Te6, tablas), Te4+; 5. Rh5!, Te5+; 6. Rh6!, Te1 (si 6...Te3 6 Te2; 7. Ad6+ y el peón se corona); 7. Ac5!, Te8; 8. Rxh7, Td8 (si 8...Rb7; 9. Af8);

Vancura, 1916

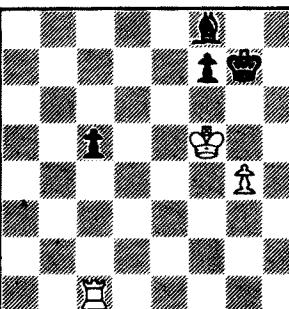


211

Las blancas juegan y ganan.

9. Ae7! (y no 9. Af8?, Td7 haciendo tablas tras la captura del peón), Tc8 (si 9...Te8; 10. Af8); 10. Af8!, Tc7; 11. Ad6 y gana.

Susic-Ostojoic, Yugoslavia, 1972

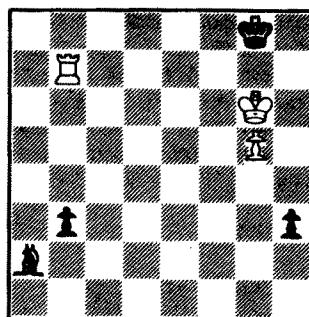


212

Las blancas juegan y ganan.

Gracias a la mala posición del rey negro, puede el blanco ganar en el diagrama 212: 1. g5, Ae7; 2. Ta1, Rf8; 3. Ta8+, Rg7; 4. Tc8, Af8; 5. Tc7, Rg8; 6. g6!, fxg6+; 7. Rxg6, Ad6; 8. Tc8+, Af8; 9. Ta8, Abandonan.

Sideifzade-Guljdin, URSS, 1972

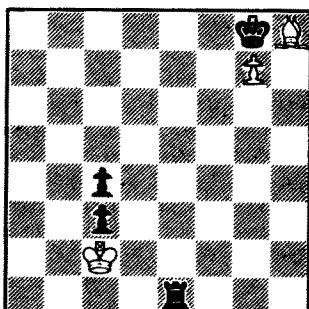


213

Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 213 es análogo al anterior, aunque el peligroso Ph3 negro hace algo más difícil la maniobra victoriosa: 1...Ab1+; 2. Rf6, h2; 3. g6, Axg6; 4. Rxg6, Rf8; 5. Tf7+, Re8; 6. Tf1, Re7; 7. Rf5, Rd6; 8. Re4, Rc5; 9. Rd3, Rb4; 10. Th1! Abandonan, pues si 10...Ra3; 11. Rc3, b2; 12. Tb1.

De un estudio de Elekes, 1936

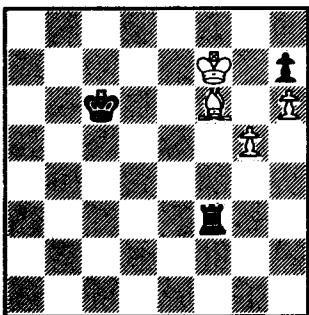


214

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 214: 1. Rxc3, Te4; 2. Rb4, Tg4; 3. Rc3, Rf7; 4. Rb4, Re7; 5. Rc5! (de otro modo, ganaría el negro con Rd6 y Rd5), Re6; 6. g8=D+!, Txg8; 7. Ac3, Tc8+; 8. Rd4, Tc6; 9. Ab4, Rd7; 10. Aa5 (y no 10. Ac5?, Txc5!, ganando), Rc8; 11. Ae1, Rc7; 12. Rc3, tablas, pues el rey negro no podrá forzar el avance de su peón.

J. Berger, 1889

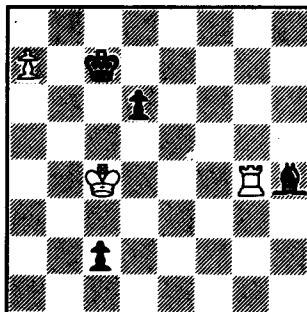


215

Las negras juegan y hacen tablas.

La amenaza Rg7 y Rxh7 hacen muy delicada la posición de las negras en el diagrama 207. Pero existe una oculta maniobra salvadora: 1...Rd7 (es urgente la colaboración del rey); 2. Rg7, Re6; 3. Rxh7, Txf6!; 4. g6 (si 4. gx6, Rf7! y el juego es tablas, pues el rey blanco no podrá salir de su encierro en la banda), Tf8! (y no 4...Tf7+?; 5. g7! seguido de Rh8 y el blanco gana, cosa que no ocurrió si contestase impremeditadamente 5. gx7?, Rxh7?); 5. Rg7 (si 5. g7, Rf7!, tablas), Ta8; 6. h7, Rf5!; 7. Rh6 (si 7. h8=D, Txh8; 5. Rxh8, Rxg6, tablas y si 7. Rf7?, Ta7+; 8. Rg8 ó Rf8, Rxg6; 9. h8=C+, Rf6 y el negro ganaría), Ta1; 8. Rg7, Ta7+; 9. Rh6, Ta1, tablas.

Z. Birnow, 1947



216

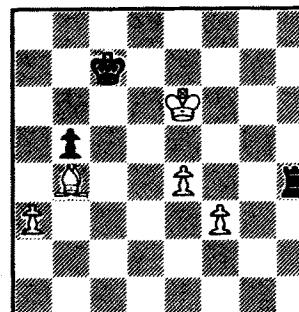
Las blancas juegan y ganan.

A primera vista, parece que haya un error en el enunciado del diagrama 216 y, sin embargo, es cierto, las blancas ganan: 1. Tg7+! (y no 1. Tg1?, Rb7; 2. Ta1, c1=D+!; 3. Txc1, Rxa7, tablas), Rb6 (con cualquiera otra jugada el peón blanco se coronaría con jaque. Por otra parte, y como veremos luego, nada evitaría el negro con 1...Ae7; 2. Txe7+); 2. a8=C+, Ra6; 3. Cc7+, Ra5 (si 3...Ra7 ó Rb7 ó Rb6; 4. Cb5 ó Cd5(+)) seguido de Tg1 y gana); 4. Tg1, Ag5; 5. Txg5+ (obligada ante la amenaza de coronar el Pc2), d5+ (máxima defensa); 6. Txd5+, Ra4 (si 6...Rb6; 7. Tb5+, Rxc7; 8. Tc5+); 7. Cb5!, c1=D+; 8. Cc3+, Ra3 (si 8...Dxc3+; 9. Rxc3, Ra3; 10. Ta5 mate); 9. Ta5+, Rb2; 10. Ta2 mate. ¡Un final sorprendente!

Cuando el bando del alfil posee tres peones y uno solo el de la torre, lo corriente es que éste consiga tablas, salvo posiciones excepcionalmente desfavorables como la siguiente:

En el diagrama 217, si no existiesen los dos peones del flanco de dama (a3 y b5),

Wittek-Schwarz, Graz, 1890



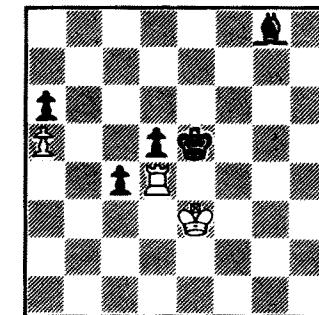
217

Las blancas juegan y ganan.

la posición sería de tablas, como ya hemos visto anteriormente. Pero la reserva del Pa3, junto con la mala colocación del rey negro, da la victoria a las blancas: 1. f4! (este peón es invulnerable, pues si 1...Txf4; 2. Ad6+), Th6+; 2. Re5, Rd7; 3. f5, Th1 (la torre intenta colocarse detrás de los peones enemigos); 4. Rf6, Th2; 5. e5, Re8; 6. Re6 (y no 6. e6?, Th7!, tablas, pues los peones blancos no pueden avanzar), Th1; 7. Rd5, Th5 (la jugada 7...Tf1, de apariencia tan natural, perdería también: 8. f6, Tf2; 9. Rc6!, Te2; 10. Ad6, Tb2; 11. e6, Tf2; 12. f7+, Txf7; 13. exf7+, Rxf7; 14. Rxb5, Re8; 15. Rc6, Rd8; 16. a4); 8. f6, Rf7 (si 8...Tg5; 9. Re6, Tg6; 10. Rf5, Tg1; 11. e6 y gana como en la nota anterior); 9. Ac3, Re8 (si 9...Tg5; 10. Rd6); 10. Rc6, Th3; 11. Ab4, Rf7; 12. Rxb5, Re6; 13. Ad6, Tb3+; 14. Rc4, Tb1; 15. a4, Ta1; 16. Rb3, Tb1+ (si 16...Ta1; 17. Aa3); 17. Ra2, Tb7; 18. Ra3, Tb1; 19. a5, Ta1+; 20. Rb4, Tb1+; 21. Rc5, Ta1; 22. Rb6, Tb1+; 23. Rc6, Ta1; 24. Ac7! (precaución necesaria. Si 24. Rb7, Tb1+; 25. Ra7, Ta1; 26. a6, Ta2; 27. Rb7, Tb2+;

28. Ra8?, Ta2; 29. a7, Tb2 y el juego es tablas, pues el rey blanco no puede liberarse), Tc1+; 25. Rb7, Rd7; 26. Ab6, Re6; 27. a3, Rxe5; 28. a7, Ta1; 29. f7 y gana.

J. Foltys-P. Keres, Montecarlo, 1936



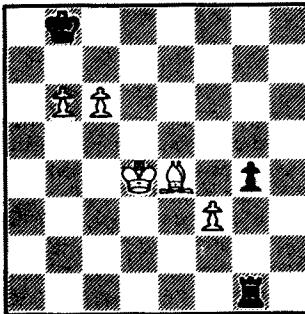
218

Las blancas juegan y hacen tablas.

En el diagrama 218 ocurre lo contrario que en el 217. Aquí las fuerzas del bando fuerte se encuentran muy bien colocadas y, pese a los peones negros, fuerzan el empate: 1. Th4, Ae6; 2. Th5+, Af5; 3. Th4, Ag6!; 4. Th6 (si 4. Td4, c3; 5. Td1, c2; 6. Tc1, d4+; 7. Rd2, Rd5, tablas), d4+; 5. Rf2! (tanto 5. Rd2?, c3+ como 5. Re2?, Ad3+; 6. Rd2, Ae4!; 7. Txa6, c3+); 8. Rc1 ó Re1, d3, darían la victoria al negro), Ae4 (si 5...Rf6; 6. Th4, Re5; 7. Th6, tablas); 6. Txa6, c3; 7. Ta7!, Rd6 (el propio Keres mostró aquí otra ingeniosa variante de tablas: 7...d3; 8. Re3!, d2; 9. Td7, Ad5; 10. Re2, Af3+; 11. Re3!, d1=D; 12. Txd1, Axd1; 13. a6!, Ac2; 14. a7, Ae4; 15. a8=Di, Axa8; 16. Rd3 y cae el último peón negro); 8. Tg7, Rc5 (si 8...d3; 9. Re3, d2; 10. Tg1 seguido Td1! y Txd2. Claro que si 11...c2; 12. Rxd2! y siempre tablas); 9. a6, d3;

10. Re3 (sería un grave error 10. a7? ya que después de 10...d2; 11. Tg1, c2 y el negro ganaría. Subvariante: 11. Re2, Af3+!, d2; 11. Td7 (si 11. Tg1, Rb6; 12. Td1 y luego Txd2, tablas. Si, en esta línea, 11...Ac2?; 12. a7), Ad5; 12. Re2, Af3+!; 13. Re3! (el alfil no puede tomarse: 13. Rxg3, c2; 14. Txd2, c1=D; 15. a7, Da3+ y el negro gana), Ad5 (y no 13...d1=D?; 14. Txd1, Axd1; 15. a7); 14. Re2, Af3+ (y no 14...Rc6?; 15. Txd5, Rxd5; 16. a7. Pero si en esta variante 15. Td8?, Af3+!; 16. Re3, d1=D; 17. Txd1, Axd1; 18. a7, Rb7, tablas); 15. Re3, Rc6; 16. Txd2, tablas. ¡Instructivo final!

Goldsztajn-L. Szamkowicz, Moscú, 1946



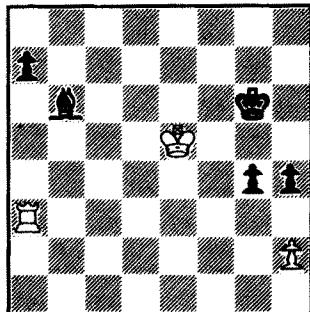
219

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 219: 1...Td1+; 2. Re5? (esta jugada "natural", ocultándose de la torre, impide ganar a las blancas. Con 2. Re3!, aproximándose al peón peligroso, su victoria era inevitable por la amenaza c7+ seguido de Af5+), gxf3; 3. Axf3 (si ahora 3. c7+, Rc8; 4. Af5+, Td7! y el negro es tablas, ya que el alfil debe dete-

ner al Pf3: 5. Ah3, f2; 6. Re6, Txc7!), Td7! (un bonito recurso. Si el blanco toma la torre, el rey negro queda ahogado); 4. Ad5, Tb7! y la partida se declaró tablas, pues si 5. cxb7, ahogado, y si 5. Rd6, Txb6.

S. García-Padevski, Varna, 1970



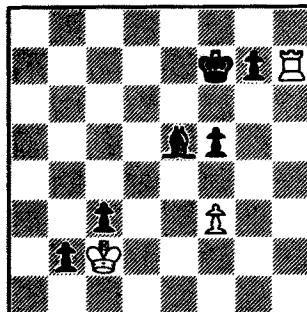
220

Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 220, las negras hicieron valer magistralmente sus dos peones de ventaja: 1...Rg5; 2. Re4, h3! (marcando la debilidad del peón blanco); 3. Tb3 (si 3. Ta1, g3!; 4. hxg3, Rg4), Ag1; 4. Ta3 (si 4. Tb2, g3), Axh2; 5. Txa7, Ae5! (y no 5...Ag3?; 6. Tg7+, Rh6; 7. Tg8!, h2; 8. Th8+, Rg7; 9. Th5, Rg6; 10. Th8, Ae5; 11. Th4!, g3; 12. Rf3, tablas); 6. Td7? (si 6. Rxe5, h2; 7. Tg7+, Rh6; 8. Tg8, Rh7. Y si 6. Th7, g3!; 7. Rf3, g2), h2; 7. Td1, Ad4!; Abandonan, pues si 8. Rxd4, g3; 9. Re3, g2.

Tres peones de ventaja a cambio de la calidad, constituyen una supercompensación que asegura al negro la victoria en el diagrama 221: 1. Th1, g5; 2. Te1, Rf6;

R. Fine-P. Keres, Torneo AVRO, 1938

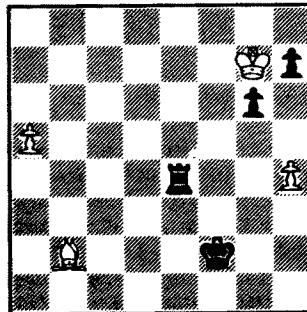


221

Juega el blanco. Gana el negro.

3. Tg1, Rg6; 4. Te1, Af6; 5. Tg1, g4! (lo más sencillo y rápido); 6. fxg4, f4; 7. g5, Ad4; 8. Td1, Ae3!; 9. Rxc3, Ac1; 10. Td6+, Rg5; 11. Tb6, f3; 12. Rd3, Rf4; 13. Tb8, Rg3; Abandonan.

Murej-Bajkov, URSS, 1973



222

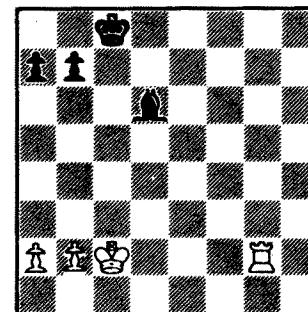
Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 222, la torre debe ganar a condición de jugar con exactitud: 1...Rg3! (y no 1...Txh4? que se hizo en la partida; 2. Af6!, Th5; 3. a6, Ta5; 4. Rxh7, g5; 5. Ad8!, Txa6; 6. Axf5 y se concertaron las tablas. Variantes: si 2. a6?, Ta4; 3. Rxh7,

g5 y gana. Y si 5...Td5; 6. Ab6, Rf3; 7. a7, tablas); 2. Af6 (si 2. Rxh7, Te6, ganando), h5; 3. Rxg6, Rg4 y gana.

Pasemos ahora al tema de torre y dos peones contra alfil y dos peones. Cuando los peones de uno y otro bando se encuentran próximos al centro, no suelen existir problemas para el bando de la torre, que ganará casi siempre. La cuestión se complica cuando los cuatro peones están en el mismo flanco y ocupan, respectivamente, las columnas de T y de C. Este tipo de posiciones ha sido muy estudiado por R. Fine, y damos a continuación los ejemplos más característicos:

R. Fine, 1941



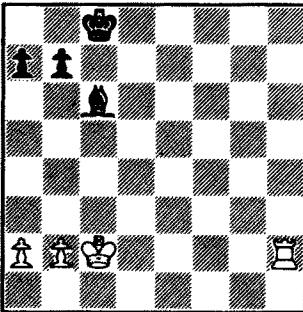
223

Las blancas ganan, salga quien salga.

En el diagrama 223 es indiferente quien sea mano. Lo importante es que el blanco gana por estas dos razones principales: sus posibilidades de ataque contra el rey negro con su rey y su torre y por falta de control de las negras sobre las casillas de color blanco: 1. Rc3, Rg7; 2. Rc4, a6 (si 2...Rc6; 3. Tg6, b5+; 4. Rd4, Rg7; 5. Rg5, Af8; 6. Tf6, Ae7; 7. Tf7, Rd7; 8. Txe7+,

Rxe7; 9. Rc5 y gana); 3. Rd5, Af4; 4. Tf2, Ae3; 5. Tf7+, Rb6 (si 5...Rc8; 6. Rd6. Y si 5...Rb8; 6. Rd6 seguido de Rd7); 6. Rd6, Ad4; 7. b3, Ac5+ (si 7...Ra7; 8. Rc7 y luego Rc8); 8. Rd7, Rb5; 9. Rc7, b6; 10. Tf4!, Ae3; 11. Te4, Ac5; 12. Rb7, Ag1 (si 12...Af8; 13. Te5+, Ac5; 14. a3!, a5; 15. Th5, a4; 16. b4. Y si 12...a5; 13. a4 mate); 13. a3!, Rc5 (si 13...Ac5; 14. Te5); 14. Rx a6 y gana. Como vemos, en este tipo de finales, la marcha del rey del bando fuerte es fundamental para fraguar la victoria.

R. Fine, 1941



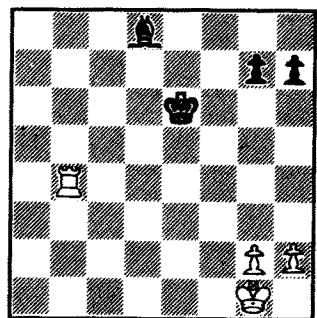
224

Las blancas ganan, salga quien salga.

La posición del diagrama 224 da también la victoria al bando fuerte, de un modo análogo al anterior: 1. Rc3, a6 (colocando sus peones bajo la protección del alfil). Pero todo será inútil. Si 1....Rc7; 2. Rc4, Rb6; 3. Th6, Rc7; 4. Rc5, b6+; 5. Rd4, Ad7; 6. Rd5; 2. Rc4, Rb8; 3. Rc5, Ra7 (la posición negra parece inexpugnable, pero el blanco va a destrozarla rápidamente); 4. Th3, Ab5; 5. Tb3 (evidentemente, este es el camino recto, pues la torre nada podría hacer colocándose en la 8a fila), Ac6; 6. Rd6, Ah1 (si 6...Rb8;

7. Tg3); 7. a3, Ac6; 8. Rc7, Ah1; 9. Tb6, Ag2 (si 9...a5; 10. b4, como en el texto); 10. b4, Af3; 11. a4, Ag2; 12. b5, axb5 (si 12...a5; 13. Tf6, Ae4; 15. b6+, Ra6; 16. Tf8 con mate inevitable. Y si 12...Af3; 14. Tf6 seguido de b6+); 13. axb5, Af3; 14. Tf6, Ae4; 15. Tf4 y gana. Si en el diagrama 224 saliese el negro, perdería igualmente ya que nada puede contra la acción del rey enemigo.

Gerstenfeld-Dr. Tartakower,
Lodz, 1938



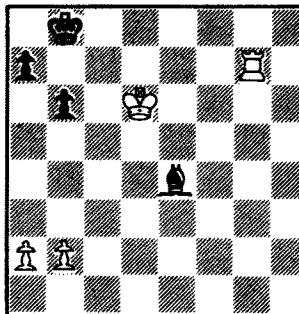
225

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 225 no es sino una confirmación práctica de los dos anteriores: 1. Rf2, Rf5; 2. Rf3, h6; 3. Tb5+, Rg6; 4. Rg4, Rh7; 5. Rh5, Ac7; 6. h3, Ad8; 7. Tb7, Aa5; 8. g4, Ac3; 9. h4, Ae5; 10. g5, hxg5; 11. hxg5, Rg8; 12. Rg6, Rf8; 13. Tf7+, Re8 (si 13...Rg8; 14. Te7, Ad6; 15. Te8+, Af8; 16. Ta8); 14. Txg7, Ad4; 15. Tb7, Ae5; 15. Rh7, Abandonan.

En el diagrama 226, las blancas ganan siendo mano porque pueden evitar que el

P. Keres, 1972



226

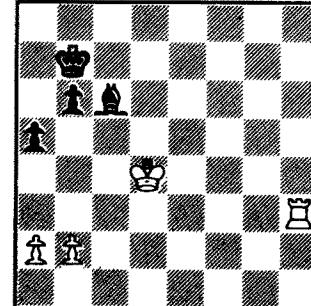
Las blancas juegan y ganan.

negro obtenga una posición de tablas con a5!. Por lo tanto 1. b4!, Af3 (si 1...a5; 2. bxa5, bxa5; 3. Rc5, a4; 4. Rb6, Rc8; 5. Tc7+ seguido de Tc4, ganan); 2. a4, Ae4; 3. a5! (más energética y más clara que 3. b5, Af3, ya que si ahora continúa el blanco indiferentemente con 4. Tg1? puede el negro jugar 4...a5!, salvándose tanto si el blanco toma el peón: 5. bxa6 a.p., Ra7 seguido de Rxa6, como si no lo toma, bastándose entonces con conservar el alfil en la diagonal h1-a8), bxa5; 4. bxa5, a6 (este avance es necesario, sea ahora sea más tarde. Si 4...Ad3; 5. Tg3 seguido de a6 o de Rc6, según los casos); 5. Rc5, Ad3; 6. Rb6, Rc8; 7. Tc7+, Rd8 (si 7...Rb8; 8. Td7); 8. Tc5, Ae2 (si 8...Ab5; 9. Txb5. Y si 8...Re7; 9. Td5 y luego Rc7); 9. Rb7, Rd7; 10. Td5+, Re6; 11. Td2, Ac4; 12. Rc7, Ab5; 13. Td4!, Af1 (el negro está en Zugzwang. Si 13...Re5; 14. Td6); 14. Td6+, Re5 (si 14...Re7; 15. Td1 y luego Te1+); 15. Rc6, Ae2; 16. Rc5, Ab5; 17. Tb6, Ae2 (si 17...Ad3; 18. Tb3. Y si 17...Af1; 18. Tb1); 18. Tb8! (más rápido

que 18. Tb2, Ad3; 19. Tb3, Ab5, ya que tras la de texto seguiría Txb5), Ad3; 19. Te8+, Rf6 (si 19...Rf4; 20. Rd4); 20. Rd6, Rf5 (si 20...Rf7; 21. Te7+, Rf8; 22. Re6 y luego Rf6. Subvariante: 21...Rf6; 22. Te3); 21. Te5+, Rf4; 22. Rd5, Ab5; 23. Rb4, Aa4 (si 23...Aa1; 24. Te8); 24. Te6, Ab5; 25. Tf6+, Rg5; 26. Tf8, Rg6; 27. Rc5, Rg7; 28. Ta8, Rf7; 29. Rb6, Re7; 30. Txa6 y gana.

Dentro de este tipo de finales, con dos peones en el mismo flanco por parte de ambos adversarios, existen también posiciones de tablas cuando el bando débil dispone del espacio suficiente para desenvolverse con sus piezas sin peligro de mate. He aquí algunos ejemplos:

Y. Averbach, 1962



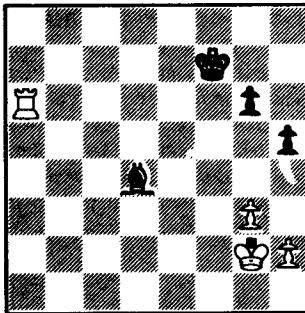
227

Juega el blanco. Tablas.

A diferencia de los tres anteriores, el diagrama 227 presenta garantías de seguridad para el bando débil, ya que entre su alfil y sus peones controlan todas las casillas de penetración del rey contrario, no existiendo, por otra parte amenazas de mate: 1. Re5, Rg7; 2. Th7+, Rb8; 3. Rg6, Af3; 4. a4, Ae4; 5. Tf7, Ag2; 6. b4, axb4; 7. Tf4, Rb7 (también se consiguen

tablas con 7...b3; 8. Tb4, Ra7; 9. Rc7, Ra6!; 10. Txb6+, Ra5); 8. Txb4, Ra6; 9. Rc7, Ra5 y el negro cambiará la pareja de peones restante, con las consiguientes tablas.

Ritov-Zuravlejov, URSS, 1973



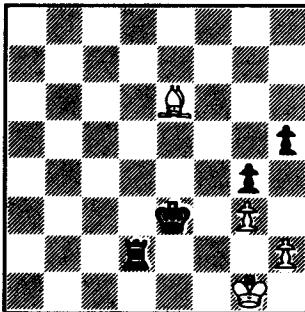
228

Juega el blanco. Tablas.

También consigue tablas el negro en el diagrama 228 porque su rey tiene espacio para moverse y puede impedir la infiltración del rey enemigo en su campo: 1. Rf3, Ab2; 2. Re4, Ac3; 3. Rd5, Ab2; 4. Rd6, Af6! (lo más seguro). En la partida se jugó 4...Rf6 y después de 5. Rd7+, Rf5; 6. Ta4, Ac1?; 7. Re7!, Ad2; 8. h3, Ae1; 9. Tf4+, Rg5; 10. Tf3, Rh6; 11. Rf6, Aa5; 12. Rf7, Ad8; 13. Td3, Ac7; 14. Tc3, las negras abandonaron porque si 14...Ab8; 15. Tc6. El error decisivo fue, sin duda, 6...Ac1?, tras lo cual el negro ya no puede salvarse, como se demuestra en las siguientes subvariantes: 7...Ab2; 8. Tf4, 8...g5; 9. g4, hxg4; 10. hxg4. Por el contrario, dentro de la peligrosa línea de juego escogida por el negro a partir de 4...Rf6, todavía pudo éste hacer tablas en dos ocasiones: 5...Rf7; 6. h3, Rg7; 7. g4, hxg4; 8. hxg4, Ac1; 9. Ta5,

Rf6, tablas, y 6...Rf6!; 7. Tf4+, Rg7 y también tablas); 5. Ta7+, Rg8; 6. Re6, Ac3; 7. h4, Ad4; 8. Tc7, Ab2; 9. Rd5 (si 9. g4, hxg4; 10. Tc4, Rg7; 11. Txg4, Rh6; 12. Rf7, Rh5, tablas), Af6!, tablas. Los análisis de este interesante final se deben al maestro ruso Minev.

Ljubojevic-Keene, Palma de Mallorca 1971

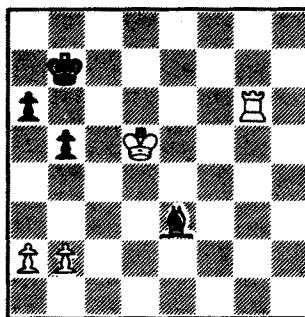


229

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 229: 1. Ac8! (y no 1. Af5?, Rf3 y gana), Tb2 (algo mejor era 1...Td8, pero resultaba también insuficiente para ganar: 2. Ab7, h4!; 3. gxh4, Th8; 4. h3!, g3; 5. Rg2, Rf4; 6. Ac6, Txh4; 7. Ab7, Th8; 8. Ac6, Tc8; 9. Ab7, Tc2+; 10. Rg1, Rg5; 11. Ad5, g2; 12. Axd2, Rh4; 13. Rh2, Tb2; 14. Rg1, Rg3; 15. Af1, Th2; 16. Ab5!, Txh3; 17. Rf1, Th2; 18. Re1! y el rey blanco viajará hacia a1 y el alfil hacia b1, vía b5 y d3, con lo que el juego es tablas); 2. Ae6, Re4; 3. Ac4, Tb4; 4. Ae6, Tb6; 5. Af7, Tb7; 6. Ae6, Tc7; 7. Rg2, Tc2+; 8. Rg1, Td2+; 9. Ac8, Td1+; 10. Rg2, Td2+ y se convinieron las tablas, que resultan evidentes después de 11. Rg1.

Y. Averbach, 1962



230

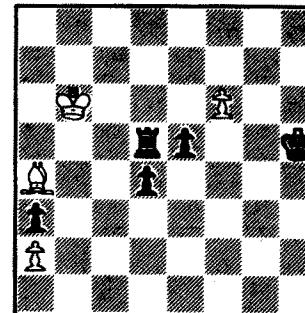
Tablas, cualquiera que salga.

Es fácil convencerse de que las negras tienen aseguradas las tablas en el diagrama 230. Les basta para ello conservar su alfil en la diagonal a7-g1 que ahora ocupa, con lo que se impide la penetración del rey blanco. Si éste llega a colocarse en b4, amenazando pasar decisivamente a a5, bastará con que el alfil negro lo tenga a raya ocupando la casilla b6. Ahora bien, como indica Averbach, las negras deben evitar dos escollos cuando el rey blanco está en d5, como ocurre en el diagrama. Hélos aquí: Scilla: 1...Aa7?; 2. Tg7+, Rb6; 3. Txa7!, Rxa7; 4. Rc6, ganando. Y Caribdis: 1...Ab6?; 2. Tg7+, Tb8 (si 2...Ac7; 3. Rc5, Rb8; 4. Rc6); 3. b3, Af2; 4. Rc6, Ae3; 5. b4, Ad4; 6. Tg3!, Af2; 7. Tf3, Ad4; 8. a4!, bxa4; 9. Ta3, Ra7; 10. Txa4 y después de 11. b5, con lo que el negro está perdido. En resumen: las negras, para hacer tablas en la posición del diagrama deben jugar 1...Af2, con lo que el blanco no puede penetrar eficazmente en su campo.

Cuando tres peones acompañan a la torre mientras que el bando del alfil

posee solamente dos, el resultado es el triunfo fácil del bando fuerte, salvo en muy contados casos como el siguiente:

A. Chéron, 1964



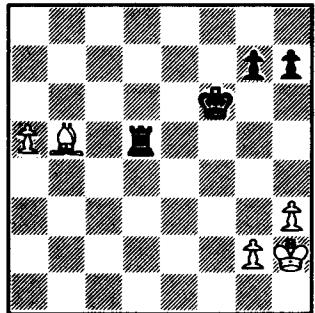
231

Las blancas juegan y hacen tablas.

En el diagrama 231, y pese a sus dos formidables peones centrales, el negro no puede ganar a causa de la mala posición de su torre, que será constantemente hostigada por el rey blanco: 1. Ae8+! (y no 1. f7? que liberaría la torre enemiga después de 1...Td6+! seguido de Tf6, ganando), Rb6 (claro está que el rey negro debe vigilar al Pf6. Si 1...Rg5; 2. Rc6!, Ta5; 3. Rb6!, Td5, tablas, ya que tanto 3...Ta8?, f7 como 3...Rxf6?; 4. Rxa5, e4; 5. Rb4, e3; 6. Ab5, Re5; 7. Ae2, Rf4; 8. Rc5, Re4; 9. Rc4, d3; 10. Axd3+, Rf3; 11. Rb3, e2; 12. Axe2+ darian la victoria al blanco); 2. Rc6! (y no 2. f7!, Td6+; 3. Rc5, Tf6; 4. Rd5, d3; 5. Rxe5, Rg7; 6. Re4, d2; 7. Aa4, Tf1 seguido de la coronación victoriosa del PD), Ta5 (si 2...Td8; 3. f7, Rg7; 4. Rc7 como en el texto); 3. Rb6! (y no 3. f7?, Ta6+; 4. Rd5, Rg7; 5. Rxe5, d3 y gana), Ta8; 4. f7, Rg7; 5. Rb7, Td8 (si 5...d3; 6. Rxa8, e4; 7. f8=D+, Rxf8; 8. Ag6, d2; 9. Ah5,

Rg7; 10. Rb7, Rh6; 11. Ad1, Rg5; 12. Rc6, Rf4; 13. Rd5, Re3; 14. Rc4, Rf2; 15. Ah5, Re1; 16. Rd4, tablas. Y si 5...e4; 6. Rxg8, e3; 7. Ab5, Rxf7; 8. Rb7, Re6; 9. Rc6, Re5; 10. Ad3, Rf4; 11. Rd5, Rf3; 12. Rxd4, e2; 13. Axe2+ y también tablas); 6. Rc7, Td5; 7. Rc6, Ta5; 8. Rb6, Ta8; 9. Rb7, Ta5; 10. Rb6, Td5; 11. Rc6, Td8; 12. Rc7, Ta8; 13. Rb7 tablas por repetición de jugadas.

Tringov-Zuckerman, Vrujcka Banja, 1971



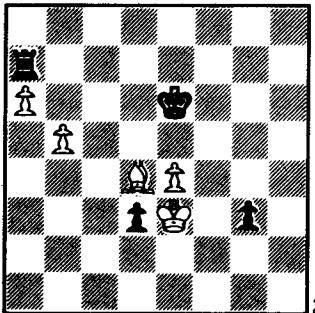
232

Las blancas juegan y hacen tablas.

Si el lector ha asimilado el mecanismo por el cual el bando del alfil puede conseguir tablas en alguna posición de dos peones por cada parte (diagramas 227, 228 y 229) le será fácil encontrar la maniobra por la que pudo salvarse el blanco en el diagrama 232: 1. Ac6! (en la partida se jugó 1. Ae2?, Txa5; 2. Ad3, h6; 3. Ae2, Re5; 4. Rg3, Re4; 5. Af3+, Re3; 6. h4, Ta6!; 7. Ah5, Tf6!; 8. Ae8, Re2; 9. Ah5+, Rf1; 10. Ae8, Tb6; 11. Ah5, Tb3+; 12. Af3, Ta3; 13. Rg4, Rf2; 14. Rf4, Ta4+; 15. Rf5, Ta6!; 16. Rf4, Tf6+; 17. Rg4, Tg6+; 18. Rf5, Tgx2; 19. Axg2, Rgx2; Abandonan. Subvarian-

tes: 4. Af3, Rf4; 5. Ac6, Re3; 6. Ab7, Rf2; 7. Ab7, Tg6+; 8. Rh2, Rf2; 9. Ad5, Tg3; 10. Ac6, g5; 11. hxg5, hgx5; 12. Ad5, g4; 13. Ac6, Tc3; 14. Ad5, g3+; 15. Rh3, Tc1; 16. Af3, Th1+; 17. Rg4, Th2; 18. Ae4, Tgx2. 9. Ab5, Re1; 10. Ad3, Tc6; 11. Ae4, Tc3+; 12. Af3, Ta3!; 15...Txh4?; 16. Rg6, Tf4; 17. Rxg7, Txf3; 18. gx f3, h5; 19. f4, tablas. 18. Rh3, Tg3+; 19. Rh2, g5!, Txa5; 2. g3, Ta2+; 3. Rg1, Re5 (Zuckerman piensa que quizás con 3...g5! podía intentar ganar); 4. h4, Rd4; 5. Ab7, Re3; 6. Ac6, h6; 7. Ab7, g5; 8. hgx5, hgx5; 9. Ac6, Tf2; 10. Ab7, Tf3; 11. Axf3, Rxf3; 12. g4!, tablas.

Geissert-Starck, Alemania Federal, 1971



233

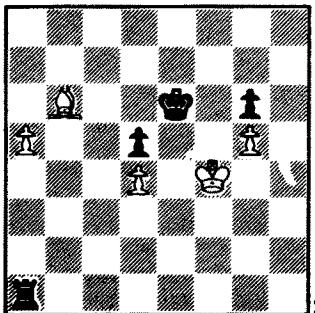
Las negras juegan y hacen tablas.

Diagrama 233: En la partida, las negras no acertaron con la defensa correcta y perdieron el juego después de 1...d2?; 2. Rxd2, Td7; 3. a7!, Txd4+ (si 3...g2; 4. Re2!, Txd4; 5. Rf2, Td2+; 6. Rg1, Ta2; 7. b6 y gana); 4. Re3? (conduce a un rápido desenlace. Todavía podía ganar el blanco con 4. Re2!, Ta4; 5. b6, Ta2+; 6. Rf1!), Ta4; 5. b6, Ta2!; 6. b7, g2; 7.

a8=D, g1=D+; 8. Rd3, Dd1+; Abandonan. En la posición del diagrama, el negro pudo asegurarse las tablas con 1...g2!; 2. Rd2, Ta8!; 3. b6, Txa6; 4. b7, Ta2+; 5. Rc3, Tc2+; 6. Rb3, Tc1; 7. b8=D, Txb1+; 8. Ab2, g1=D; 9. De5+, tablas. Algunas subvariantes: 5. Rxd3, g1=D; 6. Ag1, Tb2, tablas. 3. a7, Rd7; 4. Rxd3, Rc7; 5. Re2, Rb7, tablas. Obsérvese que después de 2. Rxd3?, Td7; 3. a7, Txd4+, ganaría el negro.

Cuando el bando del alfil tiene tres peones y el de la torre dos, suele ganar éste, ya que un peón es casi siempre una escasa compensación de la calidad. Veamos dos ejemplos recientes:

Lombard-Filipowicz, Polanica Zodj, 1974



234

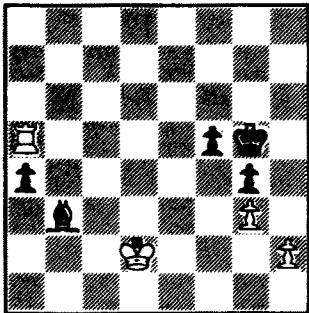
Juega el negro y gana.

Diagrama 234: 1...Ta3; 2. Rg4 (si 2. Ad8, Ta4; 3. Re3, Rd7; 4. Ab6, Ta1!; 5. Rd3, Rc6!; 6. Rc3, Rb5!; 7. Rb3, Tg1; 8. Ad8, Tg3+; 9. Rb2, Rc4!; 10. Ab6, Tgx5; 11. a6, Th5; 12. a7, Th8; 13. Rc2, Rb5!; 14. Ac5, Te8; 15. Ad6, Rb6; 16.

Ab8, Rb7; 17. Rd3, Te4 y gana), Ta4; 3. Rf4, Ta1!; 4. Rg4, Rd7; 5. Rf4, Tf1+; 6. Rg4 (si 6. Re5, Tf5 mate), Rc6; 7. Rg3, Rb5; 8. Rg4, Te1; 9. Rf4, Te6!; 10. Rf3, Rb4; 11. Rf4, Rc3; 12. Ac5, Rc4; 13. Ab6, Rd3; 14. Ac5 (si 14. Rf3, Rd2!; 15. Rf2, Te2+; 16. Rf3, Te3+; 17. Rf2, Ta3; 18. Ad8, Rd3; 19. Ab6, Re4; 20. Re2, Ta2+; 21. Rd1, Rf5; 22. Rc1, Rgx5; 23. Rb1, Te2!; 24. a6, Te6! Si, en esta variante, 16. Rf1, Re3; 17. a6, Tf2+; 18. Rg1, Ta2; 19. a7, Rf3; 20. Ac5, Rg4), Re2; 15. Rg3 (si 15. Ab6, Rf2 con la amenaza mortal Te4), Re3; 16. Ab6, Re4; 17. Rg4, Td6!; 18. Aa7 (máxima defensa. Si 18. Ac5, Tc6!; 19. Ab6, Tc1; 20. a6, Tg1; 21. Rh3, Rf3; 22. Rh2, Tg2+!; 23. Rh1, Tg5; 24. a7, Rf2; 25. Ac7, Th5; 26. Ah2, Th8), Ta6!; 19. Ab6, Ta8!; 20. Rg3 (si 20. Rh4, Rf3 y luego Th8 mate), Rf5; 21. Rh4, Rf4; 22. Rh3, Rgx5; 23. Rg3, Rf5; 24. Rf3, g5; 25. Rg3, Tc8!; 26. Ac5 (si 26. a6, Tc3+; 27. Rf2, Rf4!; 28. Re2, Te3+; 29. Rd2, Rf3; 30. a7, Ta3), Tc6!; 27. Rf3, Te6; 28. Ab6, Th6; 29. Rg3, Tc6!; 30. Ac5, g4; 31. Rf2, Rf4; 32. Rg2, Te6; abandonan. Los análisis de este laborioso final son debidos al propio Filipowicz.

También la maniobra ganadora del bando fuerte en el diagrama 235 es laboriosa e instructiva: 1. Re3, Rf6 (si 1...Ad1; 2. Ta8, Ac2; 3. Tg8+, Rf6; 4. Rf4. Si 1...Rg6; 2. Rf4, Ac2; 3. Ta6+, Rh5; 4. Tc6, Ab1; 5. Tc1, Ad3; 6. Re3!, Ab5; 7. Tc5, Ad7; 8. Tc7, Ae6; 9. Ta7, Ab3; 10. Rf4, Ac2; 11. Ta6!. En esta última variante, 6. Tc3 no sería tan fuerte, ya que después de 6...Ab1; 7. Re5, Rc6; 8. Ta3, Ac2; 9. Ta2, Ad1!; 10. Tf2, Af3 se corre el peligro de 11. h4?, gxh3 a.p.; 12. Txf3, Rg5!.

Pytel-Dembecka, Polonia, 1973

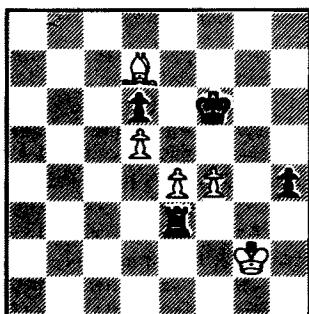


235

Las blancas juegan y ganan.

que conduce a tablas); 2. Rf4, Ac2; 3. Ta6+, Re7; 4. Tc6, Ab1; 5. Tc1, Ad3; 6. Tc3!, Ab1; 7. Ta3, Ac2; 8. Re5, Rf7 (si 8...Re8; 9. Ta2, Ab3; 10. Tb2); 9. Ta2, Ab3; 10. Tf2, Ae6; 11. Tf4, Ad7 (si 11...a3; 12. Ta4, a2; 13. Ta7+); 12. Rd6, Re8; 13. Tb4, Abandonan, pues si 13...Rd8; 14. Tb8+, Ac8; 15. Ta8.

Averbach-Podgajec, Alma Ata, 1969



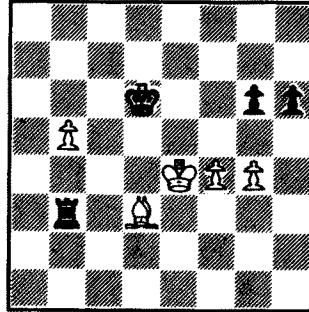
236

Las blancas juegan y hacen tablas.

El gran finalista ruso Averbach no atinó

con la maniobra salvadora en el diagrama 236: 1. e5+? (lo correcto para hacer tablas en este momento es 1. Af5!, Tg3+; 2. Rf2, Td3; 3. Ae6, h3; 4. Rg1, Te3; 5. e5+, dxe5; 6. fxe5, Rxe5; 7. Rh2, Rf4; 8. Axh3, Te2+; 9. Ag2, Rg4; 10. d6, Td2; 11. d7, Rh4; 12. Rg1, Rg3; 13. Rf1 y el negro no puede ganar), dxe5; 2. fxe5+, Rxe5; 3. Ae6 y ahora el negro con 3...Rf4!; 4. Rh2, Te2+; 5. Rh3, Rg5; 6. Ac8, Tb2; 7. Ad7, Tc2; 8. Ae6, Td2; 9. Af7, Td3+; 10. Rh2, h3, pudo ganar el juego, pero dejó pasar esta oportunidad y la partida fue tablas.

Rutman-Kagam, URSS, 1968



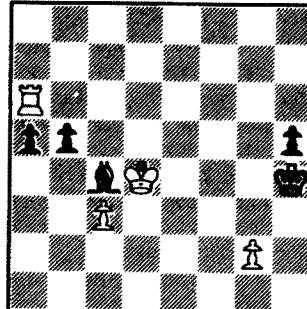
237

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 237: 1. Ae2, Tb4+; 2. Re3, g5; 3. f5!, Re5; 4. Rf2, Rf4; 5. f6!, Re5; 6. f7, Tf4+; 7. Af3, Tx7f; 8. b6, Tf4; 9. b7, Tb4; 10. Re3, Tb3+; 11. Rd2, Rf4; 12. Ad5, Tb6; 13. Rc3, Rxg4; 14. Rb4, Rf4; 15. Rc5, Tb2; 16. Ac6, Txb7; 17. Axb7, h5; 18. Rd4, Rg3; 19. Re3, h4; 20. Ac8, tablas.

En el diagrama 238, la victoria del blanco fue rápida: 1. Tg6! (colocando al rey

Moldojarov-Samocanov, URSS, 1974



238

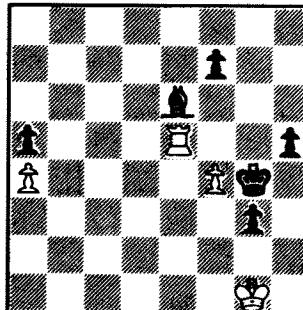
Las blancas juegan y ganan.

negro en una red de mate. Por el contrario, 1. Txa5? no da más que tablas después de 1...Rg3), a4; 2. Re3, a3; 3. Rf4, a2; 4. Tg3, Ae6; 5. Th3+, Axh3; 6. g3 mate.

Veamos ahora rápidamente el caso de cuatro peones contra dos. Si la superioridad está al lado de la torre, es evidente que su bando ganará casi sin excepción. Pero si los cuatro peones acompañan al alfil, sus probabilidades de hacer tablas son grandes, ya que la ventaja de dos peones compensa por completo la calidad. No obstante, hay que contar siempre con la gran capacidad maniobrera de la torre, por lo que no es raro que a veces su bando logre imponerse. He aquí algunos ejemplos interesantes, tomados de la práctica:

El diagrama 239 representa un final que fue en su tiempo muy discutido y analizado. El negro ganó, pero el gran maestro sueco Lundin emitió la opinión, contraria a la de Stahlberg, de que el blanco debe conseguir tablas. Esto movió a la revista

P. Keres-G. Stahlberg, match Gotemburgo, 1938



239

Juega el blanco. Tablas.

sueca "Tidskrift för Schack" a convocar un concurso entre sus lectores, cuyo resultado confirmó plenamente el criterio de Lundin, es decir, que el blanco puede hacer tablas incluso por tres métodos diferentes. Veamos ante todo cómo terminó la partida: 1. Tg5+, Rxf4; 2. Txa5 (si 2. Txa5?, h4; 3. Tc5, h3; 4. a5, h2+; 5. Rg2, Ah3+; 6. Rh1, Ag4!; 7. Tc4+, Rg5; 8. Tc3, Rh4; 9. a6, Af5!; 10. Te3, Rh3; 11. a7, Ae4+); 12. Txe4, g2 mate. Subvariante: 6...Rf3?; 7. Tc3+, Rf2; 2. Tc2+ tablas. 9. Rg2, Ah3+; 10. Rh1, Af1! y gana), f5; 3. Th6? (como veremos más adelante, aquí está el error. Con 3. Th7! el juego era tablas), Ad5; 4. Ta6, Re5; 5. Txa5, f4; 6. Tc5, f3; 7. a5, Rd4; 8. Tc8, Ae4! (y no 8...f2+?; 9. Rf1, Ac4+?; 10. Txc4, Rxc4; 11. a6, Rd3; 12. a7, pues ganaría el blanco); 9. Tc1 (si 9. Td8+, Re3; 10. Rf1, f2! y gana. Subvariante: 10. a6, Re2), Ad3!; 10. Ta1, Aa6; 11. Ta2 (o bien, 11. Td1+, Re3; 12. Te1+, Rd2; 13. Ta1, Re2; 14. Ta2+, Re3, entrando en la misma variante de la partida), Re3; 12. Ta3+, Rf4; 13. Rh1 (si 13. Ta2, Ac2;

14. a6, Rh3; 15. a7, f2+ y gana), Ab7; 14. Tc4+, Rg5; Abandonan;

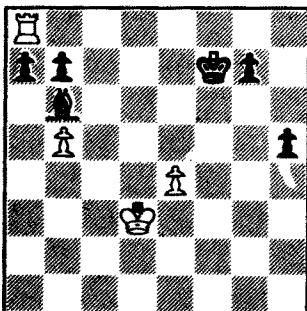
Examinemos ahora los tres caminos que conducen a las tablas:

I. 1. Tg5+, Rxsf; 2. Txh5, f5; 3. Th7! (en vez de Th6, jugado en la partida), Ad5; 4. Tg7! (idea de este movimiento: atacar el PCR, impidiendo así Rg5. Ahora el rey negro tiene que perder tiempos, obstruyendo de este modo la gran diagonal), Rf3 (si 4...Ae4; 5. Tg6, tablas); 5. Ta7, Re4; 6. Txa5, f4; 7. Rg2!, Rd4+; 8. Rh3! tablas (Análisis de E. Johansson).

II. 1. Txa5, h4; 2. f5!, Ac8 (cuálquiera otra retirada del alfil sería peor); 3. Tb5!, h3; 4. Tb4+, Rxf5; 5. a5!, h2+; 6. Rh1! y no 6. Rg2?, Aa6, amenazando Af1+; 7. Tb1, Ad3; 8. Te1, Rf4 y el negro gana), Rg5; 7. a6!, Ax6; 8. Tb3, Rf4; 9. Tgx3!, tablas (Análisis de G. Wenader).

III. 1. f5, Ac8 (si 1...Ax5; 2. Txa5, Ae4; 3. Te5, Af3; 4. Te8!, h4; 5. Tg8+, Rf4; 6. Th8, tablas); 2. f6!, h4; 3. Te4+, Rg5; 4. Rg2!, Ab7; 5. Rh3!, tablas (Análisis publicado en "Tidskrift för Schack", 1938).

Worokow-Ignatjew, Moscú, 1958



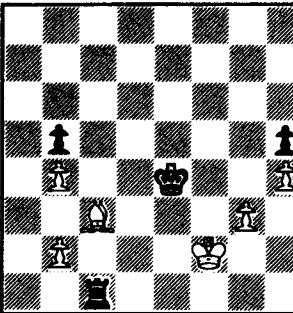
240

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 240 ganaron las blancas impidiendo a su adversario organizar una defensa activa: 1. e5! (si Tb8 permitiría al negro jugar 1...Rf6! mejorando notablemente su posición. La jugada del texto, junto con Re4 en momento oportuno, amplía notablemente el espacio de las blancas y, por lo tanto, sus posibilidades de victoria), g5; 2. Th8, h4; 3. Th7+, Rg6 (si 3...Rg6; 4. e6!); 4. Re4, Ac5; 5. Th6+! (mucho más fuerte que la captura del Pb7, de escasa importancia en este final. Aquí se trata, ante todo de valorizar el PR), Rd7; 6. e6+, Rd8; 7. Th8+, Rc7; 8. Th7+, Rd8; 9. Txb7 (ahora se toma el peón, pues de momento no hay cosas mejores que hacer), g4; 10. Td7+, Re8; 11. Th7, Af2; 12. Rf4, g3 (este intento de forzar los acontecimientos va a ser fácilmente neutralizado); 13. Rf3, h3; 14. Txh3, Re7; 15. Th6, Rd6; 16. Tg6, Ae1; 17. Rf4! (sería un grave error 17. e7+? a causa de 17...Rxe7; 18. Tg7+, Rd6; 19. Txa7, Rc5; 20. Tb7, Aa5 seguido de Ab6, capturando el Pb5 con las tablas consiguientes), Af2, 18. Rf5, Re7; 19. Tg7+, Re8; 20. Re5, Ae1; 21. Rd5! (las blancas no caen en la pequeña trampa tendida por su adversario: 21. Txa7?, g2; 22. Tg7, Ac3+), Af2; 22. Rd6, Rf8; 23. Tg4, Abandonan.

La excelente posición de su rey y los endebles peones blancos, aseguran la victoria del negro en el diagrama 241: 1. g4 (la actitud pasiva sería todavía peor: 1. Rg2, Tc2+; 2. Rg1, Rf3; 3. Ae5, Te2, ganando un peón y luego la partida), hxg4; 2. Rg2, Td1; 3. h5, Td3; 4. h6, Th3; 5. Ag7, Rf5; 6. Rf2, Rg5; 7. Rg2, Txa6; 8. Axh6+, Rxh6; 9. Rg3, Rg5; 10. Rg2, Rf4; 11. Rf2, Re4; 12. Rg3, Rd3! (¡atención!: 12...Rd4?, como ocurrió

Blackburne-Mason, Berlín, 1881



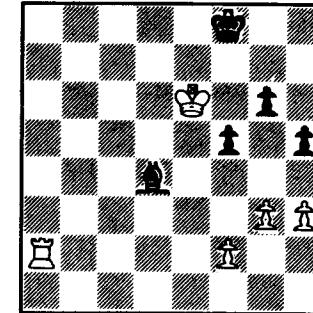
241

Juega el blanco. Gana el negro.

en la partida, da tablas al blanco después de 13. Rwg4, Rc4; 14. Rf3, Rxb4; 15. Re3, Rb3; 16. Rd4!); 13. Rwg4, Rc2; 14. Rf3, Rxb2; 15. Re3, Rc3 y gana.

El tema de tres peones contra tres ofrece un gran interés práctico, pues aunque casi siempre gana el bando de la torre, no deja de presentar grandes dificultades para el bando fuerte, sobre todo si todos los peones se encuentran en el mismo flanco. Comencemos por dar algunos ejemplos tomados de la partida viva, en los que todos los peones están en el mismo flanco.

Smyslov-Korchnoi, campeonato de la URSS, 1961-62



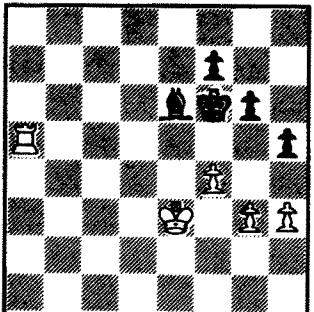
242

Las blancas juegan y ganan.

seguir dicha penetración es necesario liquidar algunos peones en el momento oportuno. Admiraremos la perfecta técnica empleada por Smyslov, uno de los mejores finalistas de los tiempos actuales: 1. Td2, Ac3; 2. Td7, Ab2; 3. Tc7, Ad4; 4. f3, Ab2; 5. Tc2 (el alfil sigue en la gran diagonal, obstaculizando la entrada el rey blanco por f6. Para conseguir una vía de acceso, hay que proceder al avance g4, siendo indispensable para ello la colaboración de la torre), Aa1; 6. Tg2!, Rg7; 7. g4!, fxg4 (también pueden iniciarse los cambios con el otro peón); 8. hxg4, hxg4 (en la partida se jugó 8...Rh6; 9. Rf7, Ae5; 10. gxh5, g5; 11. Te2, Ac3; 12. Th2, Ae1; 13. Rf6, Ag3; 14. Th1, Af2; 15. Rf5, Ah4; 16. Rg4 y las negras abandonaron); 9. Tgx4 (esta es la razón por la cual se necesitaba la colaboración de la torre en el avance g4. Si ahora 9. fxg4?, el juego es tablas pues el Pg6 impide la penetración del rey blanco. Había, por lo tanto, que tomar con la torre para que el peón blanco y el negro no quedaran enfrentados), Ab2; 10. f4, Af6 (la

amenaza f5 es imparables); 11. f5, g5; 12. Ta4 y el blanco gana fácilmente.

Chr. Poulsen-J. Enevoldsen, Randers, 1940



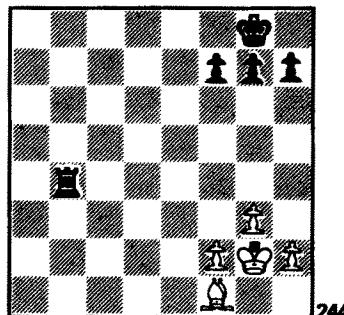
243

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 243: 1. Ta6, Re7; 2. h4 (el Ph3 estaba atacado), Rf6; 3. Re4, Rg7; 4. Re5, Ah3; 5. Rd6, Rf6; 6. Ta5, Ae6; 7. Te5, Af5; 8. Rc7, Ac2; 9. Rd8, Aa4; 10. Tc5, Ab3; 11. f5!, gxf5; 12. Rd7, Aa2; 13. Rd6, Ab3; 14. Tb5, Ac2; 15. Tb4, Ae4; 16. Td4, Ab1; 17. Tf4, Ae4; 18. Rc5, Re5; 19. Rc4, Ad5+; 20. Rd3, Ae4+; 21. Re3, f6; 22. Tf1, Ag2; 23. Ta1 (ahora se ve claro el objetivo del sacrificio de peón en la jugada 11), f4+ (de otro modo, seguiría Ta5+, Ae6; Tb5 seguido de Rf4); 24. gxf4+, Rf5; 25. Rf2, Ah3; 26. Rg3, Ag4; 27. Ta6, Ad1; 28. Td6, Ae2; 29. Td8, Ag4; 30. Te8, Ad1; 31. Te1, Ag4; 32. Ta1, Rg6 (si 32...Ae2; 33. Rf2); 33. Rf2, Rf5; 34. Re3, Ah3; 35. Tg1, Ag4; 36. Th1, Rg6; 37. Tc1, Ah3; 38. Tc5!, Af5; 39. Rd4, Ab1; 40. Rc4, Ae4; 41. Rb5, Ad3+; 42. Rc6, Ae4+; 43. Rd6, Af5; 44. Re7, Ah3; 45. Tc3!, Ag4; 46. Tc6, Rf5; 47.

Txf6+, Re4; 48. Tf8, Af5; 49. Rf6, Rxf4; 50. Tb8, Ag4; 51. Tb4+, Re3; 52. Re5, Ad1; 53. Tb1, Ae2; 54. Tb3+, Rf2; 55. Rf4, Rg2; 56. Tb2, Abandonan, pues si 56...Rf1; 57. Txe2, Rxe2; 58. Rg5 y gana.

N. Golowko-Y. Averbach, Moscú, 1950



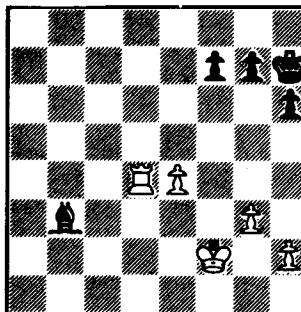
244

Juega el blanco. Gana el negro.

Diagrama 244: 1. Rf3, g5 (amenaza bloquear el blanco con g4+); 2. h3, h5; 3. Ad3, Rg7 (ahora ya no sería tan fuerte g4+); 4. Re3, h4; 5. gxh4 (5. g4 cedería la casilla f4 a las piezas negras, y 5. Ae4, hxg3; 6. fxg3, Rf6 seguido de Re5 y luego f5 y f4 en momento oportuno), Tgx4; 6. Af1, Rf6; 7. Rf3, Tf4+; 8. Rg3, Re5; 9. Ag2, Rd4; 10. Ab7, Rd3; 11. Ae6+, Rd2; 12. Ab7, Re2; 13. Ae6+, Re1; 14. f3, Rd2; 15. Rf2, Tb4; 16. Af1, f5; 17. Ae6, f4; 18. Af1, Tb2!; 19. Ae2, Rc3; 20. Re1, Rd4 (amenaza Re3); 21. Rf2, Td2!; Abandonan, pues la irrupción del rey negro e3 ocasionará la pérdida de los peones blancos.

Diagrama 245: 1. Td6, g6; 2. Re3, Rg7; 2. Rf4, Ac4; 5. Re5, Ab3; 5. Rd4, Aa2;

Vilela-Markland, Graz, 1972



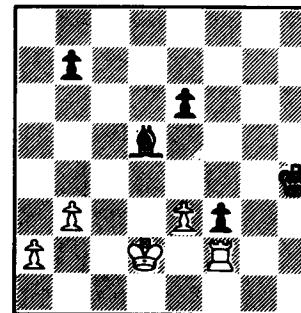
245

Juega el blanco. Tablas.

6. e5, Ab3; 7. Rc5, Aa2; 8. Ta3, Ab3; 9. Rd6, Ac4; 10. Tc6, Ae6; 11. Re7, Ad5; 12. Tf6, Ab3; 13. g4 (amenazando h4, g5 y luego e6. No sería bueno el inmediato avance 13. h4 a causa de 13...h5; 14. Tf4, Ae6!; 15. Tf2, Ab3; 16. Tf3, Aa2; 17. Tf4, Ae6; 18. Tb4, Ab5; 19. Ta4, Ah3; 20. Tf4, Ae6, tablas. Pero si en esta variante, 14...Ad5?; 15. g4, hxg4; 16. Tgx4, Aa2; 17. h5, Ab1; 18. hxg6, Axg6; 19. Tg1 y el blanco gana), g5, 14. Rd6, Ad1; 15. h3, Ab3; 16. Rc5, Aa2; 17. Rd4, Ab3; 18. Re3, Ac4; 19. Rf3, Ad5+; 20. Rg3, Ac4; 21. h4, gxh4+? (Averbach, que ha estudiado con detalle este final, opina que el negro puede conseguir tablas en este momento con 21...Ab3! y de las siguientes variantes en prueba de su aserto: 22. hxg5, hxg5; 23. Tb6, Ac2; 24. e6, fxe6; 25. Txe6, Rf7; 26. Tb6, Ae4 seguido de Ad5, Ae6 y Rf6, con lo que el juego es tablas. O bien 22. h5, Ac2; 23. Tc6, Ab1; 24. e6, fxe6; 25. Txe6, Ac2; 26. Rf3, Ab1; 27. Re3, Ac2; 28. Rd4, Ab1; 29. Re5, Ac2; 30. Te7+, Rh8; 31. Rf6, Ab1; 32. Rf7, Ac2; 33. Tc7, Ab1; 34. Tc6, Rh7; 35. Tb6, Ac2

y también tablas); 22. Rxh4, Ae6 (si 22...Ad3?; 23. Rh5, Ae2; 24. Tb6, Af3; 25. e6, fxe6; 26. Txe6, Ad1; 7. Tg6+! y gana. Pero con 27. Te7+, Rf6; 28. Th77, Re5; 29. Txh6, Rf4; 30. Tg6, Rg3! no se consigue más que un empate); 23. Rh5, Ad7; 24. Tf2? (el blanco puede ahora ganar tras el error del negro en su jugada 21, mediante 24. Ta6, Ac8; 25. Td6, colocando Zugzwang a su adversario, Ae6; 26. Txe6! y gana), Ae4; 25. g5?, hxg5; 26. Rxg5, Ab3; 27. Tg2? (era mejor 27. Tf6 seguido de Rf4, Re4 y Tb6), f6+; 28. exf6+ (si 28. Rh5+, Rf7; 29. Tf2, Re6; 30. exf6, Rf7, tablas); 29. Te2, Ac4; 30. Tc2, Ad5; 31. Tc7+, Rf8, tablas.

Dr. M. Vidmar-E. Bogoljuboff, Nottingham, 1936



246

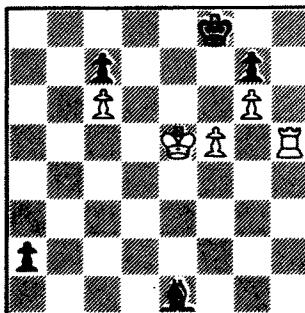
Juega el negro y hace tablas.

En el diagrama 246, las negras pueden hacer tablas aprovechando la fuerza de su Pf3 y la mala posición de la torre enemiga: 1...Rg3; 2. Re1, b5! (en la partida, Bogoljuboff no encontró la maniobra bloqueadora del PCD y perdió después de 2...Ae4?; 3. a4!, Ac6; 4. Tb2, e5; 5.

Td2, Ae8; 6. Rf1!, Ac6; 7. Td6!, Ae4; 8. Tf6, Ad3+; 9. Re1, Ac2; 10. a5!, Axb3; 11. Tg6+, Rh4; 12. Rf2, e4; 13. Td6!, Ac4; 14. Td4, Ab5; 15. Txe4+, Rh3; 16. Te7, Ac6; 17. Tg7, Rh4; 18. Tg3, Rh5; 19. Txf3, Rg5; 20. Tf4, Ah1; 21. Re1, Abandonan); 3. a4 (si 3. Td2, b4! y ahora es el negro el que tiene probabilidades de ganar: 4. Tf2, Ab7; 5. Td2, e5; 6. Tc2, e4; 7. Tf2, Aa6; 8. Td2, Ad3!; 9. Tf2?, Ae2!; 10. Txe2, fxe2; 11. Rxe2, Rg2), bxa4; 4. bxa4, Ac4; 5. a5, e5; 6. Tc2 (6. e4 no altera el resultado, pues la torre blanca no puede abandonar la 2^a fila), Ab5; 7. e4, Aa6; 8. Ta2, Ac4! y el juego es tablas, ya que el temerario intento 9. a6?, Axa2; 10. a7, f2+ sería fatal para las blancas.

Pero en el caso siguiente gana el bando fuerte contra todas las apariencias:

A. Hauke (citado por Gawlikowski, 1954)



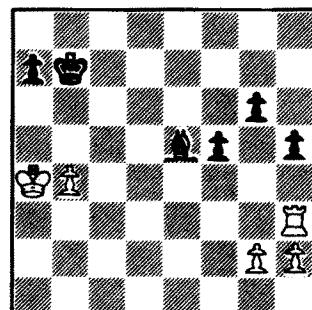
247

Las blancas juegan y ganan.

Admire el lector la bella e inesperada maniobra victoriosa del blanco en el diagrama 247: 1. Re6! (es evidente que 1. Th8+, Re7; 2. Ta8, a1=D+I; 3. Txa1,

Ac3+ permitiría ganar al negro), Rg8 (único medio de evitar el mate); 2. f6!, gxf6 (de otro modo, seguiría f7+ y luego mate); 3. Th8+!, Rxh8 (si 3...Rg7; 4. Ta8, Rxg6; 5. Txa2 seguido de Tg2+ y gana con facilidad) 4. Rf7, a1=D; 5. g7+ y mate en dos jugadas. Hasta el final de este apartado seguiremos estudiando la lucha de torre contra alfil, con creciente número de peones por ambas partes:

Dr. Alekhine-Rellstab, Kemerí, 1937



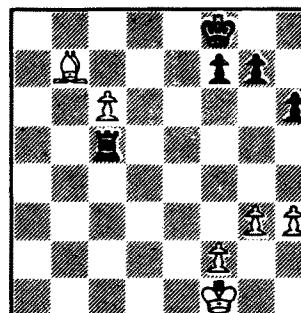
248

El negro juega y hace tablas.

En el diagrama 248, las negras consiguen un fuerte peón pasado que les asegura las tablas e incluso les pone al borde de la victoria si las blancas no hubiesen encontrado la manera de salvarse: 1...Rc6; 2. Ra5, Rd5; 3. Ra6, f4! (claro está que el negro no puede perder el tiempo defendiendo su PTD, pues si 3...Ad4?; 4. Tg3!); 4. Ta3 (si 4. Rxa7, Rc4, tablas), g5 (fiel a su plan, las negras no defienden en PTD. Si 4...Ad4?; 5. Ta5+ y las blancas han mejorado notablemente su posición); 5. Rxa7, g4; 6. b5, Re4; 7. b6, f3!; 8. gxf3+, gxf3; 9. Ta4+, Rd3 (o también 9...Rf5; 10. Ta5, f2; 11. Txe5+,

tablas); 10. Ta3+, Re2; 11. Ta5!, Af4 (si 11...Axh2?; 12. Ta2+); 12. Ta2+, Re1; 13. Ta1+, Re2; 14. Ta2+ tablas por jaque continuo.

Ragosin-Eliskases, Moscú, 1936

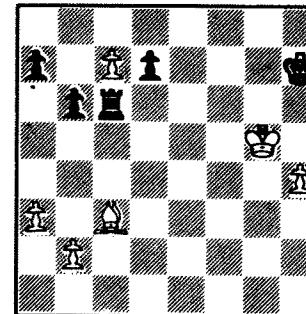


249

Juega el blanco. Tablas.

El fuerte Pc6 extra de las blancas les compensa de la desventaja de la calidad en el diagrama 249: 1. Re2, Re7; 2. Re3, Rd6; 3. Rf3, Tc4; 4. Re3, g5; 5. Rd3, Ta4; 6. Re3, h5; 7. Rf3, h4; 8. Rg2, Tc4; 9. Rf3, Tb4; 10. Rg2, Td4; 11. Rf3, Tc4; 12. Aa8, Re5; 13. Ab7, f5; 14. gxh4, Tc3+; 15. Re2! (15. Rg2 encerraría peligrosamente al rey blanco), gxh4; 16. Rd2!, Tc5; 17. Re3, Tc3+; 18. Rd2, Rd4; 19. f4!, tablas, ya que el negro no podrá jugar Re4 sin exponerse a c7+.

C.J.S. Purdy-F.A. Crowl, por correspondencia, Australia, 1934

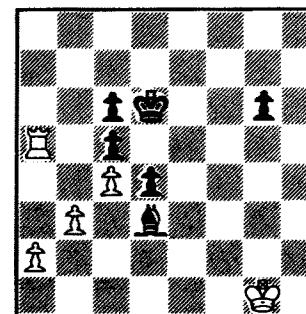


250

Juega el blanco y gana.

Rg6; 5. h5+!, Rxh5; 6. Re3, Abandonan. En efecto, si 6...Tc4; 7. Rd3, Rg6; 8. Ad6. Y si 6...Rg6; 7. Rd4, Rf7; 8. Rxd5, Tc1; 9. Rd6, Re8; 10. Ad4 y luego Ac5.

A. Zajcev-Csom, Berlín, 1968



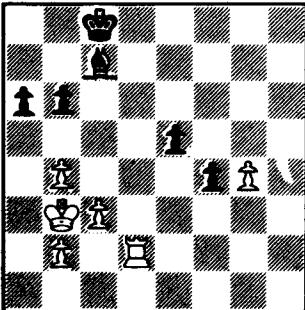
251

Juega el negro y hace tablas.

En el diagrama 251, el PD y el PC negros son contrapeso suficiente de la calidad, por lo que el juego es tablas. No obstan-

te, Csom no encontró el buen camino y perdió la partida: 1...g5? (con 1...Ac2!; 2. Rf2, g5; 3. b4, cxb4; 4. Txg5, c5; 5. Tg3, Ab1, las tablas eran evidentes, lo mismo que en la variante 3. Ta8, Re5!; 4. Rf3, g4+!); 2. Rf2, g4? (todavía era tiempo de salvarse con 2...Ac2!); 3. Ta7 (quizá era más fuerte 3. Ta8), Ab1 (si 3...Re5; 4. a4!, Rf4; 5. a5, g3+; 6. Re1!, Rf3; 7. a6, c2; 8. Tg7 y gana. Subvariante: 3...Ac2; 4. Tg7!, Af5; 5. a4); 4. a4, Ac2; 5. a5, Axb3 (esto acelera el desenlace, pero tampoco había salvación con 5...g3+; 6. Re1, Axb3; 7. a6, Ac4; 8. Td7+); 6. a6, d3 (si 6...Axc4; 7. Td7+); 7. Re3, Axc4; 8. Td7+, Rxd7; 9. a7, g3; 10. a8=D, g2; 11. Da7+, Rd6; 12. Dg7, Ad5; 13. Dg3+, Re6; 14. Rxd3, Rd7; 15. Df2, c4+; 16. Rd4, Rc7; 17. Dg3+, Rd7; 18. Re5, Rc7; 19. Df2, Rb7; 20. Rd6, c3; 21. Dc5, Abandonan.

**Dr. Alekhine-Dr. Tartakower,
Viena, 1922**



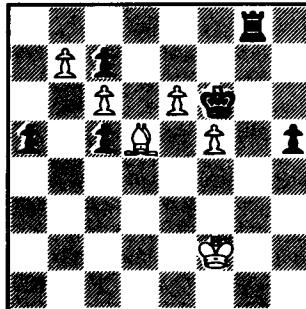
252

Juega el negro. Gana el blanco.

El final representado en el diagrama 252 es clásico y altamente instructivo. Aparentemente, los dos peones negros pasados son imparables. Y, sin embargo, el

genio de Alekhine encontró ante el tablero la manera de neutralizarlos y ganar la partida: 1...f3 (si 1...e4; 2. Td4, f3; 3. Txe4, f2; 4. Te8+, Rd7; 5. Tf8 y gana); 2. Td5! (una jugada de problema. Cuálquiera otra, fracasaría: 2. Rc4?, e4; 3. Rd4, Af4; 4. Tf2, e3; 5. Txf3, e2 y el negro gana. 2. Rc2?, e4; 3. Td4, e3; 4. Rd1, Ag3; 5. Te4, e2+; 6. Rd2, Ah4; 7. Te5, Ag3, tablas. 2. g5?, e4; 3. Td5, f2; 4. Tf5, e3; 5. g6, e2; 6. g7, f1=D+; 7. g8=D+, Rb7; 8. Dd5+, Ra7 y el negro debe ganar. Si, en esta variante, 3. g6?, Ae5 y gana. Por último 2. Th2, e4; 3. Th8+, Rd7; 7. Tf8, Ag3!; 5. g5, Ad6; 6. Tf6, Ae5; 7. Tf7+, Re6 y gana), e4 (el objetivo de la jugada "misteriosa" del blanco era ocupar la casilla f5 con la torre sin pérdida de tiempo. Otra variante: 2...f2; 3. Td1, e4; 4. Rc2, Af4; 5. Tf1 y luego Rd1, ganando); 3. Tf5, Ag3; 4. g5, Rd7 (si 4...e3; 5. Txf3, e2; 6. Te3, e1=D; 7. Txe1, Axe1; 8. g6 y gana); 5. g6, Re6; 6. g7!, Rxf5; 7. g8=D, Af4 (nada se consigue tampoco con Ae5); 8. Df7+, Rg4 (si 8...Re5; 9. c4); 9. Dg6+, Ag5; 10. Dx e4+, Rg3; 11. Dg6, Rg4; 12. Dxb6, Abandonan.

**W.A. Fairhurst-D. Paffley,
Buxton, 1950**

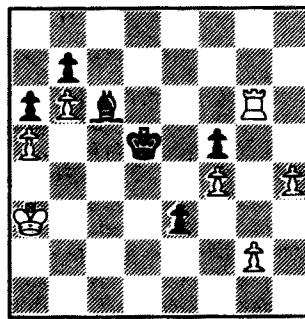


253

Juega el blanco. Gana el negro.

En el diagrama 253 también se impone la ventaja de la calidad sobre los peligrosos peones blancos: 1. Re3, Td8; 2. Rf4, a4!; 3. Rg3, a3; 4. Rh4, Tb8!; 5. Rxh5, Rxf5; 6. Rh6, Re5; 7. Aa2, Rd6; 8. Rg7, Rxc6; 9. e7, Rxb7; 10. Rf7, Rb6; Abandonan, ya que después de 11. e8=D, Txe8; 12. Rxe8, Ra5 seguido de Rb4 y c4, la victoria del negro es evidente.

**Trevelyan-Venelainen,
Torneo Olímpico de Niza, 1974**



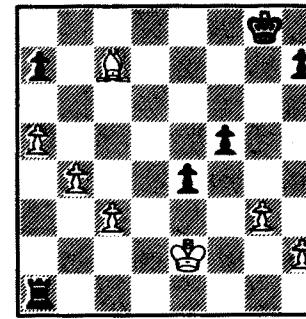
254

Las blancas juegan y hacen tablas.

El Pe3 negro, candidato a dama, anula todas las posibilidades de ganar por parte del blanco, pese a su gran ventaja material en el diagrama 254: 1. Tg7 (evidentemente, esta es la única posibilidad de salvación), Re4! (en la partida se jugó 1...Rd4? y el negro perdió: 2. Te7, Rd3; 3. h5, Ae4; 4. Td7+, Rc2; 5. Tc7+, Rd2; 6. h6, e2; 7. h7, e1=D; 8. h8=D, De3+; 9. Rb4, Dxf4; 10. Dd4+, Re2; 11. Tc2+, Abandonan. Algunas variantes que confirman la victoria del blanco tras el error negro en su primera jugada: 2...Ae4; 3. Tc7, e2; 4. Tc1, Re3; 5. h5,

Ad5; 6. h6, Ag8; 7. Rb4. 3...Ac6; 4. Txc6+, bxc6; 5. b7, e2; 6. b8=D, e1=D; 7. Dd6+, Rc4; 8. Dc6+, Rd4; 9. Dd6+, Rc4; 10. Da6+. 5...Ac6; 6. Txc6+, bxc6; 7. b7, e2; 8. b8=D, e1=D; 9. Db3+. 8...Re3; 9. De5+); 2. Rb4 (si 2. Tc7, e2; 3. Te7+, Rd3; 4. Txe2, Rxe2, tablas. Subvariante: 3...Rd2?; 4. Rc4!, e2; 5. Td3 seguido de Te3 y gana), Rd3; 3. Tg3, Rd4!; 4. Txe3, Rxe3; 5. h5, Ae8; 6. h6, Ag6; 7. Rc5, Rxf4; 8. Rd6, Rg3; 9. Rc7, Rg2; 10. Rxb7, f4; 11. Ra7, f3; 12. b7, f2; 13. b8=D, f1=D; 14. Dg8, Df2+, tablas.

H.E. Bird-D. Janowski. Hasting, 1908



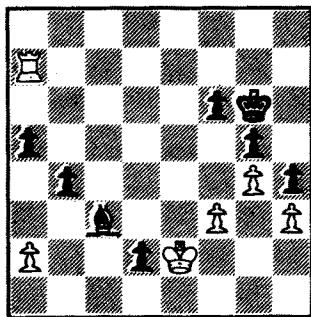
255

Juega el negro. Tablas.

Diagrama 255: 1...Rf7; 2. b5, Re6; 3. b6, axb6; 4. axb6, Rd7; 5. Ae5? (aparentemente esta jugada es fuerte pues amenaza b7. Pero en realidad cuesta el juego a las blancas porque ahora perderán el importante Ph2. Con 5. h3 seguido de g4, la estructura de los peones negros quedaría desbaratada y su victoria imposible. Obsérvese ahora la finura de las maniobras del negro para forzar el triunfo), Rg6; 6. Ad4, Ta2+; 7. Re3, Tgxh2; 8. Rf4, Td2; 9. g4 (ahora esta maniobra llega

demasiado tarde. Por otra parte tras 9. Rx5 seguiría la misma continuación que en la partida), Txd4! (una liquidación muy bien calculada); 10. cxd4, e3!; 11. Rxe3, fxg4; 12. Rf4, h5; 13. d5+, Rxb6; 14. Re5, Rc7; Abandonan.

Moll-E. Post
(citado por Gawlikowski)

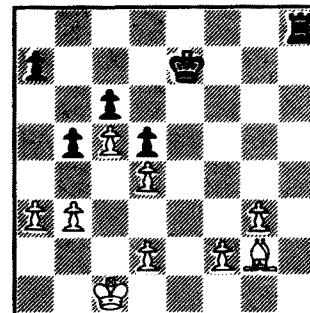


Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 256, las blancas hacen frente con facilidad a los peones negros:
1. Txe5, b3; 2. Ta6, bxa2 (si 2...b2; 3. Tb6 seguido de Rd1, Rc2 y a4); 3. Txa2, Rf7; 4. Tc2, Ab4; 5. Tc4, Ae5; 6. f4!, Rg6 (si 6...gx4; 7. Txf4 y luego Tf5, Th5 y Txh4); 7. fxg5, fxg5; 8. Tc6+, Rg7; 9. Tc5, Ad8; 10. Rxd2, abandona. La continuación es mera rutina: 10...Rg6; 11. Rd3, Af6; 12. Tc6, Rg7; 13. Re4, Rg6; 14. Ta6!, Rf7; 15. Rf5, Ad8; 16. Tg6 y luego Tg5.

La solución del diagrama 257 no deja de ser sorprendente e instructiva. Aunque el blanco tiene tres peones a cambio de la calidad, parece que debe perder porque la torre negra irrumpirá en su campo con

W. Tschechower, 1947



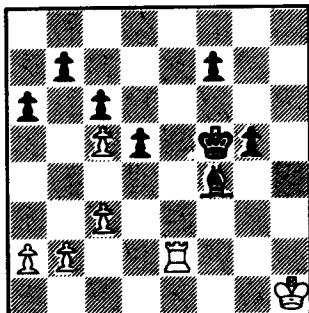
257

Las blancas juegan y hacen tablas.

efectos decisivos. Por ejemplo: 1. Rc2, Th2; 2. Af1, Txf2; 3. Ad3, Tg2. O bien, 1. f4, Th2; 2. Af3, Th3. O, por último, 1., Af3, Tf8; 2. Ah5, Txf2; 3. g4, Tg2; 4. Rc2, Tg3 y el blanco acabaría perdiendo por Zugzwang. Y, sin embargo, las blancas pueden salvarse con una maniobra paradógica y poco común, muy difícil de encontrar sobre el tablero: 1. Rd1!, Th2; 2. Re2! 6 Re1, Tgx2; 3. Rf1, Th2; 4. Rg1, Th3; 5. Rg2, Th5; 6. f3! y el juego es tablas porque las negras carecen de puntos de irrupción. Bastará con que el rey blanco oscile entre g1, h2, g2 y f2, según las circunstancias, para tener a raya a las fuerzas enemigas.

El diagrama 258 es una confirmación, entre muchas, de que en los finales de torre dicha pieza debe defenderse activamente, ya que la pasividad le suele conducir al fracaso. Veamos: 1...Ae5 (evitando Te7); 2. Rg2, f6; 3. Te1, d4? (las negras temen la maniobra Th1 y Th7 por lo que se apresuran a simplificar la posición. La jugada correcta era 3...g4!;

Sosin-Alatorzew, Moscú, 1931



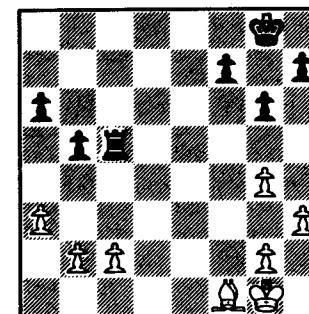
258

Juega el negro y gana.

4. Th1, Re4!; 5. Th7, f5; 6. Txb7, f4; 7. Tb6, f3+; 8. Rf1, g3; 9. Txc6, d4 y gana. Tras la medrosa jugada del texto, la irrupción de la torre en el campo rival resulta suficiente para salvar a las blancas; 4. cxd4, Axd4; 5. Te7!, Axb2; 6. Txb7, Ad4; 7. Tb6, Re5; 8. Txc6, a5; 9. Tc8, Rd5; 10. c6, Ae5; 11. Rf3, f5; 12. Tf8, g4+; 13. Rg2, Rxc6 (si 13...f4; 14. Tf5! y el blanco tendría incluso probabilidades de ganar); 14. Txf5, tablas.

El oportuno sacrificio de la calidad decide el juego a favor del bando fuerte en el diagrama 259: 1. h4!, gxh4; 2. Txa4, Af8; 3. c5!, Axc5 (si 3...bxc5; 4. Th3! ganando un peón); 4. Txa6+, Re7; 5. Th5, Rd6; 6. Txc5!, bxc5; 7. c4, Re7; 8. Re5, a4; 9. a3, Rd7; 10. f5, exf5; 11. Rxf5, Abandonan.

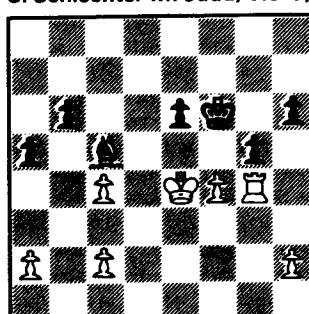
Dr. E. Lasker-W. Ragosin,
Moscú, 1936



260

Juega el blanco. Gana el negro.

C. Schlechter-M. Judd, Viena, 1895



259

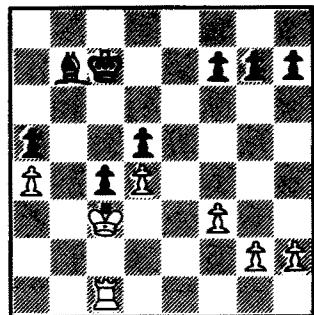
Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 260 fue un final muy analizado en su tiempo. Debe imponerse la torre, pero ambos rivales cometieron errores: 1. Ad3, Rg7; 2. Rf2, Rf6; 3. Re3, Re5; 4. g5, Rd6!; 5. h4, h6? (este movimiento, que fue alabado por algunos comentaristas, deja escapar la victoria de las manos al negro. Lo correcto era 5...Te5+; 6. Rd4, Te1; 7. c4, Td1!; 8. Rc3, Rc6. O bien, 6. Rf4, Te1; 7. h5, Tb1; 9. b3, Ta1 y en ambos casos la torre, con sus maniobras agresivas, sería decisiva); 6. gxh6, Th5; 7. g3, Txh6 (ahora la torre quedará inactiva por algún tiempo); 8. c4! (reacción saludable), Th5; 9. cxb5? (mas

ahora, las blancas se desvian del camino recto y vuelven a caer en una posición perdida. Como indicó I. Rabinowitsch, lo correcto era 9. b4!, Te5+; 10. Rf4, f5, para evitar g4 seguido de h5; 11. cxb5, axb5; 12. h5!, gxh5; 13. Axf5, Te1; 14. Ag6, Rd5; 15. Axf5, Ta1; 16. Ae8, Rc4; 17. Af7+, Rc3; 18. Ae8!, tablas. Las siguientes subvariantes conducen al mismo resultado: 13...Rd5; 14. Ad7, Rd4; 15. a4!, o bien, 14...Th1; 15. Ae8, o, por último, 15...Rc4; 6. g4!, axb5; 10. b3, Te5+; 11. Rf4, Td5; 12. Ae4 (si 12. Re4, f5+; 13. Re3, Re5 y gana), Td2; 13. g4 (si 13. a4, b4!), Ta2; 14. h5, Txa3; 15. b4 (si 15. h6, Txb3; 16. h7, Th3. Y si 15. hxg6, fxg6; 16. Ac2, Ta2!; 17. Ad3, b4!; 18. Rg5, Tb2; 19. Ac4, Tg2; 20. Ad3, Tg3; 21. Ac2, Rd7!; 22. Rf4, Tc3; 23. Ad1, Tc5; 24. g5, Tf5+; 25. Rg4, Tf2 y gana), f5! (no sería buena 15...Tb3 a causa de 16. h6, y si 16...Txb4?; 17. h7, ganando el blanco); 16. Ab1 (si 16. gxf5, gxh5; 17. Rg5, Tb3. Si 16. Af3, Txf3+!; 17. Rxrf3, fxg4+; 18. Rxg4, gxh5+; 19. Rxh5, Rd5. Y si 16. Ah1, gxh5!; 17. gxh5, Th3; 18. Af3, Re6!; 19. Ae2, Rf6; 20. Axb5, Txh5; 21. Rg3, f4+!), gxh5!; 17. gxh5, Th3; 18. Rg5, Re5!; 19. Rg6 (si 19. Axf5, Txh5+!), Tg3+; 20. Rf7, Tb3; 21. Ac2, Txb4; 22. h6, Th4; 23. Rg6 (si 23. Rg7, f4; 24. Ad1, Re4; 25. h7, f3 y gana), b4!; 24. Ad1 (si 24. Axf5, Txh6+!), f4; 25. h7, Txh7! (lo más rápido y sencillo); 26. Rxh7, Re4; 27. Rg6, f3; 28. Rg5, Re3; Abandonan.

Es lógico pensar que las blancas deben ganar en el diagrama 261. Pero el modus faciendo es más laborioso de lo que a primera vista parece. Todo consiste en dar juego a la torre: 1. Te1, Rd7; 2. Tb1!, Ac6 (si 2...Rc6 ó Rc7; 3. Tb5); 3. Tb6,

Löwenfisch-Freyman,
Leningrado, 1934



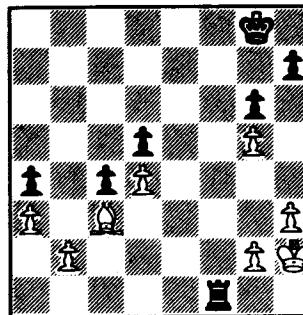
261

Las blancas juegan y ganan.

Axa4; 4. Tb7+, Re8; 5. Ta7, Ad7; 6. Txa5, Ae6; 7. f4!, g6 (si 7...f5; 8. Ta7, Ad7; 9. Rb4, Re7; 10. Rc5); 8. f5!, gxsf5; 9. Te8+, Re7; 10. Th8, Rf6; 11. Txh7 (por fin consigue el blanco un peón pasado), f4; 12. Th8, Rg6; 13. Tg8+, Rh6; 14. Td8, Rg6; 15. Rd2, Rf5 (si el negro jugase pasivamente, el rey blanco se trasladaría a f3, capturando el Pf4); 16. Tg8!, Re4; 17. Rc3, Rf5; 18. h4, Rf6; 19. h5, Af5; 20. h6, Ag6; 21. Td8, Ae4; 22. Td6+!, Rg5; 23. h7, Axh7; 24. Txd5+, Rg4; 25. Te5, f3; 26. gxf3+, Rxrf3; 27. d5, Abandonan.

Para comprender bien la estrategia a seguir por parte del blanco en el diagrama 262, debemos recordar lo ocurrido en el diagrama 257. Allí, las blancas obstruyeron toda vía de infiltración del rey y de la torre enemigos para conseguir las tablas. Aquí no hace falta tanto, pues basta con cerrar el paso al rey, ya que la torre, actuando por sí sola, nada puede contra la pétrea estructura de los peones y el alfil

Blackburne-Mason, Nuremberg, 1883



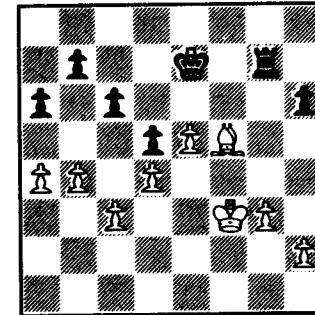
262

Juega el negro. Tablas.

blancos. Siendo mano el blanco, le sería suficiente con jugar 1. g4, cerrando todas las puertas al rey enemigo. Pero salen las negras, que jugaron, naturalmente, 1...h5. Ahora pudo el blanco seguir con 2. gxh6!, Rh7; 3. g4, Rxh6; 4. h4! creando nuevas fronteras inaccesibles al rey negro y, por otra parte, inexpugnables a la torre, ya que el rey se basta por sí mismo para defender los peones g4 y h4, y la restante estructura se defiende sin más, con lo que el juego habría terminado en tablas. Pero después de 1...h5, Blackburne que, por lo demás, fue uno de los mejores finalistas del siglo pasado, en vez de tomar el peón al paso, jugó 2. g4? encontrándose sorprendentemente en Zugzwang tras la poderosa respuesta 2...Tf3!; 3. Rg2, Te3; 4. Rh2 (si 4. gxh5, gxh5 y el rey negro irrumpirá, vía g6, en el campo enemigo), Te2+; 5. Rg3 (si 5. Rg1, hxg4; 6. hxg4, Te4), h4+!; 6. Rxh4, Tg2!; 7. Aa5, Txb2 y el negro ganó.

En la interesante posición del diagrama 263, las negras, con dos peones menos a

H. Mattison-A. Rubinstein,
Torneo Olímpico de Praga, 1931



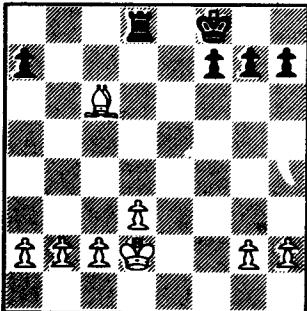
263

Juega el negro. Gana el blanco.

cambio de la calidad, tienen serios motivos para aspirar a unas tablas. Para ello, comenzaron muy prudentemente por colocar en casilla negra sus dos peones frágiles del extremo flanco de dama: 1...b6!; 2. Rf4, Tg8; 3. g4, a5! (con la astuta amenaza de liquidar el flanco de dama por medio de b5!); 4. bxa5! (si el blanco hubiese ignorado los designios de su adversario jugando 4. h4, habría seguido 4...b5!; 5. Ac2, bxa4; 6. Axa4, axb4; 7. cxb4, Tb8; 8. Axc6, Tb4 y las cosas serían mucho más fáciles para el negro). Si, en esta variante, 5. axb5, cxb5; 5. h4, Tb8 (el Dr. Euwe indicó que con 5...Tg7 el negro no podía perder: 6. g5, hxg5+; 7. hxg5, Tg8; 8. g6, Th8; 9. Rg5, Th1!; 10. Ag4, Tg1; 11. e6, Rf8; 12. Rf4, Rg7; 13. e7, Te1; 14. Ad7, Txe7; 15. Axc6, Tc7; 16. Axd5, Txc3; 17. Af7, Ta3; 18. Ae8, Rf8 y el juego es tablas. Contra esta opinión se alzó años más tarde la de Averbach, quien sostiene que tampoco 5...Tg7 es suficiente para salvar al negro como parecen demostrar las siguientes variantes:

6. Rg3!, Tg8; 7. g5!, hxg5; 8. h5, Tb8; 9. Rg4, Tb2; 10. Rxg5 y el blanco gana, como veremos luego. Subvariantes: 8...g4; 9. h6, Tg5; 10. h7, Th5; 11. Rxg4, Th1; 12. Ag6, Rf8; 13. e6. 7...h5; 8. Rf4, Tb8; 9. g6, Tb3; 10. Rg5, Txc3; 11. Rh6, Tg3; 12. g7, Rf7; 13. e6+, Rf6; 14. e7, Rxe7; 15. Ag6. Si en esta última subvariante jugase el negro 8...Rf7, la continuación podería ser 9. g6+, Rg7; 10. Ae6, Tb8; 11. Rg5, Tb3; 12. Rxh5, Txc3; 13. Rg5, Tg3+; 14. Ag4, c5; 15. h5, c4; 16. h6+, Rg8; 17. e6, c3; 18. e7, Te3; 19. Rf6; 6. g5, hxg5+; 7. Rxg5!, Tb3 (este contraataque resulta infructuoso, lo mismo que 7...Tb2; 8. h5, Th2; 9. h6, Th1; 10. h7, Rf7; 11. e6+, Rg7; 12. Ag6, Te1; 13. h8=D+!, Rxh8; 14. Rf6. Si, en esta variante, 9...Rf7; 10. Ag6+, Rf8; 11. Rf6!, Txh6; 12. e6); 8. h5, Txc3; 9. h6, Tc1; 10. h7, Th1; 11. Ag6!, Rf8; 12. Rf6!, Tf1+; 13. Af5, Abandonan.

Adams-Fine, Dallas, 1940

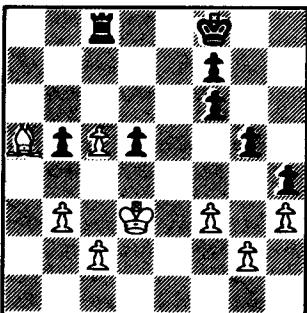


Juega el negro y gana.

El plan correcto de las negras para ganar la partida en el diagrama 264 consiste, evidentemente, en crear un peón pasado

en el flanco de rey: 1...Re7; 2. Ab5, f5; 3. Re3, Rf6; 4. a4, Re5; 5. c3, a5; 6. Ac6, g5; 7. h3 (máxima defensa, encontrada por Fine después de terminar el juego. En la partida hizo el blanco 7. Rd2 y después de 7...Rd6; 8. Ab5, g4, perdió rápidamente), h5; 8. Af3, g4; 9. hxg4, hxg4; 10. Ae2, f4+; 11. Rf2 (forzada, pues si 11. Rd2, f3; 12. gxh3, g3; 13. Af1, Rf4; 14. Ag2, Th8; 15. Re2, Th2; 16. Rf1, Re3), Rf5; 12. Af1, Te8; 13. Ae2, g3+; 14. Rf1, Te3; 15. Ad1, Re5; 16. Ac2, f3; 17. gxh3, Txf3+; 17. Rg1, Tf2 y gana.

Tal-Bronstein, URSS, 1974

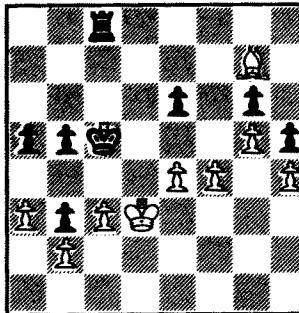


265

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 265, la posición del rey y el dinamismo del flanco de dama compensan sobradamente al blanco del sacrificio de calidad que acaba de hacer en d5, lo que le asegura la victoria: 1. Rd4, Re7 (si 1...Te8; 2. c6, Te6; 3. Rc5, Re7; 4. Rb6); 2. Rxd5, Rd7; 3. b4!, Te8 (si 3...Tc6; 4. c4, bxc4; 5. b5); 4. c6+, Rc8; 5. c4, Te5+; 6. Rd4, bxc4; 7. Rxc4; Te2; 8. b5, Tc2+; 9. Rd5, Ta2; 10. Ac3!, Tgx2; 11. b6, Tf2; 12. b7+, Rb8; 13. Axf6, Abandonan.

Camilleri-Andersson, Reach, 1969



266

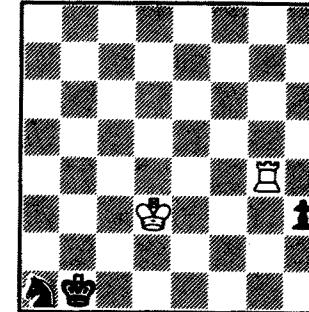
Juega el blanco. Gana el negro.

La potencia de la torre se impone en el diagrama 266: 1. Ad4+, Rd6; 2. Ae5+, Re7; 3. Af6+, Rf7 (el rey negro ha accedido en apoyo de sus peones débiles para poder maniobrar libremente con la torre); 4. Ad4, Td8!; 5. Re2 (si 5. Re3, e5!), b4; 6. a4, Td7!; 7. Ae5, bxc3; 8. Axc3, Tc7!; 9. Rd3, Tc8!; 10. Rd4, e5+; 11. fxe5 (si 11. Rxe5, Txc3!), Re6; 12. Rd3, Tf8; 13. Axa5, Ta8; 14. Ab4, Txa4; 15. Aa3 (si 15. Ac3, Ta1 seguido de Th1), Rxe5; 16. Rc3, Txe4; 17. Rxb3, Txb4; Abandonan.

do intervienen peones por uno de los bandos o por los dos, las cosas se complican casi siempre en desventaja del caballo, salvo cuando éste se acompaña de más peones que el bando de la torre.

Una torre sola contra caballo y peón tiene algunas probabilidades de ganar sobre todo si el bando del caballo no logra agrupar sus fuerzas o si su rey se encuentra confinado en la banda. No obstante, el resultado corriente de este final son las tablas.

C. Salvioli, 1887
(revisado por Averbach, 1972)

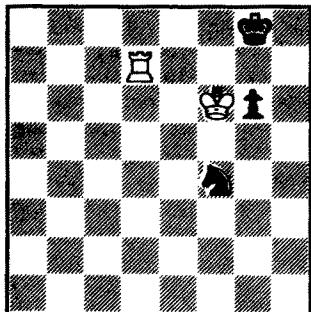


267

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 267: 1. Rc3, h2 (máxima defensa); 2. Th4, Cc2; 3. Txh2, Ce3 (si 3...Ca3; 4. Rb3); 4. Th4 (4. Rd3, dada por Salvioli, alarga innecesariamente la solución, ya que después de 4...Cd5; 5. Th4, Rb2; 6. Td4, debe el blanco hacer una laboriosa maniobra para aprisionar al caballo, según vimos en el tomo II de esta obra), Ra2 (si 4...Cd1+; 5. Rd2, Cb2; 6. Tb4, Ra2; 7. Rc2, Ra1; 8. Tb8. Y si 4...Cd5+; 5. Rb3, Rc1; 6. Tc4+, Rb1; 7. Td4); 5. Ta4+, Rb1; 6. Te4, Cf5; 7. Te5, Cd6; 8. Rb3, Rc1; 9. Tc5+, Rb1; 10. Td5 y gana.

Y. Averbach, 1948

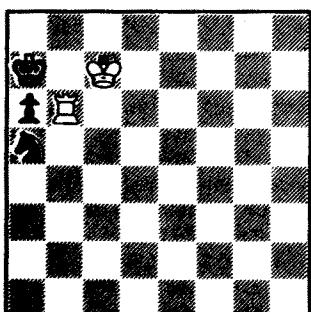


268

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 268: 1....Ch5+ (1...g5; 2. Rxg5 conduce al mismo resultado. Y si 1...Rh8; 2. Td4!, g5; 3. Td7, g4; 4. Td4, Cg2; 5. Txg4, Ce3; 6. Te4, Cd5+; 7. Rf7); 2. Rxg6, Cf4+; 3. Rg5, Ce6+; 4. Rf6, Cf4 (4...Cf8; 5. Td8); 5. Td4, Ce2; 6. Tg4+, Rf8; 7. Tc4, Rg8; 8. Rg6, Rf8; 9. Rg5, Cg3; 10. Rg4, Ca2; 11. Rf3, Cg1+; 12. Rg2, Ce2; 13. Rf2 y gana.

Y. Averbach, 1948

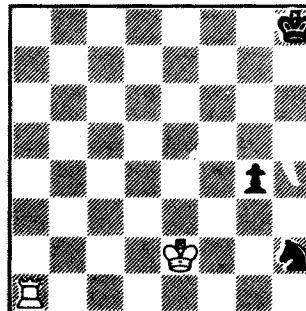


269

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 269: 1...Cc4; 2. Tb7+, Ra8; 3. Tb4, Ce3; 4. Te4, Cd5+; 5. Rc6, Cc3; 6. Te3, Cb5; 7. Rb6, Cd6; 8. Te6, Cc4+; 9. Rc5, Cd2; 10. Te2, Cb3+; 11. Rb6 seguido de mate. Es curioso observar que la presencia del peón resulta fatal para la causa de las negras, ya que si éste no existiese, después de 1...Cc4; 2. Tb7+, Ra6 se obtendría una posición teórica de tablas estudiada en el tomo II.

Terminación de un estudio de M. Liburkin, 1938



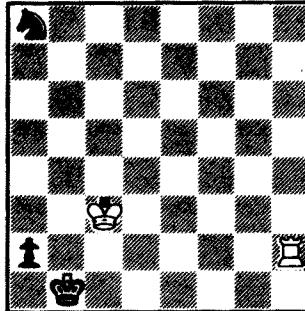
270

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 270, las negras pierden porque tienen su rey muy lejos de sus fuerzas: 1. Th1, g3; 2. Re3, Rg7; 3. Rf4, g2; 4. Tg1, Cf1; 5. Txg2+ seguido de Tf2.

El diagrama 271 es un ejemplo muy instructivo en el que, contra toda apariencia, el negro salva el juego promocionando dama o torre, que luego sacrificará, y no promocionando caballo: 1...a1=D+ ó (T) (si 1...a1=C?; 2. Tb2+, Rc1; 3.

F. Amelung, 1897



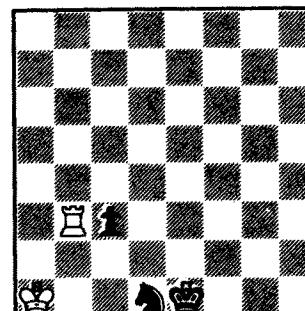
271

Juega el negro y hace tablas.

Ta2, Cc2; 4. Txc2+, Rd1; 5. Rd3, Cb6; 6. Tc6! y gana. Subvariantes: 3...Cb3; 4. Txa8, Cd2; 5. Ta1+, Cb1+; 6. Rb3. 3...Rb1; 4. Txa8, Cc2; 5. Te8, Ca3; 6. Rb3, Cc2; 7. Td8, Ca1+; 8. Rc3, Rc1; 9. Th8, Rb1; 10. Th2. 4...Rb1; 5. Tb2+, Rc1; 6. Ta2. 4...Ra1; 5. Rc2, Cc7; 6. Tb4!; 2. Rb3, Rc1!; 3. Th1+, Rd2; 4. Txa1, Cc7 y se obtiene una posición de tablas teóricas. Obsérve el lector que si en el diagrama 271 no existiese el caballo, las negras ganarían después de 1...a1=D+; 2. Rb3, Da8!.

Aunque, como ya hemos indicado, las tablas son el resultado más frecuente en el final de torre contra caballo y peón, hay casos excepcionales, como los tres siguientes, en los que gana el bando del caballo:

J. Berger, 1889

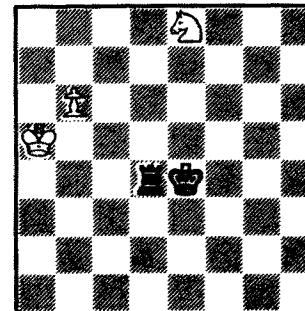


272

Las negras juegan y ganan.

También 4...cx b1=A! es suficiente, pero no promocionando dama o torre, que ahogaría al rey blanco, ni pidiendo caballo, que dejaría al negro con dos caballos, incapaces de dar mate.

M. y W. Platoff, 1907



273

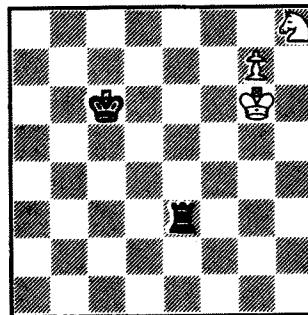
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 272: 1...c2; 2. Tb1 (única posibilidad defensiva ya que si ahora contestase el negro 2...cx b1=D+?; 3. Rxb1, aseguraría las tablas al blanco), Rd2!; 3. Ra2, Cc3+; 4. Ra3, Cxb1+ y gana.

Diagrama 273: 1. b7, Td5+ (si 1...Td1; 2. Cd6+. Y si 1...Td8; 2. Cd6+, Rf3; 4. Cc8, Td1; 5. Cd6!, Td5+; 6. Rb6!, Txd6+; 7. Rc7); 2. Rb6! (y no 2. Rb4?, Td8!; 3. Cd6+, Rf3; 4. Cc8, Td1; 5. Rc5,

Tc1+ seguido de Tb1, tablas. Tampoco 2. Ra6?, Td8; 3. Cd6+, Txd6+, tablas. Ni 2. Ra4?, Td8; 3. Cd6+, Rf3; 4. Cc8, Td1; 5. Ra5 ó Cd6, Ta1+ y luego Tb1 y TxP, tablas. Td8 (si 2...Td1; 3. Cd6+, Txd6+; 4. Rc7. Si, en esta variante, 3...R juega; 4. b8=D, Tb1+; 5. Cb5); 3. Cd6+, Rf3 (si 3...Txd6+; 4. Rc7)); 4. Cc8 (no 4. Rc7?, Tf8!, tablas), Td1 (amenaza empatar con Tb1+), 5. Cd6! (si 5. Ca7?, Td8; 6. Rc7?, Th8!, tablas). En esta variante, todavía puede ganar el blanco con 6. Cc8!), Txd6+ (si 5...Tb1+; 6. Cb5); 6. Rc7! y gana.

Vancura, 1924



274

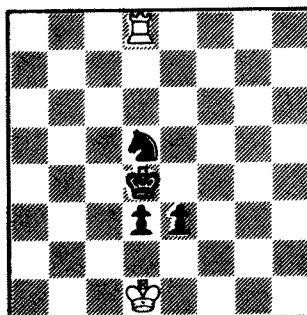
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 274: 1. Rh5! (tanto 1. Rf5?, Te8; 2. Cg6, Rd6; 3. Cf8, Re7; 4. g8=D, Txf8+ como 1. Rf6? 6 Rf7?, Tf3+ seguido de Tg3, no conducen sino a tablas); Te8 (si 1...Th3+; 2. Rg4, Th1; 3. Cg6, Tg1+; 4. Rf5, Tf1+; 5. Re6, Te1+ Ce5+. Si 1...Te5+; 2. Rh6, Te8; 3. Cg6. Y si 1...Te1; 2. Cg6); 2. Cg6, Rd6 (si 2...Tg8; 3. Ce7+. Si 2...Tb8; 3. Rh6!, Rb5; 4. Cf8, Tb6+; 5. Rg5 ó Rh5. Y si 2...Ta8; 3. Rh6!, Rb5; 4. Cf8, Ta6+; 5. Rh5!, Ta1; 6. Ce6!, Ta8; 7. Cc7+); 3.

Cf8, Te1 (máxima defensa. Si. 3...Te5+; 4. Rh6, Te1; 5. g8=D, Th1+; 6. Rg7, Tg1+; 7. Cg6); 4. Ce6!, Te5+ (si 4...Th1+; 5. Rg6); 5. Rg4!, Te1; 6. Rf5!, Tf1+ (6...Te5+; 7. Rf4); 7. Rg6, Tg1+; 8. Cg5 y gana.

Cuando acompañan al caballo dos peones, los casos de victoria de su bando son más frecuentes, aunque también abundan los de tablas e incluso más raramente, los de derrota. He aquí una selección de ejemplos:

von der Lasa, 1843



275

Tablas, cualquiera que salga.

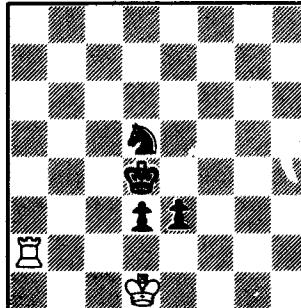
En el clásico diagrama 275, puede aprender el lector la técnica de la defensa del bando de la torre contra las amenazadoras fuerzas enemigas. Sale el blanco: 1. Re1 (también se consiguen tablas con 1. Td7, d2; 2. Td6, Re5; 3. Tc6, Re4; 4. Tc2, Rd3; 5. Txd2+, exd2, ahogado. Si, en esta línea, 2...Re4; 3. Rc2!, Cb4+; 4. Rc3, tablas. Pero aquí no 3. Te6+?, Rf3; 4. Rc2, Re2 y el negro ganaría), d2+ (si 1...Re4 ó Rc4; 2. Te8+ ó Tc8+, tablas); 2. Re2, Rc4; 3. Tc8+, Rb3; 4. Td8, Cc3+; 5. Rxex3, tablas. Si sale el negro, las cosas no varían: 1...d2+

2. Td6, (entrando en la nota a la jugada 1 del blanco). La posición del diagrama 275 es universal, o sea es de tablas para cualesquier que sean las columnas ocupadas por las piezas y los peones negros.

En este caso el caballo se muestra más débil que el alfil, ya que idéntica posición con el alfil en vez del caballo daría la victoria al negro (véase diagrama 153).

Como indica Berger, el blanco consigue tablas en el diagrama 275 gracias al favorable emplazamiento de su torre, que entorpece los libres movimientos del rey y del caballo negros. Si la torre se encontrase en 2ª fila (lo que a primera vista parece también una buena ubicación), las blancas perderían como vamos a ver inmediatamente:

J. Berger, 1921



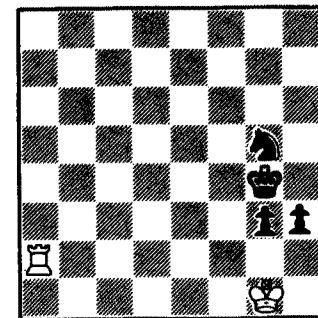
276

Juega el blanco. Gana el negro.

Diagrama 276: 1. Ta4+ (si 1. Tg2 ó Th2, Rc3; 2. Tg5 ó Th5, e2+; 3. Re1, Ce3; 4. Tc5+, Rd4; 5. Tc1, Cc2 y el Pe2 se corona. Y si 1. Rc1, Cc3; 2. Tb2, Rc4; 3. Th2, Ce4; 4. Th4, d2+; 5. Rc2, Rd5; 6. Th5+, Re6; 7. Th6+, Rf5 y gana. Subvariantes: 4. Tb2, d2+; 5. Rc2, e2. 8. Th2, Cf2), Rc5; 2. Ta5+, Rc4; 3. Ta4+, Rb3; 4. Td4 (la torre llega ya tarde a ocupar la

columna de D), Cc3+; 5. Re1, Rc2 y gana.

Y. Averbach, 1962



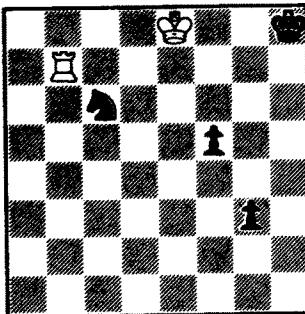
277

*Juega el blanco y hace tablas.
Juega el negro y gana.*

El diagrama 277 constituye la única posición (junto con su simétrica en el flanco de dama) del tipo de las que estamos estudiando, en la que el bando de la torre, siendo mano, puede salvarse aunque ésta se encuentre en 2ª fila. Como puede verse se trata de los peones negros en columnas de C y de T. Sale el blanco: 1. Ta4+, Rf5; 2. Ta5+, Rf4; 3. Ta4+, Ce4; 4. Tb4, Rf3 (si 4...Re5; 5. Tb5+, Rd4; 6. Th5, tablas); 5. Tb3+, Re2, Tgx3!, Cxg3; 7. Rh2, tablas. A las negras les ha faltado espacio para maniobrar con su rey al otro lado de los peones. Sale el negro: 1...Cf3+; 2. Rf1 (si 2. Rh1, Ce1; 3. Rg1, g2 y gana), Ch4!; 3. Ta4+ (si 3. Tb2, g2+; 3. Rg1, Rg3), Rg5; 4. Ta5+, Rf6; 5. Ta6+, Re7; 6. Ta7+, Rd8; 7. Ta8+, Rc7; 8. Ta7+, Rb6 y las blancas se encuentran inermes contra la doble amenaza g2 y h2.

Diagrama 278: 1. Tb3!, f4; 2. Tf3, g2; 3. Txf4, Ce5 (si 3...g1=D; 4., Th4+,

H. Mattison, 1914

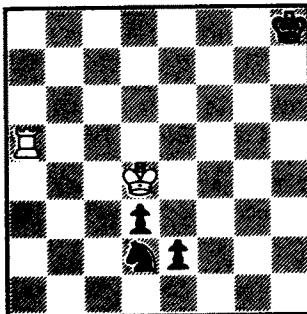


278

Las blancas juegan y hacen tablas.

Rg8 ó Rg7; 5. Tg4+, Dxg4, tablas por ahogado); 4. Tf5!, g1=D (si 4...Cf3?; 5. Rf7 y el blanco ganaría); 5. Th5+, R juega; 6. Tg5+, Dxg5, tablas por ahogado, "eco" del que hemos visto en la nota a la 3^a jugada del negro.

Heuäcker, 1956



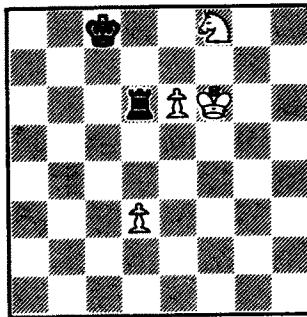
279

Las blancas juegan y hacen tablas.

A pesar de las apariencias, el blanco se salva en la posición del diagrama 279 mediante una ingeniosa maniobra de su torre: 1. Ta8+! (y no 1. Ta17, Cb1!); 2.

Txb1, d2 y gana. Ni 1. Te5?, Ce4!; 2. Txe4, d2, ganando también. Pero en esta última variante 1...Cf3+? sería falsa a causa de 2. Rxd3, Cxe5+; 3. Rxe2, tablas), Rg7; 2. Ta7+, Rf6; 3. Ta6+, Re7 (si 3...Rf5; 4. Ta5+, Rf4; 5. Te5!, Cf3+; 6. Rxd3, tablas. Si, en esta variante, 5...Ce4?; 6. Txe4+ seguido de Rxd3 y el blanco ganaría); 4. Ta7+, Rd6; 5. Ta6+, Rc7; 6. Ta7+, Rb6; 7. Ta11, Cb3+ ó Cf3+ (si 7...Cb1?; 8. Txb1+ seguido de Rxd3 y gana); 8. Rxd3, tablas.

R. Réti, 1928

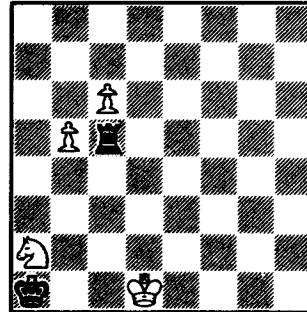


280

Las blancas juegan y ganan.

Las blancas ganan en el diagrama 280, pese a la indefensión de su PD: 1. d4!, Txd4 (si 1...Rc7; 2. d5, Txd5; 3. e7, Td8; 4. Ce6+); 2. e7, Td6+ (si 2...Te4; 3. Ce6, Rd7; 4. Cc5+); 3. Rg7!, Td8; 4. Rf7, Rc7; 5. Ce6+ y gana.

M. S. Liburkin, 1931

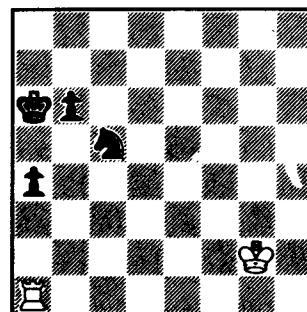


281

Las blancas juegan y ganan.

Rd1 ó Rd3, Tc2!; 6. Rxc2, ahogado. 4...Tc5; 5. Cb3+, capturando la torre. 5. cxb8=D o T ahogado. 5. Cb3+?, Txb3+; 6. Rc2, Tb2+ tablas); 2. c7, Td5+ (si 2...Tc5; 3. Cb3+ seguido de CXT); 3. Cd3!, Td3+; 4. Rc2, Td4 (máxima defensa); 5. c8=T! (y no dama a causa de 5...Tc4+!; 6. DxT, tablas), Ta4; 6. Rb3 y gana.

J. Berger (análisis de una partida Mackenzie-Blackburne, Viena, 1882)

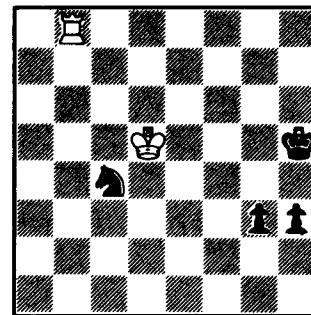


282

Las negras juegan y ganan.

Diagrama 282: 1...Rb5; 2. Rf3, Cb3; 3. Th1, a3; 4. Th2, Rb4; 5. Re3, b5!; 6. Tc2 (si 6. Rd3, a2!), Cc5; 7. Rd2 (si 7. Rd4, Ca4; 8. Rd3, Rb3; 9. Rc1, a2!), Ce4+; 8. Rc1, Cc3!; 9. Th2, Rb3 seguido de a2 y gana.

G. Atanasjew

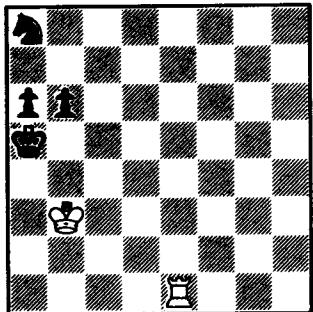


283

Las blancas juegan y hacen tablas.

En el diagrama 283, las blancas parecen perdidas, pues si toman el caballo ganará el negro con sus dos peones ligados en 6^a. Pero existe un recurso: 1. Re4!, h2 (si 1...Cd2+; 2. Rf5! y ahora es el negro quien debe luchar por las tablas. Si 1...Cd6+; 2. Rf3, tablas. Y si 1...g2; 2. Rf3!, Cd2+; 3. Rf2, Cf3; 4. Tg8!, tablas, lo mismo que después de 1...g2; 2. Rf3!, g1=D; 3. Th8+ seguido de Tg8+); 2. Rf4!, g2 (si 2...h1=D; 3. Th8+); 3. Th8+, Rg6; 4. Txh2, g1=D; (si pide una torre, el final que queda es tablas); 5. Tg2+, Dxg2, tablas por ahogado).

J. Mandil, 1934



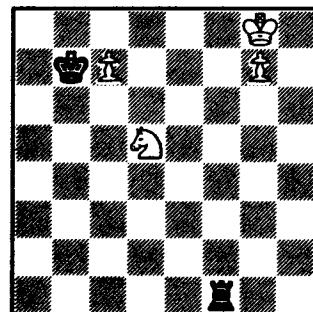
284

Las blancas juegan y ganan.

con 1. Ta1+!, Rb5; 2. Tc1!, el blanco gana el caballo y la partida por la auto-destrucción de las negras, que hace imposible b5.

Examinemos ahora algunos ejemplos en que los dos peones son aislados o doblados:

M. Karstedt



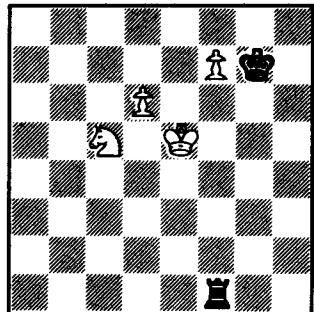
285

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 285: 1. Rh7, Th1+; 2. Rg6,

Tg1+; 3. Rf7, Tf1+; 4. Cf6, Tg1; 5. Ce8!, Tf1+ (si 5...Txf7+; 6. Rxg7!); 6. Re7, Te1+; 7. Rd7, Td1+; 8. Cd6+ y gana.

L. Prokes, 1940

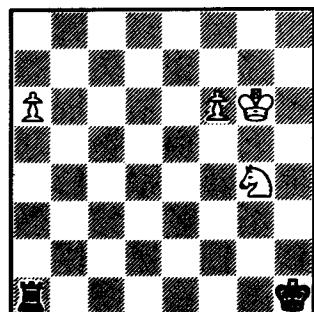


286

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 286: 1. d7, Td1; 2. Re6, Rf8 (si 2...Te1+; 3. Cd4!, Txe4+; 4. Rd5, Te1; 5. f8=D+); 3. d8=D+, Txd8; 4. Rf6, Td6+; 5. Ce6+ y gana.

A.A. Kotov, 1945



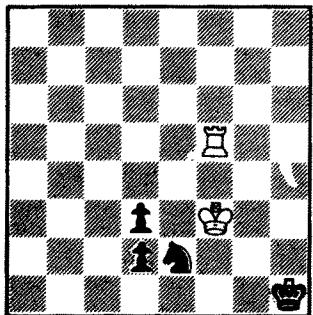
287

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 287: 1. f7, Txa6+; 2. Cf6,

Ta8; 3. Ce8, Ta6+; 4. Rg5!, Ta5+; 5. Rg4, Ta4+; 6. Rg3 ó Rf3, Ta3+; 7. Rf2 ó Re2, Ta2+; 8. Re3, Ta3+; 9. Re4, Ta4+; 10. Re5, Ta5+; 11. Re6, Ta6+; 12. Rd7, Ta7+; 13. Cc7 y gana.

Petroff, 1945

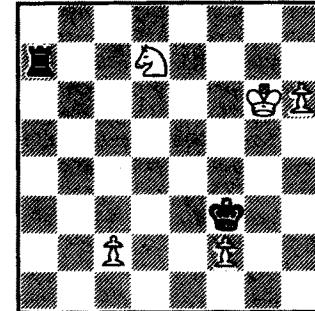


288

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 288: 1. Rf2 (amenaza mate), Cg3; 2. Tf4!, Cf1 (si 2...Cf5; 3. Tf3, Rh2; 4. Txd3, tablas, pero no 3. Txf5?, d1=D y el negro gana); 3. Tg4! (y no 3. Rxf1?, d1=D+ y gana, ni 3. Th4+, Ch2 y gana también), d1=D (si 3...d1=T; 4. Tg1+, Rh2; 5. Txf1, tablas. Si 3...Ch2?; 4. Tg1 mate. Y si 3...d1=C+; 4. Re1, Cde3; 5. Tg1+, Rg1, ahogado); 4. Tg1+, Rh2; 5. Th1+, Rxh1, tablas por ahogado.

Tres o más peones acompañando al caballo suelen ganar casi sin excepción contra la torre sola. Veamos un ejemplo entre mil:



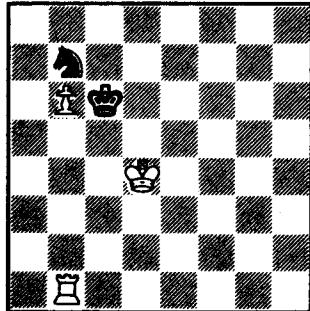
289

Tablas, cualquiera que salga.

En el diagrama 290 se reunen las dos

condiciones arriba citadas, por lo que el juego es tablas, ya que el rey blanco no logra acudir en defensa de su peón, y la torre no podrá, por lo tanto, dedicarse a otros menesteres: 1. Td4, Cf6; 2. Re3 (si 2. Rg5, Cd7, tablas); Rd7 (preparándose a salir al encuentro del rey blanco en el flanco de dama. Claro está que si 2... Cd5+?; 3. Txd5 y gana); 3. Rd3, Rc6; 4. Re4, Cd7; 5. Rb4, Cb6 (también se consiguen tablas con 5...Ce5; 6. Ra5, Rc5!; o, en esta línea, 6. Ra4, Cf7; 7. d7, Rc7); 6. Ra5, Cd7; 7. Ra6, Cc5+; 8. Ra7, Cd7; 9. Ra8 (si 9. Td1, Ce5; 10. Rb8, Rd7; 11. Rb7, Cc4 seguido de Cxd6, tablas), Cb6+; 10. Rb8, Rd7; 11. Rb7, Cc8, ganando el peón con tablas inmediatas.

Frink, 1927
(completado por Chéron, 1960)



291

Tablas, cualquiera que juegue.

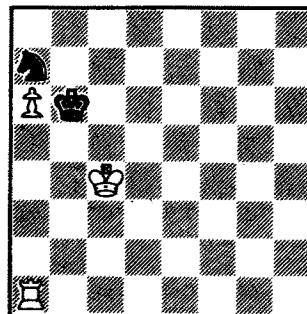
Diagrama 291: si sale el blanco, 1. Tb4 (sin duda la jugada más peligrosa. Si 1. Re5, Cc5!; 2. Rf5, Rb7; 3. Re5, Rc6!; 4. Rd4, Cd7, tablas. Si, en esta línea, 3... Cd7+?; 4. Rd6, Cxb6; 5. Rc5 y el blanco ha logrado una posición victoriosa. Otra subvariante: 3. Tb4, Rc6!; 4. Rg6, Cd7;

5. Rc7, tablas como en el texto. Si en esta línea 3...Cd7?; 4. Re6, Cxb6; 5. Rd6 y gana como puede verse en la siguiente nota. 4. Rf6 ó Re5; 5. Cd7+ y luego Cxb6, tablas. Y si 1. Re4, Cc5+; 2. Rf5, tablas, Ca5! (claro está que si 1...Cc5?; 2. Tc4 y el blanco gana. En cuanto a 1...Cd6; 2. Re5, Cb7; 3. Re6, Cc5+; 4. Re7, Cb7; 5. Tb1, Ca5; 6. Rd8, Rb7; 7. Rd7, Cc4, dada como tablas por Berger, da la victoria al blanco como demostró Chéron: 8. Tb4!, Cxb6+; 9. Rd6, Ra7; 10. Rc6, Ca8; 11. Tb2); 2. Re4 (si 2. Re5, Rc5!; 3. b7, Cc6+! seguido de Rxb4, tablas. Subvariante: 3. Tb1, Cc4+ y Cxb6, tablas), Cb7; 3. Re5 (si 3. Rf5, Cc5!; 4. Rf6 ó Re5, Cd7+ y luego Cxb6, tablas. Subvariante: 4. Rg6 ó Tb1, Cd7; 5. b7, Rc7, tablas como en el texto), Cc5 (amenaza Cd7+, tomando el peón); 4. Rf5, Cd7! (y no 4...Rb7?; 5. Rf6, Cd7+; 6. Re7, Cxb6; 7. Rd6 y gana, como ya se indicó en la nota a la 1ª jugada del negro. Subvariante: 5...Rc6; 6. Re7, Cb7; 7. Tb1 y gana); 5. b7, Rc7; 6. Tb5 (si 6. Re6 ó Re4, Cc5+ seguido de Cxb7, tablas), Cb8; 7. Re4, Rc6; 8. Tb1, Rc7; 9. Rd5, Cd7; 10. Tb5, Cb8; 11. Rc4, Cd7 (Chéron indica que también es eficaz la defensa 11...Cc6; 12. Rc5, Cb8; 13. Rb4, Cc6+; 14. Ra4, Cb8!, tablas. O bien 12. Rc3, Rb8 seguido de Cd8 y Cxb7, tablas); 12. Rb3 (si 12. Rb4, Rb8; 13. Td5, Cb6; 14. Tb5, Cd7; 15. Ra5, Ra7, tablas); Rb8; 13. Rb4, Ra7 (o bien, 13...Rc7; 14. Ra5, Cb8!, tablas); 14. Re5 (si 14. Rc4, Rb8; 15. Rd5, Rc7. Y si 14. Td5, Cb6; 15. Tb5, Cd7, con tablas en los dos casos), Cb8; 15. Tb6, Cd7; 16. Tb5 (si 16. Td6, Cb8; 17. Tb6, Cd7; 18. b8=D+, Cxb8; 19. Rb5, Cd7; 20. Td6, Cb8, tablas), Cb8; 17. Rb4, Cd7; 18. Rc4, Rb8; 19. Rd5, Rc7, tablas.

Si en la posición del diagrama 291 son mano las negras, el resultado es el mismo: 1...Cd6; 2. Tb4 (si 2. Re5 ó Re3, Cc4+ seguido de Cxb6), Cb7; 3. Re5 ó Re4, Cc5(+); 4. Rf5, Cd7, tablas como hemos visto anteriormente.

Cuando se trata del PT, las cosas son más difíciles para el bando del caballo, por la falta de espacio y por el peligro de mate. Entonces hay casos en que gana el bando de la torre, como los siguientes:

W. Lewis, 1835



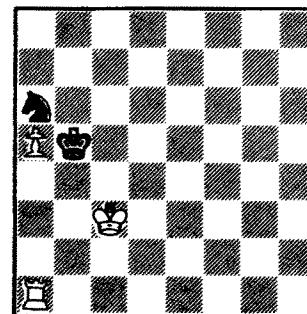
292

Las blancas ganan, salga quien salga.

El diagrama 292 enseña cómo gana el bando de la torre con el peón en 6ª. Del estudio de la solución deducirá el lector que este resultado es todavía más fácil de obtener con el peón en 7ª. Veamos la técnica a emplear, conocida ya desde hace casi un siglo y medio: 1. Ta4 (como hemos visto en el ejemplo anterior esta es la jugada más agresiva en este tipo de posiciones), Cc6; 2. Rd5, Ca7; 3. Rd6, Cb5+ 6 Cc8+; 4. Rd7, Ca7 (si 4...Ra7; 5. Rc6, Cc3; 6. Tc4, Cb1; 7. Tc2, Ca3; 8. Tc1); 5. Rd8, Rb6; 6. Ta2, Rb6; 7. Ta1 (jugada de espera), Cb5 (si 7...Cc6+; 8. Rcb8, Ra7; 9. Rc7, Cb4; 10. Ta5, Ra8;

11. Rb6!). Si, en esta línea, 9...Cb8; 10. Ta2, Ra8; 11. Tb2, Cx16+; 12. Rb6, Cb8; 13. Ta2+); 8. Rc8, Ra7; 9. Ta5, Cd6+ (si 9...Cd4; 10. Rd7, Cf3; 11. Rd6, Cd4; 12. Rd5 y, por fin, el rey blanco podrá apoyar a su peón ganando la partida): 10. Rc7, Cc4; 11. Ta4, Cb6; 12. Td4, Ca8+; 13. Rc6, Cb6; 14. Rb5, Cc8; 15. Td7+, Rb8; 16. Tb7+, Ra8; 17. Rb8 (si 17...Cd6+; 18. Rc6 y luego a7); 18. Tc1, Ce7 (si 18...Cd6+ ó Ca7+; 19. Rb6, Cc8+; 20. Txc8+, Rxc8; 21. a7); 19. a7+, Rb7; 20. Tc7+, Ra8; 21. Ra6 y gana. Si en la posición del diagrama 292 saliesen las negras, perderían también el juego pues no pueden impedir la maniobra que acabamos de ver.

F. Amelung, 1907



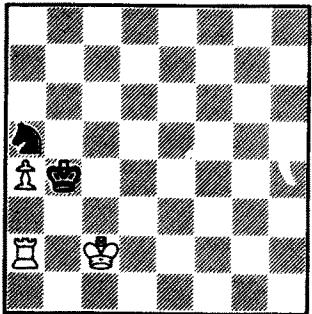
293

Salga quien salga, gana el blanco.

El diagrama 293 reproduce el anterior con todo el material (excepto la torre) retrasado una fila. Sale el blanco: 1. Ta3, Cc5; 2. Rd4, Ca6; 3. Rd5, Cb4+; 4. Rd6, Ca6; 5. Ta1, Cb4; 6. Rc7, Ra6; 7. Ta4, Cd5+ (si 7...Rb5; 8. Txb4+); 8. Rc6, Ce7+; 9. Rc5, Cc8; 10. Ta1, Ca7; 11. Tc1, Rb7; 12. Rb4 (ya está el rey defendiendo a su peón), Cc6+; 13.

Ra4, Ca7; 14. Tc2, Cc6 (si 14...Ra6; 15. Tc7. Y si 14...Cc8; 15. a6+, Rb8; 16. Rb5 como en el diagrama 292); 15. Th2 y gana. Si son mano las negras, las cosas no varían.

J. Berger
(completado por Cherón, 1960)



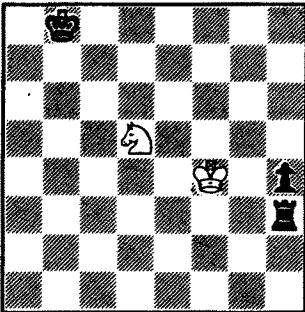
294

Salida indiferente. Gana el blanco.

Si en el diagrama 294 (con el peón en 4^a), sale el blanco, el juego se desarrolla así: 1. Rd3, Rb3 (si 1...Cb3; 2. Re3! como en el texto); 2. Ta1, Rb4; 3. Re3!, Cb3; 4. Ta2, Cc1 (si 4...Ra5; 5. Ta3, Cc5; 6. Rd4, Rb4; 7. a5); 5. Ta3!, Rxax3; 6. a5, Ca2; 7. a6, Cb4; 8. a7, Cd5+; 9. Rd4, Cb6 ó Cc7; 10. Rc5 y gana. Si salen las negras, la resistencia es algo mayor pero no varía el resultado: 1...Cc6 (Chérón da otra variante: 1...C04; 2. Rd3, Ca5; 3. Rd4!, Rb3; 4. Ta1, Rb4; 5. Re5!, Cb3; 6. Ta2, Ca5; 7. Rd6, Rb3; 8. Ta1, Rb4; 9. Rc7, Cb3; 10. Rb6! y gana. Subvariantes: 3...Cb3+; 4. Re5!, Cc1; 5. a5!. 5...Cc4+; 6. Re6, Ca5; 7. Rd6, Cb3; 8. Ta2, Cc1; 9. Ta3!. 6...Ra5; 7. Rd5, Cb6+; 8. Rc5, Cxa4+, Rc4); 2. Rd3, Rb3; 3. Ta1, Rb2 (si 3...Ca5; 4. Rd4,

Rb2; 5. Th1, Rb3 6 Ra3; 6. Rc5); 4. Te1, Rb3; 5. Te4, Ca5 (si 5...Cb4+; 6. Rd4, Y si 5...Ra3; 6. Rc4); 6. Re3, Rc3; 7. Rf4, Cc4 (si 7...Rd3; 8. Rf5 y luego Th4); 8. Rg5, Rd3 (si 8...Rb4; 9. a5 seguido de Txc4); 9. Th4, Rc3; 10. Rf6, Rb3; 11. Re6, Ca5; 12. Rd7, Cc4; 13. Rc6 y gana.

G. M. Kasparian, 1947



295

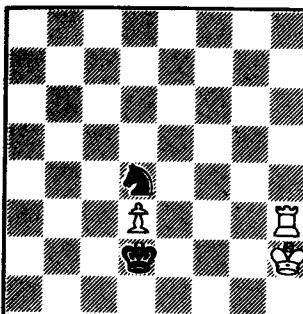
Tablas, salga quien salga.

El diagrama 295 constituye un caso excepcional en el que el PT no puede forzar la victoria. Sale el blanco: 1. Ce3! (amenaza Cf5. Si 1. Rg4?, Td3!; 2. Cf4, Td4 y gana), Rc7; 2. Cf5, Th1 (si 2...Th2; 3. Rg4, h3; 4. Rg3, Th1; 5. Ch4, Rd6; 6. Cf3, Rd5; 7. Ch2, tablas); 3. Rg4, h3; 4. Cg3, Th2; 5. Ch5 con la decisiva amenaza de forzar las tablas con Cf4.

Salen las negras: 1...Th2 (1...Th1 conduce a idéntica variante); 2. Rg4, h3; 3. Rg3, Tb2!; 4. Cg4 (si 4. Cf1?, Tb1; 5. Ch2, Tb3+ y gana), Tb3+; 5. Rh2, Rc7; 6. Cf2! (y no 6. Ce5?, Rd6; 7. Cf7+, Re6; 8. Cg5+, Rf5; 9. Cxh3, Rg4; 10. Cf2+, Rf3; 11. Ch3, Tb2+ y gana), Tb2; 7. Rg1, h2+; 8. Rh1!, Txf2, tablas por ahogado.

El diagrama 276 inicia una corta serie de ejemplos en los que la torre apoya hori-

von der Lasa, 1843

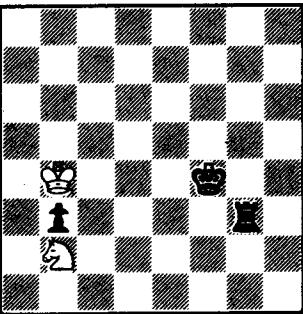


296

Juega el blanco. Tablas.

zontalmente al peón. Aquí, el PT gana siempre, y los restantes suelen hacer tablas, excepto en algunos casos en que se encuentran situados en su casilla inicial: 1. Rg2, Re2! (cortando el paso al rey contrario); 2. Tg3 (con la vana esperanza de poner su rey en juego por medio de Rh3, Rg4, Rf4 y Re4), Cf5!; 3. Th3 (si 3. Tf3, Ch4+), Cd4, tablas.

Dr. Em. Lasker-Ed. Lasker,
Nueva York, 1924



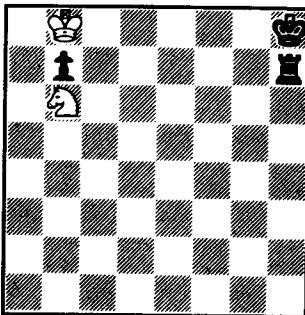
297

Salida indiferente. Tablas.

En el diagrama 297, las negras no pueden

ganar ni siquiera siendo mano: 1...Re4; 2. Ca4, Rd4; 3. Cb2, Tf3; 4. Ca4, Te3; 5. Cb2, Re4; 6. Ca4, Rf3 (el rey negro intenta llegar a c2, camino que le es inmediatamente vedado); 7. Ra3!, Re4 (si 7...Re2; 8. Rb2 y el rey negro no tiene nada que hacer); 8. Rb4, Rd4; 9. Cb2 y ambos adversarios convinieron las tablas. Observe el lector que la misma posición que el diagrama 297 con todas las piezas situadas una columna más a la izquierda (es decir, con el peón en la columna de T) permitiría ganar a las negras puesto que su rey llegaría a la casilla b2 sin que el blanco, faltó de espacio, pudiera evitarlo.

A. Chérón, 1926



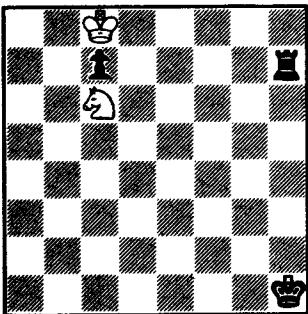
298

El negro gana, salga quien salga.

Por encontrarse su peón en casilla de origen, las negras ganan en el diagrama 298, aunque no sean mano: 1. Ra7 (si 1. C juega, b5 y gana), Rg8; 2. Cd5 (si 2. Rb8, con la intención de no abandonar esta casilla, el negro llevaría su rey hasta d8 y ganaría por Zugzwang, ya que si Ra7, Rc7 y si C juega, b5. Si, por otra parte, 2. C juega a otra casilla, b5+ y gana), Tg7! (no es posible ahora 2...

b5+? a causa de 3. Rb6, Th5; 4. Cb4 y el blanco ha logrado una posición de tablas según acabamos de ver en el diagrama 297); 3. Rb6, Rf8; 4. Ce3 (si 4. Cc7, Txc7!; 5. Rxc7, d5 y gana), Re8; 5. Cc4 (si 5. Cf5, Td7), Rd8; 6. Cd6, Tg6; 7. Rc5, Rc7 y gana.

A. Chéron, 1926



299

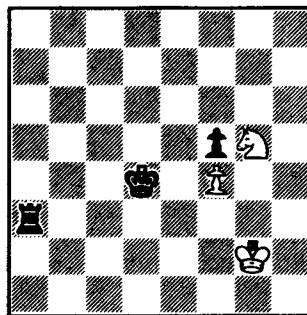
Las negras ganan, salga quien salga.

En el diagrama 299, el rey negro logrará intervenir en la lucha decidiendo ésta a favor de su bando, aunque para ello tenga que avanzar el peón: 1. Rb7, Rg2; 2. Ce5 (si 2. Ca5, c5+; 3. Rc6, Th5; 4. Rb5, c4+ seguido de Txa5). Y si el blanco opta por una actitud pasiva jugando 2. Rc8, el rey negro seguiría aproximándose al peón, c5+; 3. Rc6, Th5 (gracias a esta jugada, que entorpece la armonía de las fuerzas blancas, el negro gana el juego); 4. Cc4 (si 4. Rd5, c4!), Rf3 (el rey negro está ya demasiado cerca de su peón); 5. Rb5, Re4 seguido de Rd4 ó Rd5, ganando el juego.

Torre y dos o más peones contra el caballo solo, ganan siempre, pues el rey del bando fuerte puede, en cualquier ocasión, intervenir activamente en la lucha.

Pasemos ahora al caso frecuente en que ambos bandos posean peones. El final de torre y un peón contra caballo y un peón suele ser favorable al bando de la torre, aunque no dejan de existir posiciones de tablas. Veamos una selección de ejemplos:

R. Fine, 1941



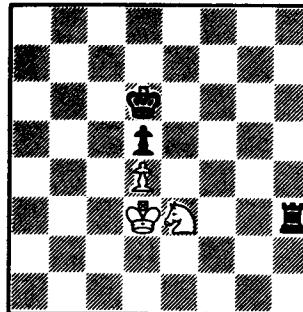
300

Juega el blanco. Gana el negro.

El diagrama 300 es un caso clásico en el que pueden apreciarse las circunstancias que determinan la victoria del bando de la torre: 1. Rf2, Te3! (poniendo a las blancas en Zugzwang); 2. Rg2, Rd3; 3. Rf2, Te2+; 4. Rf3, Te1!; 5. Rf2, Td1; 6. Rf3 (si 5. C juega, Re4), Tf1+; 7. Rg3 (si 6. Rg2, Txf4), Re3; 8. Ce6 (si 7. Ch3, Tf3+; 8. Rg2, Txh3; 9. Rxh3, Rxf4), Tf2!; 9. Cc7 (si 8. Rh3, Txf4), Tf3+!; 10. Rg2, Re4; 11. Ce6, Tc3; 12. Rf2, Tc6 y gana.

El diagrama 301 representa la posición típica de tablas: 1...Rc6; 2. Rd2, Th5; 3. Rd3, Rb6; 4. Rd2 (si 4. Re2, Rc6; 5. Rf3?, Th4; 6. Cf5, Te4 y gana), Rb5; 5.

R. Fine, 1941



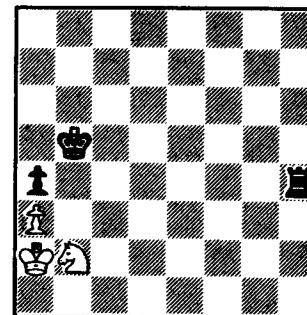
301

Juega el negro. Tablas.

Rd3, Rb4; 6. Rd2, Rb3; 7. Rd3, Rb2; 8. Rd2, Th2+; 9. Rd3, Th3; 10. Rd2, Th5; 11. Rd3, Rc1; 12. Rc3!, Th3; 13. Rd3, Tg3; 14. Re2, Tg5; 15. Rd3, tablas porque el rey negro no puede penetrar en el reducido de las blancas.

calidad, quedando con un final de peones ganado: 1...Rd5; 2. Rd1, Rc5; 3. Rd2, Th2; 4. Rd1, Txe2!; 5. Rxe2, Rb4; 6. Rf3, Rb3; 7. Rf4, Rc2; 8. Re4, Rc3 y gana. También se llegaría al mismo resultado con 1...Rf5; 2. Rd1, Th1+; 3. Rd2, Th2; 4. Rd1, Txe2; 5. Rxe2, Rg4; 6. Rf2, Rf4.

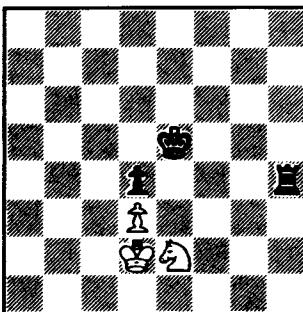
Y. Averbach, 1948



303

Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 303 no es posible el sacrificio de calidad por tratarse de peones en la columna de torre. Pero, a pesar de todo, gana el bando de la torre sacrificando el peón, pues las blancas disponen de poco espacio: 1...Th3; 2. Cd1, Td3; 3. Cb2, Tb3; 4. Cd1, Rc4; 5. Cb2+, Rc3!; 6. Cxa4 (si 6. Cd1+, Rc2; 7. Cf2, Tb2+ seguido de Rb3), Rc2 y el negro gana, como puede verse en el diagrama 269.



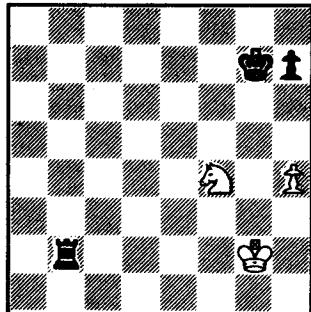
302

Juega el negro y gana.

En el diagrama 302 pierden las blancas porque el peón negro se encuentra en 5º, lo que permite a su bando sacrificar la

Diagrama 304: 1. Rg3, Rf6; 2. Ch3, Tb3+; 3. Rg2 (si 3. Rg4, h5+), Rf5; 4. Cf2, Rf4; 5. Ch3+, Rg4; 6. Cf2+, Rxh4; 7. Ce4, Te3; 8. Cf2, Tg3+; 9.

Dr. Tarrasch-R. Réti, Bad Kissingen, 1928

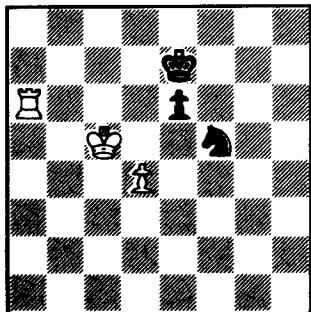


304

Juega el blanco. Gana el negro.

Rh2, h6; 10. Ce4, Tg4; 11. Cf2, Tg7; 12. Ce4, Rg4; 13. Cf2+, Rf3; 14. Ch3, Tg2+; 15. Rh1, Ta2; Abandonan.

Y. Averbach, 1948



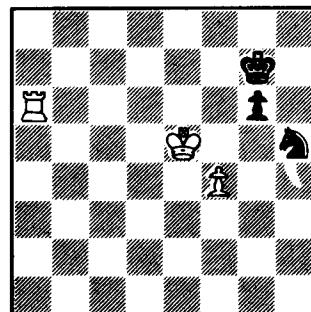
305

Juega el blanco. Tablas.

En el diagrama 305, el bando débil se salva mediante una defensa activa: 1. Ta7+, Rf6; 2. Tb7 (si 2. Td7, Rg6; 3. Rc6, Rf6; 4. Rc7, Rg6; 5. Rd8, Rg5!; 6. Re8, Rf4; 7. Rf7, Re4 y tras el cambio de peones, el juego es tablas), Ce3; 3.

Tb3, Cf5; 4. Tf3, Rg6; 5. Tf4, Rf6; 6. Te4, Cg3; 7. Tg4, Cf5; 8. Rc6, Ce3; 9. Te4, Cf5; 10. Rd7, Rf7; 11. Tf4, Rf6; 12. Tg4, e5!; 13. dxe5+ (si 13. d5, Ce3; 14. d6?, Cxg4; 15. Rc7, Ch6; 16. d7, Cf7 y el negro gana. En esta variante todavía puede hacer tablas el blanco con 14. Te4 seguido de Txe5), Rxе5, tablas.

Taimanov-Bronstein, Leningrado, 1946



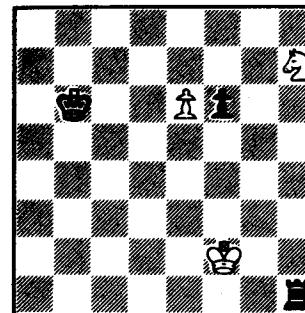
306

Juega el blanco y gana.

En la posición del diagrama 306 y después de 1. Ta7+, Rf8; 2. f5?, el juego fue declarado tablas. Pero un análisis posterior, realizado por Averbach y Bronstein, demostró que el blanco podía haber ganado con 2. Td7!, Rg8 (si 2...Re8; 3. Th7 y luego f5); 3. Re6!, Rf8 (si 3...Cx4+; 4. Rf6 y gana, como se vio en el diagrama 268); 4. Tf7+, Rg8 (si 4...Re8; 5. Tf6!, Rd8; 6. Rf7); 5. Re7, Rh8; 6. Rf8, Cg3; 7. Tg7, Ch5; 8. Txg6.

Diagrama 307: 1. e7, Th2+; 2. Rf3! (y no 2. Re3?, Th5!; 3. e8=D, Te5+, tablas. Y si 2. Rg3?, Te2, tablas), Th3+;

Terminación de un estudio de Troitzky, 1912



307

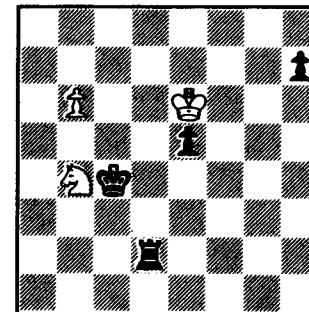
Las blancas juegan y ganan.

3. Rf4 (si 3. Re4?, Th11, tablas), Th4+; 4. Rf5, Th5+; 5. Rx f6, Th6+; 6. Rf5! (y no 6. Re5?, Th1; 7. Cf6, Th8; 8. Cd7+, Rc7; 9. Cf8, Th1; 10. Rf6 ó Rf5, Tf1+ y luego Te1+), tablas. Subvariantes: 8. Rd6, Rb7; 9. Rd7, Rb8; 10. Rd6, Rc8, tablas. 12. Ce6+, Rd7, tablas), Th5+; 7. Rf4! (si 7. Re4? ó Re6?, Th11, tablas. Y si 7. Cg5?, Th8!, tablas), Th4+; 8. Rf3 (también es posible 8. Re3, Th1; 9. Re2 ó Rd2, Th2+; 10. Rd3, como en el texto); Th3+; 9. Re2, Th2+; 10. Rd3, Th3+; 11. Rd4, Th4+; 12. Rd5, Th5+; 13. Rd6!, Th6+ (si 13...Th1; 14. Cf6!, Th8; 15. Cd7+, Rb7; 16. Cf8, Th6+; 17. Rd7, Th1; 18. e8=D, Td1+; 19. Re7, Te1+; 20. Ce6. Subvariantes: 14...Td1+; 15. Cd5+. O 14...Te1; 15. Cd7+, R juega; 16. Ce5, Td1+; 17. Re6. O 15...R juega a otra casilla; 16. Cf8); 14. Cf6! (y no 14. Rd7?, Txh7, tablas, ni 14. Re5?, Th11, tablas), Txf6+ (si 14...Th8; 15. Cd7+ y luego Cf8); 15. Rd5! (tanto 15. Rd7?, Tf7 como 15. Re5?, Tf1, permitirían empatar a las negras), Tf5+; 16. Rd4, Tf4+; 17. Rd3 (también se gana con 17. Re3, Tf1,

18. Re2!), Tf3+; 18. Re2 y gana. Tras larga y peligrosa singladura, el rey blanco ha arribado a puerto seguro.

Si la torre va acompañada de dos o más peones en su lucha contra caballo y un peón, su victoria suele ser fácil y casi sin excepción. No es ese el caso, sin embargo, cuando cuenta con un solo peón frente a un caballo acompañado de dos o más peones, pues entonces abundan los casos de tablas e incluso de triunfo del bando del caballo. Analicemos a continuación algunos casos:

Terminación de un estudio de Kaminer, 1927



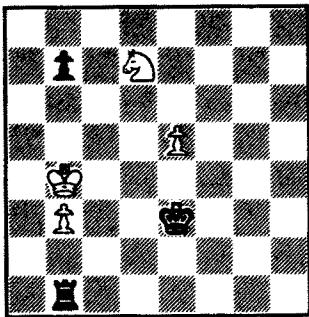
308

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 308, las blancas ganan a pesar de su escasez de fuerzas, gracias a su excepcional ventaja de posición: 1. b7, Td8; 2. Cc6, Tg8; 3. Rf7, Th8; 4. Re7 (amenaza Cd8), Tg8 (si 4...h5; 5. Cd8, Th7+; 6. Cf7); 5. Cd8, Tg7+; 6. Cf7, Tg8; 7. Cd6+ seguido de Ce8 y gana.

La solución de Réti en el diagrama 309 da la victoria al blanco después de 1. e6,

R. Réti, 1928
(corregido por Chéron, 1949)



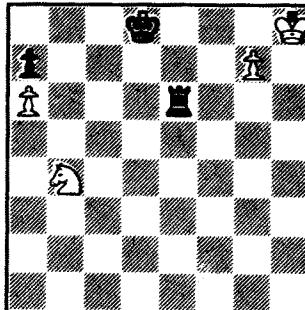
309

Juega el blanco. Tablas.

T_e1; 2. C_e5!, R_d4 ó R_d2 (si 2...R_f4 ó R_f2; 3. C_d3+); 3. C_f3+, etc. Pero Chéron demostró que con 1...R_f2!; 2. C_e5 (si 2. C_c5, R_f3; 3. C_b7, R_f4, el juego es tablas). Si, en esta línea, 3. C_d3, T_g1; 4. C_e5+, R_f2!, tablas), T_g1!; 3. e7, T_g8; 4. R_c5 (si 4. C_g4+, T_xg4+; 5. R_c5, T_e4! y el negro ganaría), T_e8!; 5. C_g6 (si 5. R_d6, R_e3; 6. R_d7, T_xe7+; 7. R_xe7, R_d4 y el peón blanco cae), R_e3; 6. b4, R_e4! (amenaza R_f5); 7. R_d6, R_d4!; 8. b5, R_c4; 9. b6, R_b5; 10. R_c7, R_a6, tablas.

Diagrama 310: 1. R_h7! (y no 1. g8=D+?, T_e8; 2. C_c6+, R_d7; 3. D_xe8+, R_xe8; 4. C_xa7, R_d7!; 5. C_b5, R_c6; 6. R_g7, R_b6; 7. a7, R_b7, tablas), T_e8; 2. C_d5, R_c8; 3. R_g6, T_d8 (si 3...R_b8; 4. R_f7!, T_d8; 5. C_f6!). Subvariantes: 4...T_c8; 5. C_e7, T_d8; 6. C_c6+. 4. C_f6?, T_c8; 5. C_d7+, R_a8; 6. C_f8, T_c1; 7. C_e6, T_c8; 8. R_f7, R_b8. 6. R_f7, T_d8; 7. C_f8, T_d7+!; 8. C_xd7, ahogado); 4. R_f7! (y no 6. C_f6?, R_c7; 5. R_f7, R_b8!; 6. R_e7, R_c8!; 7. R_e6, R_c7,

V. Halderstadt, 1939

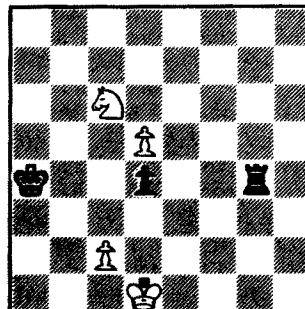


310

Las blancas juegan y ganan.

tablas), R_b8 (si 4...R_d7; 5. C_f6+, R_c6; 6. R_e7, T_c8; 7. C_e8. Si, en esta línea, 5...R_c8; 6. R_e7, R_c7; 7. C_e8+. Y si 4...T_d7+; 5. C_e7+); 5. C_f6! (y no 5. C_e7?, R_c7; 6. C_d5+, R_c8; 7. C_f6, R_b8; 8. R_e7, R_c8; 9. C_e8, T_d7+ y luego T_xg7), R_c8 (si 5...T_c8 ó R_c7; 6. C_e8); 6. R_e7 y gana.

M. y W. Platoff, 1914



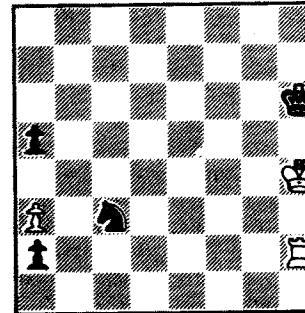
311

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 311: 1. d6, d3 (máxima defen-

sa. Si 1...T_g7; 2. C_e7!, T_h7; 3. d7, T_h8; 4. C_c6); 2. cxd3 (y no 2. c3?, T_g1+; 3. R_d2, T_g2+; 4. R_xd3, T_g6!, tablas. Ni 2. d7?, dxc2+; 3. R_xc2, T_g8, tablas), T_g6 (si 2...T_g7; 3. C_e5, T_g8; 4. C_f7, R_b4; 5. d7, R_c3; 6. R_e2, T_g2+; 7. R_f3, T_g8; 8. R_e4, T_g4+; 9. R_e5, T_d4; 10. R_d6); 3. d7, T_d6; 4. d8=T_l (si pide dama, 4...T_xd3+; 5. D_xd3, ahogado), T_xc6; 5. T_b8!, T_d6 (si 5...R_a5; 6. R_d2, R_a6; 7. R_e3, R_a7; 8. T_b1, T_c8; 9. d4, T_b8; 10. T_xb8, R_xb8; 11. R_e4, R_c7; 12. R_e5); 6. R_d2, T_d7; 7. R_c3, T_c7+; 8. R_d4, T_d7+; 9. R_c5!, T_xd3 (si 9...T_c7+; 10. R_d6, T_c3; 11. d4); 10. R_c4! y gana.

A. S. Gurvitch

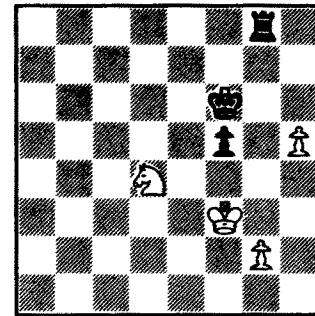


312

Juega el blanco y hace tablas.

Diagrama 312: 1. R_g4+! (y no 1. T_h17, C_b1, ni 1. R_g3+7, porque en la continuación análoga a la del texto el blanco no podrá jugar 6. R_c2, por impedírselo el caballo. Ni 1. T_xa2, C_xa2; 2. R_g4; a4; 3. R_f4, C_c3; 4. R_e3, C_b5; 5. R_d3, C_xa3; 6. R_c3, C_b5+; 7. R_b4, a3 y el negro gana), R_g6; 2. T_xa2, C_xa2; 3. R_f4!, R_f6; 4. R_e4, R_e6; 5. R_d4, R_d6; 6. R_c4, R_c6; 7. R_b3, C_c1+; 8. R_a4, R_b6 y tablas por ahogado.

Matulovic-Süer, Poiana Brasov, 1973



313

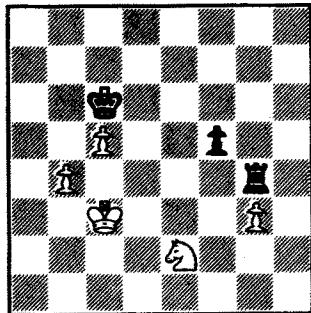
Juega el negro y gana.

La debilidad de su Ph5 causa la derrota del blanco en el diagrama 313: 1...T_g4!; 2. C_c2 (si 2. C_e2, R_g5; 3. C_g3, T_h4), T_h4; 3. C_e3, R_g5 (y no 3...T_xh5?; 4. g4, tablas); 4. g3 (ofrecía más resistencia 3. C_d1, T_xh5; 4. C_f2, T_h8; 5. C_h3), T_h2 (y no 4...T_xh5?, C_f5!, tablas); 5. C_d5, T_xh5; 6. R_g2, T_h6; 7. C_e3, T_h8; 8. R_f3, T_h2; 9. C_f1, T_b2; 10. C_e3, T_b3! (sería insuficiente 10...R_f6?; 11. g4, tablas); 11. R_f2, R_f6; 12. R_e2, R_e6; 13. R_f2, R_e4; 14. C_c4 (si 14. C_g2, T_b2+; 15. R_g1, R_f3!; 16. C_h4+, R_xg3; 17. C_f5+, R_g4; 18. C_e3+, R_f3; 19. C_f5, T_b4), T_f3+; 15. R_g2, T_d3!; 16. R_f2, T_d4; 17. C_a3, T_b4; 18. R_g2, R_d3; 19. R_f3, R_d2; 20. R_f2, R_c1; 21. R_g2, R_b2; Abandonan.

Si el bando del caballo tiene tres peones contra uno el de la torre, puede contar casi siempre con las tablas y, en algunos casos, con la victoria. He aquí algunas posiciones interesantes:

Diagrama 314: 1...R_d5; 2. C_f4+, R_c6; 3. R_c4 (un intento de forzar los aconteci-

Fine-Reschewsky, Nueva York, 1940

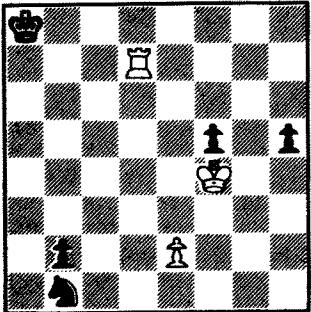


314

Juega el negro. Tablas.

mientos, que resultará infructuoso. Con 3. Ce2 se obtenían unas tablas tranquilas), Txg3; 4. b5+, Rd7; 5. Rd5, Tg1; 6. Cd3, Td1; 8. Rc4, Tb8 y el juego es tablas, como se vio en el diagrama 275.

F. Bethge, 1929



315

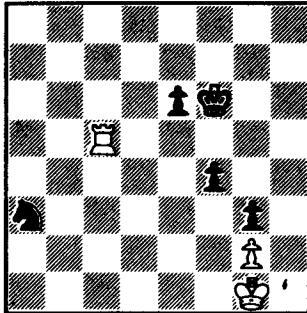
Las blancas juegan y hacen tablas.

Mediante una hábil maniobra, las blancas logran neutralizar el temible Pb2 de las negras en el diagrama 315: 1. Td8+ (cualquiera otra jugada pierde el juego: 1. Td1?, Cc3; 2. Te1, Cxe2+; 3. Rxf5,

Cc1; 4. Te8+, Rb7; 5. Te7+, Rc6; 6. Te6+, Rc5; 7. Te5+, Rc4; 8. Te4+, Rc3; 9. Te3+, Rd2 ó Rc2 Cd3. 1. Td6?, Cc3!; 2. Tb6, Cd5+. 1. Td4?, Cc3; 2. Tb4, Cd5+. 1. Td5? ó Td3?, Cc3), Ra7 (si 1...Rb7; 2. Tb4, Cc3; 3. Tb4+); 2. Td7+, Rb6 (si 2...Rb8; 3. Td4. Y si 2...Ra6; 3. Td6+, Ra5; 4. Td1, como en el texto. Subvariante: 3...Rb5; 4. Td8, Cc3; 5. Tb8+); 3. Td4! (no 3. Td6+? ó Td8?, Rc7!; 4. Td1, Cc3; 5. Tf1, Cxe2+; 6. Re3!, Cc1; 7. Rd2, b1=D; 8. Txc1+, Dxc1+ y gana), Rc5 (si 3...Rb5; 4. Td8. Y si 3...Ra5; 4. Td1, como en el texto); 4. Td1 (y no 4. Td8?, Cc3; 5. Tc8+, Rb4; 6. Tb8+, Cb5), Cc3; 5. Tf1! (no 5. Te1? ni Th1?, Cxe2+ y luego Cc1), h4 (si 5...Cxe2+; 6. Rg5!, Cc1; 7. Txf5+ como en el texto. Y si 5...Cd5+; 6. Rg5, Rc4; 7. Tb1!, Rc3; 8. Rxf5, Rc2; 9. Txb2+, Rxb2; 10. Rg5, Cf6; 11. e4, Rc3; 12. e5); 6. Rxf5, h3; 7. Rg4 (y no 7. Rf4?, Cxe2+; 8. Rg4, h2; 9. Rh3, h1=D+!; 10. Txh1, Cc1), h2 (si 7...Cxe2; 8. Rxh3, Cc1; 9. Tf5+ como en el texto); 8. Rh3 (pero no 8. Rg3?, h1=D!; 9. Txh1, Cxe2+; 10. Rf2, Cc1; 11. Th5+, Rc4; 12. Th4+, Rc3; Th3+, Rc2), Cxe2 (si 8...h1=D+; 9. Txh1, Cxe2; 10. Tb1, tablas); 9. Rxh2 (si 9. Rg2? ó Tb1?; 2. h1=D+; 10. Txh1, Cc1), Cc1; 10. Tf5+, Rc4; 11. Tf4+, Rc3 (si 11...Rd3; 12. Tb4); 12. Tf3+, Rd2 (si 12...Cd3; 13. Tf1); 13. Tf2+, Ce2; 14. Tf1, Rc2; 15. Rg2 ó Rh3, tablas. Pero si ahora hubiese jugado el blanco 15. Te1? ó Th1?, habría perdido el juego después de 15...Cc1, lo mismo que si 15. Rh1?, Cg3+.

Diagrama 316: 1...e5; 2. Rf1, Rf5; 2. Tc3 (si 3. Re2, Re4), Cb5; 4. Tc5, Cd4; 5. Tc8, Re4; 6. Tc3, Cf5; 7. Re2, Ch4; 8.

Klundt-Martinovic, Ybbs, 1968

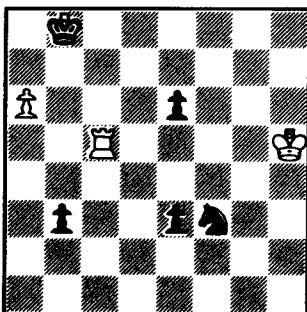


316

Juega el negro. Tablas.

Rf1, Cf5; 9. Re2, Cd4+; 10. Rf1, Rd5!; 11. Tc8, Re6; 12. Te8+, Rf5; 13. Tc8, Rg4; 14. Tg8+, Rf5; 15. Tc8, Rf6; 16. Tf8+, Re7; 17. Tc8, Rd7!; 18. Tc5? (con 18. Tf8 persistiría una ligera ventaja del blanco), Rd6; 19. Tc3, e4 (ahora se han cambiado las tornas y es el negro quien debe ganar); 20. Tc8, e3; 21. Te8, Rd5; 22. Tc8 (si 22. Te7, Rc4), Re4; 23. Re1, Rd3; 24. Rf1 (si 24. Td8, f3!), e2+; 25. Re1, f3; Abandonan.

M. Y W. Platoff

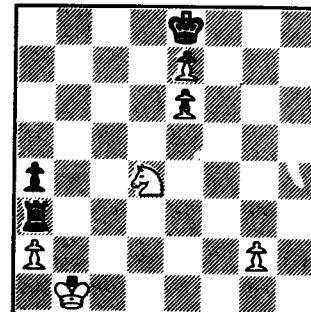


317

Las blancas juegan y hacen tablas.

A pesar de su desventajosa posición en el diagrama 317, las blancas se salvan por una ingeniosa combinación de ahogue: 1. Tb5+, Ra7; 2. Tb7+, Rxa6 (si 2...Ra8; 3. Txb3, e2; 4. Te3, e1=D; 5. Txe1, Cxe1; 6. Rg5, Cd3; 7. Rg6, Cf5; 8. Re5, Ra7; 9. Rd6, tablas); 3. Txb3, e2; 4. Te3, e1=D; 5. Txe6+, Dx6; tablas. Con cuatro peones, el caballo gana casi siempre contra torre y un peón. Veamos un bonito ejemplo:

H. Rinck



318

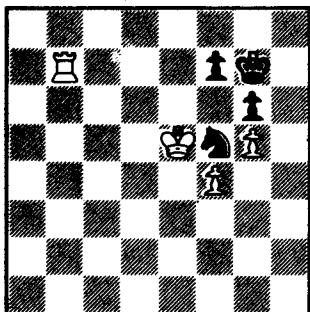
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 318: 1. Cb5 (y no 1. Cc6?, Tg3. Ni 1. Cf5?, Td3; 2. Rc2, Ta3; 3. Rb2, Td3; 4. g4, Td2+; 5. Ra3, Tg2; 6. Rxa4, Txg4+; 7. Rb3, Tf4; 8. C juega, Rxe7, tablas. Ni 1. Rb2?, Tg3; 2. Cc6, Txg2+; 3. Ra3, Te2; 4. Cd4, Te3+; 5. Rb4, Te4; 6. Rc5, Rxe7; 7. Rd5, Txd4+, tablas), Td3 (máxima defensa. Si 1...Tg3; 2. Cd6+, Rxe7, Cf5+ y gana); 2. Rc2, Tg3 ó Te3 (si 2...Td5; 3. Cc7+); 3. Cd6+, Rxe7; 4. Cf5+ y gana.

La torre y dos peones contra el caballo y dos peones da un gran porcentaje de victorias del bando de la torre, lo que no

obsta para que a veces termine la lucha en tablas y algunas otras —sumamente excepcionales— en que gana el bando del caballo. Ilustremos lo dicho con ejemplos:

Friedstein-Klaman, Riga, 1954



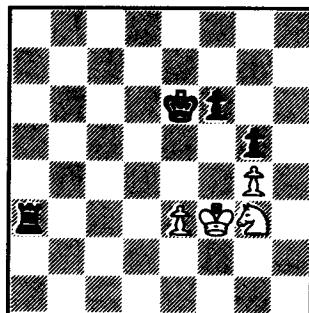
319

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 319: 1. Tb8, Cg3 (el rey negro debe evitar, mientras le sea posible, que su congénere ocupa la casilla f6); 2. Rd6, Cf5+ (si 2...Ch5; 3. Tb4!, Rf8; 4. Rd7); 3. Rd7, Rh7; 4. Re8, Rg8; 5. Td8!, Rg7; 6. Td7, Rg8; 7. Tc7, Cg7+; 8. Re7, Cf5+; 9. Rf6, Cd6; 10. Tc6, Ce4+; 11. Re7, Rg7; 12. Tf6!, Abandonan ante la imposibilidad de defender el Pf7.

La técnica del bando fuerte en el diagrama 320, como la del anterior, consiste simplemente en irrumpir con su rey en el campo enemigo: 1...Rd5; 2. Ce4, Ta6; 3. Cg3, Te6; 4. Cf5, Rc4; 5. Re2 (si 5. Cg7, Te5; 6. Ch5, Rd3; 7. Cxf6, Txe3+; 8. Rf2, Te7!); Ta6; 6. Cg3, Ta2+; 7. Rf3, Rd3; 8. Ce4, Te2!; 9. Cc5+, Rd2; 10. Ce4+, Re1; 11. Cg3 (claro está que no podían tomar el Pf6), Tf2+; 12. Re4,

Ahues-P. Johner, Berlín, 1928

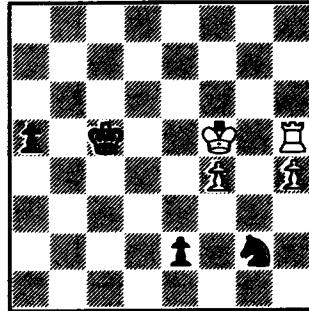


320

Las negras juegan y ganan.

Rd2; 13. Ch5, Re2; 14. Rd4 (si 14. Cf4+, gx4; 15. exf4, Tg2; 16. Rf5, Rf3; 17. g5, fxe5; 18. fxe5, Rg3!; 19. g6, Rh4; 20. Rf6, Rh5), Rf1; 15. Rd5, Rg2; 16. e4 (si 16. Re6, Rf3!; 17. Rxrf6, Rxg4+). Si, en esta variante, 17. Cxf6, Rxe3; 18. Ch7, Rf4; 19. Rf6, Rxg4+), Rh3; 17. Re6, Rxg4; 18. Cxf6+, Rh4; 19. e5, g4; 20. Ce4, Te2!; 21. Rd5, Txe4 también se gana con 21...g3); 22. Rxe4, g3; 23. Rf3, Rh3; 24. e6, g2; 25. e7, g1=D; 26. e8=D, Df1+; 27. Re4, De1+ y el negro ganó.

Sorokin-Suetin, URSS, 1973



321

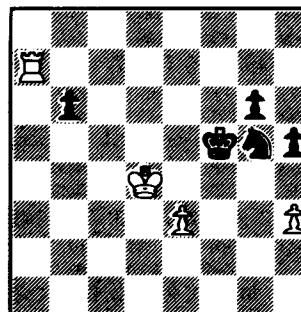
Las blancas juegan y hacen tablas.

He aquí cómo las blancas se salvaron en la peligrosa situación del diagrama 321:

1. Re6+! (única, pues si 1. Rg4+, Rd4; 2. Te5, Ce3+), Rc6 (si 1...Rd4?; 2. Td5+, Re3; 3. Te5+, Rd3; 4. Txe2, Cxf4+; 5. Rd6, Cxe2; 6. Rc5, tablas); 2. Te5, a4; 3. h5! (yo no 3. f5?, a3; 4. f6, a2; 5. f7, Cf4+!; 6. Rf5, a1=D; 7. f8=D, Dxe5+; 8. Rxe5, Cg6+ y gana), Cf4+; 4. Rf5, Cxh5; 5. Rg4, tablas.

La lucha entre torre y dos peones contra caballo y tres peones, puede considerarse como bastante equilibrada, aunque ligeramente superior para el bando de la torre, lo cual no quiere decir, traducido a números, que éste gane en un 55% de los casos, que empate en un 40% y pierda en un 5%. Algunos ejemplos:

Dr. Euwe-Capablanca, match, 1931



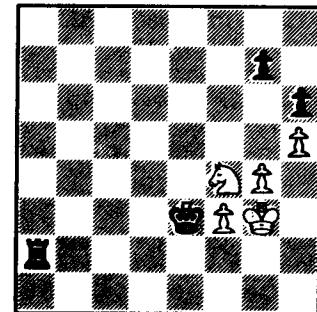
322

Juega el blanco.

Un final famoso, incorrectamente jugado, es el que presentamos en el diagrama 322. La continuación de la partida fue 1. Ta3, Cf3+ (si 1...Cfxh3?; 2. e4+, Rg4; 3. Txh3 y gana); 2. Rd3 (era mejor 2.

Rd5, g5; 3. Ta8 y el blanco debe ganar); Cg1; 3. Rd2, g5; 4. Tb3, h4; 5. Txb6, Cxh3; 6. Re2, g4; 6. Tb5+, Re4; 7. Tb4+, Rf5; 8. Rf1, Rg5; 9. Tb5+, Rg6; 10. Tb4, Rh5; 11. Tb5+, Cg5 y las blancas hubieron de conformarse con tablas. Análisis posteriores demostraron que, aparte del citado movimiento 2. Rd5, probablemente victorioso, las blancas podían haber ganado con relativa facilidad en la posición inicial mediante 1. h4!, Cf3+; 2. Rd5, g5 (si 2...Cfxh4; 4. Tf7+, Rg4; 4. e4, Cg2; 5. e5, h4; 6. e6, h3; 7. e7, h2; 8. e8=D, h1=D); 9. Dd6+, Rg5; 10. Df6+ y gana. Si, en esta línea, 4...Cf3; 5. Txf3!, Rxf3; 6. e5, h4; 7. e6, h3; 8. e7, h2; 9. e8=D, h1=D; 10. De4+); 3. hxg5!, Rgx5 (si 3...Cxg5; 4. Ta4!, b5; 5. Tf4+, Rg6; 6. Tb4); 4. Re4, Cd2+; 5. Rd3, Cf3; 6. Re2, Ce5; 7. Tb7, Cc4; 8. Rd3, Ce5+; 9. Re4, Cg4; 10. Txb6, h4; 11. Tb5+, Rg6; 12. Rf4, Cf6; 13. Tg5+, Rf7 (si 13...Rh6; 14. Tg1); 14. e4 y gana.

A. Leikin, 1940



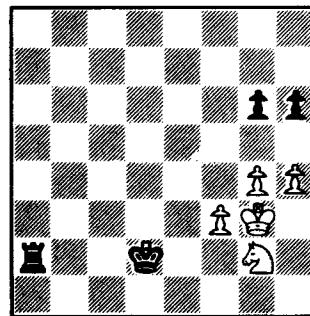
323

Juega el blanco. Tablas.

La buena ligazón de las fuerzas blancas en el diagrama 323, les asegura las ta-

blas: 1. Cg2+, Re2; 2. Cf4+, Rf1; 3. Ce6! (ahora el negro tiene que defender su PC, lo que le impide emprender acciones ofensivas), Ta7; 4. Cd4, Td7; 5. Cf5, Re2; 6. Rg2, tablas.

A. Leikin, 1940



324

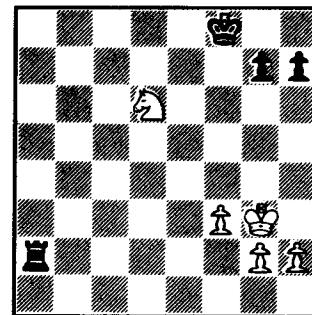
Juega el blanco. Tablas.

El diagrama 324 es análogo al anterior: 1. Cf4, Ta6 (si 1...g5; 2. hxg5, hxg5; 3. Ch3, Ta5; 4. f4, tablas); 2. Rf2, Tf6; 3. Rg3, Ta6; 4. Rf2, Td6; 5. Rg3, Re3; 4. Cg2+, Rd4; 7. Cf4, tablas.

Los dos ejemplos anteriores sirvieron al analista ruso Leikin como valiosos argumentos para demostrar que el Dr. Vidmar pudo conseguir tablas en el diagrama siguiente:

En el diagrama 325, la partida continuó de este modo: 1. h4, Re7; 2. Ce4, h6; 3. Cf2? (de acuerdo con lo visto en los dos diagramas precedentes, el blanco debió jugar 3. Rh3!, Re6; 4. g4!, Re5; 5. Rg3, g6; 6. Cf2, Ta3; 7. Ch3, Ta4; 8. Rf2!, h5; 9. gxh5, Txh4; 10. hxg6, tablas, lo mismo que en estas variantes: 3...Ta3; 4. Rg4, Re6; 5. Rf4, g6; 6. g4. O aquí

Dr. Vidmar-Dr. Alekhine,
San Remo, 1930



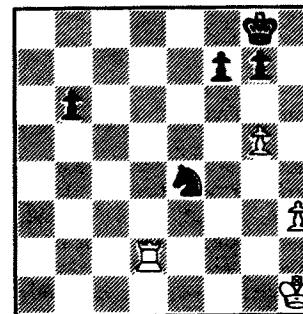
325

Juega el blanco y hace tablas.

5...Rd5; 6. h5, Rd4; 7. Cd6, Rd3; 8. Cf5, Ta4+; 9. Rg3, Ta5; 10. Rf4, Ta7; 11. g4, Re2; 12. Rg3 y se ha obtenido la posición del diagrama 323. O 5...Rd4; 6. h5!, Re3; 7. Cd6 y luego Cf5. O 6...Rd4; 7. Ch3, Re3; 8. Cf4. Pero si 8. Cf2?, Rd4; 9. Ch3, Re3 y el negro gana), Re6; 4. Cd3, Rf5; 5. Cf4, Ta4; 6. Cd3, Tc4; 7. Cf2, Tc6; 8. Ch3, Re5; 9. h5 (esta jugada, sin precederla de g4, es un grave error, pues crea una importante debilidad. De todos modos, la causa de las blancas estaba ya perdida: 9. Cf4, Tc2; 10. Ch3, Td2; 11. Cf4, Ta2; 12. Ch3, Rd4; 13. Cf4, Re3; 14. Ce6, Ta7; 15. Cf4, Ta6!; 16. Ch3, Re2; 17. Cf4+, Rf1. Si, en esta línea, 18. h5, Ta5; 19. Rh2, Rf2; 20. Rh3, Tb5; 21. Rh4, Tb4. Y si 18. Ch3, Ta2; 19. Cf4, g5; 20. hxg5, hxg5; 21. Ce6, Tg2+; 22. Rh3, Rf2!, Tc2!; 10. Cf4, Td2; 11. Ch3, Rd4; 12. Cf4, Re3; 13. Ce6 (si 13. Ch3, Tb2; 14. Cf4, Tb5; 15. Ce6, Te5. Y si 13. Rg4, Td4; 14. g3, Ta4; 15. Rf5, Rxh3), Td5!; 14. f4 (si 16. Rh4, Te5!; 17. Cxg7, Tg5; 18. Ce2, Tg2!), Tf5!; 15. Rg4, Tf6!; 16. f5, Tf7 (hasta este momento, son

dignas de admirar la precisión y la energía con que Alekhine ha conducido sus huestes. Pero, como él mismo indicó, era más decisiva 16...Re4!; 17. Cxg7, Tf7; 18. Ce6, Txf5; 19. Rh4, Re5; 20. Cc5, Tf4+; 21. Rh3, Td4; 22. g3, Rd6!; 23. Cb3, Td1; 24. Rh4, Rd5; 25. g4, Td3 y el negro gana, tanto después de 26. Cc1, Te3; 27. g5, Te4+, como de 26. g5, Txb3; 27. gxh5, Re6; 28. h7, Tb8; 29. Rg5, Rf7. Algunas subvariantes: 17. Cc5+, Rd5; 18. Cd3, Rd4; 19. Cf4, Re4. O 19. g3, Te5; 20. Cd8, Tg5+; 21. Rh4, Rf3; 22. Cf7, Tg4+; 23. Rh3, Tg3+; 24. Rh4, Rf4!; 25. Cxh6, Tg7+; 26. Rh3, Th7, ganando el caballo y el juego); 17. g3? (esto pierde rápidamente. Con 17. Cd8!, Tf6; 18. Ce6, el negro tendría que entrar con 18...Re4! en la variante victoriosa señalada en la nota anterior), Re4; 18. Cc5+, Rd4!; 19. Cb3+, Re5; Abandonan.

Pompa-Minev, Hungría, 1969



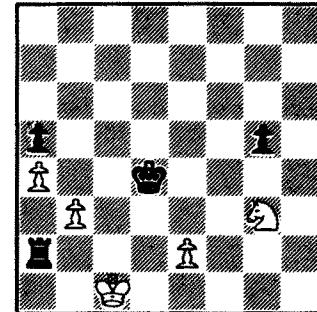
326

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 326: 1. Td8+, Rh7; 2. h4, f6 (si 2...Rg6; 3. Rg2, Rh5; 3. Rf3 y luego Th8+); 3. Rg2!, fxg5; 4. Rf3, Cc5; 5. hxg5, Ce6; 6. Td5, Rg6; 7. Rg4, Rf7;

8. Tf5+, Rg6; 9. Tb5, Rf7; 10. Txb6, g6; 11. Tb7+, Rf8; 12. Tb1! (amenaza Tf1 y luego Tf6), Rg7 (si 12...Rf7; 13. Tf1+, Re7; 14. Tf2!, Re8; 15. Tf6, Cf8; 16. Rf4, Re7; 17. Re4!, Ce6; 18. Tg6, Rf7; 19. Tf6+, Re7; 20. Tf5. Si, en esta línea, 17...Ch7; 18. Tg6, Rf7; 19. Rf5); 13. Tf1, Cd8; 14. Tf6, Cf7; 15. Rf4, Ch6 (si 15...Cd8; 16. Re5, Cf7; 17. Txf7+!); 16. Re4, Cg8; 17. Te6, Rf7; 18. Rd5!. Abandonan, pues si 18...Ce7; 19. Txe7+!.

Dr. Rey Ardid-N. N., Zaragoza, 1937



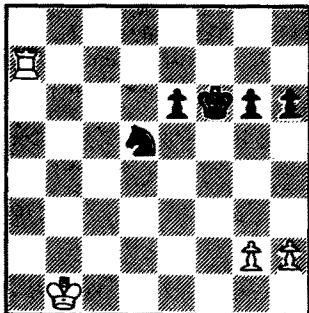
327

Las blancas juegan y hacen tablas.

El diagrama 327 nos ofrece un caso elemental de "persecución de la torre": 1. Rb1, Td2 (si 1...Ta3?; 2. Rb2 y gana); 2. Rc1, Ta2 (si 2...Re3?; 3. Cf1+, Rxe2; 4. Cxd2, g4; 5. Ce4, Re3 6. Rf3; 6. Cd6!. Y si 2...Rc3?; 3. Ce4+, Rxb3; 4. Rxd2, g4; 5. Rd3!, Rxa4; 6. Rc4, ganando el blanco en ambos casos); 3. Rb1, Td2, tablas por repetición de jugadas.

Diagrama 328: 1...h5; 2. Rc1, Ce3; 3. Ta2, Rf5; 4. Tf2+, Rg5; 5. h3, Cf5; 6. Rd2, Rh4; 7. Re1, e5; 8. Te2, Rg3

Korchnoi-Zeitlin, Campeonato URSS, Riga, 1970

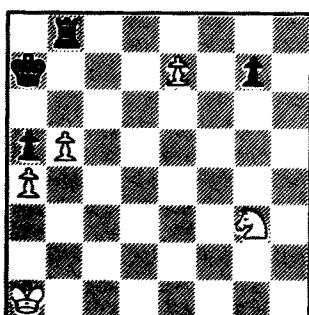


328

Juega el negro. Tablas.

(las negras se han defendido muy activamente); 9. Rf1, Rf4; 10. Tf2+, Rg5; 11. Te2, Rf4; tablas.

Dr. Henneberger



329

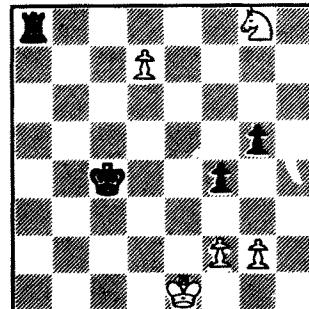
Juega el blanco y gana.

En el diagrama 329, el fuerte PR pasado da la victoria al bando del caballo: 1. Ce4, g5 (si 1...Te8; 2. Cd6, Txe7; 3. Cc8+. Si 1...Rb6; 2. Cd6, g5; 3. e8=D, Txe8; 4. Cxe8, g4; 5. Cf6, g3; 6. Cd5+, Rc5;

7. Ce3. Y si 1...Tg8; 2. Rb2!, g5; 3. Rc3, g4; 4. Rd4, Rb6; 5. Rd5, Rd7; 6. Re6, Th8; 7. Rf7. Si, en esta última variante, 2. Cd6?, g5; 3. e8=D, Txe8; 4. Cxe8, g4 y el negro gana. Y si 3. Cxg5, Te8!); 2. Cf6, g4 (si 2...R juega; 3. e8=D, Txe8; 4. Cxe8, g4; 5. Cc7+ ó Cd6+ seguido de Cd5 ó Ce4(+)) y Ce3. Y si 2...Th8; 3. Rb2, Tc8; 4. Rb3, T juega; 5. Rc3; 3. Cxg5, Te8; 4. Ce5!, Rb6 (si 4...Txe7; 5. Cc6+); 5. Cc6 y gana.

L. Kubbel, 1925

(corregido por Chéron, 1966)



330

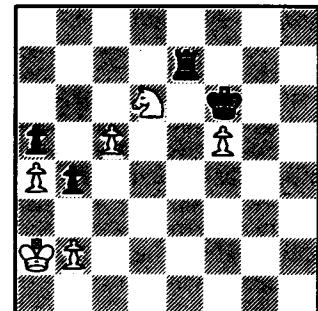
Juega el blanco. Tablas.

El diagrama 330 fue publicado por Kubbel como ganado por las blancas: 1. Ch6 (si 1. Ce7?, Rc5; 2. Cc8, Ta1+; 3. Re2, Ta2+; 3. Rd3, Ta1, tablas), Rd3; 2. f3, Re3; 3. Cf5+ y gana. Pero Chéron demostró que el negro puede conseguir tablas haciendo valer la fuerza de su batería rey-torre: 2...g4!; 3. fxe7 (si 3. d8=D, Ta1+; 4. Rf2, g3 mate. Si 3. Cxg4, Rd4; 4. Rf2, Td8; 5. Cf6, Re5. Si 3. Rf2, g3+ seguido de mate. Y si 3. g3, Td8; 4. Cf7, Txd7; 5. Ce5+, Re3; 6. Cxd7, Rxr3, siempre con tablas), Re3; 4. Cf5+ (si 4. Rd1, Td8, tablas), Re4 (amenaza

Td8); 5. Cd6+ (si 5. Cg7, Re5 amenazando Td8. Y si 5. Ce7, Td8), Re3 (amenaza mate); 6. Cc4+, Rd4; 7. Ca5 (último intento), Re3; 8. Cc4+ (si 8. Cc6? ó Cb7?, Ta1 mate. Si 8. Rf1?, Txa5. Y si 8. Rd1, Td8), Rd4, tablas.

Cuando aumenta el número de peones que acompañan al caballo en su lucha contra torre y dos peones, se acrecientan extraordinariamente sus probabilidades de hacer tablas e incluso de ganar:

Guljko-Berkovic, URSS, 1971

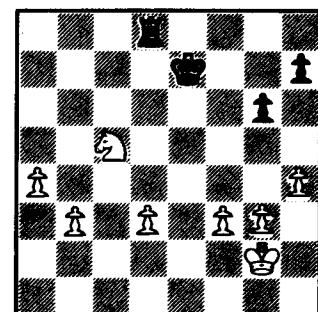


332

Las blancas juegan y ganan.

El peligroso Pc5 "suelto", unido a la posición del rey negro, asegura la victoria a las blancas en el diagrama 332: 1. c6!, Re5 (las blancas amenazaban c7, y si Txc7; Ce8+); 2. f6!, Rxd6 (si 2...Rxf6; 3. c7. Y si 2...Th7; 3. c7!, Txc7; 4. f7 y gana); 3. fxe7, fxe7; 4. Rb3, Rd6; 5. Rc4, Rxc6; 6. b3, Abandonan. Las negras se encuentran en Zugzwang.

Vukic-Cvetkovic, Yugoslavia, 1973



333

Juega el blanco. Tablas.

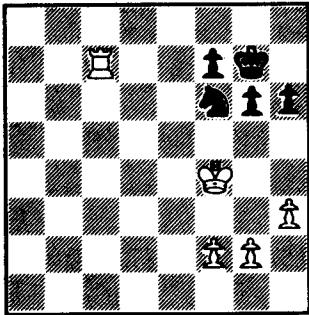
La abundancia de peones pasados en el flanco de dama permite al blanco intentar la victoria sacrificando su caballo: 1. a4!, Txe5; 2. b6, Te1; 3. a5, Tb1; 4. c4, Rf7! (con 4...Rh7!; 5. c5, Tb5; 6. c6, Txa5; 7. c7, Txb6; 8. c8=D, Txb6, podían las negras obtener una posición de tablas jugando luego Tf6, según vimos en el diagrama 126 de la página 79 del tomo III de esta obra); 5. c5, Re6; 6. a6, Abandonan.

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 333, las negras nada pueden hacer contra la "marabunta" de los peones blancos: 1. a5! (si 1. Rf2?, Td5; 2. b4, Td4; 3. b5, Td5) y la victoria blanca se hace muy problemática), Tc8; 2. d4, Rd6; 3. Rf2!, Te8 (máxima defensa); 4. Ce4+, Rc6 (si 4...Rc7; 5. Re3, Ta8; 6. b4, Tb8; 7. Cc3); 5. d5+, Rc7; 6. Cf6, Tb8; 7. Cxh7, Rd6; 8. b4! Rx5; 9. b5, Rc5 (si 9...Txb5; 10. Cf8); 10. Re3, Rxb5; 11. Rf4, Rc5; 12. Rg5, Rd5; 13. f4, Re6; 14. Cf6, Rf7; 15. Cd7, Tb5; 16. Ce5+, Rg7; 17. a6!, Abandonan.

Torre y tres peones ganan casi siempre contra caballo y tres peones, aún en el caso de que todo el material se encuentre en el mismo flanco:

Szabo-Trifunovic, Estocolmo, 1948



334

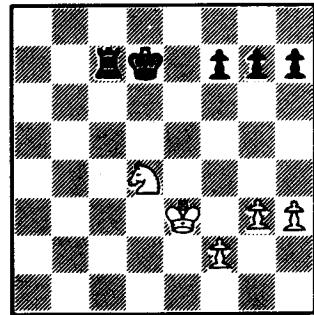
Las blancas juegan y ganan.

El plan de las blancas para ganar en el diagrama 334, consiste en ir restringiendo poco a poco la libertad de movimientos de las piezas negras: 1. Re5, Ch7; 2. Tc6!, Rf8; 3. f4, Rg7 (si 3...Re7 ó h5; 4. f5!); 4. Td6, Cf8; 5. g4, Ch7; 6. h4, Cf8 (el negro se ve forzado a jugadas pasivas. Si 6...f6+; 7. Re6, Cf8+; 8.

Re7, Ch7; 9. h5); 7. f5, gxf5 (si 7...f6+; 8. Re4, gxf5+; 9. Rxf5, Ch7; 10. Td7+. Subvariante: 8...Rf7; 9. Ta6 y luego Ta7+. Y si 8...g5; 9. h5, Rf7; 10. Rd5, Re7; 11. Rc6, Rf7; 12. Rc7, Re7; 13. Ta6, Rf7; 14. Rd8 y el negro queda totalmente paralizado); 8. gxf5, h5; 9. Td1, Ch7; 10. Tg1+, Rh8 (si 10...Rf8; 11. f6, Re8; 12. Tg7, Cf8; 13. Tg8); 11. Rd6,

Abandonan, ante la decisiva amenaza Re7.

Smejkal-Robatsch,
Palma de Mallorca, 1972



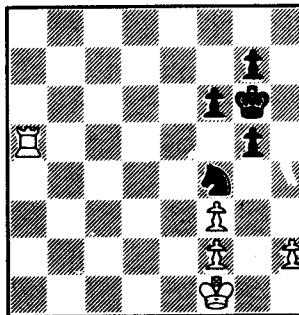
335

Juega el blanco y hace tablas.

Pese a su parecido con el anterior, el bando débil se salva en el diagrama 335 gracias a que sus piezas no quedan acorraladas y pueden cerrar al negro las vías de acceso a su campo: 1. Cf5, g6; 2. Cd4, Tc5; 3. h4 (aquí quedó suspendida la partida, pero los análisis caseros no le permitieron a Robatsch encontrar un medio de forzar los acontecimientos), Rd6; 4. Cf3, h6; 5. Ch2, Tc4; 6. Rf3, h5; 7. Rg2, Rd5; 8. Cf3, Tc7; 9. Cg5, Re5; 10. Rf3, Rf5; 11. Ch3, Tc3+; 12. Rg2, Ta3; 13. Cf4, Re5; 14. Ch3, Ta6; 15. Cg5, Ta7; 16. Rf3, Rd4; 17. Re2, Te7+;

18. Rd2, Te8; 19. Cf3+, Rd5; 20. Rd3, Te4; 21. Cg5, Te7; 22. Ch3, Te1; 23. Rd2, Te5; 24. Cf4+, Rd4; 25. Ch3, Rd5; 26. Cf4+, Rd4; 27. Ch3, Rc4; 28. Cf4, Te4; 29. Ce2, Te6; 30. Cf4, Te5; 31. Ce2, Te4; 32. Cg1, Rd5; 33. Ch3, Te5 y, por fin, se firmaron las tablas.

Dunerw-Lyskow, Jerewan, 1947



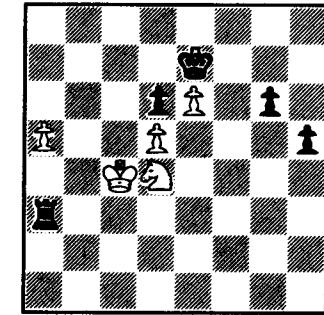
336

Juega el blanco. Tablas.

La defectuosa estructura de sus peones, impide al blanco ganar en el diagrama 336: 1. Re1, Cg2+; 2. Re2, Cf4+ (en esta fuerte casilla, el caballo neutraliza cualquier acción ofensiva de las blancas); 3. Re3, Ch3; 4. Ta7, Cf4; 5. Re4, Ch3; 6. Ta2, Cf4; 7. h4 (esta decisión habla que tomarla tarde o temprano si se quiere intentar forzar los acontecimientos al máximo), f5+ (también podía jugarse 7...Ch3; 8. hxg5, Cxg5+ seguido eventualmente de Cf7 y Ch6, pero entonces el blanco ganaría probablemente llevando su rey a f8 tras una larga maniobra); 8. Re5, Cd3+; 9. Rd4, Ce1!; 10. Ta6+, Rh5; 11. hxg5, Cxf3+; 12. Ré3, Cxg5; 13. Rf4, g6 (o bien 13...Ch3+; 14. Rg3, Cg5; 13. f3, como en el texto); 14. f3 (si 14. Ta1, Ce6+; 15. Re5, Cc5! con la

amenaza Cd3+ que asegura las tablas. Por el contrario, 15...Cg5? sería un error que costaría la partida a las negras después de 16. Th1+, Rg4; 17. Tg1+, Rh5; 18. Tg2!, Rh6; 15. Ta1, Cf7; 16. Ta7, Rg7; 17. Re3 (el negro ha formado una barrera inaccesible al rey blanco), Rf6; 18. Rd4, Ch6; 19. Rd5, Cf7; 20. Tb7 (si 20. f4, g5, tablas), Cd8; 21. Tb6+, Rg5! (si 21...Rg7?; 22. f4, g5; 23. Tb8!, Cf7; 24. Re6, gx4; 25. Tb7 y gana); 22. Re5, Cf7+; 23. Re6, Cd8+! (y no 23...Ch6?; 24. Tb4 y gana); 24. Re7, Rf4!; 25. Rf6 (si 25. Rxd8, g5; 26. Tb3, g4, tablas. Y si 25. Txg6, Rx3; 26. Rxd8, f4; 27. Re7, Re2 y también tablas), g5; 26. Tb5, Rx3; 27. Rxf5, Cc6; 28. Tb3+, Rf2; 29. Re4, g4; 30. Tb2+, g3; 31. Tb6, Ce7; 32. Tb6, Cc8; 33. Tb6, Ca7; 34. Tb6, Cc8; 35. Tb1, Ce7, tablas.

Polikarpov-Muthid Nov, URSS, 1971



337

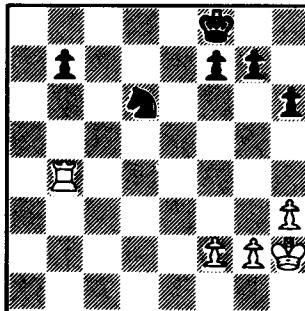
Juega el blanco.

Pese a los errores cometidos por ambos adversarios, el diagrama 337 es instructivo: 1. Rb4? (con 1. Rb5!, h4; 2. a6, h3; 3. Cc6+, Re8; 4. Ca5, las blancas podrían conseguir tablas), Ta2? (a su vez, las negras dejan pasar la oportunidad de

ganar la partida con 1...Ta1, como podrá comprobarse examinando la continuación); 2. Cc6+, Re8; 3. Rb3, Ta1; 4. Rb2, h4 (si 4...Ta4; 5. Rb3, tablas); 5. Rxal, h3; 6. a6, h2; 7. a7, h1=D+; 8. Rb2, Dg2+; 9. Re3, Df3+; 10. Rd4!, Df4+; 11. Rd3, Da4; 12. Re3! y el juego fue declarado tablas después de 12...g5; 13. Rf3, g4+; 14. Rg3, Rf8; 15. Rh4!.

Si el bando del caballo posee cuatro o más peones frente a los tres de la torre, sus posibilidades de hacer tablas y hasta de ganar son mayores aunque, naturalmente, también hay casos en que puede imponerse la torre a pesar de su inferioridad en peones. Damos a continuación algunos ejemplos:

**Steinitz-Zukertort,
match campeonato del mundo, 1886**



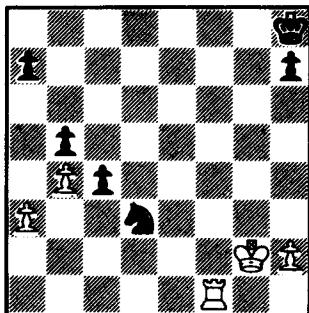
338

Juega el blanco. Tablas.

El diagrama 338 es un final clásico que reproducen muchos tratados. El bando del caballo debe emplear su peón pasado para distraer las fuerzas enemigas y evitar que éstas dejen sentir todo el peso de su fuerza sobre el flanco de rey: 1. Rg3, Re7; 2. Rf4, Re6; 3. h4, Rd5; 4. g4, b5;

5. Tb1, Rc5; 6. Tc1+, Rd5; 7. Re3, Cc4+; 8. Re2 (si 8. Rd3, Ce5+), b4; 9. Tb1, Rc5; 10. f4, Ca3; 11. Tc1+, Rd4; 12. Tc7, b3; 13. Tb7, Rc3; 14. Tc7+, Rd4! (obsérvese que si 14...Rb2?, bloqueando a su peón pasado, ganaría el blanco con 15. Txf7, Ra2; 16. Txg7, b2; 17. Tb7, b1=D; 18. Txb1, Rxb1; 19. h5); 15. Tb7, Rc3, tablas.

Botwinnik-Loewenfisch, match, 1937

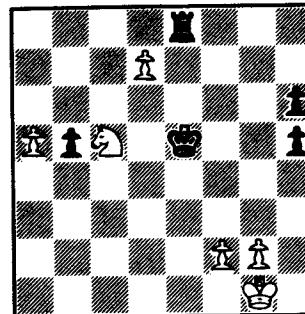


339

Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 339, el peón pasado del negro, más avanzado que en el diagrama anterior, da la victoria al bando del caballo gracias a una maniobra táctica bastante frecuente en este tipo de finales: 1...c3!; 2. Rf3 (si 2. Tf8+, Rg7; 3. Tc8, c2!; 4. Txc2, Ce1+), c2; 3. Re2, c1=D; 4. Txc1, Cxc1+; 5. Rd2, Ca2; 7. Rc2, Rg7; 8. Rb2, Cxb4; 9. axb4, Rf6 y el negro ganó el final de peones. Si en la posición inicial estuviese el rey blanco en g3, la ventaja estaría a favor de su bando al no existir la maniobra táctica que acabamos de ver, basada en el "jaque doble" del caballo, que le cuesta la torre.

Přibyl-Pytel, Lublin, 1974



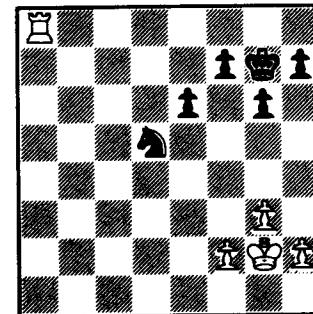
340

Las negras juegan y hacen tablas.

Veamos cómo las negras se defienden contra los peligrosos peones blancos: 1. Ta8! (y no 1...Td8?; 2. a6, Rd5; 3. Cb7, Txd7; 4. a7 y gana. Si, en esta variante, 2...b4; 3. a7, b3; 4. Cb7!, b2; 5. Cd8, b1=D+; 6. Rh2 seguido de a8=D, Cc6 6 Cf7, ganando). Por el contrario, también puede jugarse 1...Tf8; 2. a6, b4; 3. a7, b3; 4. Cxb3, Rd6; 5. Rh2, tablas. Si, en esta línea, Cb7?, b4; 3. d8=D, Txd8; 4. Cxd8, b3; 5. Cc6+, Rd5; 6. Cb4+, Rc4 y el negro gana); 2. Rf1 (si 2. Cb7?, b4! y gana como en la subvariante que acabamos de ver. Y si 2. a6, b4; 3. a7, b3, tablas), b4! (única, pues si 2...Rd6?; 3. d8=D+, Txd8; 4. Cb7+ y gana. Y si 2...Rd5?; 3. Cb7, b4; 4. Re2! ganando también); 3. Re2, Td8! (también única. Si 3...Rd6?; 4. d8=D+. Si 3...Rd5?; 4. Cb7. Y si 3...b3?; 4. Rd2!, b2; 5. Rc2, Tb8; 6. Rb1, ganando el blanco en los tres casos); 4. a6 (si 4. Rd3?, Rd5; 4. Ce4, b3 y gana el negro), Rd5; 5. Cd3 (y no 5. Cb7? Txd7; 6. a7, Te7+; 7. Rd3, Te8 y gana), Txd7 (también se consiguen tablas con 5...b3; 6. a7, Rd6; 7. Rd2, Rxd7; 8. Rc3, Ta8; 9.

Rxb3, Txa7; 10. Cf4, Ta5; 11. Rc3, Rd6; 12. Rd3, Re5; 13. Ch3, Rf5; 14. Re3, Rg4; 15. Re2, seguido de Re1, Rf1, y Re2); 6. Cxb4+, Rc5; 7. Cd3+, Rd4; 8. Cf4, h4; 9. Rf3, Ta7; 10. Rg4, Txa6; 11. Rxh4, Re4; 12. Ch3, tablas. Un final difícil y, por lo tanto, instructivo.

**Grau-Bolbochan, match,
Buenos Aires, 1936**



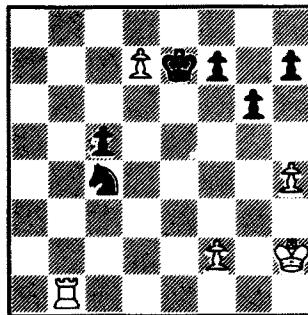
341

Las negras juegan y hacen tablas.

En el diagrama 341, la posición negra es muy compacta, lo que le permite tener éxito en la defensa: 1...h5; 2. Rf3, Cf6; 3. Ta5, Rh6; 4. h3, Rg7; 5. Rf4, Cd7; 6. g4, hxg4; 7. hxg4, Cf6; 8. g5, Cd5+; 9. Re5, Cc3; 10. Ta3, Cd5; 11. Tb3, Rf8; 12. Rd6, Cf4; 13. Rd7, Cd5; 14. Tb8+, Rg7; 15. Tb7 (amenaza Re8, Rf8; 16. f3, Cf4; 17. Tb8+, Rg7; 18. Re8, Ch3!; 19. Tb5, Rg8; 20. Tc6, Rg7; 21. Ta5, Rg8; 22. Tb5, Rg7; 23. f4, Cf4; 24. Tb7, Ch3; 25. Txf7+, Rg8; 26. Tf3, Cxg5; 27. Tg3, Ce4!, 28. Tgx6+, Rh7; 29. Tg2, Rh6; 30. Re7, Cg5; 31. Rf6, Cf3, tablas).

En el diagrama 342, las blancas no pueden hacer valer la ventaja de la calidad,

Korchnoi-Karpov, match semifinal
campeonato del mundo, 1974



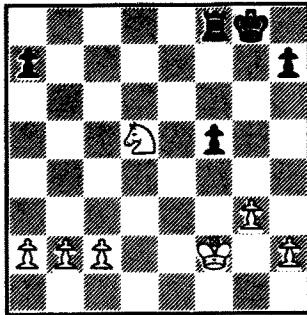
342

Juega el blanco. Tablas.

suficientemente compensada por el P_{c5} pasado y por el sólido flanco del rey negro: 1. Td1, Rd8; 2. Rg3 (si 2. Td5, Cb6; 3. Txc5, Cxd7, tablas), Ce5; 3. Rf4, Cxd7; 4. Rg5, Re7; 5. Rh6, Ce5; 6. Rxh7, Cf3; 7. Th1, Re6; 8. Rg7, c4; 9. Th3, Ce5; 10. Ta3 (si 10. Tc3, Rf5; 11. Tc1, Re6; 12. f4, Cf3; 13. Txc4, Cxh4; 14. Tc6, Rf5; 15. Tf6, Rg4; 16. Rf7, g5, tablas), Rf5; 11. Tc3, Re4; 12. Tc1, Rd4; 13. f4, Cd3; 14. Tf1, Re4; 15. f5, Ce5; 16. Rf6, Cg4+; 17. Rg5, Ce3; 18. fxg6, fxg6 (es evidente que si 18...Cxf7; 19. gx7 y el blanco ganaría); 19. Tc1, Rd3; 20. Rxg6, Cg2, tablas. En efecto, el caballo se sacrificará por el peón blanco y la torre sucumbirá a cambio del peón negro.

Los dos peones de ventaja del blanco le aseguran las tablas en la posición del diagrama 343: 1...Rf7; 2. c4, a5; 3. b3, Te8; 4. a3, Tc8 (amenaza a4); 5. Cc3, Re6; 6. Re3, Re5; 7. Rd3, Tb8; 8. Cb5,

Fine-Reschewsky, Nueva York, 1940

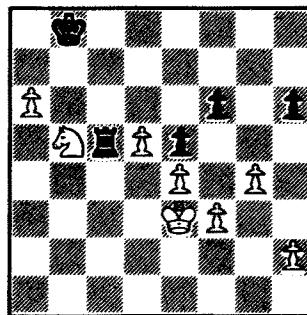


343

Juega el negro. Tablas.

Td8+; 9. Rc2, h5; 10. b4, axb4; 11. axb4, h4; 12. c5, hxg3; 13. hxg3, Rd5; 14. Rd3, Tg8; 15. Cc3+, Rc6; 16. Ce2, Tg4; 17. Rc3, Rd5; 18. Cf4+, Rc6; 19. Rc4, Tgx3; 20. b5+, Rd7; 21. Rd5, Tg1; 22. Cd3, Td1; 23. Rc4, Tc1; 24. Cf4 (o 24. b6, Txh6, tablas), Tb2; 25. Cd5, Tb1; 26. Cb6+, Rg7, tablas.

Botwinnik-Dr. Vidmar,
Groningen, 1946



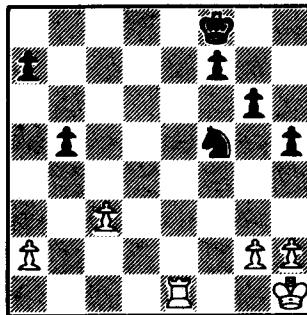
344

Juega el blanco y gana.

En el diagrama 344, la ventaja en peones del bando del caballo no tardó en imponerse: 1. a7+, Rb7; 2. Cd6+! (2. d6? sería un grave error, ya que después de 2...Tc8, el blanco perdería el PD y la partida), Rxa7; 3. Ce8, Rb6; 4. Cxf6, Tc3+; 5. Rf2, Tc7; 6. h4, Tf7; 7. Ch5, Rc7; 8. g5!, hxg5; 9. hxg5, Th7; 10. Cf6, Th2+; 11. Rg3, Th1; 12. Rg2, Th8; 13. g6, Abandonan, pues si 13...Th6; 14. g7, Tg6+; 15. Rf2, Tg7; 18. Ce8+ y gana.

Conforme aumenta el número de peones por ambos bandos, mayores son las probabilidades de victoria de la torre, debido a que ésta posee mucha más capacidad agresiva que el caballo, lo que le permite ir capturando peones en el curso de la lucha. No obstante, también se presentan casos de tablas y aun excepcionales triunfos del caballo, como tendremos ocasión de comprobar en la siguiente selección de ejemplos.

Lessing-Neckermann,
Nueva York, 1936



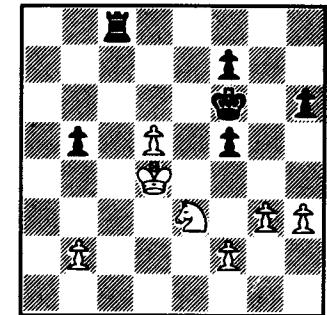
345

Juega el negro. Gana el blanco.

En el diagrama 345, la torre, con su gran potencia maniobrera, dominará el campo

y ganará la partida: 1...Cd6; 2. Te5, a6; 3. Rg1, Rg7 (el rey negro no puede intervenir en el combate); 4. Rf2, Rf6; 5. Te2, g5; 6. Rf3, a5; 7. Te1, a4; 8. Te2, Rf5; 9. Te7, f6; 10. Re3, Rg4; 11. Te6, Cc4+; 12. Rd4, f5; 13. Rc5, Ca3; 14. Rb4, Cb1; 15. Te3, Rf4; 16. Td3, h4; 17. Td1, Cxc3; 18. Rxc3, Re3; 19. Tf1, f4; 20. Tf3+, Re4; 21. h3, Abandonan. La técnica empleada por las blancas ha sido impecable.

Averbach-Bondarewski, Szczawno
Zdrój, 1950

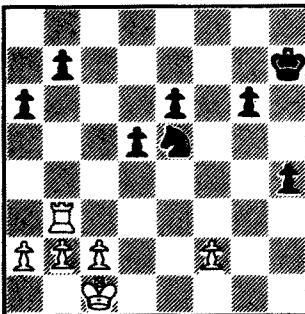


346

Las negras juegan y ganan.

Otro caso análogo al anterior nos ofrece el diagrama 346: 1...Tc1; 2. b4 (si 2. d6, Re6; 3. d7, Rxd7; 4. Cxf5, Tc2; 5. Cxh6, Txf2; 6. Rc5, Re6; 7. b4, Tf3 y gana), h5; 3. h4, f4!; 4. gxf4, Th1; 5. Rc5 (si 5. d6, el negro ganaría, no por 5...Txh4?; 6. d7!, sino por 5...Re6; 6. d7, Rxd7; 7. Cf5, Tc1!; 8. Ce3, Re6), Txh4; 6. Rxb5, Txf4; 7. Rc5 (si 7. Ra5, h4; 8. b5, h3; 9. b6, h2 y gana), Re7!; 8. b5, Rd7; 9. b6, Txf2 (es digna de notarse la actividad de la torre negra); 10. Cc4, Tc2; 11. d6 (el último recurso, consistente en el ulterior avance d7), Txc4+!; 12. Rxc4, Rc6; 13. Rd4, Rxd6; Abandonan.

M. Szigeti-Dr. R. Dührssen,
por correspondencia, 1936

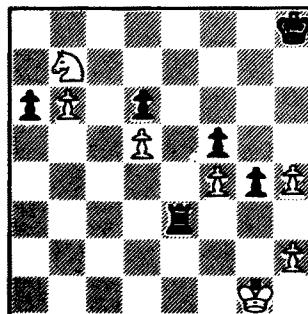


347

Juega el negro. Gana el blanco.

También la torre se impone rápidamente al caballo en el diagrama 347: 1...g5; 2. Rd1!, Rg6; 3. Re2, g4 (quizás fuese preferible, aunque ineficaz, 3...b5); 4. Txb7, Cf3; 5. Rf1, h3; 6. c3!, h2; 7. Rg2, e6; 8. b4, Rf5; 9. b5, Abandonan, pues el Pa2 se corona sin remedio.

Botwinnik-Tal, match Campeonato del mundo, 1960



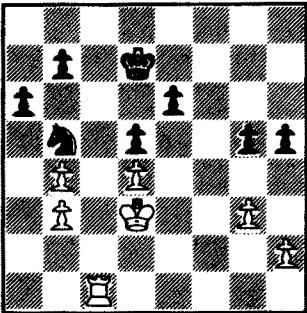
348

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 348 nos ofrece una rápida victoria del bando del caballo a causa del

hábil manejo de sus tres peones pasados: 1. Cxd6, Td3; 2. Cf7+! (la clave de toda la maniobra, con la que se da paso libre al PD), y el negro abandonó la partida al reanudarse ésta, pues no hay defensa eficaz. Si 2...Rh7; 3. d6. Y si 2...Rg7; 3. b7, Tb6; 4. Cd8, a5 (si 4...Rf8; 5. h5, Re8; 6. h6, Rxd8; 7. h7); 5. d6, a4; 6. d7, a3; 7. Ce6+, etc. En la posición del diagrama, después de 1. Cxd6, Td3, la tentadora jugada 2. b7 sería falsa, ya que tras 2...Tb3; 3. Cf7+, Rh7!; 4. Cd8, a5; 5. d6, a4; 6. d7, a3; 7. Ce6, a2, el negro ganaría.

Matanovic-Larsen, Portoroz, 1958



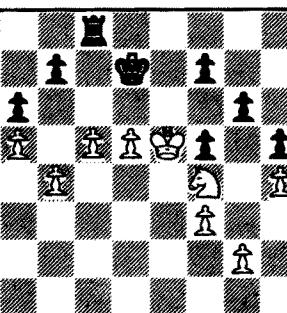
349

Las blancas, juegan y ganan.

El diagrama 349 ofrece una posición complicada para ambos bandos, aunque el blanco tiene más posibilidades de ganar a causa de las debilidades del negro en ambos flancos que son, sin embargo, muy difíciles de explotar: 1. Te1 (amenaza Te5), Cd6; 2. b5! (viendo que nada se consigue con 2. Te5, Cf5, el blanco entrega un peón para abrir otra columna a su torre), axb5; 3. Ta1, h4 (el negro no puede impedir la irrupción de las fuerzas blancas. Si 3...b4; 4. Ta8, Cc8; 5. Re3, Rc7; 6. h4!, gxh4; 7. gxh4, Cd6; 8. Tf8!,

Rd7; 9. Rf4, Re7; 10. Th8, Cf5; 11. Re5, Cxh4; 12. Th7+, Rd8; 13. Rx e6 y gana); 4. gxh4, gxh4; 5. Ta8, b4; 6. Ta4 (era más energético 6. Tf8, Rc7; 7. Re2), Rc7; 7. Re2 (yo no 7. Txb4?, b5 y el negro, probablemente, ganaría), Rc6; 8. Ta8, Cf5; 9. Rd3, Rd7; 10. Tb8, Rc7; 11. Tf8 (ahora se ven los tiempos que ha perdido el blanco con su 6^a jugada), Rd6; 12. Tf7, b6; 13. h3, Ch6 (si 13...Rc6; 14. Txf5, exf5; 15. Re3, Rd6; 16. Rf4, Re6; 17. Rg5); 14. Tf4!, Cf5; 15. Re2, Re7; 16. Rf3, Rf7; 17. Rg4, Rg6; 18. Txf5, exf5+; 19. Rxh4 y el blanco ganó.

Bronstein-Olafsson, Portoroz, 1958



350

Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 350 ofrece una posición netamente favorable al bando del caballo, ya que la torre negra no tiene perspectivas de actividad mientras las fuerzas blancas están muy bien colocadas para maniobrar de un modo decisivo: 1...Te8+ (si 1...Re7; 2. d6+, Re8; 3. Cd5, Td8; 4. Cb6, Rf8; 5. Rd5, Re8; 6. c6, bxc6+; 7. Rxc6, Rf8; 8. Rc7, Re8; 9. d7+ y gana. Si, en esta variante, 2...Rf8; 3. d7, Td8; 4. Rd6); 2. Rf6, Te3 (todo esto resulta ya insuficiente, pues el blan-

co tomó la delantera en el ataque); 3. Rxf7, Tb3; 4. Cxg6, Txb4; 5. Ce5+, Rc8 (era algo mejor 5...Rd8, pero después de 6. d6, Tb2; 7. Re6, Td2; 8. g3 seguido de Rxf5, la victoria del blanco sería inevitable); 6. d6, Tb2; 7. Re8, Td2; 8. Cg6, Rb8; 9. g3, Td1; 10. Ce7, Abandonan.

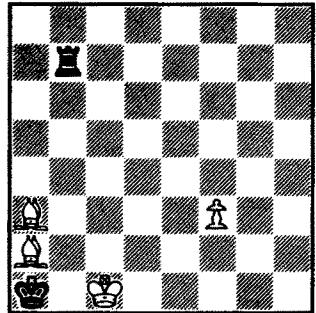
Como resumen del apartado que acabamos de estudiar, podemos decir que en la lucha de torre contra caballo con equilibrio numérico de peones (o con un peón más por parte del caballo), aumentan las probabilidades de victoria de la torre conforme es mayor el número de peones sobre el tablero. Cuando el caballo está acompañado de dos o más peones que la torre, sus probabilidades de hacer tablas son apreciables, y constituyen excepción los casos en que pueden ganar.

c) REY Y TORRE, CON O SIN PEONES, CONTRA REY Y DOS O MAS PIEZAS MENORES, SIN O CON PEONES.

Es bien sabido que dos piezas menores superan a una torre o a torre y peón. Si ésta va acompañada de dos peones más que las piezas menores, se restablece el equilibrio. De todos modos, si las citadas piezas menores son dos alfiles, tienen más fuerza que alfil y caballo, y éstas superan a la pareja de caballos. Claro está que hay excepciones, pero lo dicho más arriba constituye una regla general. Comencemos por estudiar la lucha de una torre contra dos alfiles. Si éstos se encuentran acompañados de un peón, suelen ganar contra la torre sola:

Diagrama 351: 1. Ae6! (ni 1. Ac4?, Tb3!; 2. Axb3 ni 1. Ad5?, Tc7+; 2. Rd2, Td7,

V. Halberstadt, 1951

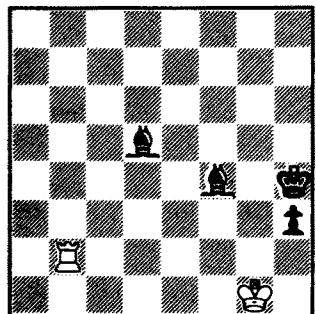


351

Las blancas juegan y ganan.

conducen más que a tablas), Tb3; 2. Ad6!, Tc3+ (si 2...Txf3; 3. Ae5+ y mate seguido); 3. Rd2, Txf3; 4. Re2!, ganando la torre y la partida.

Kling y Horwitz, 1851



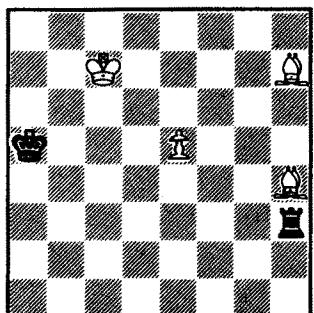
352

Las negras juegan y ganan.

Diagrama 352: 1...Rg3; 2. Tg2+, Rf3 (claro está que la captura de la torre ahoga al rey blanco); 3. Tc2 (si 3. Te2, Ae3+; 4. Rf1, Ac4; 5. Re1, Ag1 seguido de h2. Y si 3. Tf2+, Re4; 4. Rh1, Rd3+; 5. Rg1, Ae3), Re4! (esta continuación de

Berger es más rápida que Ae5, dada por los autores); 4. Te2+ (si 4. Tb2, Rd3; 5. Te2, Rc3, como en el texto), Rd3; 5. Tb2, Rc3; 6. Te2, Rb3 y gana por Zugzwang.

Gorgieff, 1929



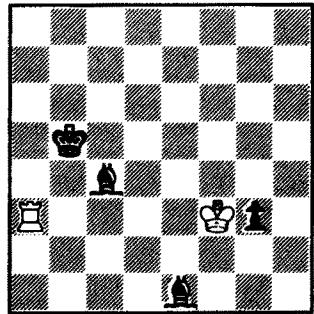
353

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 353: 1. Ae1+, Rb5 (si 1...Ra6; 2. Ag8, Te3; 4. Ac4+, Ra7; 4. Af2, Ra8; 5. Ad5+, Ra7; 6. Axe3+); 2. Ag6!, Te3; 3. Ad2!, Txe5; 4. Rd6!, Tc5; 5. Ad3+, Rb6; 6. Ae3 y gana.

He aquí dos posiciones en que la torre sola logra empatar contra dos alfiles y un peón:

Fritz, 1940



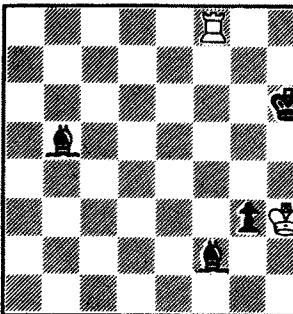
354

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 354: 1. Rg2, Ad5+; 2. Rf1, g2+ (si 2...Af2; 3. Tf3, Axf3, tablas); 3. Rg1, Ab4; 4. Tg3, Ac5+; 5. Rh2, Ad6; 6. Rg1, Axg3, tablas por ahogado.

A. Chéron, 1962

(de un estudio de Nikolaiev)



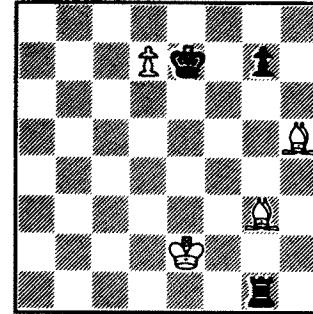
355

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 355: 1. Tf3! (única. Si 1. Tf4?, Af1+; 2. Rh4, Ae2!; 3. Rh3, Rg5; 4. Tf3, Af1 mate. Si 1. Tf7?, Rg6; 2. Tf3, Af1+; 3. Rh4, g2+; 4. Txf2, g1=D; 5. Tg2+, Axg2. Si 1. Tg8?, Af1+; 2. Rh4 ó Rg4, g2(+). Y si 1. Rg2?, Ac6+; 2. Rh3, g2; 3. Tf6+, Rg7!; 4. Th4, g1=D; 5. Tf7+, Rh6!; 6. Th7+, Rg5; 7. Tg7+, Rf4; 8. Tf7+, Re3; 9. Te7+, Rd3, ganando al negro en todos los casos), Af1+ (si 1...Ad7+; 2. Rg2, Ac6; 3. Rf1, Axg2, tablas); 2. Rh4, g2+ (si 2...Rg6; 3. Txf2, gxf2; 4. Rg3, tablas. Pero no 3. Txg3+?, Rf5 y el negro gana); 3. Txf2, g1=D; 4. Tf6+, Rh7; 5. Th6+, Rg7 (si 5...Rhx6, tablas por ahogado); 6. Tg6+, D 6 Rxg6, tablas.

Veamos ahora nuevos ejemplos en los que va aumentando el número de peones por ambas partes:

A. Koranyi, 1962

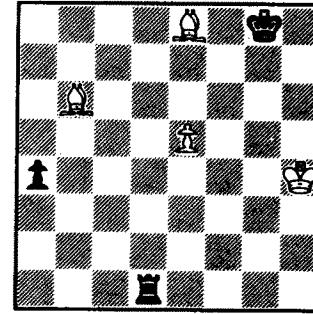


356

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 356: 1. Af2!, Tb1 (si 1...Ta1; 2. Ag4!, Ta5; 3. d8=D+, Rxd8; 4. Ab6+. Subvariantes: 2. Ae8?, Ta5; 3. Ab6, Td5, tablas. 2...Ta2+; 3. Rf3, Ta3+; 4. Re4, Ta4+; 5. Ad4 y luego Rd5, ganando); 2. Ae8! (y no 2. Ag4?, Tb5!; 3. Ah4+, g5, tablas), Tb2+ (si 2...Tb5; 3. d8=D+. Si 2...Tb4; 3. Ac5+. Si 2...g5; 3. Ae3. Y si 2...Tb8; 3. Ah4+, Rf8; 4. Ag6); 3. Rf3! (y no 3. Re3?, g5, tablas), Td2; 4. Ah4+, Rf8; 5. Ae1, Td4; 6. Ab4+, Rg8; 7. Ae7 y gana.

A. Chéron, 1964

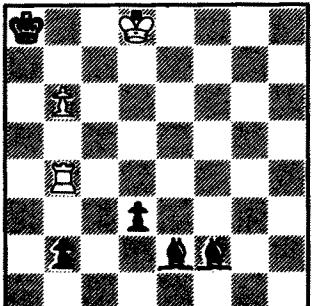


357

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 357: 1. Axa4 (y no 1. Rg5?, a3; 2. Rg6, a2; 3. Af7+, Rh8; 4. Axa2, Td6+; 5. exd6, ahogado. Tampoco 1. Ab5?, Te1; 2. Ac4+, Rf8; 3. Ac5+, Rg7; 4. Aa6, Te4+; 5. Rg3, a3; 6. Axa3, Te3+, tablas), Te1 (amenazando empatar con Txе5 o con Te4+); 2. Ab3+, Rh7, (si 2...Rg7; 3. Ac7, Rg6; 4. Ac2+, Rf7; 5. Rg5, Re6; 6. Ab3+, Rd7; 7. Ad6, Tf1; 8. Ab4, Tb1; 9. e6+, Rc7; 10. e7, Rd7; 11. Aa4+. Subvariantes: 4...Rh6; 5. Ad6, Txе5; 6. Af8 mate. 9...Re8; 10. Aa4+ seguido de e7+...Rd8; 10. e7+, Re8; 11. Aa4+); 3. Ac2+! (pero no 3. Ad4?, Te4+, tablas, ni 3. Ac7?, Te4+; 4. Rg5, Txе5+!; 5. Txе5, ahogado. Subvariante: 4. Rg3, Te3+, tablas. Ni 3. e6?, Rg6; 4. Rg4, Te4+; 5. Rf3, Tb4; 6. Ac2+, Rf6; 7. Ac5, Tb7; 8. Ae4, Tb3+ seguido de Rxе6, tablas. Subvariantes: 4. Ad8, Te4+; 5. Rg3, Te3+; 4. Ac5, Rf5; 5. e7, Rf6 seguido de Txе7. 4. Ac2+, Rf6. O 6. e7, Txе3+ seguido de Rf6, siempre con tablas), Rh6; 4. Ac5! (desagradable sorpresa para el negro, que más bien esperaría 4. Ad4?, Txе5!; 5. Axe5, ahogado), Txе5 (si 4...Rg7; 5. Ad6); 5. Af8 mate.

M.S. Liburkin, 1932

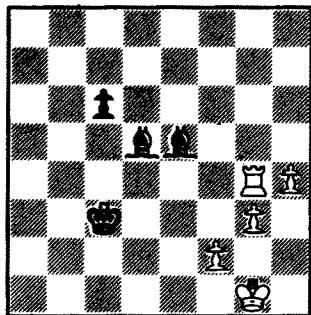


358

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 358: 1. Rc8! (1. Rc7?, Ag3+; Rс8, Ad1 conduciría a la derrota del blanco), Ag4+ (si 1...Axb6; 2. Txb6, d2; 3. Txb2, Aa6+; 4. Rc7, d1=D; 5. Tb8+, Ra7; 6. Tb7+, Axb7, tablas); 2. Txa4+, Axb6; 3. Ta4+, Aa7; 4. Tb4, d2; 5. Txb2, d1=D; 6. Tb8+, Axb8, tablas por ahogado.

A. Zellweger-Dr. L. Mundi,
por correspondencia, 1932-33



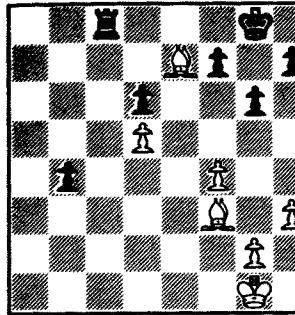
359

Juega el blanco. Gana el negro

El diagrama 359, tomado de la práctica, resulta muy instructivo por la implacable energía con que se impone la pareja de alfiles: 1. f4, Ad4+; 2. Rh2, Rd3; 3. f5, c5 (el rey negro cubre ahora el avance decisivo de este peón, mientras los alfiles impiden el de los peones contrarios); 4. h5, Ae5; 5. Tf4, c4 (es evidente que no puede tomarse la torre: 5...Axf4?; 6. gxf4, c4; 7. h6, Ag8; 8. f6, c3; 9. h7, Axh7; 10. f7, c2, tablas); 6. h6, c3; 7. h7, c2; 8. Tf1, Re2!; Abandonan, pues la torre está perdida.

En el diagrama 360, el formidable Pb4 compensa al negro de su desventaja ma-

L. Steiner-W. Winter, Lodz, 1935

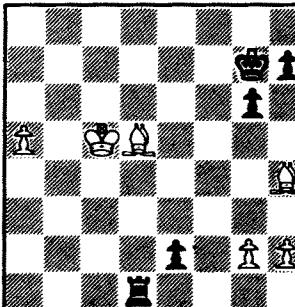


360

Juega el negro y hace tablas.

terial: 1...b3; 2. Af6, Tc2; 3. Ae4, Te2; 4. Ad3, Td2; 5. Ae4, b2; 6. Rh2, h6; 7. h4, h5; 8. Ac3, Te2; 9. Ab1, f5; 10. Ab4, Te4; 11. Axd6 (si 11. Axe4?, fxe4 y el negro gana), Te1; 12. Ad3, Td1!; 13. Ac2, Txd5; 14. Ab3!, b1=D; 15. Axd5+, Rh7; 16. Ae5 (en esta nueva fase del final, los dos alfiles se defienden eficazmente contra la dama), De1; 17. g3, Dd2+; 18. Ag2, Rg8; 19. Rg1, Rf7; 20. Rh2, Df2; 21. Ab8, Re6; 22. Ac7, Rg7; 23. Ae5, Rc8; 24. Ad6, De1; 25. Ae5 y se convinieron las tablas.

Eley-Drimer, Bath, 1973

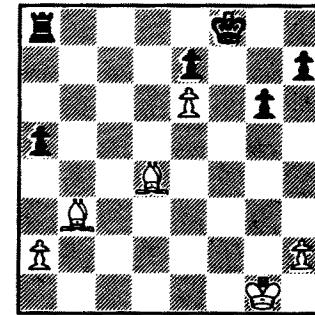


361

Juega el negro. Gana el blanco.

En el diagrama 361 deben ganar las blancas, aunque en la partida cometieron un grave error que permitió empatar a las negras: 1...Ta1! (la mejor defensa. Si 1...e1=D; 2. Axe1, Txe1; 3. a6 y gana); 2. Rb4, g5; 3. Ag3, h5; 4. Af3! (y no 4. h4?, gxh4; 5. Axh4, Th1; 6. Af2, Tf1; 7. Ag3, h4!, tablas), e1=D; 5. Axe1, Txe1; 6. a6 (si 6. Aхh5!, g4!, tablas), Ta1; 7. Rb5, g4; 8. Ac6, Rf6; 9. Rb6, Re5; 10. a7, Rd4; 11. Ae8? (¡lástima!) Con 11. a8=D!, Txa8; 12. Axa8, Re3; 13. Rc5, Rf2; 14. Rd4, Rg1; 15. Re3, Rxh2; 16. Rf4!, las blancas tenían asegurado el triunfo, pero no con 16. Rf2?, h4, tablas. Subvariante: 12...h4; 13. Ac6, Re3; 14. Ad7!, Rf2; 15. h3! y gana), Re3!; 12. Aхh5, Tb1+; 13. Rc7, Tc1+; 14. Rb7, Tb1+ y el juego se declaró tablas, pues si 15. Ra8, Rf2.

Portisch-Stein, Mar del Plata, 1966



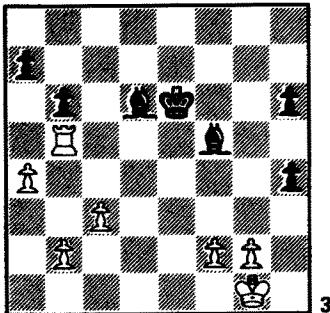
362

Juega el blanco.

La posición del diagrama 362 es ligeramente ventajosa para las blancas, aunque es muy dudoso que ésta sea suficiente para ganar, aun con un juego correcto:

1. Rf2 (era mucho más fuerte 1. Aa4, Tc8; 2. Ae3, Tc4; 3. Ah6+, Rg8; 4. Ae8, pero a pesar del aislamiento del rey negro no se ve como las blancas pueden forzar los acontecimientos), a4!; 2. Ad1, Ta6; 3. Ac3, h5; 4. Ab4, Tx6; 5. Axa4, Te4; 6. a3, Th4; 7. Rg3, Tg4+; 8. Rh3, Tg1; 9. Ac6, g5; 10. Ad2, Ta1; 11. Axa5, Txa3+; 12. Rh4, Ta5; 13. Ah6+, Rf7; 14. Af3, Rg6, tablas.

Mallee-Parma, Mannheim, 1975



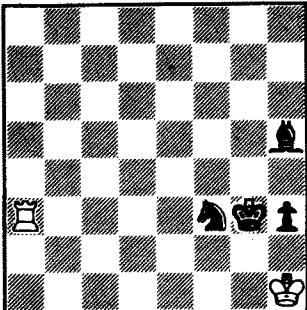
Las negras juegan y ganan.

Diagrama 363: 1...Ae7! (obsérvese que después de 1...Ac5?; 2. b4, Ad3; 3. bxc5, Ax b5; 4. cxb6!, Ac6; 5. bxa7, el juego sería tablas, pues al negro le faltaría material para ganar); 2. c4, Ad3; 3. b3, Ae4; 4. a5, Ac6; 5. Th5, Ag5; 6. axb6, axb6; 7. f4, Ae8; 8. fxg5, Axh5; 9. gxh6, Rf6; 10. Rf2, Rg6; 11. Re3, Rxh6; 12. Rf4, Ae2; 13. Re3, Ad1; 14. b4, Rg5; Abandonan.

La batería constituida por alfil y caballo es, en general, menos potente que la de la pareja de alfiles, razón por la cual no son tan frecuentes los casos en que alfil, caballo y peón ganan contra la torre sola:

Diagrama 364: 1....Ae8; 2. Ta5 (evitando por el momento que el alfil vaya a b5 y

Kling y Horwitz, 1851



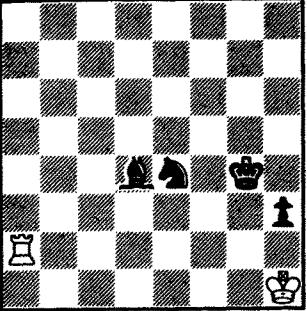
364

Las negras juegan y ganan.

luego a f1. Si 2. Ta2, Ab5; 3. Te2, Ac4; 4. Tf2, Ad5. Si 2. Ta4, Ab5; 3. Tg4+, Rf2; 4. Tc4, Aa6; 5. Tc2+, Rg3; 6. Tc4, Ce1; 7. Tc3+, Cd3; 8. Tb3, Ab7+; 9. Txb7, Cf2+. Si, en esta variante 7. Tb4, Af1. Y si 2. Ta6, Ab5; 3. Th6, amenazando empatar con Txh3+, Ce5; 4. Rg1, Ac6; 5. Th8, Cf3+; 6. Rh1, Ch4+; 7. Rg1, h2+. Si, en esta línea, 3. Tg6+, Rf2 y luego Af1), Ac6; 3. Ta3 (máxima defensa), Ab5; 4. Td3, Ae6; 5. Td1, Ae2; 6. Tf1, Ce1; 7. Tg1+, Cg2; 8. Ta1, Ce1 y gana, pues si 9. Txe1, Af3+ seguido de h2+. Y si 9. Ta3+, Cd3 y luego Af3+.

El diagrama 365, muy semejante al anterior, presenta, sin embargo, una notable diferencia con él: que el PT se corona en casilla de distinto color de las que recorre su alfil. Esta circunstancia permite al blanco conseguir unas tablas fáciles, ya que para ello le basta con sacrificar su torre por el caballo enemigo: 1...Cg3+ (si 1...Rg3; 2. Ta3+, Ac3; 3. Ta2, tablas, pues si 3...Cf2+; 4. Txf2); 2. Rh2, Cf1+

J. Berger, 1922

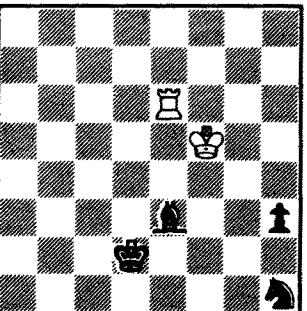


365

Juega el negro. Tablas.

(si 2...Ae5; 3. Ta4+, Ce4+; 4. Rh1, Rf3; 5. Txe4, tablas. Subvariantes: 3...Rf3; 4. Ta3+ seguido de Tgx3. O 3...Af4+; 4. Txf4, Rxf4; 5. Rxh3); 3. Rh1, tablas.

L. Kubbel, 1917

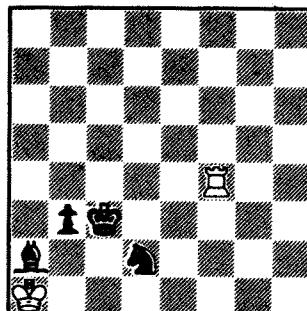


366

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 366: 1. Rg4, h2 (si 1...Cf2+; 2. Rg3 seguido de Te7 y Th7, tablas); 2. Rh3, Af4 (si 2...Ag1; 3. Rg2, Cf2; 4. Th6, tablas); 3. Rg2, Cf2; 4. Te2+!, Rxe2, tablas por ahogado.

J. Berger, 1889

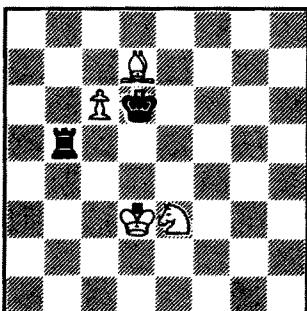


367

Las blancas juegan y hacen tablas.

La posición ahogada de su rey permite a las blancas hacer tablas en el diagrama 367: 1. Tt3+, Rb4, Rc4 ó Rd4 (si 1...Cxf3, tablas. Y si 1...Rc2; 2. Txb3, tablas); 2. Tf2, Rc3, Rd3 ó Re3 (si 2...C juega; 3. Txa2, tablas); 3. Txd2, Rxd2, con posición de tablas teóricas.

Carls-Engels, Aachen, 1933



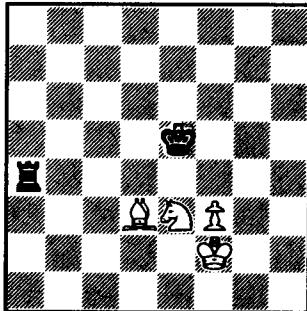
368

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 368, la victoria del blanco está "pendiente de un hilo": 1. Rd4,

Td5+ (uno de esos recursos defensivos supremos con que hay que contar en todo momento. Si el caballo capturase la torre, el rey negro quedaría ahogado); **2. Re4!, Te5+; 3. Rf4, Tc5** (amenazando empatar con Txc6); **4. Cf5+, Rc7; 5. Cd4, Rd6; 6. Ae8, Tc4** (si 6...Re7; 7. Ag6 seguido de Ae4, con lo que mejoraría notablemente la posición blanca); **7. Re4, Rc5; 8. Re5, Tc3** (si 8...Txd4; 9. c7! y gana); **9. Ag6, Rb6; 10. Ae4, Te3; 11. Rd5** (y no 11. Cd6?, Txe4+! que daría tablas al negro), **Te1; 12. Af3** (ahora, ya todo es más fácil. También se puede ganar con 12. Ce6), **Te3; 13. Ag2, Td3; 14. Ae4, Td1; 15. Re5, Te1; 16. Rf4** (era más rápida Rd5), **Tc1; 17. Rf5, Te1; 18. Re5, Te3; 19. Rd5, Te1; 20. Ce6!, Te3** (si 20...Txe4; 21. c7); **21. c7, Tc3; 22. Rd6, Tc1; 23. Ad5**, Abandonan.

R. Fine, 1941



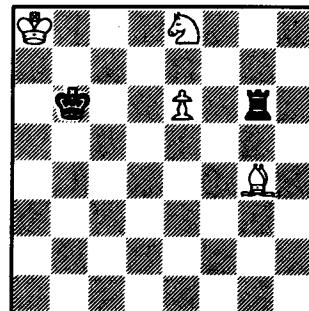
369

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 369 aprenderá el lector cómo las blancas pueden ir avanzando metódicamente su peón hasta llegar a posiciones análogas a las del diagrama anterior: **1. Cg2, Tb4; 2. Re3, Tb3; 3.**

f4+, Rf6; 4. Ce1, Ta3; 5. Cf3, Tb3; 6. Ch2, Tc3; 7. Cg4+, Re6; 8. Cf2!, Ta3; 9. Rf3, Rf6; 10. Rg4, Tb3; 11. Ce4+, Re7; 12. Ae2, Te3; 13. Af3, Ta3; 14. f5, Ta6; 15. Rg5, Ta1 (si 15...Ta5; 16. Rg6?; 16. f6+, Rf7; 17. Ah5+, Rf8; 18. Rg6, Tg1+ (si 18...Ta6; 19. Cg5, Tb6; 20. Ag4, Ta6; 21. Ae6 y gana); 19. Cg5, Tg2 (si 19...Tf1; 20. Ag4, Tf2; 21. Ah3!, Rg8; 22. Ae6+, Rf8; 23. Ch7+, Re8; 24. Af7+, Rd7; 25. Rg7, Tg2+; 26. Ag6. Si, en esta variante, 22...Rh8; 23. Af5, Tg2; 24. f7, Tgx5+; 25. Rxg5, Rg7; 26. Ae6. Y si aquí 23...Ta1; 24. Ce6, Tg1+; 25. Rf7, Ta1; 26. Ag4, Ta7+; 27. Re8, Ta8+; 28. Cd8); 20. Af3!, Tg1; 21. Rf5, Tf1 (si 21...Tg3; 22. Ad5, Y si 21...Rg8; 22. Ad5+, Rf8; 23. Ch7+, Re8; 24. f7+); 22. Re6, Te1+; 23. Ae4!, Tf1; 24. Ch7+, Rg8 (si 24...Re8; 25. f7+, Txg7; 26. Ag6); 25. Re7, Tf4; 26. Cg5, Tf1; 27. Ce6, Tf2; 28. Ag6, Tf1; 29. f7+, Rh8; 30. f8=D, Txf8; 31. Cxf8 (pero no 31. Rxf8?, tablas por ahogado) y gana.

H. Rinck, 1920



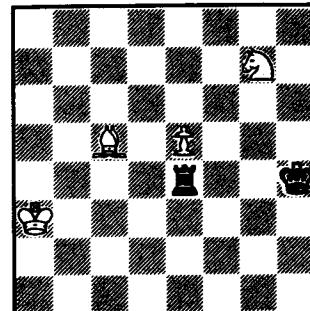
370

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 370: **1. Cf6!** (bella jugada. Si 1. e7, Tg8; 2. Ad7 ó Ah5, Rc5; 3. Rb7,

Txe8; 4. Axe8, Rd6, tablas), Txf6 (si 1...Txg4; 2. e7!, Rc7; 3. d8=D y gana, pero no 2. Cxg4?, Rc6, tablas. Si 1...Tg7; 2. e7. Si 1...Tg5; 2. Rb8. Y si 1...Rc7; 2. e7, Tg5; 3. Ce8+, Rc8 ó Rb6; 4. Cg7, Rc7; 5. Ce6+); 2. e7, Rc7; 3. e8=C+! y gana.

H. Rinck, 1938

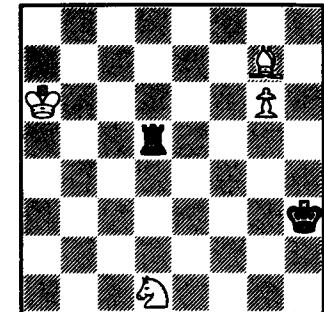


371

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 371: **1. Ae7+!** (1. e6?, que parece tan natural, conduce solamente a tablas: 1...Rg5; 2. e7, Txe7!; 3. Axe7+, Rg6; 4. Ce8 ó Ce6 ó Af8, Rf7. Lo mismo ocurre con 1. Ad6?, Rg5 y con 1. Ad4?, Rg5; 2. Ab2, Rg6; 3. e6, Te2; 4. Aa1, Te1; 5. Ad4, Te4), **Rg4** (máxima defensa); **2. e6!** (y no 2. Af6?, Rf4; 3. e6, Txe6!; 4. Cxe6, Rf5, tablas), **Rf4**, **3. Ah4!** (única, pues si 3. Ad6+? ó Ac5? ó Ab4? ó Af8?, Rg5); **4. e7, Txe7!**; **5. Axe7+, Rg6**, tablas. Y si 3. Ad8?, Re5; 4. e7, Rd6; 5. e8=D, Txe8; 6. Cxe8+, Rd7, tablas. Subvariante: **5. Ce8+, Rc6; 6. Cf6, Te3+; 7. Rb4, Rd6; 8. Cg8, Rd7; 9. Rc5, Te6; 10. Rd5, Tg6, tablas**, **Rg4**; **4. Ad8!, Rf4; 5. e7** y gana.

Jakimtchik y Tiavlovski, 1962

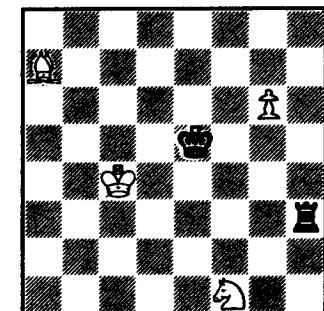


372

Las blancas juegan y ganan.

5. g7, Tg1; 6. Ad4+ seguido de Axg1); **2. Ce4, Td8** (si 2...Rf3; 3. Af6!, Rxe4; 4. g7, Td6+; 5. Rb5. Subvariante: 3...Td7; 4. Cg5+, Rf4; 5. Cf7, Tc7; 6. g7, Tc8; 7. Cd8); **3. Ae5!, Tg8** (si 3...Rf3; 4. Cf6 seguido de g7); **4. g7, Rf3; 5. Cc3!** (y no 5. Cd6?, Rg4; 6. Cf7, Rh5, tablas, lo mismo que tras 6. Rb7, Rg5!; 7. Rc6, Rg6), **Rg4**; **6. Cd5, Rf5**; **7. Ce7+, Rxe5**; **8. Cxg8** y gana.

Bron, 1968



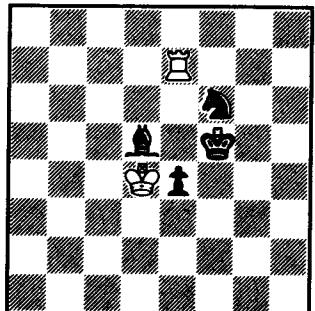
373

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 373: 1. g7! (si 1. Ad4+, Re6; 2. Ab2, Th5!; 3. g7, Tg5 seguido de Rf7, tablas. Y si 1. Ce3?, Txe3!; 2. g7, Te4+ seguido de Tg4, tablas. Si, en esta línea, 2. Axe3, Rf6, tablas), Th4+; 2. Rd3, Tg4; 3. Ce3, Tg5 (si 3...Tg3; 4. Ab8+. Si 3...Tg1; 4. Cc4+. Y si 3...Tg6; 4. Ad4+, Re6; 5. Re4, Rf7; 6. Cf5, Ta6; 7. Rf4, Tg6; 8. Ac3!, Tc6; 9. g8=D+, Rxg8; 10. Ce7+ seguido de Cxc6); 4. Ad4+, Re6; 5. Re4, Rf7 (si 5...Tg6; 6. Rf4, Tg1; 7. Cg4, Tf1+; 8. Re3, Rf7; 9. Ch6+, coronado el peón); 6. Cf5, Rg8 (si 6...Tg6; 7. Rf4 como en la nota a la 3^a jugada del negro, lo mismo que si 6...Tg4+; 7. Re3!); 7. Af6 (tanto 7. Re5?, Txg7 como 7. Rf4, Tg2; 8. Af6, Tg1; 9. Ag5?, Tf1+ conducen a tablas), Tg1 (si 7...Tg4+ 6 Tg2; 8. Rf3, Tg1; 9. Rf2, Tg6; 10. Ce7+); 8. Re5, Tg2; 9. Re6, Tg1; 10. Re7 (si 10. Rd7?, Rf7!; 11. Ae5, Tg6 tablas), Te1+ (si 10...Tg6; 11. Ad4, Ta6; 12. Re8, Ta8+; 13. Rd7, Rb8; 14. Re6!, Ta8; 15. Ce7+, Rh7; 16. Rf7, Tg8; 17. Cf5!, Tb8; 18. Ac5, Ta8; 19. Af8, Ta7+; 20. Ce7 y gana. Y si 10...Tg2; 11. Re8!, Tg1; 12. Ae5, Tg2; 13. Ad4! como en el texto); 11. Rd7, Rh7 (si 11...Td1+; 12. Re8, Tg1; 13. Ae5 como en la nota anterior); 12. Ab2 (jugada de espera), Te2 (si 12...Te4; 13. Ch6!. Si 12...Tg1; 13. Re7, Tf1; 14. Re6, Tf2; 15. Af6, Tg2; 16. Rf7, Tg6; 17. Re6. Y si 12...Tb1; 13. Ae5, Tg1; 14. Re7, Tg5; 15. Rf6, Tg6+ 6 Tg4 6 Tg2 ó Tg1; 16. Rf7, Tg5; 17. Af6, Tg6; 18. Re6 y gana, como veremos más adelante); 13. Ac3! (Zugzwang del negro), Tg2 (si 13...Te4; 14. Ch6!. Si 13. Tf2; 14. Re6, Tf1; 15. Af6, Tf2; 16. Rf7. Y si 13...Tc2; 14. Ae5, Te2; 15. Re6, Tf2; 16. Af6!, Tg2; 17. Rf7, Tg6; 18. Re6!, Tg1; 19. Re7, Tg6; 20. Rf7, Tg5; 21. Rf8, Tg6; 22. Ae5, Tg4; 23. Cd6!, Tg1; 24. Cf7, Tg2; 25. Af6, Tg6; 26. Cg5+, Rh6;

27. g8=D y gana); 14. Re7! (y no 14. Re8?, Tg5; 15. Rf7, Txf5+; 16. Af6, Txf6+ 6 Tg5, tablas), Rg8 (si 14...Tg5; 15. Rf6!, Tg6+; 16. Rf7, Tg5; 17. Af6!, Tg6; 18. Re6!); 15. Re8!, Tg1 (si 15...Te2+; 16. Ce7+. Si 15...Tg6; 16. Ce7+ seguido de Cxg4. Si 15...Tg5; 16. Ch6+! como en el texto. Y si 15...Rh7; 16. Rf8!, Tg4; 17. Cd6!, Tf4+; 18. Cf7, Tg4; 19. Af6, Tg6; 20. Cg5+); 16. Ae5, Tg2; 17. Ad4! (evita Tg1 y pone en Zugzwang al negro), Tg5; 18. Ch6+! (y no 18. Ce7+, Rh7; 19. Rf8, Txg7!; 20. Axg7, ahogado), Rh7; 19. Rf8 (pero no 19. Rf7?, Txg7+; 20. Axg7, ahogado), Rxh6 (si 19...Txg7; 20. Axg7 y gana); 20. Ae3 seguido de Axg5 y gana.

Fine-Appel, Lodz, 1935



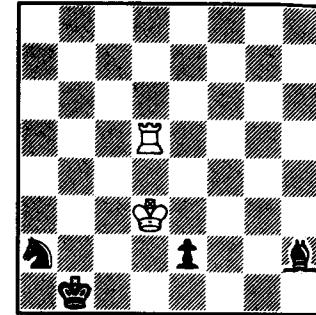
374

Juega el negro. Tablas.

Las blancas consiguieron tablas en la posición del diagrama 374 gracias a la óptima colocación de sus piezas, que impiden al negro progresar: 1...Rf4; 2. Te5, Ab3; 3. Tb5, Ac2 (si 3...Ae6; 4. Tb6, Rf5; 5. Tb1, tablas); 4. Tb2, Ad1; 5. Tb7! (si 5. Tb1, Af3; 6. Tf17, Cg4 y gana a causa de las amenazas Ce3 ó Ch6 seguido de Cf5+), Ah5 (si 5...e3; 6. Tf7, ta-

blas); 6. Te7, Ag6; 7. Te6, Rg5 (si 7...Rf5; 8. Te5+); 8. Re5, Cg4+; 9. Rd4, Cf2 (si 9...Cf6; 10. Re5); 10. Txg6+, Rxg6; 11. Re3, Rf5; 12. Rxf2, tablas.

H. Mattison, 1925

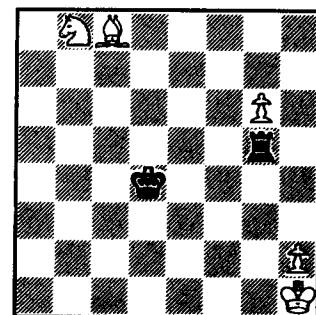


375

Las blancas juegan y hacen tablas.

bien), Rb3 (si 3...Rb2; 4. Ta4!, Ac7; 5. Tb4+, Ra3; 6. Te4, tablas); 4. Tf5!, Ad6 (si 4...Ac7 ó Ag3; 5. Tf3+ I tablas); 5. Tf3+, Rb2 (si 5...Rc4; 6. Te3 ó Tc3+. Si 5...Ra2 ó Rb4; 6. Tf2 ó Te3. Y si 5...Ra4; 6. Te3!, Af4; 6. Re1, Axe3, ahogado); 6. Tf2! (y no 6. Te3?, Ab4+ y gana), Ab4+; 7. Re3, Ac5+; 8. Rd2!, Axf2 (si 8...e1=D+; 9. Rxe1+, tablas), tablas por ahogado.

A. Troitzky, 1913



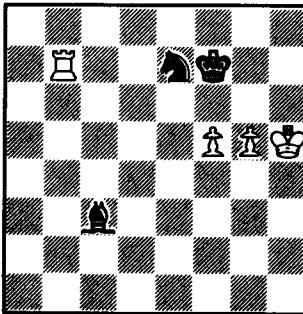
377

Diagrama 376: 1. Rd2! (si 1. Rxe2?, Cc3+. Y si 1. Tb5+, Rc1; 2. Rxe2, Cc3+. Si, en esta línea, 2. Tc5+, Rd1, ganando siempre), Cc1 (si 1...Cc3; 2. Td3. Y si 1...Af4+; 2. Rxe2, Cc3+; 3. Rf3 ó Rd3, Cxd5; 4. Re4, tablas); 2. Tb5+, Ra2; 3. Ta5+! (si 3. Tb4?, e1=D+; 4. Rxe1, Cd3+ y gana. Si 3. Tb6?, Af4+; 4. Rc2, Ra3; 5. Te6, Rb4. Y si 3. Tf5?, Ag3 ó Cb3+ ganando tam-

bién), Ag3 ó Cb3+ ganando tam-

Cuantos más peones posee el bando de las piezas menores, tanto mayores son sus probabilidades de victoria. Tal ocurre en el diagrama 377: 1. Cc6+! (amenaza Ce7 y luego h4), Re3 (si 1...Rd5; 2. Ce7+, Rd6; 3. h4, Tg3; 4. Rh2, Tf3, 5. g7); 2. h4 (y no 2. Ce7?, Rf2 y tablas por jaque continuo. Tampoco 2. h3?, Txg6; 3. Ce7, Tg3; 4. Cf5+, Rf2; 5. Cxg3, Rxg3, tablas), Txg6; 3. Ce7? (la torre negra no tiene escape), Tg3; 4. Cf5+ y gana.

Zukertort-Steinitz,
match Campeonato del mundo, 1886



378

Juega el blanco.

El diagrama 378 ofrece un doble interés histórico y técnico. Las fuerzas materiales están prácticamente equilibradas, pero los dos peones blancos ligados son peligrosos hasta el punto de que en la partida terminaron por imponerse, aunque contra una defensa correcta el resultado deben ser las tablas. El problema fundamental del blanco es llevar su rey a h6 y h7, con lo que el juego estaría rápidamente ganado. Esto ocurrió en la partida: 1...Ad4? (fatigado por una larga lucha, Steinitz omitió la importante juga-

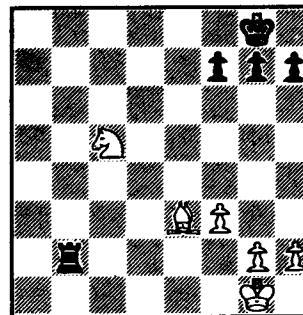
da 1...Ag7! que luego analizaremos); 2. Rh6, Ag7+; 3. Rh7, Ad4; 4. g6+, Rf8; 5. Txe7!, Abandonan, pues si 5...Rxe7; 6. g7. Una variante podría ser 2...Rf8; 3. f6, Cf5+; 4. Rg6, Ch4+; 5. Rh7, Ac3; 6. Tc7, Ab2; 7. Tc4, Cf5; 8. Rg6, Cd6; 9. Tb4 y gana.

La mejor defensa del negro en este final es 1...Ag7!, aunque no está claro si es suficiente para salvar el juego: 2. Rg4 (si 2. Ta7, Ad4; 3. Tb7, Ag7; 4. Tc7, Ae5; 5. Tb7, Ag7 y el blanco no progrésa. Si 2. f6, Axf6, tablas. Si 2. g6+, Rf6; 3. Rg4, Cxf5; 4. Tb6+, Re5; 5. Tb5+, Rf6; 6. Txf5+, Rxg6, tablas. Si 2. Td7, Re8; 3. Tb7, Cxf5, tablas. Si aquí 3. f6, Rxd7!; 4. fxe7, Re6; 5. Rh6, Rf5; 6. g6, Rf6; 7. Rh7, Rg5, tablas. Si 2. Tb5, propuesta por el propio Zubertort, Ad4!; 3. Rh6, Cg8+; 4. Rh7, Cf6+; 5. gxf6, Ae3, tablas), Ac3 (si 2...Ad4; 3. Rf4, Ag7; 4. Re4, Ah8; 5. Tb6, Ac3; 6. Tb3, Ah8; 7. f6, Axf6; 8. Tf3, Cg8; 9. gxf6, Ch6; 10. Re5, Cg4+; 11. Rf5, Ch6+; 12. Rg5, Cg8; 13. Te3 y gana); 3. Tb3, Ag7 6 Ah8 6 Ad4 (si 3...Cd5; 4. Rf3, Re7; 5. Re4, Rd6; 6. Ta3, Rc6; 7. Ta6+, Rc5; 8. f6); 4. Rf4 (si 4. f6, Axf6; 5. Tf3, Cg8; 6. gxf6, Rg6!; 7. f7, Ch6+, tablas), Ag7 6 Ah8 6 Ad4 (si 4...Cd5+; 5. Re4, Cc3+; 6. Rd3, Cd5; 7. Tb7+, Rf8 y el negro pierde); 5. Re4, Ag7 6 Ah8; 6. Tb6, Ac3 (si 6...Ah8; 7. g6+, Rf8; 8. Tb8+, Rg7; 9. Rf4 y luego Rg5); 7. f6 (también es a considerar 7. Tb3), Cg6 (si 7...Cc8; 8. Tc6, Axf6; 9. Txf6+, Rg7; 10. Ta6 seguido de Re5, Rf5, Rg4, Rh5 y Rh6. Y si 7...Cg8; 8. Rf5 y gana, pues si 8...Axf6; 9. gxf6, Cxf6; 10. Tb7+, y si 8...Cxf6; 9. Tb7+, R juega; 10. gxf6); 8. Tb7+, Re6 (si 8...Re8 ó Rf8; 9. Rf5 seguido de Re6 ó g6); 9. Tg7, Ch4 (si 9...Cf8 ó Ch8; 10. Te7+, Rd6; 11. Rf5. Si 9...Ce5; 10. Te7+, Rd6; 11. Txe5, Axe5; 12. Rf5 y

Juego g6. Y si 9...Axg6; 10. Txg6); 10. Te7+, Rd6; 11. Th7, Cg6; 12. Rf5, Cf8; 13. g6 y gana.

Examinaremos ahora algunos casos con mayor número de peones por ambas partes:

Capablanca-Dr. Lasker,
San Petesburgo, 1914

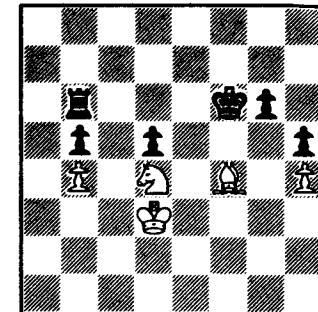


379

Juega el negro. Tablas.

El hecho de no existir peones pasados en el diagrama 379 y la imposibilidad de que ninguno de los dos bandos pueda crearlos por encontrarse todos en el mismo flanco, son la causa de que el juego termine en tablas: 1...Te2; 2. Af2, f6; 3. Rf1, Ta2; 4. g4, Rf7; 5. Ce4, h6; 6. Rg2, Ta3; 7. f4, Tb3; 8. Cg3, Ta3; 9. Cf1, Td3; 10. Ce3, Tc3; 11. Rf3, Ta3; 12. f5, Ta2; 13. Cd5, Tb2; 14. Cf4, Ta2; 15. h4, Ta5; 16. Ce6, Tb5; 17. Re4, Tb2; 18. Ad4, Tb4; 19. Rd5, Tb1; 20. g5 (Capablanca intenta la única ruptura posible, que resultará infructuosa), hxg5; 21. hxg5, fxg5; 22. Cxg5+ (si 22. Cxg7, g4; 23. Ce6, g3; 24. Cg5+, Rg8; 25. f6, Tb5+; 26. Ac5, Txc5+); 27. Rxf5, g2; 28. Cf3, Rf7, tablas), Rg8, 23. Ce6, Td1 y se acordaron las tablas pues el Pg7 impide la victoria del blanco.

Gheorgiu-Honfi, Montecarlo I, 1969



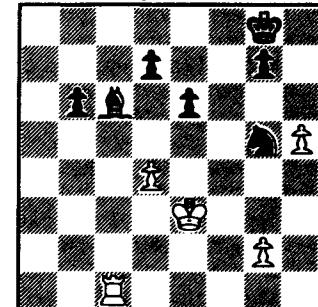
380

Juega el blanco.

Las blancas tienen buenas posibilidades en el diagrama 380 a causa de la debilidad de los peones negros de b5 y d5 aunque, como veremos, su victoria es dudosa si el negro se hubiese defendido mejor en su 5^a jugada: 1. Ac7, Tb7; 2. Ad8, Re5; 3. Ag5, Tb6; 4. Cf3+, Re6 (si 4...Rf5; 5. Rd4, Re6; 6. Rc5! y gana); 5. Rd2, Ta6? (con 5...Tb7! es dudoso que gane el blanco); 6. Cd4+, Re5; 7. Cxb5, Tb6; 8. Cd4! (decisiva), Re4; 9. b5, Tb7; 10. Rc3, Tb8; 11. Ae7, Tb8; 12. Cc6, Rf5; 13. Rd4, Re6; 14. b6, Tc8; 15. b7, Txc6; 16. Ac5!, Abandonan.

Stahlberg-Keres,

Torneo Olímpico de Munich, 1936

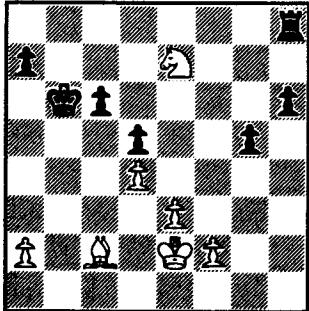


381

Juega el blanco. Gana el negro.

Diagrama 381: 1. g4, Rf7; 2. Rf4, Rf6; 3. Tc2, Cf7; 4. Tf2, d6; 5. g5+, Cxg5; 6. Tb2 (si 6. Rg4+, Cf3! y gana), e5+; 7. fxe5+, dxe5+; 8. Re3, b5; 9. Tc2, Ae8; 10. Tf2+, Re6; 11. Th2, Cf7; 12. Rd2, Ch6; Abandonan.

Flohr-Keres, Semmering-Baden, 1937



382

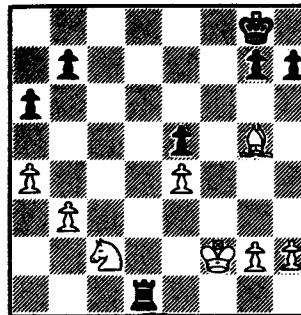
Juega el blanco.

El diagrama 382 ofrece muchos aspectos instructivos que muestran las posibilidades de ataque y de defensa por parte de ambos bandos. Las blancas tienen una ligera ventaja, pero ésta resultará insuficiente ante un juego correcto del adversario. Incluso les acechan peligros si tratan de acelerar los acontecimientos: 1. f4?, gxf4; 2. exf4, Te8 y el negro gana. Veamos ahora la continuación de la partida: 1. Cg6 (otro plan podría ser 1. Aa4, h5!; 2. Cg6!, Th6; 3. Ce5, h4!; 4. Axc6, Txc6!; 5. Cxc6, Rxc6; 6. Rf3, Rb5!; 7. Rg4, Rc4; 8. f4!, gxf4; 9. exf4!, Rxd4; 10. Rxh4, Re4; 11. Rg5!, d4; 12. f5 y, tras la mutua coronación, queda un final de tablas. Subvariantes: 2. Cxc6?, h4; 3. Rf1, h3; 4. Rg1, h2+; 5. Rh1, Tf8; 6. Ce7,

Txf2; 7. Cxd5+, Rb7; 8. Ad7, Txa2; 9. Cf6, a5; 10. e4, a4; 11. e5, a3; 12. e6, Te2 y gana. 3...c5; 4. Cd7+, Ra5; 5. Cxc5, h4; 6. Ab3, h3; 7. Axd5, h2; 8. Ah1 y el blanco debe ganar), Tb8!; 2. Rf3 (si 2. Ce5, Rc7; 3. Ab3, a5; 4. Rd3, Tf8!; 5. Re2, Tb8 y si ahora 6. f4?, gxf4; 7. exf4, Tb4; 8. Rd3, a4; 9. Ad1, a3; 10. Rf3, Tb2; 11. Ab3, h5 y gana. Como vemos, el contrajuego del negro en el flanco de dama compensa la ligera ventaja de las blancas), c5!; 3. Ce5 (si 3. Rg4?, c4!; 4. Rh5, Rc7; 5. Rxh6, Tb2; 6. Af5, Txf2; 7. Rxg5, c3 y gana), Td8; 4. dxc5+, Rxc5; 5. Ab3! (sería un error 5. Cf7?, Tf8; 6. Ag6, Rb4; 7. Rg4, Ra3; 8. f4, gxf4; 9. exf4, a5 y la posición se torna oscura para el blanco), Te8; 6. Cd3+, Rd6; 7. Cb4 (7. Rg3, a5 y el blanco no progresaría), a5!; 8. Cc2 (y no 8. Cxd5?, 9. Ac4, Rc5 y el negro debe ganar), Tf8+; 9. Rg2, Ta8!; 10. Cd4, a4; 11. Ad1, Rc5 (o bien 11...a3; 12. Ab3, tablas); 12. a3, Rc4; 13. Cc6, Rc3; 14. Af3 y se firmaron las tablas. La continuación podría haber sido 14...Rb2; 15. Axd5, Rxa3; 16. f4, gxf4; 17. exf4, Rb2; 18. Rg3, a3; 19. Rh4, a2; 20. Axa2, Rxa2; 21. Rh5, Rb3; 22. Ce5, etc.

La debilidad del flanco de dama blanca da ventaja al negro en el diagrama 383, cuya torre despliega gran actividad que, sin embargo, sería infructuosa contra una defensa correcta: 1...Tb1; 2. Ce3, Txb3; 3. a5 (amenazando bloquear el flanco de dama con Ad8), b5!; 4. axb6 a.p., Txb6; 5. Cc4! (en la partida se jugó 5. Re2?, Tb4!; 6. Rf3, Rf7; 7. Ah4, Tb1; 8. Cc4, Re6; 9. Ag3, Tc1!; 10. Ca5, Ta1; 11. Cc4, Ta4; 12. Ce3, a5; 13. Ae1, Ta3; 14. Re2, a4; 15. Cc2, Tb3; 16. Ab4, h5; 17. Af8, g5; 18. h3, Tb1; 19. Rd2, Tf1;

Réti-Bogoljuboff, Bad Kissingen, 1928



383

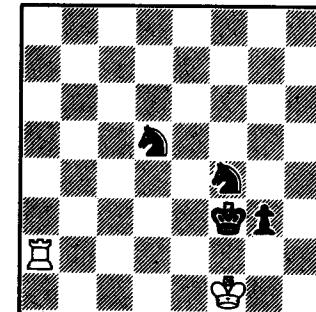
Juega el negro.

20. Ac5, Tf4; 21. Rd3, Tf7; 22. Ae3, Td7+; 23. Re2, Tg7; 24. g4?, h4!; 25. Ac1, Tc7; 26. Rd3, Tb7!; 27. Axg5, Tb3+; 28. Rc4, Txh3; 29. Rb4, a3!; 30. Cxa3, Txa3!; 31. Ahx4, Te3; 32. Rc4, Txe4+; 33. Rd3, Txg4; 34. Af2, Rf5; 35. Re3, Ta4; 36. Rf3, Ta3+; 37. Ae3, Tb3; Abandonan. Algunas observaciones de Fine: 7...a5 era más sencilla y daba al negro mayores probabilidades de victoria. Sería erróneo 10. Cxa5? a causa de Tc3+. La jugada 24 del blanco hace perder a éste definitivamente la partida pues podía asegurarse las tablas con 24. Ac1 ó Ca3, ya que 24...g4 no sirve a causa de 25. hxg4. Si 31. Rxa3, h3 y gana), Tb4 (en realidad el PR negro es más bien un estorbo. Pero también puede ser defendido con 5...Tb5; 6. Re3, Tc5; 7. Rd3, Rf7; 8. Ad2, Re6; 9. Ac3, tablas); 6. Cxe5, Txe4; 7. Cc6, Rf7; 8. Ae3, Re6; 9. Re2, Rd5; 10. Ca5, Ta4; 11. Ad2, Rc5; 12. Rd3, Rb5; 13. Cb7 y el juego es tablas.

La pareja de caballos, acompañada de un peón, carece prácticamente de probabili-

dades de ganar contra la torre sola, ya que a ésta le es suficiente sacrificarse por el peón para conseguir las tablas, puesto que, como es bien sabido, los dos caballos solos no pueden dar mate. Según ésto, la citada batería de dos caballos y un peón no logra ganar casi nunca contra la torre, aunque tampoco suele perder. El resultado normal es el de tablas. Ilustramos lo dicho con algunos ejemplos, comenzando por aquellos, excepciones en que gana el bando de los dos caballos.

J. Berger, 1922

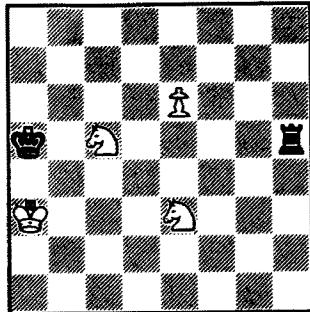


384

Las negras juegan y ganan.

El diagrama 384 es uno de los primeros casos conocidos en que dos caballos y peón ganan contra la torre. Como podemos apreciar, para que ello ocurra es necesaria la confluencia de un sin fin de circunstancias desfavorables para el bando de la torre, no siendo la menos importante la de que ésta no pueda capturar al peón: 1...Ce3+ (claro está que si 1...g2+?; 2. Tgx2, tablas); 2. Re1 (si 2...Rg1, Ce2+; 3. Txe2, Rxe2; 4. Rh1, g2+; 4. Rg1, Rf3. En esta variante también se puede ganar con 4...Rf3; 5. Rg1, g2; 6. Rh2, Rf2), Cd3+; 3. Rd2, g2+; 4. Ta1, Cf1+ y gana.

Eisenstadt, 1931

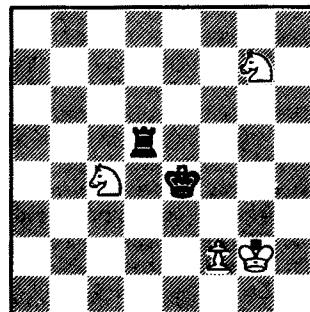


385

Las blancas juegan y ganan.

Las posibilidades de dar mate al rey negro, confinado en la banda, o de capturar la torre, permiten a las blancas ganar en el diagrama 385: 1. e7!, Th8; 2. Ce6!, Te8 (si 3...Tc8; 4. Cc4+! y luego Cd8. Pero no 4. Cd8?, Tc3+ seguido de Txe3, tablas); 3. Cc7! (si 3. Cc4+?, Rb5; 4. Cd6+ ó Cc7+, Rc6; 5. CxT, Rd7, tablas), Txe7; 4. Cc4 mate.

H. Rinck, 1922



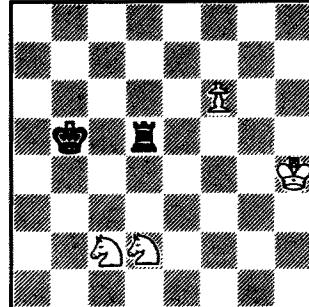
386

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 386 es un curioso caso de

dominación de la torre por las fuerzas enemigas: 1. Ce6!, Th5 6 Td1; 2. f3+ seguido de un jaque de caballo que gana la torre y la partida.

A. Chéron, 1960 (según un estudio de Zachodjakin, 1931)

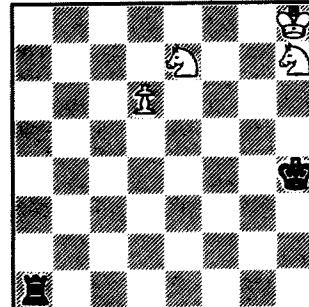


387

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 387: 1. f7, Td8; 2. Cd4+!, Rb6 (si 2...Txd4+; 3. Ce4!, Txe4+; 4. Rg3, Te3+; 5. Rf2. Subvariante: 3...Td8; 4. Cd6+, R juega: 5. Ce8, Y si 2...Ra6; 3. Ce6 y el otro caballo irá a f6 y a g8 si la torre está en h8, o a e8 si está en a8); 3. Cc4+!, Ra6; 4. Ce6, Th8+; 5. Rg5, Rb7 (si 5...Rb5; 6. Ce5 seguido de Cd7 y Cf6); 6. Ce5!, Ta8 (si 6...Rc8; 7. Cg6); 7. Cd7, Rc6; 8. Cf6, Rd6; 9. Ce8+ y gana.

M. Liburkin, 1930

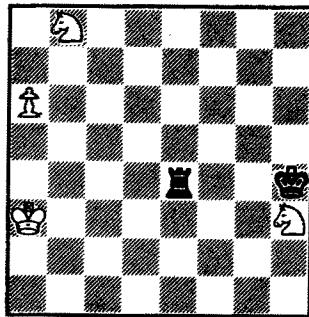


388

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 388: 1. d7, Td1; 2. Cf5+, Rh5 (si 2...Rh3; 3. Cg5+, Rh2; 4. Cd4 ó Cf3+ y luego Cd4); 3. Cf6+, Rg5 (si 3...Rg6; 4. Cd5!); 4. Cd6! y gana.

A. Troitzky, 1926



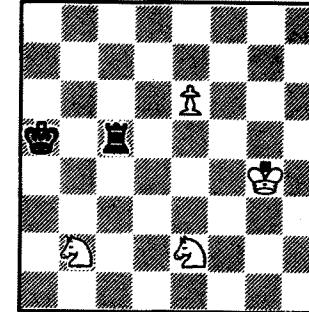
389

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 389: 1. Cf4! (y no 1. a7?, Te3+; 2. Rb4, Te4+; 3. Rb5, Te5+; 4. Rb6, Te6+; 5. Rc7, Te7+; 6. Cd7, Te8; 7. Cf4, Ta8, capturando el peón con tablas inmediatas. Subvariantes: 5. Cc6, Te8, tablas. 7. Rb7, Rxh3, tablas), Txf4; 2. a7, Tf1; 3. Rb2, Tf2+; 4. Rb3, Tf3+; 5. Rb4, Tf4+; 6. Rb5, Tf5+; 7. Rb6, Tf6+; 8. Rc7, Tf7+; 9. Cd7 y gana.

Diagrama 390: 1. e7, Tc8 (si 1...Te5; 2. Cc4+); 2. Cc4+, Ra6 (otras variantes: 2...Txc4+; 3. Cd4!, Tc8; 4. Cc6+!, Rb6; 5. Cd8. Subvariantes: 3. Rf3?, Tc8, tablas. 3...Txd4+; 4. Rf3, Td3+; 5. Re2. O bien, 2...Rb5; 3. Cd6+, Rc6; 4. Cxc8. O 2...Ra4; 3. Cb6+. O, por último, 2...Rb4; 3. Cd6, Th8; 4. Rf5, Rc5; 5. Re6, Th6+; 6. Re5, Th5+; 7. Cf5, Th8; 8.

A. Chéron, 1962 (según Zachodjakin)



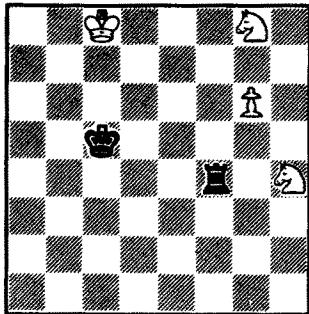
390

Las blancas juegan y ganan.

Cg7, Rc6; 9. Re6, Th6+; 10. Rf7, Th8; 11. Cd4+, Rd7; 12. Cd4e6, Tc8; 13. Ce8, Rc6; 14. Cd8+, Rb6; 15. Cf6, Tc7; 16. Cd5+. Subvariantes: 12...Ta8; 13. Ce8, Rc6; 14. Cd8+, Rb6; 15. Cc7, 12...Tb8; 13. Ce8, Ta8; 14. Ce8c7, Tc8; 15. Ca6, Ta8; 16. Ca6c5+, Rd6; 17. Cd8, Ta7; 18. Cb7+; 3. Cd6, Tg8+ (si 3...Th8 ó Tb8; 4. Cd4, Rb6; 5. Ce6, Rc6; 6. Cf8 ó Cd8+, respectivamente); 4. Rf5, Rb6; 5. Re6, Th8; 6. Cf4, Rc6; 7. Cd5, Ta8; 8. Cf6, Rc7 (si 8...Tb8; 9. Cf7, Rb7; 10. Cd5+, Rc6; 11. Cd8+); 9. Re5! (jugada de espera. Si 9. Cf7?, Ta6+; 10. Re5, Ta5+; 11. Cd5+, Rd7; 12. Rf6, Txd5, tablas), Tb8 ó Th8 (si 9...Ta5+; 10. Cd5+, Rd7; 11. e8=D mate); 10. Rf5, Ta8; 11. Rc5, Th8 (si 11...Tb8; 12. Cb5+, Rb7; 13. Rd6, Th8; 14. Cc7 seguido de Ce6); 12. Cb5+, Rb7 (si 12...Rc8; 13. Rc6, Rb8; 14. Cd7+); 13. Rd6, Tb8; 14. Cc7, Ra7; 15. Ce6, Tb6+; 16. Rd5, Tb5+; 17. Rc4, Tb8; 18. Cd8 y gana.

Diagrama 391: 1. Cf6!, Tf1 (si 1...Txf6 ó Txh4; 2. g7); 2. Cf3, Txf3 (si 2...Tf2; 3.

J. Sehwers, 1908

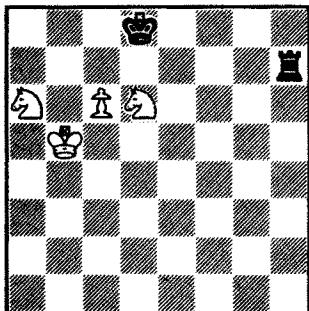


391

Las blancas juegan y ganan.

Ce4+); 3. g7, Tg3; 4. Ce4+.

H. Rey, 1926



392

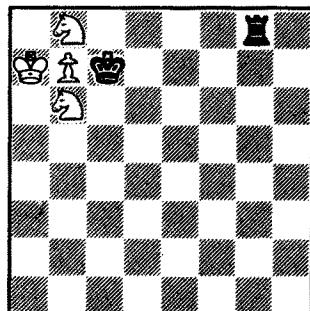
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 392: 1. Rb6, Td7 (si 1...Tg7; 2. Cc5, Tg8; 3. c7+, Re7; 4. Rc6, Td8; 5. Cd7!, Th8; 6. Cb6, como en el texto. Y si 1...Re7; 2. c7, Th8; 3. Rc6, Td8; 4. Cb8!, Txd6+; 5. Rb7, Td8; 6. Cc6+); 2. Cc5, Th7; 3. Cc5b7+, Re7; 4. c7, Th8; 5. Rc6, Ta8; 6. Ca5, Td8; 7. Ca5c4, Tf8; 8. Ca3, Td8; 9. Ca3b5, Tg8; 10.

Ca7!, T juega en la 8^a fila (si 10...Re6; 11. Cc4, Rf5; 12. Ca5, Tg6+; 13. Rb5, Tg8; 14. Ca5 ó Ca6, Rg6; 15. Cd8, Tg5+; 16. Rb6); 11. Cc4, Re6; 12. Ca5, T en la 8^a fila (si 12...Re5; 13. Rb6, T en la 8^a fila; 14. Ca5c6+); 13. Rb6!, Rd7 (si 13...Rd6; 14. Ca5c6, Th8; 15. Rb7, Th7; 16. Cc8+, Rd7; 17. Cc8e7, Th8; 18. Cg6, Tg8; 19. Cg6e5+, Rd6; 20. Cd8, Tg7; 21. Ce5f7+); 14. Ca5c6, T en la 8^a fila; 15. Rb7, Th8; 16. Cc8, Th7 (si 16...Re6; 17. Cc8e7, Th8; 18. Cd8+); 17. Cc8e7, Th8; 18. Cg6, Te8 (si 18...Tg8; 19. Cg6e5+, Rd6; 20. Cd8, Tg7; 21. Ce5f7+); 19. Cg6e5+, Rd6; 20. Cf7+, Re6 ó Rd7 ó Rd5; 21. Cf7d8(+)

y gana.

H. Rey, 1926



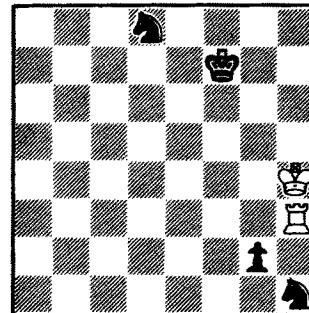
393

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 393: 1...Th8 (si 1...Txb8; 2. Cd5+); 2. C8d7, Te8; 3. Cf6, Td8; 4. Cf6d5+, Rd6; 5. Ce7+, R juega; 6. Ce7c8 y gana.

En el diagrama 394 parece a primera vista que también debía perder el bando de la torre. Pero éste se salva mediante una

A. Chéron, 1962
(de un estudio de Isenegger)



394

Las blancas juegan y hacen tablas.

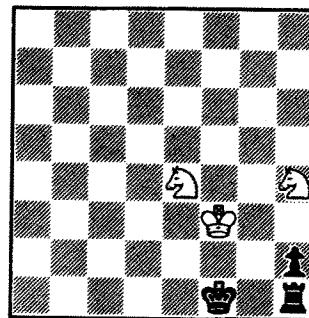
combinación que conduce a tres variantes de ahogue: 1. Tf3+, Rg7 (he aquí las otras dos variantes: 1...Rg6; 2. Tf4!, Cf2; 3. Txf2, g1=D; 4. Tg2+, D, Dxg2, tablas. 1...Rg8; 2. Tf4!, Cf2; 3. Tf3!, Ce4; 4. Tf4, Cf6; 5. Tf2, g1=D; 6. Tg2+, D, Dxg2, tablas); 2. Tf4! (si 2. Tf5?, Ce6 y gana), Cf2; 3. Tf3! (si 3. Txf2?, g1=D y gana), Ce4; 4. Tf4, Cf6; 5. Tf3! (si 5. Tf2?, g1=T! y gana. Y si 5. Tf5?, Ce6; 6. Tf3, Ce4 y gana. Si, en esta última línea 6. Tf2, g1=T! y gana), Ch5; 6. Rxh5, g1=D; 7. Tg3+, D, Dxg3, tablas.

No obstante lo visto en los once diagramas precedentes, deben éstos ser considerados como excepción ya que, en el juego práctico, el bando de la torre no encuentra dificultades para tomar el peón, aun a costa de sacrificar su torre, forzando las tablas.

Cuando la torre va acompañada de un peón, tiene algunas probabilidades de ganar contra los dos caballos, aunque éstos frecuentemente se defienden con éxito y consiguen tablas. He aquí una

excepción, en que ganan los dos caballos gracias a la mala posición de la torre y de su rey:

Según A. V. Galitzky, 1904



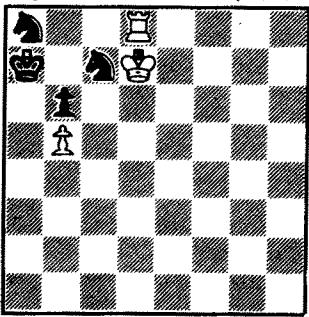
395

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 395: 1. Cg2, Rg1 (si 1...Tg1; 2. Cd2 mate); 2. Cc3, Rf1; 3. Ce2!, Tg1; 4. Cg3 mate.

Más frecuentes son los casos en que uno y otro bando poseen más peones, de los cuales damos una selección de ejemplos útiles para el jugador práctico:

Final de una partida ligera
Capablanca-Dr. Lasker, 1915

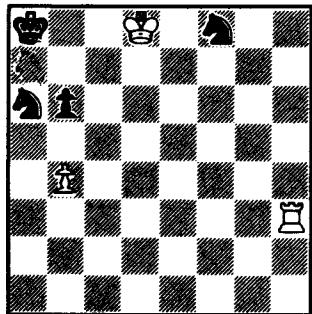


396

Las blancas juegan y ganan.

En la posición del diagrama 396, el blanco ganó forzando el advenimiento de un final de peones ventajoso: 1. Txa8+!, Cxa8 (si 1...Rxa8; 2. Rxc7, Ra7; 3. Rc6 y gana); 2. Rc8!, Cc7; 3. Rxc7, Ra8; 4. Rxb6, Rb8; 5. Ra6!, Abandonan.

M. Liburkin, 1934



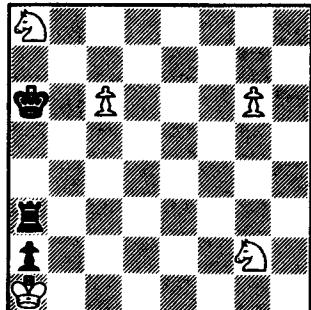
396

Las blancas juegan y ganan.

El estudio representado en el diagrama 397 se inspira, probablemente, en el ejemplo anterior: 1. b5, Cb8; 2. Th8, Cf7d; 3. Rc7, Ra7; 4. Te8! (y no 4. Th17, Cc5; 5. Ta1+, Cca6+; 6. Rc8, Ra8; 7. bxa6, Ra7; 8. Rc7, b5; 9. Rd6, b4; 10. Rc5, b3; 11. Rb5, b2; 12. Tb1, Cxa6, tablas), Cf8 (máxima defensa); 5. Txb8, Ce6+; 6. Rd7!, Cc7; 7. Txa8+, Cxa8 (si 7...Rb7; 8. Ta7+! y gana); 8. Rc8! y gana.

Diagrama 398: 1. c7, Rb7 (si 1...Tc3; 2. g7); 2. Cb6!, Rxc7; 3. Ce3!, Tb3 (si 3...Txc3; 4. Cd5+. Si 3...Td3; 4. Cbd5+ y luego g7. Si 3...Ta3; 4. Ced5. Y si 3...Rxb6; 4. Cc4+ seguido de Cxa3); 4.

Conde Villeneuve Escaplon

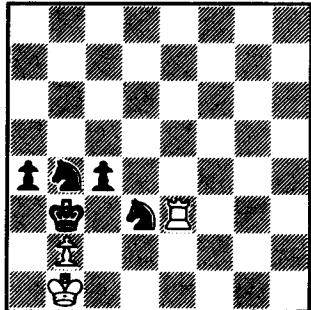


398

Las blancas juegan y ganan.

Rxa2, Txb6; 5. Cd5+ seguido de Cxb6 y gana.

van der Hauw-Stoll,
Alemania Federal, 1974

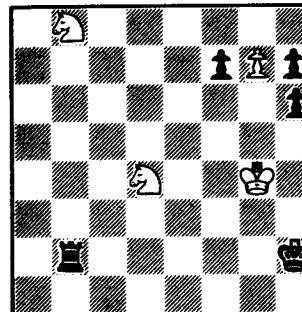


399

Juega el negro y gana.

En el diagrama 399 gana el bando de los dos caballos (como en el diagrama 395) a causa del encerramiento del rey blanco y de la posición sumamente agresiva de las fuerzas negras: 1...a3!; 2. bxa3, c3!; 3. Te2, c2+; 4. Txc2, Cxc2; 5. a4, Ca3+; 6. Ra1, Cb4; 7. a5, Cbc2 mate.

A. Troitzky, 1907



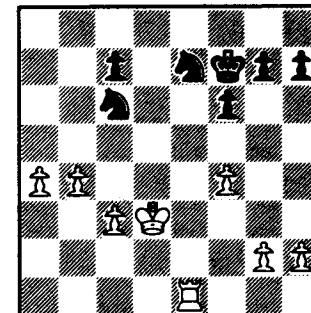
400

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 400 es también otro caso raro en que, gracias a la mala posición del rey negro, gana el bando de los caballos a pesar de su inferioridad material: 1. Cf3+, Rh1; 2. Cd7, Tg2+; 3. Rh3, Txg7 (si 3...f5; 4. Cf6, Txg7; 5. Ch5, Tg8; 6. Cg3+, Tgx3+, Rxg3 y gana. Si, en esta variante, 5...f4, el blanco da mate en cinco jugadas comenzando con Cxg7); 4. Cf6, Tg5; 5. Ce4, Th5+; 6. Rg3, Tg5+; 7. Rf2, Tg2+; 8. Rf1, el negro juega; 9. Cf2+, Txf2+; 10. Rxf2 y gana.

Veamos, por fin, dos ejemplos prácticos en que gana el bando de la torre por disponer de un número crecido de peones:

Dr. Tarrasch-Mieses,
Gotemburgo, 1920

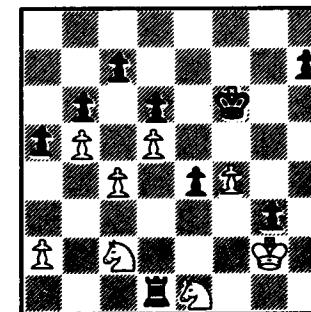


401

Juega el negro. Gana el blanco.

15. b5 y gana, pero no 15. Rb6? que conducen solamente a tablas: 15...Cc8+; 16. Rb7, Cd6+; 17. Rb8, Cxc4; 18. a7, Cb6; 19. Rb7, Ca8!, etc.

Rosselli del Turco-W. Henneberger,
match Suiza-Italia, Lausana, 1938



402

Juega el negro y gana.

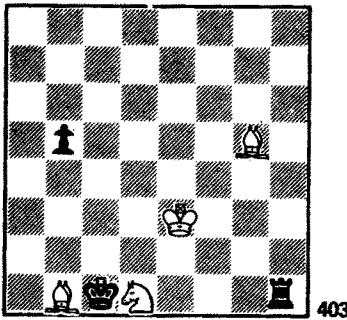
Diagrama 402: 1...Td2+; 2. Rxe2, Te2; 3. Rg4, Rg6; 4. a4, Rf6; 5. Rg3, h5; 6. Rh4, Th2+; 7. Rg3, Td2!; 8. Ce3 (si

8. Rh4, Rf5; 9. Rg3, h4+! y gana), Ta2;
 9. Rh4, Txa4; 10. Rxh5, Ta1; 11. Ce1g2,
 a4; 12. Cg4+, Rf7; 13. f5, Th1+; 14.
 Rg5, a3; 15. Cg2e3, a2; 16. Cc2, Tc1;
 17. Cg4e3, Txc2!, Abandonan, pues si
 18. Cxc2, e3!.

Pasemos ahora a examinar con extrema brevedad la lucha de una torre contra tres piezas menores. Cuando no existe ningún peón, la torre suele perder contra dos alfiles y caballo, mientras suele hacer tablas contra dos caballos y alfil, según quedó expuesto y ejemplificado en el tomo II de esta obra. Si existe algún peón, no hay regla fija, y en la práctica son rarísimos los casos de este tipo. Nos limitaremos a presentar un ejemplo:

Diagrama 403: 1. Ae4 (y no 1. Cc3?, Rb2; 2. Ae4, Th3+; 3. Rd2, Txc3; 4. Af6, b4!, tablas), Tg1 máxima defensa. Si 1...Te1+; 2. Rf2+, Rxd1; 3. Af3+.. Si 1...Txd1; 2. Re2+. Si 1...Th5; 2. Af4,

D. Przepiórka, 1930



Las blancas juegan y ganan.

Rxd1; 3. Af3+. Y si 1...Th2; 2. Af4, Ta2; 3. Cc3; 2. Ah6! (y no 2. Af4?, Rxd1; 3. Rf2, Tg7, tablas), Rxd1; 3. Rf2?, Tg8 (si 3...Te1; 4. Af3+); 4. Ad5!, Tc8; 5. Ab3+, Tc2+; 6. Re3, b4; 7. Rd3 y gana.

APARTADO TERCERO

C)

REY Y TORRE, CON O SIN PEONES,
 CONTRA REY Y UNA O DOS TORRES, SIN
 O CON PEONES

C) REY Y TORRE, CON O SIN PEONES, CONTRA REY Y UNA O DOS TORRES, SIN O CON PEONES

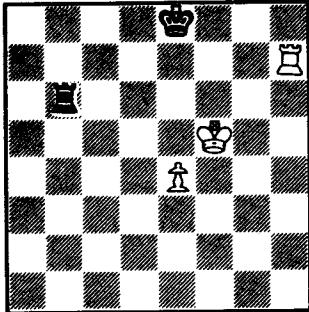
Este apartado es, sin duda, el más importante entre todos los de nuestro libro, por referirse a los finales que con mayor frecuencia se dan en la práctica. Según mis cálculos estadísticos, entre un 20 y un 25% de los finales, son de torre contra torre. Esto quiere decir que quien estudie a fondo la teoría de este tipo de final podrá estar seguro de que al menos en una de cada cinco de sus partidas que lleguen al final, estará en condiciones de aplicar con provecho indudable los conocimientos adquiridos.

Comenzaremos por el más elemental de este tipo de finales, el de torre y peón contra torre, que ha sido estudiado casi exhaustivamente en las décadas de 1920 a 1940 por el gran tratadista francés A. Chéron. Tanto es así, que los conocimientos teóricos que acerca del mismo se poseen, permitirían incluirlos con provecho práctico en una máquina computadora. Esto no quiere decir, sin embargo, que no queden todavía algunos detalles por investigar aunque, repetimos, la mayor parte del edificio teórico está ya construido.

Dentro de su aparente sencillez, el final de torre y peón contra torre no es fácil de conducir, tanto en el ataque como en la

defensa, si no se conocen los principios en que se funda su técnica y que se deben en su mayor parte, como ya hemos indicado, a André Chéron. Seguiremos en nuestra exposición a tan ilustre autor, aunque acomodándonos en todo momento al plan que nos hemos impuesto en nuestra obra de orientar al lector respecto a la técnica general, ilustrando la teoría con los ejemplos más significativos y más útiles para el jugador práctico. Comenzaremos por la regla fundamental, ya expuesta por J. Berger a comienzos de este siglo: **en el final de torre y peón contra torre, gana el bando fuerte si apoya al peón con su rey y consigue mantener al rey contrario alejado de la casilla en que se corona su peón. Por el contrario, si el rey de la defensa tiene acceso a la casilla de coronación del peón o puede colocarse frente a él, la partida es tablas.** Naturalmente, esta regla tiene algunas excepciones que señalaremos oportunamente. Empezaremos por los clásicos de tablas.

La posición del diagrama 404 es clásica y puede considerarse como el modelo general de las tablas en este final, ya que

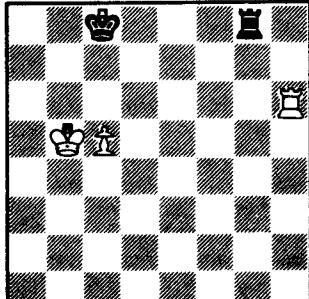


404

Tablas, cualquiera que juegue.

el rey negro ocupa la casilla en que el peón blanco habría de promocionarse: 1...Ta6 (la torre debe seguir ocupando la 6^a fila mientras el peón no avanza, para evitar que el rey blanco progrese); 2. e5, Tb6; 3. Ta7, Tc6; 4. e6, Tc1! (y no 4... Tb6?; 5. Rf6, Rd8; 6. Th8+, Rc7; 7. Rf7 y gana); 5. Rf6, Tf1+, tablas.

A. Chéron, 1944



405

Las blancas juegan y ganan.

Las negras juegan y hacen tablas.

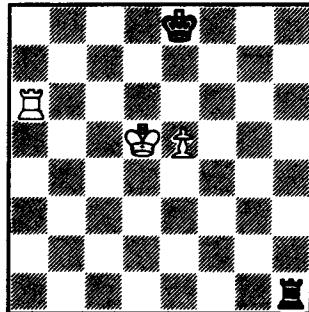
En el diagrama 405, las cosas son más

complicadas para el negro, pues la torre blanca ocupa la importante 6^a fila. Salen las blancas: 1. Rb6! (contra el plan c6 seguido de Th7, las negras no tienen defensa eficaz), Rb8 (si 1...Tg1; 2. Th8+, Rd7; 3. c6+, Rd6 y el rey negro ha perdido el control sobre la casilla de promoción: 4. Td8+ seguido de c7 y gana. Y si 1...Rd7; 2. c6+, Rc8 ó Rd8; 3. Th7 como en el texto. Si, en esta línea, 2...Re7 ó Re8; 3. c7, Rd7; 4. Rb7 con la imparable amenaza Th7+, coronando el peón); 2. c6, Tf8 (si 2...Ra8; 3. Th7, Tb8+; 4. Tb7, Txb7+; 5. cxb7+, Rb8; 6. Rc6 y gana. Subvariante: 4...Te8; 5. Ta7+ como en el texto); 3. Th7, Te8; 4. Tb7+, Rc8 (si 4...Ra8; 5. Ta7+ y luego c7+); 5. Ta7 (este movimiento, que amenaza Ta8+, permite ganar a las blancas. Por tal razón, cuando en el diagrama que estamos examinando corremos todas las piezas una columna hacia la izquierda, es decir si se trata del PC, las blancas carecen de esta jugada decisiva, aunque sean mano, con lo que la partida es siempre tablas), Rb8; 6. c7+, Rc8; 7. Ta8+, Rd7; 8. Txe8 y gana.

Veamos ahora cómo se salvan las negras si son mano: 1...Tg1!; 2. Rc6 (si 2. Th8+, Rc7, tablas. Y si 2. Rb6, amenazando Th8+ seguido de c6+, Tc1!; 3. Rc6, Rb8!; 4. Th8+, Ra7; 5. Tc8, Th1!; 6. Rd7, Th7+, tablas. Algunas subvariantes: 2...Rd7?; 3. c6+ y gana. 2...Rd8?; 3. Th8+ seguido de c6 y gana. 2...Tg8?; 3. c6 seguido de Th7 y gana. 3. c6, Tb1+, tablas, pues el rey blanco no puede soslayar los jaques protegiéndose delante del peón. 3. Th8+, Rd7; 4. Th7+, Rc8; 5. Tc7+, Rb8; 6. Th7, Tb1+; 7. Rc6, Tc1, como en el texto. 3...Rd8?; 4. Th8+, Re7; 5. Tc8! y gana avanzando el peón: 5...Tc2; 6. Rb7!, Rd7; 7. c6+, Rd6; 8. Td8+, Rc5; 9. c7,

Tb2+; 10. Rc8, Rc6; 11. Td1, Th2; 12. Tc1+, Rd6; 13. Rb7, Tb2+; 14. Ra6, Ta2+; 15. Rb5!, Rb8! (si 2...Rd8?; 3. Th8+, Re7; 4. Rc7 seguido ulteriormente de c6 y gana); 3. Th8+, Ra7; 4. Td8 (si 4. Rd7, Tg5!; 5. c6, Tg7+, tablas por jaque continuo o por captura del peón. Y si 4. Rc7, Tg5; 5. c6, Tg7+, tablas), Tc1!; 5. Rd6 (si 5. Td7+ ó Td5, Rb8. Y si 5. Tc8, Th1; 6. Rd7, Th7+, siempre con tablas), Rb7; 6. Td7+, Rb8 (también da tablas 6...Rc8; 7. Tc7+, Rb8; 8. Th7, Tc2; 9. c6, Td2+); 7. c6, Td1+; 8. Re7, Tc1, tablas. Como puede verse por las variantes que anteceden, no basta para las negras saber que el juego es tablas siendo ellas mano. Es preciso conocer bien la técnica, de gran precisión, para conseguirlo.

A. Chéron, 1944



406

Tablas, salga quien salga.

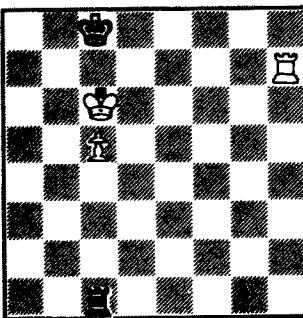
El diagrama 406, junto con el anterior, encierra prácticamente toda la técnica para hacer tablas por parte del bando débil. Sale el blanco: 1. Rd6 (la jugada más agresiva, pues amenaza ganar por medio de Ta8+ seguido de e6+. Si 1. e6, Td1+, tablas. Si 1. Re6?, Th6+ y el

negro gana. Y si 1. Ta8+, Re7; 2. Ta7+, Re8; 3. Rd6, Te1!; 4. Re6, Rd8 ó Rf8 como en el texto), Te1! (jugada esencial y única para hacer tablas. Veamos "in extenso" cómo cualquiera otra fracasa: 1...Rf7?; 2. Ta7+, Rg6; 3. e6, Rf5 ó Rf6; 4. Tf7+, Rg6; 5. Tf8, Td1+; 6. Rc7, Tc1+ ó Te1; 7. Rd7, Td1+; 8. Re8, Ta1; 9. e7, Td1; 10. Tg8+, Rh7; 11. Tg4. En esta línea, si 3...Th8; 4. e7, Tb8; 5. Re6, Te8, Tg8 ó Th8; 6. Td7 seguido de Td8. Si 3...Te1; 4. Ta8!, Td1+; 5. Re7, Te1 ó Th7; 6. Rd7, Td1+; 7. Re8, Th1; 8. T2, Th8+; 9. Rd7, Tb8; 10. e7, Tb7+; 11. Rd8, Tb8+; 12. Rc7, Te8 ó Th8; 13. Rd7, Rf7; 14. Tf2+. Si 3...Td1+; 4. Re7, Te1; 5. Ta2, Tg1 ó Th1; 6. Rd7, Rf6; 7. e7, Td1+; 8. Re8, Rg6 ó Rg7; 9. Tg2+, Rh7 ó Rh6; 10. Tg4!, Td2; 11. Rf7. Si 3...Td1+; 4. Re7, Th1; 5. Ta2, Rf5; 6. Ta5+, Rg6; 7. Rd7, Td1+; 8. Re8, Tb1; 9. e7. Y si 3...Tb1; 4. Ta8, Tb6+; 5. Rd7, Tb7+; 6. Rc6, ganando el blanco en todos los casos. Volviendo al principio, si 1...Rf7?; 2. Ta7+, Rg6; 3. Ta8, Rf5; 4. Tf8+, Rg6; 5. e6, Td1+; 6. Rc7, Tc1+ ó Te1; 7. Rd7, Td1+; 8. Re8 seguido de e7 y gana. Si 1...Rf8?; 2. Ta8+, Rg7; 3. e6, Td1+; 4. Re7, ganando. Si 1...Th6+?; 2. e6, Rf8; 3. Ta8+, Rg7; 4. Rd7 y gana. Y si 1...Td1+?; 2. Re6, Rd8; 3. Ta8+, Rc7; 4. Re7, Td7+; 5. Rf6, Td1; 6. e6, Tf1+; 7. Re7, Th1; 8. Ta2, Th7+; 9. Rf6, Th6+; 10. Rf7, Th7+; 11. Rg6, Te7; 12. Rf6, Te8; 13. e7 seguido de Td2, ganando también. Si, en esta variante, 2...Rf8; 3. Ta8+, Rg7; 4. Re7, Tb1; 5. e6, Tb7+; 6. Rd6, Tb6+; 7. Rd7, Tb7+; 8. Rc6. Y si 2...Td8; 3. Rf6, Rf8; 4. e6, Tb8; 5. Ta7, Tb8; 6. Th7, Rg8; 7. Tg7+, Rh8; 8. Tg4 y gana); 2. Re6 (si 2. e6, Td1+. Y si 2. Ta8+, Rf7, siempre con tablas), Rf8 (también son tablas después de

2...Rd8; 3. Rf6, Tf1+; 4. Re6, Te1); 3. Ta8+ (si 3. Rd6, Rf7; 4. Ta7+, Rf8 ó Rd8, tablas. Y si 3. Rf6, Tf1+; 4. Re6, Te1, tablas), Rg7; 4. Te8 (si 4. Rd6, Rf7, tablas); Ta11; 5. Rd7 (si 5. Rd6, Rf7 ó Ta6+. Si 5. Td8 ó Tc8 ó Tb8, Te1. Y si 5. Te7+, Rf8; 6. Tf7+, Re8; 7. Td7, Th1; 8. Tg7 ó Tc7 ó Tb7 ó Ta7, Th6+, con tablas en todos los casos), Ta7+ y el juego es tablas, pues la torre negra dará jaque hasta que el rey blanco vaya a f5, en cuyo caso jugará Rf7.

Si en el diagrama 406 salen las negras, las tablas son más sencillas de obtener: 1...Te1 (también es buena 1...Re7; 2. Ta7+, Re8; 3. Rd6, Te1; 4. Re6, Rd8 ó Rf8. Si, en esta línea, 3. Re6, Th6+, tablas como en el diagrama 404); 2. Re6 (si 2. Rd6, Rf7, tablas), Rf8 ó Rd8, tablas.

A. Chéron, 1944



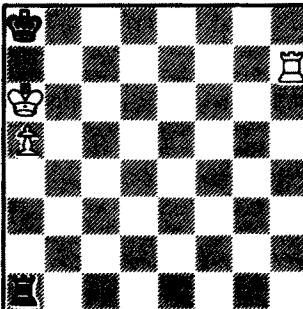
407

Juega el negro y hace tablas.

También el diagrama 407 es instructivo, pues si las negras jugasen 1...Rd8? perderían después de 2. Th8+, Re7; 3. Tc8!. Por el contrario, con 1...Rb8! hacen tablas, como vimos en el diagrama 405, cuando salen las negras, después de

1...Tg1; 2. Rb6, Tc1!; 3. Rc6. Si en el diagrama 407 trasladamos todo el material (excepto la torre blanca) una o dos casillas hacia la derecha (es decir con el peón en columna central), las negras, siendo mano, hacen tablas indistintamente con 1...Rc8 ó Re8 cuando se trata del PD, o con 1...Rd8 ó Rf8 para el caso del PR.

A. Chéron, 1944



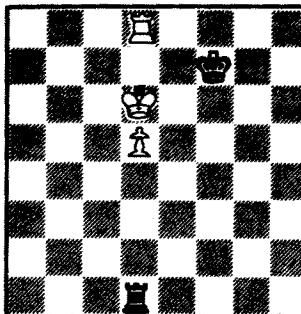
408

Juega el negro y hace tablas.

Cuando se trata del PT como en el diagrama 408, las tablas resultan evidentes después de 1...Rb8 ó 1...Tb1.

Si en el diagrama 409 sale el blanco, gana así: 1. Rc7!, Ta1 (si 1...Re7; 2. d6+, Rf7; 3. Tb8. O bien, 2...Re6; 3. Te8+ seguido de d7. Y si 1...Tc1+; 2. Rd7, Ta1; 3. Tc8, Ta7+; 4. Tc7, Ta8; 5. d6, como en el texto); 2. Tb8, Ta7+ (si 2...Re7; 3. d6+, Rf7; 4. d7, Tc1+; 5. Rd8); 3. Tb7, Ta8; 4. Rd7! (y no 4. d6?, Re6; 5. d7, Re7, tablas), Rf6, 5. d6, Rf7; 6. Tc7!, Tb8 (si 6...Ta1; 7. Rc6+, Re6; 8. Te7+, Rf6; 9. Te2. Si 6...Ta1; 7. Rc6+, Re8; 8. Tc8+ seguido de d7. Si

A. Chéron, 1944



409

Juega el blanco y gana.

Juega el negro y hace tablas.

6...Ta6; 7. Rd8+, Re6; 8. d7, Rd6; 8. d7, Rd6; 9. Re8. Y si 6...Rf6; 7. Tc8, Ta7+; 8. Rc6, Ta6+; 9. Rc7, Ta7+; 10. Rb6; 7. Tc1.

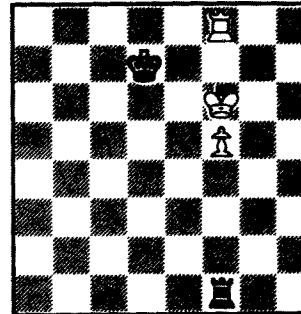
Por el contrario, si son mano las negras, consiguen tablas: 1...Ta1!; 2. Td7+ (si 2. Rc7, Ta7+; 3. Rb6, Ta1, tablas), Re8! (y no 2...Rf6?; 3. Tb7, Ta6+; 4. Rc5, Ta5+; 5. Rc6, Ta6+; 6. Tb6 y gana); 3. Te7+ (si 3. Tb7, Td1), Rd8; 4. Tb7, Ta6+ y el blanco no puede ganar.

Si en el diagrama 409 colocamos el rey negro en b7, las negras tienen tablas aunque salga el blanco, pues si 1. Re7, Th1. La razón de esta diferencia es que ahora la torre dispone de mayor espacio para maniobrar.

Veamos ahora lo que ocurre con el PA:

En el diagrama 410, la torre negra no dispone de espacio suficiente en el flanco de rey, por lo que el blanco gana fácilmente, incluso cuando no es mano: 1...Th1; 2. Rg7, Tg1+; 3. Rf7 seguido de

A. Chéron, 1944



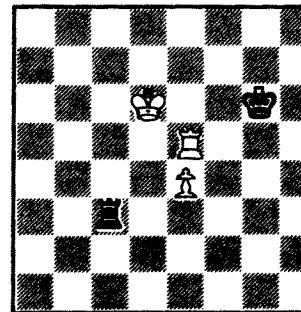
410

Las blancas ganan, salga quien salga.

6. Pero si el rey negro se encontrase en h7, la partida sería tablas incluso saliendo las blancas, pues la torre negra puede maniobrar holgadamente en el flanco de dama.

Veamos ahora dos ejemplos, tomados de la práctica reciente, en los que se aplican los principios teóricos que acabamos de exponer en los diagramas precedentes:

B. Spassky-R. Byrne, match candidatos, San Juan de Puerto Rico, 1974

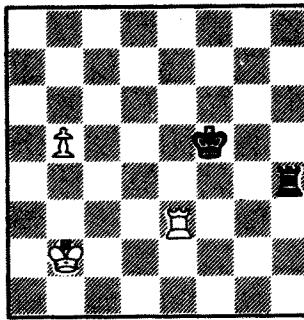


411

Las negras juegan y hacen tablas.

Diagrama 411: 1...Rf7 (aproximándose lo más posible a la casilla de coronación); 2. Tf5+, Re8; 3. Ta5, Tb3; 4. Ta6, Rf7; 5. Ta7+, Re8; 6. Te7+, Rf8; 7. Tc7, Tb6+; 8. Rd7, Rf7; 9. e5, Te6; 10. Tc5, Ta6; 11. Tb5, Te6; 12. Ta5, Tb6; 13. Ta8, Tb7+; 14. Rd6, Tb6+; 15. Rc5, Tb7 y se acordaron las tablas.

Michalchishin-Losev,
Torneo por equipos, URSS, 1974



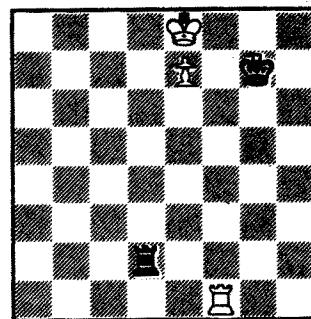
412

Las negras juegan y hacen tablas.

El diagrama 412 ofrece mayores dificultades que el anterior, ya que aquí el rey negro tiene mucho camino por recorrer antes de alcanzar la casilla de promoción: 1...Rf4! (este tiempo que se gana amenazando la torre, junto con el alejamiento del rey blanco, son la clave de la salvación de las negras); 2. Tc3 (si 2. Te7, Th5!, tablas), Re5; 3. Ra3, Rd6; 4. b6, Rd7; 5. Tc7+ (si 5. b7, Th8, tablas), Rd8; 6. Tc6, Rd7; 7. Tc7+, Rd8; 8. Tc5, Rd7 y se convinieron las tablas, ya que si 9. Tb5, Rc8.

Como ya hemos indicado más arriba, si el peón está apoyado por su rey y el rey enemigo tiene vedada la casilla de corona-

ción, la victoria del bando fuerte debe considerarse como segura a condición, naturalmente, de emplear una técnica correcta. A señalar cuáles son los puntos más importantes de dicha técnica están destinadas las páginas que siguen:



413

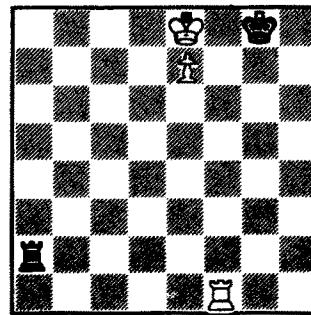
Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 413 representa una famosa posición atribuida por muchos autores al aragonés Lucena (1497) aunque recientes investigaciones ponen en duda tal paternidad, que reclaman para el italiano Scipione Genovino, publicado por Salvio en 1634. En este estudio se resume la técnica para ganar el final con el peón en 7^a en cualquier columna central pero con el rey confinado en la casilla de promoción. La maniobra es sencilla una vez conocida. Si algún lector no la ha estudiado todavía, le invito amablemente a que intente ganar por sí mismo contra un adversario de experiencia y se convencerá de que la cosa no es tan fácil. Y, sin embargo, veamos con qué precisión puede ganarse: 1. Tg1+ (primer tiempo: alejar al rey negro), Rh7 (si 1...Rf6; 2. Rf8 y gana). Pero si ahora las blancas consideran que tiene ya su

rey la puerta abierta, se equivocan, ya que después de 2. Rf7, Tf2+; 3. Re6, Te2; 4. Rd6, Td2+; 5. Rc7, Te2; 6. Rd8, Td2+; 7. Re8, ... volvemos a empezar. Es necesario preparar la salida del rey; 2. Tg4!, Td1; 3. Rf7, Tf1+; 4. Re6, Te1+; 5. Rf6, Tf1+; 6. Re5, Te1+; 7. Te5! y gana. Esta maniobra es conocida en la actualidad con el nombre de "tendido de un puente". Varios siglos más tarde se ha visto que en la posición del diagrama que acabamos de estudiar puede también ganar el blanco por otro sistema: 1. Tc1, Td3; 2. Tc8, Td1; 3. Td8!, Te1; 4. Rd7, Td1+; 5. Rc6, Tc1+; 6. Rd5, Td1+; 7. Rc4 y el peón se corona.

He aquí dos posiciones análogas a la del anterior.

Dr. Tarrasch, 1906



414

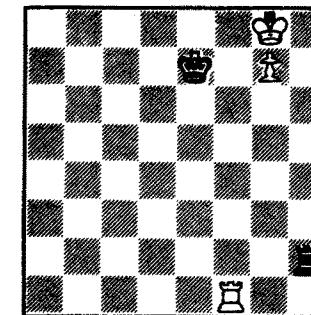
Las blancas ganan salga quien salga.

Diagrama 414. Sale el blanco: 1. Tf8+, Rg7; 2. Rd7, Td2+; 3. Rc6 y gana. Sale el negro: 1...Ta8+ (si 1...Td2; 2. Tg1+, Rh7; 3. Tg4! seguido de Rf7 como hemos visto en el diagrama anterior); 2. Rd7, Ta7+; 3. Re6, Ta6+ (si 3...Ta8; 4. Tg1+); 4. Re5! (y no 4. Rf5?, Rf7!, tablas), Ta5+ ó Ta8; 5. Rf6 (amenaza

Tg1+), Ta6+; 6. Rg5, Ta5+ ó Ta8 (si 6...Te6; 7. Tf8+ y el peón se corona); 7. Rg6, Ta6+ (si 7...Ta8; 8. Tf6 como en el texto); 8. Tf6, Ta8; 9. Td6 con la decisiva amenaza Td8+.

Si en el diagrama 414 estuviese el rey negro en g7, las negras, siendo mano, podrían hacer tablas con 1...Ta8+, ya que nadie impediría a la torre dar jaque en la columna a, o capturar el PR.

Scipione Genovino
(citado por Salvio, 1634)



415

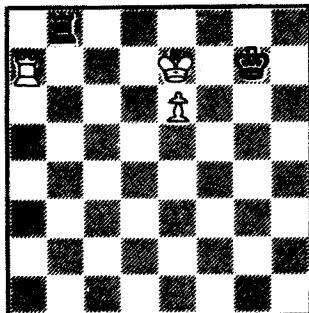
Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 415: 1...Th3 (si 1...Th4; 2. Te1+, Rd7; 3. Rf7, Tf4+; 4. Rg6, Tg4+; 5. Rh6, Th4+; 6. Rg5, Th2; 7. Tg1 y el peón se corona. Subvariante: 5...Tg2; 6. Th1, Re7; 7. Rh7); 2. Tf4, Th1; 3. Te4+, Rd7; 4. Rf7, Tf1+; 5. Rg6, Tg1+; 6. Rh6, Th1+; 7. Rg5, Tg1+; 8. Tg4 y gana.

La que podemos llamar "posición de Genovino" y su maniobra resolutiva, son válidas para cualquier columna que ocupe el peón, excepto para la columna de torre, como tendremos ocasión de comprobar más adelante. Por el momen-

to, estudiemos cómo se puede lograr dicha posición, u otras análogas, llevando el peón a 7^a a partir de grados menos avanzados del mismo. Como fácilmente se comprende, lo esencial para el bando fuerte es que su rey apoye al peón en su avance y que su torre corte el paso al rey contrario hacia la casilla en que ha de coronarse el peón. Puede decirse que en estos dos principios se basa la técnica del final de torre y peón contra torre.

N. Kopajew, 1952



416

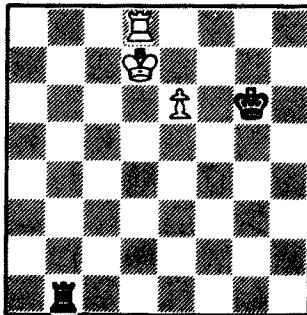
El blanco gana, salga quien salga.

Si en el diagrama 416 son mano las negras, que se encuentran en Zugzwang, pierden en todas las variantes: 1... Tb1 (si 1...Rg8 ó Tc8; 2. Ta1. Y si 1...Rg6; 2. Ta1!, Tb7+; 3. Rd6, Tb6+; 4. Rd7, Tb7+; 5. Rc6, Tb2; 6. Te1!, Tb8; 7. Rd7. Otras posibilidades en esta última linea: 3...Rf6; 4. Tf1+, Rg7; 5. e7, Tb8; 6. Rc7, Ta8; 7. Ta1! y gana. 5...Tb8; 6. Rc7, Tb2; 7. Te1!. 6...Tc2+; 7. Rd7, Td2+; 8. Re8 y luego e7); 2. Ta8!, Tb7+; 3. Rd6! (y no 3. Rd8! ó Re8?, Rf6, tablas), Tb6+; 4. Rd7, Tb7+; 5. Rc6, Te7 (si 5...Tb1; 6. e7); 6. Rd6, Tb7; 7. e7.

Si salen las blancas, todo se reduce a dar

un "rodeo" hasta reproducir la posición inicial siendo mano las negras: 1. Rd6+! (y no 1. Ta1?, Tb7+; 2. Rd8, Tb8+; 3. Rc7, Tb2; 4. Te1, Rf8, tablas. Si, en esta línea, 4. Tf1, Ta2; y si 4. Rd7, Tb7+ y la torre dará jaque hasta que el rey blanco se coloque en la columna AD, en cuyo caso volverá a b2, consiguiendo tablas. Tampoco 1. Rd7? a causa de Rf6 6. Rf8, tablas), Rf6; 2. Rd7!, Rg7 (si 2...Rg6; 3. Ta1! y gana); 3. Re7! y gana porque le toca jugar al negro. Obsérvese que si 3. e7?, Rf7, tablas.

N. Grigorieff



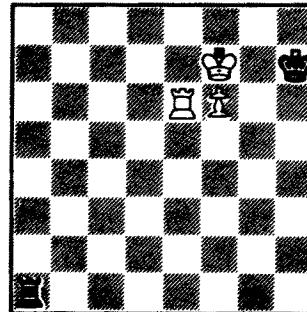
417

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 417: 1...Tb7+; 2. Rd6 (tanto 2. Re8?, Rf6 como 2. Rc6?, Ta7! no conducirían sino a tablas), Tb6+ (si 2...Ta7; 3. e7); 3. Re5! (si 3. Re7?, Ta6!; 4. Tg8+, Rf5!, tablas), Tb5+ (si 3...Rg7; 4. e7. Y si 3...Tb7; 4. Tg8+); 4. Td5, Tb7 (si 4...Tb1; 5. Td2, Rg7; 6. Tb8!, Tb5+; 7. Rd6, Tb6+; 8. Rd7, Tb7+; 9. Rc6!, Ta7; 10. Td7+ y gana. Subvariantes: 9...Tb1; 10. e7. 9...Te7; 10. Rd6. Y si 4...Tb8; 5. Ta5!, Rg7; 6. Ta7+, Rg6; 7. Rd6, Rf6; 8. Rd7! y gana como en el diagrama 416. Subvariantes instructivas: 5. Td7?,

Rg7!; 6. Td7+, Rg6; 7. Ta7, Tb5+; 8. Rd6, Rf6!; 9. Tf7+, Rg6; 10. Tf8, Tb6+; 11. Rd7 ó Rd5, Tb7; 12. Rc6, Ta7!, tablas. 5. Td7?, Rg7!; 6. Tg1+, Rf8; 7. Rf6, Tb7!; 8. Th1 ó Ta1, Tf7+!; 9. exf7, ahogado. 5. e7?, Rf7; 6. Td8, Tb5+; 7. Rd6, Tb6+; 8. Rc7, Rxе7 6. Te6, tablas. 5...Tb1; 6. Td8, Tb7; 7. Rd6 y gana. 5...Tc8; 6. e7, Rf7; 7. Rd6, Re8; 8. Tf5 y gana. 6...Rf8; 7. Rf6 y gana); 5. Td1 (amenaza Tg1+), Tb5+ (si 5...Rg7; 6. Td7+); 6. Rd6, Tb6+ (si 6...Tb8; 7. e7, Rf7; 8. Tf1+); 7. Re7, Tb7+ (si 7...Ta6 ó Tb8; 8. Tg1+, Rf5; 9. Rf7); 8. Td7, Tb1 ó Tb8; 9. Ta7! y gana, como hemos visto en el diagrama 416.

A. Chéron, 1926



418

Juega el blanco y gana.

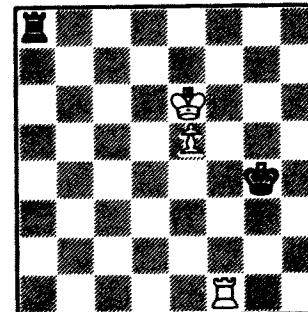
Juega el negro y hace tablas.

Si en el diagrama 418 salen las blancas, ganan así: 1. Rf8! (única, pues si 1. Te8? 6. Te2?, Ta7+, tablas como luego veremos. Y si 1. Re8?, Ta8+; 2. Re7, Rg6; 3. f7+, Rg7, tablas. Si, en esta variante, 2. Rf7, Tb8 ó Rh6 y también tablas), Rg6 (si 1...Ta8+; 2. Te8, Ta1; 3. f7. Y si 1...Ta2; 2. f7, Ta7; 3. Tf6. Subvariante: 2...Ta8+; 3. Te8, Ta7; 4. Td8, Rg6; 5. Td6+, Rh7; 6. Re7); 2. f7+, Rh7; 3.

Tf6, Te1 (si 3...Ta8+; 4. Re7, Ta7+; 5. Re6, Ta6+; 6. Re5, Ta5+; 7. Re4 y cuando se terminen los jaques el peón se transformará en torre, ganando la partida); 4. Tf2, Te3; 5. Th2+, Rg6; 6. Rg8 y gana. Si son mano las negras, consiguen tablas con 1...Ta8! (y no 1...Ta7+?; 2. Rf8, Ta8+; 3. Te8 y gana); 2. Te8 (si 2. Re7, Rg6; 3. f7+, Rg7; 4. Tf6, Ta7+; 5. Re8, Ta8+, tablas, lo mismo que si 2. Te1, Ta7+; 3. Rf8, Rg6, Ta7+; 3. Te7 (si 3. Rf8, Rg6. Y si 3. Re6, Ta6+; 4. Rf5, Ta5+; 4. Rf5, Ta5+; 5. Te5, Ta1 con la amenaza Rg8 que asegura las tablas al negro), Ta8; 4. Td7, Rh6 (también se empata con Tb8); 5. Td1, Ta7+; 6. Re8, Rg6; 7. f7 ó Tf1, Ta8+, tablas).

Coloquemos ahora el peón más retrasado:

A. Chéron, 1926



419

Gana el blanco, salga quien salga.

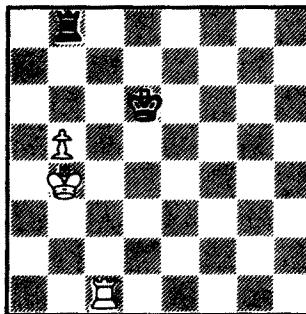
Diagrama 419. Sale el blanco: 1. Tg1+ (alejando todo lo posible al rey negro de la casilla de coronación), Rf4; 2. Rf6, Tf8+; 3. Re7!, Ta8; 4. e6 y gana.

Salen las negras: 1...Te8+ (si 1...Rg5; 2. Tg1+, Rf4; 3. Rf6 y gana, como acabamos de ver. Y si 1...Ta6+; 2. Rf7,

$Ta7+$; 3. $Rf6$, $Ta8$; 4. $Tg1+$, $Rf4$; 5. $e6$, $Tf8+$; 6. $Rg7$ y gana. Subvariante: 2... $Rg5$; 3. $e6$; 2. $Rd6$, $Rg5$; 3. $e6$, $Td8+$ (si 3... $Rg6$; 4. $e7$, $Ta8$; 5. $Tf8$); 4. $Re7$, $Th8$ (si 4... $Ta8$; 5. $Rf7$ seguido de $e7$); 5. $Rd7$ y luego $e7$, ganando. Si en la posición inicial estuviese el rey negro en $g7$ ó $g8$, es decir más cerca de la casilla de promoción, el negro haría tablas tanto siendo mano (1... $Ta6+$; 2. $Rf5$, $Rf7$) como sin serlo. Comencemos por el caso de que el rey se encuentre en $g7$: 1. $Td1$, $Te8+$; 2. $Rf5$, $Tf8+$; 3. $Re4$ (si 3. $Rg5$, $Tf2$, tablas), $Rf7$, tablas. Si está el rey negro en $g8$, tampoco puede ganar el blanco: 1. $Td1$ (si 1. $Re7$, $Ta7+$, tablas). Y si 1. $Tg1+$, $Rf8$; 2. $Rf6$, $Ta6+$; 3. $e6$, $Ta7$; 4. $Th1$ ó $Tb1$, $Tf7+$; 5. $exf7$, ahogado), $Rg7$ (amenazando $Te8+$); 2. $Re7$ (con la esperanza de poder jugar $Tg1+$). Si 2. $Td7+$, $Rg6$; 3. $Re7$, $Rf5$; 4. $e6$, $Rg6$, tablas. Subvariante: 3. $Rd6$, $Rf5$; 4. $Tf7+$, $Rg6$; 5. $e6$, $Ta6+$, tablas), $Rg6$; 3. $e6$ (si 3. $Tg1+$, $Rf5$; 4. $e6$ ó $Te1$, $Ta7+$, tablas. Y si 3. $Td6+$, $Rf5$; 4. $e6$, $Rg6$, tablas), $Ta7+$; 4. $Rd8$ (si 4. $Td7$, $Ta8$. Si 4. $Rf8$, $Ta8+$. Y si 4. $Rd6$, $Rf6$; 5. $Tf1+$, $Rg7$; 6. $e7$, $Ta6+$, siempre con tablas), $Rf6$; 5. $e7$, $Ta8+$; 6. $Rd7$, $Ta7+$; 7. $Rd6$ (si 7. $Re8$, $Txe7+$), $Ta6+$ y el negro da jaque continuo o captura al peón.

Diagrama 420: 1. $Ra5$, $Ta8+$ (si 1... $Rd7$; 2. $b6$); 2. $Rb6$, $Tb8+$; 3. $Ra6$, $Ta8+$ (si 3... $Rd7$; 4. $b6$, $Th8$; 5. $b7$ seguido de $Ra7$); 4. $Rb7$, $Ta2$; 5. $b6$, $Tb2$; 6. $Ra7$, $Ta2+$; 7. $Rb8$, $Tb2$; 8. $b7$ y el blanco ha logrado la posición de Genovino. Por el contrario si en el diagrama 420 colocamos el rey negro en $d7$, su bando puede salvarse si le corresponde salir, pues podrá neutralizar a la torre blanca

R. Fine, 1941

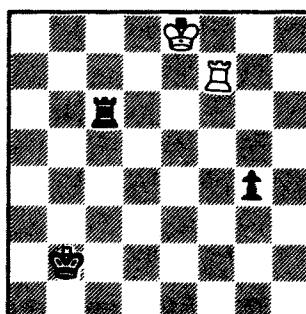


420

Las blancas juegan y ganan.

con 1... $Tc8$; 2. $Te1$, $Rc7$; 3. $Ra5$, $Ta8+$; 4. $Rb4$, $Rb6$, tablas.

N. Grigorieff, 1937

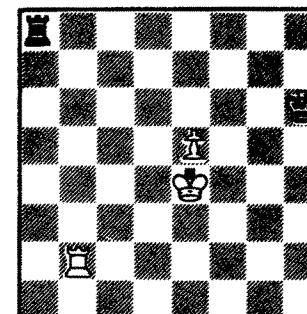


421

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 421: 1. $Tf5!$, $g3$ (si 1... $Tg1$; 2. $Rf7$, tablas); 2. $Tg5$, $Tc3$; 3. $Rf7$, $Rc2$; 4. $Rg6$, $Rd2$; 5. $Rh5$, $Re2$; 6. $Rh4$, $Rf2$; 7. $Rh3$, $Tf3$; 8. $Tg4$, $Tf8$; 9. $Tf4+$, $Txf4$, tablas por ahogado.

R. Fine, 1941



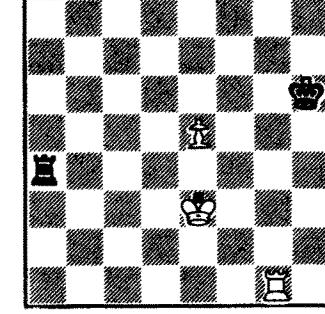
422

Juega el blanco y gana.

Juega el negro y hace tablas.

Si en el diagrama 422 salen las blancas, ganan cortando el paso al rey negro: 1. $Tg2!$, $Te8$; 2. $Rf5$, $Tf8+$; 3. $Re6$. Por el contrario, si son mano las negras, se salvan aproximando su rey: 1... $Rg7!$; 2. $Tf2$, $Ta4+$; 3. $Rd5$, $Ta5+$; 4. $Rd6$, $Ta6+$; 5. $Re7$, $Ta7+$; 6. $Re6$, $Ta6+$, tablas. Como vemos por este ejemplo y por el diagrama 418, para que gane el bando fuerte con su peón en 5^a o en 6^a, es necesario, casi sin excepción, que el rey del bando débil esté separado al menos por dos columnas de la columna ocupada por el peón. Veamos otra posición que confirma esta regla:

R. Fine, 1941

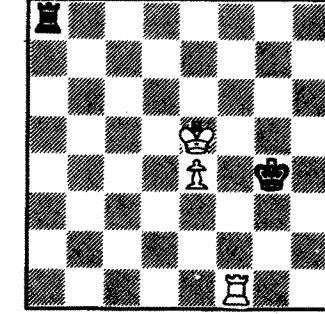


423

Las blancas juegan y ganan.

peón por una columna. Tal ocurre en el siguiente ejemplo:

A. Chéron, 1944



424

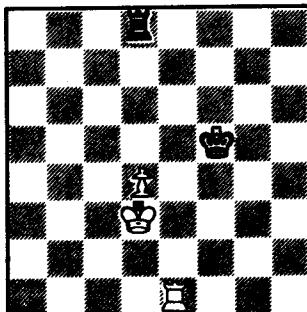
Tablas, cualquiera que juegue.

Diagrama 424. Sale el blanco: 1. $Tg1+$ (si 1. $Td1$, $Te8+$ y gana el peón. Si 1. $Tf4+$, $Rg5$; 2. $Tf5+$, $Rg6$; 3. $Tf6+$, $Rg7$. Si 1. $Tf5$, $Ta5+$; 2. $Rf6$, $Ta6+$; 3. $Rf7$, $Ta4$; 4. $Te5$, $Rf4$, con la siguiente subvariante: 3. $Rg7$, $Te6$. Si 1. $Tf6$,

Ta5+; 2. Re6, Ta6+; 3. Rf7, Ta7+; 4. Rg6, Te7. Y si 1. Tf7, Ta5+; 2. Rf6, Ta6+; 3. Rg7, Te6, siempre con tablas, lo mismo que en la subvariante 3. Re7, Ta7+ seguido del cambio de torres), Rf3! (y no 1...Rh5? ó Rh3? ó Rh4?; 2. Rf6 seguido de e5 y gana); 2. Te1 (si 2. Rf5, Tf8+; 3. Re6 ó Re5, Te8+; 4. Rd5 ó Rf5, Tx4; 5. Tf1+, Re2, tablas. Y si 2. Rd5, Td8+ ó Ta5+, tablas), Rg4; 3. Rd6 (si 3. Rd4, Rg5; 4. e5, Rf5. Y si 3. R a otra casilla, T da jaque en la columna a, siempre con tablas), Ta6+; 4. Rc5, Rf4; 5. e5, Rf5, tablas.

Salen las negras: 1...Ta5+ (también se hacen tablas con 1...Te8+; 2. Rd5, Td8+; 3. Rc5 ó Rc6, Te8!; 4. Te1, Rf4; 5. Rd5, Td8+. Subvariante: 5. Tf1+, Re5!; 2. Rf6, Ta6+; 3. Rf7 (si 3. Rg7, Te6), Ta7+; 4. Rg6, Te7; 5. Te1 ó Tg1+, Rf4; 6. Tf1+, Re5 ó Rg4, tablas.

Y. Averbach, 1972



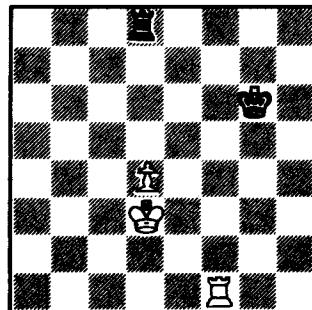
425

Sale el blanco. Tablas.

Diagrama 425: 1. Rc4, Tc8+; 2. Rb5, Td8; 3. Rc5, Tc8+; 4. Rb6, Td8! (y no 4...Tb8+?; 5. Rc7, Tb5; 6. Rc6 seguido de d5 y gana); 5. Rc5 (si 5. Td1, Re6, tablas), Tc8+; 6. Rb4, Td8; 7. Rc4,

Tc8+; 8. Rd3, Td8, tablas. Si en la posición inicial colocamos el rey negro en f7, el blanco gana siendo mano porque su torre podrá defender al peón desde e4 sin que el rey enemigo se lo impida: 1. Rc4, Tc8+; 2. Rb5, Td8; 3. Rc5, Tc8+; 4. Rb6, Td8; 5. Te4!, Rf6; 6. Rc7, Td5 (si 6...Rf5; 7. Te5+); 7. Rc6, Td8; 8. d5, etc.

A. Chéron, 1923
(completado por N. Grigorieff, 1937)



426

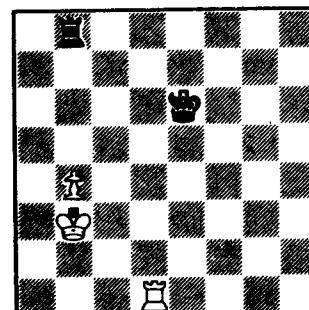
Juega el blanco y gana.

El diagrama 426 es muy parecido al anterior, con la diferencia de que el rey negro está separado dos columnas del peón en vez de una. Esta circunstancia hace variar totalmente el resultado, de acuerdo con la "regla del 5", emitida por Chéron en 1927 y que dice así: "Cuando se trata de un peón central o situado en la columna de A, y su rey lo protege desde atrás, ganará el bando fuerte si la suma de la fila ocupada por el peón y el número de columnas que lo separan del rey enemigo es mayor de 5". Aquí se cumplen estas condiciones (4 del peón + 2 columnas de separación del rey negro = 6, es decir, la suma es mayor de cinco), luego debe

ganar el blanco. Por el contrario, en el diagrama 425, la suma era 4 + 1 = 5, por lo que el juego era tablas. Veamos ahora cómo gana el blanco en el diagrama 426: 1. Rc4, Tc8+; 2. Rb5 (la primera tarea del bando fuerte es adelantarse con su rey cuanto sea posible en el campo enemigo), Td8, 3. Rc5, Tc8+; 4. Rb6!, Td8 (cumplida la citada tarea, la torre defenderá el peón aprovechando el alejamiento del rey negro); 5. Td1, Rf7; 6. Rc7, Td5 (si 6...Ta8; 7. d5, Ta7+; 7. Rb6, Td7; 8. Rc6, Re7; 9. d6+, Rd8; 10. Th1 y gana. Si, en esta variante, 8...Ta2; 9. Te1!); 7. Rc6 (y ahora viene la maniobra final consistente en el avance del peón apoyado por su rey. Todo ésto debe fijarlo bien en su mente el lector para evitar vacilaciones o errores en la práctica), Td8; 8. d5 y gana.

Cuando se trata de un PC, no es aplicable la "regla del 5", como vamos a ver inmediatamente:

A. Chéron, 1923
(completado por N. Grigorieff, 1937)



427

Tablas, cualquiera que salga.

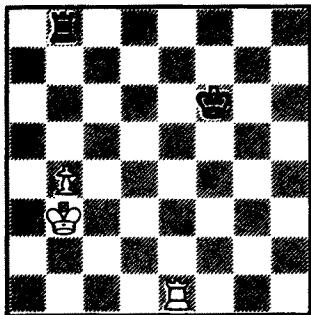
En el diagrama 427, idéntico al anterior, pero con todo el material trasladado una columna hacia la izquierda, las blancas

no puede ganar aunque se cumpla la regla del 5 porque falta espacio al rey blanco para maniobrar en la zona izquierda del tablero: 1. Ra4, Ta8+; 2. Rb5, Tb8+; 3. Ra5, Ta8+; 4. Rb6, Tb8+; 5. Rc5, Tc8+ y el rey blanco no puede progresar sin perder su peón, con lo que el juego es tablas. Tampoco se consigue nada con 1. Td4, Re5!, y también tablas: 2. Rc3, Th8; 3. b5, Tb8; 4. Th4, Rd6; 5. Rb4, Rc7. Siendo mano las negras, mejoran su posición con 1...Re5! y empatan el juego: 2. Td7, Re6; 3. Ta7, Rd6 (aproximándose a la casilla de coronación); 4. Ra4, Rc6; 5. Ra5, Tb5+; 6. Ra4, Tb8, tablas. Pero si las negras no aprovechan la salida en la forma indicada (1...Re5!) y juegan rutinariamente 1...Re7?, perderán la partida porque el rey blanco dispondrá de espacio para maniobrar: 2. Td4!, Re6 (ahora no es posible la jugada salvadora, Re5!, que acabamos de ver. Si 2...Td8; 3. Txd8, Rxd8; 4. Ra4, Rc8; 5. Ra5! y gana); 3. Rc4!, Tc8+ (si 3...Re5; 4. Td5+, Re6; 5. b5, Tc8+; 6. Tc5!, Rd7; 6. b6! y gana); 4. Rb5, Tb5 (si 4...Tb8+; 5. Rc6, Tc8+; 6. Rb7); 5. Tc4, Tb8+; 6. Ra6, Rd5; 7. Th4, Rc6; 8. b5+ y gana.

Como vamos a ver, el PC, para ganar, debe cumplir, no la regla del 5 sino la del 6, descubierta por Grigorieff en 1936, según la cual la suma consabida debe ser mayor de 6, no siendo suficiente con que sea mayor de 5. Ilustremos dicha regla con un ejemplo:

En el diagrama 428 se cumple la regla del 6 (4 + 3 = 7), por lo que el blanco gana: 1. Rc4, Tc8+; 2. Rb5, Td8+; 3. Rc5, Tc8+; 4. Rd6! (ahora el rey blanco dispone de espacio suficiente), Tb8; 5. Tb1, Rf7; 6. b5, Re8; 7. b6, ó Rc7 y gana.

N. Grigorieff, 1937



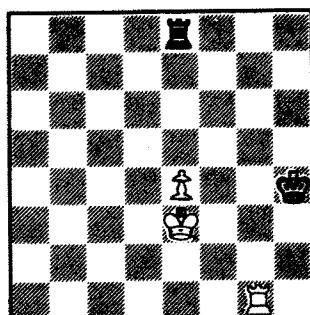
428

Juega el blanco y gana.

Como hemos visto en la solución de los diagramas 426 y 428, la victoria del bando fuerte se consigue generalmente con la maniobra denominada por Grigorieff "método combinado", y que consiste en avanzar el rey cuanto sea posible, defender el peón con la torre y, por último, apoyar el avance del peón con el rey. Pero este método, aun siendo el más frecuente, no siempre es utilizable, sobre todo cuando el rey de la defensa está bastante avanzado hacia el campo enemigo. Tal ocurre, por ejemplo, en el siguiente caso:

Si en el diagrama 429 son mano las blancas, no pueden ganar con el "método combinado" de Grigorieff, ya que después de 1. Rd4, Td8+; 2. Re5, Te8+; 3. Rf5, Tf8+; 4. Re6, Te8+ y el rey blanco tiene que defender constantemente el peón. Por fortuna, existe un inesperado recurso táctico que permite ganar al blanco rápida y elegantemente: 1. e5!, Txe5+ (cualquiera otra jugada

A. Chéron, 1926



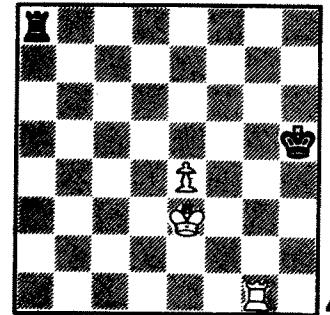
429

Gana el blanco, cualquiera que salga.

del negro permite al blanco ganar con Re4); 2. Rf4! y gana la torre o da mate. Saliendo las negras, las cosas son más difíciles, pues hay que realizar una maniobra muy bien medida que reproduzca la posición inicial saliendo el blanco, o que obligue al rey negro a retroceder suficientemente para dejar espacio libre a su congénere: 1...Rh5 (la torre no puede abandonar la 8ª fila sin permitir que el blanco gane por el "método combinado": 1...Te7; 2. Rd4, Td7+; 3. Rc5, Tc7+; 4. Rd5, Td7+; 5. Re6 pues, al amenazar la torre, el blanco gana el tiempo necesario para avanzar su peón. Otras variantes: 1...Rh3; 2. Tg5, Rh4; 3. Tg2!, Rh3; 4. Tg1!, Rh2; 5. Tg5, Rh3; 6. e5, Rh4; 7. Tg1! y gana porque se ha reproducido la posición inicial después de la primera jugada del blanco. Subvariantes: 2...Rh2; 3. e5, Rh3; 4. Re4, Rh4; 5. Tg1. 3...Rh5; 4. Tg1!. 4...Rh4; 5. e5!; 2. Tg3, Rh4 (si 2...Rh6; 3. Rf4 como en el texto después de la jugada 5 del blanco. Y si 2...Ta8; 3. Tg2, Rh4; 4. e5, Ta4; 5. e6, Ta6; 6. Rf4, Rh3; 7. Tg6 y gana.

Subvariantes: 3...Te8; 4. Tg1 como en el texto. 3...Rh6; 4. Rf4 como en el texto. 3...Tb8; e5, como se verá en el diagrama 430. 4...Rh3; 5. Tg7, Ta4; 6. e6. 5...Rh5; 6. e7, Ta8; 7. Rf4, Te8; 8. Rf5); 3. Tg2, Rh5 (si 3...Rh3; 4. Tg1! como en la nota a la jugada 1ª del negro); 4. Tg1!, Rh6 (si 4...Rh4; 5. e5! como hemos visto repetidamente); 5. Rf4 (también se gana con 5. Rd4), Tf8+; 6. Re5! (amenaza Rd6), Te8+; 7. Rf6 (amenaza mate. Si el rey negro estuviese ahora en h7 ó en h8 la maniobra ganadora sería 7. Rf5, Tf8+; 8. Re6, Te8+; 9. Rf7), Tf8+; 8. Re7 seguido de e5 y gana.

A. Chéron, 1926

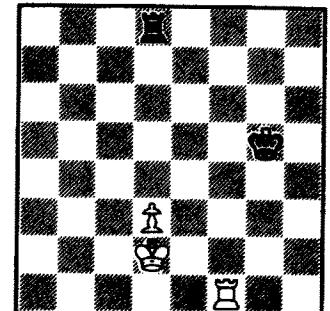


430

Las blancas ganan, salga quien salga.

La solución del diagrama 430 será encontrada fácilmente por quien haya estudiado a fondo la del anterior: Sale el blanco: 1. e5, Ta4 (evitando Re4); 2. e6! (el peón puede avanzar sin temor, dada la posición del rey negro en la banda), Rh6 (si 2...Ta6; 3. Rf4, Txe6; 4. Rf5 y gana. Y si 2...Rh4; 3. e7!, Ta8; 4. Rf4, Rh3; 5. Rf5 y luego Rf6); 3. e7!, Ta8; 4. Rf4, Te8; 5. Rf5, Txe7; 6. Rf6, ganando. Si son mano las negras, la cosa no varía sustancialmente: si 1...Te8; 2. Tg2. Y si 1...Ta4; 2. Rf4.

N. Kopajew, 1958



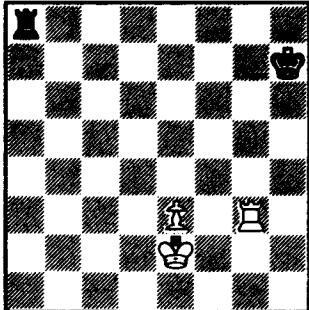
431

Juega el blanco. Tablas.

De acuerdo con la regla del 5, las blancas no pueden ganar en el diagrama 431: 1. Rc3, Tc8+; 2. Rb4, Td8; 3. Rc4, Tc8+; 4. Rb5, Td8; 5. Td1, Rf6; 6. d4, Re7; 7. Rc6, Tc8+, tablas.

No se piensa, sin embargo, que las citadas reglas del 5 y del 6 son infalibles, aunque, en general, suelen cumplirse, por lo que constituyen una excelente ayuda para juzgar a priori una posición. Hay casos, como el que vamos a ver a continuación en que el peón central en 3ª, separado por dos columnas del rey enemigo (la suma no supera la cifra de 5), gana el juego por las felices circunstancias de que el peón está defendido por su torre y de que el rey del bando débil se encuentra muy retrasado:

Diagrama 432. Sale el blanco: 1. Rd3!, Rh6 (máxima defensa. Si 1...Td8+; 2. Rc4, Te8; 3. Rd4, Td8+; 4. Re5, Te8+; 5. Rf6, Tf8+; 6. Re6, Te8+; 7. Rf7 y gana, pues el rey blanco ha podido maniobrar libremente por estar su peón



432

*Las blancas juegan y ganan.
Las negras juegan y hacen tablas.*

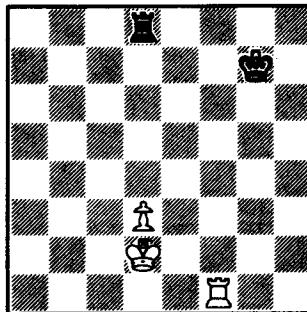
defendido. Subvariante: 5...Te4; 6. Rf5 seguido de e4); 2. Rd4, Td8+ (si 2... Te4+; 3. Re5, Ta5+; 4. Rf4 y luego e4); 3. Re5, Te8+; 4. Rf5!, Tf8+; 5. Re6, Te8+; 6. Rf7, Te4; 7. Rf6, Th4 (el negro no puede parar simultáneamente las dos amenazas de Th3 mate y Rf5 seguido de e4); 8. e4 y gana.

Sale el negro: 1...Rh6! (la posibilidad de mejorar la posición de su rey salva a las negras); 2. Rd3 (si 2. e4, Ta2+, tablas. Y si 2. Rf3, Tf8+; 3. Re4, Rh5!, como en el texto. Si, en esta línea 3. Rg4, Tg8+ seguido de Txg3. Si 3. Rg2, Te8. Y si 3. Re2, Ta8, siempre con tablas), Rh5!; 3. Rd4 (si 3. e4?, Ta3+ y el negro gana), Td8+; 4. Re5 (si 4. Rc5, Te8; 5. Rd5, Rh4; 6. Tf3, Rg5; 7. e4, Td8+, tablas), Te8+; 5. Rf5 (si 5. Rf6, Rh4!, y si 5. Rd6, Rh4; 6. Tf3, Rg4; 7. Tf4+, Rg3, con tablas en ambos casos), Tf8+; 6. Re6, Rh4!; 7. Tg7, Te8+; 8. Te7, Txg7+; 9. Rxg7, Rg3, tablas, pues el rey negro capturará el peón.

Por el contrario en la posición siguiente,

considerada al principio como victoriosa para el blanco a pesar de que no cumple la regla del 5, se vio con posterioridad que es tablas, gracias a los análisis mancomunados de varios teóricos:

A. Chéron, 1926, Löwenfisch y Smyslov, 1957, y N. Kopajew, 1958



433

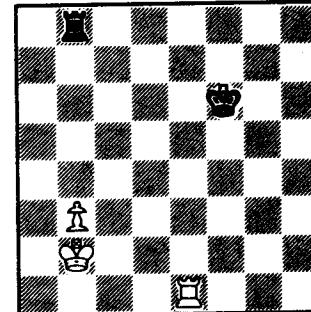
Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 433: 1. Rc3, Tc8+; 2. Rb4, Td8; 3. Rc4, Tc8+; 4. Rb5, Td8; 5. Tf3 (pese al alejamiento de su rey, las negras llegan a tiempo para hacer tablas), Rg6; 6. Rc5, Tc8+; 7. Rd6, Td8+; 8. Re6 (si 8. Re7, Td5!; 9. Tf6+, Rg7; 10. Td6, Te5+!; 11. Rd7, Rf7; 12. d4, Ta5; 13. d5, Ta7+; 14. Rc8, Ta5, tablas. Si, en esta variante 9. Re6, Td8; 10. Tg3+, Rh5; 11. Rf5, Rh4!; 12. Te3, Tf8+; 13. Re5, Te8+; 14. Rd4, Td8+; 15. Rc5, Tc8+; 16. Rd6, Td8+; 17. Re7, Td5! y también tablas), Rg5 (las negras no pueden consentir que el blanco les aleje más su rey con Tg3+. No sería buena 8...Rg7? a causa de 9. Re7!, Td5; 10. Tg3+, Rh6; 11. Re6, Td8; 12. Re6, Te8+; 13. Rf6!, Rh5; 14. d4 y gana); 9. Tf5+, Rg6! (y no 9...Rg4; 10. Td5, Te8+; 11. Rd7, Ta8; 13. d4, Rf4; 14. Th5, Rg4; 15. Te5 y gana); 10. Td5, Te8+; 11. Rd7, Te3!

(esta jugada, encontrada por Chéron, asegura las tablas al negro. Por el contrario, 11...Ta8 daría la victoria a las blancas: 12. d4, Rf6; 13. Tc5, Ta7+; 14. Tc7!, Ta4; 15. d5!, Re5; 16. d6, Rd5; 17. Tb7!. Algunas subvariantes instructivas: 14. Rd6, Ta8; 15. d5?, Td8+; 16. Rc7, Re7, tablas. 14...Ta5?; 15. Rd6, Ta6+; 16. Tc6 y gana. 15. Tc6+?, Rf5; 16. d5, Re5; 17. d6, Rd5, tablas); 12. d4, Rf6; 13. Th5 (si 13. Td6+, Rf5; 14. Rc6, Re4; 15. d5, Tc3+; 16. Rd7, Th3, tablas), Te7+!; 14. Rd8 (si 14. Rd6, Te6+; 15. Rd5, Te1; 16. Th7, Td1; 17. Td7, Ta11, tablas), Ta7!; 15. Th6+ (si 15. d5, Ta8+; 16. Rc7, Ta7+; 17. Rb6, Ta1, tablas), Rg5!; 16. Tc6 (si 16. Tb6, Ta5, tablas), Rf5; 17. d5, Re5; 18. d6, Rd5; 19. Tc7, Ta1, tablas. La salvación de las negras radica aquí en la posibilidad del ataque de flanco, Te3-Te7-Ta7. Al faltarles dicho recurso en los dos diagramas siguientes (con PA y PC) no pueden forzar las tablas:

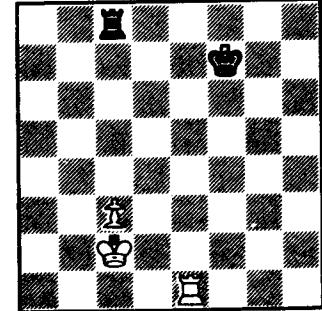
Rf6; 6. Rb5, Tb8+; 7. Rc6, Tc8+; 8. Rd6, Rf5; 9. Te5+, Rf6; 10. Tc5, Td8+; 11. Rc7, Td3 (si 11...Ta8; 12. c4, Ta4; 13. Rd6, Ta6+; 14. Tc6, Ta4; 15. c5, Td4+; 16. Rc7+, Re7; 17. Td6 y gana); 12. c4, Re6; 13. Tb5, Td7+; 14. Rc8, Ta7; 15. c5 y gana.

N. Grigorieff, 1937
(corregido por N. Kopajew)



435

Las blancas juegan y ganan.



434

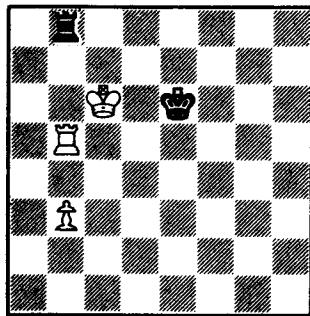
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 434: 1. Rb3, Tb8+; 2. Ra4, Tc8; 3. Rb4, Tb8+; 4. Ra5, Tc8; 5. Te3,

Diagrama 435: 1. Rc3, Tc8+; 2. Rd4, Tb8; 3. Rc4, Tc8+; 4. Rd5, Tb8 (si 4...Td8+; 5. Rc6, Tb8; 6. Tb1, Tb4; 7. Rc5, Tb8; 8. b4, Re7; 9. Rc6); 5. Tb1 (también se gana con 5. Te3), Re7; 6. Rc6, Tb4 (si 6...Rd8; 7. b4, Tc8+; 8. Rb6!, Tc4; 9. b5, Rc8; 10. Th1, Tb4; 11. Th8+, Rd7; 12. Tb8!). Si, en esta línea, 8. Rb7?, Tc7+; 9. Rb6, Rc8, tablas; 7. Te1+, Rd8 (si 7...Rf6; 8. Te3, Tb8; 9. Rc5, Tc8+; 10. Rd6!, Tb8; 11. Tf3+, Rg5; 12. Rc5, Rg4; 13. Td3!, Tc8+; 14. Rb6, Tb8+; 15. Rc7, Tb4; 16. Rc6, Rf4; 17. Rc5, Tb8; 18. b4, Tc8+; 19. Rb5, Tb8+; 20. Rc4, Tc8+; 21. Rb3, Tb8; 22. Td5 y gana); 8. Te3, Th4! (si 8...Tb8; 9. Th3, Re7; 10. Th7+, Rf6; 11. Tb7, Tc8+; 12. Rb6 y gana); 9. Tg3!

(esta jugada, descubierta por Kopajew, es única para ganar. Grigorieff proponía 9. Te5, pero después de 9...Th6+; 10. Rb7, Th7+; 11. Rb8, Rd7!; 12. Tc5, Th4; 13. Tb5, Rc6; 14. Tb7, Rc5, el negro consigue tablas), Th6+; 10. Rb7, Th7+; 11. Rb8, Th6 (tanto 11...Rd7; 12. Tg6!, Th4; 13. Tb6 como 11...Th4; 12. Td3+, Re7; 13. Rc7, Tb4; 14. Te3+, Rf6; 15. Rd6, darían también la victoria al blanco); 12. Td3+, Re8; 13. Rc7, Th7+; 14. Rb6, Th6+; 15. Ra5, Th5+; 16. Ra4, Th4+; 17. b4 y gana.

A. Chéron, 1944



436

Juega el negro. Gana el blanco.

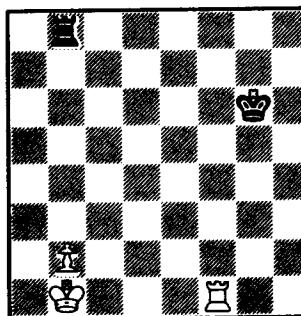
Diagrama 436: 1...Tc8+ (si 1...Td8 ó Th8; 2. Tb7!); 2. Rb7, Tc3 (esta jugada, que ataca al peón inmovilizando la torre blanca, proporciona al negro la máxima defensa. Si 2...Rd7; 3. Td5+, Re6; 4. Th5, Td8; 5. b4, Td7+; 6. Rc6, Td6+; 7. Rc5, Td1; 8. b5, Rd7; 9. Rb6, Rc8; 10. Th8+, Rd7; 11. Rb7 seguido del avance del peón. Subvariante: 7...Td8; 8. b5, Rd7; 9. Td5+. Si 2...Td8; 3. b4, Td4; 4. Tb6+, Rd5; 5. Ra6!, Rc4; 6. b5, Td5; 7. Th6, Txb5; 8. Th4+, Rc5; 9. Th5+. Subvariantes: 3...Td7+; 4. Ra6!

15. Rb6, Tb1+; 17. Ra6, Re6 (si 17...Ta1+; 18. Rb5, Tb1+; 14. Tb4. Y si 17...Tb2; 18. Td5 y luego Tb5); 18. Ta4, Rd7; 19. Ra7, Rc7; 20. Tc4+ y el peón se corona.

Si en el diagrama 436, colocamos el rey negro en e4, la victoria del blanco es más fácil: 1...Tc8+; 2. Rb7, Tc2 (si 2...Tc3; 3. Ra6, Rd4; 4. Ra5 seguido de Rb4); 3. b4 (amenaza Th5 y luego b5), Tb2 (si 3...Tc4; 4. Ra6, Rd4; 5. Tb7); 4. Rc6, Rd4 (si 4...Tc2+; 5. Tc5. Y si 4...Tb1; 5. Th5!); 5. Td5+, Rc4 ó Re4; 6. b5 y gana.

Veamos ahora algunos casos con el peón en 2^a, que se rigen también por la regla del 6 ó del 5, según cual sea la columna en que el peón esté situado:

M. Fila, 1932



437

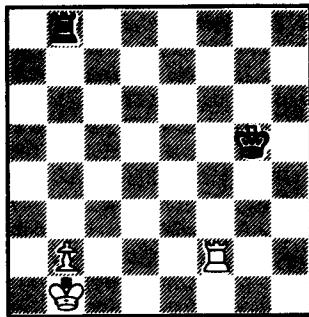
Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 437, por tratarse de un PC, rige la regla del 5 y, por lo tanto, gana el bando fuerte: 1. Tf3, Rg5 (si 1...Th8; 2. Rc2!, Tc8+; 3. Rd3, Tb8; 4. Rc3, Tc8+; 5. Rd4, Td8+; 6. Rc5, Tc8+; 7. Rd6, Tb8; 8. b3!, Rg5; 9. Rc5!, Rg4; 10. Td3, Tc8+; 11. Rb6, Tb8+; 12. Rc7, Tb4; 13. Rc6, Tb8; 14. Td4+,

Rf5; 15. b4, Re5; 16. Tb4 y gana. Obsérvese que si después de 1...Th8 jugase el blanco 2. b3?, permitiría a su adversario conseguir una posición de tablas por medio de 2...Th2!. Por lo demás veamos otras subvariantes: 10...Rf4; 11. b4, Tc8+; 12. Rd5, Td8+; 13. Rc4, Tc8+; 14. Rb3, Tb8; 15. Td6!, Re5; 16. Ta6, Rd5; 17. Ra4 y gana. 13...Rf4; 14. Rc5, Tb8; 15. b4, Tc8+; 16. Rd5, Tb8; 17. Rc4, Tc8+; 18. Rb3, Tb8; 19. Td6!); 2. Ra2! (sería un grave error 2. b3?, Rg4; 3. Td3, Rf4; 4. Rc2, Re5, pues el negro obtendría una posición de tablas), Ta8+ (si 2...Rg4; 3. Tb3!, Th8; 4. Tb5, Ta8+; 5. Rb3, Rf4; 6. Rb4, Re4; 7. b3, Rd4; 8. Ta5, Tb8+; 9. Ra4, Rc3; 10. Tc5+, Rd4; 11. b4, Ta8+; 12. Ta5, Tb8; 13. Ta6, Rc4; 14. Tc6+, Rd5; 15. b5 y gana); 3. Ta3, Tb8; 4. Ta6! (alejando al rey negro de la 7^a fila. Si 4. Ta5+?, Rf6; 5. Ra3, Re6; 6. b4, Rd7; 7. Tc5, Tc8, tablas), Rf5; 5. Ra3, Re5; 6. b4, Rd5; 7. Ra4, Rc4; 8. Tc6+, Rd5; 9. b5 y gana.

Si en la posición del diagrama 437 salen las negras, tienen algunas posibilidades de salvarse con 1...Rg5, ya que si 2. Tf3, Rg4; 3. Tf6, Rg5; 4. Ta6, Rf5; 5. Ra2, Re5; 6. Ra3, Rd5; 7. b4, Rc4; 8. Tc6+, Rb5 y el juego es tablas. Pero el blanco tiene otros recursos para forzar la partida a su favor, como vamos a ver en el siguiente ejemplo tomado de la práctica:

Diagrama 438: 1. Rc2! (acabamos de ver que 1. Tf3?, Rg4! permite al negro lograr tablas), Tc8+; 2. Rd3, Td8+; 3. Rc4, Tc8+; 4. Rd5, Td8+; 5. Rc5 (el objetivo del rey blanco es situarse en a7 pero no en c7, ya que la columna c debe quedar libre para las maniobras de la torre blanca), Tc8+; 6. Rb6, Tb8+; 7. Ra7!, Tb3; 8. Re6! (amenaza Ra5), Tb8; 9.

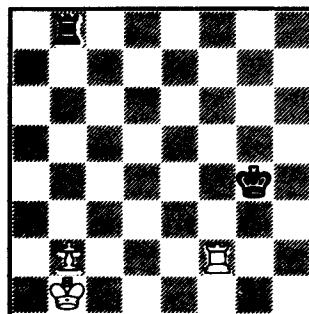


438

Las blancas juegan y ganan.

Tc2!, Rf5 (si 9...Rf4; 10. Tc4+, Re5; 11. b4 y gana. Y si 9...Rf6; 10. Tc6+, Re7; 11. Tb6, Ta8+; 12. Rb7, Ta2; 13. b4, Tb2; 14. b5, Rd7; 15. Ra7, Ta2+; 16. Ta6, Tb2; 17. b6, Rc6; 18. Ta1, ganando también); 10. Tc5+, Re6; 11. Tb5!, Tg8 (si 11...Ta8+; 12. Rb7, Ta2; 13. b4, Tb2; 14. Rc6); 12. b4, Rd7; 13. Tc5, Rd6; 14. Tc1, Tg2; 15. b5 y gana.

Y. Averbach, 1972
(de un análisis de N. Kopajew, 1958)

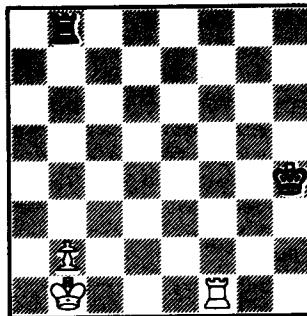


439

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 439 reproduce el anterior, con la única diferencia de que el rey negro se encuentra en g4, y en él pueden apreciarse las sutilezas de esta clase de finales. Si el blanco adoptase la continuación del diagrama 438 se encontraría con una desagradable sorpresa, ya que después de 1. Rc2, Tc8+; 2. Rd3, Td8+; 3. Rc4, Tc8+.; 4. Rd5, Td8+; 5. Rc5, Tc8+; 6. Rb6, Tb8+; 7. Ra7, Tb3; 8. Ra6, Tb8; 9. Tc2 y el negro obtendría tablas con 9...Rf3!; 10. Tc3+, Re4; 11. b3, Rd4. En el diagrama 439, la victoria del blanco exige un tratamiento especial descubierto por Kopajew: 1. Rc1!, Th8 (el negro se encuentra en una situación muy original de Zugzwang: si 1...Rg5; 1. Rc2! y gana como en el diagrama 438. Si 1...Ta8; 2. b3, Rg3; 3. Tf6, Ta2; 4. b4, Rg4; 5. b5, Rg5; 6. b6, Ta8; 7. b7, Tb8; 8. Tb6, Rf5; 9. Rc2, Re5; 10. Rc3, Rd5; 11. Rb4 y gana. Si, en esta línea 4...Ta4; 5. b5, Tb4; 6. b6, Rg4; 7. Rc2, Rg5; 8. Tc6, Rf5; 9. Rc3, Tb1; 10. Rd4. Si, por último, 1...Tc8+; 2. Tc2, Th8; 3. Tc5!, Th2; 4. Rb1, Rf4; 5. Ra2, Re4; 6. Ra3, Rd4; 7. b4. Subvariante: 2...Tb8; 3. Tc5, Rf4; 4. Rc2, Re4; 5. Rc3); 3. Tf1, Rg5; 4. Rc2, Tc8+; 5. Rd3, Tb8; 6. Rc3, Tc8+; 7. Rd4, Tb8; 8. Tb1, Rf6; 9. b4, Re7; 10. b5, Rd7, tablas.

El diagrama 440 sintetiza lo visto anteriormente. Si sale el blanco, gana con 1. Tg1! (separando al máximo al rey del peón), Rh5; 2. Rc2, Tc8+; 3. Rd3, Tb8; 4. Rc3, Tc8+; 5. Rd4, Tb8; 6. Tb1, Rg6; 7. b4, Rf7; 8. Rc5!, Re7; 9. Rc6. Si sale el negro aprovecha la mayor proximidad de su rey para salvarse: 1...Rg5!; 2. Tf3, Rg4! (y no 2...Rg7?; 3. b3 y



440

Juega el blanco y gana.

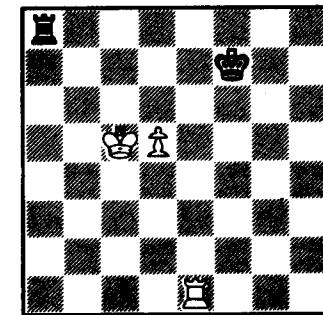
Juega el negro y hace tablas.

gana); 3. Tf1, Rg5; 4. Rc2, Tc8+; 5. Rd3, Tb8; 6. Rc3, Tc8+; 7. Rd4, Tb8; 8. Tb1, Rf6; 9. b4, Re7; 10. b5, Rd7, tablas.

Antes de pasar al importante apartado del PT, cuya teoría difiere esencialmente de la de los peones situados en las restantes columnas, vamos a estudiar algunos casos en que los recursos de la defensa estriban en que su torre ataca horizontalmente al rey del bando fuerte, sea dándole jaque, sea separándolo de su peón (recordemos que hasta ahora hemos visto solamente los casos en que la torre del bando débil ataca verticalmente).

Para que la torre del bando débil pueda defenderse eficazmente dando jaques en horizontal, es necesario que se cumpla la "regla de las tres columnas", emitida por Chéron y que dice así: cuando el peón y la torre de la defensa están separados por tres o más columnas, los jaques de la torre suelen ser eficaces. Si la separación es menor de tres columnas, dichos ja-

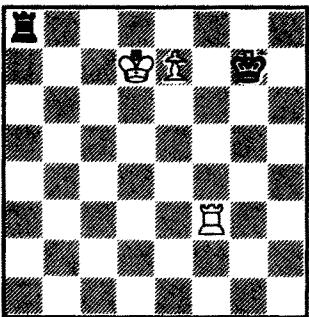
ques son inútiles. La razón es bien sencilla: en el último caso, el rey se aproxima a la torre enemiga impidiéndole dar nuevos jaques, mientras que en el primer caso, al aproximarse a la torre se alejará peligrosamente de su peón. Los siguientes ejemplos ilustrarán la regla de las tres columnas de una vez para siempre:



441

Las blancas ganan, salga quien salga.

Habida cuenta en el diagrama 441 de que la torre blanca impide al rey negro el acceso a la casilla de coronación (lo que es esencial en este tipo de finales, como hemos visto repetidamente), el bando fuerte tiene asegurada la victoria porque, además, la distancia entre su peón y la torre negra es menor de tres columnas: 1...Ta5+; 2. Rc6, Ta6+; 3. Rb5 (se acabaron los jaques), Ta2 (si 3...Td6; 4. Rc5 seguido del avance del peón); 4. d6, Tb2+; 5. Rc6, Tc2+ (tampoco van a servir los jaques verticales); 6. Rb7, Tb2+; 7. Rc7, Tc2+; 8. Rd8, Ta2; 9. d7, Ta8+; 10. Rc7, Ta7+; 11. Rc8, Ta8+; 12. Rb7, Td8 ó Th8; 13. Rc7 y el peón se corona.



442

Las negras juegan y hacen tablas.

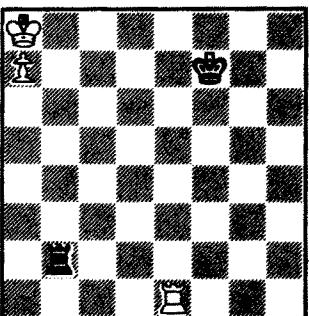
El diagrama 442 es análogo al anterior, pero por existir tres columnas entre la torre negra y el peón, los jaques en la horizontal resultan eficaces, asegurando las tablas al bando débil: 1...Ta7+; 2. Rd8, Ta8+; 3. Rc7, Ta7+; 4. Rd6 (para no perder el peón), Ta6+! (atención! si 4...Ta8?; 5. Ta3!, Tb8; 6. Rc7 y gana); 5. Re5 (si 5. Rc5, Te6 y el peón cae), Ta5+; 6. Re4 (si 6. Rf4, Rf7; 7. Te3, Re8 seguido de Ta7 y Txe7, tablas), Ta4+; 7. Rd3 (si 7. Rf5, Rf7. Y si 7. Re5 ó Rd5, Ta5+ con tablas en los dos casos), Ta8 y captura el peón.

Si en el diagrama 442 colocamos la torre negra en b8, el negro pierde pues no se cumple la regla de las tres columnas: 1...Tb7+; 2. Rd8, Tb8+; 3. Rc7, Ta8; 4. Ta3! (tome nota el lector de esta bella y excepcional maniobra, vista ya en una de las notas anteriores), Th8 (si 4...Txa3; 5. e8=D. Y si 4...Te8; 5. Rd7); 5. Rd7, Rf7; 6. Tf3+ seguido de e8=D y gana.

Ocupémonos ahora en el caso en que el peón ocupa la columna de T, cuya teoría difiere totalmente de todo lo que hemos estudiado hasta ahora, conforme a lo

que estamos acostumbrados a comprobar a lo largo de esta obra. La posición extremadamente lateral del tablero, propia del PT, hace más difícil todas las maniobras por falta de espacio, lo que explica que abunden más las posiciones de tablas y que los métodos para forzar el juego por parte del bando fuerte sean peculiares de este tipo de final. Comencemos por el peón en 7^a:

R. Fine, 1941



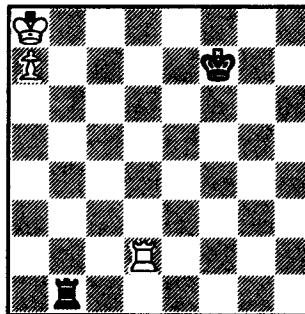
443

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 443 nos ofrece una posición típica. Las blancas ganan porque el rey negro no llega a tiempo para impedir la maniobra temática: 1. Th1, Re7; 2. Th8 (y no 2. Th7+, Rd6; 3. Tb7, Th2!; 4. Rb8?, Th8 mate!), Rd6 (si 2...Rd7; 3. Tb8, Th2+; 4. Rb7, Tb2+; 5. Ra6, Ta2+; 6. Rb6, Tb2+; 7. Rc5 y gana); 3. Tb8, Ta2; 4. Rb7, Tb2+; 5. Rc8! (y no 5. Ra6, Ta2+; 6. Rb6, Tb2+; 7. Ra5, Ta2+; 8. Rb6, Tb2+; 9. Re6, Ta2+ y el rey blanco debe volver al buen camino por 10. Rb7 y luego Rc8), Tc2+; 6. Rd8, Th2 (amenaza molesta pero parable); 7. Tb6+, Rc5 (si 7...Re5; 8. Rc7); 8. Tc6+! (lo más rápido y elegante, aunque también se gana con 8. Tb2, Th8+; 9.

Rc7, Th7+; 10. Rb8 y el rey blanco se escapa por la casilla a6), Rb5 (si 8...Rxc6; 9. a8=D+). Y si 8...Rd5; 9. Ta6, Th8+; 10. Rc7, Th7+; 11. Rb6, Th6+; 12. Rb5); 9. Tc8, Th8+; 10. Rc7, Th7+; 11. Rb8, ganando.

M. Karsdett, 1909

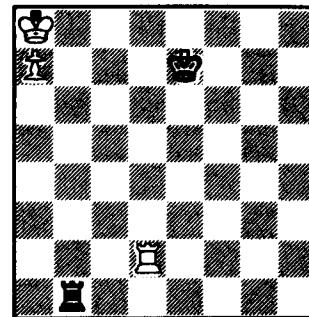


444

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 444 se asemeja mucho al precedente, con la diferencia de que la maniobra de la torre blanca debe hacerse en la columna c y no en la g, pues esta última sería entorpecida por el rey negro: 1. Tc2, Re7; 2. Tc8, Rd6 (si 2...Rd7; 3. Tb8, Ta1; 4. Rb7, Tb1+; 5. Ra6, Ta1+; 6. Rb6, Tb1+; 7. Rc5); 3. Tb8, Ta1; 4. Rb7, Tb1+; 5. Rc8 (si 5. Ra6, Ta1+; 6. Rb6, Tb1+; 7. Ra5, Ta1+ y el rey blanco debe volver a c8), Tc1+; 6. Rd8, Th1; 7. Tb6+, Rc5; 8. Tc6+ y gana como en el diagrama 443.

En el diagrama 445, encontramos al rey negro una columna más cerca del peón, lo que será suficiente para que las blancas no puedan ganar: 1. Th2 (si 1. Tc2, Rd6; 2. Tc8, Th1); 3. Rb7, Tb1+ y ta-



445

Tablas, salga quien salga.

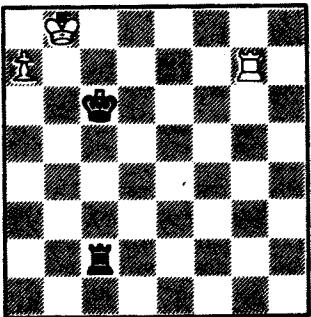
blas, pues la torre negra dará jaques hasta que el rey blanco vuelva a a8, en cuyo caso retornará a h1), Rd7 (también se consiguen tablas con Rd6 ó Rd8); 2. Th7+ (si 2. Th8, Rc7, tablas), Rc6 (o bien Rc8); 3. Th8, Rc7! (y no 3...Tb2?; 4. Tc8+ seguido de Tb8+) y gana. Tampoco es suficiente 3...Tg1? a causa de 4. Rb8, Tb1+; 5. Rc8, Ta1; 6. Th7, ganando); 4. Tb8, Th1; 5. Tb7+ (si 5. Tb2, Th8+; 6. Tb8, Th1, tablas), Rc8 (también es buena Rc6); 6. Tb4, Tc1! (y no 6...Tg1?; 7. Tc4+, Rd7; 8. Rb7, Tb1+; 9. Ra6, Ta1+; 10. Rb6, Tb1+; 11. Ra5, Ta1+; 12. Ta4 y gana); 7. Tb8+, Rc7; 8. Tb7+, Rc8 y la partida es tablas, pues la torre blanca no puede dominar al mismo tiempo las casillas c7 y c8. Si en el diagrama 445 salen las negras, juegan 1...Re8 ó Re6 y el resultado de tablas no varía.

De lo visto hasta ahora podemos deducir una regla general para las posiciones que estamos estudiando: si entre el peón y el rey de la defensa hay cuatro o más columnas de separación, gana el bando

fuerte. Y si tal separación es menor de cuatro columnas (como ocurría en el diagrama 445), el juego es tablas.

Si el rey del bando fuerte no está confinado en el rincón, su victoria suele ser más fácil de conseguir, incluso cuando el rey de la defensa está próximo. Tal ocurre en el antiguo ejemplo siguiente:

L. Ponziani, 1782



446

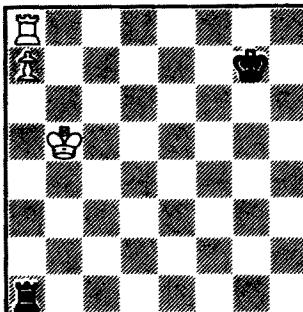
Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 446: 1...Tb2+; 2. Rc8! (claro está que si el rey blanco entra en la "ratonera" con 2. Ra8?, el juego es tablas); Ta2; 3. Tc7+ (también se gana con 3. Tg6+, Rc5; 4. Rb7, Tb2+; 5. Rc7, Ta2; 6. Tg5+, Rc4; 7. Rb7, Tb2+; 8. Ra6, Ta2+; 9. Ta5), Rd6; 4. Rb8, Tb2+; 5. Tb7 y gana.

Veamos ahora algunas otras configuraciones a base del PT en 7^a:

No es difícil la defensa del negro en el diagrama 447, pues basta con que su rey no abandone una de las dos casillas g7 y h7, con lo que evita todo intento de victoria por parte de las blancas: 1. Rb6 (amenaza ganar con Tb8), Tb1+; 2.

Dr. Tarrasch, 1908



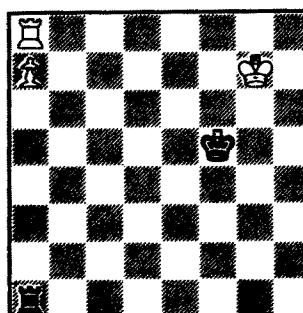
447

Tablas, salga quien salga.

Ra6, Ta1+; 3. Rb7, Tb1+; 4. Rc6, Ta1, tablas. Obsérvese lo que ocurriría si el rey negro abandonase una de las dos casillas salvadoras, g7 y h7: 1...Rf7?; 2. Th8! Txa7 (forzada para evitar la coronación); 3. Th7+, ganando la torre y la partida.

A. Troitzki, 1896

(corregido por J. Berger, 1922)



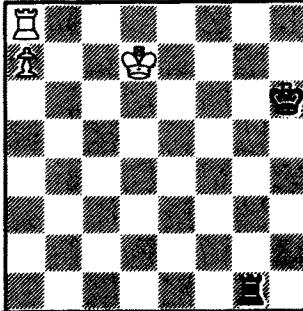
448

Las negras juegan y hacen tablas.

En el diagrama 448, el rey negro no puede ocupar las casillas salvadoras g7 y

h7 mas, para su fortuna, puede guardarse de los jaques de la torre blanca colocándose a la sombra del rey enemigo: 1...Rg5! (y no 1...Rg4?; 2. Rf6, Rf4; 3. Re6, Re4; 4. Rd6, Rd4; 5. Rc6, Rc4; 6. Tc8!, Txa7; 6. Rb6+ ganando la torre y el juego); 2. Rf7, Rf5; 3. Re7, Re5; 4. Rd7, Rd5; 5. Rc7, Rc5; 6. Rb7 (si 6. Tc8, Txa7+; 7. Rb8+, Rb6, tablas), Tb1+, tablas.

Y. Averbach, 1972

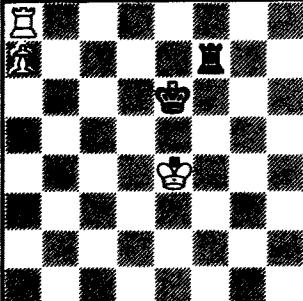


449

Las negras juegan y hacen tablas.

En el diagrama 449 las negras se salvan acogiendo su rey a la protección de su propia torre: 1...Tg7+; 2. Rc6, Rg5!; 3. Rb6, Tg6+; 4. Rb5, Tg7; 5. Ra5, Rg4, tablas.

Según A. Chéron, 1923

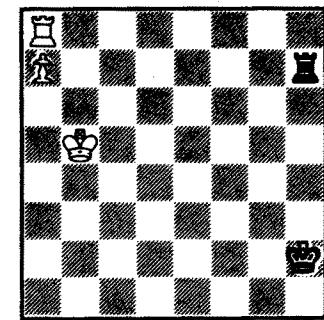


450

Las negras juegan y hacen tablas.

Las negras consiguen tablas en el diagrama 450 si acierran con la correcta protección de su torre para con su rey: 1...Rf6! (pero no 1...Te7?; 2. Rd4, Td7+; 3. Rc5, Te7; 4. Rb6 y el blanco gana); 2. Rd5, Rf5!; 3. Rc6, Rf4; 4. Rb6, Tf6+, tablas.

P. Romanowski, 1938



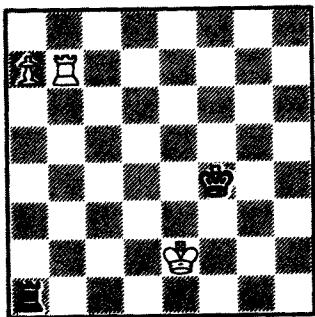
451

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 451, las negras no pueden salvarse por estar su rey en la banda, lo que permite al blanco colocarlo en una red de mate: 1. Rb6! (precaución necesaria). Si 1. Rc5?, Rh3; 2. Rd5, Rh4; 3. Re5, Rh5; 4. Rf5, Tf7+; 5. Re5, Th7; 6. Rf6, Rh6 y el negro se ha salvado al conseguir situar su rey en h7 ó g7), Th6+; 2. Rc5, Th7; 3. Rd5, Rh3; 4. Re5, Rh4; 5. Rf5, Rh5; 6. Tf8!, Txa7; 7. Th8+ y gana.

Diagrama 452: 1. Te7! (cortando el paso al rey negro. Si 1. Rd3?, Re5; 2. Rc4, Rd6; 3. Rb5, Tb1+; 4. Ra4, Ta1+; 5. Rd3, Rc6, tablas), Rf5 (si 1...Ta3; 2. Rd2, Rf5; 3. Rc2, Rf6; 4. Rb2, Ta6; 5. Th7!,

Y. Averbach, 1972

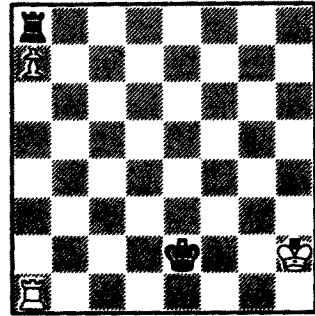


452

Las blancas juegan y ganan.

Re5; 6. Rb3, Rd5; 7. Rb4, Rc6; 8. Th6+ y gana. Subvariante: 7...Ta1; 8. Rb5!; 2. Rd3, Rf6; 3. Th7!, Re6; 4. Rc4, Rd6; 5. Rb5, Tb1+; 6. Ra6, Ta1+; 7. Rb7, Tb1+; 8. Rc8 y el blanco gana, como vimos en el diagrama 446.

N. Kopajew, 1958



453

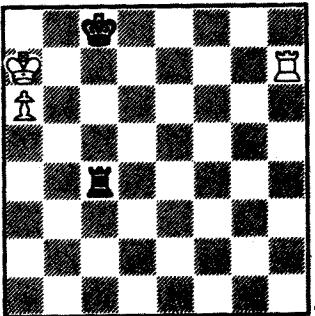
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 453: 1. Ta3! (también aquí hay que paralizar al rey negro. Si 1. Rg3?, Rd3; 2. Rf4, Rc4; 3. Re5, Rc5!; 4. Re6, Rb6; 5. Rd6, Txa7; 6. Tb1+, Ra5!; 7.

Rc6, Th7, tablas. Pero si, en esta línea, 3...Rb5?; 4. Rd6, Rb6; 5. Tb1+ y el blanco gana), Rd2; 2. Rg3, Rc2; 3. Rf4, Rb2; 4. Ta6! (única, pues si 4. Ta5?, Rb3; 5. Re5, Rb4; 6. Ta1, Rc5!, tablas), Rc3; 5. Re5, Rb4; 6. Rd6, Rb5; 7. Ta1, Rb6; 8. Tb1+, Ra6; 9. Rc7, Txa7+; 10. Rc6 y gana.

Cuando el PT está en 6^a fila, sus probabilidades de ganar son mayores porque el rey de su bando dispone de más espacio ante él, lo que le ofrece mayor capacidad de maniobra.

Y. Averbach, 1972



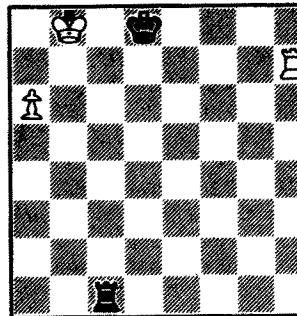
454

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 454: 1. Rb6, Tb4+ (si 1...Rb8; 2. Th8+, Tc8; 3. a7+ y gana); 2. Rc6! (la jugada precisa. No sería buena 2. Ra5? a causa de 2...Tb1; 3. a7, Ta1+; 4. Rb6, Tb1+; 5. Rc6, Tc1+; 6. Rd6, Td1+; 7. Re5, Ta1 y el juego es tablas. Con la jugada del texto, la torre negra no tiene tiempo de "colocarse bien" en la primera fila, lejos de los ataques del rey blanco), Tc4+ (si 2...Rb8; 3. Tb7+! y gana); 3. Rb5!, Tc1 (demasiado tarde); 4. Th8+, Rc7; 5. a7 y gana.

Diagrama 455: 1...Tb1+ (cualquiera otra jugada sería también inútil, pues las

N. Grigorieff, 1935

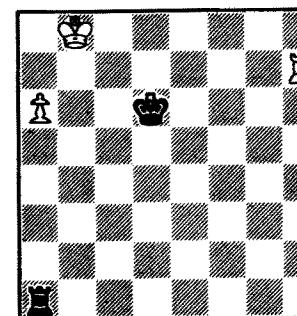


455

Juega el negro. Gana el blanco.

fuerzas blancas están perfectamente dispuestas para obtener una rápida victoria); 2. Tb7, Tc1; 3. Tb2, Tc8+; 4. Rb7, Tc7+; 5. Rb6, Tc8; 6. Th2 ó a6 y gana.

N. Grigorieff, 1935



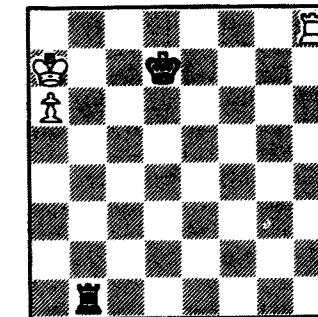
456

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 456: 1...Tb1+; 2. Tb7, Th1; 3. Tc7! (única para ganar. Si 3. Tb6?, Rc5. Y si 3. Tb2?, Rc6 con tablas en ambos casos), Tb1+; 4. Rc8!, Th1; 5. a7, Th8+; 6. Rb7 y gana.

Sin embargo, hay posiciones de este tipo con el PT en 6^a, en las que el bando fuerte no puede ganar:

C. Salvioli, 1887

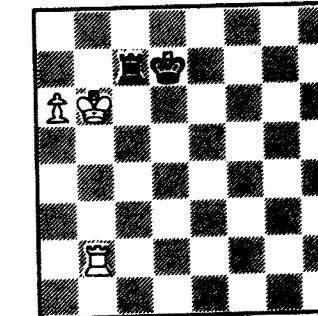


457

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 457: 1. Tb8, Tc1; 2. Rb7, Tb1+; 3. Ra8, Ta1; 4. a7, Rc7, tablas. Si en la posición inicial colocamos al rey negro en e7, las blancas ganarían porque después de 4. a7 no es posible la jugada salvadora 4...Rc7.

I.L. Rabinowitsch, 1938



458

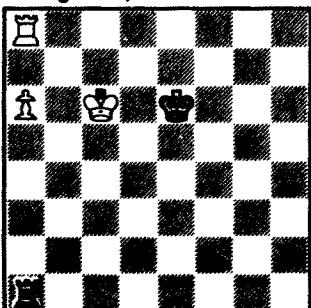
Las blancas juegan y ganan.

Las negras juegan y hacen tablas.

Si en el diagrama 458 sale el blanco, gana inmediatamente con 1. a7. Pero si salen las negras, se aseguran las tablas con una maniobra de gran precisión: 1...Tc6+; 2. Ra5 (si 2. Rb5, Rc7!; 3. a7, Tb6+; 4. Rc5, Ta6, tablas). Obsérvese que en esta variante, el blanco corre peligro incluso de perder el juego si hace 4. Ra5?, Txb2; 5. a8=D, Ta2+. Y si 2. Rb7, Tc7+; 3. Rb8, Tc8+; 4. Ra7, Tc1! y también tablas, como acabamos de ver en el diagrama 457), Tc5+! (pero no 2...Tc8?; 3. a7!, Ta8; 4. Ra6, que daría la victoria al blanco); 3. Ra4 (si 3. Rb4, Tc6!, tablas), Tc6! (tanto 3...Tc4+?; 4. Rb5!, Tc7; 5. Th2, Tc1; 6. a7!; 7. Th8! como 3...Tc8?; 4. Tb7+,! Rc6; 5. Ra5, Th8; 6. Tb6+, Rc7; 7. a7, Th5+; 8. Ra6, Th1; 9. Tc6+, Rd7; 10. Tc5, permitirían ganar a las blancas); 4. Tb7+, Rc8; 5. Rb5, Tc1 (también puede jugarse 5...Th6; 6. Ra5, Tg6; 7. Tb1, Tg7; 8. Rb6, Rb8, tablas); 6. Rb6, Tb1+; 7. Ra7, Tc1, tablas.

Otra estructura interesante dentro de esta clase de finales con el PT en 6^a, es aquella en que la torre del bando fuerte se encuentra delante de su peón. Veámos algunos ejemplos:

N. Grigorieff, 1936

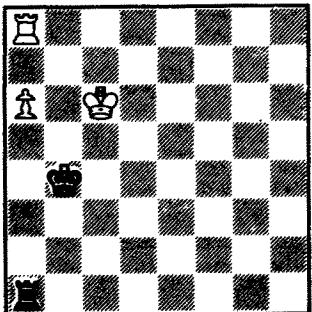


459

Gana el blanco, cualquiera que salga.

Si en el diagrama 459 son mano las blancas, su victoria es rápida: 1. a7, Tc1+ (si 1...Rf7; 2. Th8, Txa7; 3. Th7+); 2. Rb6, Tb1+; 3. Rc4, Tc1+; 4. Rd3. Y si salen las negras, también gana el blanco aunque no con tanta facilidad: 1...Tc1+ (si 1...Rf7; 2. Rb7, Tb1+; 3. Ra7, Re7; 4. Tb8); 2. Rb5! (y no 2. Rb7?, Rd7; 3. Tb8, Tb1+; 4. Ra8, Ta1, tablas), Tb1+; 3. Rc4, Tc1+; 4. Rb3 (también se gana con 4. Rd3, aunque la solución es algo más larga: 4...Td1+ y ahora se gana de dos modos: o con 5. Rc2, Td7; 6. Rb3, Rb6; 7. a7, según Grigorieff, o con 5. Re3, Td7; 6. Re4, Rd6; 7. a7, según Löwenfisch y Smyslov, con la siguiente subvariante: 6...Rf6; 7. Tb8, Ta7; 8. Tb6+, Rg5; 9. Rd5!), Tc7; 5. a7, Te7 (el negro intenta, sin conseguirlo, poner su rey al abrigo de su torre); 6. Rb4, Re5; 7. Rc5!, Re4 (las negras están en Zugzwang. Si 7...Re6; 8. Rb6); 8. Rd6 y gana.

Y. Averbarch, 1972



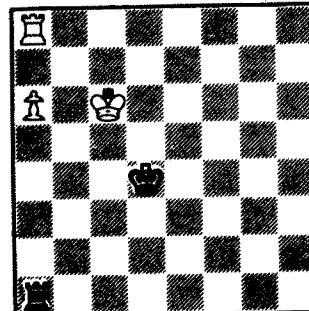
460

Las negras juegan y hacen tablas.

Los estudios de Averbach y de Chéron han puesto de manifiesto que en la posi-

ción del diagrama 459 las negras logran tablas cuando su rey ocupa una de las casillas b4, d4, a4 y a5 (o las simétricas cuando las piezas se encuentran en flanco de rey). Veámos el caso del rey negro en b4 en el diagrama 460, para estudiar luego la del rey negro en d4 (diagrama 461), que son los dos más característicos y difíciles. Diagrama 460: 1...Ra5! (única, pues si 1...Th1?; 2. a7. Y si 1...Tc1+?; 2. Rb6, Th1; 3. Tb8); 2. Td8, Tc1+; 3. Rb7, Tb1+; 4. Ra7, Tb5! (también única. Si 4...Th1?; 5. Td5+, Rb4; 6. Rb7, Th7+; 7. Rc6, Tg7; 8. Td7, Tg6+; 9. Rb7 y el blanco gana); 5. Td6 (si 5. Td1, Th5; 6. Ta1+, Rb5, tablas), Th5; 6. Rb7, Th7+, tablas.

A. Chéron, 1955



461

Juega el blanco y gana.

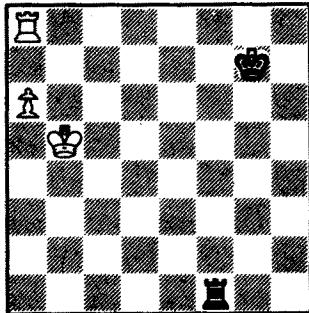
Juega el negro y hace tablas.

Si en el diagrama 461 sale el blanco, gana con una maniobra ya conocida, basada en la exposición del rey negro a los jaques: 1. a7, Rc4; 2. Tc8!, Txa7; 3. Rb6+. Pero si salen las negras, las salva el dinamismo de su torre: 1...Tc1+; 2. Rd7 (otras variantes: 2. Rb5, Tb1+; 3. Ra4, Ta1+; 4. Rb4, Rd5; 5. a7, Rc6,

tablas. Subvariante: 4. Rb3, Rc5; 5. a7, Rb6, tablas. 2. Rd6, Ta1!; 3. Ta7, Ta2!; 4. Rc6, Tc2+; 5. Rb6, Tb2+; 6. Rc7, Rc5!; 7. Tb7, Th2; 8. a7, Th7+; 9. Rc8, Th8+; 10. Rd7, Th7+!; 11. Re6, Th6+, tablas. Algunas instructivas subvariantes: 3. a7, Ta6+!; 4. Rc7, Rc5; 5. Rb7, Tb6+, tablas. O aquí 5. Tc8, Txa7+; 6. Rb8+, Rb6, tablas. 4. Rc7, Th2!, tablas. 6...Tc2+?; 7. Rb8 y el blanco gana. Y 10...Ta8?; 11. Rc7, Th8; 12. Tb3, también con victoria del blanco. Por último 2. Rb7, Tb1+; 3. Ra7, Rc5!; 4. Tb8, Th1; 5. Rb7, Th7+; 6. Ra8, Rc6; 7. a7, Th1; 8. Tc8+, Rd7; 9. Tc4, Tb1, tablas. Subvariante: 4. Tc8+, Rd6; 5. Tb8, Tc1; 6. Rb7, Tb1+; 7. Tc8, Tc1+!; 8. Rd8, Th1; 9. Tb6+, Rc5; 10. Te6, Th8+, tablas. Pero si aquí 7...Ta1?; 8. Tb6+, Rc5; 9. Rb7, Th1; 10. a7 y el blanco gana), Ta1; 3. Rd6, Ta2! (y no 3...Ta3?; 4. Rc6, Tc3+; 5. Rb5, Tb3+; 6. Ra4, Tb6; 7. a7, Td6; 8. Rb5, Td7; 9. Rc6 y gana); 4. Rc6, Tc2+; 5. Rb5, Tb2+; 6. Ra4, Rc4! (como puede verse, la maniobra defensiva del negro es de gran precisión. Aquí, otras jugadas perderían: 6...Ta2+?; 7. Rb3, Ta1; 8. a7, Y 6...Rc5!; 7. a7); 7. Tc8+ (si 7. Ra3, Tb6; 8. a7, Tc6!; 9. Rb2, Tc7!; 10. Ra3, Rc5; 11. Ra4, Rb6, tablas), Rd5; 8. Tc3, Ta2+; 9. Rb5, Rd6! (de nuevo, la continuación correcta. Si 9...Tb2+?; 10. Ra5!, Rd6; 11. a7, Ta2+; 12. Rb6, Tb2+; 13. Ra6, Ta2+; 14. Rb7, Tb2+; 15. Rc8, Ta2; 16. Tc7 y gana. Si, en esta variante 10...Ta2+; 11. Rb6, Tb2+; 12. Rc7, Ta2; 13. Tc6, Th2; 14. Rb7, Tb2+; 15. Tb6, Th2; 16. a7 y gana también); 10. Rb6, Tb2+; 11. Ra7, Rd7, tablas).

Otra posición muy instructiva es la del diagrama 462, en el que las negras se

Según J. Vancura, 1924

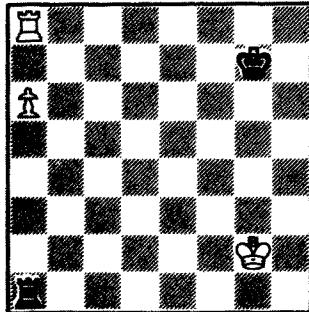


462

Las negras juegan y hacen tablas.

salvan evitando que la torre enemiga entre en juego. Si 1...Tb1+?; 2. Rc6, Tc1+; 3. Rb7, Tb1+; 4. Ra7, Rf7; 5. Tb8 y gana. La maniobra correcta es 1...Tf5+!; 2. Rb4, Tf6! (la ocupación de la 6^a fila es decisiva para la defensa); 3. Rc5, Te6; 4. Rd5, Tb6; 5. a7, Ta6!, tablas.

P. Romanowski, 1950



463

Juega el negro y hace tablas.

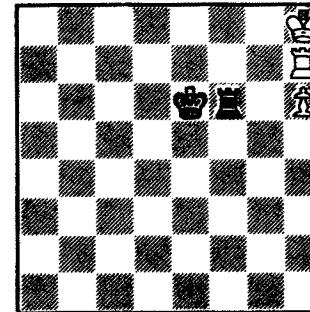
Dos grandes tratadistas (el Dr. Tarrasch en 1909 y J. Berger en 1922) consider-

raron la posición del diagrama 463 como ganada por las blancas, aun saliendo el negro. Pero los rusos Rabinowitsch y Rauser, en los años 40, demostraron que las negras, siendo mano, consiguen tablas con 1...Ta5!; 2. Rf3, Tf5+; 3. Re4, Tf6! conforme hemos visto en el diagrama 462. Posteriormente, Romanowitsch estudió a fondo la posición demostrando que el juego es tablas, saliendo el negro, siempre que el rey blanco ocupe una de las siguientes casillas que, como puede verse, son las más alejadas del campo de la lucha: e6—f5—g5—f4—g4—h4—e3—f3—g3—h3—d2—e2—f2—g2—h2. Elijamos, para ilustración, dos de estos emplazamientos del rey blanco. En e6: 1...Th1! (única. Si 1...Tf1?; 2. Re5!, Te1+; 3. Rd5, Td1+; 4. Rc5, Tc1+; 4. Rb6, Tb1+; 6. Ra7, Rf7; 7. Tb8 y gana); 2. Rf5, Th5+, tablas. En f5: 1...Ta5+! (otras jugadas pierden: 1...Tf1+?; 2. Re5, Tf6; 3. Tg8+!. Y si 1...Tb1; 2. Ta7+, Rh6; 3. Tb7 seguido de a7); 2. Re6 (si 2. Re4, Tb5; 3. Ta7+, Rg6; 4. Tb7, Ta5; 5. a7, Rf6; 6. Rd4, Re6; 7. Rc4, Rd6; 8. Rb4, Ta1, tablas), Th5!; 3. Rd7 (si 3. Ta7+, Rg8; 4. Tf7, Ta5!; 5. Ta7, Th5!, tablas), Th6, 4. Rc7, Tf6!; 5. Rb7, Tf7+; 6. Rc6, Tf6+; 7. Rb5, Tf5+; 8. Rc4, Tf6!, tablas.

Para que el lector pueda apreciar más claramente la importancia de los citados emplazamientos del rey blanco, damos a continuación dos que se encuentran fuera de la citada zona y que aseguran la victoria al bando fuerte. **Rey blanco en e5:** 1...Ta5+; 2. Rd4 (lo más sencillo, aunque también se gana con 2. Rd6, Tf5; 3. Ta7+; Rg8; 4. Re6!, Ta5; 5. Ta8+, Rg7; 6. Rd7, Tf5; 7. Te8, Ta5; 8. Te6), Tb5; 3. Ta7+, Rf6 (si 3...Rg6; 4. Tb7, Ta5; 8. a7, Rf6; 9. Rc4, Re6;

10. Rb4, Ta1; 11. Rc5); 4. Th7!, Ta5; a7, Re6; 6. Rc4, Rd6; 7. Rb4, Ta1; 8. Rb5 y gana. **Rey blanco en c2:** 1...Te1 (si 1...Th1; 2. Ta7+, Rf6; 3. Rb3!, Th8; 4. Tb7, Re6; 5. a7, Ta8; 6. Rb4, Rd6; 7. Rb5 y gana. Subvariante: 3...Re6; 4. Ta8 seguido del avance victorioso del peón. Y si 1...Ta5; 2. Rb3, Tb5+; 3. Ra4, Tb6; 5. Ra5, ganando); 2. Ta7+, Rf6; 3. Th7 (pero no 3. Tb7?, Ta1; 4. a7, Re6, tablas), Re6; 4. a7, Ta1; 5. Rb2!, Ta4 (si 5...Ta5; 6. Th6+, Rd7; 7. Th8!); 6. Rb3, Ta1; 7. Rb4 y gana.

L. Katnelson, 1973



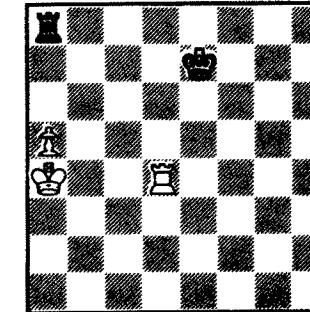
465

Las blancas juegan y ganan.

Tg6+; 2. Rf8, Tf6+; 3. Re8, Rf5; 4. Tf7, Rg6; 5. h7, Ta6; 6. Tf6+! y gana.

Para terminar esta sección acerca del PT, veamos ahora algunos casos en que éste se encuentra menos avanzado, lo que aumenta las probabilidades de tablas para el bando débil:

A. Chéron, 1926



466

Juega el blanco. Tablas.

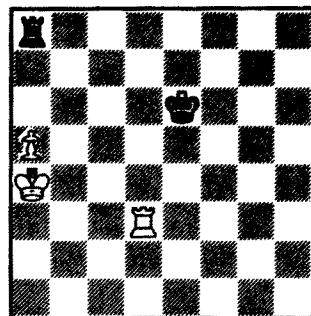
En el diagrama 465 gana el blanco por un inesperado detalle táctico: 1. Rg8,

zando un final nulo: 1. Rb5, Tb8! (y no 1...Tb8+?; 2. Rc6, Tc8+; 3. Rb7, Tc1; 4. a6, Tb1+; 5. Rc7!, Tc1+; 6. Rb6, Tb1+; 7. Ra5, Ta1+; 8. Ta4 y gana. Si, en esta línea, 2...Tb1; 3. a6, Ta1; 4. Rb6, Tb1+; 5. Ra5!, Ta1+; 6. Ta1, ganando; 2. Tc4 (si 2. Txd8, Rxd8, y si 2. Ta4, Rd7; 4. c6, Rc7, siempre tablas), Tb8+! (y no 2...Rd7?; 3. a6, Tc8; 4. a7 y gana) 3. Ra4 (si Ra6, Rd7, tablas), Rd7; 4. a6, Tc8 (o bien, 4...Tb1; 5. Ra5, Ta1+; 6. Rb6, Tb1+, tablas); 5. Tb4, Tc1 (más sencilla que la jugada propuesta por Chéron 5...Th8, que también da tablas después de 6. Ra5, Rc7; 7. a7, Ta5+; 8. Ra6, Th6+; 9. Ra5, Th5+; 10. Ra4, Th8. Por el contrario, 5...Rc7?, perdería a causa de 6. Tb7+, Rc6; 8. Ra5); 6. Ra5, Rc7, tablas.

Si en el diagrama 466 hacemos pequeñas variaciones, el resultado de la lucha puede ser distinto. Por ejemplo, con el rey negro en e6, el blanco gana al no poder jugar las negras Tb8. Otro tanto ocurriría con la torre negra en a7: 1. Rb5, Td7 (si 1...Ta8; 2. a6, Tb8+; 3. Rc6, Tc8+; 4. Rb7, Tc1; 5. a7 y gana); 2. Ta4! y gana, pues ahora el rey negro no puede trasladarse a d7 como en el diagrama 466, por estar dicha casilla ocupada. La continuación podría ser 2...Rd8; 3. a6, Ta7; 4. Rb6, Ta8; 5. a7.

Diagrama 467: 1. Rb5, Tb8+; 2. Rc6, Tc8+; 3. Rb7, Tc1; 4. a6, Tb1+ (si 4...Ta1; 5. Tb3); 5. Rc6, Tc1+; 6. Rb5, Tb1+; 7. Ra4, Tb8 (si 7...Ta1+; 8. Ta3); 8. Ra5, Ta8 (si 8...Tb1; 9. Ta3); 9. Rb6, Tb8+; 10. Rc7, Tb1; 11. Ta3, Tc1+; 12. Rb6, Tb1+; 13. Ra5 seguido del avance victorioso del peón.

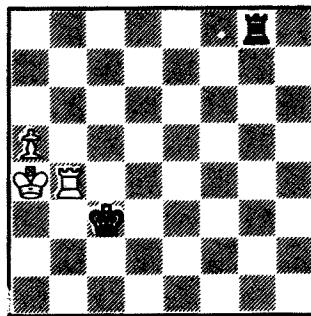
A. Chéron, 1926



467

Las blancas juegan y ganan.

A. Chéron, 1947



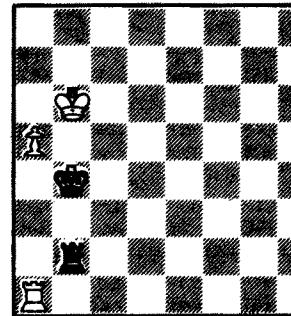
468

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 468: 1. Tb7 (si 1. a6, Tg6!; 2. Ra5, Txa6+, tablas. Y si 1. Tb6, Rc4; 2. Tc6+, Rd5; 3. Rb5, Tg1; 4. Th6, Tb1+; 5. Ra6, Rc5; 6. Ra7, Tg1; 7. Th7, Rc6; 8. a6, Ta1; 9. Th2, Tb1; 10. Tc2+, Rd7, tablas. Si, en esta línea, 7. a6, Tg7 con jaque continuo o captura del peón. Y si 7. Th8 ó Th2, Tg7+, tablas), Rc4; 2. Tc7+, Rd5; 3. a6 (si 3. Rb5, Tb8+; 4. Ra6, Rd6; 5. Tc1, Tb2; 6. Ra7, Rd7,

tablas. Subvariantes: 5. Tb7, Tc8; 6. Rb6, Tc6+; 7. Ra7, Tc1; 8. a6, Ta1; 9. Th7, Rc6, tablas, ó 9. Tb4, Rc7; 10. Tc4+, Rd7; 11. Rb7, Tb1+, tablas), Rd6; 4. Tc3 (si 4. Tc4, Tg1; 5. Ra5, Ta1+; 6. Rb6, Tb1+; 7. Ra7, Rd7, tablas), Rd7; 5. Rb5 (si 5. Ra5, Tg1, tablas), Tb8+; 6. Ra5, Tb1; 7. a7, Ta1+; 8. Rb6, Tb1+; 9. Rc5, Ta1; 10. Th3, Rc8, tablas.

N. Grigorieff (estudio póstumo), 1945



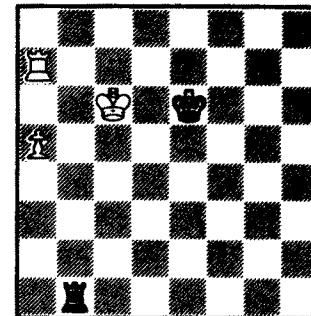
469

Juega el negro y hace tablas.

Diagrama 469: 1... Th2; 2. a6 (si 2. Tb1+, Ra4, tablas, como se verá en el texto), Th6+; 3. Rc7, Th7+; 4. Rd6, Th6+; 5. Re5, Th5+ (es preciso forzar al rey blanco a transponer la columna f); 6. Rf6, Th8!; 7. a7, Ta8; 8. Re7, Rc5! (intervención oportuna. No es buena 8...Rb5?; 9. Rd6 y gana el blanco); 9. Rd7, Rb6; 10. Tb1+, Rc5!, tablas. Obsérvese que si 10...Rxa7?; 11. Rc7! y el blanco ganaría.

En la posición del diagrama 470, que aparece con los colores cambiados para no romper la uniformidad con los restantes diagramas de

Dr. Alekhine-Dr. Euwe, match campeonato mundial, 1935 (análisis de Grigorieff y Chéron)

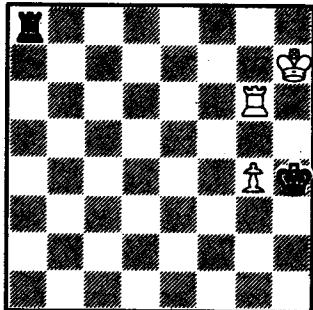


470

Las blancas juegan y ganan.

este apartado, el Dr. Alekhine, siendo mano, jugó erróneamente 1. Th7?, tras lo cual el Dr. Euwe pudo haber hecho tablas con 1...Ta1; 2. Rb6 (si 2. Th5, Tc1+; 3. R juega en la columna b, Tb1+, tablas), Rd6; 3. a6, Tb1+; 4. Ra7, Rc6. Pero también Euwe equivocó el camino jugando 1...Tc1+? y después de 2. Rb7, Tb1+; 3. Rc8, Tc1+ (si 3...Ta1; 4. a6, ganando); 4. Rb8, Tb1+; 5. Tb7, Ta1; 6. Tb6+, Rd5; 7. a6, Rc5; 8. Rb7, Th1; 9. Tb6+, hubo de abandonar. En la posición del diagrama, las blancas pueden forzar la victoria con 1. a6!, Tc1+ (si 1...Ta1; 2. Tb8! y gana como vimos en el diagrama 464), 2. Rb7!, Rd7 (si 2...Rd6; 3. Rb8, Ta1; 4. Th7 y gana como en el diagrama 456. Y si 2...Rd5; 3. Rb8, Ta1; 4. Td7+, Re6; 5. Th6! y gana también como en el diagrama 456) 3. Rb8+, Rd8; 4. Th7 y gana (véase diagrama 456).

Diagrama 471: 1...Ta4!; 2. g5, Rh5; 3. Tg7, Tg5; 4. g6, Ta6!; 5. Tg8, Tb6,

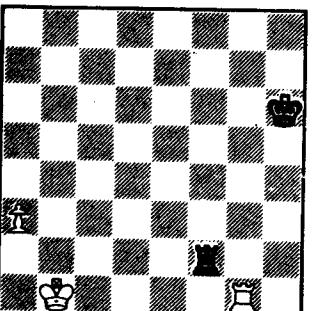


471

Las negras juegan y hacen tablas.

tablas, pues las blancas no pueden avanzar el peón so pena de mate.

A. Chéron, 1944



472

Tablas, cualquiera que juegue.

Conforme el peón está más retrasado, aumentan notablemente las probabilidades de tablas, pues el bando de la defensa suele disponer del tiempo suficiente para colocar sus piezas en posición adecuada para salvarse. En el diagrama 472, si 1. Tc1, Rg6, 2. Tc2, Txc2; 3. Txc2, Rf6, tablas. Si 1. a4, Tf4; 2. a5,

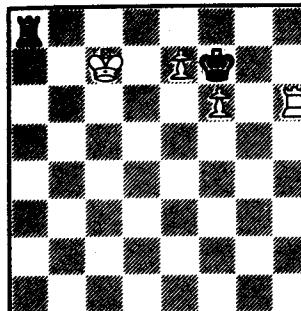
Ta4, tablas. Y si 1. Tg3, Td2!; 2. a4, Td4!; 3. Ta3, Rg6; 4. a5 (si 4. Rb2, Rf6; 5. Rc3, Td8; 6. Rb4, Rd6; 7. Rc5, Rd7; 8. Rb6, Rc8; 9. Ra7, Td7+; 10. Tc8, Tc7. Subvariante: 7. a5, Rd7!; 8. Tc3, Tc8 y siempre tablas), Rf6; 5. a6 (si 5. Rb2, Re7; 6. Rc3, Td8!; 7. a6 ó Rb4, Rd7, tablas), Td8; 6. Rb2, Re7; 7. Te3+ (si 7. Rb3 ó Rc3, Rd7. Si a7, Ta8, y si Ta1, Th8), Rf6; 8. Te1 (si 8. Rb3 ó Rc3 ó a7, Ta8, capturando el peón), Ta8; 9. Ta1, Re6; 10. Rb3, Rd6; 11. Rb4, Rc7!; 12. Ra5, Th8; 13. Tb1, Th5+, tablas).

Si en el diagrama 472, y después de 1. Tg3, las negras juegan erróneamente 1...Te2? ó Rh5? (en vez de 1...Td2! ó 1...Th2!) pierde el juego: 1...Te2?; 2. a4, Te4; 3. Ta3, Rg6; 4. a5, Rf7; 5. a6, Te8; 6. Rb2!, Ta8 (si 6...Th8; 7. a7! y gana. Si 6...Re7; 7. Te3+, ganando la torre. Y si 6...Tb8+; 7. Rc7, Re7; 8. a7); 7. Rb3, Re7; 8. Rb4, Rd7; 9. Rb5 y gana. Como hemos visto, la torre negra ha obstruido el paso de su propio rey hacia el flanco de dama. Y si 1...Rh5?; 2. a4, Tf4 (si 2...Rh4; 3. Ta3. Y si 2...Td2 ó Th2; 3. a5); 3. Ta3, Rg6; 4. a5, Tf8 (si 4...Rf7; 5. a6, Tb4+; 6. Rc2, Tb8; 7. a7, Ta8; 8. Rb3. Y si 4...Tf7; 5. a6, Ta7; 6. Rb2, Rf6; 7. Rb3, Re6; 8. Rb4, Rd7; 9. Rb5, Rc7 ó Rc8; 10. Th3! y gana); 5. a6, Ta8 (si 5...Rf7; 6. Tf3+. Y si 5...Th8; 6. a7, Ta8; 7. Rb2); 6. Rb2! (y no 6. a7?, Rf7 y el peón cae), Rf6; 7. Rb3, Re6; 8. Rb4, Rd6; 9. Rb5, Rc7; 10. Tc3+, Rd7; 11. Th3!, Tb8+; 12. Ra5, Tb1; 13. a7, Ta1+; 14. Rb6, Tb1+; 15. Rc5!, Tc1+ (si 15...Ta1; 16. Th8!, Txa7; 17. Th7+); 16. Rb4, Tb1+ (si 16...Tc8; 17. Td3+ seguido eventualmente de Rb5!); 17. Tb3, Ta1; 18. Ta3 y gana.

Cuando el bando fuerte posee dos o más peones y el otro ninguno, suele ganar,

pero no tan fácil ni tan frecuentemente como pudiera suponerse. Comencemos por los peones ligados para seguir con los aislados y terminar con los doblados:

Fila, 1932



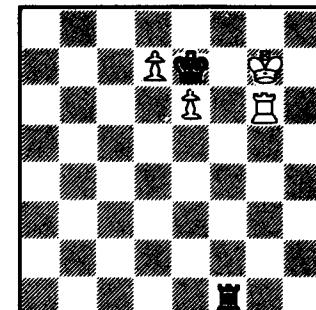
473

El blanco gana, salga quien salga.

Si en el diagrama 473 son mano las blancas, ganan así: 1. Th1!, Rxrf6; 2. Ta1! (una maniobra muy frecuente en este tipo de finales), Te8; 3. Rd6, Tb8 (si 3...Txe7; 4. Tf1+); 4. Tf1+, Rg7; 5. Rc7, Ta8; 6. Ta1!. Y si salen las negras, 1...Re6; 2. Th1, Rxrf6; 3. Ta1!, Te8; 4. Rd6, como acabamos de ver.

Si en el diagrama 474 sale el negro, gana el blanco de este modo: 1...Th1 (máxima defensa. Si 1...Tf2; 2. Rh6, Tf8; 3. Rh7, Tf1; 4. Tg7+! y gana, pero no con 4. Tg8?, Th1+, tablas); 2. Tg4, Td1 (si 2...Te1; 3. Td4, Rd8; 4. Rf6, Tf1+; 5. Re5, Te1+; 6. Rd6, Te4; 7. Tb4, Td4+; 8. Rc5! y gana); 3. Te4, Td3; 4. Rg6, Td5; 5. Te3, Td2 (si 5...T juega en la 5ª fila; 6. Td3); 6. Rf5, Td1; 6. Tc3, Tf1+; 7. Rg4. En el caso de ser mano las blancas ganan con idéntica maniobra, iniciada con 1. Tg4.

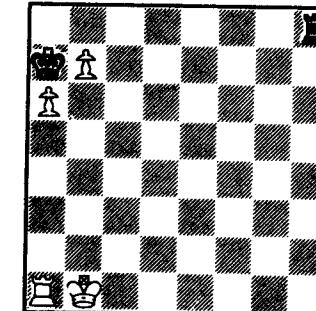
A. Chéron, 1926



474

Gana el blanco, juegue quien juegue.

A. Chéron, 1949



475

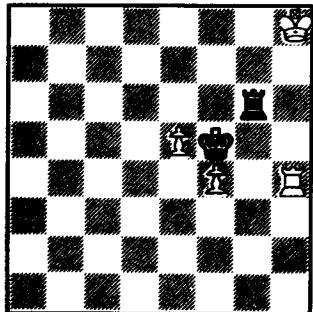
Gana el blanco, cualquiera que salga.

Si en el diagrama 475 salen las blancas, ganarán con 1. Rb2 ó Rc2, con la maniobra que vamos a ver a continuación. Y si salen las negras, no alcanzan a salvarse: 1...Th1+; 2. Rb2, Th2+; 3. Rc3, Th3, Th3+; 4. Rd4, Th4+; 5. Re5, Th5+; 6. Rf6, Th6+ (si 6...Th8; 7. Ta5!, Rb6; 8. Tb5+, Ra7; 9. Re6 y gana, llevando su rey a a5 y colocando luego su torre en b6, si, en esta variante,

8...Rxa6; 9. b8=Ti!; 7. Rg7, Td6 ó Tb6; 8. Rf7, Th6; 9. Tb1, Th8; 10. Re6! (y no 10. Tb5?, Tb8, tablas), Th6+; 11. Rd5, Th5+; 12. Rc4, Th4+ (si 12...Th8; 13. Tb5, Tb8; 14. Rc5, Rxa6; 15. Rc6, Th8; 16. b8=T ó Tb1 y gana). Si en esta línea, 13...Th4+; 14. Rc5, Th5+; 16. Rb4, Th4+ 6 Th8; 16. Ra5, Th8 ó Tb8; 17. Tb6!); 13. Rb5, Th6!; 14. Tb4!, Tg6 (si 14...Txa6; 15. b8=D) +. Si 14...Tb6+; 15. Rc5. Y si 14...Th8; 15. Ra5?; 15. Rc4, Tg4+ (si 15...Tg8; 16. Tb5, Tb8; 17. Rc5, Th8; 18. Tb6! Y si 15...Rb8; 16. a7+); 16. Rb3, Tg8; 17. Ra4, Th8; 18. Ra5, Th5+; 19. Tb5, Th8; 20. Tb6! (y no 20. Tc5?, Th6!; 21. Rb5, Tb6+ seguido de Txa6, tablas), Th5+; 21. Rb4, Th4+; 22. Rc5, Th5+; 23. Rd4, Th4+; 24. Re5, Th5+; 25. Rf4, Th4+; 26. Rg5, Th8; 27. Tc6 (amenaza Tc8), Rb8; 28. Rg6, Td8; 29. Tf6, Ra7; 30. Rg7 seguido de Tf8, y gana.

Como hemos podido ver en el diagrama anterior, la mejor posición defensiva del bando débil es la de tener su rey entre dos peones. Tanto es así, que en no pocos casos puede conseguir tablas. He aquí algunos:

A. Chéron, 1926

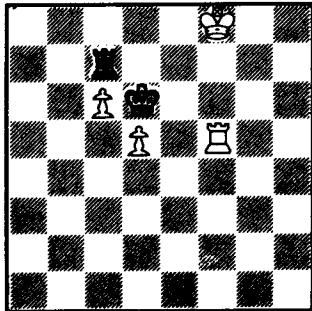


476

Tablas, cualquiera que salga.

Si en el diagrama 476 sale el blanco, es evidente que no puede mejorar su posición. Y si sale el negro la continuación puede ser 1...Ta6! (y no 1...Tg1?; 2. Th7, Rx4f; 3. e6 y gana); 2. Rg7, Ta7+; 3. Rf8, Ta6; 4. Re7, Ta7+; 5. Rd6, Ta6+; 6. Rc5 (si 6. Rd5, Ta5+; 7. Rc4, Ta6; 8. Rb5, Te6; 9. Rc5, Ta6 y el juego es tablas, pues la torre negra no puede ser hostigada en la 6ª fila), Re4!; 7. Rb5, Te6; 8. Rc4, Tc6+; 9. Rb5, Te6; 10. Rc5, Ta6; 11. Tg4, Rf5; 12. Th4, Te4, tablas.

A. Chéron, 1926



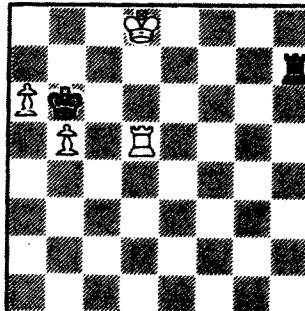
477

Tablas, salga quien salga.

En el diagrama 477, las blancas ganarían si les fuese posible colocar su torre en d7 sin necesidad de perder un peón, cosa que impedirán siempre las negras: 1...Ta7!; 2. Re8 (si 2. Rg8, Ta8+; 3. Tf8, Ta7!; 4. Tf7, Ta8+; 5. Rg7, tablas. Subvariante: 4. Td8+, Re7; 5. Tb8, Rd6; 6. Tb5, Tc7, tablas), Ta8+; 3. Rf7, Ta7+; 4. Rf6 (si 4. Rg6, Ta8; 5. Rg7, Ta1!; 6. Tf8, Rxd5; 7. c7, Ta7!, tablas, Ta8; 5. Rg6, Ta6! (jugada de gran precisión. No es suficiente 5...Ta5? a causa

de 6. Tf6+, Re5; 7. c7, Ta8; 8. Tc6, Tc8; 9. d6 seguido de Tb6 y Tb8, ganando el blanco); 6. Rg5 (si 6. Tf8, Rxd5. Y si 6. Rg7, Ta1! con tablas en ambos casos), Ta8; 7. Rf4, Te8! (y no 7...Ta4+? que daría la victoria al blanco: 8. Re3, Ta3+ ó Ta7 ó Ta8; 9. Rd4, Ta4+; 10. Rd3, Ta3+ ó Ta7 ó Ta8; 11. Rc4, Ta4+; 12. Rb5, Ta8, Ta1 ó Td4; 13. Tf6+); 8. Rf3, Te7, tablas, pues si 9. Tf8, Rxd5. Saliendo las blancas, el resultado y las maniobras son idénticas.

A. Chéron, 1926

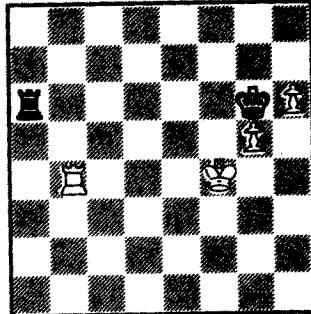


478

Tablas, salga quien salga.

Si en el diagrama 478 son mano las blancas, la continuación sería 1. Rc8 (si 1. Re8, Th8+. Y si 1. Td7, Th8+; 2. Re7, Rxb5, con tablas en ambos casos. Y si 1. Te5, Th8+; 2. Te8, Th7; 3. Te7, Th8+; 4. Rd7, Txb5; 5. a6, Rb6, y también tablas), Tg7; 2. Td7, Tg8+; 3. Td8, Tg7; 4. Rb8 (si 4. Td6+, Rxb5) Th7; 5. Td6+, Rc5!; 6. b6 (si 6. Te6, Rxb5; 7. a7, Th8+, tablas. Y si 6. a7, Rxd6; 7. b6, Th8+; 8. Rb7, Rc5; 9. Ra6, Th1; 10. a8=D, Ta1+; 11. Rb7, Txa8), Rxd6; 7. Ra8 (si 7. a7, Th8+), Th8+; 8. Ra7, Rc6!; 9. b7, Rc7 ó Rb5, tablas.

Kling y Horwitz, 1851

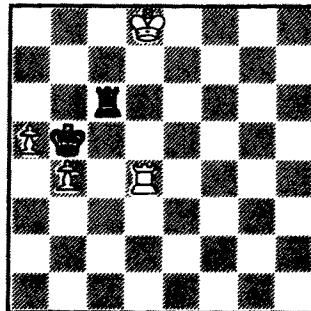


479

Tablas.

Diagrama 479: 1. Tb8 (si 1. Tb5, Tc6; 2. Re4 y el juego es tablas según hemos visto en el diagrama 478. Si 1. Rg4, Tc6; 2. Tf4, Ta6; 3. Tf6+, Txf6; 4. gxf6, Rxf6, tablas. Y si 1. Tb7, Ta4+ seguido de Rg5!), Ta4+; 2. Re3, Ta7!; 3. Tg8+, Rh7!, tablas.

A. Chéron, 1926



480

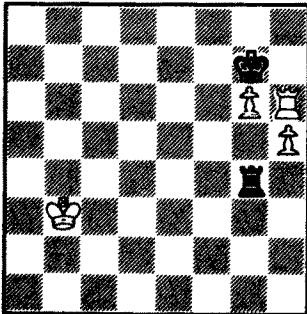
Tablas, salga quien salga.

Diagrama 480. Juega el blanco: 1. Te4 (si 1. Rd7, Th6), Th6! (y no 1...Tc1?;

2. Te7!, Rxb4; 3. a6, Rb5; 4. a7 y gana. Si, en es linea, 2...Tc6; 3. Tb7+, Ra6; 4. Tb8, Ra7; 5. Rd7, Th6; 6. Tc8, Th4; 7. b5 y gana. Otra subvariante: 4...Th6; 5. Rc7; 2. Rd7, Tg6; 3. Te6, Tg7+; 4. Te7 (si 4. Rc8, Rxb4, tablas), Tg6, tablas. Si son mano las negras, el resultado es el mismo: 1...Th6!; 2. Rc7, Tg6; 3. Td6 (si 3. Rb7, Tg7+), Tg7+; 4. Td7 (si 4. Rc8, Rxb4; 5. a6, Rb5; 6. Rb8, Tg8+, tablas. Subvariante: 4. Rb8, Tg8+), Tg6; 5. Rb7 (si 5. Td5+, Rxb4), Th6!; 6. Td5+ (si 6. a6, Tb6+), Rc4! (única para empatar); 7. Te5 (si 7. a6, Rxd5; 8. a7, Th7+; 9. Ra6, Th8; 10. b5, Rc5; 11. b6, Rc6; 12. b7, Th1!, tablas), Rxb4; 8. a6, Th7+ y el negro da jaque continuo o captura el peón, con lo que se asegura las tablas.

Veamos ahora otros tipos de posiciones con los dos peones ligados:

Kling, 1861



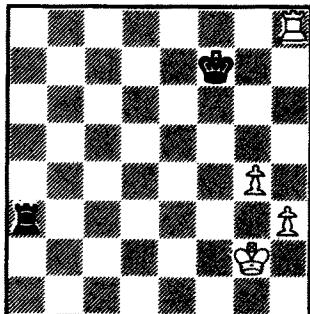
481

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 481: 1. Th7+, Rg8 (si 1...Rf6; 2. Rc3, Tg1; 3. Rd4, Tg5; 4. Re4, Tg1; 5. Rd5, Td1+; 6. Rc6, Tc1+; 7. Rd7, Ta1; 8. Tf7+, Rg5; 9. g7, Ta8; 10. Re6,

Tg8; 11. Te7, Rh6; 12. Rf6, Ta8; 13. Rf7, Rh7; 14. h6, Tb8; 15. Te8, Tb7+; 16. Rf8 y gana. Subvariante: 12...Rh7; 13. h6, Rxh6; 14. Te1, Rh5; 15. Rf7); 2. Rc3, Rh4; 3. Rd3, Tg4; 4. Re3, Th4; 5. Rf3, Tb4; 6. Rg3, Ta4; 7. Te7, Ta3+ 6 Ta6 (las blancas amenazan h6. Si 7...Rf8; 8. Tf7+, Rg8; 9. h6, Ta8; 10. Rg4. Subvariante: 8...Re8; 9. Tf2 con la imparable amenaza 9. g7); 8. Rg4, Ta4+; 9. Rg5, Ta5+; 10. Rf6, Ta8; 11. h6 y el blanco gana como vamos a ver en el diagrama siguiente.

Zukertort-Steinitz, match campeonato del mundo, 1883



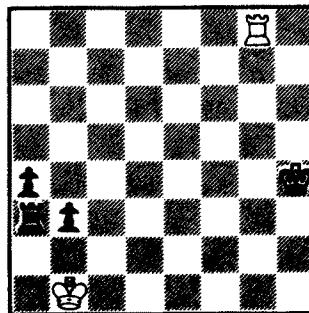
482

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 482, las dificultades para el bando fuerte son mayores por el menor grado de avance de sus peones que en el anterior: 1. Tb8, Rg6; 2. Tb5, Tc3; 3. Te5, Ta3; 4. h4, Tb3; 5. h5+, Rh6; 6. Tf5, Ta3; 7. Tf3, Ta1; 8. Rg3 (por fin, las blancas han podido forzar el avance de su rey), Tg1+, (si 8...Rg5; 9. Tf5+, Rh6; 10. Tf6+, Rg7; 11. Tg6+); 9. Rh4, Th1+; 10. Th3, Tg1; 11. Th2!, Ta1; 12. g5+, Rg7; 13. Tf2!, Th1+; 14. Rg4, Tg1+; 15. Rf5, Th1;

16. h6+, Rh7; 17. Tf4 (el teórico Karstedt demostró en 1897 que la victoria del blanco era más difícil de obtener con 17. g6+ y da las siguientes variantes: 17...Rxh6; 18. Rf6, Rh5; 19. g7, Tg1; 20. Th2+, 17...Rg8; 18. Rf6, Ta1; 19. h7+, Rh8; 20. g7+ y mate en dos jugadas. Y 17...Rh8; 18. Rf6, Ta1; 19. g7+, Rh7; 20. Re5 y tras algunos jaques de la torre negra, que se acaban cuando el rey blanco llega a b2, se gana con Tf8), Tg1; 18. Te4!, Tf1+; 19. Rg4, Tg1+; 20. Rh5, Th1+; 21. Th4, Tg1; 22. Th2! (esta jugada pone al negro en Zugzwang), Tg3; 23. Te2, Th3+; 24. Rg4, Ta3; 25. Te7+, Rg8; 26. g6, Ta4+; 27. Rf5, Ta5+; 28. Te5, Ta8; 29. Rg5!, Tb8; 30. h7+, Rg7; 31. Te7+, Rh8; 32. Rh6 y el blanco gana.

A. Chéron, 1952



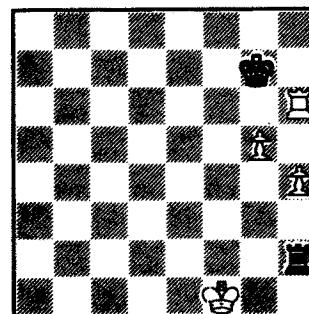
483

Juega el blanco y hace tablas.

En el diagrama 483, las blancas aprovechan la salida para asegurarse las tablas por medio de 1. Tg2!, evitando la liberación de la torre negra. Otras jugadas serían insuficientes: 1. Tg7?, Ta2; 2. Tg8, Rh3; 3. Tg7, Rh2; 4. Tg8, a3!; 5. Tb8, Tb2+; 6. Ra1, Rg1!; 7. Ta8 (si

7. Tg8+, Tg2!; 8. Tb8, b2+; 9. Ra2, Tg3 y gana. Y si 7. Tb8, Tg2!), Ta2+; 8. Rb1, Rf1; 9. Tb8, (si 9. Tf8+, Tf2), Tb2+; 10. Ra1 (máxima defensa), Re1; 11. Ta8, Ta2+; 12. Rb1, Rd1; 13. Tb8, Tb2+; 14. Ra1, Rd1; 15. Ta8 (si 15..Td8+ 6 Th8; 15. Td7), Rc1 y gana. Y si 1. Th8+, Rg3; 2. Tg8+, Rf3; 3. Tf8+ (si 3. Th8, Ta2), Re3! (y no 3...Re2? 4. Th8, tablas); 4. Te8+, Rd3; 5. Td8+, Rc3; 6. Tc8+, Rb4!; 7. Tb8+, Rc5; 8. Tc8+, Rb6; 9. Tb8+, Rc7!; 10. Th8, Ta2!; 11. Th6, Te2 (amenazando a3); 12. Ta6 (si 12. Th3, Rc6. Y si 12. Th4, a3), Te4; 13. Rb2, Rb7; 14. Th6 (si 14. Ta5, Rb6; 15. Ta8, Te2+; 16. Rc3, Tc2+; 17. Rb4, b2; 18. Rxa4 ó Ra3, Rb7 y gana. Subvariantes: 16. Ra3, Ta2+ seguido de b2. 16. R juega en la 1ª fila, Rb5; 17. Rd3, Rb5. Y 18. Tb8+, Rc7), Te2+; 15. Rc3 (si 15. Ra3, Ta2+ seguido de b2. T si 15. R juega en la 1ª fila, a3), b2; 16. Th1, a3; 17. Rb3, Te3+ y gana.

G. Kasparian, 1946



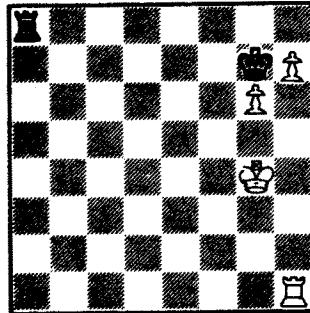
484

Tablas, cualquiera que juegue.

Si en el diagrama 484 sale el blanco, no puede ganar: 1. Rg1, Ta2; 2. Tc6 (si 2. h5, Ta5; 3. Tg6+, Rh7, tablas), Ta4; 3.

Th6 (si 3. h5, Tg4+ seguido de Txg5, tablas), a2, tablas. Y si salen las negras ocurre otro tanto: 1...Ta2; 2. Tc6, Th2; 3. Tc4, Rg6; 4. Rg1, Ta2 (y no 4...Th3?; 5. Rg2, Ta3; 6. Tc6+, Rh5; 7. Th6+, Rg4; 8. Rf2 y gana, lo mismo que después de 6...Rg7; 7. Tf6, Tb3; 8. Tf3, Tb6; 9. h5!, Tb5; 10. Tg3); 5. Tc6+, Rg7!; 6. h5 (si 6. Tf6, Ta4. Y si 6. g6, Rh6, siempre con tablas), Ta5; 7. Tc7+, Rg8; 8. Te8+, Rh7 (también son tablas con 8...Rg7; 9. h6+, Rh7; 10. Tc7+, Rh8; 11. Tg7, Ta1+); 9. g6+, Rg7; 10. Tc7+, Rg8; 11. Th7, Ta2, tablas.

A. Chéron, 1926 y 1949



485

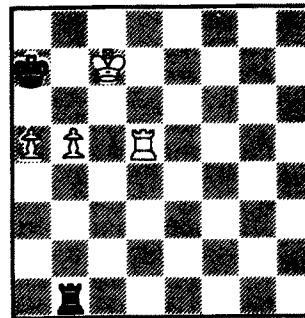
Tablas, cualquiera que juegue.

El estudio representado en el diagrama 485 tiene un gran valor teórico. Las negras obtienen siempre las tablas pero habrán de evitar varios escollos. Obsérvese, ante todo, que si la torre blanca se encontrase en la 6^a fila, las negras no podrían salvar el juego, ya que la ocupación de la 8^a fila con la torre blanca apoyada por su rey, sería inevitable. Pero aquí, ni aun con la salida podrá ganar el blanco contra una defensa correcta: 1. Rf5, Ta5+!; 2. Re6, Ta6+; 3. Rd5,

Ta5+; 4. Rc6, Ta8!; 5. Tg1, Ta6+; 6. Rb5 (si 6. Rb7, Tf6 y la torre blanca debe volver a la columna h: 7. Th1, Tf8, tablas), Ta8; 7. Tg5 (otra línea importante sería 7. Tg3, Tb8+; 8. Rc6, Ta8; 9. Rd6, Ta6+; 10. Re5, Ta5+; 11. Re6, Ta6+; 12. Rf5, Tf6!; 13. Re5, Ta6!; 14. Rf4, Tf6+; 15. Re4, Te6+; 16. Rf3, Ta6; 17. Rg2, Ta5!; 18. Td3, Tg5+; 19. Tg3, Ta5; 20. Rh3, Ta1, tablas. Recomiendo al lector el atento estudio de las subvariantes que siguen: 11. Rf4, Th5, tablas. Con 12...Ta5+?; 13. Rg4, Ta4+, Ta6 ó Ta8; 14. Rh5, Ta5+; 15. Tg5 seguido de Td5, perderían las negras lo mismo que con 13...Tf8?; 14. Th3! y la amenaza de coronar el PT es decisiva, ya que si 14...Rh8; 15. Td3 y luego Td6. Y si 14...Te8+; 15. Rf5, Tf8+; 16. Rg5, Th8; 17. Te3! y gana. 14. Th3, Ta5+, tablas. 14. Tg4, Ta5+; 15. Rf4, Th5, tablas), Tb8+; 8. Rc6, Ta8; 9. Rd6, Ta6+; 10. Re5 (si 10. Re7 ó Rd7, Tb6, tablas), Ta5+; 11. Rf4, Ta4+; 12. Rg3 (si 12. Rf5, Th4 ó Ta1, tablas), Ta1!; 13. Rh2 (si 13. Td5, Tg1+ y luego Txg6. Si 13. Rg4, Tg1+. Y si 13. Tg4, Tg1+; 14. Rf4 ó Rh4 ó Th1; 15. Rg5, Th6!; 16. Rf5, Th5+!, siempre con tablas), Ta8 (también son tablas con 13...Ta2+; 14. Rh3, Ta1; 15. Td5, Rxg6!; 16. h8=D, Th1+); 14. Tg3, Ta2+! (y no 14...Ta5?; 15. Td3!, Th5+; 16. Th3 y gana); 15. Rh3, Ta1!; 16. Rh4 (si 16. Td3, Rxg6!, tablas, lo mismo que si 16. Tg2, Th1+; 17. Th2, Tg1; 18. Tg2, Th1+;) Th1+; 17. Th3 (si 17. Rg5, Th6, tablas), Tg1; 18. Rh5, Rh8! seguido de Txg6, tablas (pero no 18...Txg6?; 19. h8=D+ y gana).

Diagrama 486: 1...Tc1+; 2. Rd6, Ta1 (si 2...Rb7; 3. Td4, Ta1, para evitar que el

De una partida Skipworth-Thorold (análisis de A. Chéron, 1947)



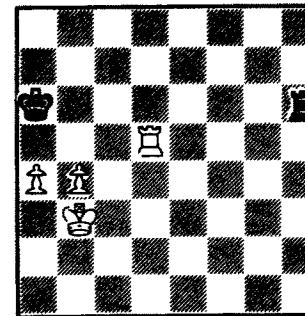
486

Juega el negro. Gana el blanco.

blanco construya la posición victoriosa del diagrama 482 mediante Rd5, Tc4 y Rc5; 4. Rc5!, Txa5; 5. Td7+, Rg8; 6. Th7, Ta1; 7. Rb6, Tb1; 8. Th8+, Rd7; 9. Tb8!, Tb2; 10. Ra7!, Ta2+; 11. Rb7 seguido de b6 y gana. Subvariante: 10...Rc7; 11. b6+); 3. Rc6!, Tc1+ (si 3...Txa5; 4. b6+. Y si 3...Th1; 4. Td7+); 4. Tc5, Th1; 5. b6+ (también se gana con 5. Tc4 como en el diagrama 482), Ra6; 6. Rg7 (amenazando Rb8 y luego Tc8), Th7+ (si 6...Th5; 7. Tc6!, evitando Txh5, que daría tablas, Th7+; 8. Rb8, Th8+; 9. Tc8, Th7; 10. Ra8, Rxa5; 11. b7 y gana. Si, en esta línea, 10...Tg7; 11. b7, Txb7; 12. Tc6 y gana también); 7. Rb8, Tb7+ (si 7...Th8+; 8. Tc8 seguido de Ra8 y b7. Y si 7...Th5 ó Tg7; 8. Tc8); 8. Rg8 (es inútil 8. Ra8?, Ta7+!; 9. bxa7?, ahogado), Tb8+ (si 8...Th7; 9. Td5 y la amenaza Td8, Rb8, y b7 es imparable); 9. Rd7! (evitando RXT? que ahogaría al rey negro), Th8 (si 9...Tb7+; 10. Tc7, Tb8; 11. Tc8, Tb7+; 12. Rc6); 10. Tc8 (amenaza Rg7), Th7+; 11. Rc6, Th6+; 12. Rg7, Th7+; 13.

Rb8, Rxa5 (si 13...Tg7; 14. Ra8, Th7; 15. b7, Txb7; 16. Tc6+ y gana); 14. Tc6! (lo más directo y más sencillo, aunque también se gana con 14. Tc7, que originaría un final de dama contra torre después de 14...Th6; 15. b7, Rb6; 16. Ra8!), Rb5 (si 14...Ra6; 15. b7+. Y si 14...Th8+; 15. Ra7); 15. Tg6 seguido de b7 y gana.

Análisis de G. Löwenfisch y W. Smyslov, 1955



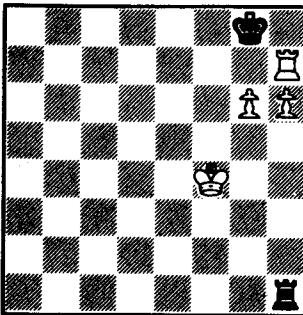
487

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 487: 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; 3. Rc4 y gana. Una curiosa subvariante: 2...Rb5; 3. Tb6 mate); 2. Ra4, Tg7 (si 2...Tg4; 3. Td6+, Rb7; 4. a6+, Ra7; 5. Ra5, Tg5+; 6. b5+); 3. b5+, Ra7; 4. a6 (la jugada "temática", de acuerdo con lo dicho más arriba. También se gana con 4. b6+, pero de un modo más accidentado: 4...Ra6; 5. Td8, Rb7; 6. Rb4, Th7; 7. Rc5, Tg7; 8. a6+, Rxa6; 9. Ta8+, 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. Y si 8...Tg5+; 9. Ra6); 9. Ra6 y ganan.

Y. Averbach, 1972

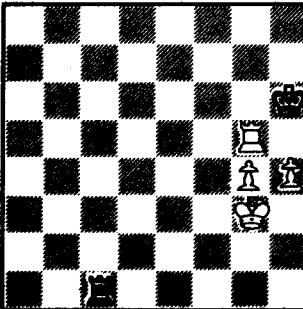


488

Juega el blanco. Tablas.

Las blancas, para ganar en el diagrama 488, necesitarían desligar a su torre de la defensa del PT, cosa que no pueden conseguir: 1. Rg5, Tg1+; 2. Rf6, Tf1+; 3. Re7, Te1+; 4. Rd7, Td1+! (y no 4...Tg1?; 5. Tg7+, Rh8; 6. Re8, Te1+; 7. Te7, Tg1; 8. g7+, Rg8; 9. h7+, Rxh7; 10. Rf8 y gana); 5. Re8, Td6!; 6. Tg7+, Rh8, tablas.

G. Kasparian, 1946

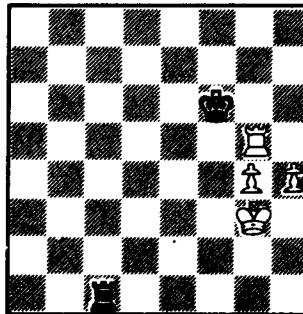


489

El negro juega y hace tablas.

No deja de ser instructiva la maniobra salvadora del bando débil en el diagrama 489, habida cuenta de que el rey blanco dispone de casillas delante de sus peones: 1...Tc3+! (y no 1...Tg1+?; 2. Rh2, ganando como luego veremos); 2. Rf4, Tc4+ (si 2...Th3?; 3. h5 y gana); 3. Rf5, Tc5+; 4. Rf6, Tc6+; 5. Rf7, Tc7+; 6. Re6, Tc4! (como el blanco no puede avanzar con su rey, se ve obligado a dejar inmóvil a su torre para defender el PC, con lo que la partida es tablas); 7. Tg8, Rh7; 8. Tg5, Rh6, tablas. Si en la posición inicial la torre negra se encontrase en d1 y no en c1 (es decir, expuesta al ataque lateral del rey blanco), no podría evitar que el blanco fuerce con su rey el paso de la "barrera" ganando el juego: 1...Td3+; 2. Rf4, Td4+; 3. Rf5, Td5+; 4. Rf6, Td6+; 5. Re5, Ta6; 6. Tf5, Ta5+; 7. Rf4, Ta4+; 8. Rg3, Ta3+; 9. Tf3 y gana.

G. Kasparian, 1946



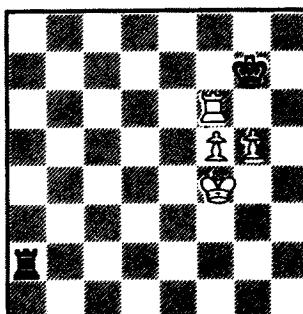
490

Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 490 reproduce la posición del anterior, con la única diferencia de que el rey negro se encuentra en f6 y no en h6. Este detalle es suficiente para que ganen

las blancas, incluso sin la salida: 1...Tc3+; 2. Rf2, Tc2+; 3. Re3, Tc3+ (si 3...Tc4; 4. Tf5+, Rg7; 4. Tf4 y gana. Aquí se ve clara la razón por la que gana el blanco: el jaque de su torre en f5 le permite liberar a esta pieza de la defensa de su PC); 4. Rd4, Th3 (si 4...Ta3; 5. Tf5+ seguido de Re4); 5. Tf5+, Rg7; 6. h5, Rh6; 7. Tf6+, Rg7; 8. Tg6+, Rh7; 9. Re4 y gana. Si en el diagrama 490 colocamos la torre negra en b1 (más distante del rey blanco), el bando débil podrá salvarse: 1...Tb3+; 2. Rf2, Tb2+; 3. Re3, Tb3+; 4. Rd2, Tb4; 5. Tf5+, Rg7 y la torre blanca se ve obligada a volver a g5, con lo que la partida es tablas.

G. Kasparian, 1946



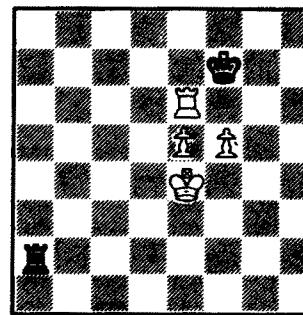
491

Juega el negro y hace tablas.

Si en el diagrama 491 dirigen las negras su defensa con los jaques horizontales de la torre (como en el diagrama 489), el fracaso sería seguro, ya que el rey blanco se refugiaría en h5 ganando el juego. Por el contrario, los jaques verticales (que no son suficientes en el citado diagrama), constituyen aquí el único medio de salvación: 1...Tf2+; 2. Re5 (si 2. Rg3, Tf1;

3. Rg2, Tf4; 4. Rh3, Tf1 y la molesta torre negra no puede ser desalojada de la columna f, con lo que el juego de tablas), Te2+ (obsérvese que 2...Tg2?, antes de alejar al rey blanco, sería prematura: 3. Tg6+, Rf7; 4. Ta6, Txg5; 5. Ta7+, Rg8; 6. Re6, Rg1; 7. Ta8+, Rh7; 8. f6, Te1+; 9. Rf7, Tb1; 10. Rf8 y en blanco gana, lo mismo que en esta subvariante: 4...Te2+; 5. Rf4, Tf2+; 6. Re4, Tg2; 7. Ta7+ seguido de Rf4) 3. Rd6, Tg2!; (el momento oportuno, pues si continuase los jaques con 3...Td2+, el negro perdería después de 4. Re7) 4. Re6, Te2+! (y no 4...Txg5?; 5. Tf7+, Rh6; 6. Tf8, Tg1; 7. f6, Ta1; 8. Th8+, Rg6; 9. Tg8+, Rh7; 10. f7 y gana. Subvariantes: 5...Rg8; 6. Ta7, Tg1; 7. Ta8+...Te1+; 8. Rf7, Ta1; 9. Th8+, 10. Rg7); 5. Rd6 (si 5. Rd7, Te5; 6. Rd6, Ta5; 7. Re6, Ta6+; 8. Re7, Ta7+, tablas), Tg2; 6. Tg6+, Rf7; 7. Rd7, Tg1; 8. Tf6+, Rg7; 9. Re7 (las blancas han llegado al *máximo* en sus progresos, pero éstos son insuficientes), Txg5; 10. Tf8, Rh7!; 11. f6, Te5+; 12. Rf7, Ta5; 13. Te8, Ta7+, tablas).

Según G. Kasparian, 1946



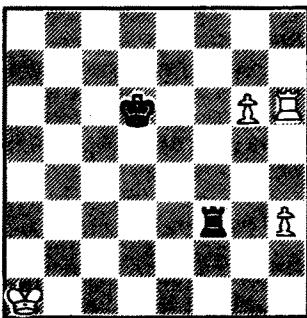
492

Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 492 es una reproducción del anterior, con todo el material desplazado una columna hacia la izquierda, lo que resulta suficiente para conceder la victoria al blanco, cuyo rey dispone del espacio necesario para maniobrar en el flanco de rey: 1...Te2+; 2. Rf3, Te1; 3. Tf6+, Re7; 4. Rf4, Tf1+; 5. Rg5, Tg1+; 6. Rh6!, Te1; 9. Ta6, Txe5; 8. Rg6, Te1; 9. f6+ y gana.

Averbach hace observar que el blanco puede también ganar llevando su rey hacia el flanco de dama: 1. Te2+; 2. Rd5, Td2+; 3. Rc6, Tf2; 4. Rd7, Txf5; 5. Te8, Rg7; 6. Rd6, Tf1; 7. Ta8!, Td1+; 8. Re7, Tb1; 9. e6 y gana según modelos vistos anteriormente.

Kasparian 1948



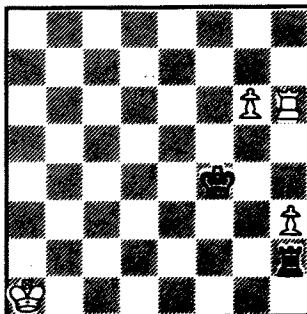
493

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 493: 1...Re7 (no se ve nada mejor); 2. h4, Rf8; 3. Th5! (y no 3. h5?, Rg8; 4. Th7, Ta3+! tablas). O bien, 4. Ra2, Td3; 5. Th7, Tg3!. O 4. Rb2, Td3; 5. Th7, Th3!. En cuanto a 3. Th7?, Rg8!; 4. Tb7, T5!; 5. Tb4, Rg7; 6. Tg4, Th5; 7. Rb2, Th6, con las subvariantes 4. Ra2, Th3!; 5. Rb2, Tg3; 6. h5, Th3, 6.4. Rb2, Tg3; 5. h5, Th3, 6.4. h5, Tg3+, 6.4. Rb1,

Tg3; 5. h5, Tb3+, siempre con tablas), Tf4 (máxima defensa, que amenaza empatar con Rg7. Si 3...Rg7 inmediatamente; 4. Tg5, Tf4; 5. h5 y gana. Y si 3...Th3 6. Tg3; 4. Tf5+, Rg7; 5. h5!; 4. Th7!, Rg8 (si 4...Tg4; 5. h5, Rg8; 6. Rb2, Tg3; 7. Rc2); 5. h5! (y no 5. Ra2?, Tg4; 6. h5, Tg3, ni 4. Rb2?, Tf3; 6. Rc2, Te3; 7. Rd2, Tg3!; 8. h5, Th3, con la subvariante 6. Tb7, Tf5! que no dan sino tablas), Th4 (si 5...Tf2; 6. Tb7, Th2; 7. Tb5. Si, en esta línea 6...Tf5; 7. h6. Y si 5...Tg4; 6. Rb2!, Rg3; 7. Rc2); 6. Ra2! (la jugada exacta, pues si 6. Rb2?, Th3, tablas, Th3; 7. Rb2 y gana).

G. Kasparian, 1948



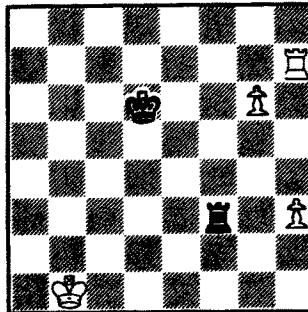
494

Juega el negro. Gana el blanco.

En el diagrama 494 gana el bando fuerte, pese al confinamiento de su rey, gracias a que el rey negro se encuentra descolocado: 1...Rf5 (si 1...Rg5; 2. g7); 2. h4, Rf6; 3. h5, Rg7 (demasiado tarde); 4. Th7+, Rg8 (si 4...Rf8; 5. Tf7+, Rg8; 6. Tf5 y gana, pero no 6. Rb1?, Rg8, tablas; 5. Rb1, Tg2 (si 5...Th3; 6. Rb2!); 6. Rc1, Th2 (si 6...Tg3; 7. Rc2!); 7. Rd1, Tg2 (si 7...Th3; 8. Rd2!); 8. Re1, Th2 (si 8...Tg3; 9. Re2!); 9. Rf1, Th3; 10. Rf2! y gana.

Vamos a examinar ahora dos posiciones muy semejantes a las dos anteriores, pero en las cuales el bando débil consigue salvarse:

G. Kasparian, 1948



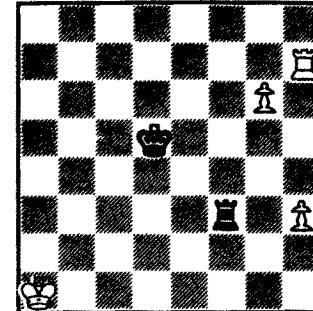
495

Las negras juegan y hacen tablas.

Diagrama 495: 1...Tg3; 2. Th6, Re7! (y no 2...Re5?; 3. h4, Rf6; 4. h5, Rg7; 5. Th7+, Rg8; 6. Rc2 y gana); 3. h4, Rf8! (y no 3...Rf6?; 4. h5 y gana); 4. h5, Rg8! (obsérvese la precisión de las jugadas negras. Si ahora 4...Rg7?; 5. Th7+, Rg8; 6. Rc2 y gana); 5. Th7 (si 5. Rb2, Te3; 6. Th7, Th3!. Y si 5. Rc2, Te3; 6. Th7, Tg3! con tablas en ambos casos), Tb3+! (tanto 5...Tg2?; 6. Rc1 como 5...Th3?; 6. Rb2 y 5...Te3?; 6. Tb7, Th3; 7. Tb5, conducen a la derrota); 6. Rc1 (si 6. Rc2 o Ra2, Tg3!, tablas), Tc3+!; 7. Rd1 (si 7. Rd2, Th3!, tablas), Td3+; 8. Re1 (si 8. Re2, Tg3!), Te3+; 9. Rf1 (si 9. Rf2, Th3!), Tf3+; 10. Rg2, Ta3; 11. Rf2 (si 11. Tb7, Ta5; 12. h6, Tg5+ seguido de Txg6, tablas. Y si 11. Rh2, Tb3; 12. Tc7, Tb5; 13. h6, Th5+ seguido de Txh6 y también tablas), Th3!, tablas.

Diagrama 496: 1...Tg3; 2. Th6, Rc4! (y no 2...Re6?; 3. h4, Rf6; 4. h5, Rg7; 5.

G. Kasparian, 1948



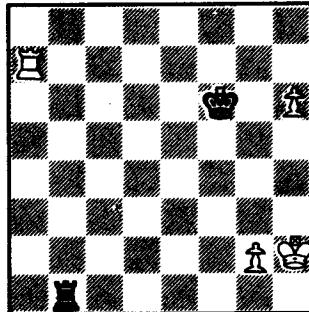
496

Juega el negro y hace tablas.

Th7+, Rg8; 6. Ra2! y gana); 3. Rb2 (parando la amenaza Rb3), Tg2+; 4. Ra3 (si 4. Rc1, Rc3; 5. Rd1, Rd3; 6. Re1, Re3; 7. Rf1, Rf3; 8. h4, Th2!; 9. Rg1, Tg2+; 10. Rh1, Rf2; 11. Th8, Txg6; 12. Rh2, Tg2+; 13. Rh3, tablas por jaque continuo. Subvariantes: 11. h5?, Tg4 seguido de mate. O 12. h5, Tg4; 13. Tf8+, Rg3, tablas), Tg3+; 5. Ra4, Tg1; 6. Ra5 (si 6. Th4+, Rd5; 7. Th6, Rc4!. Y si 7. Tg4, Txg4; 8. hxg4, Re6; 9. g5, Re7 y tablas en los dos casos), Rc5; 7. Ra6 (si 7. Th5+, Rd6!, Tb5, Re6, tablas, pues el PC cae), Rc6; 8. Ra7 (si 8. g7+, Rd5; 9. Th7, Re6; 10. h4, Rf7 seguido de Txg7, tablas), Rc7; 9. Ra6 (si 9. Th7+, Rd6; 10. Tb7, Re6. Si, en esta línea, 10. Tg7, Re6; 11. h4, Rf6; 12. Tg8, Txg6), Rc6, tablas.

Las blancas, para ganar en el diagrama 497, deben evitar que el rey negro se coloque entre los dos peones, obteniendo una de las posiciones de tablas vistas anteriormente. He aquí la línea de juego correcta: 1. Tg7!, Tb2 (si 1...Tb8; 2. g4!,

**De una partida Llorens-Castellá, 1934
(análisis del Dr. Rey Ardid)**



497

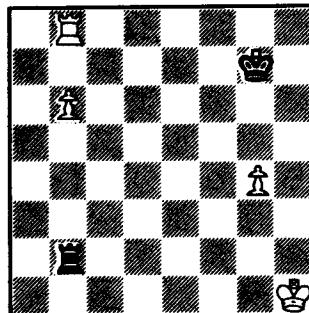
Las blancas juegan y ganan.

Th8; 3.g5+, Rf5; 4. h7, Re6; 5. g6 seguido de Tg8 y gana. Y si 1...Tb4 6 Tb5; 2. g4 seguido de g5+); 2. Tg3! (2. Rh3 sería contestada con Tb1. Tampoco ganaría 2. Tg8 a causa de 2...Tb7!; 3. g4, Th7; 4. g5+, Rf7; 5. Ta8, Rg6, tablas), Tb7 (a cualquiera otra jugada seguiría h7); 3. Th3!, Th7 (si 3...Rg6; 4. h7!, Txh7; 5. Txh7, Rxh7; 6. Rg3 y gana); 4. Rg3, Rg6 (si 4...Rg5; 5. Th4!); 5. Rg4, Ta7 (si 5...Txh6; 6. Txh6+, Rxh6; 7. Rf5); 6. h7!, Ta4+; 7. Rg3, Ta3+; 8. Rh2, Txh3+; 9. Rxh3, Rxh7; 10. Rg4, Rg6; 11. g3 y gana.

Cuando los dos peones son aislados, pueden originarse posiciones de gran interés teórico-práctico. En general, gana el bando fuerte excepto si los peones ocupan ambas columnas de T (a y h) o la columna de A y de T del mismo flanco (es decir, f y h ó c y a), en cuyos casos abundan las posiciones de tablas. Comencemos por las posiciones en que gana con facilidad el bando de los dos peones con la táctica casi siempre

consistente en sacrificar uno de ellos para coronar el otro o forzar la captura de la torre enemiga:

A. Chéron, 1952



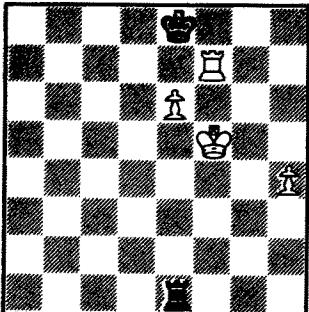
498

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 498: 1. Rg1! (emprendiendo el camino hacia c1, donde se liberará. Sería prematura 1. b7?, tablas, manteniendo el rey en g7 y la torre en la columna b. También daría tablas 1. g5?, Tb5; 2. Rg2, Txg5+; 3. Rf3, Tb5!; 4. Re4, Rf7; 5. Rd4, Re7; 6. Rc4, Tb1; 7. Rc5, Rd7; 8. Th8, Tb2! y el blanco no puede ganar. Subvariantes: 5. b7, Rg7!. Y 6. b7, Rd7!), Tb4; 2. g5! (y no 2. Rf2?, Txg4; 3. Re3, Tb4!; 4. Rd3, Rf7!, tablas), Tg4+ 6 Tb5 (si 2...Tf4; 3. Tc8!, Tb4; 4. Tc6!, Tg4!+; 5. Rf2, Txg5; 6. Re3, Rf7; 7. Rd4, Tb5; 8. Rc4, Tb1; 9. Rc5!, Re8; 10. Tc7, Rd8; 11. Rc6, Tc1+; 12. Rb7 y gana. Subvariantes: 6...Tg4; 7. Rd3, Rf7; 8. Rc3, 7...Re7; 8. Rc4, Rd7; 9. Tc5, 9. Tc7+?, Re6; 10. Rc5, Tc1+; 11. Rb5, Txc7; 12. bxc7, Rd7, tablas. 10...Tc1+; 11. Rd6); 3. Rf2, Txg5; 4. Re3, Tb5 (si 4...Tg4; 5. Rd3); 5. Rd4, Rf7; 6. Rc4, Tb1; 7. Rc5, Re7; 8. Rcf6 y gana.

Diagrama 499: 1. h5, Tf1+; 2. Rg6, Te1 (si 2...Tg1+; 3. Rh7, Te1; 4. Tf6, Re7;

Glig-Rubinstein, Karlsbad, 1929

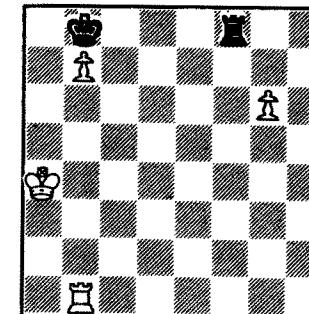


499

Las blancas juegan y ganan.

5. Tg4; 6. Rd5!, Rf4 (si 5...Tb8; 6. Td4+!, Rf5; 7. b4, Td8+; 9. Rc5); 6. Rc4, Tb8; 7. b4, Re3 (si 7...Tc8+; 8. Rb3, Tb8; 9. Te2!); 8. Td7! y gana.

R. Réti, 1929



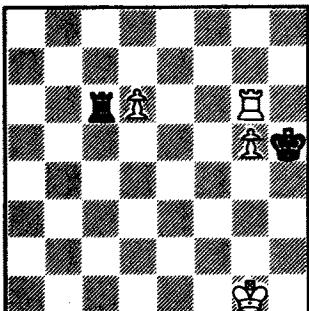
501

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 501: 1. Tb5! (única para ganar. La amenaza es llevar el rey hacia el Pg6, via b4 y c4. Veamos otras jugadas, todas ineficaces: 1. Tb6?, Tf1!; 2. Ra3, Tc1!; 3. Rb2, Tc5!; 4. Tb3, Tg5; 5. Tb6, Tc5. 1. Tb2? 6 Tb3?, Tf1. 1. Tg1!, Rxb7. 1. g7?, Tg8. 1. Tb4?, Tf1; 2. Tg4, Tf8; 3. Rb5, Rxb7; 4. Rc5, Rc7; 5. Rd5, Rd7; 6. Re5, Re7; 7. Tg5, Tg8!; 8. Rf5, Tf8+; 9. Re5, Tg8!. 1. Ra5?, Tf2!; 2. Tg1, Tf8; 3. Ra6, Tg8!; 4. Tg2, Tg7; 5. Rb5, Rxb7; 6. Rc5, Rc7; 7. Rd5, Rd7; 8. Re5, Re7; 9. Rf5, Rf8; 10. Ta2, Tb7 con tablas en todas las variantes), Tf1 (si 1...Tf4+; 2. Rb3, Tg4; 3. Tb6); 2. Tg5! (y no 2. Rb4?, Tg1!; 3. Tb6, Tb1+; 4. Rc5, Txb6; 5. Rxb6, tablas por ahogado), Tf8 (única manera de evitar g7); 3. Rb5 6 Rb4 (pero no 3. g7?, Tg8; 4. Rb5, Rxb7, tablas), Rxb7; 4. Rc5, Rc7; 5. Rd5, Rd7; 6. Re5, Re7; 7. Tf5!, Tg8 (si 7...Txh5+; 8. Rfx5, Re8; 9. Re6, Rf8; 10. Rf6, Rg8);

11. g7. Y si 7...Th8 ó Ta8; 8. Tf7+ seguido de Rf6); 8. Tf7+! (y no Tg5?, Rf8; 9. Rf6, Tg7; 10. Ta5 ó Th5, Tf7+; 11. hxf7, ahogado), Re8; 9. Rf6, Tf8; 10. Tg7 y gana.

A. Herbstman, 1939

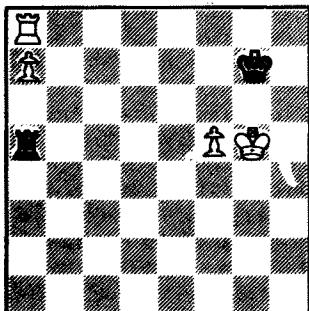


502

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 502: 1. d7, Tc1+; 2. Rf2, Td1; 3. Tg7, Rg4 (todo esto ha sido forzado por ambas partes); 4. Re2! (si 4. Re3?, Rf5, tablas, pues el blanco está en Zugzwang), Td6; 5. Re3, Rf5; 6. Tf7+!, Rxg5; 7. Re4, Rg6; 8. Re5!, Td1; 9. Tf6+, Rg7; 10. Td6 y gana.

Chjutt-Alalin, Rostov am Don, 1952

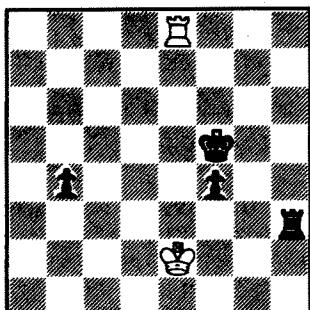


503

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 503: 1. Rf4, Rf7; 2. f6! y gana, pues no hay defensa contra la amenaza Th8. Sin embargo en la partida se jugó impacientemente 2. Th8? y después de 2...Txa7; 3. Th7+, Rf6; 4. Txa7, el rey negro quedó ahogado.

Dr. Bernstein-Smyslov, Groningen, 1946

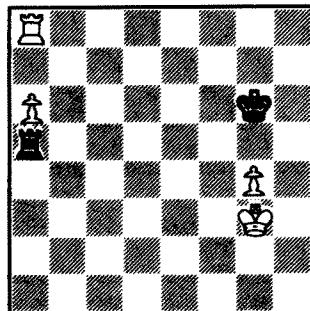


504

Juega el negro y gana.

Diagrama 504: 1...b3; 2. Tb8, Re5! (en la partida jugó en negro 2...b2? y hubo de conformarse con tablas: 3. Txb2!, Th2+; 4. Rf3!); 3. Tb4, b2! y gana.

N. Kopajew, 1958

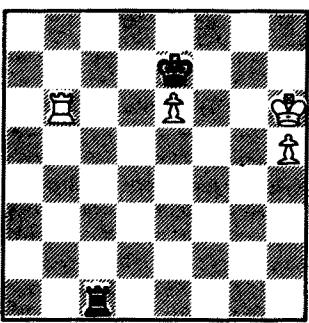


505

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 505: 1...Ta4; 2. Rf3, Rg7; 3. g5! (y no 3. Re3?, Txg4; 4. Ta7+, Rg6; 5. Rd3, Tb4; 6. Rb7, Ta4; 7. a7, Rf6; 8. Rc3, Re6; 9. Rb3, Ta1; 10. Rb4, Rd6, tablas. Subvariante: 6. Rc3, Tb6, tablas), Ta5; 4. Re4! (ahora el sacrificio del peón resulta eficaz. Pero si 4. g6?, Tf5+; 5. Re4, Tf6, tablas), Txg5; 5. Ta7+, Rg6; 6. Rd4, Ta5 (si 6...Tb5; 7. Tb7, Ta5; 8. a7, Rf6; 9. Rc4, Re6; 10. Rb4, Ta1; 11. Rc5 y gana); 7. Rc4, Rf6; 8. Rb4, Ta1; 9. Ta8, Rf7; 10. Rb5, Tb1+; 11. Rc6, Ta1; 12. Rb7, Tb1+; 13. Re7, Re7; 14. Tb8, Ta1; 15. Tb6 y gana.

N. Kopajew, 1958



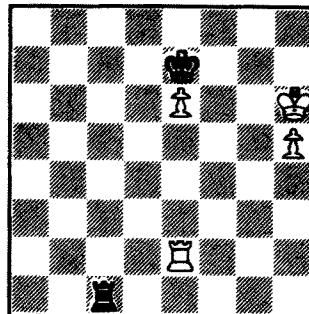
506

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 506: 1...Rf6 (si 1...Tg1; 2. Rh7, Tg2; 3. h6, Tg1; 4. Rh8, Tg2; 5. h7, Tg1; 6. Tb8!, Rxg6; 7. Tg8 y gana como vimos en el diagrama 444); 2. Rh7, Tc7+; 3. e7+!, Rxe7; 4. Rg7, Re8+; 5. Rg6, Tc1; 6. Tb8+, Re7; 7. h6, Tg1+; 8. Rf5, Th1; 9. h7! y gana.

Diagrama 507: 1...Tg1; 2. Te5! (sería un error 2. Rh7, Tg3; 3. h6?, Tg1; 4. Rh8,

Y. Averbach, 1972

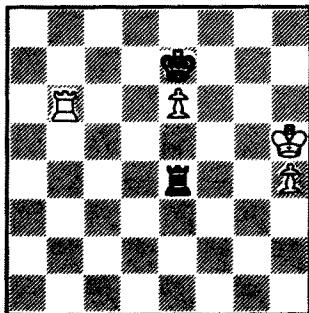


507

Juega el negro. Gana el blanco.

Tg3; 5. h7, Tg1; 6. Tf2, Txe6; 7. Tf8, Ta1!, tablas), Tg2; 3. Tg5, Te2; 4. Rg7 y gana.

De una partida Smyslov-Castillo, Venecia, 1950



508

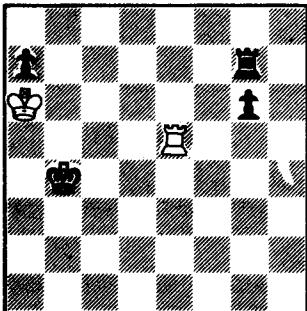
Juega el blanco y gana.

Diagrama 508: 1. Rg5, Te1; 2. h5, Tg1+; 3. Rf5! (pero no 3. Rh6?, Rf6; 4. Rh7, Tg7+; 5. Rh8, Te7!; 6. Rg8, Te8+; 7. Rh7, Te7+; 8. Rh6, Rf5, tablas), Tf1+; 4. Rg6, Tg1+; 5. Rh7,

Rf6; 6. h6 y gana como en el diagrama 506.

Los once ejemplos precedentes pueden hacer pensar que el bando fuerte gana siempre cuando no se trata de PA y PT en el mismo flanco o de los dos PT, como luego veremos. Hay, sin embargo, casos de tablas como los siguientes:

De un estudio de H. Rinck, 1913

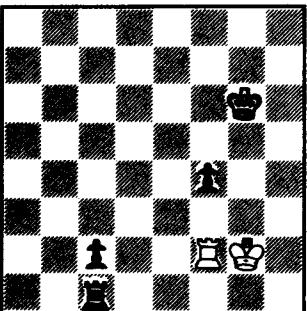


509

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 509: 1. Te7!, Tg8 (si 1...Txe7, ahogado); 2. Tg7!, Txg7, tablas por ahogado.

De un estudio de L. Kubbel, 1935.

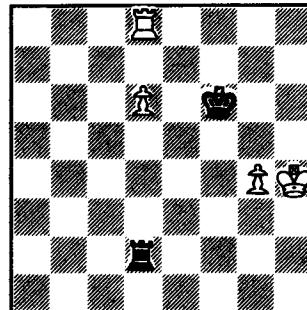


510

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 510: 1. Rf3, Rf5 (si 1...Rf6; 2. Rx5, Re6; 3. Te2+ seguido de Re3 y Rd2, tablas); 2. Txc2!, Txc2, tablas por ahogado.

Szabo-Boleslawski, Bucarest, 1953



511

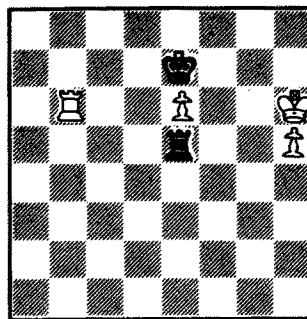
Juega el blanco y gana.

Juega el negro y hace tablas.

Si en el diagrama 511 salen las blancas, ganan el juego pues tienen tiempo de acudir con su rey en apoyo del PD: 1. Rg3!, Td3+; 2. Rf4, Td4+; 3. Re3!, Tgx4 (si 3...Td1; 4. Re4, Re6; 5. g5, Tg1; 6. Rf4, Tg2; 7. Te8+, Rxd6; 8. Rf5 y gana, lo mismo que en esta subvariante: 4...Td2; 5. g5+, Re6; 6. Tf8!, Te2+; 7. Rf3, Td2; 8. Tf6+, Re5; 9. Rg4); 4. Te8, Tg7; 5. Re4, Ta7; 6. Rd5. Pero si son mano las negras, como ocurrió en la partida, se salvan con 1...Td3! (evitando la anterior maniobra del rey blanco hacia el PD); 2. Tf8+ (si 2. g5+, Rg6; 3. Rg4, Td4+; 4. Rf3, Rxg5; 5. Re3, Td1; 6. Re4, Rf6, tablas), Rg7; 3. Td8, Rg6; 4. Td7, Rf6; 5. Td8, Rg6; 6. d7, Rg7 y se convinieron las tablas.

Diagrama 512: 1...Rf6!; 2. Ta6 (si 2. Tb1, Txe6; 3. Tf1+, Re7+; 4. Rg7, Te5;

De una partida Botwinnik-Najdorf, Moscú, 1956



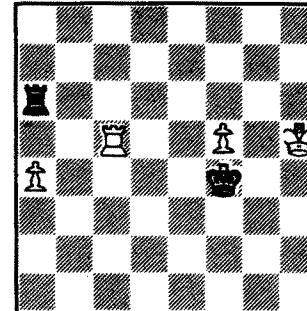
512

Juega el negro y hace tablas.

5. h6, Tg5+, tablas. Y si 2. e7+, Txe7; 3. Rg6, Te1; 4. Rg7, Tg1+; 5. Tg6, Tf1!; 6. h6, Tf7+, tablas), Tf5!; 3. Ta3, Rxe6; 4. Rg6+, Tf6+! (única jugada salvadora, pues si 4...Tf1?; 5. Te3+, Rd7; 6. h6, Tg1+; 7. Rh5, Th1+; 8. Rg5, Tg1+; 9. Rh4 y gana); 5. Rg7, Tf7; 6. Rg8, Tb7; 7. Tf3 (si 7. h6, Rf6!; 8. Ta6+, Rg5, tablas), Tb5!; 8. h6, Tg5+!; 9. Rf8, Th5; 10. Ta3, Tf5+!; 11. Re8, Tb5; 12. Ta6+, Rf5; 13. h7, Tb7!; 14. Th6, Tb8+; 15. Re7, Tb7+!; 16. Re8, Tb8+; 17. Rd7, Th8; 18. Re7, Rg5; 19. Th1, Rg6; 20. Tg1+, tablas.

En el diagrama 513, el blanco no puede ganar contra una defensa correcta, al no poder liberar a su rey de la defensa del PA: 1. Td5, Re4 (claro está que si el negro tomase el PT, perdería el juego) 2. Tb5, Rf4; 3. Tc5, Td6; 4. Ta5 (si 4. a5, no 4...Tf6?; 5. Tb5, Ta6; 6. Tb6! Txa5; 7. Rg7, que daría la victoria al blanco, sino 4...Ta6!; 5. Tb5, Tf6! con tablas seguras), Tf6; 5. Ta8, Rxf5!; 6. a5, Tf7; 7. Rh6, Td7; 8. a6, Tf7, tablas.

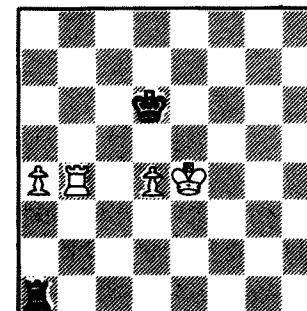
Cholmow-Bagirow, Alma-Ata, 1969



513

Juega el blanco. Tablas.

V. Marín-P. Soler, Torneo Internacional de Barcelona, 1929



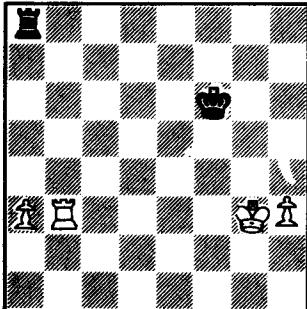
514

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 514: 1. Rd3, Rd5; 2. Tb5+, Rc6; 3. Tc5+, Rd6; 5. a5, Td1+; 5. Rr4, Tc1+; 6. Rb5, Tb1+; 7. Ra6, Tb4; 8. Tb5! (como tantas veces, también aquí se decide el juego sacrificando un peón para ganar con el otro), Txd4; 9. Rb7, Th4; 10. a6, Th7+; 11. Rb6, Th8; 10. a7, Tg8; 13. Ta5, abandonan.

Pasemos ahora a estudiar el caso en que ambos peones ocupan las respectivas columnas de T. En general, el juego es tablas, ya que el sacrificio de uno de los peones, tan útil como acabamos de ver, suele resultar aquí ineficaz pues el peón restante es casi siempre incapaz de coronarse:

Gotenburgo-Estocolmo, por correspondencia.



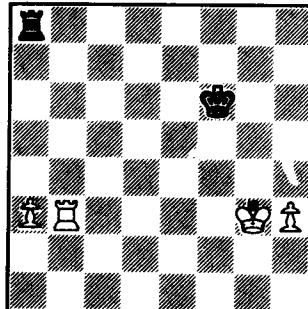
515

Juega el negro y hace tablas.

Diagrama 515: 1...Ta4!; 2. Tf3+, Rg6; 3. Rf2, Txh4; 4. Re2, Ta4; 5. Rd2, Ta6; 6. Rc2, Tf6!; 7. Td3, Rf7; 8. Rb3, Re7; 9. Rb4, Te6 y la partida fue declarada tablas.

En la posición del diagrama 515, las blancas no han podido ganar porque su rey ha tenido que suspender la defensa del Ph4 para intentar ganar con el otro. Vamos a ver cómo, sin esta circunstancia gana el bando fuerte:

N. Kopajew, 1958

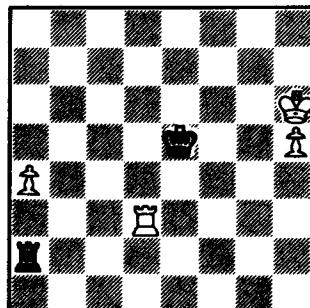


516

Juega el negro. Gana el blanco.

3. Tf3, Rh5; 4. Rf2, Rxh4; 5. Re2, Rg4), Rg5 (si 2...Re6; 3. h4!, Re5; 4. h5 y gana); 3. Rf2, Te4 (de nada serviría al negro mantener una actitud expectante: 3...Rh4; 4. Re2, Ta8; 5. Rd2, Ta4; 6. Rc2, Ta8; 7. Rb3, Tb8+; 8. Ra2, Ta8; 9. Td3 y ahora las negras están en Zugzwang, pues si 9...Rg5; 10. Td4, y si 9...Ta7; 10. Rb3, Tb7+; 11. Rc4, Ta7; 12. Rb5, Tb7+; 13. Ra6 seguido de a4, ganando el blanco en ambos casos); 4. Tg3+, Rf5; 5. Tg4, Te6; 6. a4, Tb6; 7. Rg3, Tb3+; 8. Rh4, Ta3; 9. a5!, Rf6; 10. Tg5, Tb3; 11. Rg4, Ta3; 12. h4, Ta1; 13. Rh5, Ta4; 14. a6 y gana.

Tschigorin-Salwe, Karlsbad, 1907



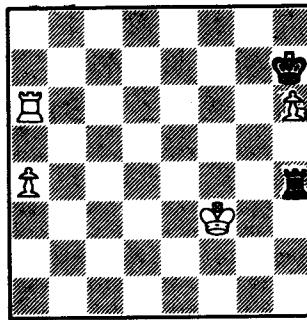
517

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 516: 1...Ta4; 2. Tf3+! (alejando al rey negro del flanco de dama. Sería un grave error 2. h4?, pues la posición se asemejaría a la del diagrama 515 y el negro conseguiría tablas con 2...Rg6!;

Diagrama 517: 1. Tf3 (aquí se ensaya también el sacrificio de un peón aunque resulta inútil), Txa4; 2. Rg7, Tg4+; 3. Rf7, Th4; 4. Ta3, Tf4+; 5. Re7, Tb4; 6. Ta5+, Rf4; 7. h6, Rg4; 8. Ta7, Rg5; 9. h7, Tb8; 10. Rf7, Rh6, tablas.

Smyslov-Bondarewski, Campeonato URSS, Moscú, 1940



518

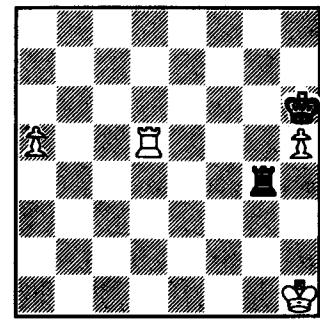
Juega el negro. Tablas.

En el diagrama 518, el PTR desempeña un papel muy secundario, lo que permite a las negras hacer tablas: 1...Tb4; 2. Re3, Tc4; 3. Rd3, Tb4; 4. Rc3, Tf4! (excelente posición ofensivo-defensiva para la torre que le permite jaquear a lo largo de la columna f, cosa que no ocurriría después de 4...Tg4?, pues se encontraría con la casilla g7 inaccesible); 5. Rb3, Tf3+!; 4. Rc4, Tf4+; 7. Rd5, Tb4! (el secreto de la defensa estriba en impedir a la torre blanca abandonar la 6^a fila horizontal ante la necesidad de defender el PTD, atacado siempre de flanco. Sería un error continuar los jaques: 7...Tf5+?; 8. Re6, Tf4; 9. a5 y el PTD no puede ser ya atacado de flanco); 8. Rc6 (si 8. a5, Tb5+; 9. R juega, Tf5, tablas), Tf4; 9. Rd7, Td4+; 10. Rc7,

Tf4; 11. a5, Tf5! (ahora el plan negro es muy sencillo: seguir atacando de flanco con su torre al PTD); 12. Rd7, Td5+; 13. Re7, Te5+; 14. Rf6, Tc5; 15. Ta8, Td5; 16. a6, Td6+!; 17. Re7, Txh6; 18. Rf7 (si 18. a7, Ta6, tablas), Tb6; 19. Ta7, Rh6; 20. Rf8, Tb8+; 21. Re7, Tb6; 22. Re8, Rg6; 23. Rd8, Tf6; 24. Rc8 y se convinieron las tablas, ya que después de 24...Tf8+; 25. Rc7, Tf7+; 26. Rb6, Tf6+; 27. Rb5, Tf5+; 28. Rb4, Tf6!, todo intento de ganar es imposible, pues la torre blanca no puede abandonar la columna TD.

En oposición al anterior, vamos a ver ahora un ejemplo en el que la buena colocación de la torre permite al bando fuerte una victoria fácil:

Dr. O. Blum-Dr. Rey Ardid, match Zaragoza, 1936

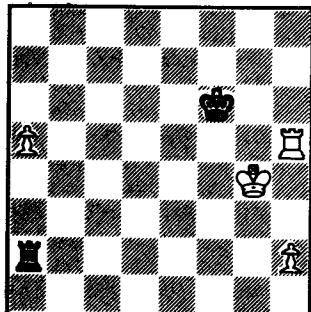


519

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 519: 1. Rh2, Tf4; 2. Rg3, Ta4; 3. Rf3, Rg7; 4. Re3, Rf7; 5. Rd3, Re6; 6. Tb5, Rd7; 7. h6, Th4; 8. Tb6, Rc7; 9. Tg6, Rb7; 10. Re3, Th5; 11. a6+, Ra7; 12. Rf4, Tc5; 13. Rg4, Tc4+; 14. Rh5, Tc1; 15. Tg4, Tc5+; 16. Tg5, abandonan.

Osnos-Averbach, Leningrado, 1967



520

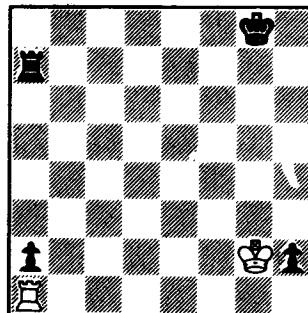
Juega el negro y hace tablas.

El diagrama 520 es sumamente instructivo por la precisión de la defensa del bando débil: 1...Re7! (el rey negro tiene su puesto en el flanco de dama, pues si 1...Rg6?; 2. Tg5+, Rh6; 3. Te5!, Txh2; 4. Rf5, Rg7; 5. Re6 y gana. Subvariante: 2...Rf6; 3. h4, Ta3; 4. Rh5, Ta4; 5. a6! Y si 1...Re6?; 2. a6!, Rd6; 3. Th7! seguido de a7); 2. Rf4 (esto, jugado en la partida, resulta insuficiente. Pero, como indicaba Averbach era más incisiva 2. Rg3!, Ta3+; 3. Rf4, Ta2; 4. Re4, Rd7; 5. Rd4, Rc7; 6. Tc5+, Rd6!; 7. h4, Ta4+; 8. Tc4, Txa5, tablas. Subvariantes: 6...Rb7?; 7. h4, Ta4+; 8. Tc4, Txa5; 9. Re4, Th5; 10. Rf3, Th8; 11. Rg4 y gana), Rd7; 3. Re4, Rc7; 4. Rd4, Rb7; 5. h3, Ta3!; 6. Rc4, Ta6; 7. Rb4, Tf3; 8. Th6+, Ra7 y el juego fue declarado tablas.

Diagrama 521: 1. Rh1! (jugada de extrema finura. Si 1. Rxh2?, Rf7; 2. Rg2, Re6; 3. Rf2, Rd5; 4. Re2, Rc4; 5. Rd2, Rb3 y el negro ganaría), Rg7; 2. Txa2!, Txa2, tablas por ahogado.

Como ya indicamos más arriba, existe otro tipo de posiciones (con PA y PT en

De un estudio de Liburkin, 1948

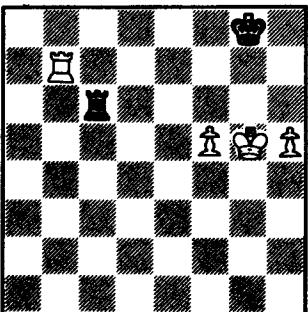


521

Las blancas juegan y hacen tablas.

el mismo flanco) que ha sido casi exhaustivamente estudiado por la teoría por existir numerosos casos de tablas si el bando débil se defiende correctamente y su rey no se encuentra confinado en la banda por la torre enemiga, ya que entonces suele ganar el bando fuerte:

Capablanca-Kostic, match
La Habana, 1919



522

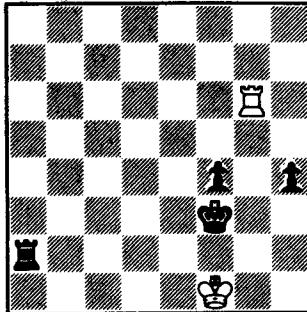
Las blancas juegan y ganan.

En la posición del diagrama 522, que se produjo exactamente veinte años des-

pués en la partida Bondarewski-Kan, del campeonato de la URSS, 1939, las blancas tienen varios métodos para ganar, dado el encerramiento del rey negro y el grado de avance del rey blanco y de los peones. Capablanca jugó 1. f6 y después de 1...Tc1; 2. Tg7+, Rf8; 3. h6, el negro abandonó al encontrarse indefenso contra la amenaza h7 seguido de Tg8 (no obstante, pudo resistir algo más con 2...Rh8; 3. Te7, Rg8; 4. h6, o bien 3. Rg6, Tg1+; 4. Rf7, Ta1; 5. Tg8+, Rh7; 6. Te8, Ta6; 7. Re7, Ta7+; 8. Rf8). Bondarewski empleó otro sistema: 1. h6, Tc1; 2. f6 (amenaza Tb8+ y Tg7+ seguido del avance de uno de los peones), Tg1+; 3. Rf5, Tf1+; 4. Re6, Te1+; 5. Rd6! (y no 6. Rd7?, Rf7; 7. h7, Th1, tablas), Td1+ (si 5...Tf1; 6. Tb8+, Rh7; 7. Re7. Y si 5...Th1; 6. Tb8+, Rf7; 7. h7!); 6. Re7, Te1+; 7. Rd8, Tf1 (si 7...Rf8; 8. Tg7 seguido de h7. Y si 7...Td1+; 8. Re8, Te1+; 9. Te7); 8. h7+, Rh8; 9. Re7! (y no 9. f7?, Txf7!, tablas), Te1+ (y si 9...Txf6; 10. Tb8+ y gana); 10. Rf7! (y no 10. Rf8?, Te8+; 11. Rf7, Tf8+!, tablas) Ta1 (si 10...Te8; 11. Rg6 ó Tb1); 11. Tb8+, Rxh7; 12. Rf8 y gana. Y, por último, el finalista ruso Kopajew propone otra idea para ganar: 1. Tb8+, Rh7 (si 1...Rf7; 2. h6 seguido de h7. Y si 1...Rg7; 2. f6+, Txf6; 3. h6+!, Txf6; 4. Tb7+); 2. f6!, Tc5+; 3. Rg4, Tc4+; 4. Rf5, Tc5+; 5. Re6, Tc6+; 6. Re7, Tc7+; 7. Rf8.

Diagrama 523: 1. Rg1, Ta1+; 2. Rh2, Rf2; 3. Tb6 (si 3. Tg4, f3; 4. Txh4, Re3 y gana), Re3; 4. Tb2, f3; 5. Tb3+, Re2; 6. Tb2+, Rf1; 7. Tb8, f2; 8. Te8, Te1, abandonan.

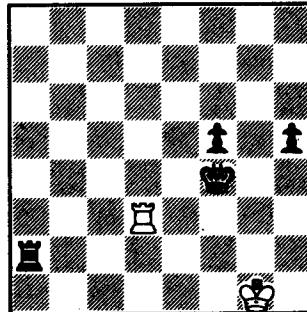
Eising-Keene, Mannheim, 1975



523

Juega el blanco. Gana el negro.

L. Steiner-Foltys, Podebrady, 1936

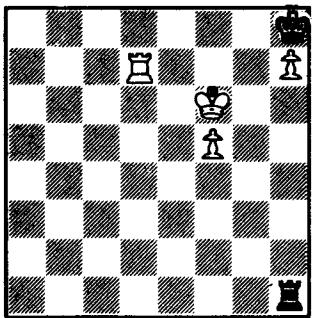


524

Juega el blanco. Gana el negro.

Diagrama 524: 1. Tb3, Rg4; 2. Tb8, f4; 3. Tb3, Te2; 4. Ta3, h4; 5. Ta8, Rg3; 6. Tg8+, Rf3; 7. Th8, Te1+; 8. Rh2, Rf2; 9. Txh4, f3; 10. Ta4, Rf1; 11. Ta3, f2; 12. Ta2, Te8; 13. Ta1+, Re2; 14. Ta2+, Rf3, abandonan.

Diagrama 525: 1. Td4! (si 1. Td2, Th2; 2. Txh2?, ahogado. Y si 1. Rf7?, Ta1+;

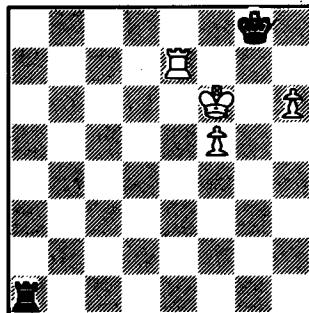


525

Las blancas juegan y ganan.

2. Td2, Ta7+; 3. Rg6, Tg7+!; 4. Rf6, Rxh7; 5. Te2, Tg1; 6. Rf7, Tg7+; 7. Re8, Tg8+; 8. Rd7, Tf8, tablas, con las siguientes subvariantes: 2. f6, Rxh7; 3. Re8+, Rg6; 4. f7, Ta8+; 5. Re7, Rg7. 2. Re8, Tf1; 3. Td5, Rxh7; 4. Re7, Rg7. 3...Ta6+?; 4. f6, Td6; 5. Te2, Te6; 6. Te5!, Txe5; 7. f7, Te6+; 8. Rf5 y gana. 5. Re6, Tg1; 6. f6, Rg6; 7. Te2, Ta1), Ta1 (si 1...Th4; 2. Re5!, Th1; 3. Re6, Ta1; 4. f6, Rxh7; 5. f7, Te1+; 6. Rf6, Tf1+; 7. Re7, Te1+; 8. Rf8, con estas subvariantes: 3...Rxh7 6. Te1+; 4. Rf7 5...Rg7; 6. Tg4+, Rh7; 7. f8=D!. Si 1...Th6+; 2. Rf7, Txh7+; 3. Re6, Ta7; 4. Td8+, Rg7; 5. f6+, Rg6; 6. Tg8+, Rh7; 7. f7. Si, en esta línea, 3...Th1; 4. f6. Y si 5...Rh7; 6. Td7+. Si 1...Txh7?; 2. Td8 mate. Y si 1...Rxh7; 2. Rf7, Rh6; 3. Td6+, Rh7; 4. Td2!, Rh6; 5. f6, Ta1; 6. Th2+, Rg5; 7. Rg7. Subvariante: 3...Rg5; 4. f6, Th7+, y si aquí 4...Th6; 5. Td5+); 2. Rg6! (y no 2. Rf7?, Ta7+, tablas, según hemos visto en la nota a la 1^a jugada del blanco), Ta6+ (si 2...Tg1+; 3. Rf7, Tg7+; 4. Re6, Tg1; 5. f6. Subvariante: 3...Ta1; 4. f6. Y si 2...Td1; 3.

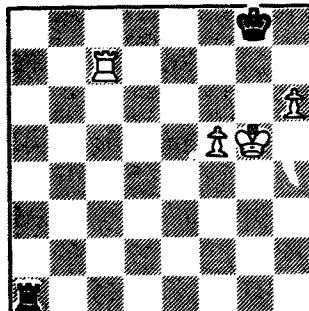
Tg4!, Tg1; 4. Tg5, Ta1; 5. f6, Ta6; 6. Tf5, Tb6; 7. Rg5!; 3. f6, Td6; 4. Tf4, Td4; 5. Tf5, Td5 (si 5...Tg4+; 9. Rh5!); 6. f7 y gana.



526

Juega el negro. Gana el blanco.

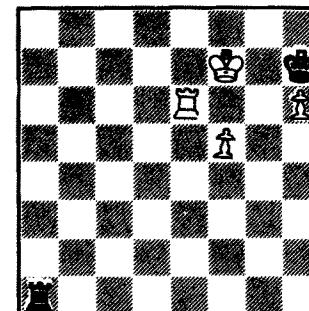
Diagrama 526: 1...Ta2 (máxima defensa, para contestar a 2. Rg5 con 2...Tg2+. Si 1...Ta6+; 2. Rg6, Ta1; 3. f6. Y si 1...Th1; 2. Re6, Txh6+, f6 y gana); 2. Re5 (dando paso al PA. Pero no sería buena Re6? a causa de 2...Ta6+ seguido de Txh6 tablas, ni 2. h7+?, Rh8; 3. Rf7, Ta5!; 4. f6, Rxh7; 5. Rf8+, Rg6; 6. f7, Rf6!, tablas, Te2+ (si 2...Ta5+; 3. Rf4, Ta1; 4. f6, Th1; 5. Rf5, Txh6; 6. Re6 y gana. Subvariantes: 4...Ta5; 5. Te8+, Rf7; 6. h7. O 5...Rh7; 6. f7); 3. Rd6, Td2+; 4. Re6, Te2+; 5. Rd7, Td2+ (si 5...Tf2; 6. Te8+, Rh7; 7. Re6, Ta2; 8. f6, Ta6+; 9. Rf5! y gana); 6. Re8, Tf2; 7. Te5, Rh7 (si 7...Tf1; 8. Re7. Y si 7...Ta2; 8. f6) 8. Rf7! (y no 8. Re7?, Rxh6; 9. Te6+, Rg7; 10. f6+, Rg6, tablas), Rxh6; 9. Te6+! (y no 9. f6?, Ta2!; 10. Rf8, Rg6; 11. f7, Rf6!, tablas), Rh7; 10. f6, Ta2; 11. Rf8! y gana. Si en el diagrama 527 son mano las blancas, ganan con 1. f6, según



527

El blanco gana, salga quien salga.

hemos visto en el diagrama 522. Y si salen las negras, el juego se desarrolla así: 1...Tg1+; 2. Rf6, Th1 (si 2...Ta1; 3. Te1!, Ta2; 4. Re5 y ganan como acabamos de ver en el diagrama 526. Y si 2...Tf1; 3. Tg7+, Rh8; 4. Te7!, Rg8; 5. Te8+, Rh7; 6. Re6!, Ta1; 7. f6, Ta6+; 8. Rf5, Ta5+; 9. Te5!); 3. Tg7+! (pero no 3. Tc8+?, Rh7; 4. Rf7, Ta1!; 5. f6, Ta7+; 6. Rf8, Rg6; 7. Rg8, Rxh6; 8. h7, Tg7+; 9. Rh8, Ra7; tablas), Rf8 (si 3...Rh8; 4. Te7!, Txh6+; 5. Rf7, Ta6; 6. f6, Rh7; 7. Rf8+, Rg6; 8. f7, Rf6; 9. Rg8!, Rxe7; 10. f8=D+ y gana); 4. Rg6! (y no 4. Tg6?, Th2; 5. Re6, Th1!; 6. Rd7, Rf7!; 7. Te6, Ta1; 8. h7, Rg7; 9. f6+, Rxh7; 10. Re7, Ta8!, tablas), Tg1+; 5. Rh7, Tf1 (si 5...Ta1; 6. f6, Tf1; 7. Rg6 con la amenaza imparable h7 seguido de Tg8+); 6. Ta7!, Tg1 (si 6...Txh5; 7. Rg6, Tf1; 8. Ta8+, Re7; 9. h7. Y si 6...Tf2; 7. Rg6); 7. f6, Tg2; 8. Tg7, Tf2; 9. Rg6, Tf1; 10. h7, Tg1+; 11. Rf5, Th1 (si 11...Txh7; 12. h8=D+); 12. Re5! (y no 12. Tg8+, Rf7; 13. h8=D?, Txh8; 14. Txh8, ahogado), Th2; 13. Tg8+, Rf7; 14. h8=D y gana.



528

Juega el negro. Gana el blanco.

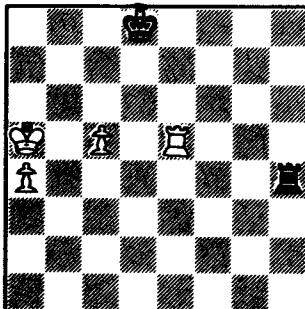
El diagrama 528 puede ser considerado como una posición-límite entre la victoria y las tablas, dentro del tipo de final que estamos estudiando. Las dos piezas negras ocupan posiciones defensivas óptimas, a pesar de lo cual no pueden salvarse, puesto que la torre blanca se encuentra en la mejor casilla para contrarrestar las acciones de la torre enemiga. Tanto es así que, como comprobaremos luego, sería suficiente con que estuviese en d6, desligada de su rey, para que el juego fuese tablas. Veámos antes cómo gana el blanco en la posición del diagrama 528: 1...Ta5 (si 1...Ta7+; 2. Rf8, Ta8+; 3. Te8, Ta6; 4. Te7+, Rh8; 5. Te6!, Ta8+; 6. Te8, Ta6; 7. f6!, Txf6+; 8. Re7+ y gana. Subvariante: 4...Rhx6; 5. Te6+. Y si 1...Ta8; 2. Te8, Ta7+; 3. Rf8, Rxh6; 4. Te6+, Rg5; 5. f6, Rg6; 6. f7+, Rh7; 7. Tf6, Tb7; 8. Re8, Tb8+; 9. Re7 y gana, con las siguientes subvariantes: 2...Ta6; 3. Te1!, Txh6; 4. f6. 4. f6?, Rg6; 5. Te6, Tf7+ seguido de Txf6, tablas. 4...Rh7; 5. f6, 5...Rf5; 6. Td6, Rg6; 7. f7+, Rh7; 8. Re8); 2. f6, Ta8 (si 2...Rhx6 6 Ta7+; 3. Rf8 y gana).

3. Te8, Ta7+; 4. Re6! (y no 4. Rf8?, Rg6!; 5. Rg8, Rxg6!; 6. h7, Tg7+; 7. Rh8, Ta7, tablas), Ta6+; 5. Rf5, Ta5+; 6. Te5, Ta1; 7. f7, Tf1+; 8. Re6, Rg6 (si 8...Rxh6; 9. Re7); 9. Tg5+! (y no 9. Tf5?, Txf5; 10. h7, Rxh7; 11. Rx5, Rg7; 12. Re6, Rf8, tablas. Tampoco 9. h7?, Tf6+; 10. Rd5, Rxh7, tablas), Rxg5; 10. h7, Te1+; 11. Rd7, Td1+; 12. Re7, Te1+; 13. Rf8, Th1; 14. Rg7 ó Rg8 y gana.

Veamos ahora cómo colocando la torre en d6 en el diagrama 528, las negras logran hace tablas: 1...Ta7+; 2. Re8, Ta8+; 3. Re7 (si 3. Td8, Ta6, tablas), Ta7+; 4. Td7, Ta8; 5. Td8 (si 5. f6, Rxh6; 6. f7, Rg7, tablas), Ta7+; 6. Rf6, Ta1; 7. Te8, Ta2!; 8. Te6 6 Rf7, Rxh6, tablas.

Una vez familiarizado el lector con las maniobras victoriosas en este tipo de final, originadas por el confinamiento del rey del bando débil, vamos a estudiar seguidamente sus numerosos recursos defensivos cuando dicho rey tiene más movilidad:

Steinitz-Blackburne, Viena 1898

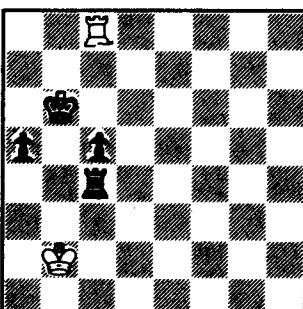


529

Juega el negro.

El diagrama 529 quizá represente el primer ejemplo de este final dentro de la literatura ajedrecística, por lo que su técnica, todavía no bien establecida por la teoría en aquellos tiempos, no es de lo más depurada. Si lo hemos incluido aquí es solamente por su valor histórico: 1...Rc7; 2. Rb5, Th1 (parece mejor 2...Th7); 3. Te7+, Rb8; 4. Rc6 (con 4. Rb6! creemos que gana el blanco. Véase diagrama 524), Th6+; 5. Rd7, Rb7; 6. a5, Tc6; 7. Te5, Tc7+; 8. Rd6, Tc6+; 9. Rd5, Ta6; 10. Rc4, Th6 (claro está que si 10...Txa5?; 11. c6+ y gana); 11. Rb5, Th1; 12. Te7+, Rb8; 13. Rb6, Tb1+; 14. Rc6, Tc1; 15. Te8+, Ra7; 16. Td8, Tc2; 17. Td5, Rb8; 18. Rd7, Ta2; 19. Rc6 (con 19. c6, Txa5; 20. c7+! se gana enseguida), Tc2 (si 19...Txa5?; 20. Rb6 y gana); 20. a6, Tc1; 21. a7+ (prematura), Rxa7; 22. Rc7, Th1; 23. c6, Th7+; 24. Td7, Th8; 25. Te7 (con 25. Td8 se podía ganar), Tg8; 26. Te4, Tg7+; 27. Rd6, Rb6; 28. Tb4+, Ra7; 29. c7, Tg6+; 30. Rd5, Tg5+; 31. Re6, Tg6+, tablas.

Marshall-Rubinstein, San Sebastián, 1911



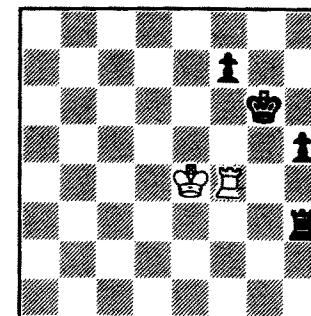
530

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 530: 1. Rb3, Tb4+; 2. Rc3 (como regla general muy importante en este final, se aconseja para el bando defensivo la conveniencia de mantener su rey *ante el PA* y no al PT. Las razones que abonan esta regla las irá deduciendo el lector en el curso del presente ejemplo y del siguiente. Adelantemos, sin embargo, que estando en la columna de A, dicho rey no corre peligro de verse en un momento dado, confinado en la columna de T por la torre enemiga), Rb5; 3. Tb8+, Ra4; 4. Tc8, Tb3+; 5. Rc2! (y no 5. Rc4?, Tb1!); 6. Rc3, Tc1+; 7. Rd2, Tc4; 8. Rd3, Rb3!; 9. Tb8+, Tb4 y gana), Tb5; 6. Th8 (si 6. Rc3?, Ra3!; 7. Rc4, Tb1 y gana), Rb4; 7. Th1, a4 (después de 7...c4, las dificultades del blanco serían todavía menores: 8. Tb1+, Rc5; 9. Ta1!, tablas. Subvariante: 8. Ra4; 9. Ta1+) 8. Rb2, a3+ (si 8...c4; 9. Th8, a3+; 10. Rc2!, tablas, pues el rey negro no podrá ocupar la casilla c3. Pero no 10. Ra2?, Rb3 ó Tg5 y el negro gana. Nuevamente se observa aquí la importancia de que el rey de la defensa se coloque delante del PA) 9. Ra2 (ahora no hay inconveniente en ocupar la columna T pues la torre negra no tiene tiempo de posesionarse de la 2ª fila), Ra4 (si 9...Rc3; 10. Th3+, tablas) 10. Tc1, Ta5 (si 10...Tb2+; 11. Ra1!, Tb5; tablas) 11. Tb1, c4; 12. Tb8, Tc5 (una variante de interés sería 12...Td5; 13. Ta8+, Rb4; 14. Tb8+, Rc3; 15. Th8!, Rc2; 16. Rxa3, Rc3; 17. Th2, Td2; 18. Th3+, Td3; 19. Th1!, tablas) 13. Ta8+, Rb4; 14. Txa3, c3 (si 14...Th5; 15. Tg3!, c3; 16. Tg8, tablas) 15. Tb3+, Rc4; 16. Tb8 y la partida fue declarada tablas, pues nada puede impedir al rey blanco colocarse delante del peón.

En la posición del diagrama 531, gemela de la anterior, se jugó de este modo: 1.

V. Buerger-W. Winter, Londres, 1932



531

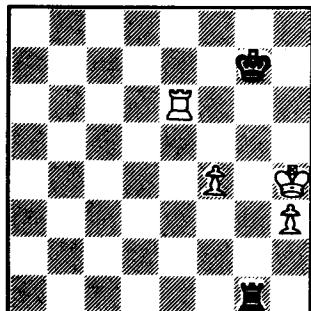
Juega el blanco. Tablas.

Tf1, Tg3; 2. Rf4, Tg5; 3. Th1, Tg4+; 4. Rf3, Rg5; 5. Ta1, h4; 6. Ta8, Tg3+; 7. Rf2, Tb3; 8. Tf8, f5; 9. Th8, Rg4; 10. Tg8+, Rf4; 11. Ta8, Tb2+; 12. Rg1, h3; 13. Th8, Rg3; 14. Tg8+, Rf3; 15. Th8, Tb1+; 16. Rh2, f4; 17. Tgx3+, Rf2; 18. Ta3, Te1; 19. Ta2+, Te2; 20. Ta1, f3; 21. Tb1, Te1; 22. Tb2+, Te2; 23. Tb1, Ta2; 24. Tc1, Ta8; 25. Tc2+, Re1; 26. Tc1+, Rd2; 27. Tc7, tablas.

Es de suma importancia asimilar bien la norma defensiva del bando débil según hemos visto más arriba, ya que sólo así podremos salvar el juego cuando nos encontramos en posiciones de este tipo. Como vamos a ver inmediatamente, la menor inexactitud puede conducirnos a una irremediable derrota:

En el diagrama 532, y de acuerdo con lo ya sabido, las negras tienen una posición de tablas. Pero cometerán un error y perderán el juego: 1. Te3 (amenazando Tg3+), Rf6; 2. Tg3, Ta1; 3. Rg4, Ta8;

Schlechter-Dr. Tarrasch, match,
Colonia, 1911



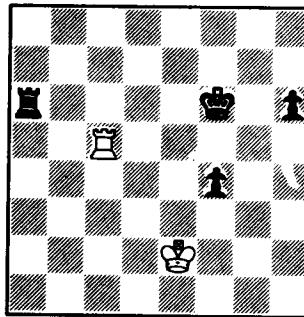
532

Juega el blanco. Tablas.

4. Tb3 (si 4. h4, el resultado sería también tablas, como puede verse en los diagramas precedentes), Tg8+; 5. Rf3, Tg1; 6. Tb6+, Rf5; 7. Tb5+, Rf6; 8. Tb8, Tf1+; 9. Rg4, Tg1+; 10. Rh5, Tg7 (10...Rf7 era más sencilla y estaba más de acuerdo con la técnica de este final); 11. Tf8+, Re7 (afortunadamente, este alejamiento del rey negro será solo temporal); 12. Tf5, Re6; 13. Tg5, Th7+? (una grave equivocación que cuesta el juego ya que ahora el blanco, mediante el sacrificio del PT, obtiene una posición teóricamente victoriosa con el PA restante. La continuación correcta era 13... Tf7 con las siguientes variantes todas de tablas: 14. Rg4, Ta7. 14. Tg4, Rf6 y 14. Rg6, Tf4; 15. Tg1, Tf6+!; 16. Rg7, Rf3. Si aquí 16. Rg5, Rf7); 14. Rg6! (una desagradable sorpresa para el negro. Claro está que si 14. Rg4?, Rf6 y el juego es tablas), Txh3; 15. Te5+, Rd6; 16. Te1 y el blanco ganó.

En el caso siguiente, por el contrario, resulta eficaz la defensa, cuyas piezas ocupan puestos favorables:

I. Kashdan-L. Steiner, match 1930



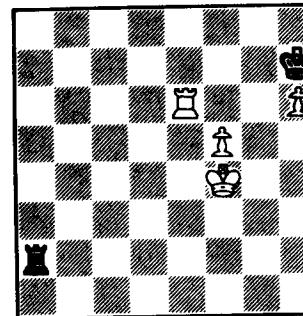
533

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 533; 1. Rf2, Rg6; 2. Tc8, h5; 3. Tg8+, Rf5; 4. Tf8+, Rg4; 4. Tg8+, Rh3; 6. Tf8, Ta4; 7. Rf3, h4; 8. Th8, Ta1 (las negras tienen ya que entregar un peón para intentar ganar con el otro, lo que les resultará infructuoso); 9. Rxh4, Tf1+; 10. Re3, Rg3; 11. Tg8+, Rh2; 12. Re2, Tf5; 13. Tg7, h3; 14. Tg8, Ta5; 15. Rf2, Ta2+; 16. Rf1, Tg2; 17. Th8, Tg4; 18. Rf2 y el juego fue declarado tablas doce jugadas más tarde, pues se ha obtenido una posición teórica de nulidad.

El diagrama 534 es otro ejemplo del mismo género: 1. Tg2 (las negras quieren evitar que el rey blanco acceda a las casillas g5 y f6, pero, como indica el propio Keres, esto no es necesario pues también se consiguen las tablas con 1...Tf2+; 2. Rg5, Tg2+; 3. Rf6, Tf2!; 3. Te8, Ta2!; 5. R juega, Rxh6. Subvariantes: 3...Ta2?; 4. Rf7 y gana. 3...Rg8?; 4. Te7 y gana. 3...Rhxh6?; 4. Re7+, Rh7; 5. f6, Tf2; 6. Rf8 y gana, pero no 4. Rf7+?; 5. f6, Tg7+!; 6. Rf8, Tg8+;

I. Bondarewski-P. Keres, match
Moscú-Leningrado, 1939



534

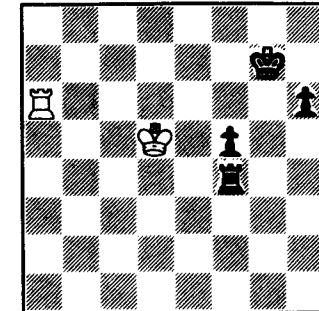
Juega el negro y hace tablas.

7. Re7, Ta8, tablas. 4. Td6, Ta2; 5. Re7, Ta7+; 6. Td7, Ta8 ó, aquí, 6. Re8, Ta8+; 7. Td8, Ta6. 4. Te5 ó Te7+, Rxh6; 2. Re5, Ta2 (más sencillo que 2...Te2+; 3. Rf6 ó Rd6, Tf2! que, aunque también da tablas, ofrece mayor dificultad); 3. Rd6 (si 3. Rf6, Rxh6; 4. Rf7+, Rh7; 5. f6, Ta8!, tablas), Ta5 (más forzadora que 3...Tf2; 4. Rf6, Rxh6; 5. Re7, Rg6; 6. Te1, Ta2!; 7. Tg1+, Rh7 que, sin embargo, también conduce a tablas); 4. f6, Rg6 (se conseguían tablas con mayor facilidad mediante 4...Rxh6; 5. Re7, Ta8!); 5. Te8 (si 5. h7, Rxh7; 6. Re7, Ta8, tablas), Ta6+; 6. Re7, Txf6 (también es buena 6...Ta7+; 7. Rf8, Rxf6; 8. Rg8, Rg6; 9. Te6+, Rf5; 10. Td6, Ta8+; 11. Rg7, Ta7+, tablas); 7. Tg8+, Rh7; 8. Tg7+, Rh8; 9. Rxf6, tablas por ahogado.

Cuando el rey de la defensa no logra colocarse de un modo estable delante de los peones enemigos, el bando fuerte gana con facilidad. He aquí un ejemplo:

Diagrama 535: 1. Re5, Tf1 2; Ta2, Rg6; 3. Tg2+, Rh5; 4. Rf6, Rh4; 5. Tg6 (si

Taylor-Fine, Nottingham 1936



535

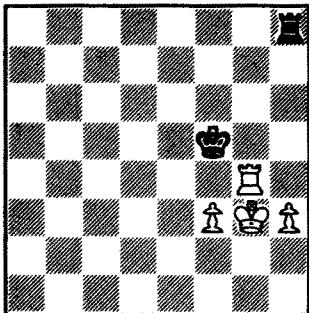
Juega el blanco. Gana el negro.

5. Th2+, Rg3; 6. Txh6, f4 y gana), h5; 6. Tg5, f4; 7. Rf5, Ta1; 8. Ta2 (si 8. Rxf4, Ta4+, ganando la torre), f3; abandonan.

Como habrá podido observar el lector estudiando los casos en que gana el bando fuerte, la maniobra victoriosa suele consistir en colocar el PT en 6^a fila y, a ser posible, el PA. Pero este sistema no siempre es eficaz, pues al capturar el rey el PT, queda a veces lo suficientemente cerca del PA para detenerlo (véase, por ejemplo, el diagrama 534). Para obviar este inconveniente, Keres ideó otra maniobra para el bando fuerte, consistente en limitar el avance del PT a la 5^a casilla, con lo que forzó la victoria en el siguiente diagrama, cosa que no habría podido hacer llevando su P a h6:

Diagrama 536: 1...Ta8 (el propio Keres indica que 1...Rf6; 2. h4, Th5! era lo mejor para entorpecer su plan de jugar h5. Véase a este respecto los diagramas 537 y 538); 2; h4, Ta17 (después de este

Keres-Sokolski, Moscú, 1947



536

Juega el negro.

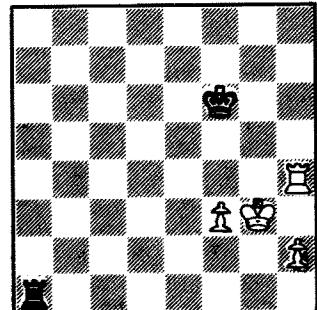
error, que no pone trabas al avance del PT, Keres opina que la partida está ganada por el blanco. Lo correcto era 2...Th8!; 3. Tg5+, Rf6; 4. Rg4, Ta8!; 5. h5, Ta1, después de lo cual la victoria blanca es más que dudosa); 3. h5!, Ta6 (si 3...Th1; 4. Th4, Tg1+; 5. Rf2, Tg7; 6. h6, Th7; 7. Rg3 y gana); 4. Th4, Th6; 5. Tf4+ (las blancas deben evitar, ante todo, que el negro bloquee el PT con sus

blancas es más que dudosa); 3. h5!, Ta6 (si 3...Th1; 4. Th4, Tg1+; 5. Rf2, Tg7; 6. h6, Th7; 7. Rg3 y gana); 4. Th4, Th6; 5. Tf4+ (las blancas deben evitar, ante todo, que el negro bloquee el PT con su rey), Rg5; 6. Tg4+, Rf5 (si 6...Rhx5; 7. Th4+, y si 6...Rf6; 7. Tg6+); 7. Rh4, Th8 (si 7...Ta6; 8. Tg5+, Rf4; 9. Tg6 seguido de Tf6+); 8. Tg5+, Rf6 (si 8...Rf4; 9. Tg7, Rf5; 10. Tc7, Rf6; 11. Rg4. Si aquí 10...Th6; 11. Tf7+); 9. Rg4, Rf7; 10. Tf5+ (y no 10. Ta5?, Tg8+; 11. Rf5, Rg7, tablas, pues el rey negro quedará en la columna h), Rg7; 11. Rg5, Tg8; 12. Tf6, Rh7+; 13. Tg6, Ta8; 14. f4 (con el negro en h7, la tarea

es ya fácil para el blanco), Ta1; 15. Te6, Tg1+; 16. Rf6 (aqui se ve clara la técnica de Keres. Si el PT blanco estuviese en h6, la partida sería tablas), Tf1 (si 16...Th1; 17. f5, Txh5; 18. Te7+, Rh6; 19. Te8, Rh7; 20. Re6, seguido de f6); 17. f5, Tf2 (si 17...Rh6; 18. Rf7+, Rxh5; 19. f6, Rh6; 20. Rf8); 18. Te5, Th2 (si 18...Rh6; 19. Rf7, Rxh5; 20. f6+, Rh6; 21. Te1); 19. Te7+, Rh6; 20. Te8, Rh7; 21. Re6, Te2+; 22. Rf7, Ta2; 23. f6, Ta6; 24. Re7, Ta7+; 25. Rf8, Ta6 (si el PT blanco estuviese en h6, las negras se salvarían ahora con 25...Rg6!); 26. f7, Ta7; 27. Tc8, Ta1; 28. Re7, abandonan, pues si 28...Te1+; 29. Rd6 y el rey blanco en las columnas b y e, terminará con los jaques.

En los dos ejemplos que siguen aprenderá el lector a defenderse contra el sistema empleado por Keres en el diagrama anterior:

Makogonov-Smyslov, Leningrado, 1947



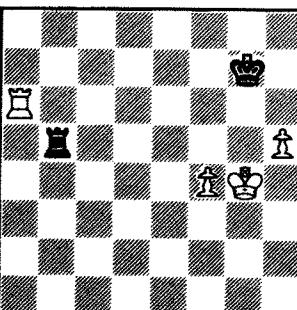
537

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 537: 1. Tb4, Rf5; 2. Tb5+, Rf8; 3. Rg4, Tg1+; 4. Rf4, Ta1; 5. Tb6+, Rf7; 6. Rg4, Ta5! (evitando que

el blanco avance su rey y su PT); 7. f4, Tc5; 8. h3, Ta5; 9. Th6, Tb5; 10. Th5, Tb6; 11. Th7+, Rg6; 12. Td7, Tb5; 13. h4, Tg5+; 14. Rf3 (la captura de la torre ahogaría al rey negro), Ta5; 15. Td8, Ta1; 16. Tg8+, Rf6; 17. Tg5, Tf1+; 18. Rg4, Tg1+; 19. Rh5, Ta1; 20. Tg8, Rf7; 21. Tg3, Ta5+; 22. Rg4, Rf6; 23. Tc3, Tb5; 24. Tc6+, Rf7; 25. Tc7, Rf6; 26. h5, Ta5; 27. Td7, Ta1; 28. h6, Tg1+; 29. Rf3, Th1; 30. h7, Rf5! (el rey blanco no puede avanzar, con lo que la partida es tablas); 31. Rg3, Re6; 32. Ta7, Rf5; 33. Tb7, Rg6; 34. Rg4; Tg1+; 35. Rf3, Th1; 36. Re4, Te1+; 37. Rd5, Td1+; 38. Re5, Te1+; 39. Rd6, Td1+; 40. Re7, Rxh7; 41. Rf6+, Rh6; 42. f5, Ta1; 43. Rf7, Ta8; 44. f6, Rh7 y el juego fue declarado tablas.

Gligoric-Smyslov, Moscú, 1947



538

Juega el blanco. Tablas.

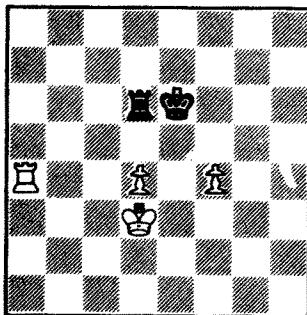
Diagrama 538: 1. Tg6+, Rf7! (fiel a la regla general. Si 1...Rh7?; 2. f5 seguido de Rg5 y Rf6, ganando); 2. Tg5 (si 2. f5, Tb1, tablas. Y si 2. Rh4, Tb1!); 3. Rg5, Tg1+; 4. Rf5, Th1; 5. Rg5, Tg1+; 6. Rh6, Tf1; 7. Tg7+, Rf6; 8. Tg8, Rf7;

9. Tg4, Th1, tablas), Tb1; 3. Tc5 (si 3. h6, Ta1!; 4. Th5, Rg8; 5. f5, Rh7; 6. Th3, Tg1+; 7. Rh5, Tf1; 8. Rg5, Tg1+; 9. Rf6, Ta1!, tablas, como vimos en el diagrama 534. Subvariantes: 3...Tg1+; 4. Rf5, Th1; 5. Tg7+, Rf8; 6. Rg6 y gana. 4. Tg7+, Rf6; 5. Td7, Rg6; 6. h7, Th1, tablas. 4. Rf5, Ta5+, tablas. 4. h7, Tg1+; 5. Rf3, Th1; 6. Tc5, Rg6, tablas. 6. f6, Ta4+; 7. Rf5, Ta5+; 8. Re6, Ta6+! tablas), Rf6; 4. Tc6+, Rg7! (y no 4...Rf7?; 5. Rg5, Tg1+; 6. Rf5, Th1; 7. Tc7+, Rg8; 8. Rf6, Ta1; 9. f5 y gana. Subvariante: 8...Txh5; 9. Rg6 y gana); 5. Rg5, Tg1+; 6. Rf5, Ta1; 7. Tc7+ (si 7. Tg6+, Rf7), Rh6!; 8. Te7, Tb1; 9. Te8, Rg7; 10. Te5, Ta1; 11. Td5, Tf1; 12. Td4, Ta1; 13. Td6, Ta5+; 14. Rg4, Ta1; 15. Te6, Tg1+; 16. Rf5, Ta1; 17. h6+ (si 17. Te7+, Rh6; 18. Rf6, Rxh5, tablas), Rh7!; 18. Td6, Ta2; 19. Rg5, Tg2+; 20. Rf6, Rxh6!; 21. Re7+, Rh7; 22. f5, Te2+; 23. Te6, Ta2; 24. f6, Ta8!, tablas.

Cuando los dos peones separados por una columna ocupan cualquiera otra posición más central, su victoria suele ser sencilla aunque el rey del bando débil se encuentre frente a los peones. La maniobra más frecuente para ganar es, como ya hemos indicado varias veces, la de sacrificar un peón para obtener con el otro una posición ganadora. Tal ocurre con este antiguo ejemplo:

En el diagrama 539, después de la jugada más lógica: 1...Rf5, las blancas tienen a su disposición varios sistemas para ganar: I.- 2. Re3, Td5 (si 2...Te6+; 3. Rf3 seguido de Ta5+); II.- 2. Ta8, Rxf4; 3. Tf8+, Rg5; 4. Re4. Y III.- 2. Ta5+, Rxf4; 3.

Ercole del Río, 1750



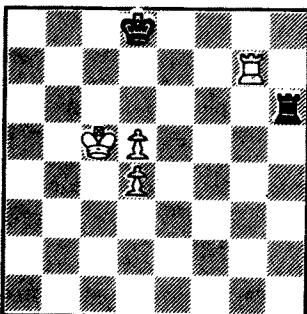
539

Juega el negro. Gana el blanco.

Rc4, Re4; 4. Te5+, Rf4; 5. Te7.

Dediquemos ahora algunas posiciones a ilustrar el tema de los dos peones doblados que, naturalmente, ofrecen menos probabilidades de ganar que los casos anteriores:

N. Kopajew, 1958



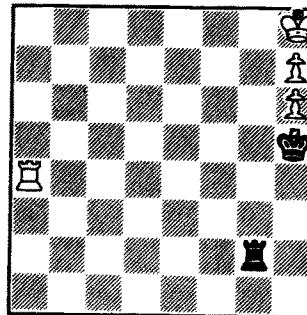
540

Juega el blanco. Tablas.

En el diagrama 540, el peón extra no altera el resultado, que es tan tablas como si existiese solamente un peón, con tal de

que el negro se defienda correctamente:
1. Tb7, Tg6; 2. Tb6, Tg4! (única para hacer tablas). Si 2...Tg1?; 3. Rc6. Y si 2...Tg7; 3. Tb8+, Rc7; 4. Ta8, Tg6; 5. d6+, Txd6; 6. Ta7+); 3. d6 (si 3. Rc6, Txd4; 4. Tb8+, Re7, tablas), Tg1!; 4. Rc6, Tc1+; 5. Rd5, Th1, tablas.

De un estudio de Herberg, 1940

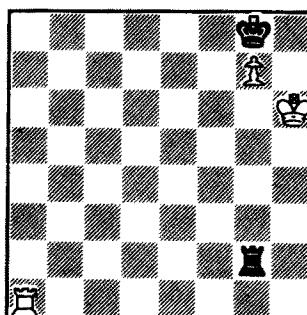


541

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 541: 1. Ta1, Rg6!; 2. Tf1, Tg3; 3. Rg8 (si 3. Tf8, Rxh6; 4. Tf6+, Rh5, tablas), Rxh6+; 4. Rf7, Tg7+!; 5. Rf6 (si 5. Rf8, Txh7), Rxh7, tablas.

Según Salvio, 1723



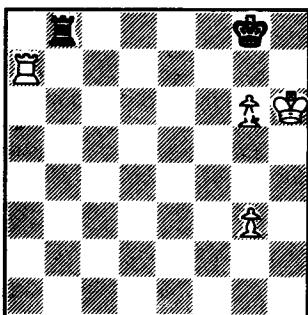
542

Juega el negro y hace tablas.

Diagrama 542: 1...Th2+; 2. Rg6 (si 2. Rg5, Rxh7), Ta2!; 3. Tf1 (si 3. Txa2, ahogado), Tf2!, tablas. Si en este diagrama colocamos la torre blanca en a2 y la negra en g1, las blancas ganan: 1...Th1+; 2. Rg6, Ta1; 3. Tf2, Tf1 (si 3...Ta6+; 4. Tf6, Ta8; 5. Tf8+); 4. Tf8+! Pero si ponemos la torre blanca en a7 y la negra en g2, el juego vuelve a ser tablas: 1...Th2+; 2. Rg6 (si 2. Rg5, Tb2!; 3. g4, Tb6; 4. Rh5, Tc6; 5. g5, Tb6; 6. g6, Tb1!), Th6+ (y no 2...Ta2?; 3. Tf7!, Tf2; 4. Tf8+! y gana); 3. Rxh6, ahogado. Y si, por último, ponemos la torre blanca en f2 y la negra en f1, también son tablas por el recurso del ahogue: 1...Th1+! (pero no 1...Tf1?; 2. Tf8+! y gana); 2. Rg6, Th6+!; 3. Rg5 (si 3. Rxh6, ahogado), Tg6+! (y no 3...Rhg7?; 4. Tf7+! y gana); 4. Rxg6, tablas.

En los cuatro ejemplos siguientes, ganan los peones doblados:

R. Fine, 1941



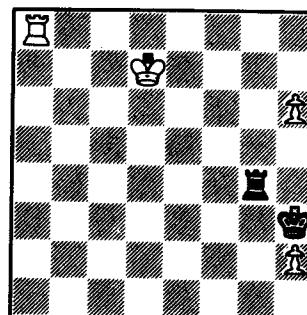
543

Las blancas juegan y ganan.

Si en el diagrama 543 salen las blancas, ganan gracias a su peón extra: 1. Ta6! (y no 1. g4, Tc8; 2. g5?, Tb8; 3. g7?,

Tb6+!; 4. g6, Txg6+!, tablas), Tf8; 2. g4 (pero no 2. g7?, Tf6+!; 3. Txf6, ahogado), Te8, 3. Tf6, Ta8; 4. g7, Tb8; 5. Tf8+, Txf8; 6. gxf8=D+, Rxf8; 7. Rh7 y gana.

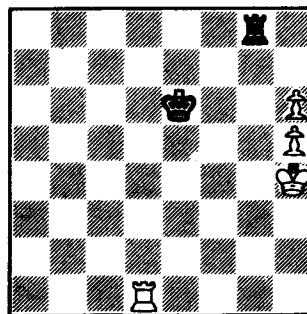
Dr. A. Mandlir, 1954



544

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 544: 1. Ta7! (única. Si 1. Re7?, Tg6!; 2. Th8, Ta6, tablas. Si 1. Ta6?, Rh4; 2. Re8, Rg5; 3. Rf7, Tb4; 4. h4+, Rh5, tablas. Y si 1. Te8?, Td4+!; 2. Rc6, Th4; 3. Te3+, Rg2; 4. Te6, Rf3; 5. Rd6, Rf4, tablas), Th4 (si 1...Tg6; 2. h7, Th6; 3. Re8. Subvariante: 2...Tg7+; 3. Re6. Y si 1...Tg8; 2. h7); 2. Ta6 y gana.

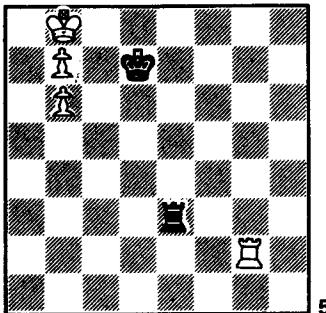


545

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 545: 1. h7!, Th8; 2. Rg5!, Txh7; 3. Rg6, Th8; 4. Te1+, Rd7; 5. h6, Tg8+; 6. Rf7, Tg2; 7. Te7+, Rd6 (si 7...Rd8; 8. Te8+ y el peón corona); 8. Te6+, Rd7; 9. Tg6 y gana.

Terminación de un estudio de O. Duras, 1902



546

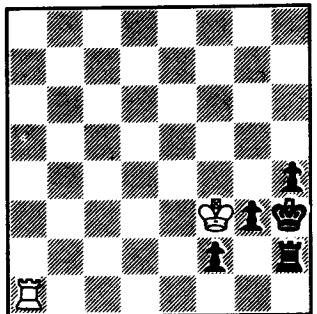
Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 546 es muy semejante al final del diagrama 413 con la añadidura del Pb6. Este detalle es suficiente para que su técnica, por cierto brillantísima, difiera totalmente de la del citado ejemplo: 1...Ta3 (evitando que el blanco juegue Ta2 y luego Ra8); 2. Td2+, Re7; 3. Td6! (amenaza Rc7), Tc3 (si 3...Rxd6; 4. Rc8, Tc4+; 5. Rd8 y gana); 4. Tc6!, Txc6 (si 5...Td3; 6. Tc5); 5. Ra7 y gana.

Claro está que torre y tres ó más peones contra torre, ganan con facilidad. Hay, sin embargo, rarísimas excepciones como la siguiente, en que el bando fuerte no puede ganar:

En el diagrama 547, las negras, pese a su aplastante superioridad material, no

F. Gaigóczy, 1924



547

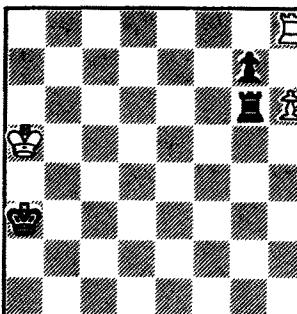
Juega el negro. Tablas.

pueden ganar ni aun siendo mano, debido al encerramiento de sus piezas: 1...g2 (si 1...Tg2; 2. Th1+, Th2; 3. Ta1, tablas. Y si 1...f1 = D+; 2. Txf1, g2; 3. Tg1, Th1; 4. Tgx2, tablas); 2. Rxf2, Th1 (si 2...Rg4; 3. Ta4+, tablas); 3. Tg1!, Tgx1 (si 3...Rh2; 4. Tgx2+, tablas); 4. Rxg1, Rg3, tablas por ahogado.

El final de rey, torre y peón contra rey, torre y peón, suele terminar en tablas. Pero hay tantas posibilidades de emplazamiento del material en juego, que no son infrecuentes los casos en que gana uno de los bandos. He aquí una serie de ejemplos típicos e instructivos, comenzando por las posiciones en que ninguno de los peones es pasado, y terminando por aquellas en que ambos lo son:

La solución del diagrama 548 es bella e instructiva: 1. h7, Th6; 2. Rb5, Rb3; 3. Rc5, Rc3; 4. Rd5, Rd3; 5. Re5, Re3; 6. Rf5, Rf3 (todavía no se ve claro como se puede ganar...); 7. Tf8!, Txh7; 8. Rg6+.

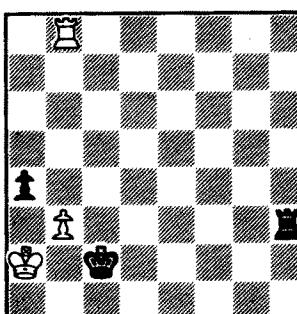
N. Rossolimo, 1927



548

Las blancas juegan y ganan.

H. Rinck, 1906



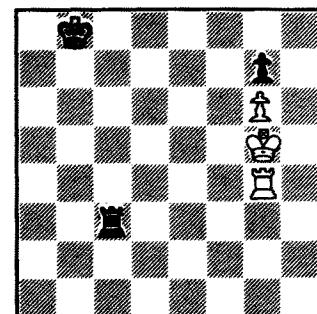
549

Juega el negro. Tablas.

Un recurso ingenioso salva a las blancas en el diagrama 549: 1...axb3+; 2. Ra3, Tc3; 3. Tb4!, Tc7; 4. Tc4+, Txc4, tablas por ahogado.

Diagrama 550: 1. Tf4! (única. Si 1. Te4?, Rb7; 2. Te8, Tc1; 3. Te7+, Tc7; 4. Tf7, Rc6; 5. Rf5, Td7!; 6. Re6, Td6+; 7. Rf5, Td5+; 8. Re4, Td7, tablas. Y si 1. Rf5?,

Dr. A. Mandl, 1961

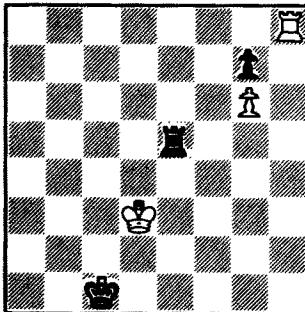


550

Las blancas juegan y ganan.

Tf3+; 2. Rg5, Rc7; 3. Ta4, Rd8; 4. Ta7, Re8; 5. Tgx7, Rf8, tablas), Tg3+ (si 1...Rc8; 2. Tf7!, Tc7; 3. Rf5, como en el texto. Y si 1...Tc5+; 2. Tf5, Tc7 6 Tc1; 3. Tf7); 2. Rh5 (y no 2. Tg7, Tgx4+, tablas. Ni 2. Rf5, Rc7, tablas), Tc3 (si 2...Ta3; 3. Tf8+, Rc7; 4. Tf7+, Rd6; 5. Tgx7, Th3+; 6. Rg4, Th1; 7. Tf7. Si 2...Tg1; 3. Tf7! y si 2...Th3+; 3. Rg4, Th8; 4. Tf7, Tg8; 5. Rf5, Rc8; 6. Ta7, Tf8+; 7. Re5, Tf1; 8. Tgx7, Tg1; 9. Rf6, Tf1+; 10. Re7, Te1+; 11. Rf8, Tg1; 12. Tg8); 3. Tf7! (pero no 3. Tf8+?, Rb7!; 4. Rg4, Rb6!; 5. Tf7, Tc7; 6. Rf5, Tc5+; 7. Re6, Tc6+; 8. Rf5, Tc5+; 9. Re4, Tc4+; 10. Rd5, Tc5+; 11. Rd4, Tc7, tablas. Si, en esta línea 5. Rf4, Tc1; 6. Te8, Tc6; 7. Tf5, Tf6+; 8. Rg5, Tc6; 9. Tf8, Tc1; 10. Tf7, Tc5; 11. Tf5, Rc6, con tablas tras el cambio de torres), Tc7; 4. Rg5, Rc8; 5. Rf5, Tc5+; 6. Rf4! (y no 6. Re4?, Rd8; 7. Tgx7, Re8; 8. Tf7, Tg5; 9. Tf6, Re7; 10. Ta6, Rf8, tablas), Tc7; 7. Re5, Tc5+ (si 7...Tc6; 8. Tgx7, Rd8; 9. Rf5, Re8; 10. Tf7); 8. Rd6 y gana.

Diagrama 551: 1. Tg8! (tanto 1. Tc8+?, Rd1; 2. Tc7, Re1; 3. Tgx7, Rf2; 4. Tf7+,



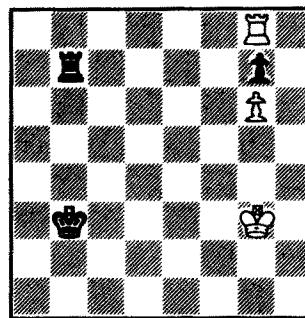
551

Las blancas juegan y ganan.

Rg3; 5. g7, Tg5; 6. Re4, Rg4; 7. Tf1, Rh3; 8. Th1+, Rg2; 9. Th7, Rg3; 10. Re3, Tg4 como 1. Th7?, Te7; 2. Th1+, Rb2; 3. Tf1, Te6; 4. Tg1, Rb3; 5. Rd4, Rb4; 6. Rd5, Tf6 no consiguen sino tablas, Te7; 2. Tc8+, Rd1 (si 2...Rb2 6 Rb1; 3. Tc6, Rb3; 4. Rd4, Rb4; 5. Rd5, Rb5; 6. Tc8, Rb6; 7. Rd6, Ta7; 8. Re6, Rb5; 9. Te8); 3. Tf8, Re1 (si 3...Te6; 4. Tf1+, Te1; 5. Txe1+. Y si 3...Td7+; 4. Re4, Td6; 5. Rf5, Tb6; 6. Tf7, Tb5+; 7. Rf4, Tb4+; 8. Rf3, Tb3+; 9. Rf2, Tb2+; 10. Rf1, Rd2; 11. Tf2+, Rc3; 12. Txb2, Rxb2; 13. Re2, Rc3; 14. Re3. Subvariantes: 5...Re2; 6. Tf7, Td5+; 7. Re6. Y 5...Td7 6 Td2; 6. Tf7?; 4. Tf4! (pero no 4. Tf7?, Te6; 5. Tg7, Rf2; 6. Rd4, Rg3; 7. Rd5, Ta6; 8. Tg8, Rg4; 9. g7, Tg6 6 Ta7, tablas. Ni 4. Tf3?, Td7+; 5. Re4, Td6; 6. Rf5, Tf6+; 7. Re4 6 Rg4, Tg6 (+), tablas) Tc7 (si 4...Td7+; 5. Re4, Td6; 6. Rf5, Tf6+; 7. Rg5, Tb6; 8. Tf7, Tb5+; 9. Rf4, Tb4+; 10. Rg3, Tb3+; 11. Rg2, Tb2+; 12. Rg1, Rd2; 13. Tf2+, Rc3; 14. Txb2, Rxb2; 15. Rf2, Rc3; 16. Re3. Y si 4...Tb7 6 Ta7; 5. Tf7 6 Re4); 5. Tf7! (y no 5. Re4?, Tc6!; 6. Rf5, Re2!; 7. Rg5, Re3; 8. Tf7, Tc5+; 9. Rg4,

Tc4+; 10. Rg3, Re4!; 11. Tf4+, Rd5; 12. Txc4, Rxco; 13. Rf4, Rd5, tablas), Tc6; 6. Tg7, Rf2; 7. Re4, Rg3; 8. Rf5, Tc5+; 9. Rf6, Tc6+; 10. Rg5, Tc5+; 11. Rh8 y gana.

Dr. Mandler, 1950



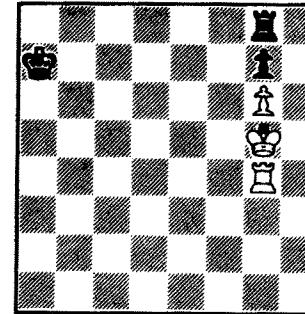
552

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 552: 1. Rg4! (y no 1. Rf4?, Rc4; 2. Tf8, Rd5; 3. Tf7, Tb1; 4. Tg7, Re6; 5. Tf7, Tf1+ seguido de Txf7, tablas. Ni 1. Tf8?, Tb6 y luego Tgx6 (+), tablas. Ni 1. Rh4?, Rc4; 2. Tf8, Rd5; 3. Tf7, Rc6; 4. Rg5, Td7, tablas), Rc4; 2. Tf8, Rd5; 3. Tf7, Rc6; 4. Txb7, Rxb7; 5. Rf5 seguido de Re6 y gana.

Diagrama 553: 1. Te4! (única, pues si 1. Rf5?, Tf8+ seguido de Tf6 (+), tablas. Si 1. Tf4?, Rb6; 2. Tf7, Rc6; 3. Rf5, Rd6; 4. Ta7, Tf8+; 5. Rg5, Tg8, tablas. Y si 1. Td4?, Rb6; 2. Td7, Rc6; 3. Tf7, Rc5; 4. Rf4, Rd5, tablas), Rb6; 2. Te7, Rc6; 3. Rf5, Rd6 (si 3...Tf8+; 4. Tf7, Tg8; 5. Re6, como en el texto. Y si 3...Rd5; 4. Td7+, también como en el texto); 4. Tf7, Rd5; 5. Td7+, Rc6; 6. Re6,

Dr. A. Mandler, 1950



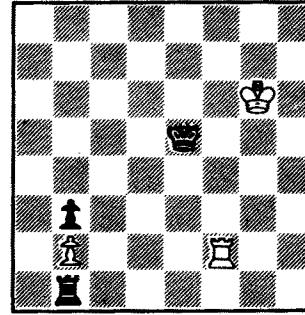
553

Las blancas juegan y ganan.

Te8+ (si 6...Tf8; 7. Tg7 y si 6...Rc5; 7. Rf7); 7. Te7, Tf8 (si 7...Tg8; 8. Rf7); 8. Tg7 y gana.

Veamos ahora un ejemplo de tablas, dentro del mismo tema:

Dr. A. Mandler, 1954



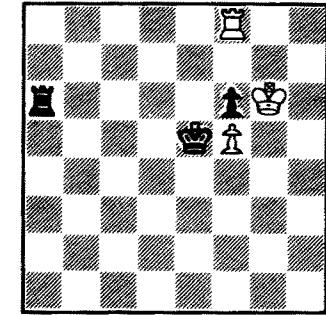
554

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 554: 1. Rf7 (son falsas tanto 1. Te2+, Rd4; 2. Td2+, Re3; 3. Th2, Th1; 4. Th3+, Tf3; 5. Th2, Rd3; 6. Rg5, Te3; 7. Rf4, Te2, como 1. Td2?, Re4; 2. Rf6, Tc1; 3. Te2+, Rd3; 4. Tf2 6 Tg2,

pues dan la victoria al negro), Rd4; 2. Td2+! (y no 2. Re6?, Td1!; 3. Th2, Tc1; 4. Td2+, Re4; 5. Rd6, Tc2; 6. Td1, Re3; 7. Tf1, Re2!; 8. Tg1 ó Th1, Rd3!; 9. Tg3+, Rc4; 10. Tg4+, Rb5; 11. Tg5+, Rb6; 12. Tg8, Txb2 y gana), Re4 (si 2...Re3; 3. Th2 y si 2...Rc4; 3. Re6, Tc1; 4. Re5, Tc2; 5. Td4+, Rc5; 6. Td5+, Rc6; 7. Td6+, Rc7; 8. Td3, Txb2; 9. Rd4, con tablas en los dos casos); 3. Th2 (pero no 3. Re6?, Tc1; 4. Th2, Tc2; 5. Th4+, Rd3; 6. Rd5, Tg2! y gana), Rd3 (si 3...Tc1; 4. Th3, tablas. Y si 3...Td1; 4. Re6, Rd3; 5. Rd5, Td2; 6. Th3+, Rc2+; 7. Rc4, tablas); 4. Re6, Tc1 ó Td1; 5. Rd5, tablas.

Y. Averbach, 1971



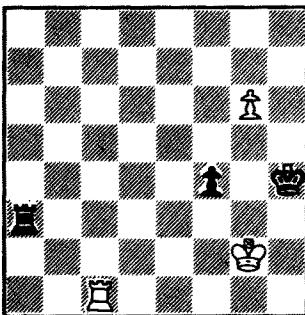
555

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 555: 1. Te8+, Rf4 (si 1...Rd5; 2. Rf7 seguido de Te6 y gana); 2. Te6, Ta1; 3. Tb6! (después de 3. Txf6?, el negro se salvaría con un método muy sutil: 3...Tg1+!; 4. Rf7, Ta1; 5. Rg7, Rg5!; 6. Tf8, Ta5; 7. f6, Ta6!; 8. f7, Tg6+ con jaque continuo. Pero también la prosaica jugada 3...Ta5 daría tablas), Th1 (si 3...Ta5; 4. Txf6); 4. Tb4+, Re5; 5. Tb5+, Rd6; 6. Rxf6 y gana.

Mucho más frecuentes son los casos en que cada bando tiene un peón pasado. Entonces, el resultado suele depender de la velocidad con que cada uno se corona o de la mala posición de uno de los reyes:

B. Horwitz

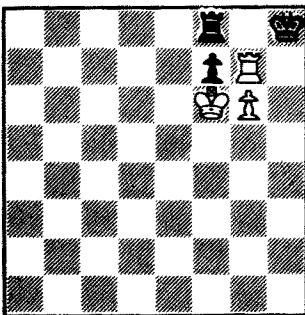


556

Las blancas juegan y ganan.

El encerramiento del rey negro en la banda es la causa de su derrota en el diagrama 556: 1. Tg1!, Ta8; 2. g7, Rh5; 3. Rf3, Tg8; 4. Rxh4, Rh6; 5. Rf5!, Rh7 (si 5...Txh6; 6. Th1 mate); 6. Rf6, Ta8; 7. Th1+, Rg8; 8. Th8 mate.

A. Selesnieff, 1940

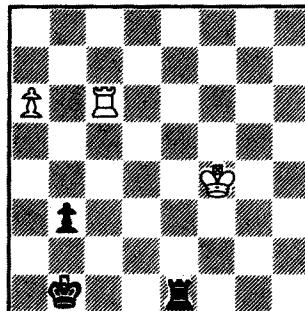


557

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 557: 1. Th7+! (tanto 1. Txf7, Ta8 como 1. gxf7, Ta8, no conducen sino a tablas), Rg8; 2. g7!, Rxh7; 3. gxf8=T! y gana.

L. Ahrend

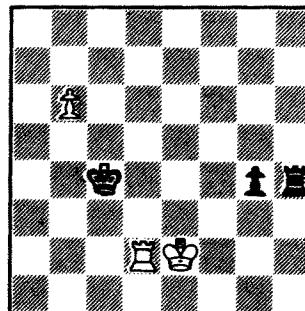


558

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 558: 1. a7, Te8; 2. Tb6, Ta8; 3. Txb3+, Ra2; 4. Tb7, Ra3; 5. Re5, Ra4; 6. Rd6, Ra5; 7. Rc7, Ra6; 8. Tb1!, Txa7+; 9. Rc6 y gana.

H. Rinck, 1911

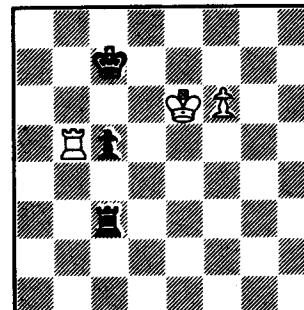


559

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 559: 1. b7 (y no 1. Tc2+?, Rd2; 2. b7, Th2+!; 3. Rd1, Th1+!; 4. R juega, Tb1, tablas), Th2+; 2. Re3, Th3+; 3. Re4 (si 3. Rf4?, Tb3!; 4. Tc2+, Rd5, tablas), Tb3; 4. Tc2+ y gana.

A. Selesnieff

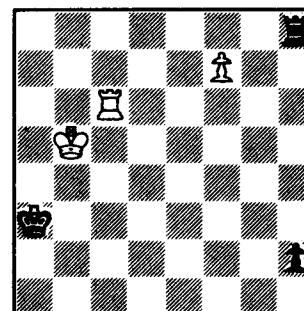


560

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 560: 1. Txc5+!, Txc5; 2. f7, Tc6+; 3. Re5, Tc5+; 4. Re4, Tc4+; 5. Rf3!, Tc1; 6. Rf2 (6. f8=D?, Tf1+), Tc2+; 7. Rg3, Tc3+; 8. Rg4, Tc4+; 9. Rg5, Tc5+; 10. Rg6, Tc6+; 11. Rg7 y gana.

W. y M. Platoff, 1925

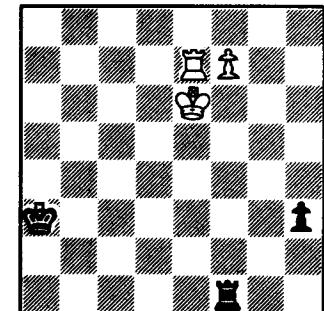


561

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 561: 1. Th6!, Tf8 (si 1...Txh6; 2. f8=D+); 2. Th3+, Rb2; 3. Txh2+, Rc3; 4. Tf2 y gana.

W. Platoff, 1925

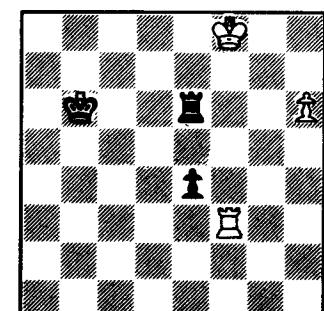


562

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 562: 1. Ta7+, Rb2 (si 1...Rb4; 2. Ta2); 2. Ta8, h2; 3. Th8! y gana.

W. y M. Platoff



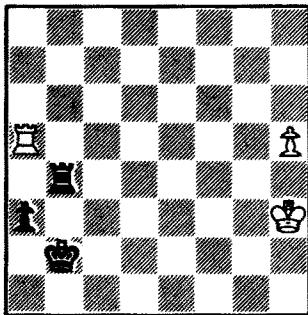
563

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 563: 1. h7, Th6; 2. Tf6+, Txf6+; 3. Rg7, Th3; 4. h8=D, Rc5; 5. Rg6, Rc4; 6. Dd8, Td3 (si 6...e3; 7.

Da8); 7. Dc7+, Rd4; 8. Dd6+, Re3; 9. Dc5+, Rf3; 10. Rf5, e3; 11. Dc4, Td2; 12. Df4+, Re2; 13. Re4 y gana.

Dr. Tarrasch-Blümich, Breslau, 1925

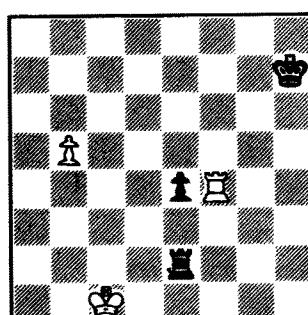


564

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 565: Las blancas abandonaron al creer que la amenaza 1...a2 era decisiva. Sin embargo, con 1. h6, Tb6; 2. Th5!, a2 (si 2...Tb8; 3. h7, Th8; 4. Rg4, a2; 5. Tb5+, tablas); 3. h7, Tb8; 4. Tb5+, Txb5; 5. h8=D+ podían haber empatado el juego.

A. Troitzky, 1910

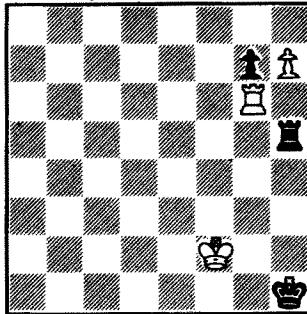


565

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 565: 1. b6, Tg2 (si 1...Te1+; 2. Rc2. Y si 1...Rh6; 2. Th4+, Rg5; 3. Th8); 2. Th4+, Rg7; 3. Tg4+, Tgx4; 4. b7, Tg1+; 5. Rc2, Tg2+; 6. Rc3, Tg3+ (si 6...e3; 7. b8=D, e2; 8. Rd2; 7. Rc4 y gana).

F. Prokop, 1925

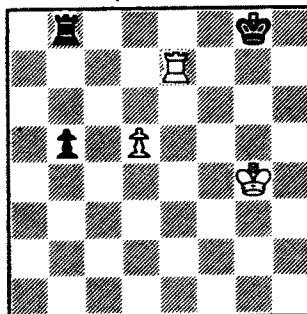


566

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 566: 1. Tg1+! (y no 1. Tgx7?, Th3, tablas. Ni 1. Rg3?, Th3+!; 2. Rxh3, ahogado); Rh2; 2. Tg2+, Rh1 (si 2...Rh3; 3. Rg1); 3. Rg3!, Th6 ó g6 (si 3...Tg5+; 4. Rf3, Th5; 5. Tgx7. Subvariante: 4...Tgx2; 5. h8=D+); 4. h8=D, Txh8; 5. Ta2 y gana.

V. Jandera, 1959



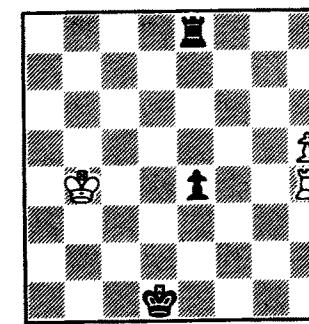
567

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 567: 1. Rf5 (y no 1. d6?, Td8; 2. Te6, Rf7; 3. Rf5, Td7; 4. Re5, b4; 5. Rd5, b3; 6. Te1, Tb7; 7. Rc6, Tb4; 8. d7, Td4; 9. Te8, b2; 10. Tb8, Re7; 11. Txb2, Txd7; 12. Te2+, Rd8, tablas), b4 (si 1...Tb6; 2. Re5, b4; 3. d6, Rf8; 4. Th7, Re8; 5. Re6, Rf8; 6. Tf7+, Re8; 7. Ta7, Rf8; 8. Ta8+, Rg7; 9. Re7, b3; 10. d7, b2; 11. d8=D, b1=D; 12. Dd4+, Rh6; 13. Th8+, Rg5; 14. Dh4+, Rf5; 15. Th5+, Rg6; 16. Dg5 mate. Si 1...Rf8; 2. d6, Td8; 3. Re6, Te8; 4. Rd7, Ta8; 5. Te5, Rf7; 6. Tf5+, Rg6; 7. Txb5, Rf6; 8. Td5, Ta7+; 9. Rc6, Ta8; 10. d7, Re7; 11. Rb7, Td7; 12. Rc7. Y si 1...Td8; 2. Re6, b4; 3. d6, b3; 4. Tb7, Te8+; 5. Rf6, Tf8+; 6. Rg6, Td8; 7. d7, Ta8; 8. Rf6, Rf8; 9. Tb6, b2; 10. Tc6, Tg8; 11. Tc8+, Rh7; 12. d8=D, Ta6+; 13. Rg5, Tg6+; 14. Rf4, b1=D; 15. Dh8 mate); 2. d6 (pero no 2. Rf6?, b3; 3. b6, b2; 4. Te1, tablas, porque 4. d7?, b1=D; 5. Te8+, Rh7 daría la victoria al negro. Ni 2. Rg6?, b3; 3. Te1, b2; ni 2. Re6?, b3, con tablas en ambos casos), b3 (si 2...Rf8; 3. Re6, Te8; 4. Rd7, Ta8; 5. Te4, b3; 6. Tf4+, Rg7; 7. Tb4, Rf7; 8. Txb3, Ta7+; 9. Rc8, Re6; 10. d7, Ta8+; 11. Rb7, Td8; 12. Rc6 seguido de Te3+); 3. d7, Rf8 (evitando Te8+); 4. Rf6 (y no 4. Te1?, Rf7, tablas. Ni 4. Th7, pérdida de tiempo, Rg8; 5. Te7!, vuelta al buen camino, pues si 5. Rg6?, b2; 6. Th1, Tb6+; 7. Rf5, Td6, tablas), b2 (si 4...Tb6+; 5. Te6, Tb8; 6. Tc6 seguido de Tc8 (+). Y si 4...Td8; 5. Tf7+, Rg8; 6. Re6!, b2; 7. Tf1, Tb8; 8. Re7); 5. Th7 (pero no 5. Te1?, Tb6+; 6. Rf5, Td6; 7. Te8+, Rf7), Tb6+ (si 5...Rg8; 6. Th1); 6. Re5, Tb5+; 7. Rd4, Tb4+; 8. Rc3, Tb3+; 9. Rd2!, Td3+ (si 9...b1=C+; 10. Rc1, Td3; 11. Rxb1, Td2; 12. Rc1. Si 9...Rg8; 10. d8=D+, Rhx7; 11. De7+, Rh8; 12. Df8+, Rh7;

13. Df7+. Y si 9...Tb8; 10. Th8+, Re7; 11. Txb8); 10. Rc2, Td1; 11. Rxb2, Rg8 (de otro modo el rey blanco iría a d8); 12. Te7, Rf8; 13. Te8+ y gana. ¡Un estudio de gran precisión!

M. Seppälä, 1962



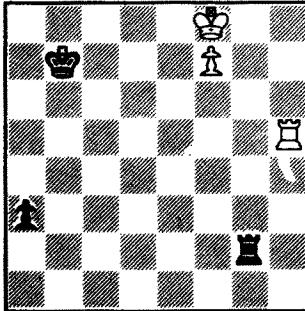
568

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 568: 1. h6! (sería falsa 1. Th1+?, Rd2; 2. Th2+, Rd3; 3. h6, e3; 4. h7, Tb8+!; 5. Ra2, e2; 6. h8=D, Txb8, e1=D y gana), e3; 2. h7 (y no 2. Td4+?, Re2!; 3. h7, Rf3!; 4. Td7, e2; 5. Te7, Txe7; 6. h8=D, e1=D; 7. Dh5+, Rg2; 8. Dd5+, De4; 9. Dd2+, Rh3; 10. Dh6+, Rg4 y gana. Subvariantes: 3. Td7, Rf3; 4. Tf7+, Rg3; 5. Tg7+, Rf4; 6. Tf7+, Rg5; 7. h7, e2; 8. Tg7+, Rf4; 9. Tg8, e1=D; 10. h8=D, De3+; 11. Ra4, Te4+; 12. Rb5, Db3+; 13. Rc6, Tc4+; 14. Rd7, Db7+; 15. Re6, Tc6+; 16. Rd5, Db5+; 17. Dd4, Dc4 mate. 3. Rc2, Rf2; 4. h7, e2; 5. Te4, e1=D; 6. Txe1, Rxe1 y gana. 4. Th4, Rf3; 4. h7, e2; 5. h8=D, Txb8; 6. Txb8, e1=D, ganando también), e2; 3. Td4+ (pero no 3. Te4?, e1=D; 4. Txe1+, Rxe1 y gana), Rc1 (si 3...Re1; 4. Te4!, Tb8+; 5. Tb4, Td8; 6. Td4!, Tf8; 7. Tf4!, Th8; 8. Tf7,

Rd2; 9. Td7+, Rc1; 10. Te7); 4. Te4! (única, pues si 4. Tc4+?, Rd2; 5. Te4, e1=D; 6. Txe1, Rxe1 y gana), **Txe4** (si 4...Tb8+; 5. Rc3!, Tc8+; 6. Rd3!, Rd1; 7. Txe2, Td8+; 8. Re3, Te8+; 9. Rf3 ó Rd3); 5. **h8=D**, **Te3+** (si 5...e1=D?; 6. Dd2+ seguido de mate); 6. **Ra2!** (y no 6. Ra4?, e1=D; 7. Da1+, Rc2; 8. Da2+, Rd3; 9. Dd5+, Re2; 10. Db5+, Rf2; 11. Dd4, Rg2; 12. Dd5+, Rh3; 15. Dh1+, Dd4, Rg2; 14. Dd5+, Rh3; 15. Ddh1+, Rg4; 16. Dd1+, Df3; 17. Dd7+, Rg3 y gana. Tampoco 7. Rc4?, e1=D; 7. Da1+, Rc2; 8. Da4+, Rd2; 9. Da5+, Rd1; 10. Da4+ ó Da1+, Re2; 12. Da2+ ó Db2+, Dd2 y gana), e1=D; 7. **Dd2+** (si 7. Dc3+?, Txc3 y gana. Si 7. Dc8+?, Dc3 y gana. Y si 7. Da1+, Rd2; 8. Dd2+, Rd3!; 9. Dc2+, Rd4!, ganando también), **Rd1!**; 8. **Dc2+!, Rxc2**, tablas por ahogado.

N. Kopajew, 1949



569

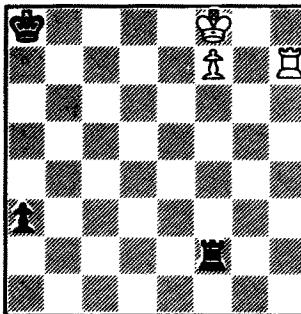
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 569: 1. **Te5!** (tanto 1. Th1?, Rc6; 2. Tf1 ó Te1, Rd7! como 1. Tf5!, a2; 2. Tf1, Tf2!; 3. Te1, Rb6; 4. Re7, Rb5; 5. f8=D, Txf8; 6. Rxf8, Rb4 son insuficientes para ganar), a2 (si 1...Rb6 ó

Ra6; 2. Re8, a2; 3. f8=D, a1=D; 4. Dd6+, Rb7; 5. Te7+, Ra8; 6. Dd8 mate. Si 1...Rb8 6. Rc8; 2. Re7. Si 1...Ra7 6. Ra8; 2. Ta5+. Si 1. Rc7; 2. Re8, a2; 3. f8=D, a1=D; 4. Dc5+, Rb8; 5. Db6+, Ra8; 6. Dc6+, Ra7; 7. Te7+. Y si 1...Tf2; 2. Re8, a2; 3. Te1, Te2+; Txe2, a1=D; 5. Te7+ seguido de f8=D y gana, como se verá en la nota a la jugada 2 del negro); 2. **Te1** (y no 2. Ta5?, Rc7, tablas), **Te2** (si 2...Rc7; 3. Re8!, Te2+; 4. Txe2, a1=D; 5. Te7+!, Rd6; 6. f8=D, Da8+; 7. Rf7, Dd5+; 8. Te6+, Rc7 ó Rd7; 9. De7+, Rb8; 10. Dd6, Df5+ ó Dh5+; 11. Rg7, Dg5+ ó Dg4+; 12. Tg6 y gana. Y si 2...Rb6; 3. Re7, Te2+; 4. Txe2, a1=D; 5. Te6+, R juega; 6. f8=D y gana); 3. **Tg1** (y no 3. Txe2?, a1=D tablas. Ni 3. Tf1?, Tf2; 4. Te1 ó Tg1, Rb6!, tablas, como se vió en la nota a la jugada 1º del blanco), **Tg2** (si 3...Rb6; 4. Rg8, Tf2; 5. f8=D, Txf8+; 6. Rxf8, Rb5; 7. Ta1 y gana. Y si 3...Tb2; 4. Rg8, Tb1; 5. Tg7, a1=D; 6. f8=D+, Ra6; 7. Da8+, Rb6; 8. Tb7+, Rc5; 9. Dc8+, Rd5; 10. Td7+, Re4; 11. Dc4+, Rf3; 12. Td3+, Rf2; 13. Dc2+, Rg1; 14. Tg3+, Rf1; 15. Tf3+, Re1; 16. Te3+, Rf1; 17. De2+, Rg1; 18. Tg3+ seguido de mate); 4. **Txg2!**, a1=D; 5. **Rg8**, **Df1** (si 5...De5; 6. f8=D, Dd5+; 7. Df7+. Y si 5...Dh1; 6. Tb2+, Ra6; 7. f8=D, Dd5+; 8. Df7, Dg5+; 9. Rf8, Dc5+ ó Dd8+; 10. Rg7, Dd4+; 11. Df6+ y gana); 6. **Tb2+**, Ra6; 7. **f8=D**, **Dc4+**; 8. **Df7**, **Dg4+**; 9. **Rf8**, **Dc8+**; 10. **Rg7**, **Dc3+** (si 10...Dg4+; 11. Dg6+); 11. **Df6+** y gana.

La circunstancia de ocupar con su torre la columna f (controlando el avance del peón enemigo) permite salvarse a las negras en el diagrama 570, muy seme-

N. Kopajew, 1949



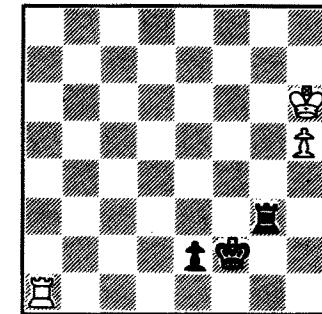
570

Juega el blanco. Tablas.

jante al anterior: 1. **Rg8** (si 1. Th1, Rb7!; 2. Tg1, Rb6; 3. Rg7, Rb5; 4. f8=D, Txf8; 5. Rxf8, Rb4, tablas), a2 (si 1...Tg2+?; 2. Tg7, Tf2; 3. f8=D+, Txf8; 4. Rxf8, a2; 5. Tg1 y gana); 2. **Th1**, **Tg2+?**; 3. **Rf8**, **Ra7!** (única jugada para hacer tablas. Cualquiera otra perdería: 3...Rb7?; 4. Te1 y gana, como vimos en el diagrama 569 después de 2. Te1. 3...Rb7?; 4. Te1, Tb2; 5. Re7, Tb7+; 6. Rf6, Tb6+; 7. Rg7, Tb7; 8. Rg8, Tb1; 9. f8=D+ ó 3...Tb2?; 4. Te1, Ra7; 5. Rg8!, Tg2+; 6. Rh7, Th2+ ó Tf2; 7. Rg7, Tg2+; 8. Rf6, Tf2+; 9. Re7, Te2+; 10. Txe2, a1=D; 11. f8=D, Da3+; 12. Re8!, Da4+; 13. Rf7, Df4+; 14. Rg8, Dg4+; 15. Dg7+); 4. **Te1** (si 4. Tf1, Tf2; 5. Tg1, Rb6; 6. Rg8, Rb5; 7. f8=D, Txf8+; 8. Rxf8, Rb4, tablas), **Te2!** (otras jugadas perderían: 4...Rb7?; 5. Re8, Te2+; 6. Txe2, a1=D; 7. Te7+ y el peón se corona. 4...Rb6? ó Ra6?; 5. Re7, Te2+; 6. Txe2, a1=D; 7. Te6+ ó 4...Ra8? 6. Rb8?; 5. Re7, Te2+; 6. Txe2, a1=D; 7. f8=D+ ó 4...Tb2?; 5. Rg8! y gana, como se vió en la nota a la jugada 2 del negro); 5. **Tg1**, **Tb2!** (y no 5...Tg2?;

6. **Txg2**, a1=D; 7. **Rg8**); 6. **Rg8** (si 6. Rg7, Tb1, tablas. Y si 6. Re7, Tb7+!; 7. Re6, Tb6+; 8. Rf5, Tb5+; 9. Rg6, Tb1; 10. Txb1, axb1=D+; 11. Rg7, tablas), **Tb1**; 7. **Tg7**, a1=D (y no 7...Ra6?; 8. f8=D, a1=D; 9. Dc8+ y gana. Ni 7...Rb6?; 8. f8=D, a1=D; 9. Dd6+ ganando también); 8. **f8=D+**, **Tb7**; 9. **Dc5+**, **Rb8** ó **Ra8**, tablas.

Gilg-Dr. Tartakower, Semmering, 1926



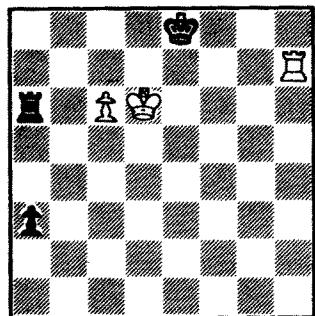
571

Las negras juegan y ganan.

Diagrama 571: 1...**Tg1!** (jugada magistral, que decide la partida. La continuación rutinaria 1...e1=D?; 2. Txe1, Rxe1; 4. Rh7, no daría sino tablas); 2. **Ta2**, **Rf3**; 3. **Ta3+** (si 3. Txe2, Rxe2; 4. Rh7, Rf3; 5. h6, Rf4; 6. Rh8, Rf5; 7. h7, Rg6 y gana), **Rf4**; 4. **Ta4+**, **Rg3**; 5. **Ta3+**, **Rh4**; 6. **Ta4+**, **Tg4**; 7. **Ta1**, **Te4**; 8. **Th1+**, **Rg4**; 9. **Tg1+**, **Rf5**; 10. **Te1**, **Rf6!** (y no 10...Te7?; 11. Tf1+!, tablas); 11. **Rh7**, **Rg5**; 12. **h6**, **Te7+** seguido de Rxh6 y el negro ganó.

El diagrama 572, que ofrece algunos puntos de contacto con el anterior, es

Bogoljuboff-Thomas, Hastings,
1922-23



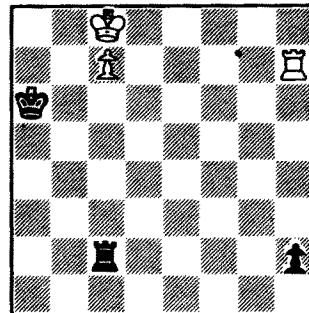
572

Las blancas juegan y ganan.

rico en enseñanzas prácticas: 1. Rc5, a2? (el negro pudo aquí obtener tablas inmediatas con 1...Rd8!; 2. Rb5, a2!); 2. c7, Ta5+; 3. Rb6, Ta6+ (Thomas creyó salvarse con esta jugada, pero no era así); 4. Rc5, Ta5+; 5. Rc6, Ta6+; 6. Rd5, Ta5+; 7. Rd6, Ta6+ y, sugerido por la "virtud" aparente del golpe Ta6+, Bogoljuboff propuso tablas, que fueron aceptadas por Thomas, cuando podía ganar la partida de este modo: 8. Rd5, Ta5+; 9. Rc4, Ta4+; 10. Rb3, Ta3+; 11. Rc2!, Tc3+ (si 11...a1=C+; 12. Rb2); 12. Rb2 y el negro perderá su peón, con lo que el rey blanco volverá al campo de la lucha y vencerá.

El diagrama 573 es famoso en la teoría de los finales de torre, pues encierra una idea que luego ha sido aplicada innumerables veces tanto en la práctica de los torneos como en estudios artísticos: 1. Rb8! (y no 1. Th3?, Ra7!, tablas), Tb2+; 2. Ra8, Tc2; 3. Th6+, Ra5; 4. Rb7,

Dr. Lasker, 1890



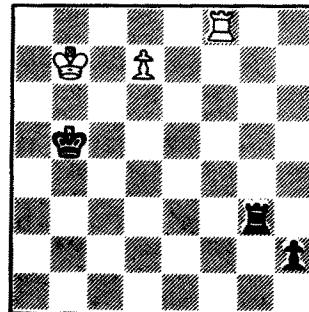
573

Las blancas juegan y ganan.

Tb2+; 5. Ra7, Tc2; 6. Th5+, Ra4; 7. Rb6, Tb2+; 8. Ra6, Tc2; 9. Th4+, Ra3; 10. Rb6, Tb2+; 11. Ra5, Tc2; 13. Th3+, R juega en la 2ª fila; 13. Txh2! y gana.

He aquí algunas aplicaciones posteriores de la "idea de Lasker":

N. Kopajew, 1951



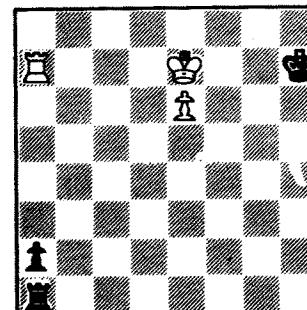
574

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 574: 1. Tf5+!, Ra4 (máxima defensa. Si 1...Rc4 ó Rb4; 2. Th5); 2. Ta5+! (esta fineza decide la partida. Si

2. Th5?, Td3; 3. Rc8, Tc3+; 4. Rd8, Tc2, tablas), Rb4 (si 2...Rxa5; 3. d8=D+, Rb5; 4. Dd5+, Ra4; 5. Da2+, capturado el peón, lo mismo que después de 4...Rb4; 5. Dd2+); 3. Th5, Td3; 4. Rc7, Tc3+; 5. Rd8 (o bien, 5. Rb6, Td3; 6. Th4+, Ra3; 7. Rc7, Tc3+; 8. Rd8!, Tc2; 9. Re7, Te2+; 10. Rd6, Td2+; 11. Rc6, Tc2+; 12. Rb5, Tb2+; 13. Ra5, Td2; 14. Th3+, Tc2; 6. Re7, Te2+; 7. Rd6, Td2+; 8. Rc7, Tc2+; 9. Rb6, Td2; 10. Th4+, Ra3; 11. Rc6 (amenaza Txh2), Tc2+; 12. Rb5, Tb2+; 13. Ra5, Td2; 14. Th3+, R juega en la 2ª fila; 15. Txh2, Txh2; 16. d8=D y gana.

P. Keres, 1944



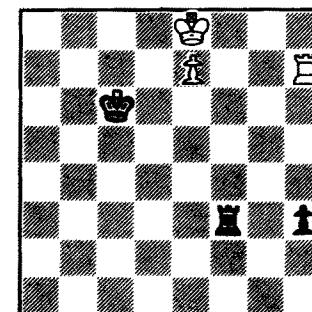
575

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 575: 1. Re8+!, Rg6; 2. e7, Rh5 (con esto intenta el negro contestar a 3. Ta3 con 3...Rh4, evitando así la maniobra 4. Th3! seguido de Th2. Por otra parte, la pasividad del negro sería todavía peor: 2...Rg7; 3. Ta3, Tb1; 4. Txa2, Tb8+; 5. Rd7, Tb7+; 6. Rd8, Tb8+; 7. Rc7 y gana. O bien, 2...Rh6; 3. Ta3, Rg5; 4. Tg3+, Rf4; 5. Tg2, Rf3; 6. Tb2!, Re3; 7. Rd7, Td1+; 8. Rc7, Tc1+; 9. 9. Rb7 y gana, pues el peón

blanco se corona con jaque. Subvariantes: 3...Rh5; 4. Th3+, Rg4; 5. Th2, Rg3; 6. Td2, Rf3; 7. Rd7, Re3; 8. Txa2, 5...Re3; 6. Tb2, Re4; 7. Re7, 6. Td2, Re3; 7. Rd7?, Rxd2; 8. e8=D, Td1!, tablas); 3. Ta3, Rh4 (máxima defensa. Si 3...Rg4; 4. Rf7); 4. Ta5! (y no 4. Rf7?, Tf1+; 5. Rg6, Tg1+; 6. Rh6, Te1; 7. Ta4+, Rg3, tablas, pues el blanco no puede emplear la "maniobra de Lasker"), Rg4 (si 4. Rh3 ó Rg3; 4. Rf7); 5. Rf7!, Tf1+; 6. Rg6, Te1 (se encuentra en plena marcha la maniobra de Lasker); 7. Ta4+, Rh3 (si 7...Rg3; 8. Rf6); 8. Rf6, Tf1+; 9. Rg5, Tg1+; 10. Rh5, Te1; 11. Ta3+, Rg2; 12. Txa2+, Rf3; 13. Ta7, Te6; 14. Rg5, Re4; 15. Tb7! (y no 15. Td7?, Re5! y la victoria del blanco se esfuma a causa del Zugzwang. Por el contrario, la jugada del texto pone a las negras en Zugzwang), Re5 (si 15...Te5+; 16. Rf6); 16. Td7!, Re4; 17. Td1!, Rf3; 18. Tf1+, Re2; 19. Tf7 seguido de Th7 y gana.

P. Keres, 1972



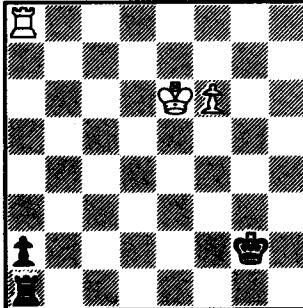
576

Las blancas juegan y ganan.

Un ejemplo algo más complicado que el anterior, nos ofrece el diagrama 576: 1.

Rd8, Td3+; 2. Rc8, Te3; 3. Th6+, Rc5 (si 3...Rd5; 4. Rd7. Y si 3...Rb5; 4. Rd7, Td3+; 5. Td6!); 4. Rd7, Td3+; 5. Rc7 (nada se consigue con 5. Re8, Te3 6 Ta3), Te3; 6. Th5+, Rb4 (si 6...Rc4; 7. Rd7, Td3+; 8. Rc6, Te3; 9. Th4 seguido de Txh3 y la labor del blanco sería mucho más fácil); 7. Rd7, Td3+; 8. Rc6, Te3 (si 8...Tc3+; 9. Rb6, Te3; 10. Th4+ seguido de Txh3); 9. Th4+, Ra5 (de otro modo, ganaría rápidamente el blanco con Txh3); 10. Rd6! (y no 10. Rd7?, Td3+; 11. Re8, Tb3! y el negro se salva), Td3+ (la pequeña trampa 10...Rb6, incitando a 11. Txh3?, Txh3; 12. e8=D, Td3+ seguido de Te3+, tablas, se evita fácilmente con 11. Th8!; 11. Rc5!, Te3 (si 1...Tc3+; 12. Rd4, Tc8; 13. Txh3 seguido de Te3); 12. Txh3!, Txe7; 13. Ta3 mate.

J. Hasek, 1936



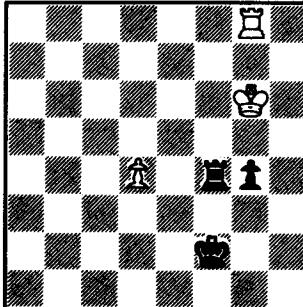
577

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 577: 1. Rf7! (y no 1. f7?, Te1+; 2. Rd5, Td1+; 3. Rc4, Tc1+; 4. Rb3 ó Rd3, Tf1; 4. Txa2+, Rg3; 4. Ta7, Rg4, tablas), Rf3 (si 1...Rf2; 2. Ta4!, Rg1; 3. Rg8!, Rh1; 4. Th4+, Rg2; 5. f7, Tg1; 6. f8=D, a1=D; 7. Tg4+,

Rh3; 8. Df3+, Rh2; 9. Df2+, Rh3 6 Rh1; 10. Dh4 mate. Y si 1...Rh3; 2. Ta4!, Rh2; 3. Rf8!, R juega; 4. f7, Rh1; 5. T juega en la columna a, R juega; 6. R juega en la columna g y gana. Y si 1...Rh2; 2. Rf8!, Rh3; 3. f7, Rh4; 4. Rg7, Tg1+; 5. Rh6, Tf1; 6. Ta4+, Rh3; 7. Rg6 y gana, como veremos en la nota a la jugada 3 del negro); 2. Ta4! (si 2. T juega a otra casilla de la columna a, dejaría escapar la victoria: 2...Re4!; 3. Re3, Rd4!; 4. f7, Te1+; 5. Rd6, Tf1; 6. Re7, Te1+; 7. Rf8, a1=D, tablas. Y si 2. Rf8?, Re3 6 Re4; 3. f7, Rd4 ó Rd5, tablas, Rf2 (si 2...Re3 ó Re2; 3. Rf7!, R juega; 4. f7. Si 2...Rg3; 3. Rg6, R juega; 4. f7. Y si 2. Rg2; 3. Rf8 ó Rg8); 3. Rf8!, Re3 (si 3...Rg3; 4. f7, Rh3; 5. Rg7, Tg1+; 6. Rh6, Tf1; 7. Rg6, Tg1+; 8. Rh5, Tf1; 9. Ta3+, Rh2; 10. Txa2+ y gana); 4. f7, Rd3; 5. Re7, Te1+; 6. Rd6, Tf1; 7. Re6, Te1+; 8. Rd5, Tf1; 9. Ta3+, Rc2; 10. Txa2+ y gana.

A. Herbstman, 1935



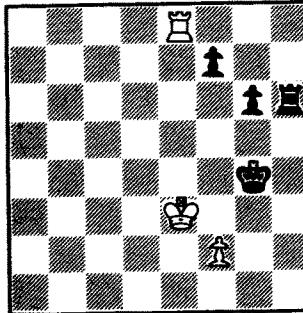
578

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 578: 1. Rg5, Txd4; 2. Rh4, g3+; 3. Rh3, Td3; 4. Tg7, Tf3; 5. Tg4, Tf8; 6. Tf4+, Txf4, tablas por ahogado.

La lucha de torre y dos peones contra torre y un peón ofrece también un enorme interés teórico-práctico. Su resultado en cada caso depende de tantos factores que no puede formularse de una manera general. Digamos, sin embargo, que las tablas son casi tan numerosas como la victoria del bando fuerte. El bando débil gana muy pocas veces. Comencemos por los casos en que ninguno de los adversarios posee un peón pasado, que son los menos frecuentes:

Spielmann-Dr. Alekhine, Nueva York, 1927



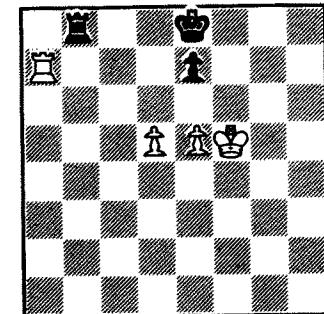
579

Juega el blanco.

En el diagrama 579, las blancas jugaron defectuosamente y acabaron por perder: 1. Te4+ (este juque no conduce a nada práctico), Rh3; 2. Tf4? (un error muy instructivo. Con 2. Re2 todavía se podía empatar), f5!; 3. Tf3+ (algo mejor, pero insuficiente, hubiera sido 3. Re2 ó Ta4, Rg2 y gana el negro), Rh2!; 4. Tf4 (si 4. Tg3, Th3!), Th3+; abandonan, pues pierden el peón. El camino más seguro para hacer tablas sería 1. Re2!, Th1; 2. Te4+, Rf5 (si 2...Rh3; 3. Te7!, f5; 4. Rf3, Rh2; 5. Tg7! y gana el PC, pues si 5...Tg1?; 6. Th7 mate. Subvariante: 3...f6; 4. Te6

ganando un peón); 3. Ta4 y el blanco no puede ganar.

A. Chéron, 1960

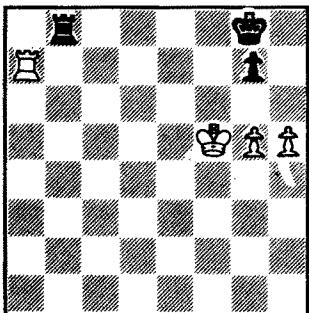


580

El blanco gana, salga quien salga.

Si en el diagrama 579 son mano las blancas, ganan fácilmente con 1. Re6!, Tb6+; 2. d6, etc. Y si sale el negro, la maniobra es más laboriosa: 1...Tb6 (si 1...Rf7; 2. d6, Te8; 3. e6+, Rf8; 4. d7 seguido de Tc7 y Tc8); 2. e6, Rf8 (si 2...Rd8; 3. Ta8+, Rc7; 4. Te8, Rd6; 5. Td8+, Rc5; 6. Rg6, Tb1; 7. Rf7, Tb7; 8. Td7. Subvariantes: 5...Rc7; 6. Td7+. 6...Td6; 7. Txd6. 7...Th1; 8. Txe7. Y si 2...Tb8; 3. d6!, exd6; 4. Rf6, Rf8; 5. Th7, Rg8; 6. Tg7+, Rh8; 7. e7, d5; 8. Rf7 seguido de Tg1. Subvariante: 6...Rf8; 7. e7+, Re8; 8. Tg8+); 3. Rg6, Tb8; 4. d6!, exd6; 5. Rf6, d5 (si 5...Rg8; 6. e7, d5; 7. Ta6 seguido de Td6 y Td8); 6. Th7, Rg8; 7. Th6, d4 (si 7...Tf8+; 8. Re7, Ta8; 9. Tg5+ seguido de Rf7); 8. Tg5+, Rh7! (si 8...Rf8; 9. e7+, Re8; 10. Tg8+); 9. e7, d3; 10. Td5 y gana.

El diagrama 581 reproduce el anterior con los peones y el rey negro situados más a la derecha, lo que priva a las piezas

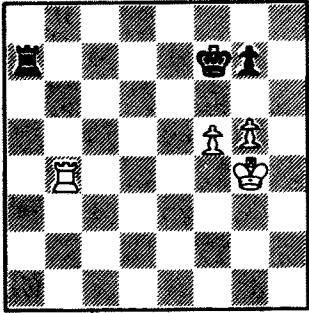


581

Tablas, salga quien salga.

blancas de capacidad de maniobra en el flanco de rey, con lo que la partida es tablas. Si, por ejemplo, 1. Rg6, Tb6+.

Tchechover-Kasakewitsch, Odessa, 1949



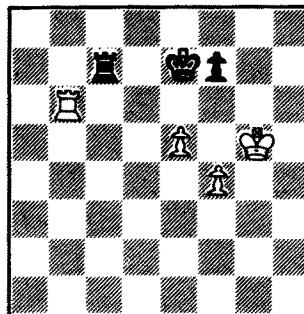
582

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 582: 1. Rh5, Tc7 (así continuó la partida, pero otras respuestas del negro son también ineficaces como demostró el propio Tchechover en sus análisis: Si 1...g6+; 2. Rh6!, gxf5; 3. g6+, Rf6; 4. Tb6+, Re5; 5. g7, Ta8; 6. Tg6,

Tg8; 7. Rh7, Ta8; 8. g8=D, Txg8; 9. Txg8, f4; 10. Rg6, f3; 11. Tf8, Re4; 12. Rg5 y gana. Subvariantes: 2. fgx6?, Rg7, tablas. 3...Rf8; 4. Tb8+, Re7; 5. g7 y gana. 4. g7?, Ta1!; 5. Tb6+, Rf7; 6. Tb7+, Rf6; 7. Rh7, Th1+; 8. Rg8, f4!; 9. Tf7+, Re5; 10. Rf8, Tg1!; 11. g8=D, Txg8+; 12. Rxg8, Re4, tablas. O aquí, 5. Rh7, Ta7; 6. Tb6+, Rg5; 7. Tg6+, Rh4; 8. Rh6, Tg7; 9. Rxg7, f4; 10. Rf6, f3; 11. Re5, f2, tablas. Y si 1...Ta6; 2. Tb7+, Rf8; 3. Tb8+, Rf7; 4. g6+, Re7; 5. Tg8, Rf6; 6. Tf8+, Re5; 7. f6!, Txf6; 8. Tf7!, Tf5+; 9. Rg4, Tf6; 10. Rg5, Ta6; 11. Txg7 y gana. En esta línea, es débil 3. g6?, que después de 3...Ta1!, 4. Tb8+, Re7; 5. Tb7+, Rf8 conduce solamente a tablas. Otra subvariante: 3...Re7; 4. f6+, gxf6; 5. g6, Ta1; 6. g7, Th1+; 7. Rg6, Tg1+; 8. Rh7, Th1+; 9. Rg8, f5; 10. Tb7+, Re6; 11. Rf8, Tg1; 12. g8=D+, Txg8; 13. Rxg8, f4; 14. Tf7 y gana, pues el peón negro es alcanzado); 2. Tb8, Ta7; 3. g6+, Rf6; 4. Tf8+, Re5; 5. f6! (y no 5. Tf7?, Ta1!, tablas, pues si el blanco intenta ganar con 6. Txg7, perderá el juego después de 6...Rf4), gxf6; 6. Rh6, Ta1; 7. g7, Th1+; 8. Rg6, Tg1+; 9. Rf7, abandonan, ya que después de 9...f5; 10. g8=D, Txg8; 11. Txg8, f4; 12. Rg7, la victoria del blanco es evidente.

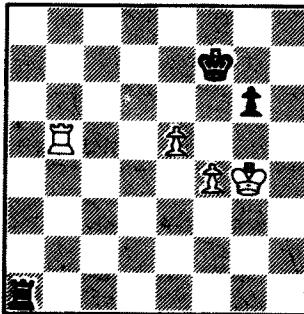
En el tipo de finales que estamos estudiando (sin peones pasados), la victoria del bando fuerte solo es posible cuando su rey puede irrumpir en el campo adversario. Si no ocurre así, como en el diagrama 583, el bando débil suele conseguir el empate: 1. Tc5!, (evitando f5); 2. Rh6 (si 2. Tb7+, Rf8; 3. f5, Tx5; 4. Rf6, Te1; 5. Txf7+, Rg8; 6. Ta7, Tf1, tablas teóricas), Tc1! (evitando Rg7);



583

Juega el negro y hace tablas.

3. Tb7+, Rf8; 4. f5, Tg1! (con el rey aislado del resto de sus fuerzas, las blancas no pueden ganar); 5. Tb8+, Re7; 6. f6+, Re6; 7. Te8+, Rf5; 8. Rh7, Tg2; 9. Te7, Tg5! (no sería buena 9...Tg1? a causa de 10. Txf7, Rxe5; 11. Tg7 y gana); 10. Txf7, Rxe5; 11. Tg7, Rxf6, tablas.

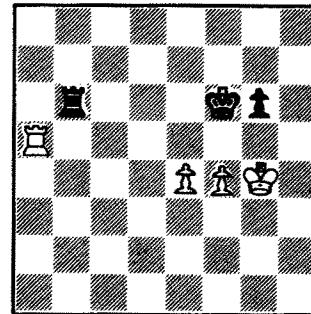


584

*Las blancas juegan y ganan.**Las negras juegan y hacen tablas.*

Si en el diagrama 584 sale el blanco,

gana porque pueden entrar con su rey en el reducto enemigo: 1. Tb7+, Re6 (si 1...Rf8; 2. Rg5, Ta6; 3. Td7 seguido de Td6; 2. Rg5, Tg1+; 3. Rh6, Tg4; 4. Tb6+, Re7; 5. Tf6, Rd7; 6. Rh7, Re8; 7. Rg8!, Re7; 8. Rg7, Re8; 9. Tf7!, Rd8; 10. Rf8, Th4; 11. e6, Th8+; 12. Rg7, Th4; 13. Rxg6 y gana. Por el contrario, si salen las negras cortan el camino al rey blanco y salvan el juego con 1...Tg1+; 2. Rf3, Re7; 3. Tb6, Rf7; 4. Ta6, Re7; 5. Tf6, Re8, tablas).



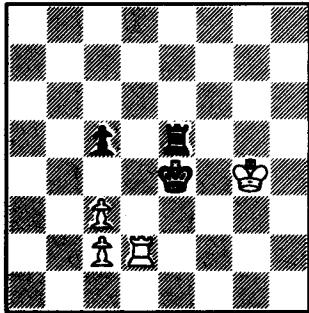
585

Juega el negro. Gana el blanco.

En el diagrama 585, las blancas tienen asegurada la infiltración de su rey en el campo enemigo, y por lo tanto, la victoria: 1...Tb1 (tampoco la actitud pasiva salva a las negras: 1...Tc6; 2. e5+, Re6; 3. Rg5); 2. e5+! (en la partida jugó el blanco 2. Ta6+, dejándose escapar el triunfo, ya que el negro pudo lograr tablas jugando correctamente: 2...Rg7; 3. e5, Tg1+!; 4. Rf3, Rf7 ó Te1). Pero no aprovechó la oportunidad y jugó 3...Tf1?, con lo que las blancas pudieron rectificar su error y ganar con 4. Ta7+, Rh6; 5. e6!, g5, pero aquí no siguieron el camino recto hacia la victoria consistente

en 6. Rf5!, Txf4+; 7. Re5, Tf1; 8. e7, Te1+; 9. Rf6, Tf1+; 10. Re6, Te1+; 11. Rf7, Tf1+; 12. Rg8, Te1; 13. Ta6+, Rh5; 14. Rf7, Txe7+; 15. Rxe7, g4; 16. Rf6, g3; 17. Rf5, sino que continuaron con 6. fxg5+?, Rg6; 7. Te7, Te1; 8. Te8, Te4+; 9. Rf3, Te1; 10. Rf4, Te2; 11. Rf3, Te1; 12. Rf4, Te2; 13. Tg8+, Rh7 y tuvieron que conformarse con tablas), Re6 (si 2...Rg7; 3. Ta7+, Rh6; 4. e6); 3. Ta6+ ganando como en el diagrama 584. Los repetidos errores cometidos por ambos adversarios en este final, constituyen una rica fuente de enseñanzas para el lector estudioso.

A. Selesnieff, 1929



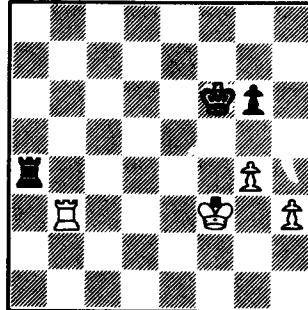
586

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 586, y a pesar de que sus peones son doblados, las blancas debido a la desfavorable posición del rey y la torre del negro; 1. Td11 (pierde un tiempo para ganar después de la oposición), Te6; 2. Te1+, Rd5; 3. c4+, Rd6; 4. Txe6+, Rxe6; 5. Rf4, Rf6; 6. c3, Re6; 7. Re4 y gana.

Por el contrario, en el diagrama 587, las negras pueden conseguir tablas mante-

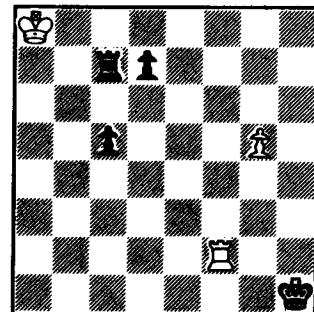
Breyer-Réti, Debrecen, 1913



587

Juega el blanco. Tablas.

niendo la oposición: 1. h4, Ta1; 2. Rf4, Tf1+; 3. Tf3, Txf3+; 4. Rxf3, Rf7!; 5. Re4, Re6; 6. Rd4, Rd6; 7. Re4, Re6; 8. Rf3, Rf7, tablas.



588

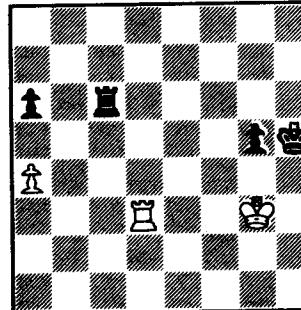
Las blancas juegan y ganan.

La mala posición de la torre negra permite ganar a las blancas en el diagrama 588, a pesar de su peón de menos, mediante una maniobra muy ingeniosa: 1. Rb8, Tc6; 2. Tf6, c4 (única, pues si 2...d6; 3. Rb7); 3. Th6+! (para colocar al rey negro en la columna g, lo que le

permitirá coronar con jaque), Rg2; 4. Txc6, dxc6; 5. g6, c3; 6. g7, c2; 7. La mala posición de la torre negra permite ganar a las blancas en el diagrama 588, a pesar de su peón de menos, mediante una maniobra muy ingeniosa: 1. Rb8, Tc6; 2. Tf6, c4 (única, pues si 2...d6; 3. Rb7); 3. Th6+! (para colocar al rey negro en la columna g, lo que le permitirá coronar con jaque), Rg2; 4. Txc6, dxc6; 5. g6, c3; 6. g7, c2; 7. g8=D+ y gana.

Cuando el bando fuerte posee un peón pasado, sus probabilidades de ganar son mayores:

Keres-Botwinnik, torneo campeonato mundial, Moscú y La Haya, 1948



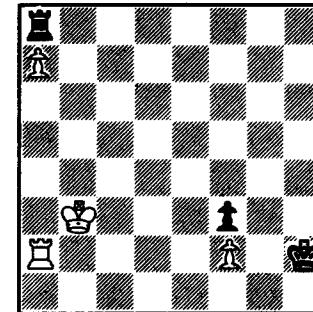
589

Juega el negro y gana.

Diagrama 589: 1. Tc4! (importante jugada, que bloquea la actividad del rey blanco); 2. Ta3 (si 2. a5, Ta4; 3. Td5, Ta3+; 4. Rg2, Rh4), a5; 3. Rh3, Tb4; 4. Rg3, Tf4; 5. Ta1, Tg4+; 6. Rh3, Te4; 7. Ta3, Rg6; 8. Rg3, Tf5; 9. Rf3, Re5 (estas jugadas un tanto indecisas del negro se deben a la inminencia de la suspensión de la partida. Ahora, tras el "análisis casero", todo marchará sobre ruedas);

10. Rg3, Td4; 11. Ta1, Rd5; 12. Tb1, Tb4! (las negras no caen en esta pequeña trampa: 12...Txa4?; 13. Txb5+, Rc4; 14. Txg5, Ta1; 15. Rh2, tablas, según vimos en el diagrama 462!) 13. Tf1, Re4; 14. Te1+ (si 14. Rg4, Txa4; 15. Rxg5, Tc4 y gana), Rd4; 15. Rh2, Txa4; 16. Tg1, Tc4; 17. Txg5, a4; 18. Rg2, Rc3; 19. Rf3, a3; 20. Ta5, Tb3; abandonan.

Alatorzhev-Tchetchower, Tbilissi, 1932



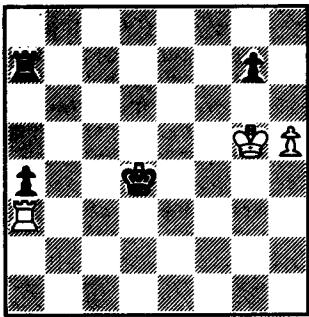
590

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 590, la única posibilidad defensiva del negro consistiría en sacrificar su torre por el PT blanco, obligando luego a que las blancas sacrificien su torre por el PA. Pero no podrá realizar tal plan ante el juego correcto de su adversario: 1. Rc4, Rg2; 2. Rc5! (y no 2. Rb5?, Txa7; 3. Txa7, Rxf2, tablas), Tc8+ (si 2...Txa7; 3. Txa7, Rxf2; 4. Rd4 y gana), Tc8+; 3. Rb6, Te8; 4. Rc6! (pero no 4. Rb7?, Te7+; 5. Rc6, Txa7!, tablas. Tampoco 4. Tc2?, Te6+; 5. Rb7, Te2!, tablas), Rf1; 5. Rb7, Te7+; 6. Rb6, Te8; 7. Tc2!, Rg2; 8. Rb7, Te7+; 9. Rb8!, Te8; 10. Tc8, abandonan.

En el diagrama 591 podrá aprender mucho el lector, pues la victoria de las

Talmanow-Averbach, Leningrado, 1947

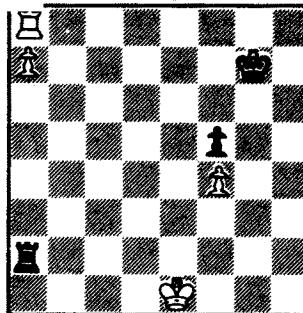


591

Juega el negro y gana.

negras pende de un hilo, exigiendo maniobras muy precisas para evitar los mismos peligros que en el diagrama precedente: en la partida, las negras hicieron la jugada de apariencia más lógica, que pone cortapisas al rey blanco, según hemos visto en patrones anteriores: 1...Ta6 que dio a las blancas la oportunidad de salvarse, aunque éstas no la aprovecharon: 2. Rf5, Rc4; 3. Tg3!, Tf6+ (si 3...a3; 4. Tg7, a2; 5. Tg1, tablas); 4. Re5? (con 4. Rg5!, Rb4; 5. Tg4+, Rb3; 6. Tg3+, Rc2; 7. Tg2+, Rc1; 8. Tg3!, Ta6; 9. Rf5, Ta7; 10. Rg6, la partida era tablas), Th6? (lo correcto es 4...Tf7!; 5. Tg4+, Rb4; 6. Tg3, Ta7; 7. Rf5, a3; 8. Rg6, a2; 9. Tg1 y ahora, no 9...a1=D7; 10. Txa1 con tablas, sino 9...Rc4!; 10. Tg4+; Rd5!; 11. Tg1, a1=D; 12. Txa1, Txa1; 13. Rxg7, Tg1+; 14. Rf6, Th1; 15. Rg6, Re6 y gana. O bien, 10. Ta1, Rb3; 11. Tg1, Tc7! ó, por último 10. Tf1, Tb7; 11. Ta1, Rb3; 12. Tg1, Tc7); 5. Tg4+, Rb3; 6. Tg3+, Rc2; 7. Tg2+, Rd3; 8. Tg3+, Rc4; 9. Tg4+, Rb5; 10. Txg7 (el blanco podía aquí hacer tablas con 10. Rd4!), a3!

En el diagrama 592, las negras pierden porque no podrán defender su peón: 11. Ta7 (si 11. Tg1, Txh5+; 12. Rd4, Rb4; 13. Tb1+, Ra4; 14. Rc3, a2; 15. Rg1, Ra3 y gana), Ta6; 12. Tb7+ (si 12. Tg7, a2; 13. Tg1, Th6!; 14. Ta1, Txg5+; 15. Rd4, Th2; 16. Rc3, Ra4. Subvariante: 14. Rd4, Rb4), Ra4; 13. Tg7, Ta5+; 14. Rf6, a2; 15. Tg4+, Rb3! (pero no 15...Rb5?; 16. Tg1, tablas) 16. Tg3+, Rc4!; 17. Tg4+, Rd3; 18. Tg3+, Re4; 19. Tg4+, Re3 (más sencilla era 19...Rf3); 20. Tg1, Txh5; 21. Tg3+, Rd4; 22. Ta3, Th2; 23. Rf5, Tf2+; 24. Rg4, Rc4; 25. Rg3, Tc2 y el negro ganó. En vista de lo incierto del resultado de este final, ganado por las negras gracias a los errores de su adversario, el propio Averbach lo analizó en 1972, es decir, 25 años después de la jugada la partida, con el fin de ver si en la posición inicial habría medio de ganar contra cualquier defensa de las blancas. Esta labor le llevó a la conclusión de que 1...Rc4! (desechada por el autor durante la partida por parecerle que después de 2. Rg6, Rb4; 3. Tg3, a3; 4. Tg2 el negro no lograba sino tablas con 4...a2; 5. Txa2; 6. Rxg7) le conducía a la victoria irremisible: 2. Rg6, Rb4; 3. Tg3, a3; 4. Tg2, Tc7!; 5. Rh7, Tc5!; 6. Rg6 (si 6. Th2, Tg5), Rb3; 7. Tg3+, Tb2; 8. Tg2+, Tc2; 9. Tg1, Th2!; 10. Tg5, a2; 11. Tb5+, Rc1; 12. Ta5, Tg2+; 13. Rh7, Rb1; 14. Tb5+, Tb2; 15. Ta5, Tb7 y gana.

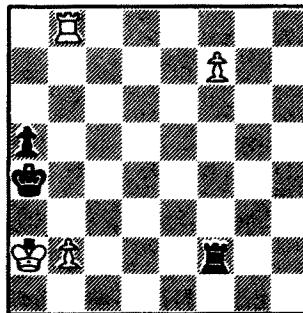


592

Las blancas juegan y ganan.

TD pues seguiría Tg8+ por parte del blanco); 7. Rb5, Ta1; 8. Rb6, Tb1+; 9. Rg6, Ta1; 10. Rd6, Ta6+; 11. Re5 (11. Re7 perdería tiempos, ya que después de 11...Ta4; 12. Re6, Ta5, el blanco debe volver al buen camino con 13. Rd6, Rh7; 14. Re7, Rg7; 15. Re6), Ta5+; 12. Re8, Rh7; 13. Rf6 y gana.

R. Hermet, 1924

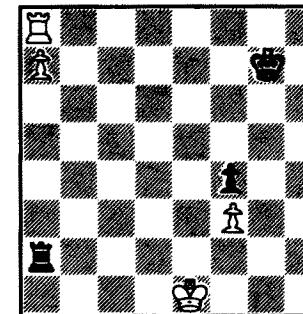


593

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 593: 1. f8=T! (si 1. f8=D?, Txh2+; 3. Ra1, Tb1+, tablas, pues las blancas no pueden evitar el jaque perpe-

tuo o el rey ahogado), Txh2+; 2. Ra1, Ta2+ (si 2...Tb1+; 3. Pxh1 y gana); 3. Rb1 y gana.

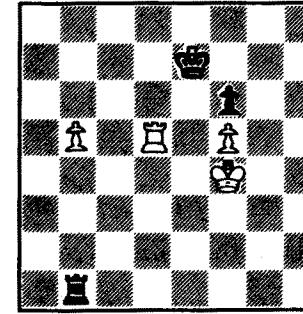


594

Juega el blanco. Tablas.

El diagrama 594, que reproduce el 592 con la pareja de peones de la columna f retrasados una fila, el negro puede defender su peón forzando las tablas: 1. Rd1, Rh7; 2. Rc1, Rg7; 3. Rb1, Ta4; 4. Rb2, Ta6; 5. Rb3, Ta1; 6. Rc4, Ta4+; 7. Rd5, Ta5+; 8. Re4, Ta4+; 9. Re5, Rh7; 10. Rf5, Rg7, tablas.

G. Löwenfisch y V. Smyslov, 1957

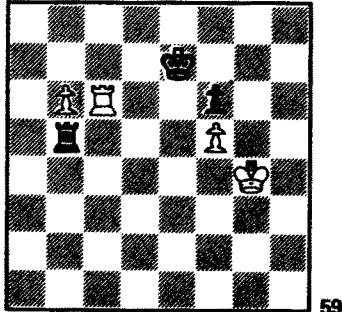


595

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 595: 1...Te1 (el blanco amenaza acudir con su rey en ayuda del Pb5); 2. Rf3! (también se puede jugar 1. Tc5, Rd6; 2. Tb6+, Re7; 3. b6, Tb1; 4. Te3!, entrando en la maniobra del texto), Re8; 3. b6, Tb1; 4. Td6, Re7; 5. Te6+, Rf7; 6. Re3! (y no 6. Re4?, Tb5!) y el juego es tablas por encontrarse las blancas en Zugzwang), Tb4 (si 6...Tb5; 7. Re4! y gana.. Y si 6...Tf1; 7. Re4, Td1; 8. Tc6, Re7; 9. Tc7+, Rd6; 10. Tf7, Te1+; 11. Rd4, Td1+; 12. Rc4, Re5; 13. b7, Tb1; 14. Td7, Rf4; 15. Rc5, Rx5f; 16. Td5+, Rg6; 17. Rc6 y gana. Subvariantes: 14...Rx5f; 15. Td5+, Re4; 16. Tb5. Y 16...Re4; 17. Td4+ seguido de Tb4. Y si 6...Td1; 7. Re4!, Td2; 8. Tc6, Re7; 9. Tc7+, Rd6; 10. Tf7, Te2+; 11. Rd4, Td2+; 12. Rc3 y gana. Subvariante: 7...Rg7; 8. b7, Tb1; 9. Te7+, Rh6; 10. Rd5, Rg5; 11. Rc6, Rx5f; 12. Te8!; 7. Rd3, Tf4; 8. Te4, Tx5f; 9. Tb4, Td5+; 10. Rc4, Td8; 11. b7, Tb8; 12. Rd5!, Rg6 (si 12...f5; 13. Tb6!, f4; 14. Rd6); 13. Rd6, f5; 14. Rc7 y gana.

G. Löwenfisch y V. Smyslov, 1957



596

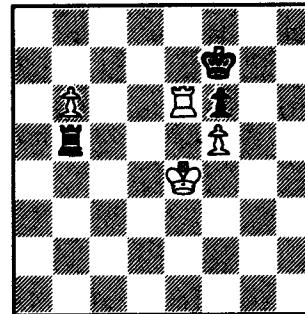
Juega el blanco. Tablas.

Juega el negro. Gana el blanco

La posición del diagrama 596 es de Zugzwang recíproco. Si juega el blanco tiene que ceder tablas, mientras que si sale el negro se ve obligado a empeorar su posición, con lo que gana el blanco. Veamos el primer caso: 1. Rf4 (si 1. Tc7+, Rd6; 2. Ta7, Tb1; 3. Rh5, Tg1!; 4. Rh6, Tg5; 5. Ta1, Rc6; 6. Tb1, Rb7; 7. Tb5, Tg8; 8. Td5, Tg5; 9. Td6+, Rb8!) y el juego es tablas, pues el blanco no puede esquivar el confinamiento de su rey en la banda. Subvariantes: 2. Tf7, Tb4+; 3. Rh5, Re5; 4. Rg6, Tg4+; tablas. Y si 1. Te6+, Rf7; 2. Td6, Rg7!; 3. Tc6, Tb1; 4. Rf4, Tb4+; 5. Re3, Rh6!; 6. Txf6+, Rg5; 7. Tc6, Rx5f; 8. Rd3, Re5; 9. Rc3, Rd5!, tablas. Subvariante instructiva: 2...Re7; 3. Tc6! y el blanco gana), Ta5! y el negro se salva gracias a su ataque al Pf5: 2. Te6+ (si 2. Tc8, Tb6; 3. Tb8, Tb4+; 4. Re3, Rd6; 5. b7, Rc6; 6. Tf8, Rxb7; 7. Txf6, Rc7; 8. Te6, Rd7, tablas), Rf7; 3. Td6, Re7; 4. Tc6, Ta4+; 5. Re3, Ta5; 6. Te8 (si 6. b7, Tb5; 7. Tc7+, Rd6; 8. Th7, Tb4!; 9. Rd3, Rc6!; 10. Tf7, Txb7; 11. Txf6+, Rd5, tablas), Tb5; 7. Tb8, Rd6; 8. b7, Rc6!; 9. Tf8, Tb3+!; 10. Rf4, Tb4+; 11. Rg3, Rxb7; 12. Txf6, Rc7, tablas. Pero si sale el negro, se ve obligado a alterar su dispositivo defensivo, lo que da la victoria al blanco: 1...Tb4+ (si 1...Ta5; 2. Tc7+, Rd6; 3. Tc8, Tb5; 4. Te8!, Rd5; 5. Te6 y gana. Y si 1...Tb1; 2. Tc7+, Rd6; 3. Rh5!, Re5; 4. Rg6, Tg1+; 5. Rf7, Rx5f; 6. Tc5, Re4; 7. Tb5!; 2. Rh6, Tb1; 3. Tc7+, Rd6; 4. Rg6, Txb6; 5. Tf7, Re5; 6. Te7+, Rf4; 7. Te6, Tb8; 8. Ta6! (y no 8. Txf6?, Tg8+; 9. Rf7, Ta8; 10. Rg7, Rg5; 11. Tf7, Ta5; 12. f6, Ta6; 13. Tf8, Tb6; 14. f7, Tg6+ y tablas por jaque continuo), Th8; 9. Ta5 y gana).

En el diagrama 597 ocurre como en el anterior, es decir, que la salida resulta

G. Löwenfisch y V. Smyslov, 1957



597

Juega el blanco. Tablas.

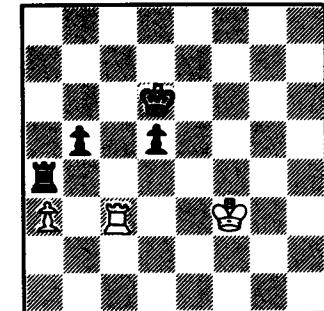
Juega el negro. Gana el blanco.

desfavorable a ambos bandos. Comenzaremos por el caso en que son mano las blancas: 1. Td6, Re7; 2. Tc6, Te5+!; 3. Rf4 (si 3. Rd4, Txf5; 4. Rc4, Tf1; 5. Rb5, Rd7 y el negro está salvado), Ta5; 4. Rg4, Td5 y el juego es tablas como hemos visto en el diagrama 594.

Si salen las negras, pierden la partida: 1...Ta5 (si 1...Tb4+; 2. Rd5, 2. Tb5+; 3. Rf6. Y si 1...Rg7; 2. Td6, Te5+; 3. Rd4, Txf5; 4. Td5); 2. Td6!, Tb5 (si 2...Re7; 3. Td5!, Ta4+; 4. Td4, Ta1; 5. Tb4. Y si 2...Te5+; 3. Rd4!, Txf5; 4. Td5, Tf1; 5. Tb5, Td1+; 6. Rc5, Tc1+; 7. Rd6, Td1+; 8. Rc6, Tc1+; 9. Tc5!); 3. Rd4!, Re7; 4. Rc4, Txf5; 5. b7 y gana.

Diagrama 598: 1...d4; 2. Tb3, Rc5; 3. Re4, Ta8; 4. Rd3, Th8; 5. Rd2, Th2+; 5. Rc1, Rc4; 7. Tg3, d3; 8. Tg8, Ta2; 9. Tc8+, Rb3; 10. Tb8, Tc2+; 11. Rd1, Tc5; 12. Rd2, Rxa3; 13. Rxd3, b4 y el negro ganó. En los análisis realizados de este histórico final por maestros

P. Morphy-A. de Rivière, París, 1863

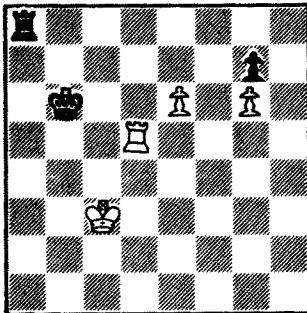


598

Las negras juegan y ganan

tan prestigiosos como el Dr. Tarrasch, Berger, Maroczy, Lewitt, von der Lasa y otros, no se ha encontrado defensa suficiente para las blancas, aunque se ha visto que en la continuación del texto, que es la de la partida, Morphy, podría haber resistido mucho más con 12. Ta8 (en vez de Rd2) y que, según el Dr. Lewitt (1984), el negro pudo haber jugado más contundentemente: 1...Te4 (en vez de d4) con las continuaciones posibles: I. 2. Tc8, Te6; 3. Td8+, Rc5; 4. Tc8+, Rd4, 5. Tb8, Rc4; 6. Tc8+, Rd3; 7. Tb8, d4; 8. Txb5, Tf6+; 9. Rg2, Rc4; 10. Tb8, d3; 11. Td8, Rc3; 12. Tc8+, Rb3; 13. Td8, Rc2; 14. Tc8+, Rd1; 15. a4, Tf5, 16. Tc7 (si 16. a5, Txa5), d2; 17. Tc8, Re2; 18. Te8+, Rd3; 19. Td8+, Rc3; 20. Tc8+, Rd4; seguido de Td5 y gana. II. 2. Tb3, Rc5; 3. Tc3+, Rd4; 4. Tb3, Te6; 5. Txb5, Rc4; 6. Tb8, d4; 7. a4, d3; 8. a5, d2; 9. Td8, Rc3; 10. Rf2, Rc2; 11. Tc8+, Rd1; 12. Rf1 (si 12. Ta8, Tc6 seguido de Rc2), Rf6+; 13. Rg2, Ta6; 14. Tc5, Re2; 15. Te5+, Rd4; 16. Td5+, Re3; 17. Te5+, Rd4; 18. Te8, Td6, Txa5 y gana.

Dr. A. Mandler, 1952

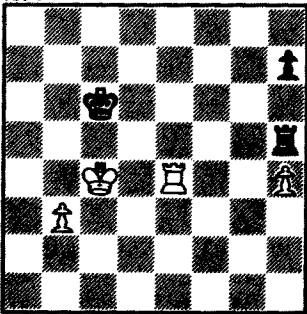


599

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 599: 1. Rd2! (la continuación natural 1. Td7? no conduciría sino a tablas: 1...Rc6; 2. Txg7, Tg1; 3. Tg8, Rd6; 4. g7, Rxg6; 5. Te8+, Rf7), Th8; 2. Td7, Rc8; 3. Txg7, Rd6; 4. e7, Re6; 5. Rd3! (y no 5. Th7?, Tg8; 6. Re3, Ra7; 7. g7, Rxg7, tablas). Tampoco 5. Re3?, Te8; 6. Th7, Rf6!; 7. g7, Te7+ seguido de Txg7, tablas), Te8; 6. Th7, Tg8 (si 6...Rf6; 7. g7, Txg7; 8. g8=D y gana); 7. Tf7, Te8; 8. Re4, Txe7; 9. Txe7+ y gana.

Damjanovic-Hüttemann, Dortmund, 1974

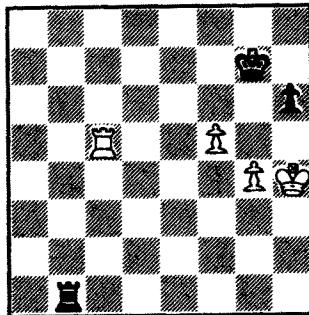


600

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 600: 1. b4, Rb6; 2. Rd4, Rb5; 3. Re3 (y no 3. Te5+, Txe5; 4. Rxg5, Rxb4; 5. Rf6, Rc5; 6. Rg7, h5!, tablas), Tf5; 4. Tf4!, Te5+ (si 4...Txf4; 5. Rxf4, Rxb4; 6. Rg5, Rc5; 7. Rh6 y gana); 5. Rf3, h5 (si 5...Ra4; 5. Rg4 seguido de Tf5); 6. Td4! (poniendo a las negras en Zugzwang), Rc6; 7. Rf4, Tb5; 8. Re4, Rb6; 9. Tc4, Rb7; 10. Rf4, Rb6; 11. Rf3, Tf5+; 12. Re4, Tb5; 13. Rf4, Td5 (si 13...Rb7; 14. Tc5!); 14. Tc8!, Td4+; 15. Rg5, Rb7; 16. Tc5, Txb4; 17. Rxh5, Rb6; 18. Tc3, Tb1; 19. Rh6, Th1; 20. h5, Th2; 21. Rg6, Tg2+; 22. Rf6, Th2; 23. Rg5, Th1; 24. h6, abandonan.

Keres-Smyslov, 1949

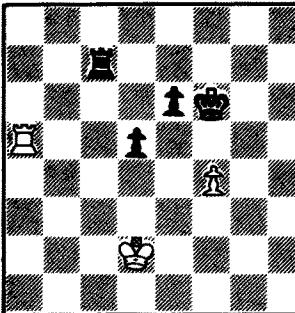


601

Juega el blanco. Tablas.

En el diagrama 601 las blancas no pueden ganar porque a su rey le falta espacio para maniobrar en el lado derecho del tablero: 1. Tc7+, Rf6! (y no 1...Rg7?; 2. Rh5, Tb6; 3. Te7 seguido de Te6 y gana); 2. Tc6+ (si 2. Th7, Th1+; 3. Rg3, Tg1+; 4. Rf3, tablas), Rg7, 3. Tg6+, Rh7; 4. Te6, Rg7; 5. Rg3, Tf1; 6. Te7+, Rf6; 7. Th7, Th1; 8. Rg2, Th4; 9. Rf3, Th1; 10. Th8, Rg7; 11. Td8, Tf1+; 12. Rg2, Tf4; 13. Td7+, Rf6; 14. Td6+, Rg7; 15. Rg3 y la partida fue declarada tablas.

Dr. J. Balogh-Dr. M. Napolitano, por correspondencia, 1936-37

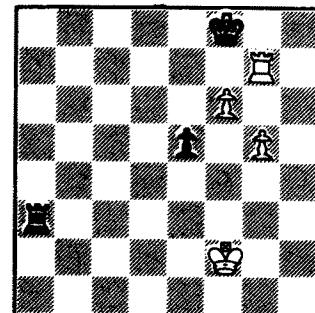


602

Juega el blanco y hace tablas

La técnica para obtener las tablas por parte del blanco en el diagrama 602, es de gran precisión: 1. Ta8, Rf5; 2. Tf8+, Re4; 3. Tf6!, Te7 (si 3...Tc6; 4. f5, tablas); 4. Re2, d4; 5. Rd2, Rg5; 6. Th6! (y no 6. Rd3?, Ta7; 7. Th6, Ta2+; 8. Rd2, Re4! y el negro gana), Ta7; 7. Th5+, Rc4 (si 7...Re4; 8. Te5+, tablas); 8. Te5, Ta2+; 9. Re1, Ta6; 10. Rd2, Ta2+; 11. Re1, Rc3; 12. Txe6, Ta1+; 13. Rf2, b3! 14. Tc6!, Rd2 (si 14...Rd4; 15. Td6+, Re4; 16. f5!, Ta3; 17. f6, Re5; 18. f7!, tablas); 15. f5!, Te5; 16. f6, Td5 (si 16...Tf5+; 17. Rg3, Re3; 18. Te6+, Rd4; 19. Rg4!, Td5; 20. Te1, d2; 21. Rd1, tablas); 17. Rf3!, Td7, tablas a propuesta del negro. En efecto, después de 18. Rf4, Re2; 19. Tc11, d2; 20. Tc2!, la nulidad es evidente.

Renman-Dr. Rey Ardid, Torneo Open, Berga, 1976

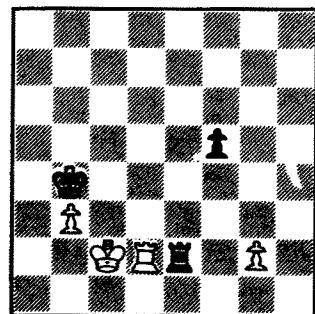


603

Las negras juegan y hacen tablas

co de sus huestes y de amenazar a los peones blancos); 2. Re2, Tf3; 3. Th7, Tg3; 4. Tg7, Tf3; 5. Rd2, Td3+; 6. Re1, Te3+; 7. Rf2, Tf3+; 8. Re2 (si 8. Rg2, Tf5; 9. Rg3, e3; 10. Rg4, Te5; y la situación se hace muy peligrosa para las blancas), Tg3; 9. g6, Tf3; 10. Tf7+, Rg8; 11. Rd2, Tg3; 12. Tg7+, Rf8; 13. Re1, Te3+; 14. Rd2, Tf3; 15. Tf7+, Rg8 y, por iniciativa del blanco, se firmaron las tablas.

Dr. Lasker-Steinitz, match para el campeonato del mundo, 1896

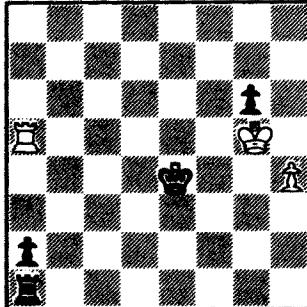


604

En la posición del diagrama 604, el juego tuvo esta sorprendente continuación: 1...e4! (este peón, de apariencia inútil, servirá de pivote para la torre negra en su doble misión de incomunicar al rey blan-

Diagrama 604: 1...Te4 (esto se jugó en la partida y es suficiente para empatar, a condición de continuar correctamente. Pero lo más sencillo y seguro es 1...Te3; 2. Td4+, Rc5; 3. Td3, Te2+; 4. Td2, Te3; 5. Tf2, f4!; 6. Rb2, Tg3; 7. Ra3, Rb5; 8. Rb2, Rc5!; 9. Rc2, Rb5; 10. Rd1, Txb3; 11. Txf4, Tg3; 12. Tg2, Rc5; 13. Re1, Rd6; 14. Rf1, Re7 y el blanco no puede ganar. Subvariantes: 2. Tf2, Txb3!; 3. Tf4+, Ra3; 4. Tf3, Txf3; 5. gxf3, Rb4; 6. Rd3, Rc5, tablas. Si, en esta línea 3. Txf5, Tg3; 4. Tf2, Rc4, tablas. 2...Ra3?; 3. Ta4 mate), 2. Tf2, Tg4; 3. Rb2, f4! (Steinitz cometió aquí un grave error, 3...Te4?, y perdió el juego después de 4. g3!, Te5; 5. Tf4+, Rb5; 6. Ra3, Td5; 7. Tf3, Ra5; 8. b4+, Rb5; 9. Rb3, Rb6; 10. Rc4, Rc6; 11. Tb3!, Te5; 12. b5+, Rb6; 13. Rd4, Te4+; 14. Rd5, Te8; 15. Rd6, Te1; 16. Tf3, Rxb5; 17. Txf5+, g4!); 4. Rc2, Rc5!; 5. Rd3, Tg3+; 6. Re4, Txb3; 7. Rxf4, Rd6; 8. Te2, Tb8 y se obtiene una posición de tablas teóricas.

Steinitz-Gunsberg, match campeonato mundial 1890-91

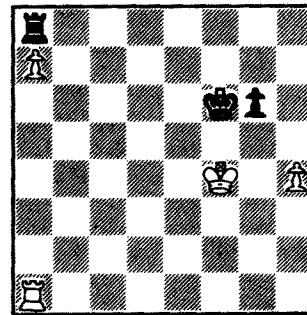


Juega el blanco. Gana el negro

Diagrama 605: 1. Ta4+, Rd5! (en la par-

tida se jugó 1...Rf3? y el negro violó su victoria después de 2. Ta3+, Rf2?; 3. Rxg6, Tg1+; 4. Rf7, a1=D; 5. Txa1, Txa1; 6. h5 y las tablas son evidentes, debido al alejamiento del rey negro); 2. Ta5+, Rc6; 3. Ta6+ (si 3. Rh6, g5!; 4. hxg5, Th1+; 5. Rg7, a1=D; 6. Txa1, Txa1; 7. g6, Rd7; 8. Rf6, Tf1+; 9. Rg5, Re7 y gana. Y si 3. Rxe6, Tg1+ con idéntica continuación), Rb7; 4. Txa2, Txa2; 5. Rxe6, Rc6; 6. h5, Rd7; 7. h6, Re6; 8. h7, Tg2+; 9. Rh6, Rf7 y gana. Si en la posición del diagrama que acabamos de estudiar estuviese el Ph4 en g4, el resultado sería de tablas por encontrarse el rey blanco al abrigo del jaque de la torre negra en g1: 1. Rxg6, Tg1; 2. Txa2, Tgx4+.

R. Fine, 1941

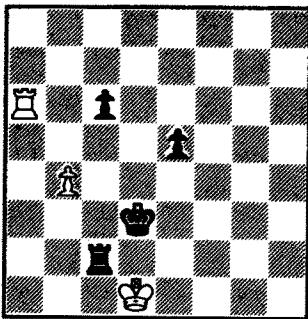


Juega el negro. Gana el blanco

Diagrama 606: 1...Rf7; 2. Re5, Re7; 3. Ta2! (ganancia de un tiempo), Rf7 (si 3...Rd7; 4. Rf6, Rc6; 5. Rxg6, Rb7; 6. h5 y gana); 4. Rd6, Rf6; 5. Rd7, Rf5; 6. Rc7, Rg4; 7. Ta4+, Rg3; 8. Rb7 y gana.

Un recurso táctico salva a las blancas de su comprometida situación en el diagra-

Dr. Rey Ardid-A. Medina, campeónato de España por equipos, Zaragoza, 1976

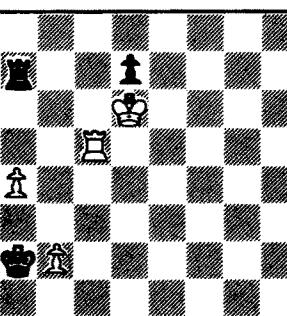


Las blancas juegan y hacen tablas

ma 607: 1. b5! y después de 1...Tc5, la partida fue declarada tablas a propuesta del negro.

La continuación podría ser 2. bxc6 y quedan anuladas todas las posibilidades de victoria del negro. Otras variantes: 1...cb5?; 2. Td6+ y gana. 1...Th2; 2. Ta3+ y luego bxc6, tablas.

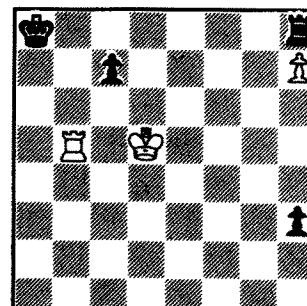
A. Herbstman, 1931



Las blancas juegan y ganan

Diagrama 608: 1. b4, Rb3; 2. Ta5, Txa5; 3. bxa5, Rb4; 4. a6, Ra5; 5. a7, Rb6; 6. a8=T! y gana. Variante: 1...Txa4; 2. Ta5.

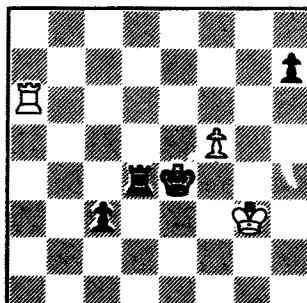
H. Rinck, 1938



Las blancas juegan y hacen tablas

Diagrama 609: 1. Rc6, Txh7; 2. Ta5+, Rb8; 3. Tb5+, Ra7; 4. Ta5+, Rb8; 5. Tb5+, Rc8; 6. Th5!, Tbx5, tablas por ahogado.

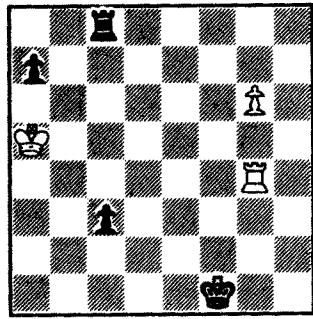
G. Kasparian, 1956



Las blancas juegan y hacen tablas

Diagrama 610: 1. f6, c2; 2. Tc6, Rd3; 3. f7, Td8; 4. Rh4 ó Rg4, Rd2; 5. Td6+, Txd6; 6. f8=D, Td4+; 7. Rh5, c1=D; 8. Df2+, Rc3; 9. De3+, Dxe3, tablas por ahogado.

A. Selesnieff, 1911

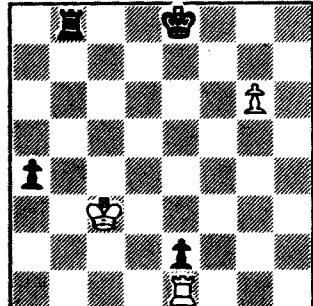


611

Las blancas juegan y hacen tablas

Diagrama 611: 1. g7, c2; 2. Tc4!, Txc4; 3. g8=D, c1=D; 4. Dxc4+, Dxc4, tablas por ahogado.

V. Korolikov, 1951-52



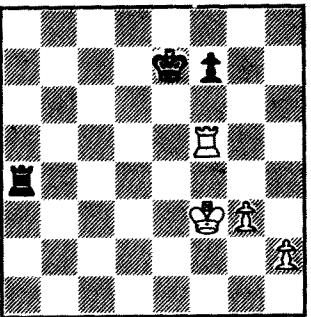
612

Juega el negro. Tablas.

Diagrama 612: 1...Tb3+; 2. Rd2,

Tb2+; 3. Rc1, a3; 4. g7, Rf7; 5. g8=D+, Rxg8; 6. Tg1+, Rf7; 7. Tg7+, Re6; 8. Te7+, Rd5; 9. Te5+, Rc4; 10. Te4+, Rb3; 11. Te3+, Rb4; 12. Te4+, tablas por ahogado o por jaque continuo.

Réti-Breyer, Baden, 1914

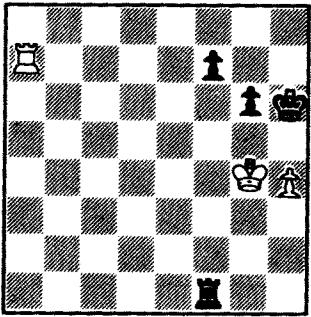


613

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 613: 1. Tf4 (único medio de poder avanzar el rey), Ta2; 2. h4, Ta5; 3. Rg4, Rf8; 4. Tf5, Ta4+; 5. Rg5, Ta3; 6. g4, Rg7; 7. h5, Ta6; 8. Td5, Tb6; 9. Rf4, Tb1; 10. g5, Tf1+; 11. Re4, Th1; 12. h6+, Rg6, tablas.

Grünfeld-Wagner, Breslau 1925



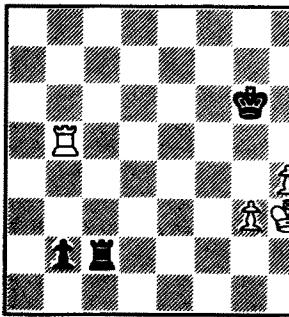
614

El blanco juega y hace tablas.

El diagrama 614 resulta instructivo, pues el blanco, pudiendo hacer tablas inmediatamente con 1. Tb8, f5+; 2. Rg3, Tg1+; 3. Rh3, Tb1; 4. Th8+, perdió el juego del siguiente modo: 1. Tb7?, f5+; 2. Rg3, Tg1+; 3. Rh3, Ta1; 4. Tb8 (demasiado tarde!), Ta3+; 5. Rh2, Rh5; 6. Th8+, Rg4; 7. Th6, Ta6!; 8. Rg2, f4; 9. Rf2, f3; 10. Re3, Rg3; Abandonan.

Llegamos, por fin, al tema de torre y dos peones pasados contra torre y un peón pasado, de gran importancia teórico-práctica, y a cuyo estudio han dedicado la mayor atención numerosos analistas. Comencemos por el caso de que los peones pasados del bando fuerte son, además, ligados:

Kostic-Janosevic, Ljubljana, 1951



615

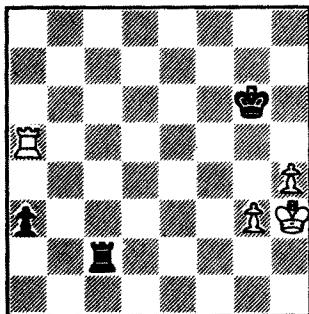
Juega el blanco. Tablas.

En el diagrama 615, el peón pasado en 7^a compensa al negro de los dos fuertes peones enemigos que, por estar insuficientemente avanzados, no pueden conseguir la victoria: 1. h5+, Rf6! (hay que prestar atención a los peligros ocultos que acechan a las negras. Veamos una continuación engañosa: 1...Rh6?; 2. Rh4!, Rg7; 3. Tb6!, Rf7; 4. g4!, Rg7; 5.

h6+, Rh7 ó Rf7; 6. Rh5! y gana. Subvariantes instructivas: 2. g4?, Tc5!; 3. Txb2, Rg5!; 4. Tb8, Tc3+ seguido de Rxe4, tablas. 3. g4?, Rf6!; 4. Tb6+, Rf7!, tablas como en el texto. 4...Re7; 5. h6, Tc6; 6. Tb7+, Rf6; 7. h7!, Tc8; 8. Rh5! y gana. 4...Rf6; 5. Tb7!, Rh8; 5. Tb7 y gana. 4...Rg8; 5. Tb7!, Rh8; 5. Tb7 y gana. 4...Rg5!; 6. Rf4, Td4+; 7. Rf5, Td5+; 8. Re4, Td2; 9. Re5!, Rg7; 10. g5!, Te2+; 11. Rf5, Tf2+; 12. Rg4, Tg2+; 13. Rf4, Tf2+; 14. Rg3, Tc2; 15. Tb7+, R juega en la fila 8^a; 16. h6, ganando. Por el contrario, como indica Chéron, también puede obtener tablas el negro con 1...Rg7; 2. Rh4, Rf6; 3. Tb6+, Rg7!; 4. g4, Rf7!); 2. Rh4! (y no 2. g4?, Tc5!; 3. Txb2, Rg5!, tablas), Rf7; 3. g4, Rg7; 4. Tb6 (también 4. g5, conduce a tablas después de 4...Tc4+; 5. Rg3, Tc5!; 6. Tb7+, Rg8; 7. Rf4, Tc4+; 8. Rf3, Tc3+; 9. Re4, Tc5!; 10. Tb8+, Rf7!; 11. g6+, Rf6. Tampoco son suficientes 4. Rg5, Tc5+; 5. Txc5, b1=D, tablas, ni 4. Tb7+, Rf6; 5. g5+, Rf5; 6. g6, Tc4+; 7. Rg3, Rg5; 8. g7, Tc8; 9. Txb2, Tg8 ó Rh5 y también tablas), Rf7! (tanto 4...Td2?; 6. h6+ seguido de Rh5 como 4...Rg8?; 5. Tb7! darían la victoria al blanco); 5. g5 (si 5. Rg5, Tc5+; 6. Rf4, Tc4+; 7. Rf5, Tc5+; 8. Re4, Tc4+; 9. Rf3, Tc3+; 10. Rf4, Tc4+; 11. Rg3, Tc3+; 12. Rh4, Tc2, tablas), Tc4+; 6. Rg3, Tc5; 7. g6+ (si 7. Tb7+, Rg8!, tablas), Rg7; 8. Tb7+, Rh6; 9. Th7+, Rg5; 10. Tb7 (pero no 10. g7?, Tc8; 11. Th8, b1=D; 12. Txc8, Db3+; 13. Rh2, Db2+; 14. Rg3, Dxg7 y el negro gana), Rxh5, tablas.

En la posición del diagrama 616, las negras con 1...a2! pudieron hacer tablas de

Dr. Tarrasch-Tschigorin, match, 1893



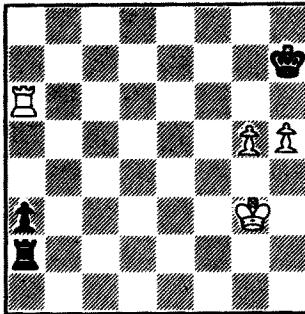
616

Las negras juegan y hacen tablas.

un modo análogo a como hemos visto en el diagrama 615. Pero jugaron 1...Ta2? y perdieron la partida: 2. Rg4 (también se gana con 2. g4, Ta1; 3. Ta6+, Rg7; 4. h5, a2; 5. Rh2!, Rh7; 6. g5, Rg7; 7. Ta7+, Rg8; 8. h6, como se verá el diagrama 618), Ta1; 3. Ta6+, Rf7; 4. Rg5! (si 4. h5?, a2; 5. Rg5, Tg1; 6. Txa2, Txg3+, tablas), a2; 5. g4! (si 5. h5?, Tg1, tablas), Re7; 6. Ta7+, Re8; 7. h5, Rf8; 8. h6, Tb1 (si 8...Rg8; 9. Rg6. Y si 8...Re8; 9. h7, Th1; 10. Rg6, a1 (D); 11. Txa1); 9. Txa2, Rg8; 10. Ta8+, Rh7; 11. Ta7+, Rh8; 12. Tf7, Tb5+; 13. Rg6, Tb6+; 14. Tf6, Tb8; 15. g5, Ta8; 16. Tf5 (preparando Rh5 y luego g6 sin que el PC pueda ser intercluido por Ta5), Rg8; 17. Td5, Tb8; 18. Rh5, Ta8; 19. g6, Rh8; 20. Tf5 (también se gana con 20. h7), Tg8; 21. g7+, Abandonan, pues si 21...Rh7; 22. Tf8, Txf8; 23. gxf8(A 6 CII), etc.

Diagrama 617: 1...Ta1; 2. Ta7+! (y no 2. h6?, a2; 3. Rg2, Tb1; 4. Txa2, Rg6 ó Tb5, tablas. Ni 2. g6+, Rh6 y también

Dr. Bernstein-Zuckerman, París 1929

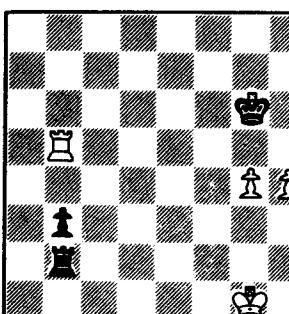


617

Juega el negro. Gana el blanco.

tablas), Rg8; 3. h6! (tampoco 3. g6?, a2; 4. Rg2, Tb1; 5. Txa2, Tb5!; 6. Ta8+, Rg7; 7. Ta7+, Rg8; 8. Th7, Tb3!, tablas), a2 (si 3...Rh8; 4. Rg2, Ta2+; 5. Rf3!, Ta1; 6. g6. Y si 3...Rf8; 4. Ta8+ seguido de h7); 4. Rh2! (pero no 4. Rg2?, Tb1; 5. Txa2, Tb5!; 6. Ta8+, Rh7; 7. Ta7+, Rh8; 8. Tg7, Tb2+; 9. Rg3, Tb3+; 10. Rg4, Tb4+; 11. Rh5, Th4+; 12. Rg6, Thx6+; 13. Rf7, Tf6+; 14. Re7, Te6+; 15. Rxe6, Rxg7, tablas), Tb1 (en otro caso, el blanco jugaría 5. g6); 5. Txa2, Tb5; 6. Tg2, Rh7; 7. g6+ (y no 7. Rh3!, Rg6, tablas), Rg8 (si 7...Rh8; 8. g7+, Rg8; 9. h7+); 8. Tg3! (y no 8. h7+, Rg7; 9. Tg3, Tb2+, tablas), Th5+ (si 8...Tb6; 9. Rh3. Y si 8...Ta5 ó Tb8; 9. Td3); 9. Th3, Tg5; 10. h7+ (también se gana con 10. g7, Rh7; 11. Tg3, Th5+; 12. Rg2, Rg8; 13. Tg6, Th4; 14. Tf6, Rh7; 15. Tf8, Tg4+; 16. Rf3, Tg1; 17. Th8+), Rh8, 11. Tg3, Th5+; 12. Rg2, Rg7; 13. Th3, Tg5+; 14. Rf3, Tf5+ (si 14...Rh8; 15. Tg3, Te5+; 16. Re4!); 15. Rg4, Tf8; 16. Rg5, Rh8; 17. Tg3, Rg7; 18. Td7+, Rh8; 19. Rh6 y el blanco gana.

Rudakowski-Tolusch, Moscú, 1945



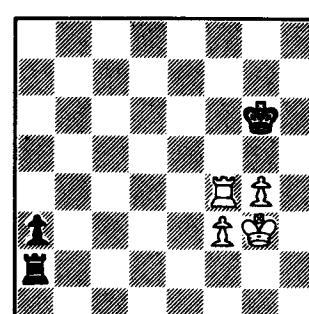
618

Juega el negro y hace tablas

En el diagrama 618, las blancas no pueden ganar por tener su rey atrapado en la banda. Pero esto no obsta para que las negras deban jugar con cuidado. En la partida continuaron incorrectamente con 1...Rf6? y después de 2. h5, Re6; 3. g5, Tb1+; 4. Rg2, Tb2+; 5. Rg3, Tb1; 6. Rg2, Tb2+; 7. Rh3, Tb1; 8. g6, Rf6; 9. Tb6+, Rg7; 10. Tb7+, Rg8; 11. Rg2!, Tb2+; 12. Rf3!, Th2; 13. Rg4, b2; 14. Rg5, Tg2+; 15. Rh6, Tf2; 16. Tb8+, Tf8; 17. Txb2, Ta8; 18. Tb5, Tc8; 19. Ta5, se vieron forzadas a abandonar. El único camino que conduce a las tablas es sacrificar oportunamente el peón para lograr una posición teórica de nulidad: 1...Rg7!; 2. Tb6, Rh7; 3. h5 (si 3. g5, Tc2; 4. Txb3, Tc4!; 5. Th3, Rg6!; 6. Rg2, Rh5!, tablas, con esta subvariante: 5. Tb7+, Rh8; 7. Tb8+, Rh7; 7. h5, Tg4+ seguido de Tg5, y también tablas), Tc2!; 4. Txb3, Tc4!; 5. Tg3, Rh6; 6. Rg2, Rg5!, tablas.

Diagrama 619: 1...Ta1 (si 1...Tb2; 2. Ta4, a2; 3. Ta6+, Rf7; 4. g5, Rg7; 5. f4,

A. Chéron, 1959



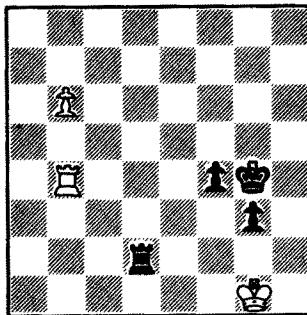
619

Juega el negro. Gana el blanco.

Tb3+; 6. Rg4, Tb2; 7. f5, Tg2+; 8. Rf4, Tf2; 9. Re4, Te2+; 10. Rf3, Tb2; 11. Ta7+, Rf8; 12. g6. Subvariante: 7...Tb4+; 8. Rh5!; 2. Ta4!, a2 (si 2...Tg1+, 3. Rf4, Ta1; 4. Ta6+, Rf7; 5. Rf5, a2; 6. Ta7+, Re8; 7. f4! con una subvariante: 4...a2; 5. Ta6+, Rf7; 6. Rg2!), 3. Ta6+ (Smyslov y Löwenfisch, continúan con 3. Rf4? que es insuficiente a causa de 3...Rf6; 4. Ta6+, Rf7; 5. g5, Rg7; 6. Rf5, Tf1!; 7. Ta7+, Rg8!; 8. Txa2, Txf3+; 9. Rg6, Tf8!, tablas. En cuanto a 3. Rf2?, Th1 ganaría el negro), Rg7 (si 3...Rg5?; 4. f4 mate); 4. Rg2! (y no 4. Rh2?, Tf1; 5. Txa2, Txf3, tablas), Rf7; 5. f4, Rg7; 6. g5, Rf7 (si 6...Tb1; 7. Txa2, Rg6; 8. Ta6+, Rf5; 9. Tf6+, Rg4; 10. Rf2!); 7. f5, Rg8 (si 7...Tb1; 8. Ta7+, Rf8; 9. Txa2, Tb5; 10. Tf2); 8. Ta7, Rf8; 9. g6 (amenazando f6), Tb1; 10. Txa2, Tb6 (si 10...Rg7; 11. Ta7+, Rf6; 12. Tf7+, Subvariante: 11...R juega en la 8a fila; 12. f6); 11. Rg3, Rg7; 12. Rf4, Rf6; 13. Ta4, Tc6; 14. Te4, Ta6; 15. Te6+ y gana.

Diagrama 620: 1...Rf3 (otras posibilidades: 1...Rh3; 2. Txf4, Td1+; 3. Tf1,

Kostic-Réti, Gotemburgo, 1920



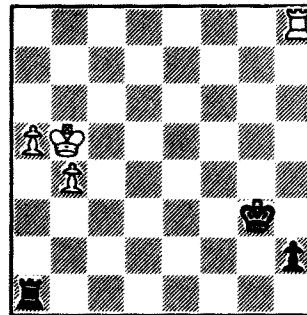
620

Juega el negro. Tablas.

$Txf1+$; 4. $Rxf1$, $Rh2$; 5. $b7$, $g2+$; 3. $Re2$, tablas. Su variante: 2... $g2$; 3. $Tf3+$ seguido de $Tb3$, tablas; 1... $Rf5$; 2. $b7$, $f3$; 3. $Tf4+!$, $Rxf4$; 4. $b8=D+$ y el blanco no puede perder. 1... $g2?$; 2. $b7$, $Rg3$; 3. $Tb3+$, $f3$; 4. $b8=D+$ y gana, con esta subvariante: 2... $Rh3$ ó $Rf3$; 3. $Tb3+$ y gana también. En la partida, Réti jugó 1... $Rg5$, teniendo una celada en la que cayó su adversario: 2. $b7?$, $f3!$; 3. $Tb1$, $Tg2+$; 4. $Rf1$, $Th2!$; 5. $Tb5+$, $Rg4$; 6. $Re1$, $Te2+$; 7. $Rd1$, $g2$; Abandonan. Después de 1... $Rg5$, el blanco tenía tablas fáciles con 2. $Tb3!$, $Rh4$; 3. $Tb4!$, $Rh3$; 4. $Txf4$, con las siguientes subvariantes: 2... $Rg4$; 3. $Tb4!$ 2... $Td1+$; 3. $Rg2$, $Rg4$; 4. $Tb4!$; 2. $Tb1$, $Tg2+$; 3. $Rh1$, $Th2+$; 4. $Rg1$, $Re3$ (si 4... $Rg4$; 5. $Tb4$); 5. $Tb3+$, $Re4$; 6. $Tb4+$, $Rf5$ (pero no 6... $Re5?$; 7. $b7!$, $Th8$; 8. $b8=D+$, $Txb8$; 9. $Txb8$, $f3$; 10. $Tg8!$, $Rf4$; 11. $Tg7!$ y gana); 7. $b7$, $f3$; 8. $Tf4+$, tablas.

En la posición del diagrama 621, las blancas pueden ganar de dos maneras: o con

Maroczy-Dr. Tarrasch,
San Sebastián, 1911



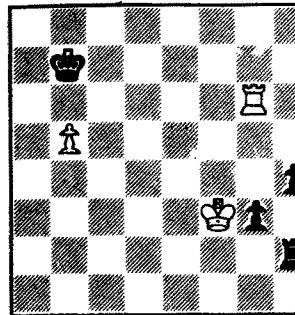
621

Juega el blanco y gana.

1. $Ra6$, $Ta4$ (si 1... $h1=D$; 2. $Txh1$, $Txh1$; 3. $b5$); 2. $Txh2!$ (y no 2. $b5$, $Th4!$), $Txb4$; 3. $Th5$, o con 1. $Txh2!$, $Rxh2$; 2. $Ra6$, $Rg3$; 3. $b5$, $Rf4$; 4. $b6$, $Re5$; 5. $b7$, $Tb1$; 6. $Re7$, $Rd6$; 7. $b8=D+$, $Txb8$; 8. $Rc6$, $a6$. Pero en la partida, Maroczy jugó 1. $Rc6?$ y después de 1... $Tc1+!$; 2. $Rb6$ (si 2. $Rd5$, $Td1+$, tablas. Y si 2. $Rb5$, $h1=D$; 3. $Txh1$, $Txh1$; 4. $Ra6$, $Rf4$; 5. $b5$, $Re5$; 6. $Rd6$; 7. $b7$, $Rc7$; 8. $Ra7$, $Tb1$; 9. $a6$, tablas), $Tc4!$; 3. $Txh2$, $Txb4+$; 4. $Rc5$, $Ta4$, hubo de conformarse con un empate.

Si en el diagrama 622 sale el blanco, pierde el juego por encontrarse en Zugzwang: 1. $b6$, como se jugó en la partida (si 1. $Th6$, $g2$; 2. $Tg6$, $h3$; 3. $Re3$, $Th1$; 4. $Rf2$, $Tf1+$ y el peón se corona. Y si 1. $Tg8$, $Rb6!$; 2. $Tg5$, $Ra5!$ y gana. Subvariante: 2. $Tb8+$, $Tc5$, $Re6$; 2. $b7+$, $Rxb7$; 3. $Tg7+$, $Rc6$; 4. $Tg6+$, $Rd5$; 5. $Tg8$, $Rd4$; 6. $Td8+$, $Rc3$; 7. $Tg8$, $Rd2$; 8. $Ta8$, $Tf2+$ (y no 8... $g2?$; 9. $Ta2+$, tablas); 9. $Rg4$, $g2$; 10. $Ta1$,

Thomas-Dr. Alekhine,
Hastings, 1922-23.



622

Juega el blanco. Gana el negro.

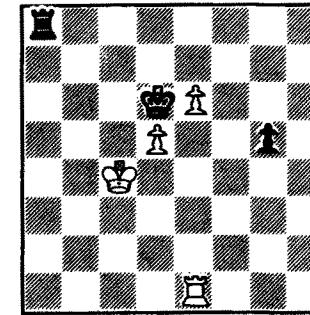
Juega el negro y hace tablas.

Re3! (pero no 10... $Tf1?$; 11. $Ta2+$, tablas); 11. $Rh3$, $Te2!$ (11... $Tf1?$ sería un error: 12. $Ta3+$, $Rf2$; 13. $Ta2+$, tablas); 12. $Tg1$ (si 12. $Rh2$, $Rf2$), $Rf3$; 13. $Rh2$, $h3$; Abandonan, pues si 14. $Tb1$, $Rf2$; 15. $Ta1$, $Te1$; 16. $Ta2+$, $Rf1$, y si 14. $Rxh3$, $Te8$, 15. $Rh4$, $Th8$; 16. $Rg5$, $Th1$ y la victoria del blanco es evidente en ambos casos.

Por el contrario, si son mano las negras, no pueden ganar, pues se ven obligadas a "soltar las amarras" a su adversario, como ha demostrado Chéron: 1... $Rc7$ (otras continuaciones posibles: 1... $g2$; $Txg2$, tablas. 1... $h3$; 2. $Txg3$, tablas. 1... $Tf2+$; 2. $Rg4!$, $g2$; 3. $Rxh4$, tablas, con esta subvariante: 3... $Th2$; 4. $Rf3$. 1... $Tb2$; 2. $Rg4$, $Tb4+$; 3. $Rh3$, $Tc4$; 4. $Th6$, $Rc7$; 5. $Tg6$, $Rd7$; 6. $Th6$, $Re7$; 7. $b6$, $Rd7$; 8. $Th7+$, $Rc8$; 9. $Tg7$, $Te1$; 10. $Th7!$, $Th1+$; 11. $Rg2$, $Th2+$; 12. $Rg1$, tablas. 1... $Th1$; 2. $Rg2$, $Tb1$; 3. $Rh3$, $Tb4$; 4. $Th6$, $Tg4$; 5. $Rg2$, $Rc7$; 6. $Tc6+$, $Rd7$; 7. $Tc1$, $Tb4$; 8. $Rh3$, ta-

blas. 1... $Rc8$, 2. $Tc6+$, tablas); 2. $Tc6+$, $Rd8$ (si 2... $Rb7$; 3. $Tg6!$, tablas. Si 2... $Rb8$; 3. $Tb6+$, tablas. Y si 2... $Rd7$; 3. $Tc1$, $g2$; 4. $b6$, $h3$; 5. $b7$, $g1=C+$; 6. $Txg1$, tablas); 3. $Tc1!$ (única, pues si 3. $Tg6?$, $Rd7!$; 4. $Tg7+$, $Rc8!$; 5. $b6$, $Rb8!$; 6. $Tg8+$, $Rb7$; 7. $Tg6$, $Ra6$ y gana. Subvariantes: 6. $Re4$, $Tb2!$; 7. $Rf3$, $Tb6!$; 8. $Rf4$, $e3$ ó $g2$; 7. $Re4$, $h3$; 8. $Rd5$, $Th1$; 9. $Rc6$, $Tc1+$. 5. $Tg5$ 6. $Tg8+$, $Rc7!$; 6. $Tg6$, $Rb7!$), $Tb2$ (si 3... $g2$, 4. $b6$; $Th1?$; 5. $b7$, $Txc1$; 6. $b8=D+$ seguido de $Rxg2$, tablas. Si 3... $Tf2+$; 4. $Rg4$. Y si 3... $Rd7$; 4. $b6$, siempre con tablas); 4. $Rg4!$, $Tb4+$; 5. $Rh3$, $Re7$; 6. $b6$, $Rf6$; 7. $b7$, $Rg5$; 8. $Tc5+$, $Rf6$, $Rg6$ ó $Rh6$ (si 8... $Rf4$; 9. $Tc4+$, $Txc4$; 10. $b8=D+$, tablas); 9. $Tc4$, $Txb7$; 10. $Txh4$, tablas.

Steinitz-Dr. Lasker, match
campeonato mundial, 1894



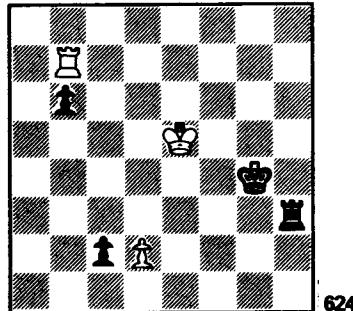
623

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 623: 1. $Rd4$ (si 1. $Tb1$, $Ta4+$; 2. $Rb5$, $Td4$; 3. $Te1$, $Txd5+$, tablas. Si, en esta linea, 2. $Rb3$, $Ta5$; 3. $Te1$, $Tb5+$; 4. $Rc4$, $Tc5+$; 5. $Rb4$, $Tc8$; 6. $Tg4$, tablas), $Ta4+$; 2. $Rd3$, $Ta8!$ (en la partida, Lasker jugó 2... $Ta3+$ y después de 3.

Re4, g4; 4. Rf5, Ta8; 5. e7, Te8; 6. Rf6, g3; 7. Rf7, Rd7; 8. d6!, g2; 9. Tg1, hubo de abandonar); 3. Re4, Tf8!; 4. Rd4 (si 4. Tg1, Tf4+; 5. Re3, Tf5!; 6. Td1, Tf8!; 7. Re4, Tf4+, tablas), g4; 5. Ta1 (5. Tg1, Tf4+; 6. Re3, Tf5, tablas), Tf4+; 6. Re3, Tf5!; 7. Td1 (si 7. Re4, Te5+, tablas. Y si 7. Ta5, g3; 8. Re4, g2, tablas), g3; 8. Re4, Tf8; 9. Ta1 (si 9. Tg1, Tg8; 10. Rf3, Rxd5, tablas. Subvariantes: 10. Tg2, Tg5; 10. Rf5, g2; 11. Rf6, Tf8+ seguido de Tf2, tablas como en el texto. Y si 9. Tc1, g2; 10. Tc6+, Re7; 11. Re5, Tf5+!; 12. Rxf5, g1=D; 13. d6+, Rd8; 14. e7+, Rd7; 15. Tc7+, Rxd6, tablas), g2; 10. Tg1 (si 10. Ta6+, Rc5; 11. Tc6+, Rb5; 12. e7, Te8; 13. Tg6, Rc5; 14. d6, g1=D; 15. Txg1, Rxd6, tablas), Tg8; 11. Rf5, Tf8+; 12. Rg6 (si 12. Rg4, Rxd5, y si 12. Rg5, Tf2 siempre con tablas), Tf2!; 13. Rg7 (si 13. T juega Tf1!), Re7!; 14. Rg6, Td2 seguido de Txd5, tablas.

F. Lazard, 1912

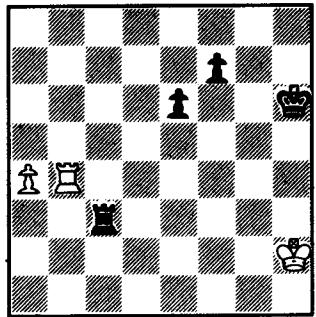


Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 624: 1. Tg7 (y no 1. Tc7?, Th5+ seguido de Tc5 y gana), Rf3; 2. Tc7! (y no 2. Tg1?, Re2, ganando),

Th5+; 3. Rd4, Tc5; 4. Txc5, bxc5+; 5. Rd3!, c1=A (si 5...c1=D 6 T), ahogado); 6. Rc4, Aa3; 7. d4, tablas.

Marshall-Dr. Euwe,
Bad Kissingen, 1928



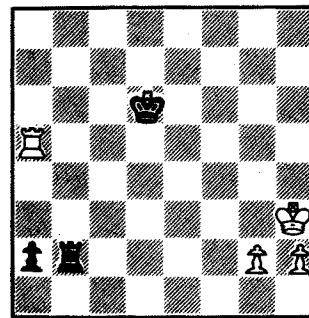
625

Juega el blanco. Gana el negro.

Diagrama 625: 1. Rg2, Rg6; 2. Rf2, f5; 3. Re2, e5; 4. Rd2 (esta excursión del rey blanco hacia el flanco de dama, tiene por objeto evitar que la torre blanca se sitúe detrás del P blanca, evitando su avance), Ta3; 5. Rc2, f4; 6. Rb2, Th3! (todavía no es tiempo de sacrificar la torre: 6...f3?; 7. Rxa3, f2; 8. Tb1, e4; 9. a5, e3; 10. a6, e2; 11. a7, e1=D 6 f1=D; 12. a8=D!, Dxb1; 13. Dg2+, tablas); 7. a5, f3; 8. Rc2, Th2+; 9. Rd3, Te2!; 10. Tb8 (si 10. a6, e4+!; 11. Txe4, Txe4; 12. Rxe4, f2; 13. a7, f1=D); 14. a8=D, Dh1+ y gana. Subvariante: 11. Rd4, f2; 12. Tb1, Te1), Rf7 (evitando Tf8); 11. Tb7+, Re6!; 12. Tb6+ (si 12. Tb8, Rd5; 12. a6, e4+; 13. Rc3, Ta2; 14. Ta8, e3!). Subvariantes: 13. Td8+, Rc5, como en el texto. 13. Tf8, e4+; 14. Rc3, Rc6; 15. Rb4, f2), Rd5; 13. a6, e4+; 14. Rc3, Ta2; 15. Tb5+ (si 15. Tf6, Re5; 16. Rb3, Txa6; 17. Txa6, f2

y gana. Subvariante: 16. Tb6, f2; 17. Tb1, Rf4), Rc6; 16. Tf5, Rb6! (y no 16...Txa6?; 17. Rd4, Ta4+; 18. Re3!, tablas); 17. Rd4, Te2 (el blanco está ya indefenso); 18. Tf6+, Ra7; 19. Rc5, f2; 20. Rb5, Tb2+; 21. Ra5, Ta2+; 22. Rb5, e3; 23. Tf7+, Rb8; 24. Rb6, Tb2+; 25. Ra5, Tb1; Abandonan.

Reschewsky-Dr. Alekhine, Torneo AVRO, 1938



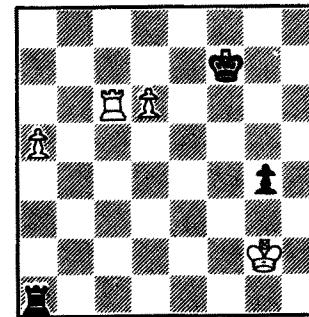
626

Juega el blanco. Tablas

En el diagrama 626, el juego es tablas porque el peón negro está demasiado avanzado, y los blancos demasiado poco: 1. g4, Rc6! (y no 1...Re6?; 2. Rg3, 3. h3, Rg6; 4. Rh4 y gana, como hemos visto en el diagrama anterior); 2. Rg3 (si 2. g5, Tb5!; 3. Ta6+, Rb7; 4. Txa2, Tg5; 5. Tc2, Tg8, tablas), Rb6, 3. Ta8, Rb5; 4. h3 (si 4. g5, Rb4; tablas), Rb4; 5. Rf4, Tc2! (la amenaza Tc4+ seguido de Tc3+ y Ta3 ó de Tc5+ y Ta5, obliga al blanco a transigir con las tablas por jaque continuo); 6. Tb8+, Rc3!; 7. Ta8, Rb4!, tablas. Obsérvese que el excesivo optimismo por parte de las negras, sería muy peligroso: 7...Rb2; 8. h4, a1=D; 9. Txa1, Rx a1; 10. f5, Rb2; 11. g5, Rc3;

12. g6, Tg2; 13. Rf5 y el blanco ganaría. Cuando los dos peones son pasados, pero no ligados, pueden estar aislados o doblados, con lo que la técnica es distinta del caso anterior, como podemos comprobar en los ejemplos siguientes:

Dr. E. Zepler, 1924

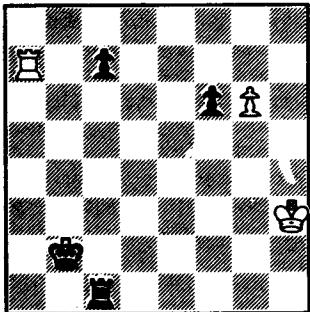


627

Las blancas juegan y ganan

Diagrama 627: 1. d7!, Re7; 2. Td6!, Rd8!; 3. a6, Ta3 (máxima defensa); 4. Rf2! (y no 4. Rf1?, Ta2!; 5. Rg1, g3; 6. Rf1, Tg2+ seguido de Ta2, tablas), Tf3+; 5. Re2! (sería falsa 5. Re1? a causa de 5...g3!; 6. Re2, Tf2+!; 7. Re3, Ta2; 8. Rf3, g2, tablas. Subvariante: 6. a7, Ta3; 7. Tg6, Rd7; 8. Tg8, Ta1+; 9. Re2, g2; 10. Rf2, Rc7!; 11. a8=D, g1=D+, tablas), Ta3; 6. Re1! (si 6. Rd2? 6 Rd1?, g3; 7. Re2, Ta2+; tablas), Ta3+ (si 6...g3; 7. Rf1, Ta2; 8. Rg1 y gana); 7. Rd2, Ta3; 8. Re2, Ta2+ (si 8...g3; 9. Rf1! y si 8...Ta1, Ta4 ó Ta5; 9. Rf2!); 9. Rf1!, Ta1+ ó Ta4 ó Ta5 (si 9...g3; 10. Rg1); 10. Rf2!, Ta3; 11. Rg2!, Ta2+ ó Ta1 ó Ta4 ó Ta5 (si 11...g3; 12. Rh3, Y si 11...Tb3; 12. a7); 12. Rg3, Ta4; 13. Rh4!, Tb4 ó Tc4 ó Te4 ó Tf4; 14. a7, Ta4; 15. Th6, Rd7; 6 Ta7; 16. Th8 (+) y gana.

Eisenstadt, 1932



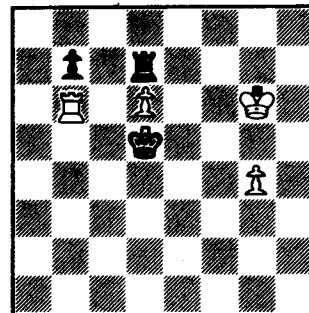
628

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 628: 1. Tb7+! (y no 1. g7?, Tg1; 2. Txc7, Tg5!; 3. Te7, Rc1!; 4. Te1+, Rd2. Ni aquí 2. Tb7+, Rc3; 3. Txc7+, Rd4; 4. Ta7, Re5, con tablas en los dos casos), Ra3; 2. g7, Tg1; 3. Txc7 (amenaza Tc3+ seguido de Tg3), Rb4 (máxima defensa. Si 3...Rb2; 4. Te7 y la amenaza Te2+ seguido de Tg2, obliga a las negras a jugar 4...Rc1, lo que permite al blanco ganar con 5. Te1+); 4. Rh4! (y no 4. Te7?, Rc5; 5. Rh4, Rd6!; 6. Ta7, Tg5, tablas), Tg5! (si 4...f5; 5. Rh5, f4; 6. Rh6, f3; 7. Tf7, Tg3; 8. Rh7, Th3+; 9. Rg8, Rc4; 10. Rf8 y gana); 5. Te7! (amenaza Te4 y luego Tg4), Rc5 (si 5...Rc3; 6. Te3+ seguido de Tg3); 6. Te5! y gana, pues si 6...fxe5; 7. Rxg5, y si 6...Txe5; 7. g8=D seguido de Df7.

Si en el diagrama 629 salen las negras, hacen tablas inmediatamente jugando 1...Txd6+; 2. Txd6+, Rxd6; 3. Rf6, b5; 4. g5, b4 y ambos bandos coronan su peón al mismo tiempo. Pero en la partida en cuestión correspondía jugar a

Dr. Dyckhoff-F. Kunert, por correspondencia, 1932



629

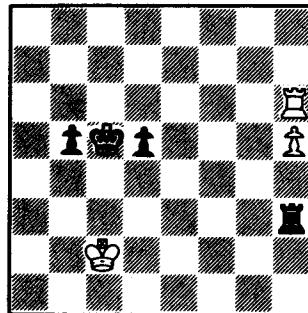
Juega el negro y hace tablas.

Juega el blanco y gana.

las blancas, cuyo primer cuidado debe ser evitar las tablas a que acabamos de referirnos: 1. Rf6, Th7 (máxima defensa. Si 1...Txd6+; 2. Txd6+, Rxd6; 3. g5, b5; 4. g6, b4; 5. g7, b3; g8=D y gana. Y si 1...Rc5; 2. Re6!, Tg7; 3. d7, Tgx5; 4. Txb7! y gana, pero no 4. d8=D?, Tg6+; 5. Rd7, Txb6 y queda un final de tablas teóricas. Subvariante: 2...Td8; 3. Txb7, Txd6+; Rf7 y gana); 2. g5, Td7 (si 2...Rc5; 3. Tb11, Rxd6; 4. g6 y gana, pues si 4...Th8 ó Th3; 5. Txb7. Si 4...Tc7; 5. Td1+, Rc6; 6. Tc1+, Rb6; 7. Txc7, Rxc7; 8. g7. Si 4...Td7; 5. Td1+ seguido de Txd7. Y si 4...Te7; 5. Td1+ y luego Rxe7. Subvariante: 3. g6?, Td7; 4. g7, Rxb6!; 5. g8=D, Txd6+ seguido de Tc6, tablas); 3. Tb5+! (la "jugada natural", 3. g6? dejaría escapar la victoria: 3...Rc5; 4. Re6, Tg7, tablas, como se vio en la nota anterior. Y si 3. Tb17, Txd6+; 4. Rf5, Rc6; 5. g6, b5; 6. g7, Td8; 7. Rf6, Rc5; 8. Rf7, b4; 9. g8=D, Tgx8; 10. Rxg8, Rxc4, tablas. Subvariante: 5. Tc1+, Rd7, tablas), abandonan, pues el negro consideró agotados sus recursos

defensivos. Una continuación podría haber sido 3...Rxd6 (si 3...Rc4; 4. Re6. Y si 3...Rc6; 4. Te5, Rxd6; 5. g6, b6; 6. Tg5!, Rc6; 7. g7); 4. g6, Rc6; 5. Te5, b5; 6. g7, Td8; 7. Rf7, Td7+; 8. Rf8!, Tgx7; 9. Rxg7, Rb6; 10. Rf6, Ra5; 11. Re6, Ra4; 12. Rd5, b4; 13. Rc4, b3; 14. Tb5.

Mikenas-Poljak, Leningrado, 1947



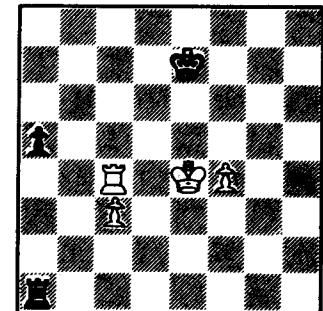
630

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 630: 1. Th7 (en la partida, las blancas siguieron este otro camino, que, aunque también conduce a tablas si se continúa correctamente, ofrece más escollos en uno de los cuales cayeron, perdiendo el juego: 1. Th8, Rc4; 2. h6?, Th2+; 3. Tc1, Rc3; 4. Tc8+, Rb3!; 5. Tc5, Th1+; 6. Rd2, b4; 7. Tc6, Th3; 8. Ta6, Rb2; 9. Tb6, b3; 10. Ta6, Rb1; 11. Tb6, Th2+!; 12. Rd1, b2; 13. Ta6, d4; 14. Ta7, Tgx6; 15. Rd2, Th2+; 16. Rd1, d3; 17. Ta8, Tc2; 18. Ta7, d2; 19. Ta5, Tc1+; 20. Rxd2, Tc8; abandonan. Observación: las negras podían ganar más fácilmente con 5...b4; 6. Txd5, Tgx6; 7. Td3+, Ra2; 8. Td2+, Ra1; 9. Rc2, Th3!. Subvariante de la partida: 12. Rd3, b2; 13. Ta6, Rc1; 14. Tc6+, Rd1; 15. Tb6, Th3+; 16. Rd4,

Rc2; 17. Tc6+, Rb3; 18. Tb6+, Ra2; 19. Ta6+, Ta3; 20. Txa3+, Rxax3; 21. h7, b1=D; 22. h8=D, Db2+ seguido de Dxh8 y gana. En vez de 2. h6?, las blancas podían salvarse con 2. Tc8+!, Rb4; 3. Th8, d4; 4. h6, d3+; 5. Rd2, Rb3; 6. Tb8!, b4; 7. Tb6, Ra3; 8. Ta6+, Rb2; 9. Tb6, b3; 10. Ta6, Rb1; 11. Tb6, b2; 12. Tc6!, Th5; 13. Rxd3!, Tb5; 14. h7, Tb8; 15. Tb6, tablas. En esta línea, el blanco ha debido evitar dos escollos: 6. h7?, b4; 7. Rd1, Th2; 8. Re1, Rb2; 9. Rd1, d2; 10. Td8, Tgx7; 11. Txd2+, Ra3 y gana. Y 12. Ta6?, Th2+! con dos continuaciones: 13. Rxd3, Rc1; 14. Tc6+, Rd1; 15. Tb6, Th3+; 16. Re4, Rc2; 17. Tc6+, Tc3!; 18. Tb6, Tb3, y 13. Rd1, d2; 14. Tc6, Ra2; 15. Ta6+, Rb3; 16. Tb6+, Rc3; 17. Tc6+, Rd4; 18. Tb6, Th1+; 19. Rxd2, b1=D, victoriosas ambas para las negras), Rc4; 2. h6, Th2+; 3. Rc1, Rc3; 4. Tc7+, Rd3 (si 4...Rb3; 5. h7, Th1+; 6. Rd2, tablas); 5. h7, d4; 6. Td7, Th1+; 7. Rb2, Re3; 8. Te7+, Rd2; 9. Td7, d3; 10. Te7, Rd1; 11. Td7, d2; 12. Te7 y el juego es tablas, pues al blanco le basta maniobrar con su rey entre b1 y b2.

Korchnoi-Aronin, Moscú, 1952

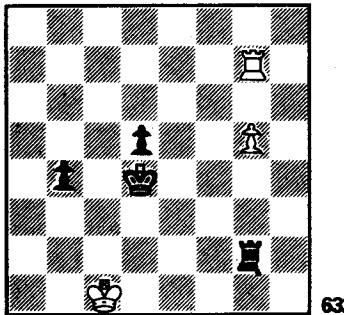


631

Les blancas juegan y ganan.

Diagrama 631: 1. Rd5!, a4; 2. Rc5, Re6; 3. Rb5, Ta3; (si 3...a3; 4. Rb4; Rd5; 5. Td4+, Rc6; 6. Rb3 seguido de Ta4 y gana); 4. Rb4, Ta1; 5. Te4+, Rd6; 6. Tc4, Rd7; 7. Rb5, Ta3; 8. Rb4, Ta1; 9. Rb5, Ta3; 10. Ra5, Rd6; 11. Rb4, Ta1; 12. Ra5, Ta3; 13. f5, Ta1 (no hay defensa para el negro. Si 13...Rd5; 14. f6!, Rxc4; 15. f7. Y si 13. Re5; 14. Rb4, Ta1; 15. Tc5+, Rf6; 16. Ta5!; 14. Txa4, Tf1; 15. Rb6, Tf3; 16. Tc4, Txf5; 17. Td4+, Re7; 18. c4 y el blanco ganó.

Leonhardt-Spielmann,
San Sebastián, 1912

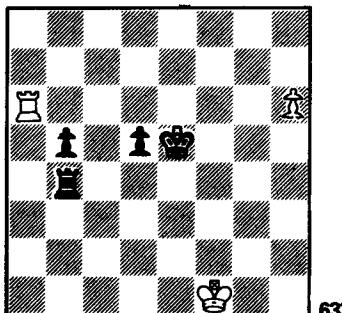


*El blanco juega y hace tablas.
El negro juega y gana.*

En el diagrama 632, correspondía jugar al blanco, quien forzó las tablas de este modo: 1. g6!, Rd3; 2. Td7! (pero no 2. Tg8?, d4; 3. g7, b3; 4. Tb8, Tg1+!; 5. Rb2, Txg7; 6. Txb3+, Rd2; 7. Th3, Tb7+ y gana), d4; 3. g7, Tg6 (no existe fórmula victoriosa para las negras, pues el rey blanco se encuentra demasiado próximo a sus peones. Si 3...Tg1+; 4. Rb2, Re3; 5. Rb3, d3; 6. Rxb4, d2; 7. Rc3!, Re2; 8. Te7+, Rd1; 9. Ta7, Tg3+; 10. Rb2, Re2; 11. Te7+, tablas); 11. Rb2! (las blancas juegan con gran

4. Rb2, Tg1; 5. Rb3 y se acordaron las tablas, ya que si 5...Tb1+; 6. Ra4 y la torre negra debe volver a g1. Por el contrario, si saliesen las negras en la posición del diagrama, ganarían fácilmente gracias al tiempo de ventaja: 1...Rc3, 2. Tc7+, Rb3; 3. Tg7, d4; 4. g6 (si 4. Td7, Txg5; 5. Txd4, Tg1+; 6. Rd2, Ra3 y gana), d3, 5. Tg8, d2+; 6. Rd1, Rb2; 7. g7, b3; 8. Td8, Txg7; 9. Txd2+, Rb1 y gana).

Spielmann-Landau, match, 1936

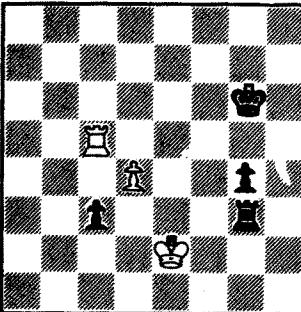


Juega el negro. Tablas.

Muchas veces, el bando débil puede asegurarse las tablas escogiendo el momento oportuno para cambiar su peón por uno de los enemigos, como hemos tenido ocasión de ver en algunos ejemplos y como vamos a comprobar en el diagrama 633: 1...Tf4+; 2. Re2, Rd4; 3. Tb6, Rc5; 4. Tb8 (también se empata con 4. Tb7, según hemos indicado en el diagrama 632), Th4; 5. Th8, Rd4; 6. h7, Th2+; 7. Rd1! (pero no 7. Rf3?, Rd3!; 8. Td8, Tgxh7; 9. Txd5+, Rc4 y el negro gana), Rd3; 8. Rc1, d4; 9. Rb1, b4 (si 9...Rd2; 10. Td8, tablas); 10. Ra1! (si 10. Rc1?, Tc2+; 11. Rb1, Tc7! y gana) Rd2; 11. Rb2! (las blancas juegan con gran

precisión. Si 11. Td8?, Tgxh7; 12. Txd4+, Rc3!; 13. Td8, Th1+; 14. Ra2, b3+; 15. Ra3, Ta2 mate. Subvariante: 13. Td1, Rc2!), d3; 12. Rb3, Th4; 13. Re4!, Rd1; 14. Td8, Tgxh7; 15. Txd3+, tablas.

Spielmann-Capablanca, Moscú, 1925

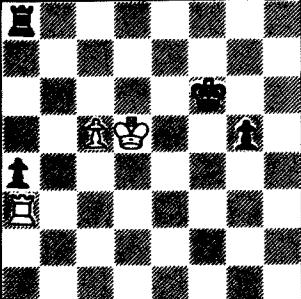


634

Juega el blanco y hace tablas.

Diagrama 634: 1. Rf2! (y no 1. Rd1?, Td3+; 2. Re2, Txd4; 3. Txc3, Tf4 y gana), Th3; 2. Rg2, Td3; 3. Rh2, Rf6; 4. Rg2, Re6; 5. Rh2, Rd6; 6. Rg2, Td2+; 7. Rg3, c2; 8. Rh4! (naturalmente, después de 8. Rxc4?, Txd4+; 9. R juega, Rxc5 y de 8. Tc3?, Td3+, el blanco perdería), Tg2; 9. Rg5!, Tg1; 10. Txc2, Rg5; 11. Rf4, Rxd4; 12. Td2+, tablas.

Bogoljuboff-Thomas, Hastings,
1922-23

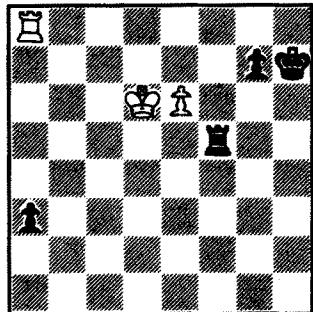


635

Juega el negro. Tablas.

El Pc5, avanzado y apoyado por su rey, asegura al blanco las tablas en el diagrama 635: 1...Ta6 (si 1...g4; 2. c6, g3; 3. Tgx3, a3; 4. Txa3, Txa3; 5. c7, Tc3; 6. Rd6, tablas, que también se consiguen con 4. Tg1, a2; 5. Ta1), 2. c6, Re7; 3. Rc5, Rd8; 4. Rd6, g4; 5. Tg3, a3; 6. Tgx4, y se convinieron las tablas.

Dr. Tarrasch-Schlechter, match, 1911



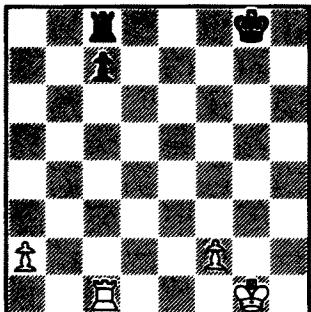
636

Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 636 ofrece un caso excepcional, en el que gana el bando débil gracias a su gran ventaja de posición: 1...Tf6 (si 1...Tf1; 2. e7); 2. Rd7, Rg6; 3. e7, Tf7 (si 3...Rf7; 4. Tf8+); 4. Rd6, Txe7; 5. Rxe7, Tf5; 6. Rd6!, g5; 7. Rd5, Rf4; 8. Rd4, g4; 9. Tf8+, Rg3; 10. Re3, a2; 11. Ta8, Rh3; 13. Txa2, g3; 13. Rf3, abandonan.

El diagrama 637 es un ejemplo muy didáctico: 1. a4, Ta8; 2. Ta1, Ta6; (bloqueando el PT mientras le sea posible); 3. Rf1, Rf7; 4. Re2, Re6; 5. Rd3, Rd5; 6. Rc3, Rc5; 7. f4 (la reserva), Rb6; 8. Rd4, Tf5; 9. Re4, Tf8; 10. a5+, Ra6; 11. f5 y gana.

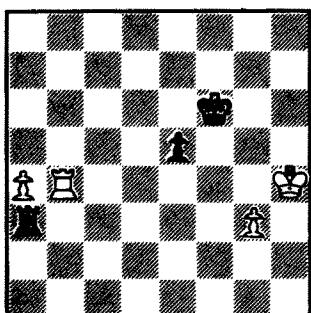
Ö. Bedö, 1933



637

Las blancas juegan y ganan.

Botwinnik-Smyslov, Moscú, 1948



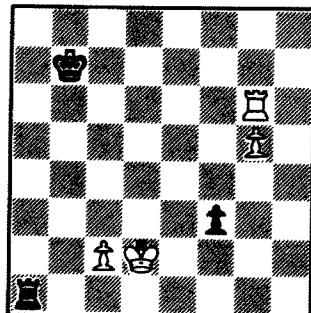
638

Juega el negro y hace tablas.

En el diagrama 638, la mala posición del Pa4 impide a las blancas alzarse con la victoria: 1...Rf5; 2. g4+, Rf6; 3. Tb6+, Rf7; 4. Tb7+, Rg6; 5. Tb4, Rf6; 6. Tb6+, Rf7; 7. Tb7+, Rg6; 8. Ta7, e4!; 9. Ta8+, Rf7; 10. g6, e3; 11. Rg3, e2+; 12. Rf2, Te3 (también se hacen tablas con 12...Ta2; 13. a5, Rg7; 14. Ta8, Rh7; 15. a6, Rg7; 16. a7, Rh7; 17. g6+, Rg7; 18. Re1, Ta5); 13. Re1, Rg7; 14. a5,

Te5; 15. Ta7+, Rg6; 16. Ta8, Rg7 (y no 16...Rhg5?; 17. a6, Rg6; 18. a7 y gana); 17. g6, Rxg6; 18. a6, Rg7; 19. Ta7+, Rg6; 20. Tb7, Te5; 21. Tb6+, Rg7; 22. Rxe2, Re7, tablas.

Domulis-Archipkin, Riga, 1983



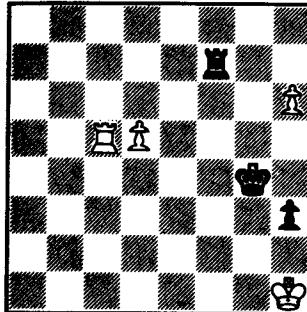
638 (a)

Blancas juegan y ganan.

A esta posición se llegó después de 39 jugadas. El blanco no acertó con el camino correcto y empató después de 40. Tf6?, Tg1; 41. Tf7+, Rc6; 42. Tf6+, Rd5 y se convinieron las tablas. Se ganaba con 40. Re3!, Ta3+; 41. Rf2, Tc3; 42. Tf6, Rc7; 43. g6, Rd7; 44. g7, Tc8; 45. Tf8, etc.

No es fácil para el blanco hacer valer su ventaja material en el diagrama 639: 1. d6, Tf1+ (si 1...Td7; 2. Td5 seguido de h7); 2. Rh2, Tf2+; 3. Rg1, h2+; 4. Rh1, Th1+; 5. Rxh2, Tf6; 6. Tc4+, Rg5; 7. d7, Txh6+; 8. Rg3, Td6; 9. Tf5+, Rf6; 10. Tc6!, Txc6; 11. d8=D+ y gana.

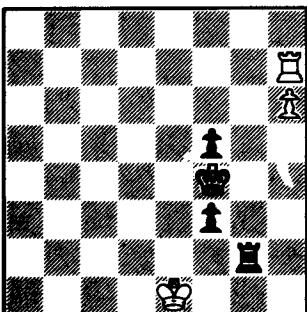
W. Bron, 1933



639

Las blancas juegan y ganan.

Snosko Borowsky-Salwe, Ostende, 1907



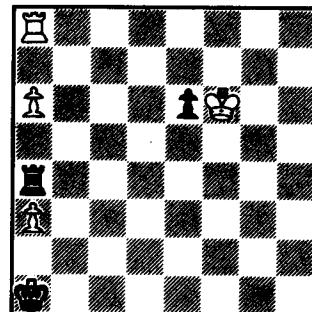
640

Juega el blanco. Gana el negro.

El diagrama 640 es instructivo en el sentido de tener presentes los peligros que a veces lleva consigo el jugar rutinariamente. Después de 1. Th8, el negro continuó con 1...Ta2?, fiel a la regla general de que las torres actúan mejor desde lejos. Pero tras la continuación 2. h7, f2+; 3. Rf1, Rf3, se encontró con esta desagradable sorpresa: 4. Ta8!,

Txa8; 5. h8=D! y hubieron de jugar 5...Txh8, ahogando al rey blanco, al no ser posible 5...Ta1 mate. Estos inconvenientes los hubiera evitado jugando 1...Tb2! en vez de 1...Ta2?.

Dr. A. Mandler, 1954



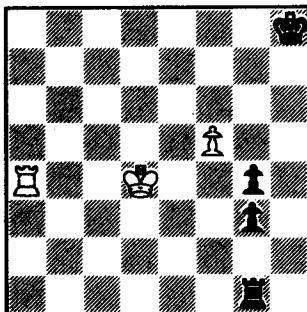
641

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 641: 1. Ta7! (esta jugada, de enigmática apariencia, es única para ganar. Veamos otras: 1. Rxe6?, Th4; 2. Tf8, Ta4; 3. Ta8, Th4; 4. Rd5 6 Ta7, Th6, tablas. 1. a7?, Txa3, tablas. 1. Re5?, Ta5+; 2. Rd6, e5; 3. Rc6, Txa3; 4. Rb6, Tb3+; 5. Ra7, e4; 6. Tb8, Ta3; 7. Rb7, e3; 8. a7, e2; 9. Te8, Tb3+; 10. Rc6, Ta3, tablas, con las siguientes subvariantes: 2. Rxe6, Th5; 3. Tf8, Ta5. 2. Rf6, e5; 3. Rd4, Txa3; 4. Rc5, e5; 5. Rd5, Ta5+; 6. Rc6, Ta3. 4. Rb5, e4; 5. Te8, e3. 5. Ra5, Ta3+; 6. Rb4, Rb2. 5. Rc5, e4; 6. Te8, Ta3. 8. Te8, Tb3+. 10. Ra8, Tb2, siempre con tablas), Txa3; 2. Rxe6 (también única). Si 2. Re5?, Te3+, Rd6, e5; 4. Rd5, e4; 5. Ta8, Td3+; 6. Re4, Td6; 7. Re5, Th6, tablas. Subvariantes: 3. Rd4, Ta3; 4. Rc5, e5; 5. Rd5, Ta5+; 6. Re4, Ra2. 6. Rc6, Ta3; 7. Rb6 6 Rb5, e4. 3. Rf6, e5; 4. Rf5, e4; 5. Rf4, Tf3+; 6. Rxe4, Tf6. 4. Te7, Ta3; 5. a7, e4.

4. Ta8, Th3; 5. Te8, Ta3. 5. Te7, Ta3; 6. a7 6 Te6, e3. 5. Rd4, Td3+; 6. Rxе4, Td6; 7. Re5, Th6. 6. Rc4, Ta3; 7. Rb4, Ra2. 7. a7, Ta6 6 Td7, siempre con tablas), Ta2 (si 2...Th3; 3. Tf7, Ta3; 4. a7 y gana. Y si 2...Ra2; 3. Rd5!, Td3+; 4. Rc4!, Td6; 5. Rb5, Td5+; 6. Rc6, Ta5; 7. Rb6, Th5; 8. Tc7 y gana); 3. Ta8! (y no 3. Rd7?, Td2+; 4. Rc8, Td6!; 5. Rb7, Th6!; 6. Ta8, Th7+; 7. Rb6, Th6+; 8. Rb5, Th5+; 9. Rc4, Th6; 10. a7, Ta6 ó Th7, tablas), Th2(si 3...Te2+; 4. Rd5, Td2+ 6 Ta2; 5. Rc6, Tc2+; 6. Rb7, Tb2+; 7. Ra7 y gana); 4. Tf8, Ta2 (si 4...Th6+; 5. Tf6); 5. Tf1+, Rb2; 6. Tf2+, Rb3; 7. Txa2 y gana.

H. Rinck, 1905



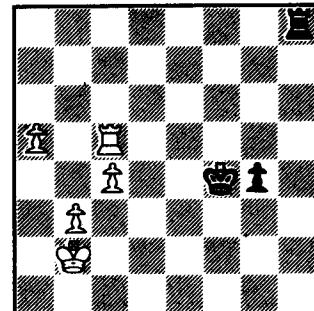
642

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 642: 1. Re5! (y no 1. Ta2?, g2; 3. Td2, Rg7; 4. Rd5 ó Rd3, Rf6 y gana. Ni 1. Re3?, Te1+ y gana también), g2; 2. Txf6! (pero no 2. Rf6?, Tb1; 3. Rg6, Tb6+; 4. f6, Txf6+ y gana. Ni 2. Ta8+?, Rh7; 3. Ta7+, Rg8; 4. Ta8+, Rf7 y gana), Te1+; 3. Rf6, g1=D 6 T; 4. Th4+ (y no 4. Tg8+?, Rh7, ganando), Rg8; 5. Tg4+, Rf8; 6. Tg8+!, D, T 6 Rxg8, tablas por ahogado.

Cuando son tres o más los peones que luchan contra un solo peón, rara vez se les escapa la victoria, con tal de jugar correctamente. Veamos algunos ejemplos:

Bogoljuboff-Dr. Alekhine, partida de exhibición, Karlsruhe, 1934



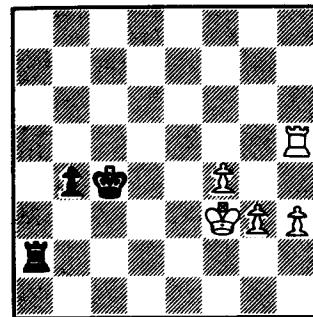
643

Juega el blanco y gana.

Diagrama 643: 1. Tc7? (las blancas pierden un tiempo precioso que les cuesta la victoria. La continuación más energética era 1. Td5!, Tg8; 2. Td1, g3; 3. b4, g2; 4. Tg1!, para alejar al rey negro, Re3; 5. Rc3, Tg3; 6. Txg2, Txg2; 7. b5, y la masa de peones blancos es imparable. Subvariante: 5...Rf2; 6. Tg2+, Rxf2; 7. b5!, Tg8!; 2. Td7, g3; 3. Td1, g2; 4. Tg1, Re3! (la jugada salvadora. Si 4...Rf3?; 5. b4 y gana); 5. a6 (si ahora 5. b4, Rd4!; 6. Rb3, Tg3+! seguido de Rxс4, tablas), Rf2; 6. Tc1 (si 6. Txg2+, el juego es también tablas), Ta8!; 7. b4, Txa6; 8. b5, Te6 (con la amenaza Te1, que ganaría el juego); 9. Rb3!, Te1; 10. Tc2+, Te2; 11. Tc1, Te1, y se convierten las tablas).

El final representado en el diagrama 644 despertó muchas polémicas. Terminó en

Bogoljuboff-Dr. Alekhine, match campeonato mundial, 1934

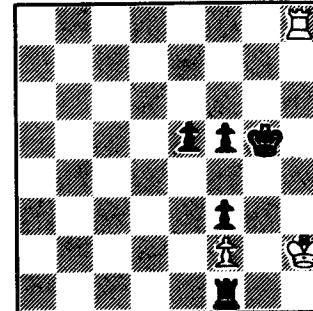


644

Juega el blanco.

tablas, pero la mayoría de los expertos opinó que debía ganar el blanco, aunque nadie dio una continuación completamente convincente. La partida siguió así: 1. Th8, b3; 2. Tc8+, Rd4; 3. Td8+, Rc3; 4. Tc8+, Rd4; 5. Td8+, Rc3; 6. Tc8+, Rd3 y se firmaron las tablas, pues el blanco se encontraba muy apurado por el reloj. He aquí algunos análisis: 7. Tb8, b2 (si 7...Rc2; 8. g4!, b2; 9. Re4!, Ta8; 10. Txb2+, Rxb2; 11. f5!); 8. h4 (otro intento podría ser 8. f5, Rc2; 9. Rg4, Ta8!; 10. Tb5, b1=D; 11. Txb1, Rxb1; 12. f6), Rc2 (con la amenaza Ta3+ seguido de Tb3); 9. Rg4, Ta8!; 10. Tb5, Tg8+; 11. Rf3, Ta8; 12. Rg4, Tg8+; 13. Rh3, b1=D; 14. Txb1, Rxb1 y la victoria del blanco no está clara, según demostró el propio Alekhine.

Dr. Cukierman-Dr. Tartakower, París, 1934

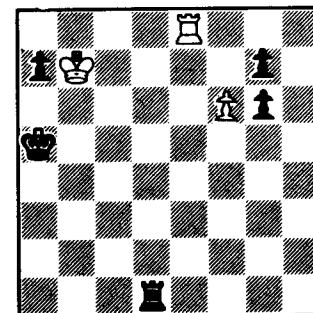


645

Juega el blanco. Gana el negro.

Rf7, ganando fácilmente. Si, en esta línea, 3. Rg3, e4 seguido de Tg1 y Tg2; 2. Tg4+, tablas, tanto si la torre es capturada por el rey como por el peón.

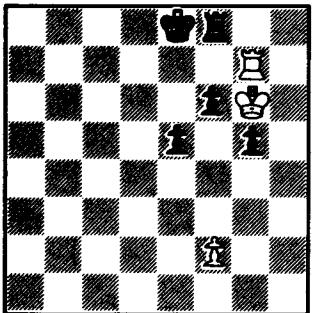
H. Rinck, 1913



646

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 646: 1. Te5+, Rb4; 2. fxg7, Td7+; 3. Ra6, Tgx7; 4. Te7!, Tg8 (si 4...Txe7, tablas por ahogado); 5. Tg7, Tgx7, tablas.

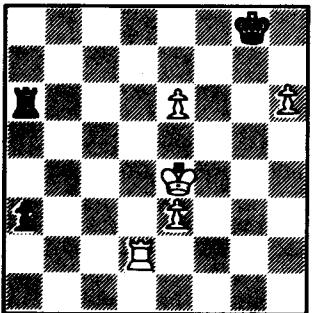


647

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 647, la excelente posición de su rey y su torre y la mala colocación de las piezas enemigas, permiten al blanco un fácil victoria a pesar de su desventaja material: 1. Ta7 (amenaza Rg7), Rd8; 2. Rg7, Te8; 3. Rf7 ganando la torre negra y el juego.

W. y M. Platoff, 1925



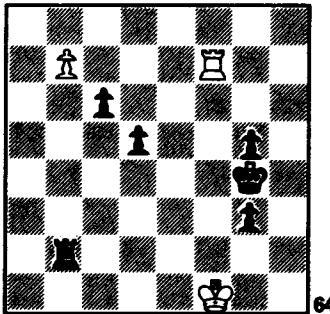
648

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 648: 1. Td8+, Rh7; 2. Td7+, Rxh6; 3. e7!, Te6+; 4. Rf5! (y no

4. Rf4?, a2; 5. Ta7, Txe7!; 6. Txa2, Rg6 con tablas teóricas), Txe3; 5. Td3! (única para ganar. Veamos otras, insuficientes: 5. Ta7?, a2; 6. Rf6, Tf3+! tablas, pues la torre negra dará jaque hasta que el rey blanco se aleje lo suficiente para permitirle atacar y capturar el PR blanco. 5. Td1? 6. Td2!, Rg7!, tablas. 5. Rf6, Tf3+!; 6. Re6, Te3; 7. Rf7, Tf3+; 8. Re8, a2!; 9. Td1, Rg7; 10. Rd7, Td3+!; 11. Txd3, a1=D; 12. Tg3+, Rf6; 13. Tf3+, Rg7; 14. e8=D, Dd1+ seguido de Dxf3, tablas), Te1 (si 5...Te2; 6. Rf6!, Tf2+; 7. Re6, Te2+; 8. Rd7, a2; 9. Td1!, Td2+; 10. Txd2, a1=D; 11. Td6+, Rg7!; 12. e8=D, Da7+; 13. Rd8, Da8+; 14. Re7, De4+; 15. Te6!, Db4+; 16. Rd7, Db7+; 17. Rd6, Db4+; 18. Rc6, Da4+ 6. Dc4+; 19. Rb7, Db3+; 20. Tb6, Df3+; 21. Dc6 y gana. Si 5...Txd3; 6. e8=D. Si 5...Txe7; 6. Rf6. Y si 5...a2; 6. Txe3, a1=D; 7. Te6+, Rg7; 8. e8=D) y gana); 6. Td1! (y no 6. Rf6!, Tf1+; 7. Re6, a2; 8. Ta3, a1=D. Ni 6. Txa3?, Rg7!, tablas), Txe7 (si 6...Te2 6. Te3; 7. Rf6, Tf2+; 8. Re6, Te2+; 9. Rd7. Si, en esta variante 7...Rh5; 8. Rf7, Tf2+; 9. Re6, Te2+; 10. Rd7); 7. Rf6! y gana.

Dr. Löwig-Völkl, Schlükkenan, 1932

649
Juega el negro y gana.

... el diagrama 649, el negro puede ganar sin susto con 1...d4 seguido de c5. Pero le pareció más rápido 1...g2+; 2. Rg1, Rg3?, lo que permitió al blanco hacer tablas: 3. b8=D+, Txb8; 4. Tb7, pues si 4...Txb7, ahogado. Si 4...T juega, la torre blanca se le opone siempre. Y si 4...d4; 5. Txb8, Rf3; 6. Tf8+, Rg3; 7. Tc8, Rf3; 8. Txc6, d3; 9. Tf6+, Re2; 10. Rxe2, d2; 11. Ta6 y tablas también.

Wilson-Yates, Blackpool, 1908

650

Las blancas juegan y hacen tablas.

En el diagrama 650, las blancas, que eran mano, perdieron la ocasión de empatar por 1. Te7+, Rc8 (si 1...Ra6; 2. Ta7+, Rxa7, ahogado); 2. Tc7+, Rd8; 3. Tc8+, Re7 (si 3...Rd7; 4. Td8+, Rxd8, tablas); 4. Te8+, Rf6; 5. Te6 + 6 Tf8+, etc.

De acuerdo con el plan general de nuestra obra, nos corresponde ahora estudiar los finales con torre y dos peones contra torre y dos peones que, teóricamente deberían ser tablas en su mayoría aunque en la práctica gane muchas veces uno de los bandos, cuando sus fuerzas están mejor dispuestas (peón o peones más

avanzados o pasados, o apoyados por su rey, o uno de los reyes en mala posición, etc.). Damos seguidamente una extensa selección de casos instructivos para el jugador práctico:

Dr. Alekhine-Alexander, Margate, 1937

651

Las blancas juegan y ganan.

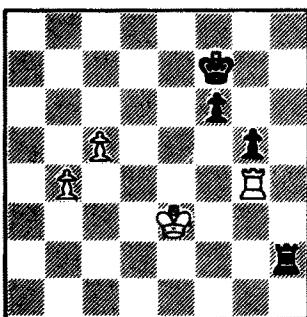
La ventaja decisiva de las blancas en el diagrama 651, reside en que pueden frenar el avance de los peones aislados enemigos y facilitar con su rey la progresión de los suyos, pasados y ligados:

1. Ta5! (evitando g5 seguido de Rf6, al mismo tiempo que bloquea el PT negro), Tb6 (pierde tiempos, pero cualquier defensa era ineficaz: 1...Rg6; 2. e5, Tb6; 3. Re4, Rf7; 4. d4, g5; 5. Rf5, Tg6; 6. d5, g4; 7. e6+, Rg7; 8. Txa6, g3; 9. e7 y gana); 2. d4, Tb3+ (si 2...Rf6; 3. Rf4, Te6; 4. e5+, Rf7; 5. d5); 3. Rf4, Tb4; 4. d5, Tb6; 5. Tc5!, Tb4 (si 5...Tb7; 6. e5, Ta7; 7. Tc8!, a5; 8. e6+, Rf6; 9. Tf8+, Rg6; 10. d6); 6. Tc7+ (si 6...Rf6; 7. Tc6 + y luego Txa6); 7. Ta7, abandonan. Una continuación podría ser 7...Ta4; 8. d6, Re8; 9. Re5, g5; 10. Rd5, g4; 11. e5, g3; 12. e6.

299

298

Keres-Dr. Alekhine, Torneo AVRO, 1938



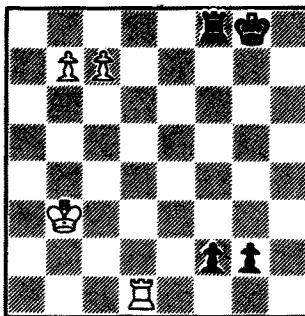
652

Las blancas juegan y ganan.

También la constelación general es favorable al blanco en el diagrama 652: 1. c6, Re7 (la mejor posición para el negro es acudir con su rey hacia los peones enemigos, pero todo resultará inútil. Si 1...Tc2; 2. b5, Tb2; 3. Tc4. Subvariante: 2...Re7; 3. Tb4! como en el texto); 2. Td4! (hay que cortar el paso al rey negro. En la partida, Keres, se mostró demasiado optimista jugando 2. b5 y después de 2...Tb2!; 3. Tc4, Rd8; 4. Tc5, g4; 5. Rf4, Tb4+; 6. Rg3, Rc7; 7. Rh4, Rc8; 8. Th5, Rc7; 9. Th7+, Rc8!; 10. Tb7, Tc4!; 11. Rg3, f5; 12. Rh4, Tc5! hubo de reconocer su error, firmando las tablas), Tc2 (si 2...Tb2; 3. Rd3, Tb1; 4. Rc2, Ta1; 5. c7, Ta8; 6. b5 y gana); 3. b5, Tc5 (si 3...Tb2; 4. c7, Tc2; 5. b6. Y si 3...f5; 4. Tb4, Rd8; 7. b6, como en el texto); 4. Tb4, Rd8; 5. b6!, Rc8; 6. b7+, Rb8; 7. Tb6, f5 (si 7...Ta5; 8. c7+, Rxc7; 9. b8=D+) 8. Ta6, Rc7; 9. Ta8, f4+; 10. Re4, Tb5; 11. Tc8+, Rd6; 12. b8=D+ y gana.

El diagrama 653, con cuatro peones en 7^a, es sin duda uno de los finales más

Walbrodt-Zinkl, Leipzig, 1984



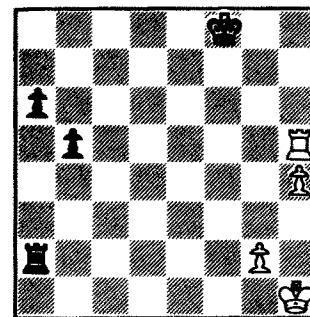
653

Las blancas juegan y ganan.

excitantes de todos los tiempos: 1. c8=D, f1=D (si 1...g1=D; 2. Dxf8+!, Rxf8; 3. b8=D+, Rf7; 4. Da7+, R juega; 5. Txg1, fxg1=D; 6. Dxg1 (+) y gana); 2. Dg4+, Rh8 (si 2...Rf7; 3. Td7+, Rf6; 4. Td6+, Re5; 5. Te6+, Rd5; 6. De4+ y mate en pocas jugadas); 3. Dh3+, Rg7 (si 3...Rg8; 4. Txf1, gxf1=D; 5. Dxf1, Txf1; 6. b8=D y gana. Subvariante: 4...Txf1; 5. b8=D (+); 4. Td7+ (y no 4. Txf1?, gxf1=D; 5. Dxf1; 6. b8=D y al no coronarse con jaque sigue 6...Tb1+ y gana el negro), Tf7 (si el rey juega, seguirá mate en pocas jugadas); 5. Dg4+, Rh7 (si 5...Rh6; 6. Td6+, Tf6; 7. Txf6+, Dxf6; 8. b8=D, Df7+; 9. Ra3!, De7+; 10. Ra4!); 6. De4+, Rg7; 7. b8=Di, g1=D; 8. Db8e5+, Df6; 9. Dxf6+, Rxf6; 10. Df4+ y gana.

En el diagrama 654, las fuerzas están más o menos equilibradas, lo que justifica el empate: 1...b4; 2. Th8+, Rg7; 3. Tb8, a5; 3. Rh2 (para salir del encierro. También es posible 4. g4, Td2!; 5. Tb5, Td4!,

Dr. Treybal-Réti, Teplitz Schöna, 1922

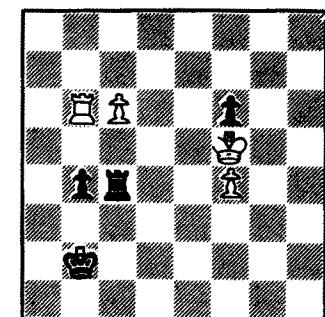


654

Juega el negro. Tablas.

cambiando un peón con las tablas consiguientes, porque 4...Tb2? permitiría al blanco ganar por 5. g5, a4; 6. h5, a3; 7. h6+, Rg6; 8. Tb6+, Rh7; 9. Tb7+, Rg8; 10. g6, Tf2; 11. Tb8+, Tf8; 12. h7+, Tb2; 5. Ta8, Ta2!, tablas por repetición de jugadas ya que si las blancas intentasen ganar con 6. Rh3? seguiría 6...b3; 7. g4, b2; 8. Tb8, a4; 9. g5, Ta3+; 10. Rg4, Tb3, ganando el negro. Y si éste se sintiese ambicioso con 6. Tb8, Ta3?, perdería el juego tras 7. g4, b3; 8. Tb7+, Rf6; 9. Tb6+, Re5; 10. h5, a4; 11. h6, Ta2+; 12. Rg3, Tc2; 13. h7, Tc8; 14. g5.

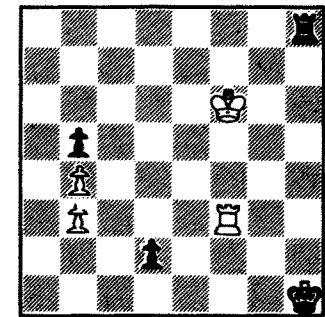
Korchnoi-Sosonko, Hastings, 1975-76



655

Las blancas juegan y ganan.

R. Alexandrov, 1930

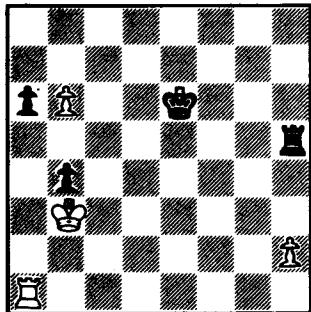


656

Las blancas juegan y hacen tablas.

Pese a su desventaja posicional, las blancas se salvan en el diagrama 656 por medio de una bella maniobra táctica: 1. Td3, Th2; 2. Re5, Rg1; 3. Rd4, Rf1; 4. Rc3, Re1; 5. Txd2, Txd2; tablas por ahogado.

La debilidad del Pa6 negro da el triunfo a las blancas en el diagrama 657, tras una



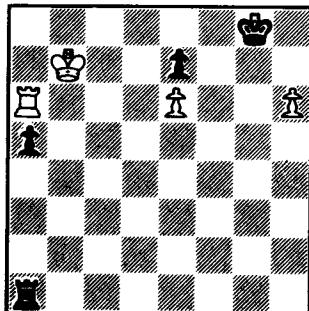
657

Las blancas juegan y ganan.

ingeniosa maniobra: 1. b7! (si 1. Txa6?, Rd7; 2. Ta2, Rc6; 3. Tc2+, Rxb6; 4. Rxb4, Th8, tablas. Si 1. Rc4?, Rd7; 2. Txa6, Txh2, tablas. Si 1. Ta4?, a5, tablas. Y si 1. Tc1?, Rd7; 2. b7, Tb5; 3. Tg1, Rc7; 4. Tg7+, Rh8; 5. Th7, Tb6+!; 6. h4, a5; 7. h5?, a4+; 8. Rb2, b3; 9. h6, a3+; 10. Rb1, b2 y el negro gana), Tb5; 2. Txa6+, Rf7 (máxima defensa. Si 2...R juega en la fila 5*: 3. Ta5!. Si 2...Re7; 3. Th6, Rd7; 4. Th8, Txb7; 5. Th7+, Rc6; 6. Txb7, Rxb7; 7. h4. Y si 2...Rd7; 3. Th6!, Rc7; 4. Rc4, Tf5; 5. Tb6!, Tf4+; 6. Rc5, Tf5; 7. Rd4, Rb8!; 8. Txb4, Th5; 9. Tb2, Th8; 10. Re4, Te8+; 11. Rf3, Tf8+; 12. Rg2, Tg8+; 13. Rh1, Th8; 14. Tb4, Td8; 15. Rg2, Td3; 16. h4, Tc3; 17. Tb5, Te3; 18. h5, Td3; 19. Tb6, Tc3; 20. h6, Td3; 21. h7, Td8; 22. Tg6, Rxb7 c Th8; 23. Tg8(+)! y gana. Si, en esta variante, 4...Tg5; 5. Tb6!, Tg4!; 6. Rb3, Rb8; 7. Txb4, Tg1; 8. Rc3, Td1; 9. h4, Td5; 10. Rc4, Td7; 11. h5, Td1; 12. Tb6, Td2; 13. h6, Td1; 14. Rc5, Td2; 15. Td6, Tc2+; 16. Rb6, Tb2+ 6 Td2; 17. Rc6, Tc2+; 18. Rd7, Rxb7; 19. Re8 y gana);

3. Ta7! (amenazando coronar). Pero no 3. Th6?, Rg7 seguido de Txb7, tablas), Rf6 (si 3...Re6; 4. h4, Rd6; 5. Rc4, Tb6; 6. Ta6!. Subvariantes: 5...Rc6; 6. Ta6+. 5...b3; 6. Rxb5); 4. h3! (y no 4. h4?, Rg6; 5. h5+, Rh6; 6. Rc2, b3+; 7. Rb2, Tb4. Subvariante: 4. Rc4, b3!; 5. Rxb5, b2 y tablas en los dos casos), Rg6; 5. h4, Rh6; 6. h5!, Rxh5 6 Rg5 (el negro está en Zugzwang. Si 6...Tb6; 7. Ta6!, Txa6; 8. b8=D. Y si 6...Rg7 ó Rh7; 7. b8=D(+); 7. Ta5!, Txa5; 8. b8=D y gana.

P. Keres, 1946-47

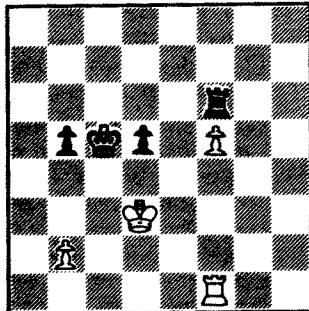


658

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 658: 1. Rc8! (y no 1. Rc6?, Td1, tablas. Ni 1. Rc7?, Td1; 2. Ta8+, Rh7; 3. Te8, Rxh6; 4. Txe7, a4; 5. Td7, Te1!; 6. Rd6, a3; 7. Ta7, Te3; 8. e7, Td3+; 9. Re6, Te3+; 10. Rd7, Td3+; 11. Re8, Rg7!; 12. Ta8, Rg8!; 13. Ta4, Rg7; 14. Tg4+, Rh7; 15. Tg2, Td1, tablas. Subvariantes: 2. Txa5, Td6; 3. Tg5+, Rh7; 4. Tg7+, Rxh6; 5. Txe7, tablas. Subvariantes: 2. Txa5, Td6; 3. Tg5+, Rh7; 4. Tg7+, Rxh6; 5. Txe7, Ta6!. O 5. Te8, Rg7!; 6. Td8, Txd8. O 6. e7, a3; 7. Rd8, a2; 8. Ta7, Td1.+), siem-

pre con tablas), a4 (si 1...Td1; 2. Ta7!, a4; 3. Txe7, a3; 4. Tg7+, Rh8; 5. Tg2 y gana, como en la subvariante 2...Rf8; 3. Td7); 2. Rd7, a3; 3. Rxe7, a2; 4. Ta7, Rh8; 5. h7, Rxh7; 6. Re8+, Rg6; 7. e7, Rh5; 8. Ta3 (para empujar al rey negro hacia g4, lo que le permitirá jugar Rf7), Rh4 (si 8...Rg5; 9. Tg3+, Rf4; 10. Tg2, Rf3; 11. Tb2, Re3; 12. Th2!, Re4; 13. Te2+!, Rd3; 14. Rd7, Rxe2; 15. e8=D+; Rd2; 16. De6, Rc2; 17. Dc4+, Rb2; 18. Dd4+, Rb1; 19. R juega; 10. Dxa1 y gana); 9. Ta5, Rg4; 10. Rf7, Tf1+; 11. Rg6, Te1; 12. Ta4+, Rh3; 13. Rf6m Tf1+; 14. Rg5m Tg1+; 15. Rh5, Te1; 16. Ta3+, Rg2; 17. Txa2+; Rf3; 18. Ta7, Te6; 19. Rg5, Re4; 20. Tb7 6 Tc7, Re5; 21. Td7, Re4; 22. Td1, Rf3; 23. Tf1+, Re2; 24. Tf7, Re3; 25. Rf5 y gana.

Dr. Lasker-Rubinstein,
San Petersburgo, 1914

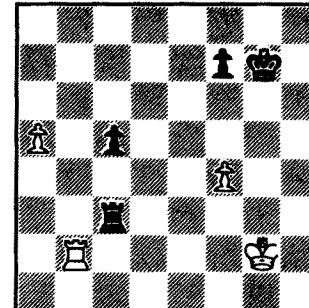
659

Las blancas juegan y ganan.

Dos factores hacen decisiva la ventaja del blanco en el diagrama 659: su Pg5 avanzado y alejado, y su torre más activa. Por ello, el entonces campeón del mundo, hizo corto el proceso: 1. Tf4! ("ba-

rriendo" la cuarta fila), b4 (si 1...Tf7; 2. f6, Rd6; 3. Rd4, Re6; 4. b4); 2. b3, Tf7; 3. f6, Rd6; 4. Rd4, Re6; 5. Tf2, Rd6; 6. Ta2!, Tc7; 7. Ta6+, Rd7; 8. Tb6, abandonan.

Maroczy-Marco, Montecarlo, 1902



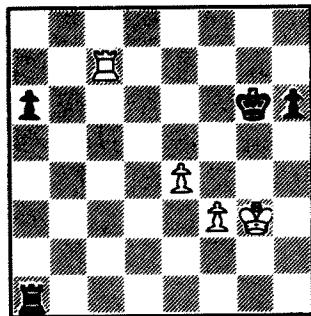
660

Las negras juegan y hacen tablas.

Si en el diagrama 660 saliesen las negras, obtendrían una fáciles tablas con 1...Ta3!; 2. Tb5, c4, ya que es inevitable la desaparición de los peones a y c, con lo que queda una posición de empate. Pero en la partida eran mano las blancas, que se adelantaron a su enemigo forzando el juego a su favor: 1. Ta2!, Tb3; 2. a6, Tb8; 3. a7, Ta8; 4. Ta6! (precaución importante para frenar al rey negro), f6; 5. Rf3, Rg6; 6. Re4, c4; 7. Rd4, Rf5; 8. Rxc4, Rg4 (si 8...Rxf4; 9. Txf6+, Re5; 10. Ta6 seguido de la victoriosa marcha del rey hacia b7. Y si 8...Re4; 9. Rc5, f5; 10. Te4+); 9. Rd4 (más sencilla era 9. Rb5, f5; 10. Ta4, Txa7; 11. Txa7, Rxf4; 12. Rc4, Td8+; 10. Re4, Te8+; 11. Rd5, Ta8; 12. Re6, f5; 13. Re5, Te8+; 14. Te6, Tc8; 15. Te7, Rh5; 16. Tf7, abandonan).

El diagrama 651 ofrece un gran parecido con el 651, y la victoria blanca obedece a

Gligoric-Filip, Zagreb, 1965



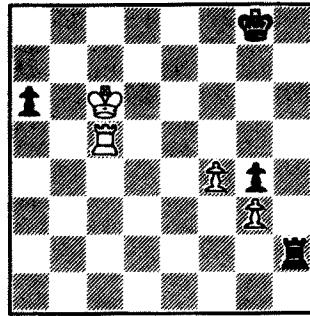
661

Las blancas juegan y ganan.

análogas razones: 1. Rf4! (en la partida, Gligoric no acertó con el camino recto, y después de 1.f4?, a4; 2. Tc6+, Rh5; 3. Tc5+, Rg6, hubo de conformarse con tablas. La jugada del texto se debe a Vučović), a4; 2. Tc6+, Rg7 (si 2...Rh5; 3. Rf5, a3; 4. f4, a2; 5. Ta6, Rh4; 6. Txh6+, Rg3; 7. Tg6+, Rf3; 8. Ta6); 3. Rf5, a3; 4. Tg6+, Rf8; (si 4...Rf7; 5. f4, a2; 6. Ta6, h5; 7. e5, h4; 8. e6+, Re7; 9. Ta7+, Rd6; 10. Td7+!, Rg6; 11. Td2, Rc7; 12. Tf2!); 5. f4, a2; 6. Ta6, h5; 7. e5, h4; (si 7...Re7; 8. Ta7+, Rd8; 9. e6, h4; 10. e7+, Re8; 11. Rf6, Te1; 12. Txa2); 8. Rf6, Rg8; 9. e6!, Tf1; 10. e7, Txf4+; 11. Re5 y gana.

En el diagrama 662 se salvó el negro mediante una sutilísima maniobra basada en forzar a la torre blanca a colocarse en actitud pasiva: 1...Th6+! (obligando al blanco a alejarse del Pa6). Si el rey blanco dispusiese de la casilla c5 estando, por ejemplo su torre en e5, ganaría el juego ocupándola ahora); 2. Rd7, Th3; 3. Tc3 (si 3. Tg5+, Rf7; 4. Tgx4, a5!; 5. f5, a4!,

Dr. Alekhine-E. Böök, Kemerí, 1937



662

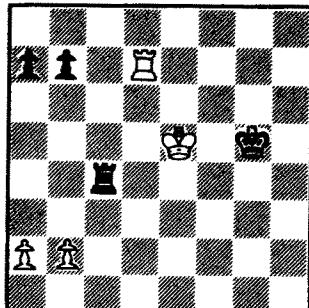
Las negras juegan y hacen tablas.

tablas. Aquí se ve la idea de la jugada inicial, 1...Th6+, Rf7; 4. Rd6, Rf6; 5. Rd5, Rf5; 6. Rd4, a5; 7. Te3, a4; 8. Rc4, Rf6; 9. Rd4, Rf5; 10. Ta3, Th1!; 11. Txa4, Td1+; 12. Rc4, Tc1+; 13. Rd4, Td1+; 14. Re3, Tf1; 15. Ta5+, Rf6; 16. Re4, Te1+!; 17. Rd4, Td1+; 18. Re3, Tf1; 19. Tc5, Tf3+; 20. Re4; Tgx3; 21. Tc6+, Rf7; 22. Rf5, Ta3; 23. Tc7+, Rf8, tablas.

Es evidente que torre y dos peones ligados frente a las mismas fuerzas en el mismo flanco, terminan las más de las veces en unas rápidas tablas. No obstante, hay casos excepcionales, cuando uno de los reyes puede adentrarse en el campo enemigo, en que gana el que tiene dicha ventaja posicional. He aquí tres ejemplos muy instructivos:

En el diagrama 663, el rey blanco puede infiltrarse atacando los peones negros, con lo que gana la partida: 1. Tb4 (si 1...Ta4; 2. a3, b6; 3. Tg7+, Rh6; 4. Tb7! y el blanco gana llevando su rey a

L. Jöökk-O. Kaila, campeonato de Finlandia, 1938

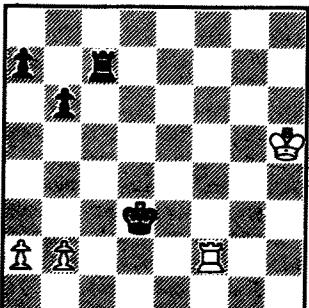


663

Juega el negro. Gana el blanco.

b8); 2. b3, Rg6 (si 2...a5; 3. Td4, Tb6; 4. Rd5, Rf5; 5. Ta4, Ta6; 6. Rc5, Re6; 7. Rb5, Tc6; 8. Txa5, Rd7; 9. Ta4, Th6 y el blanco gana); 3. Td5!, Rf7; 4. Rd6, Re8; 5. Rc7! (y no 5. Ta5?, Rd8; 6. Txa7, Tb6+, tablas), Re7; 6. Ta5, a6; 7. Td5! seguido de Td6 y Tb6, ganando.

Análisis de una partida Estrin-Berliner, campeonato mundial por correspondencia, 1965-68



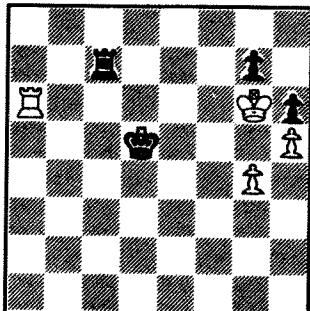
664

Juega el negro y gana.

Diagrama 664: 1...Tc2!; 2. Tf3+ (si 2.

Tf7, Tc5+!; 3. Rg4, Ta5; 4. Tf3+, Rd2!; 5. a3, Rc2; 6. Tf2+, Rb3; 7. Rf4, Tb5!; 8. Re4, Ra2!; 9. Tf7, a6!; 10. Ta7, Ta5!; 11. Tb7, b5 y gana. Subvariante: 6. b3, Ra3!; 7. Tb2, Rd1!; 3. b3, (si 3. b4, Tc3!; 4. Tf2+, Re1!; 5. Th2, Ta3!; 6. Rg5, Ta4; 7. Tb2, Rd1 y gana. Y si 3. Ta3, a5; 4. Tb3, Tc5+; 5. Rg4, b6!; 6. Rf4, Rc2; 7. Re4, Rb1; 8. Rd4, Rh5; 9. Ta3, a4!; 10. Rc3, Rh4! y gana), Rc1!; 4. a4, Rb2!; 5. a5, (evitando a5 al negro), b5!; 6. a6, b4!; 7. Rg4, Rc2; 8. Rf7, Txb3; 9. Txa7, Ta3; 10. Tb7, b3 y gana.

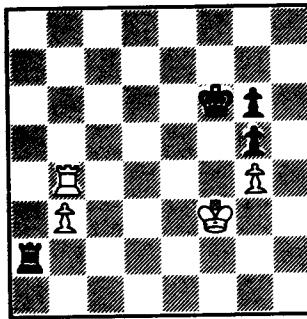
N. Kopajew, 1958



665

Juega el blanco y gana.
Juega el negro y hace tablas.

En el diagrama 665, la salvación del negro depende de un tiempo. Por ello ganan las blancas si son mano y el juego es tablas si no lo son. Sale el blanco: 1. Rh7 seguido de Tg6 y gana. Sale el negro: 1...Re5!; 2. Rh7, g5+!; 3. Rxh6, Rf4; 4. Ta4+ (si 4. Rg6, Rg4; 5. h6, Rh4; 6. h7, Tc8; 7. Ta1, g4; 8. h8=Dm Tgh8; 9. Th1+, Rg3; 10. Tgh8, Rf2, tablas), Rg3!; 5. Rg6, Tc5+!; 6. Rf6, Tc6+; 7. Re6, Tc5+; 8. Re6, Tc6+; 9. Rd5, Tb6; 10. Tc4, Rh4; 11. Tc6, Tb5+; 12. Rc4, Tg5; 13. h6, Rg4, tablas.



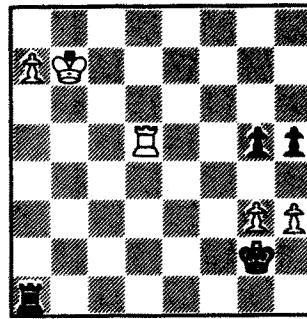
666

Juega el blanco. Tablas.

En el diagrama 666, el poderoso Pb3 pasado, contra los dos peones doblados del negro, bloqueados por un peón, parece asegurar al blanco la victoria. Pero la técnica ofrece numerosas peculiaridades interesantes que permiten al negro empatar con una defensa correcta: 1. Te4! (cortando el paso al rey negro y amenazando acudir con su rey en ayuda del peón pasado), Tb2! (en la partida se jugó 1...Ta8 y después de 2. b4, Tb8?; 3. Re3, Td8; 4. b5, Tb8; 5. Tb4, Re5; 6. b6, Rd5; 7. b7, Rc5; 8. Tb1, Te8+; 9. Rd3, Td8+; 10. Rc3, Tb8; 11. Tb2!, Rd5; 12. Tb4!, Rc5; 13. Rb3, Rd5; 14. Tb5+, Re4; 15. Ra4!, Rf3; 16. Tb4, Txb7; 17. Txb7, Rxg4; 18. Rb3, Rf3; 19. Rc3, g4; 20. Rd2, g3; 21. Re1, Rg2; 22. Rg7, las negras abandonaron. Subvariantes posibles: 2...Td8?; 3. Tc4!, Td1; 4. Re4!, Re6; 5. Tc6+, Rd7, 6. Txg6, Tb1; 7. Tb6, Tf1; 8. Re5, Tf4; 9. Td6+, Re7; 10. Td4 y gana. 6...Tb7; 7. Tb5+, Rd6; 8. Txg5 y gana. 11. Tb4?, Rd5; 12. Rb3, Rc5; 13. Ra4, Rc6, tablas. 12. Tb5+, Re4, tablas. 14...Rc6; 15. Rc4 y gana); 2. b4, Td2!; 3. Re3, Td1; 4. Re2, Td6; 5. b5 (parece más energética

5. Tc5+, aunque después de 5...Rf6; 6. b5, Tg1; 7. Tc4!, Tg3+; 8. Rd2, Tb3!; 9. Tc6+, Re7!; 10. b6, Rd7; 11. Txg6, Tb4; 12. Tg7+, Rc8!; 13. Txg5, Txb6; 14. Td5, Tb4!; 15. g5, Te4!; 16. Rd3, Te1 y las negras tienen las tablas aseguradas, Rd5 (también es suficiente para empatar 6...Te1+; 7. Rd3, Tb1; 8. Tc5+, Rf4; 9. Rc2, Tb4; 10. Rc3, Tb1+; 11. Tc4+); 6. Tc6 (si 6. Tb4, Rc5, tablas), Tg1!; 7. Rf3, Tf1+; 8. Rg2, Tb1!; 9. Txg6, Re4; 10. Txg5, Rf4, tablas.

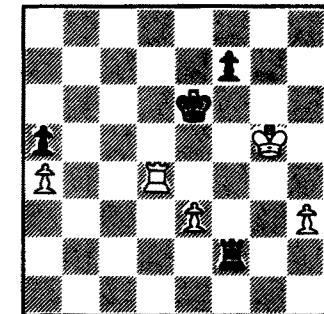
Conforme aumenta el número de peones en el tablero, tanto más deben ser tenidas en cuenta por ambos adversarios las dos grandes reglas generales emitidas por Spielmann y por el Dr. Tarrasch, respectivamente, para los finales de torre contra torre. Hélas aquí: "cada jugador debe emplear su torre con la *máxima actividad*, tanto en el ataque como en la defensa. Las actitudes pasivas están condenadas al fracaso, casi sin excepción" (Spielmann). "La posición correcta de las torres es *detrás* de los peones pasados, tanto propios como enemigos, ya que con ello se consigue aumentar el radio de acción de la torre conforme el peón avanza" (Dr. Tarrasch). Como veremos más adelante, ambas reglas tienen alguna excepción, aunque rara. Por ello, en general, deben ser cumplidas en los finales de torre y peones contra torre y peones. De acuerdo con el plan de este tratado, pasemos ahora a estudiar el caso de la lucha de torre y tres o más peones contra torre y dos peones, cuyo resultado suele ser favorable al bando fuerte, si bien pueden existir algunas circunstancias que permiten empatar e incluso ganar al bando débil.



667

Juega el negro. Gana el blanco.

He aquí cómo el blanco aprovecha su ventaja material en el diagrama 667, pese a la precaria posición de sus peones del flanco de rey: 1...g4 (máxima defensa. Si 1...Tb1+; 2. Ra6, Ta1+; 3. Ta5. Si 1...Rxg3 ó Rxh3; 2. Txg5(+)). Y si 1...h4; 2. g4! (y no 2. Txh5?, gxh3; 3. g4, Rg3; 4. g5, Tb12; 5. Rc7, Tc1+; 6. Rd6, Ta1; 7. Th7, h2; 8. g6, Txa7; 9. g7, Tgx7; 10. Txg7+, Rf2, tablas, con las siguientes subvariantes: 3. a8=D, Txa8; 4. Txa8, Rxg3, tablas. 5. Ra8, Tb5, tablas. 6. Rb7, el negro sigue dando jaques), Rxg3; 3. Txh5, Rh3; 4. a8=D, Txa8; 5. Rxa8, g3; 6. Rb7, g2; 7. Tg5 y gana.



668

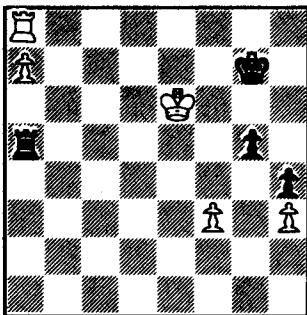
Las blancas juegan y ganan.

Rb3; 13. Th4, Tf3; 14. Re7, Te3; 15. Rxf7, Txe5; 16. Tg4? (el error decisivo. Según el propio Capablanca, las blancas tenían el juego ganado de este modo: 16. Tf4, Tc6; 17. h4, Tc7+; 18. Rg6, Tc6+; 19. Rg5, Ra3; 20. h5, Tc8; 21. h6, Tc7; 22. Th4, Th7; 23. Rf5, Txh6; 24. Txh6, Rx4; 25. Tb6, Ra3; 26. Re4, a4; 27. Rd3, Ra2; 28. Rc2, a3; 29. Te6) Tc5; 17. Tf4 (demasiado tardío), Tc7+; 18. Rg6, Tb7; 19. h4, Tb4; 20. Rg5, Rx4+; 21. h5, Ra3; 22. h6, Tb8; 23. h7, a4; 24. Th4, Th8; 25. Rg6, Rb3; 26. Rg7, Txh7+ y se acordaron las tablas.

En la posición del diagrama 668, las blancas deben ganar, pero se cometieron algunos errores y terminó en tablas: 1. Te4+, Rd5; 2. Tf4, Tg2+; 3. Rf6 (era mejor 3. Rf5, atendiendo al cuidado de sus peones débiles), Tg3; 4. e4+, Rd4; 5. e5+, Rd5 (si 5...Re3?; 6. Th4 y el blanco debe ganar); 6. Tf5, Re4; 7. Th5, Tf3+; 8. Re7, Tf4; 9. Tg5, Rd4; 10. Th5, Rc3; 11. Th7, Tf5; 12. Rd6,

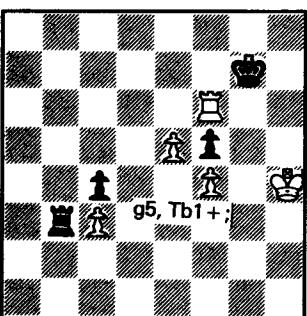
Diagrama 669: 1. Te8!, Ta6+ (si 1...Txa7; 2. Te7+, Txe7+; 3. Rxe7, Rg6; 4. Re6, Rg7; 5. Rf5, Rh6, Rf6, Rh5; 7. Rg7 y el final de peones está ganado por las blancas); 2. Rf5, Txa7; 3. Rxg5, Ta3; 4. Rg4, Tb3; 5. Te4, Rg6; 6. Te6+, Rg7; 7. f4, Tg3+; 8. Rxh4, Tg1; 9. Te3, Rf6; 10. Tg3, Ta1; 11. Rg4 y el blanco ganó.

Schlechter-Dr. Tarrasch,
match, 1911



Juega el blanco y gana

Perlis-Mieses, Viena, 1908

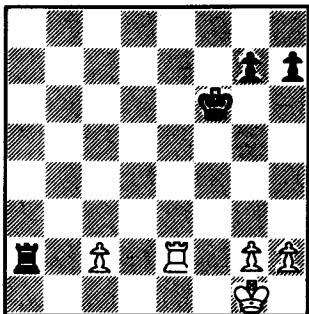


Las blancas juegan y ganan

Diagrama 670: 1. Tc6!, Txc3; 2. Rg5, Rf7; 3. Rxh5, Re7; 4. Tc7+, Rd8; 5. Tc5, Tc1? (un error, pero nada salvaba ya a las negras); 6. Re6, abandonan, pues si 6...c3; 7. f5, c2; 8. f6.

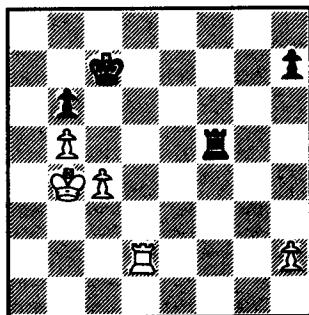
Diagrama 671: 1. Rf2, h5; 2. Re1, g5; 3. Rd2, Rf5; 4. Rd3 y el blanco ganó.

Schlechter-Mason, Montecarlo, 1903



Las blancas juegan y ganan

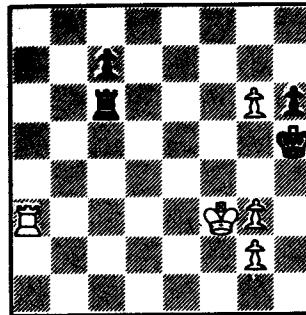
Grau-Guimard, match,
Buenos Aires, 1939



Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 672: 1. Td4, Th5; 2. h4, Tf5; Tg4, Th5; 4. c5!, bxc5+ (si 4...Txc5; 5. Tg7+ seguido de Txh7); 5. Ra5, Td5; 6. Tg7+, Rb8 (si 6...Td7; 7. b6+!); 7. Ra6, Td8; 8. b6, h5; 9. Tb7+, Ra8; 10. Th7, Rb8; 11. Txh5, c4; 12. Tc5, Tc8; 13. Txc8+, Rxc8; 14. Ra7 y ganó.

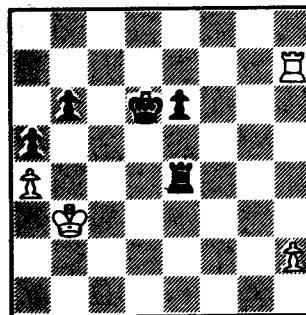
s, 1951



Las blancas juegan y ganan

En el diagrama 673 gana el blanco con un mate inesperado: 1. g7, Tf6+ (si 1...Tg6; 2. Ta5+, Tg5; 3. Tgx5+ y el peón se corona); 2. Re4, Tg6; 3. Rf5, Tgx7; 4. g4+, Tgx4; 5. Th3+, Th4; 6. g4 mate.

Burn-Maroczy, Viena, 1898

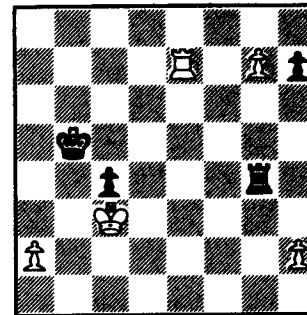


Juega el blanco. Gana el negro.

Diagrama 684: 1. h4, e6; 2. h5, Th4; 3. Th8, Th3+; 4. Rb2, Rc5; 5. Tc8+, Rb4; 6. Tc6, Th2+; 7. Rc1, b5; 8. axb5, Rxb5; 9. Th6, a4; 10. Th8, Rc4; 11. h6,

Rc3; 12. Tc8+, Rd3; 13. Td8+, Re3; 14. Td6, a3; 15. Rb1, a2+; 16. Ra1, e4; 17. Tb6, Rf4; 18. h7, Txh7; 19. Rxa2, Te7; 20. Tf6+, Rg5; 21. Tf1, e3; 22. Rb2, e2; 23. Te1, Rf4; 24. Rc3, Re3; abandonan.

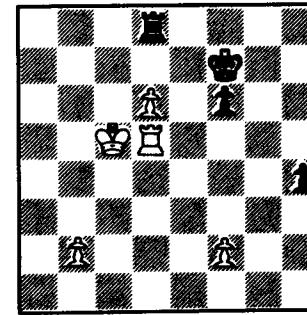
Bedö-M. J., Budapest, 1925



Las blancas juegan y ganan

Diagrama 675: 1. a4+!, Rx a4; 2. h4!, h6 (si 2...Rb5; 3. Te5+ seguido de Tg5); 3. Td7, Rb5 (si 3...h5; 4. Te7!); Td5+, R juega; 5. Tg5 y gana.

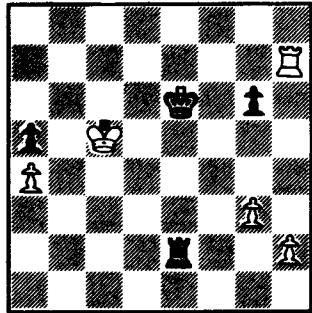
Dr. Alkchine-Bogoljuboff,
match, 1929



Juega el negro. Tablas.

Diagrama 676: 1...Re6; 2. Td4, Tc8+; 3. Rb6, Rd7; 4. Txh4, Tc8+; 5. Ra5, Tc2 (máxima defensa); 6. b4, Rxd6; 7. f3!, Tc3; 8. f4, Ta3+; 9. Rb6, Re6; 10. Th5, Tf3; 11. f5+, Re6; 12. b5, Rf4; 13. Rc6, Rg4; 14. Th1, Tc3+; 15. Rd5, Rxh5; 16. Tb1 (recordemos la conveniencia de que las torres actúen detrás de los peones en esta clase de finales), Td3+; 17. Rc6, Td8; 18. b6, Rg4? (un error que acarrea la derrota al negro, que podía salvarse con 18...Re4!); 19. b7, f5; 20. b8(D), Txb8; 21. Txb8, f4; 22. Tb4+, Re3; 23. Ra5, f3; 24. Tb3+, Re2; 25. Re4, f2; 26. Tb2+, Re1; 27. Re3, f1(C)+I; 19. b7, f5; 20. b8=D, Txb8; 21. Txb8, f4; 22. Rd5, f3; 23. Re4, f2; 24. Tf8, Rg3; 25. Re3, abandonan.

Mikenas-Simakin, campeonato de la URSS, 1945



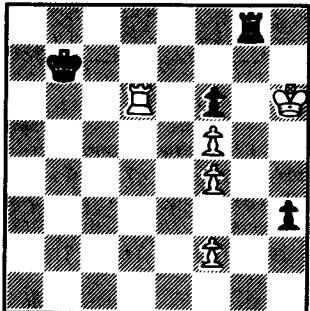
677

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 677: 1...Tb2; 2. Th4! (evita Tb4. Si 2. Ta7?, Txh2; 3. Txa5, Tg2, tablas), Re5 (si 2...g5; 3. Tc4!, Txh2; 4. Rb5, Tg2; 5. g4, Tf2; 6. Rxa5, Tf2; 7. Rb5 y gana); Tg4, Rf5; 4. Tc4, Re5; 5. h4, Tb3; 6. Tg4 (también se gana con 6. g4, Th3; 7. Rb5, Rd5; 8. Tc5+, Re6;

9. Rxa5, Txh4; 10. g5), Rf6; 7. Rd5, Tc3; 8. Tf4+, Rg7; 9. g4, g5 (las blancas amenazaban g5); 10. hxg5, Rg6; 11. Tc4, Ta3; 12. Rc8!, Rxg5; 13. Rb5, Rf6; 14. Te4!, Tb3+; 15. Rxa5, Tb8; 16. Ra6, Tb1; 17. a5, Rg5; 18. Ra7, Tb5; 19. a6, Tb3; 20. Ra8, abandonan ante la imparable amenaza a7 seguido de Te8 y Tb8.

R. Alexandrov, 1931

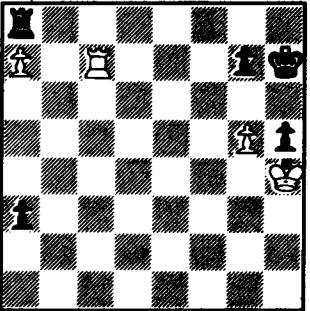


678

Las blancas juegan y hacen tablas

Diagrama 678: 1. Td1, h2; 2. Th1, Rc6; 3. Rh5 (si 3. Txa7?, Th8+ y gana), Rd5; 4. Rh4, Re4; 5. Rh3, Rf3; 6. Rxh2, Rxf2; 7. Rh3, Th8+; 8. Rg4, Txh1, tablas por ahogado.

A. Selesnieff, 1920

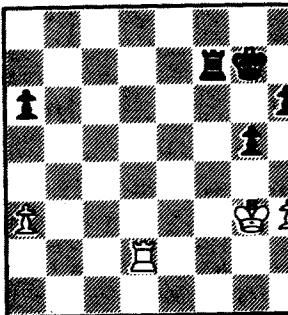


679

Las blancas juegan y hacen tablas

Diagrama 679: 1. g6+; Rh6 (si 1...Rh8?; 2. Tb7 seguido de Tb8+ y gana); 2 Tc3, Txa7; 3. Txa3, Tb7; 4. Tb3, tablas, pues si el negro capture la torre ahogará al rey blanco.

Keres-Botwinnik, Torneo campeonato mundial, La Haya y Moscú, 1948



680

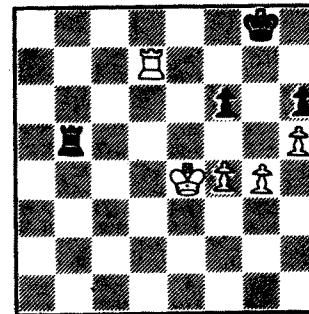
Juega el negro. Tablas.

En el diagrama 680 ganó el negro por una defensa incorrecta de las blancas: 1...Tc7; 2. Td4! (muy bien jugado). Si 2. h4?, Tc3+; 3. Rg4, Tc4+ ganando el Ph5 y la partida. Por el contrario, 3...Txa3?; 4. Td7+, Rf8; 5. Th7, Ta4+; 6. Rg3, Th4; 7. Ta7 no conduciría sino a tablas, con la siguiente subvariante: 4...Rg8; 5. Td6, Ta4+; 6. Rf5, Th4; 7. Rf6!, Txh3; 8. Td8+, Tc6; 3. a4? (el primer error. Había aquí dos caminos que conducen a las tablas: 3. h4!, Tc3+; 4. Rg4, gxh4; 5. Rhx4, Txa3; 6. Td6! con una posición de nulidad ya conocida, y 3. Ta4!, Rf6; 4. Ta5, Re6; 5. h4, gxh4+; 6. Rxh4, Rd7; 7. Rg3, Tf6; 8. a4, Rc7; 9. Th5, con esta subvariante: 5...Tc3+; 6. Rg2!, Rg6; 4. h4, Rh5; 5. hxg5, hxg5; 6. Td3? (segunda y definitiva equivocación. Lo correcto era 6. Td5!,

Tc3+); 7. Rg2, Rh4; 8. Td6, a5; 9. Td5, Tc2+; 10. Rf11, g4; 11. Txa5, Rg3; 12. Ta8, Tc1+; 13. Re2, Rh2; 14. a5, g3; 15. Th8+, Rg1; 16. a6, Ta1; 17. Th6, g2; 18. Tg6, tablas), Tc4!; 7. Ta3 (ya no hay continuación capaz de salvar al blanco. Si 7. a5, Ta4; 8. Td5, Ta3; 9. Rf2, Rh4; 10. Rg2, g4; 11. Te5, Ta2+; 12. Rf1, Rh3; 13. Th5+, Rg3; 14. Tg5, Ta1+; 15. Re2, Rh3; 16. Th5+, Rg2 y gana), a5; 8. Rh2, Tb4; 9. Rg3, Tf4; 10. Ta1, Tg4+; 11. Rh3, Te4; 12. Ta3, Rg6; 13. Rg3, Rf5; 14. Rf4, Re5; 15. Rg3, Td4; 16. Ta1, Rd5; 17. Tb1, Tb4! (17...Txa7 daría el empate al blanco: 18. Tb5+, Rc4; 19. Txg5, Ta1; 20. Rh2); 18. Tf1, Re4; 19. Te1+ (si 19. Rg4, Txa4; 20. Rxg5, Tc4 y gana), Rd4; 20. Rh2, Txa4; 21. Tg1, Tc4; 22. Txg5, a4; 23. Rg2, Rc3; 24. Rf3, A3; 25. Ta5, Rb3; abandonan).

Cuando todos los peones de ambos bandos se encuentran en el mismo flanco, el resultado es de tablas, salvo casos excepcionales. Veamos algunos ejemplos:

Löwenfisch y Smyslov, 1957



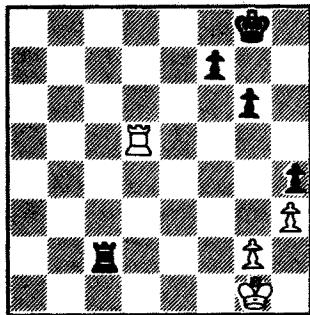
681

Tablas, cualquiera que salga

Si en el diagrama 681 son mano las ne-

gras, les bastará jugar 1...Ta5! entrando en la variante en que salen las blancas y que vamos a ver a continuación. Claro está que si 1...Rf8?; 2. Th7 y si 5...Rh8?; 2. Tf7, ganando el blanco en ambos casos. Si sale el blanco, la continuación puede ser 1. Td5, Tb7; 2. Td8+ (si 2. Rf5, Rf7), Rf7, 3. Rd5, Ta7! (pero no 3...Tb4?; 4. Td7+, Rf8; 5. f5, Txg4; 6. Re6, Ta4; 7. Rxg6, Ta6+; 8. Re5 y gana); 4. Rd6, Tb7; 5. Td7+, Txd7+; 6. Rxd7, f5!; 7. gx5, Rf6, tablas.

Löwenfisch-Kan, Carlsbad, 1911



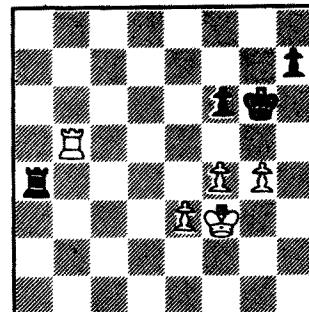
682

Las blancas juegan y hacen tablas

Diagrama 682: 1. Td4, g5; 2. Tg4, f6; 3. g3, hxg3; 4. h4, Tc3; 5. hxg5, f5; 6. Tf4, tablas.

Diagrama 683: 1. Tb7 (si 1. g5, f5!, tablas. Si 1. f5+, Rg7; 2. Tb7+, Rg8; 3. Rg3, Ta11, tablas. Y si 1. Tb6, h6; 2. e4, Ta3+; 3. Rf2, Rg7; 4. e5, fxe5; 5. fxe5, Ta5; 6. Te6, Rf7, tablas), h5!: 2. f5+ (si 2. g5, fxg5; 3. Tb6+, Rg7; 4. fxg5, tablas. Si aquí, 4. f5, g4+; 5. Rg3, Te4, tablas. Y si 2. gxh5+, Rxh5; 3. Tg7, Rh6; 4. Tg2, f5!, tablas), Rh6; 3. gxh5,

Löwenfisch y Smyslov, 1957

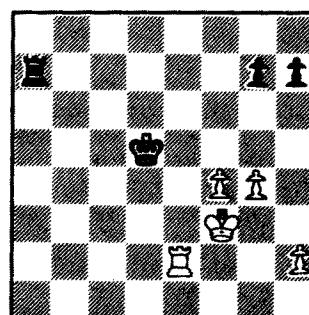


683

Las blancas juegan. Tablas

Rxh5; 4. Tg7, Tb4; 5. Tg6, Tb6; 6. Re4, Ta6; 7. Rd5, Ta3; 8. e4, Ta6; 9. e5, Ta5+ 10. Re6, Txe5+; 11. Rxg6, Ta5; tablas. Como vemos, la estrategia del bando débil en este tipo de finales (como, por lo común, en la mayor parte de los finales de toda clase), es reducir el número de peones.

Löwenfisch y Smyslov, 1957



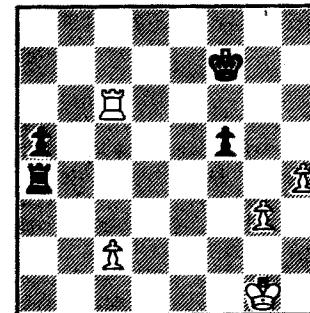
684

Las negras juegan y hacen tablas

Diagrama 684: 1...Rd6! (perder tiempos pasivamente con 1...Tb7? permitiría al

blanco mejorar su posición y ganar la partida: 2. f5, Ta7?; 3. g5, Rd6; 4. h4, Ta4; 5. Te4, Ta1; 6. Te8, Tf1+; Rg4, Tg1+; 8. Rh5, Tf1; 9. Tg8, Txf5; 10. Tgx7?; 2. f5, Rd7; 3. g5 (si 3. Rf4, Ta6! evitando que el blanco juegue Te6. Y si 3. Te6, Ta3+; 4. Rf4, Th3, tablas. Si aquí, 4. Rg2, g6; tablas), Ta1; 4. Te3, Tf1+; 5. Rg4, Tg1+; 6. Rh5, Tf1; 7. Te5, Txf5! (magnífico recurso defensivo); 8. Txf5, g6+; 9. Rh6 (si 9. Rg4, gx5+; 10. Rxg5, Re7, tablas), gx5, tablas.

Schlechter-Dr. Lasker, match campeonato mundial, 1910

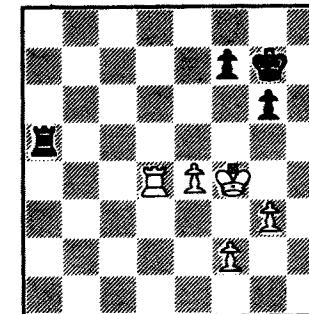


685

Las negras juegan y hacen tablas

En el diagrama 685 es muy instructivo ver como Lasker, entregando otro peón, reduce a la pasividad a la torre enemiga y se asegura las tablas: 1...Te4!; 2. Tc5, Rf6; 3. Txa5, Tc4!; 4. Ta2 (único medio de mantener la ventaja material), Tc3; 5. Rg2, Re5; 6. Tb2, Rf6; 7. Rh3, Tc6!; 8. Tb8 (si el blanco quiere aspirar a ganar cosa imposible, tiene que entregar su PA), Txc2; 9. Tb6+, Rg7; 10. h5, Tc4; 11. h6+, Rh7; 12. Tf6, Ta4; 13. Txf5, Rxh6, tablas.

Albert-Kuzmin, campeonato de la URSS, Bakú, 1972



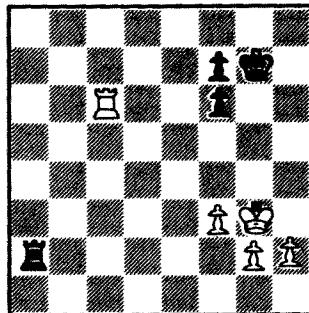
686

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 686: 1. e5, Ta2; 2. f3, Te2; 3. Td5, Te1; 4. Rg4, Te2; 5. f4, Te3; 6. Rh4, Te1; 7. Td7, Te2; 8. Te7, Rf8; 9. Ta7, Rg7; 10. Ta8, Te1; 11. Te8, Te3; 12. Rg4, Ta3; 13. Te7, Tb3; 14. Td7 (si 14. e6, Rf6, tablas), Te3; 15. Tc7, Te1; 16. Rf3, Rf8; 17. Tc6, Rg7; 18. Ta6, Tb1; 19. Rg4, Tb3; 20. Rh4, Te3; 21. Tb6, Te3; 22. Tb7, Te3, 23. Rg4, Te1; 24. Rf3, Rf8; 25. Tb3, Rg7; 26. Te3, Ta1; 27. Rg4, Tb1; 28. Rf3, Ta1; 29. g4, Tf1+; 30. Rg3, Tg1+; 31. Rh4, Th1+; 32. Rg5, Th2; 33. f5, gx5; 34. gx5, f6+; 35. gx5+, Rf7; 36. Te7+, Rf8; 37. Ta7, Tg2+; 38. Rf4, Tf2+; 39. Rg4, Tg2+; 40. Rf3, Tg1; 41. f7, Tg7; 42. Rf4, Tx7; 43. Ta8+, Rg7; 44. Rg5, Tb7; 45. Ta6, Rf7; 46. Th6, Rg7, tablas.

Diagrama 687: 1. h4, Tb2; 2. Tc5, Ta2; 3. Rh3, Tb2 (es evidente que la torre negra no puede emprender acciones contraofensivas, pero en esta ocasión, excepcionalmente, tiene éxito la actitud pasiva); 4. g4, Tb4; 5. h5, Ta4; 6. Rg3, Tb4; 7.

Suetin-Cholmov, XXI campeonato de la URSS, 1964

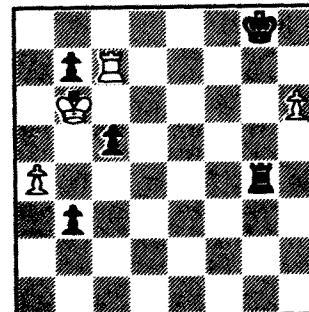


687

Juega el blanco. Tablas

Rf2, Ta4; 8. Re3, Tb4; 9. Td5, Te4; 10. Td4, Ta5; 11. f4, Tb5; 12. Re4, f5+ (o bien, 12...Ta5; 13. Td5, Ta6; 14. Rf5, Tb6; 15. g5, fxg5; 16. fxg5, Tb8, tablas); 13. gxf5, Rh6; 14. Td7, Rxh5; 15. Txf7, Rh6; 16. Td7, Ta5; 17. Td5, Ta6; 18. Re5, Rg7; 19. Td7+, Rf8, tablas.

S. Ling



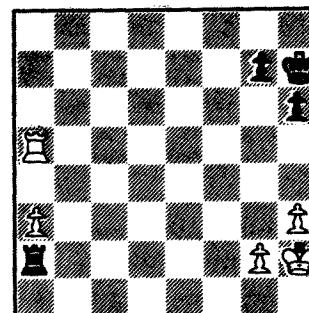
688

Las blancas juegan y hacen tablas

En el diagrama 688, las blancas se salvan por una interesante combinación de rey ahogado: 1. h7+; Rh8; 2. Tc8+, I

Rxh7; 3. Txc5, Tb4+; 4. Ra5, b2; 5. Th5+, Rg6; 6. Th11, b1=D; 7. Txb1, Txb1, tablas.

Grob-Dr. Euwe, Zurich, 1934



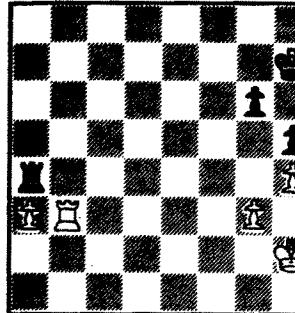
689

Juega el negro y hace tablas

En el diagrama 689, el Pa3 pasado no es suficiente para dar la victoria al blanco. Tan solo sería ésta posible si existiese además un peón de ventaja en el flanco del rey: 1...Rg6; 2. Rg3, Tb2; 3. h4, h5; 4. Rf3, Rf6; 5. g3 (si 5. Txh5, Tb3+; 6. Rf4, Txa3, tablas), g6; 6. a4, Tb3+; 7. Rf2, Tb2+; 8. Re1, Ta2; 9. Rf1, Rf7; 10. Ta6, Rg7; 11. a5, Rf7; 12. Ta8, Rf6; 13. a6, Rf5 (también Rg7 y luego Rh7 daba tablas); 14. a7, Rg4; 15. Tg8, Txa7; 16. Tgx6+, Rf3; 17. Re1, Ta2; 18. Tg5, Tb2; 19. Txh5, Rxg3; 20. Th8, Rg4; 21. h5, Rg5; 22. Rf1, Tb6 y se acordaron las tablas.

689(a)

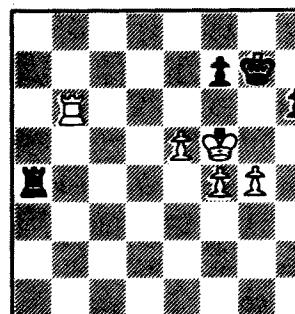
A esta posición se llegó en la partida Karpov-Yusupov, Linares 1983, después de la jugada 47. Ambos jugadores firmaron las tablas ya que, como sabemos por



689 (a)

nuestros comentarios a este tipo de finales es imposible hacer valer la ventaja de un peón por parte del blanco.

N. Kopajew, 1967



690

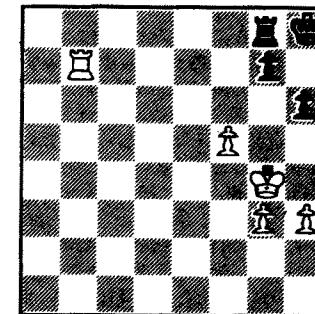
Juega el negro y hace tablas

La ventajosa posición de las fuerzas blancas en el diagrama 690, no resulta suficiente para ganar: 1...Tc4; 2. Tb7 (amenaza e6), Rf8; 3. Tb3 (si 3. g5, hxg5; 4. Rxe5, Te5; 5. Rh6, Tc1; 6. Tb7+, Rf8; 7. f5, Tg1); 8. Tb8+, Re7; 9. f6+, Re6; 10. Te8+, Rf5; 11. Rh7, Tg2; 12. Te7, Tg5!, 13. Txf7, Rxe5; 14. Tg7, Rxf6, tablas), Rg7; 4. Te3, Tc6; 5. Re4,

Tc4+; 6. Rf3, Tc6; 7. f5 (tampoco se consigue nada con 7. Ta3, f6!; 8. Ta7+, Rf8; 9. Re4, fxe5; 10. Rxe5, Tb6, tablas), Rf8; 8. Ta3, Tc1; 9. Ta8+, Re7; 10. f6+, Re6; 11. Te8+, Rd5; 12. e6, Tc6, tablas.

Claro está que, en circunstancias excepcionalmente favorables, el bando fuerte puede ganar este tipo de final que estamos estudiando. Tal ocurre en los siguientes ejemplos:

Eliskases-Rotunno, Torneo Olímpico de Buenos Aires, 1939



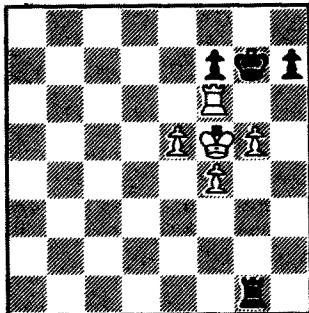
691

Juega el negro. Gana el blanco

Diagrama 691: 1...Tf8; 2. Rf4, Rg8; 3. g4, Rh8; 4. h4, Rg8 (las negras se ven reducidas a la pasividad); 5. g5, hxg5+; 6. hxg5, Rh8; 7. Re5, Rg8; 8. Re6, Te8+; 9. Te7, Ta8; 10. Td7, Tf8; 11. g6, Te8+; 12. Rd6, Tf8; 13. Re7!, Ta8; 14. Td8+, Txd8; 15. Rxd8, Rf8; 16. Rd7, Rg8; 17. Re7, abandonan.

Diagrama 692: 1...Tf1 (si 1...Ta1; 2. Tc6, Ta4; 3. Tc7, Rf8; 4. Rg4, Ta1; 5. f5!, Tg1+; 6. Rf4, Tf1+; 7. Re4, Te1+;

Gligoric-Dr. Euwe, Zurich, 1953



692

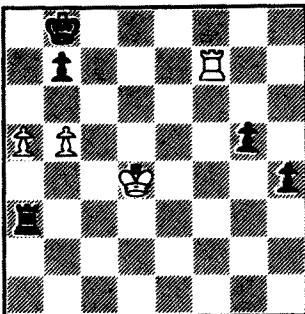
Juega el negro. Gana el blanco

8. Rd5, Td1+; 9. Rc6, Tc1+; 10. Rd7, Td1+; 11. Rc8, Td5+; 12. f6, Txe5; 13. Rd7, Td5+; 14. Rc6, Td8; 15. Td7, Ta8; 16. Rb7, Te8; 17. Rc7 y gana. Subvariante: 4...Ta5; 5. Rf3, Ta3+; 6. Re4, Ta4+; 7. Re3, Ta3+; 8. Rd4, Ta4+; 9. Tc4, Ta1; 10. f5, Tg1; 11. Rd5, Txb5; 12. f6, Re8; 13. Rd6, Rd8; 14. Ta4 y gana; 2. Tc6, Rf8; 3. Tc8+, Rg7; 4. Td8!, Tf2 (si 4...h6; 5. gxh6+, Rxh6; 6. Tg8 seguido de Tg4 y Rf6); 5. Td11, Tf3 (si 5...Ta2; 6. Td7, Ta6; 7. Rg4 seguido de f5); 6. Re4!, Tf2; 7. Re3, Ta2; 8. f5!, Tg2 (si 8...Ta7; 9. Re4 y luego Td8); 9. Td7, Txa5 (si 9...Rf8; 10. f6, Re8; 11. Te7+, Rf8; 12. Ta7, Re8; 13. Ta8+, Rd7; 14. Tf8, Re6; 15. Te8+, Rf5; 16. e6!); 10. Rf4, Tg1; 11. e6, Tf1+; 12. Re5, Te1+; 13. Rd6, h5; 14. Tx7+, Rg8; 15. Re7, h4; 16. Rf6, h3; 17. Tg7+, Rh8; 18. Tg3 y gana.

Veamos ahora tres casos en que por excepción gana el bando débil:

En el diagrama 693, la torre en 7^a, la mala posición del rey negro y la excelente po-

Dr. Rey Ardid-Dr. Mundi,
Zaragoza, 1939

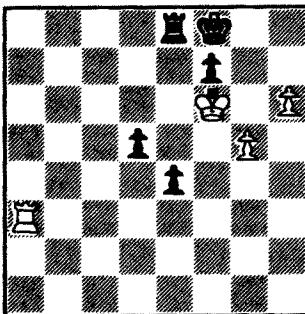


693

Las blancas juegan y ganan

sición del rey de las blancas, compensa a éstas ampliamente de su peón de menos: 1. Rc5!, Tc3+ (si 1...Txa5; 2. Rb6. Y si 1...Rc8; 2. Rb6, h3; 3. Tc7+, Rd8; 4. Txb7, g4; 5. Th7); 2. Rb6, Tc8; 3. Txb7+, Ra8; 4. Ta7+, Rb8; 5. Tg7, h3; 6. Th7!, g4; 7. a6, Tg8; 8. a7+, Ra8; 9. Ra6, h2; 10. b6, abandonan.

H. Riemann-E. Kuhr, Leipzig, 1934



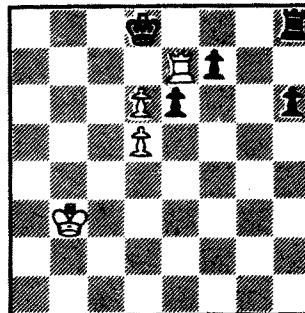
694

Las blancas juegan y ganan

En el diagrama 694, las negras pierden a

pesar de su ventaja material debido a la posición desfavorable de sus piezas mayores: 1. Ta6! (amenaza h7), Rg8; 2. h7+!, Rh8 (si 2...Rxh7; 3. Rxf7 con la doble amenaza Rxe8 y Th6 mate); 3. Rxf7, Tb8 (si 3...Te5; 4. Rg6, Te8; 5. Rh6 como en el texto); 4. Rg6, abandonan, pues si 4...e3; 5. Rh6, e2; 6. g6, e1=D; 7. g7 mate.

A. Nimzowitsch



695

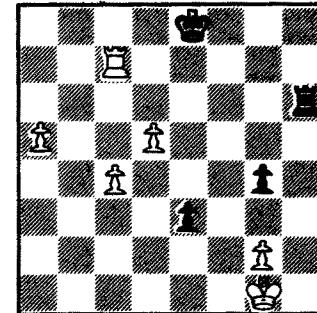
Las blancas juegan y ganan

En el diagrama 695 gana el blanco por la mala posición de las fuerzas negras: 1. Ta7, Te8 (si 1...Th7; 2. dxe6); 2. d7, Te7; 3. d6, Txd7; 4. Ta8 mate.

Cuando luchan cuatro o más peones contra dos, la victoria del bando fuerte suele obtenerse de un modo rutinario. Hay, sin embargo, peligros y dificultades como en los casos siguientes:

En el diagrama 696, el negro acaba de avanzar su PR a e3. Si las blancas, inconscientes del peligro, continúan con 1. c5?, perderían la partida después de 1...Th1+!; 2. Rxh1, e2 y este peón es

Dr. Tarrasch, 1933



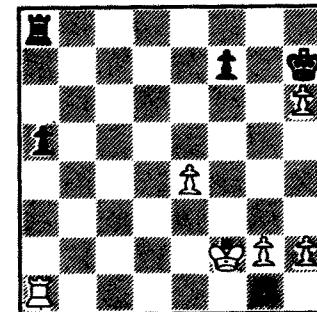
696

Juega el blanco y gana

imparable. Para ganar, las blancas disponen de dos líneas sencillas: 6 1. Rf1 ó 1. Tc6 seguido eventualmente de Te6+.

He aquí algunos casos curiosos en los que el bando débil hace tablas e incluso gana:

Leonhardt-Schlechter,
Nuremberg, 1914



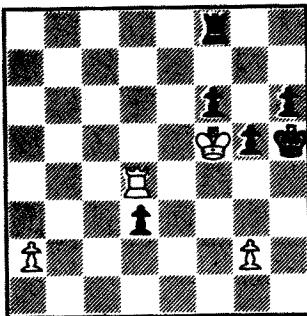
697

Las negras juegan y hacen tablas

En el diagrama 697, el peligroso PT salva a las negras: 1...a4!; 2. Ta3, Rxh6;

3. Rf3, Rg5; 4. g3, Rf6; 5. Rf4, Ta5; 6. g4, Rg6; 7. e5, Ta6; 8. h4, tablas.

R. Réti, 1925

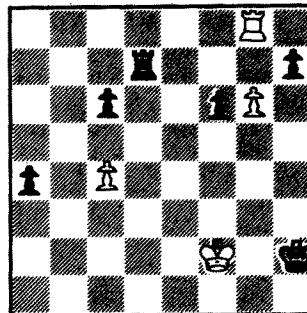


698

Las blancas juegan y ganan.

La mala posición del rey negro en el diagrama 698, situado prácticamente en una red de mate, da la victoria a las blancas: 1. g3! (con la astuta amenaza Th4+, gxh4; g4 mate), Tg8 (única); 2. Tb4 (amenaza Tb1 y luego Th1 mate), g4; 3. Tb1, Tg5+; 4. Rxf6, Tg6+; 5. Rf7!, d2; 6. a4!, d1=D; 7. Txd1, Tf6+ (este intento de ahogar fracasará) 8. Rg7, Tf5 (si 8...Tg6+; 9. Rh7); 9. Td6!, Rg5; 10. Tb6, Rh6; 11. Tb5 y gana.

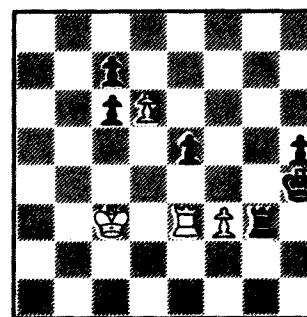
A. Selesneff, 1914



699

Las blancas juegan y ganan.

W. y M. Platoff, 1914



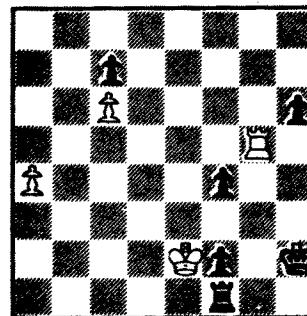
700

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 700: 1. Te4+, Rh3 (si 1...Rg5; 2. d7, Txf3+; 3. Rc4, Tf8; 4. Txe5+, Rg4; 5. Te8, Tf4+; 6. Rd3, Tf5; 7. d8=D, Td5+; 8. Rxe4); 2. dxc7 (y no 2. d7?, Txf3+; 3. Rc4, Tf8; 4. Txe5, Td8; 5. Txa5+, Rg4; 6. Th7, Rf5; 7. Rc5, Rg6; 8. Te7, Rf6, tablas), Txf3+ (si 2...Tg8; 3. Txe5, h4; 4. Tg5, Tgx5; 5. c8=D+, Rg3; 6. Dc7+, Rfx3; 7. Rf2); 8. Rf2, Tf3+; 9. Rg1 y gana.

Dxc6+, Rg3; 8. Dd6+, Rf3; 9. Dh2, Rg4; 10. Rd4, h3; 11. Re4, Rh4; 12. Df2+, Rg4; 13. Df3+, Rh4; 14. Rf4, h2; 15. Df2+, Rh3; 16. Df1+, Rh4; 17. De1+, Rh3; 18. Rxg5, Rg2; 19. Rg4!, h1=D; 20. De2+, Rg1; 21. Rg3 y gana. Subvariantes: 4...Tc8; 5. Tg7 y gana. 5...Rg2; 6. Dxc6, Tg3; 7. Rd2, h3; 8. f4+, Rg1; 9. Re2, Tg2+; 10. Rf3, 7...Rg4; 8. Dg2+, Rf4; 9. Df2+, Rg4; 10. Rd4, Rh3; 11. Df3+, Tg3+; 12. Dh1+, Rg4; 13. Re4, 7...Rf4; 8. Dh6, Rg4; 9. Rd4, h3; 10. Re4, 8...Rh3; 9. Rd2, Tg3; 10. Re2; 3. Te3!, Txe3+; 4. Rd2, Tg3; 5. c8=D+, Tg4; 6. Df5, h4; 7. Dxe5 y gana.

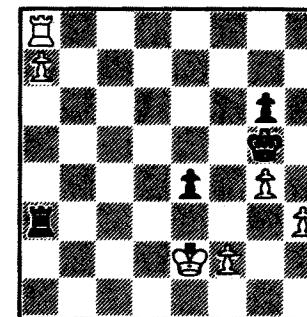
A. Troitzky, 1924



701

Rh2; 9. Rxf2!, Rh1; 10. Cb6!, Rh2 (si toman el caballo, el Pc6 se coronaría); 11. Cc4!, Rh1; 12. Cd6!, Rh2; 13. Rxf3, Rg1; 14. Ce4, h2; 15. Cg3 y gana.

Sokolov-Chiburdanidze, Moscú 1983



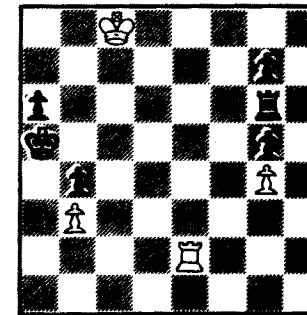
701 (a)

Juega blanco y gana.

Las blancas ganaron de la siguiente forma:

1. h4+, Rg4; 2. h5!, Rg5; 3. h6, Rxh6; 4. Th8+, Rg7; 5. a8=D ganado.

A. Herbstman, 1929



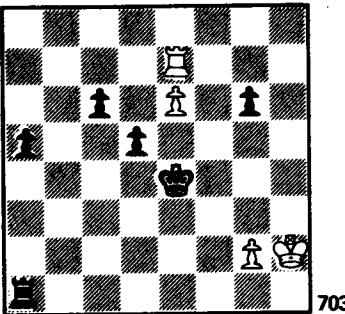
702

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 702: 1. Th5+ (y no 1. Rxf1?, Jxg5; 2. a5, g4; 3. a6, g3; 4. a7, g2+ y el negro gana), Rg2; 2. Th2+, Rg1 (si 2...Rhx2; 3. Rxf1); 3. Th1+, Rhx1; 4. Rxf1, h5; 5. a5! (y no 5. Rxf2?, h4; 6. a5, h3; 7. a6, h2; 8. a7, f3; 9. Rg3, f2!; 10. a8=D, f1=D, tablas), h4, 6. a6, h3; 7. a7, f3; 8. a8=C1 (si 8. a8=D?, h2 y las tablas por ahogado son inevitables),

En el diagrama 702 gana el bando débil, que coloca al rey adversario en una red de mate: 1. Rb7, Tb6+; 2. Ra7, g6; 3. Te1, Tb5 (si 3...Tc6, Td6, Te6 ó Tf6; 4. Te5+, mate); 4. Ta1 mate.

Dr. Hartlaub-Carls, Bremen, 1918



703

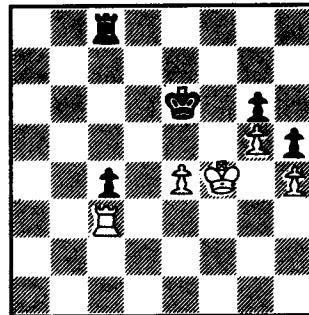
Las blancas juegan y hacen tablas.

En el diagrama 703, el blanco se salvó muy ingeniosamente de su comprometida posición: 1. Tf7!, Rd4 (si 1...Te1; 2. Tf1!, Te2; 3. Tf2!, tablas. Subvariante: 2...Txf1; 3. e7); 2. Tf4+, Rc5 (si 2...Re5; 3. e7. Y si 2...Rd3; 3. Tf3+ seguido de Te3); 3. Te4!, tablas por lo menos, pues el Pe6 se corona.

Veamos ahora algunos casos en que luchan tres peones contra tres peones, en los que, salvo contingencias imprevistas, las tablas son el resultado normal:

En el diagrama 704, la ligera ventaja posicional del blanco no resultó suficiente para ganar: 1. Re3, Re5; 2. Tc2, c3; 3. Rd3, Td8+ (también conduce a tablas 3...Tc7; 4. Txc3, Txc3+; 5. Rxc3, Rxе4; 6. Rc4, Rf4; 7. Rd5, Rg4; 8. Re6,

Botwinnik-Dr. Euwe, Groningen, 1946

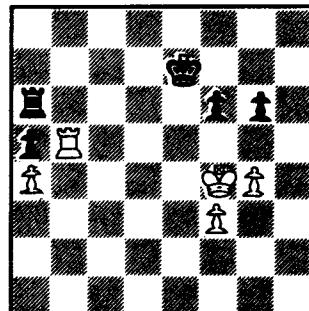


704

Juega el blanco. Tablas.

Rxh4; 9. Rf6, Rg4; 10. Rxe4, h4; 11. Rf6 y ambos peones se coronan simultáneamente) 4. Re3 (si 4. Rxc3, las blancas correrían serios peligros después de 4...Rxe4), Td4; 5. Txc3, Txe4+; 6. Rf3, Txh4; 7. Tc6, Tf4+ (o también 7...Rf5; 8. Tc5+, Re6; 9. Tc6+, Rf7; 10. Tc7+, Rf8; 11. Tc6, tablas); 8. Re3, Te4+; 9. Rf3, Rf5; 10. Tf6+, Rxe5; 11. Tc6+, tablas.

San Petersburgo-Londres, match telegráfico, 1896-87



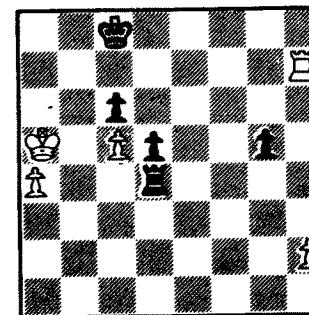
705

Juega el negro.

En la posición del diagrama 705, las negras abandonaron porque tenían perdido el match. El gran maestro Tschigorin, principal componente del equipo ruso publicó los siguientes análisis en una revista francesa, pretendiendo demostrar que las negras deben ganar: 1...Ta7; 2. Re4, Ta6; 3. Rd4, Ta7; 4. f4, Rd6 (si 4...Ta6; 5. Tb7+, Rd6; 5. f5, gxf5; 7. gxf5, Ta8; 8. Tb6+, Re7; 9. Rc5, Td8; 10. Tb5. Subvariante: 5...Re6; 6. Rc5, Ta8; 7. Tb6+, Rf7; 8. Rb5); 5. Tb6+, Re7; 6. Rc5, Tc7+; 7. Rb5, Tc1; 8. g5, f5 (si 8...fxg5; 9. fxg5, Rf7; 10. Rxa5); 9. Txg6, Tf1; 10. Rxa5, Txf4; 11. Tf6!, Tf1; 12. Rb6, f4; 13. a5, Tg1 (si 13...f3; 14. a6, f2; 15. Ra7!, Re8; 16. g6); 14. Txf4, Tg5; 15. a6, Tg1; 16. a7, Ta1; 17. Tf5 seguido de Ta5 y gana. Como puede verse, estas variantes se basan en la pasividad de la defensa que, como sabemos por la regla de Spielmann, está casi siempre condenada al fracaso. Sesenta años más tarde, Fine dio la siguiente línea de juego, en la que emite su opinión de que si el negro sacrifica el PT para activar su torre, consigue salvarse: 1...Te8; 2. Txa5, Tc4+; 3. Re3, Tc3+; 4. Re4, Tc4+; 5. Rd5, Tf4; 6. Ta7+, Rd8 y da el juego por tablas. Pero en 1957, Löwenfisch y Smyslow continuaron esta variante demostrando que el blanco gana después de 7. Rd6!, Rg8; 8. Tc7+, Rd8 (si 8...Rb8; 9. Tc3, Txa4; 10. Re6, Tf4; 11. Rf7, g5; 12. Rg6, Rb7; 13. Te3, Rc7; 14. Te6 y gana); 9. Tf7!, Re8; 10. Ta7, Txf3 (si 10...f5; 11. g5, Txf3; 12. Re6, Rd8; 13. Rf6); 11. a5, f5; 12. a6!, Ta3 (si 12...gxf5; 13. Te7+, seguido del avance del PT); 13. Re6, Rd8; 14. g5, f4; 15. Rf6, f3; 16. Rg7!, f2; 17. Tf7, Ta2; 18. Tf8+, Re7; 19. a7, Txa7; 20. Txf2, Ta6; 21. Tf6. Y, sin embargo, este final es tablas si,

como indican los analistas rusos arriba citados, el negro, en la variante de Fine, continúa, no con 3...Tc3+?, sino con 3...Rf7! que activa también al rey de la defensa: 4. Ta8 (si 4. Ta7+, Re6; 5. a5, Ta4; 6. a6, Re5; 7. f4+, Rd5; 8. Ta8, Ta3+; 9. Rf2, Re4, tablas), Rg7; 5. a5, Ta4; 6. a6, Rh6!; 7. f4 (si 7. a7, Rg7), g5; 8. fxg5+, fxg5; 9. Rd3, Rg7; 10. Rc3, Txg4, tablas. Un final muy instructivo.

Dr. Euwe-Réti, Pistyan, 1922



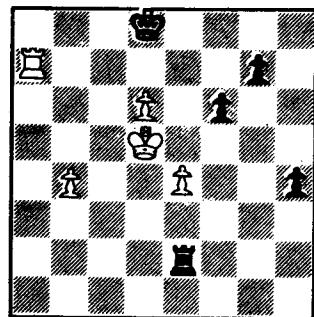
706

Las blancas juegan y ganan.

El rey de las negras, confinado en la banda, es la causa principal de su derrota en el diagrama 706: 1. Ta7 (si 1. Rb7?, Txa4; 2. Rxc6, Th4, tablas), Th4; 2. Rb6, Txh2; 3. Rxc6, Th6+; 4. Rxd5, Tg6; 5. c6, g4 (si 5...Th6; 6. a5, g4; 7. a6, Tg6; 8. Tb7, Tg5+; 9. Rd6, Tg6+; 10. Rc5, Tg5+; 11. Rb6); 6. Rc5, g3; 7. Rb6!, Rb8 (si 7...Rd8; 8. Td7+ seguido de Td1); 8. Te7, Tg8; 9. Tb7+, abandonan ante el jaque de la torre en a7.

En el diagrama 707, las blancas deben ganar como en el precedente, pero

Schlechter-Perlis, Carlsbad, 1911

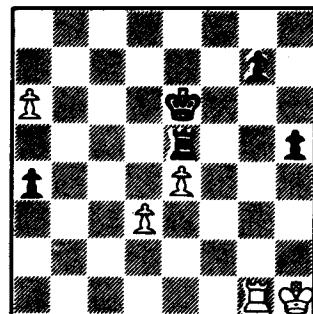


707

Las blancas juegan y ganan.

tropiezan con la dificultad de librar a su rey de los jaques de la torre enemiga, lo que resuelven con una magistral maniobra que veremos también en otros finales de este volumen: 1. e5!, fxe5 (si 1...Txe5+; 2. Rc6, Re8; 3. Ta8+, Rf7; 4. d7, Te6+; 5. Rc5!, Te5+; 6. Rc4, Te4+; 7. Rc3, Te3+; 8. Rd2 y gana. Obsérvese que si, en esta variante, 5. Rd5? seguiría 5...Te1 y luego Td1+, tablas. Y si 1...Td2+; 2. Re6, Rc8; 3. d7+, Rb8; 4. Ta6, Rc7; 5. Td6, Txd6+; 6. exd6+, Rd8; 7. b5, h3; 8. b6, h2; 9. b7, h1=D; 10. b8=D mate); 2. Re6, Tc2 (si 2...Rc8; 3. d7+, Rb8; 4. d8=D+ y gana. Subvariante: 3...Rd8; 4. Ta8+); 3. Ta8+, Tc8; 4. Txc8+, Rxc8; 5. Re7, abandonan.

W. y M. Platoff, 1909

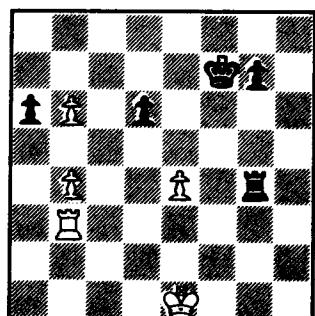


708

Las blancas juegan y ganan.

Txa6; 3. d5+, Re5; 4. a7, Rxe4; 5. a8=D y gana.

W. y M. Platoff, 1909

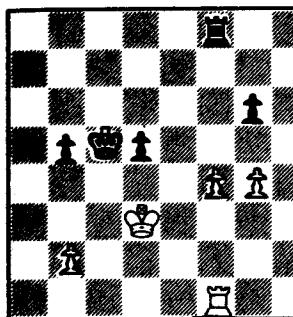


709

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 709: 1. Tf3+, Re7 (si 1...Rg6; 2. Tg3!, Tgx3; 3. b7 y gana. Y si 1...Rg8; 2. Te3, Tg5; 3. e5!, ganando también. Subvariante: 2...Tg1+; 3. Rd2, Tb1; 4. e5, d5; 5. Rc2, Txb4; 6. Tb3, Tc4+; 7. Rd3, Tc8; 8. b7, Tb8; 9. Rr4. 4...dxe5; 5. Te4. 4...Txb4; 5. exd6, Txb6; 6. d7, Td6+; 7. Td3); 2. b7, Txe4+; 3. Te3!, Txe3+; 4. Rd2, Te6; 5. b8=D y gana.

Dr. Lasker-Rubinstein,
San Petersburgo, 1914

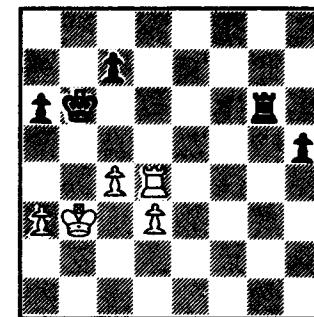


710

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 710, con su PA pasado potencialmente y apoyado en su avance por su torre desde la retaguardia, las blancas logran la victoria con una técnica impecable: 1. f5, gxf5; 2. gxf5, Tf6 (es necesario frenar a este peón, aun a costa de la pasividad de la torre); 3. Tf4, b4 (si 3...d4; 4. Re4; 4. b3, Tf7; 5. f6, Rd6; 6. Rd4, Re6; 7. Tf2!, Rd6 (si el negro capturase el peón quedaría con un final de peones perdido); 8. Ta2! (sencillo, pero sumamente eficaz), Tc7; 9. Ta6+, Rd7; 10. Tb6!, abandonan, pues si 10...Tc3; 11. Txb4, Tf3; 12. Re5.

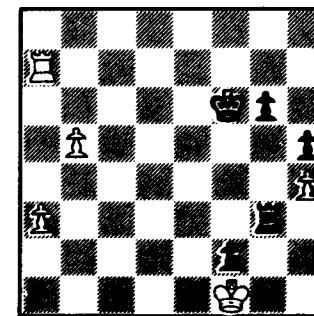
Dr. Rey Ardid-A. Medina, Torneo
Duque de Alba, Madrid, 1946



711

Las blancas juegan y ganan.

Grigorieff (análisis de una partida)



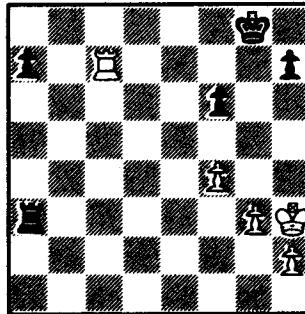
712

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 708, las blancas ganan aprovechando elegante y enérgicamente la mala posición de la torre y del rey de las negras: 1. d4, Ta5 (si 1...Txe4; 2. a7, Th4+; 3. Rg2, Tg4+; 4. Rh3!, Tgx1; 5. a8=D y gana. Subvariante: 4. Rf1?, Tf4+ seguido de Tf8, tablas); 2. Tg5!, Tg1+; 3. Rf2, Tb1; 4. e5, d5; 5. Rc2, Txb4; 6. Tb3, Tc4+; 7. Rd3, Tc8; 8. b7, Tb8; 9. Rr4. 4...dxe5; 5. Te4. 4...Txb4; 5. exd6, Txb6; 6. d7, Td6+; 7. Td3); 2. b7, Txe4+; 3. Te3!, Txe3+; 4. Rd2, Te6; 5. b8=D y gana.

15. Rg1? (lo correcto para hacer tablas era, naturalmente, 15. Re1), Tb2? aquí el blanco se dejó escapar una fácil victoria con 15...Tg2+!, ya que si 16. Rf1, Tb2 y si 16. Rh1, Tb2; 17. a6, Rg3); 16. a6, Tb1+!; 17. Rh2, el juego fue declarado tablas. Tampoco ganaría el blanco con 1. b6, Tb3; 2. b7, g5; 3. hxg5+, Rxg5; 4. a4, Rg4; 5. Rxf2, h4; 6. a5, h3; 7. a6, Tb2+, tablas. La maniobra victoriosa es la siguiente: 1. Ta4!, Re7; 2. Rxf2, Tc3 (si 2...Tb3; 3. Tb4!, Txa3; 4. b6, Ta8; 5. b7, Tb8; 6. Re3, Rd7; 7. Rf4); 3. Tb4, Rd7; 4. a4!, Ta3 (si 4...Rc8; 5. a5, Ta3; 6. a6, Rb8; 7. Re2 seguido de Rd2, y Rc2); 5. b6, Rc8; 6. b7+, Rb8; 7. Re2, Tc3; 8. a5, Ta3; 9. Tb5, Ta4; 10. Rf3, Txh4; 11. a6 seguido de Tb6 y Tc6, ganando.

Szabo-Dr. Tartakower, Estocolmo, 1948



713

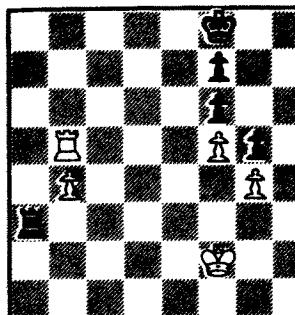
Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 713. 1. Rh4, Ta5; 2. Rg4, a6; 3. Tb7, Ta2; 3. h4, Ta5; 4. h5, h6; 6. Tc7, f5+? grave error, aunque no decisivo. Con 6...Tb5!; 7. Tc6, Rf7; 8. Txa6, Tc5 podían lograr la posición de tablas estudiada en el diagrama 681); 7. Rf3, Rh8; 8. Tc6, Rh7; 9. Tc2, Rg7;

10. Rg2, Rf6; 11. Rf2, Rg7; 12. Tc7+, Rg8; 13. Tc6, Rg7; 14. Tg6+, Rh7; 15. Re3, Ta4!; 16. Rd3 (si 16. Tf6, Ta3+; 17. Rf2, Ta5, tablas), Ta1 (era más seguro 16...a5; 17. Ta6, Rg7!; 18. Ta7+, Rf6; 19. Re3, Ta3+; 20. Rf2, Ta2+; 21. Rf3, Th2; 22. Txa5, Txh5; 23. Rg2, Rg6, que daba tablas con las siguientes subvariantes: 17. Rc3, Te4, o bien 18. Rc3, Ta3+; 19. Rd4, Txg3; 20. Re5, Te3+; 21. Rxf5, Te7); 17. Rd4, Th1; 18. Re5, Txh5; 19. Rf6, Rh8 (o también 19...Th1); 20. Rxf5, Tb1; 21. Txa6, Tb7; 22. Rf6, Tg7; 23. Ta3, Tg6+; 24. Re5, Tg7; 25. f5, Tb7, tablas. Asimismo conduce al empate 19...Th1; 20. Tg7+, Rh8; 21. Tc7, Tb1; 22. Rxf5, Tb3; 23. g4, Tb6; 24. Re5, Rg8; 25. f5, Tb4, con esta subvariante: 23. Rg4, a5; 24. Rh4, Tf3; 25. Ta7, a4; 26. Txa4, Rg7); 20. Rf7, a5 (o bien 20. Rh7; 21. Txa6, Th3; 22. Tg6, h5; 23. Tg5, Rh6; 24. Rf6, h4, tablas. Subvariante: 21. Tg7+, Rh8; 22. Rg6, Th3; 23. g4, Tg3!, tablas); 21. Ta6 (amenazando Rg6), Th3? (esta equivocación cuesta la partida a las negras, que podían hacer tablas con 21...Rh7!; 22. Rf6, Th3; 23. g4, Tb3; 24. Ta7+, Rg8; 25. Rxf5, Tb6; 26. Txa5, Rf7; 27. Ta7+, Rf8; 28. Td7 y el blanco no puede ganar); 22. g4!, Rh7 (si 22...fxg4?; 23. Rg6 y gana. El haber quedado con su rey en la banda ha sido fatal para el negro); 23. g5, hxg5; 24. fxg5, f4; 25. g6+, Rh6; 26. g7+, Rh5; 27. g8=D, abandonan.

En el diagrama 714, pese a su Pb4 pasado, las fuerzas blancas son insuficientes para evitar a la vez que la torre negra capture el Pg4 y que el rey negro acuda al flanco de dama. A esto se debe su imposibilidad de ganar: 1. Td5, Tb3;

T. Petrosian-R. Fischer, match URSS-resto del mundo, Belgrado, 1970



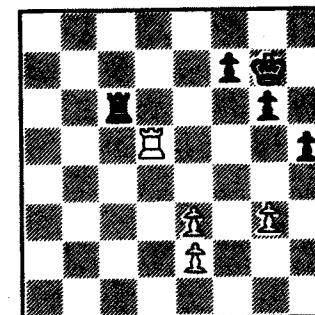
714

Juega el blanco. Tablas.

2. Td4 (ahora se evitan los dos citados peligros, pero en posición pasiva e inoperante), Re7; 3. Re2, Ta3; 4. Rd2, Tb3; 5. Rc2, Te3; 6. Rb2, Re8 (la torre negra no debe abandonar la fila 3ª para evitar que el rey blanco avance); 7. Rc1, Te2; 8. Rd1, Ta2; 9. Re1, Tb2; tablas.

Cuando todos los peones se encuentran en el mismo flanco, el resultado suele ser de tablas, salvo excepciones en que uno de los bandos se encuentre en muy mala posición. He aquí dos ejemplos ilustrativos:

Mc Murray, A. Simonson y O. Tennen (en consulta)-Capablanca, sesión de tres partidas simultáneas, Nueva York, 1936

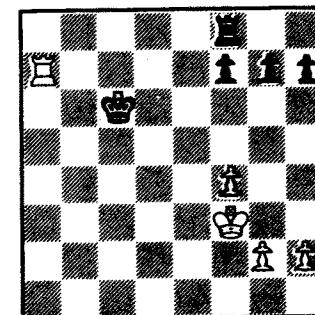


715

Juega el blanco y hace tablas.

20. Rxh4, Rxe2; 21. Rg4, tablas); 18. Ta6, Te4; 19. Rf3, Tb4; 20. e4, Tb3+; 21. e3, tablas.

Bogoljuboff-Wagner, Bremen, 1927



716

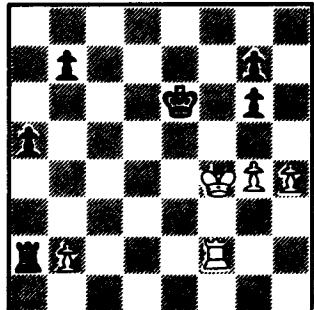
Las blancas juegan y ganan.

La forzada pasividad de la torre negra en el diagrama 716, es explotada magistralmente por Bogoljuboff: 1. Rg4, Rd6;

2. Rf5 (evitando Re6), h5 (es probable que con 2...h6! pudiesen las negras sostener su posición); 3. h4! (a nada conduciría 3. Rg5, Re6; 4. Rxh5, Rf5, tablas), Rd5; 4. Rg5, Re6; 5. f5+, Re5; 6. Ta2 (y no 6. Te7+, Rd6; 7. Te2, Th8, tablas. Ni 6. Ta5+, Re4; 7. Rxh5, Rf4, tablas), Th8; 7. Ta5+, Re4 (si 7...Rd6; 8. Ta7 y gana); 8. Ta7, Tf8; 9. Te7+, Rd5; 10. Rxh5, abandonan, pues si 10...Rd6; 11. Ta7 seguido de g4.

Conforme va aumentando el número de peones, la ventaja de uno solo disminuye en importancia. Por esta razón, cuando son cuatro contra tres abundan más las tablas que los casos de victoria del bando fuerte. Existen posiciones muy interesantes que se dan con facilidad en la práctica, por lo que conviene conocerlas en su variedad:

Duchamp-Folkmann, por correspondencia, 1934



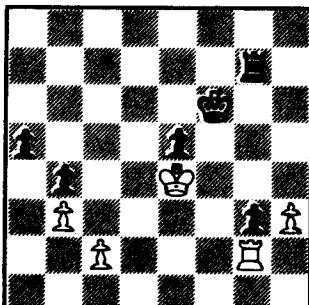
717

Juega el blanco y hace tablas.

En el diagrama 717, las blancas, pese a su peón de menos, tienen las tablas aseguradas por la mejor posición de su rey y la debilidad de los peones negros del flanco de rey. Pero el negro juzga su po-

sición con excesivo optimismo y acaba por perder: 1. Rg5, b5? (con 1...Ta4!, la partida era tablas); 2. Rxg6, a4; 3. Rxg7, b4; 4. h5, a3; 5. Tf6+, Re5; 6. bxa3, bxa3; 7. h6, Tg2; 8. h7!, abandonan, pues si 8...a2; 9. h8=D, Txg4+; 10. Tg6 y gana. Si, en esta variante, 9...a1=D; 10. De8+.

Konstantinow-Aratowski, URSS, 1955

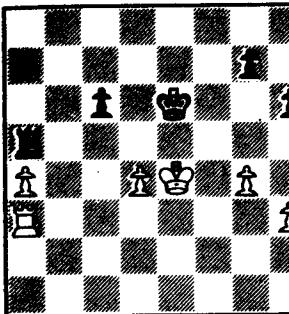


718

Juega el blanco. Gana el negro.

La abrumadora ventaja posicional del negro en el diagrama 718, unida a su peón de más, asegura a este bando la victoria: 1. Tg1 (si 1. h4, Tg4+; 2. Rf3, Txh4; 3. Rxg3, Tf4!, aislando al rey blanco, y gana), g2; 2. Rf3, Rf5; 3. Txg2, e4+; 4. Rf2, Tc7; 5. Re1 (si 5. Re3, Tc3+; 6. Rd2, Txh3; 7. Tg8, Th2+; 8. Re3, Txc2; 9. Tf8+, Re5; 10. Te8+, Rd6; 11. Ta8, Tc3+; 12. Rxe4, Txb3; 13. Txa5, Rc6; 14. Rd4, Tc3; 15. Th5, Tc1; 16. Rd3, b3 y gana), e3; 6. h4, Re4; 7. h5 (si 7. Tg5, a4!; 8. bxa4, Txc2; 9. Tb5, b3; 10. Txb3, Rf3; 11. Rd1, Ta2; 12. Tc1, Txa4. Y si 7. Th2, a4; 8. bxa4, b3!; 9. cxb3, Tc1+; 10. Re2, Tc2+), a4!; 8. bxa4, b3!, abandonan, pues si 9. cxb3, Rf3.

Dr. Alekhine-Dr. Tartakower, San Remo, 1930



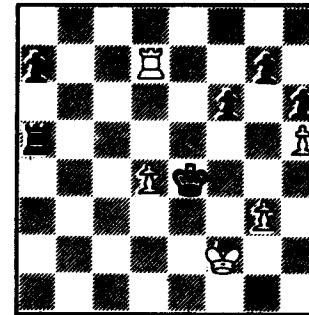
719

Juega el negro y hace tablas.

En el diagrama 719, las blancas no pueden ganar por la posición pasiva de su torre. No obstante, la defensa del negro fue defectuosa, lo que originó su derrota: 1...h5! (fiel al principio de que el bando débil debe cambiar peones); 2. g5 (oponiéndose a los designios del enemigo. Si 2. gxh5, Txh5 con la molesta amenaza Th4+ y el debilitamiento del Ph3), Txg5? (grave error que cuesta el juego. Con 2...h4!; 3. g6, Rf6 6. Rd3, Tgx5; 4. Rc4, Rd6, la partida era tablas); 3. a5 (la tremenda "fuerza expansiva" de este peón, apoyado por su torre en la retaguardia, asegura al blanco la victoria), Tb5; 4. a6, Tb8; 5. a7, Ta8; 6. h4! (bloqueando los peones negros del flanco de rey), g5 (un intento desesperado); 7. hxg5, h4; 8. Ta6! (y no 8. Rf4 que permitiría defenderse eficazmente al negro con 8...h3; 9. Rg3, Rf5; 10. Ta5+, Re4), Rf7; 9. Rf4 (y no 9. Txc6, Txa7; 10. Th6, Ta5), h3; 10. Rg3, Rg6; 11. d5! (el entonces campeón del mundo está conduciendo este final con gran energía y elegancia. La jugada del texto es

mucho más fuerte que la prosaica 11. Ta5!, Rxg5; 12. dxc6, Rf5; 13. c7, abandonan).

Dr. Tarrasch-Dr. Lasker, match, 1908

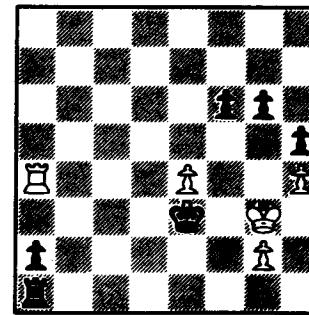


720

Juega el negro. Tablas.

El bloqueo del flanco de rey negro por el Ph5 y el acertado manejo del rey, aseguraron al blanco las tablas en el diagrama 720: 1...Ta2+; 2. Re1 (decisión importante. El rey blanco debe acudir al encuentro del PTD enemigo para dejar libre a la torre en su tarea de amenazar los otros peones. Si 2. Rg1?, a5; 3. Txg7, a4; 4. Tg6, a3; 5. Txf6, Tb2 y gana), a5; 3. Rd1, a4; 4. Rc1, a3; 5. Rb1, tablas.

Holmov-Timoshchenko, Pavlodar, 1982

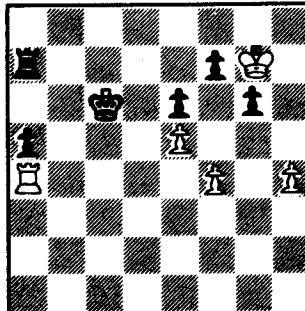


720(a)

Juega el blanco, gana el negro.

1. Ta3+, Rxc4; 2. Ta4+? (preferible 2. Rh2 y 3. g3 ofreciendo más resistencia); 2.., Re3; 3. Ta3+, Rd4; 4. Ta4+, Rc3; 5. Ta8, f5!; 6. Ta7, f4+!; 7. Rh2, Rd4; 8. Ta4+, Re5; 9. Ta3, Rf5; 10. Ta6, Rg4; 11. Txe6+, Rxh4; 12. Ta6, Rg5; 13. Ta8, h4; 14. Tg8+, Rf6; 15. Ta8, h3!; 16. gxh3, f3; 17. Ta3, Re5 y el blanco abandona.

Dr. Lasker-Löwenfisch, Moscú, 1925

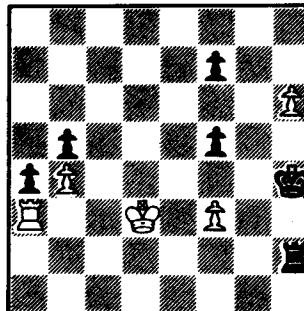


Juega el blanco y hace tablas.

En la posición del diagrama 721, el Dr. Lasker, siendo mano, no acertó con la jugada salvadora, consistente en una energética ruptura: 1. f5!, exf5; 2. e6!, fxe6+; 3. Rxf6 que deja pasado al PTR. La continuación prosaica 1. Rf6? le llevó a la derrota: 1...Rb5; 2. Ta1, a4; 3. f5 (¡demasiado tarde!), exf5; 4. e6, fxe6; 5. Rxf6, f4; 6. h5, f3; 7. h6, e5!; 8. Te1, a3; 9. Txe5+ (si 9. h7, Txh7; 10. Rxf7, e4; 11. Txe4, f2! y gana), Rc4; 10. Te1, a2; 11. h7, Ta8; 12. Rg7 (si 12. Ta1, f2; 13. Txa2, Txa2; 14. h8=D, Te6+; 15. Rg5, f1=D y gana), f2; 13. Tf1, a1=D+; 14. Txa1, Txa1, abandonan.

En el diagrama 722, las negras pierden, pese a su peón de más y a su fuerte Pa4,

A. Herbstman, 1933

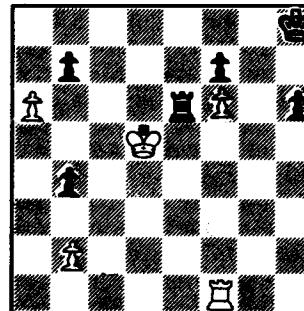


722

Las blancas juegan y ganan.

debido a que el Ph6 blanco es muy peligroso y a la mala colocación de su rey, lo que permite al blanco una rapidísima e inesperada maniobra victoriosa: 1. Ta2!, Th1 (si Txa2; 2. h7); 2. Tg2, Td1+; 3. Re3, Td8; 4. h7, Th8; 5. Tg8, Txh7; 6. Tg1!, Rh5; 7. Rf4, Rh6; 8. Rxf5, Tg7 (si 8...Th8; 9. Rf6); 9. Th1 mate.

H. Rinck, 1922



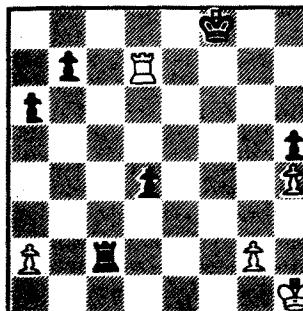
723

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 723, gana también el

bando débil por medio de una bella combinación: 1. axb7, Tb6; 2. Ta1! (y no 2. Te1?, Txb7; 3. Te7, Tb5+; 4. Rc4, Tf5; 5. Txf7, h5; tablas), Txb7; 3. Tg8+, Rh7; 4. Re6 y gana, pues la torre negra está perdida.

Dr. Treybal-Réti, Teplitz-Schönau, 1922



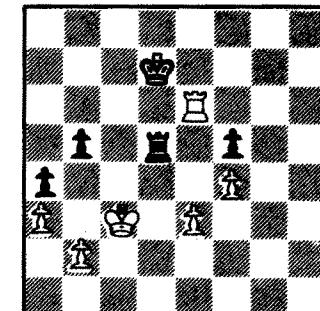
724

Juega el blanco y hace tablas.

En el diagrama 724, las blancas se vieron en el dilema de tomar el Pb7 ó el Pd4. Optaron por el primero y perdieron: 1. Txb7? (con 1. Txd4!, Txa2; 2. Td5, b5; 3. Txh5, la partida sería tablas, pues si 3...Rg7; 4. Tc5, b4; 5. Tc7+, Rf6; 6. Tb7, a5; 7. Rh2, Rf5; 8. Rh3, Ta3+; 9. g3, b3; 10. Tb5+, Re4; 11. h5, a4; 12. h6, Ta1; 13. Rg2, Ta2+; 14. Rh3, Ta1, y si 3...b4; 4. Th8+, Rg7; 5. Tb8, a5; 6. Rh2!, Ta3; 7. g4, b3; 8. Tb7+, Rf6; 9. Tb6+, Re5; 10. h5!, Rf4; 11. h6, Ta2+; 12. Rh3, Ta1), d3!; 2. Td7, d2; 3. Rh2, Txa2; 4. Rg3, Re8; 5. Td4, a6; 6. Rf3, a4; 7. Re2, a3; 8. Ta4, Rd7; 9. Ta6, Rc7; 10. g3, Rb7; 11. Ta4, Rc6; 12. Ta8, Rb5; 13. Ta7 (si 13. Rd1, Rc4; 14. Tc8+, Rd3; 15. Td8+, Re3), Rb4; 14. Tb7+, Rc3; 15. Tc7+, Rb3; 16. Tb7+, Rc2; 17. Tc7+, Rb1, abandonan,

pues 18. Rd1, Tb2 y si 18. Ta7, Rc1; 19. Tc7+, Tc2.

Dr. Alekhine-Yates, Hamburgo, 1910



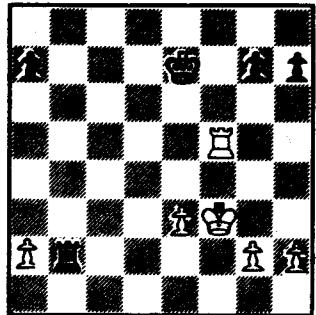
725

Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 725, más que un final de torres es en realidad un final de peones al cambiarse aquellas rápidamente. Observemos la exactitud de las maniobras de oposición de los reyes realizadas por Alekhine: 1. Te5, Txe5; 2. fxe5, Re7; 3. Rd3! ("oposición distante"). Si 3. Rb4?, Re6; 4. Rxb5, Rxe5; 5. Rxa4, Re4; 6. b4, Rxe3; 7. b5, f4, tablas), Rd7; 4. e4, f4; 5. Re2!, Re6; 6. Rf2! (y no 6. Rf3?, Rxe5, y gana), abandonan, pues si 6...Rxe5; 7. Rf3.

El diagrama 726 constituye un ejemplo clásico: 1. Ta5, Tb7; 2. Ta6! (confinando al rey negro), Rf8; 3. e4, Tc7; 4. h4, Rf7; 5. g4, Rf8; 6. Rf4, Re7; 7. h5, h6; 8. Rf5, Rf7; 9. e5, Tb7; 10. Td6, Rf8; 11. Tc6, Rf7; 12. a3!, abandonan, pues si 12...Te7; 13. e6+, Rg8; 14. Tc8+, Rh7; 15. Re5 seguido de Rd6. Y si 12...Re7; 13. Rg6, Rd8; 14. Td6+, Re8; 15. Rh7, Rf8 (o 15...Rf7; 16. e6+); 16. Td8+ y luego Tg8.

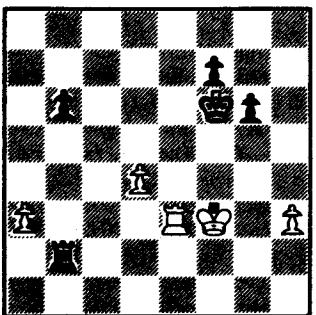
Rubinstein-Dr. Lasker,
San Petersburgo, 1909



726

Las blancas juegan y ganan

Dr. Alekhine-Dr. Euwe, Berna, 1932



727

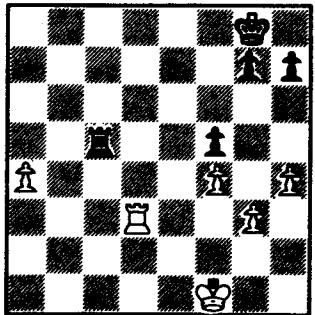
Juega el blanco. Tablas

Diagrama 727: 1. h4 (el único intento para ganar, probablemente infructuoso, sería devolver el peón por 1. Te8, Tb3+; 2. Re4, Txa3; 3. Rd5, Tf3; 4. Te2, pero la torre blanca quedaría demasiado pasiva), Td2, 2. Re4, Txf2; 3. Tb3 (si 3. Rd5, Tf4; 4. Tb3, Txh4; 5. Txb6+, Rf5 y el blanco no puede ganar), Te2+; 4. Rd5, Te6; 5. Tc3, Re7; 6. Tc7+, Re8; 7. a4 (si

7. Tc6, Txc6; 8. Rxco, f5!, tablas), g5! (las negras se defienden muy activamente, como mandan los cánones); 8. hxg5, Tg6; 9. Tb7, Tgx6+; 10. Rc6, Tg6+; 11. Rc7, f5; 12. d5, Tg7+; 13. Rxb6, Txb7+; 14. Rxb7, Rd7!; 15. a5, f4; 16. a6, f3; 17. a7, f2; 18. a8=D, f1=D; 19. Dc8+, Re7; 20. De6+, Rd8; 21. Dd6+, Re8; 22. Dc6+, Rd8; 23. Dd6+, Re8; 24. Rc7, Df7+ (pero no 24...Dc1+?); 25. Dc6+, Dxc6+; 26. dxc6! y el blanco ganaría); 25. Rb8, Dd7; 26. De5+, Rf8; 27. d6, Rf7, y se convinieron las tablas.

Un tipo de posiciones muy interesante y difícil ocurre con relativa frecuencia: cuando el bando fuerte posee tres peones frente a otros tres del enemigo en el mismo flanco y, además, un peón pasado lejano. Contra lo que pudiera suponerse, no siempre tiene la victoria asegurada, pues ésta depende de ciertos detalles que conviene conocer. Espero que el lector estudiioso se familiarice con esta clase de posiciones gracias a la siguiente selección de ejemplos:

Lipnitzky-Smyslov, XX campeonato de la URSS, 1953

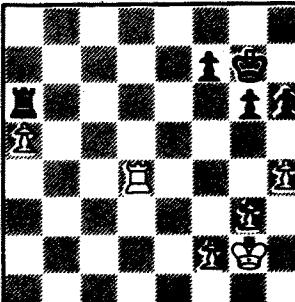


728

Juega el negro y hace tablas

Diagrama 728: 1...Tc1+; 2. Re2, Ta1 (para que el blanco no juegue Ta3); 3. Td4 (si 3. Td8+, Rf7; 4. Ta8, Rg6 y se obtiene una posición de tablas, como veremos más adelante), Ta3!; 4. Rd2 (es evidente que la única esperanza del blanco es su PTD. Por eso no conduce a nada defender el Pg3 con Rf2), Rf7; 5. Rc2, Rg6; 6. Rb2, Tgx3; 7. a5, Rh5; 8. a6, Tg6; 9. a7 (si 9. Ta4, Tb6+; 10. Rc3, Tb8; 11. a7, Ta8; 12. Rd4, Rxh4; 13. Re5, Rg4; 14. Ta1, g5; 15. Tg1+, Rf3, tablas), Ta6; 10. Td7, g6! (si 10...Rhx4?; 11. Tgx7 y el rey negro quedaría encerrado. Pero también era posible 10...Rg4; 11. Tgx7+, Rxf4; 12. Tgx7, Rg4; 13. h5, Rg5; 14. h6, Ta4!, ya que 14...f4? sería desastrosa por la respuesta 15. Tf7!, Rxh6; 16. Tf6+! que daría el triunfo a las blancas); 11. Tgx7+, Rg4; 12. Rb3, Ta1; 13. Rb4, Rxf4; 14. Rb5, Rg3; 15. Rb6, f4; 16. h5, gxh5; 17. Tgx5, f3; 18. Tg5+, Rh2; 19. Ta5, Txa5; 20. Rxa5, f2; 21. a8=D, f1=D, tablas. La defensa realizada por Smyslov en este final es digna de un verdadero artista).

Dr. Alekhine-Capablanca, match campeonato mundial, Buenos Aires, 1927



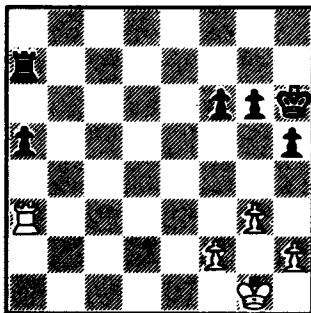
729

Las blancas juegan y ganan

El diagrama 729 puede ser considerado como la contrafigura del anterior. Aquí gana el blanco porque sus peones del flanco de rey están mejor protegidos: 1. Ta4! (ya hemos indicado repetidas veces que el emplazamiento idóneo de la torre es detrás de los peones pasados), Rf6; 2. Rf3, Re6; 3. Re3, h5; 4. Rd3, Rd6; 5. Rc3, Rc5; 6. Ta2!, Rb5 (si 6...Ta8; 7. a6!, ya que el PTD no podrá nunca tomarse a causa de la irrupción del rey blanco en el flanco de rey tras el cambio de torres); 7. Rd4, Td6+; 8. Re5, Te6+; 9. Rf4, Ra6 (el rey y la torre negros han cambiado sus papeles, pero todo será inútil, ante la invulnerabilidad de los peones blancos del flanco de rey); 10. Rg5, Te5+; 11. Rh6, Tf5; 12. f4 (ahora el Pg3 no corre tanto peligro como en el diagrama 728. No obstante, como el mismo Alekhine indicó, era más exacta la siguiente maniobra: 12. Rg7, Tf3; 13. Rg8!, Tf6; 14. Rf8!, Tf3; 15. Rg7, Tf5; 16. f4!), Tc5 (ahora el negro puede prolongar mucho más su defensa y probablemente hacer tablas); 13. Ta3 (para proteger al Pg3), Tc7; 14. Rg7, Td7; 15. f5 (estas maniobras de ruptura suelen ser muy útiles en los finales, y se ven con cierta frecuencia. Sin embargo, era mejor hacerla en la jugada siguiente: 15. Rf6, Tc7; 16. f5!, Tc6+; 17. Rxf7, gx5; 18. Tf3, o bien 16...gx5; 17. Rxf5, Tc6; 18. Rg5, Tc5+; 19. Rf6, Tc7; 20. Tf3 seguido de Rg5), gxf5; 16. Rh6, f4 (las negras se defienden lo mejor posible, pues si 16...Td5 la victoria blanca sería rápida: 17. Rg5, Tc5; 18. Rf6, Td5; 19. Rxf7, f4; 20. gxf4, Tf5+; 21. Rg6, Txf4; 22. Rxh5!; 17. gxf4, Td5; 18. Rg7, Tf5; 19. Ta4, Rb5; 20. Te4! (no conduciría a nada 20. Ta1 a causa de 20...Ra6. La del texto amenaza Te5+), Ra6; 21. Rh6, Txa5? (las negras pierden aquí la oportunidad de ganar).

nidad de salvarse con 21...Rb7; 22. Te7+, Ra6; 23. Te5, Txf4; 24. Rxh5, f6! y el juego es tablas, pues el rey blanco no puede moverse sin perder el importante PTR); 22. Te5, Ta1; 23. Rxh5, Tg1; 24. Tg5!, Th1; 25. Tf5, Rb6; 26. Txf7, Rc6; 27. Te7!, abandonan, pues si 27...Tf1; 28. Rg5, Tg1+; 29. Rf6, Tg4; 30. f5, Txh4; 31. Rg5, Th1; 22. f6.

Botwinnik-Borisenko, campeonato de la URSS, 1955



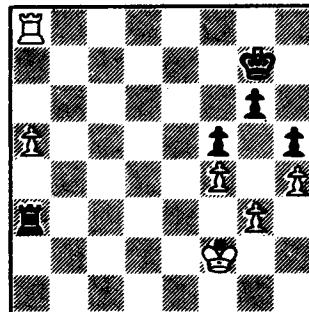
730

Juega el blanco

En el diagrama 730, las negras no acierten con la maniobra ganadora que hemos visto en el diagrama anterior, por lo que tienen que conformarse con tablas ante la tenaz defensa de Botwinnik: 1. Ta4!, Rg5? (lo correcto era 1...Rg7!); 2. Rg2, Rf7; 3. Rf3, Re6; 4. h4, f5; 5. Rf4, Rd5; 6. Rg5, Ta6; 7. f3, Rc5; 8. g4, fxg4; 9. fxg4, hxg4; 10. Rxe4, Rb5; 11. Ta1, a4 y gana, lo mismo que en esta subvariante: 4. g4, h4; 5. g5, fxg5; 6. Rg4, Rf6; 7. h3, Th8!); 2. f3, Rf5 (si 2...f5; 3. Rf2, Rf6; 4. Re3, Re5; 5. h4, Rd5; 6. g4, fxg4; 7. fxg4, Rc5; 8. Rd3, Rb5; 9. Te4, Tc7!; 10. Te6, Tc6; 11. Te5+, Tc5; 12. Te6, g5!; 13. hxg5,

hxg5; 14. g6, Tg5 y gana. Pero, por desgracia, las blancas, con 10. gxh6, gxh6; 11. Te8! podían forzar las tablas; 3. g4+, hxg4 (si 3...Re6; 4. gxh5, gxh5; 5. Rf2, Rd6; 6. Re3, Te7+; 7. Rd3, Te5; 8. Tf4, f5; 9. Th4!, Rd5; 10. Txh5, f4; 11. Th4, Te3+; 12. Rd2, Txh3; 13. Th5+, tablas); 4. fxg4+, Re5 (si 4...Rg5; 5. Rg2, Rh4; 6. Rg1!, Rh3; 7. Rh1, f5; 8. gxf5, gxf5; 9. Rg1, f4; 10. Rf2, tablas, lo mismo que después de 7...Te7; 8. Ta3+, Rxe4; 9. Txa5); 5. h4, Rd5; 6. h5, gxh5; 7. gxh5, Re6 (si 7...Rc5; 8. h6, Rb5; 9. Th4, Th7; 10. Th5+, Rb4; 11. Th4+, Rb3; 12. Th3+, Rb2; 13. Th4); 8. h6, Rf7; 9. Tg4!, Rf8; 10. Tf4, Ta6; 11. Tg4, Ta7; 12. Tf4, Rg8; 13. Txf6, a4; 14. Tf2, Rh7; 15. Ta2, Rxh6; 16. Rf2, Rg5; 17. Re3 y se firmaron las tablas.

Löwenfisch y Smyslov, 1957



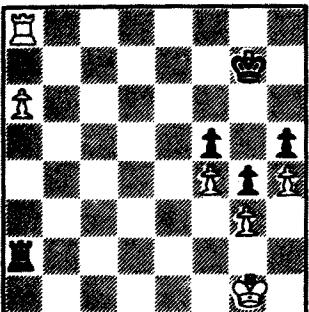
731

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 731: 1. a6, Rf7! (sería erróneo 1...Ta2+?; 2. Re3, Ta3+; 3. Rd4, Tg3; 4. Tc8, Ta3; 5. Tc7+, Rf6; 6. a7, Re6; 7. Rc5, Ta1; 8. Rb6, Tb1+; 9. Rc6, Ta1; 10. Rb7, Rd5; 11. a8=D, Txa8; 12. Rxa8, Re4; 13. Tg7, Rxf4; 14. Tgx6, Re3; 15. Rg5 y gana. Subvariante: 8...Rd5; 9.

Tc5+ seguido de Ta5); 2. Re2 (si 2. a7, Rg7!, tablas de un modo análogo al diagrama anterior), Rg7 (y no 2...Tg3?; 3. a7, Ta3; 4. Th8! y gana), 3. Rd2, Tg3; 4. Tb8, Ta3; 5. Tb7+, Rf6; 6. Tb6+ (si 6. a7, Re6, tablas), Rg7; 7. Rc2, g5! (y no 7...Ta4?; 8. Rb3 y gana); 8. fxg5, f4; 9. Rd2, f3; 10. Tb7+, Rg6; 11. a7, Ta2+; 12. Re1, Rf5; 13. Tf7+ (si 13. Tg7, Te2+!; 14. Rf1, Ta2, tablas), Rg6; 14. Txf3, Txa7, tablas.

Löwenfisch y Smyslov, 1957

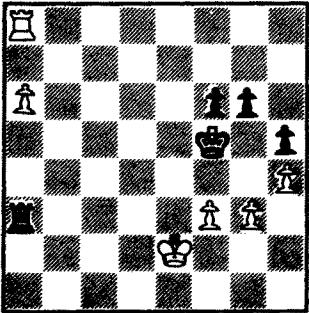


732

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 732: 1. a7!, Rh7; 2. Rf1 y gana, pues capturará con su rey el Pf5.

**Unzicker-Lundin,
XI torneo olímpico, 1954.**

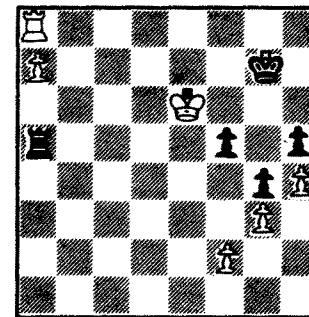


733

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 733: 1. a7!, Ta2+; 2. Rd3, Ta1; 3. Rd4, Ta5; 4. Rc4, Ta3; 5. Rc5, Ta1; 6. Rd6, Ta3; 7. Re7, Ta6; 8. Rf7, Ta3; 9. Rg7, Ta1; 10. Th6, Ta6; 11. Tb8, Txa7; 12. Tb5+, Re6; 13. Rxf6, Ta7; 14. Rxh5, Tg8; 15. g4, Th8+; 16. Rg6 y gana.

Löwenfisch y Smyslov, 1957



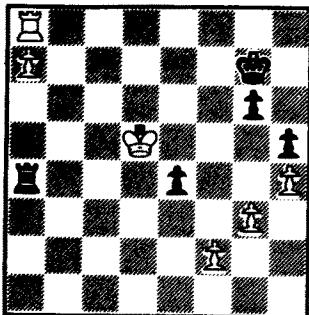
734

Juega el blanco y gana.

Juega el negro y hace tablas.

Si en el diagrama 734, salen las blancas, ganarán con 1. Te8, Txa7 (si 1...Ta6+; 2. Rxf5); 2. Rxf5, Tf7+; 3. Rg5, Txf2; 4. Rxf5. Pero si sale el negro, tiene a su disposición una sutil defensa que le permite empatar: 1...Ta6+! (pero no 1...Ta2?; 2. Te8, Ta6+; 3. Rxf5, Txa7; 4. Te5, Rh6; 5. Te6+, Rg7; 6. Tg6+, Rh7; 7. Rf6!, Ta5+; 8. Rf4, Rg7; 9. Rf5 seguido de Rg5. Si, en esta linea, 2...Txa7; 3. Te7+; 4. Rxe7 y gana también); 2. Re5 (si 2. Rxf5, Ta5+, tablas), Ta2; 3. Rf4, Txf2+; 4. Rg5, Ta2; 5. Rxf5, f4!, tablas).

Mokri-Prehibl, Olomouc, 1977



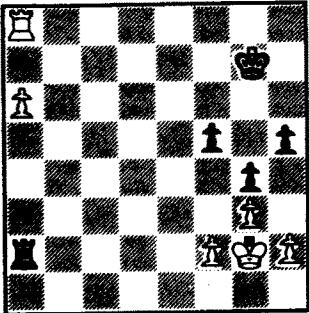
734 (a)

Juega negro y hace tablas.

El negro hizo erróneamente 1..., Rh7? y perdió después de 2. Rc6, Ta2; 3. Td8!, Txg7; 4. Td7+, Txd7; 5. Rxd7, g5; 6. Re6! y abandonó.

Según Holmov lo correcto es: 1..., Ta1; 2. Rc6, Tc1; 3. Rd6, Td1+; 4. Re6, Ta1; 5. Td8 (si 5. Te8?, Ta6+) Ta6+; 6. Td6, Txg7; 7. Td7+, Txd7; 8. Txd7, Rf6!; 9. Rd6, g5!; 10. hxg5+, Rxg5; 11. Rd8, e3; 12. fxe3, Rg4 y tablas.

Löwenfisch y Smyslov, 1957

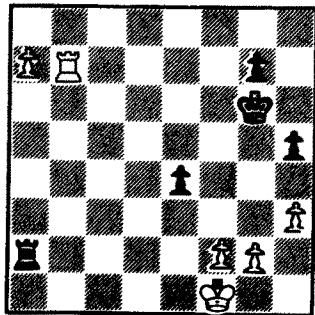


735

Juega el blanco. Tablas.

Diagrama 735: 1. a7 (si 1. Rf1, Rh7; 2. Re1, Rg7; 3. a7, tablas), Ta1; 2. f4, gxg3 a.p. + l; 3. Rxf3, h4!, tablas.

Dr. Tartakower-Nimzowitsch,
Berlín, 1928



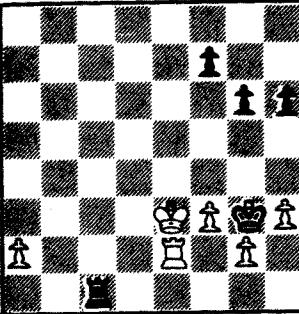
736

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 736: 1...Rf6; 2. Re1, g6 (si 2...g5; 3. Rd1, g4; 4. hxg4, hxg4; 5. g3!, Re5; 6. Rc1, e3; 7. fxe3, Re4; 8. Tf7, Rxe3; 9. Rb1, Ta6; 10. Rb2, Rd4; 11. Rb3 y gana); 3. Rd1, Re5; 4. Rc1, Rd5; 5. Rb1, Ta6; 6. Rb2 (emprendiendo el camino hacia b5), Rg6; 7. Tg7, Rg5 (máxima defensa, que obliga al blanco a jugar con toda precisión); 8. h4 (si 8. Rb3?, Tb6+; 9. Ra4, Ta6+, tablas. Y si 8. Txg6?, Txg7; 9. Tg5+, Rd4; 10. Txh5, Tf7!, tablas), Ta5; 9. g3! (y no 9. g4?, hxg4; 10. h5, g3!; 11. fxg3, e3!; 12. Txg6, Txg7; 13. Rc2, Ta2+; 14. Rd1, Rd4; 15. h6, e2+; 16. Re1, Re3, tablas), Ta6; 10. Rc3!, Ta3+ (si 10...Ta5; 11. Txg6, Txg7; 12. Tg5+, seguido de Rd4 y gana); 11. Rd2, Rd4; 12. Td7+1, Rc5 (si 12...Re5; 13. Rc2, Re6; 14. Rb2, Ta6; 15. Tg7, Rd5; 16. Rc3, Rc5; 17. Txg6, Txg7; 18. Tg5+ y gana); 13. Re2, Rc6; 14. Tg7, Rd5; 15. Txg6, Txg7; 16.

Tg5+, Rd4; 17. Txh5, Ta2+; 18. Rf1, e3; 19. fxe3+, Re4; 20. Tg5, Rf3; 21. Rg1 y gana.

Alatorzew-Tchekower, 1937

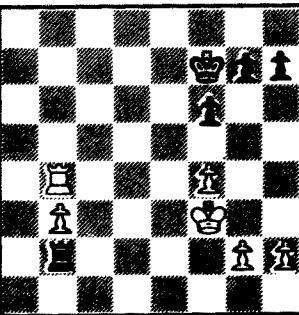


737

Juega el negro. Tablas.

Diagrama 737: 1...Tc3+; 2. Rd4, Ta3; 3. Rc4, Ta8; 4. Rb3, Tb8+; 5. Rc4, Ta8, tablas.

Taimanov-Kopilov, 1951



738

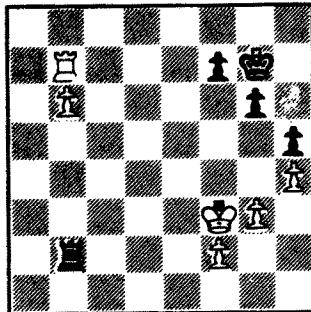
Juega el negro y hace tablas.

Diagrama 738: 1...h5 (con la intención de seguir avanzando); 2. h4, f5 (si

2...Tb1?; 3. f5, Tb2; 4. Tb7+, Rg8; 5. g3, Tb1; 6. b4, Tb3+; 7. Rf4, Tb1; 8. b5, Tb2; 9. b6, Tb3; 10. Re4!, Txg3, 11. Tc7, Tb3; 12. b7, Rh7; 13. Rd5, Rh6; 14. Tc8 y gana); 3. Tb7+, Rf6; 4. Rg3, Rg6; 5. Tb6+, Rf7; 6. Rf3, Tb1; 7. Re3, Tb2; 8. Rf3, Tb1; 9. b4, Tb3+; 10. Rf2, Tb2+; 11. Rg3, Tb3+; 12. Rh2, Re7; 13. b5, Rf7; 14. Tb8, Rg6; 15. b6, Rf7; 16. Rg1, Tb2; 17. Rf1, Rg6; 18. g3, Tb3; 19. Re2, Txg3; 20. Tc8, Tb3; 21. Tc6+ , Rf7; 22. Rd2, Re7!; 23. Rc2, Tb5; 24. Rc3, Rd7; 25. Tg6 (tras 25. Tc7+ ganaría el blanco con la continuación 25...Rd6?; 26. Txg7, Rd5; 27. b7, Re4; 28. Rc4, Tb1; 29. Td7!, Rxf4; 30. Td4+ seguido de Td3+ y Td5+. O bien, 29...Tc1+?; 30. Rb3, Tb1+; 31. Rc3, Rf3; 32. Rc2, Tb5; 33. Td3+, Rxf4; 34. Tb3. Pero con una defensa correcta de las negras: 25...Rd8!; 26. Tb7, Rg8; 27. Rc4, Tb1; 28. Tc7+, Rb8; 29. Rc5, Tf11, el juego sería tablas), Tb1? (un grave error que cuesta la partida a las negras, que podían haber hecho tablas con 25...Rc8!; 26. Rc4, Ta5; 27. Rd4, Rb7; 28. Txg7+, Rxb6; 29. Tg5, Rc6; 30. Txh5, Rd6); 26. Txg7+, Rd6 (si 26...Rc8; 27. b7+, Rb8; 28. Tf7!, Tf1; 29. Txf5, Rxb7; 30. Rd4, Rc6; 31. Re5, Rd7; 32. Rf6, Re8; 33. Rg6 y gana); 27. Rc4, Tc1+ (si 27...Rc6; 28. b7, Rd6; 29. Tg8, Txb7; 30. Tg6+, Rc7; 31. Tg7+ y gana); 28. Rb5, Tb1+; 29. Ra6, Ta1+; 30. Rb7, Ta4; 31. Tg5, Txf4; 32. Txh5, Tf1; 33. Rc8, Tc1+; 34. Rb8, f4; 35. b7, Re6; 36. Ra7, abandonan.

Diagrama 739: 1. Re4 (y no 1. Re3?, Rf6; 2. f3, Tb4; 3. Tb8, Re5; 4. Rd3, Rd6; 5. Rc3, Tb1; 6. Ro4, Tb2; 7. g4, hxg4; 8. hxg4, Rg6; 9. Tc8, Rd6!; 10. Tb8, Rg6; 11. Tf8, Tg2, tablas), Txf2? (acelebra la derrota que, por lo demás, tampoco

Bronstein-Romanishin, campeonato de la URSS, 1975

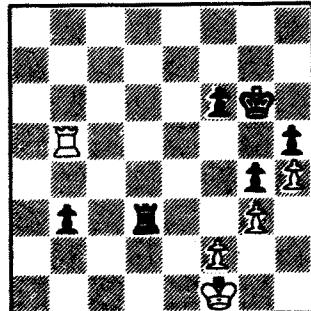


739

Las blancas juegan y ganan.

podría evitarse con 1...Rf6; 2. Rd5!; 2. Tc7, Tb2; 3. b7, Rf6; 4. Rd5, Rf5 (si 4...g5, 5. hgx5+, Rxg5; 6. Tx7, Rg4; 7. Tg7 y gana); 5. Txf7, Rg4; 6. Tg7, Rxg3; 7. Tgx6+, Rxh4; 8. Rc6, Rh3; 9. Tg5! (también se gana con 9. Rc7), Txb7; 10. Rxb7, h4; 11. Rc6, Rh2; 12. Rd5, h3; 13. Re4, abandonan.

Dr. Euwe-Dr. Alekhine, match campeonato mundial, 1937



740

Las blancas juegan y hacen tablas.

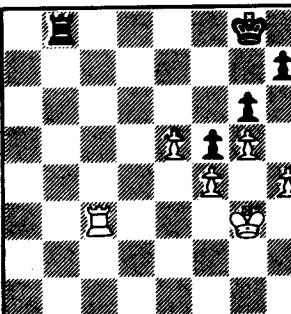
Diagrama 740: 1. Re2, Tf3; 2. Re1! (el

rey blanco debe acudir al flanco de dama. Si 2. Td5?, Tf5!; 3. Td2, Tb5 y gana. Y si 2. Tb7?, Rf5; 3. Tb5+, Re4; 4. Tgx5, Rd4; 5. Tb5, Rc4; 6. Tb8, Tf5; 7. Re3, Rc3; 8. Tc8+, Rb2; 9. Th8, Rc2; 10. Tc8+, Rb1; 11. Th8, b2; 12. h5, Tf3+; 13. Rd2, Ra2; 14. Ta8, Ta3; 15. Tb8, b1(D) y gana también), f5 (si 2...Tc3; 3. Rd2, Tc2+; 4. Re3, b2; 5. f3!, Tg2; 6. fxg4, Tgx3+; 7. Rf4!, Tgx4+; 8. Rf3, Tgx4; 9. Txb2, tablas, como hemos visto en el diagrama 738. Subvariante: 5...Rf7; 6. Tb6, Re7; 7. Re4, Rd7; 8. Rf5, Rc7; 9. Tb3, Td2; 10. Rg6, Rc6; 11. Tb8!, tablas. 6...hxg4; 7. Rf4, f5; 8. h5+, Rh6; 9. Rx5, Tgx3; 10. Rf4!, Tg2; 11. Re3!, b1(D); 12. Txb1, Rxh5; 13. Rf4, tablas); 3. Tb6+, Rf7; 4. Th6!, f4 (si 4...Re7; 5. Tgx5, b2; 6. Th7+, Rd6; 7. Tb7, tablas. Y si 4...Tc3; 5. Rd2!, Tc2+; 6. Re3, b2; 7. Tb6, Re7; 8. f4!, Rd7; 9. Rd4, Rc7; 10. Tb3, Rc6; 11. Tb8!, Tg2; 12. Tb3!, Tgx3; 13. Txb2, Th3; 14. Re5, Tgx4; 15. Rfx5, g3; 16. Tg2, Tg4; 17. Re4, h4; 18. Rf3, tablas. Subvariante: 12...Td2+; 13. Re3!, tablas); 5. Tgx5! (si 5. gxf4?, Txf4; 6. Tb6, Tf3; 7. Tb5, Tc3; 8. Re2, Tc2+; 9. Re3, b2 y gana), Tc3 (si 5...fxg3; 6. fxg3, Tgx3; 7. Rf2, Th3; 8. Tb5, b2; 9. Rg2, tablas); 6. Tb5, f3; 7. Rd2, Tc2+; 8. Re3, b2; 9. Rf4, Tc4+ y la partida fue declarada tablas en vista de la continuación 10. Re3, Tc2, etc.

El final de torre y cuatro peones contra torre y tres peones, situados todos en el mismo flanco (sin que ninguno de ellos esté doblado o aislado), ofrece un extraordinario interés teórico-práctico y ha suscitado numerosos análisis y controversias durante los años 30 de este siglo, alrededor de dos resonantes victorias de Capablanca, conduciendo el bando fuer-

te, contra Duras (1913) y Yates (1930-1931). El estado actual de la teoría sobre este final es el siguiente: el bando fuerte no puede ganar contra una defensa correcta, salvo si su peón central (es decir, el más alejado de la banda) está pasado. En tal caso su victoria es segura, como vamos a ver en los dos siguientes ejemplos que pueden servir como modelo:

Dr. Vidmar-Miss Menchik, Carlsbad, 1929



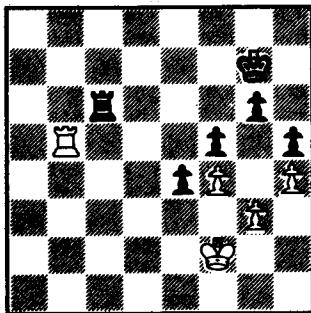
741

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 741: 1...Tb7; 2. Rf3, Rg7; 3. Re3 (el plan del blanco consiste en situar su rey en d6 para proteger el avance de su PR. Pero pronto comprobaremos que la cosa no es tan sencilla), Tb4 (máxima defensa. En la partida, la malograda Miss Menchik adoptó una actitud pasiva e hizo mas fácil la tarea de su adversario: 3...Ta7; 4. Tb3, Rf7; 5. Tb4, Re7; 6. Tb5, Td7; 7. Tb6, Ta7; 8. Tc6, Rd7; 9. Td6+, Re7; 10. h5!, Ta3+; 11. Rd4!, Ta4+; 12. Rd5, Ta5+; 13. Rc6, Ta6+; 14. Rc5, Ta4; 15. hxg6, hxg6; 16. Tgx6, Txf4; 17. Rd5, Ta4; 18. Tg7+, Rf8; 19. Tb7, Ta6; 20. e6, f4; 21. Re5, f3; 22. Rf6, Ta8; 23. g6, f2; 24. g7+, Rg8; 25. Tb1, f1=D+; 26. Txf1, Ta2; 27. Te1, abandonan. Subvariante: 11. Td37, Txd3+; 12. Rxd3, gxh5; 13. Re3, Rf7; 14. Rf3, Rg7!; 15. Rg3, h6; 16. Rh4, Rg6!; 17. e6, hxg5+; 18. fxg5, f4, tablas. 14...Ta5+; 15. Rb4 y no hay mas jaques. Como vemos, el alejamiento del rey negro ha dejado sentir la debilidad de sus peones); 4. Tc7+, Rg8; 5. Tc6!, Te4+ (si 5...Tb3+; 6. Rd4, Tb4+; 7. Rd5, Txf4; 8. e6, Te4; 9. Rd6, Td4+; 10. Re5, Td8; 11. e7, Te8; 12. Re6, f4; 13. Td6, f3; 14. Td8. Y si 5...Rf7; 6. Tf6+, Re7; 7. h5, gxh5; 8. Txf5, h4; 9. Tf6, Tb3+; 10. Re4, Tb4+; 11. Rf5!; 6. Rf3, Ta4; 7. Tf6, Rg7 (si 7...Ta3+; 8. Re2, Ta4; 9. Re3!, Te4+; 10. Rf3, como en el texto. Si, en esta variante 8...Ta2+; 9. Rd3, Ta3+; 10. Rd4, Ta4+; 11. Rd5, Txf4; 12. e6, Te4; 13. Tc6, Te1; 14. Rd6, Te4; 15. Ta7, f4; 16. Ta8+, Rg7; 17. e7, Rf7; 18. Tf8+); 8. h5!, Tb4 (si 8...gxh5; 9. Txf5, Ta3+; 10. Rg2, h4; 11. Tf6. Y si 8...Ta3+; 9. Re2, Ta2+; 10. Rd3, Ta3+; 11. Rd4, Ta4+; 12. Rd5, gxh5, 13. Txf5, h4; 14. Tf6, h3; 15. e6, h2; 16. Th6, Txf4; 17. Tgx5, Tf1; 18. e7, Te1; 19. Rd6, Td1+; 20. Rc7, Te1; 21. Rd8, Td1+; 22. Re8, Td5; 23. Tf2, Td3; 24. Tf7+, Rg8; 25. Tf6, Rg7; 26. Tc6, Td5; 27. Tc8, Rg6; 28. Td8, Te5; 29. Rd7, Rxg5; 30. e8=D, Txe8, 31. Txe8, h5, 32. Re6, Rf4; 33. Th8, Rg4; 34. Re5, h4; 35. Re4, Rg3; 36. Re3 y gana); 9. h6+, Rg8; 10. e6, Te4; 11. Rf2! (bellísima jugada de espera), Txf4+ (forzada); 12. Re3, Ta4 (si 12...Te4+; 13. Rd3 y el rey irrumpe en el campo negro); 13. Rd3, Ta4 (si 13...Ta8; 14. Rd4, Tf8; 15. Re5!, Ta8; 16. Tf7. Subvariante: 14...Ta4+; 15. Rc5, Ta5+; 16. Rc6!, Ta8; 17. Tf7, Ta6+; 18. Rd5!; 14. Rf2!, Td4+ (si 14...Te5; 15. Rc3!, Te4; 16. Rd3); 15. Rc3, Ta4, 16. Tf7! (y no 16. e7?, Ta8!, tablas), Te4; 17. Tg7+, Rf8; (si

17...Rh8; 18. e7, f4; 19. Tf7) 18. Txh7, Txe6; 19. Th8+, Rf7; 20. Ta8!, Te3+; 21. Rd2, Th3; 22. Ta6!, ganando el Pg6 y la partida.

Wiesel-Wessel, Budapest, 1933



742

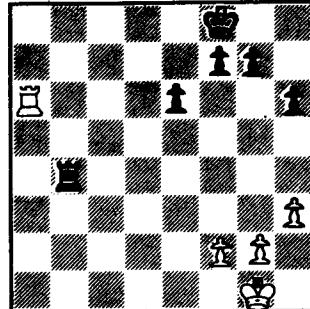
Las negras juegan y ganan.

Diagrama 742: 1...Rf7; 2. Te5, Te6; 3. Ta5, Re7; 4. Re2, Tc6; 5. Tb5 (si 5. Ta2, Re6. Y si 5. g4, hxg4; 6. h5, g3!; 7. h6, Tc2+; 8. h7, Rf6; 9. Ta3, Txh7; 10. Tgx3, Th4 y gana), Tc2+!; 6. Rf1, Rd6! (la actividad del rey es esencial en casi toda clase de finales); 7. Ta5, Tc5; 8. Ta6+, Rf5; 9. Tgx6, Rd4; 10. Ta6 (si 10. Re2, Tc2), e3!; abandonan, pues si 11. Ta4+, Rd3; 12. Ta3+, Re4; Ta4+, Rf3.

Cuando el bando fuerte no tiene peón pasado, el desenlace teórico son las tablas, aunque en la práctica es extremadamente difícil la defensa, hasta el punto de que algunos grandes maestros cometieron errores que les hicieron perder en posiciones de tablas. Unos cuantos ejemplos ilustrarán al lector sobre los pormenores del ataque y de la defensa.

Diagrama 743: 1. Ta7 (si 1. g3, g5! y el blanco encontraría muchas dificultades

Duras-Capablanca, Nueva York, 1913



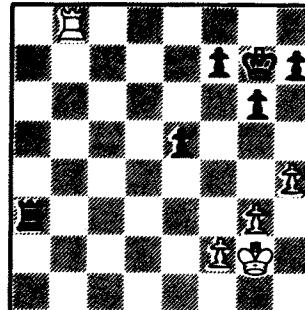
743

Juega el blanco y hace tablas.

para defenderse como luego veremos), h5; 2. g3 (necesaria para dar la casilla g2 a su rey), h4 (de otro modo, el blanco jugaría h4, obteniendo la estructura de peones óptima para la defensa que, según Eliskases, consiste en la constelación f2-g3-h4); 3. gxh4, Txh4 (como sabemos bien, los cambios de peones suelen favorecer al bando débil); 4. Rg2, e5; 5. Rg3, Td4 (si 5...g5; 6. Ta5, f6; 7. Ta7, tablas); 6. Ta5, f6; 7. Ta7 (probablemente era más segura 7. h4), Rg8; 8. Tb7, Rh7; 9. Ta7, Rg6; 10. Te7, Td3+; 11. Rg2, Td5; 12. Rg3, f5; 13. Ta7? (aquí, Duras pierde el hilo de la defensa cuando podía obtener tablas con 13. f3!, según vimos en el diagrama 683). Pero este error no es todavía decisivo), Td3+; 14. Rg2, e4; 15. Ta7? (aun podía hacerse tablas con 15. h4!), Rg5; 16. Ta5, g6; 17. Tb5, Rf4; 18. Ta5, Td2; 19. Ta4, Rg5; 20. Rg1, Rf4; 21. Rg2, g5; 22. Tb4, Re5; 23. Tb5+, Td5; 24. Tb8, f4; 25. Tg8, Rd4; 26. Rf1, Rd3; 27. Ta8, e3; 28. Ta3+, Re4, 29. fxe3, f3; 30. Rg1, Td3; 31. Ta8 (si 31. Txd3, Rxd3; 32. Rf2, Re4; 33. Rf1, Rxg3), Rxg3; 32. Te8+, Rf4; 33. Tg8, Td1+; 34. Rf2, Td2+; 35. Rf1 (si 35.

Rg1, Tg2+; 36. Rh1, Re3), Th2; 36. Rg1, Txh3; 37. Tg7, g4; 38. Tg8, Rg3, abandonan.

Mikenas-Dr. Alekhine,
Torneo Olímpico de Varsovia, 1935

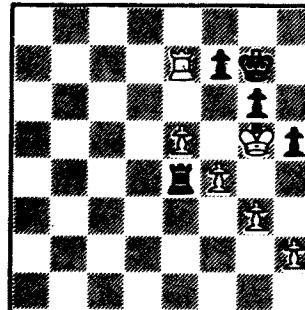


744

Juega el negro. Tablas.

En el diagrama 744 las blancas tienen la estructura ideal defensiva de sus peones, según acabamos de indicar en el ejemplo anterior: 1...f5; 2. Tb7+, Rh6; 3. Te7 (o bien, 3. f3, Ta2+; 4. Rg1, Tc2; 5. Te7, Tc5; 6. Rf2, tablas), e4; 4. g4, Tf3 (si 4...fxg4; 5. Txe4, Rh5; 6. Te7, h6; 7. Te6, Th3; 8. Ta6, Txh4; 9. Ta5+, g5; 10. Ta6, Th3; 11. Tb6, Td3; 12. Ta6, g3; 13. f3, Tablas); 5. g5+, Rh5; 6. Tgxh7+, Rg4; 7. h6! y se convinieron las tablas.

Matveev-Rapoport, URSS, 1983

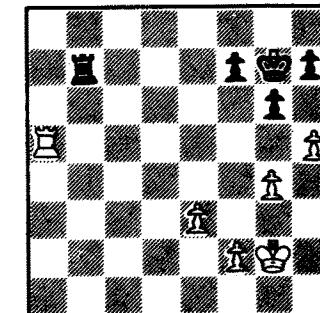


744 (a)

Blanco juega y gana.

1. e6!, Txe6; 2. Txe6, fxe6; 3. h3, Rf7; 4. Rh6, Rf6; 5. g4!, h4; (si 5.., hxg4; 6. hxg4, Rf7; 7. g5 gana) 6. g5+, Rf5. 7. Rg7, Rxg4; 8. Rxg6, e5; 9. Rf6, e4; 10. g6, e3; 11. g7, e2; 12. g8=D, e1=D; 13. Dg4+, Re3; 14. De6+ y negro abandona.

Gligoric-Dr. Euwe, Zurich, 1953



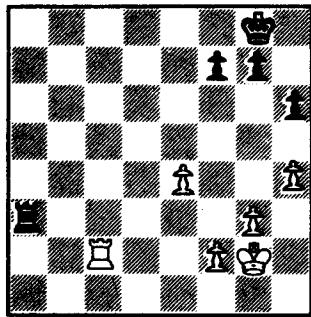
745

Juega el blanco. Tablas.

El diagrama 745 nos ofrece otro caso de defensa incorrecta: 1. g5 (amenazando h6+, Rf8, Ta8+, Re7; Th8), gxh5 (también se podía jugar 1...h6; 2. gxh6+, Rxh6; 3. hxg6, Rxg6 y el juego es tablas); 2. Ta6, Tb3? (el primer error. Lo correcto era 2...Te7; 3. Rg3, Ta6! seguido de h6. Subvariante: 3. Th6, Te5; 4. Txh5, Rg6, siempre con tablas); 3. Th6, Ta3; 4. Rg3, Ta1; 5. e4 (si 5. Tgxh5, Rg6, tablas), Tg1+; 6. Rf4, Th1; 7. e5, h4 (era mejor 7...Rg8; 8. Rf5, Rg7; 9. Ta6, Tb1; 10. Ta7, Tb6, tablas); 8. Rg4, Tg1+; 9. Rf4, Th1; 10. Rg4, Tg1+; 11. Rf5, Th1; 12. f4, h3 (si 12...Th2 o Th3; 13. Rg4 y gana. Y si 12...Rg8; 13. Rf6, h3; 14. f5, h2; 15. Th4, Rg8; 16. Ta4, h6; 17. Ta8+ y mate en tres jugadas); 13. Rg4, Tg1+; 14. Rf3, Tf1+;

15. Rg3, Tg1+; 16. Rf2, Th1; 17. Tf6, Ta1; 18. Rg3, Th1; 19. Rg4 (las blancas hacen todo lo posible para ganar, pero la posición es de tablas), Rg8 (si 19...Th2?; 20. Th6 y gana); 20. Th6, h2? (¡ástima!). Con 20...Tg1+; 21. Rxh3, Th1+; 22. Rg4, Txh6; 23. gxh6, f6! y el juego era tablas); 21. Rg3, Tg1+; 22. Rxh2, Tg4; 23. Tf6, Rg7; 24. Rh3, Tg1; 25. Rh4, Th1+; 26. Rg4, Tg1+; 27. Rf5 y el blanco ganó, como vimos en el diagrama 692.

Korchnoi-Antoshin, XXII campeonato de la URSS, 1955



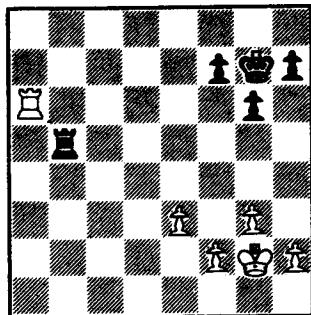
746

Juega el blanco. Tablas.

En el diagrama 746, también el bando débil omite la defensa correcta: 1. h5! (evitando que el negro mejore la estructura de sus peones con 1...h5), Ta5; 2. g4, Ta7; 3. Tc6, Ta3; 4. f3, Ta5; 5. Tc8+, Rh7; 6. f4, Ta2+; 7. Rf3, Ta3+; 8. Rf2, Ta2+; 9. Re3, Ta3+; 10. Rd4, Tg3? (error! con 10...Tf3!; 11. Re5, f6+; 12. Rf5, Tf1, el juego era tablas. Subvariante: 11. f5, f6, tablas); 11. Tf8! (ahora las blancas no se dejan escapar la victoria), f6; 12. e5!, Txg4; 13. e6, Txh4+; 14. Rd5, Tf5+; 15. Rd6, Txh5;

16. e7, Te5; 17. e8=D, Txe8; 18. Txe8, Rg6; 19. Rd5, Rf5; 20. Te1, abandonan.

Capablanca-Yates, Hastings, 1930-31



747

Juega el negro y hace tablas.

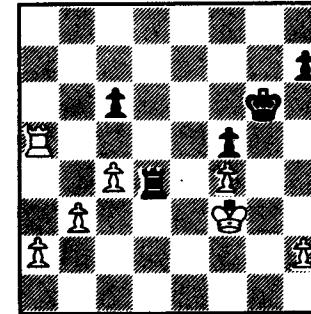
El diagrama 747, jugado en una época en que no se conocía a fondo el mecanismo defensivo débil, las negras pudieron jugar 1...h5!, obteniendo la posición de tablas que hemos estudiado en el diagrama 744. Pero hicieron 1...Tb4? y después de 2. h3, Tc4; 3. Rf3, Tb4; 4. Ta5, Tc4, en que perdieron varias veces la ocasión de jugar h5, sucumbieron tras una magistral lección técnica de Capablanca: 5. g4, h6; 6. Rg3, Tc1; 7. Rg2, Tc4; 8. Td5, Ta4; 9. f4, Ta2+; 10. Rg3, Te2; 11. Te5, Te1; 12. Rf2, Th1; 13. Rg2, Te1; 14. h4, Rf6; 15. h5, Te2+ (si 15...gxh5; 16. Rf2. Y si 15...g5; 16. Tf5+, R juega; 17. Rf2, T juega: 18. fxg5); 16. Rf3, Te1; 17. Ta5, Rg7; 8. hxg6, Rxg6 (para no dejar pasado el PR blanco); 19. e4!, Tf1+; 20. Rg3, Tg1+; 21. Rh3, Tf1 (si 21...Th1+; 22. Rg2); 22. Tf5, Te1; 23. e5, Te3+; 24. Rg2 (y no 24. Rh4?, Tf3; 25. Tf6+, Rg7, tablas), Ta3; 25. Tf6+, Rg7; 26. Tb6, Te3; 27. Tb4, Tc3; 28. Rf2, Ta3; 29. Tb7, Rg8; 30. Tb8+, Rg7; 31. f5,

Ta2+; 32. Re3, Ta3+; 33. Re4, Ta4+; 34. Rd5!, Ta5+ (si 34...Txg4; 35. f6+, Rh7; 36. Ta8. Subvariante: 35...Rg6; 36. Tg8+, Rf5; 37. Tgx4, Rxg4; 38. e6!); 35. Rd6, Ta6+; 36. Rc7, Rh7; 37. Rd7, Ta7+; 38. Rd6, Rg7; 39. Td8, Ta5; 40. f6+, Rh7; 41. Tf8, Ta7; 42. Rc6!, Rg6 (si 42...Ta6+; 43. Rd7, Ta7+; 44. Re8); 43. Tg8+, Rh7; 44. Tg7+, Rh8; 45. Rb6, Td7; 46. Rc5, Tc7+; 47. Rd6, Ta7; 48. e6!, Ta6+; 49. Re7, Txg6+ (si 49...fxe6; 50. f7, Ta7+; 51. Rf6, Ta8; 52. Rg6); 50. Rxg7, Te4 (si 50...Te5; 51. g5!); 51. g5!, hxg5; 52. Rg6, abandonan, ante la amenaza Th7+, Rg8; f7+, pues si 52...Th4; 53. Te7!

6. g3, Ta2; 7. h4, Th2; 8. Td1 (tendiendo una celada en la que no cae el negro), Rf6 (si 8...gxh4; 9. gxh4, Tgx4?; 10. Rg3, ganando la torre y la partida); 9. e4, Rg6; 10. h5+, Rf6; 11. Td6+, Rg7; 12. e5, Th1; 13. e6, fxe6; 14. Txe6, Tf1+; 15. Re4, Te1+; 16. Rd5, Td1+, tablas.

He aquí, ahora, algunos casos en que puede verse la lucha desigual de cinco peones contra tres, cuyo resultado, las más de las veces, es favorable al bando fuerte:

E. Suhr-E. Znosko Borowski, 31 partidas simultáneas, Basilea, 1932



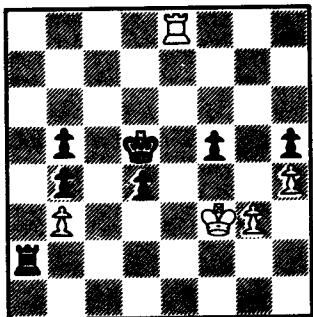
748

Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 749 es un final fácil, en el que el blanco hace valer su ventaja material: 1...Td3+; 2. Re2, Th3; 3. Ta6, Txh2+; 4. Rf3, Th3+; 5. Rg2, Tc3; 6. Txc6+, Rh5; 7. Tc7, h6; 8. Tg7 (para impedir la actividad del rey negro), Tc2+; 9. Rf3, Tc3+; 10. Re2, Tc2+; 11. Re3, Txa2; 12. Rd4, Te2; 13. c5, Te4+; 14. Rd5, Txf4; 15. c6, Tf3; 16. Rd4, Tf1; 17. Tg3, Td1+; 18. Td3, Te1; 19. c7, Te8; 20. b4, Tc8; 21. Tc3,

Rg4; 22. b5, f4: 23. b6, f3; 24. Txf3, Rxf3; 25. b7, abandonan.

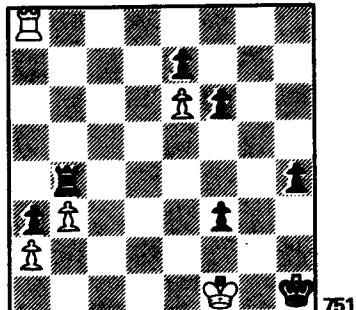
Canal-Rubinstein, Carlsbad, 1929



Juega el blanco. Gana el negro.

Diagrama 750: 1. Tf8, Tb2! (las negras, basadas en su superioridad material, emprenden la clásica maniobra de "devastación mútua" que, como siempre, exige gran precisión en el cálculo de valorar con seguridad si la ventaja residual será suficiente para ganar); 2. Txf5+, Rc6! (el Pb5 es muy importante y hay que defenderlo); 3. Txb5, Txb3+; 4. Re4 (si 4. Rf4, Te3 seguido de b3 y gana), Tgx3; 5. Rxd4, Rb6; 6. Tg5 (si 6. Th8, b3), Th3; 7. Tg1 (si 7. h5, Ra5 seguido de b3), Tgh4+; 8. Rd3, Tc4!; 9. Tb1, Tc3+; 10. Rd4, Ra5; 11. Ta1+, Ta3; 12. Th1, Ra4; 12. Th8, Tg3; 14. Rc5, Tc3+; 15. Rd4, Tc4+; 16. Rd3, b3; abandonan.

A. Troitzky, 1916

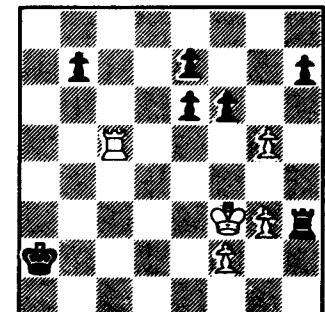


751

Las blancas juegan y ganan.

h3; 3. a5, h2 (si 3...Rh2; 4. Rf2!); 4. a6, f5; 5. a7, f4; 6. a8=T! (si pide dama, ahoga al rey negro), f2; 7. Ta6! (y no 7. Th8?, f3; 8. Tgh2+, Rxh2; 9. Rxf2, Rh3; 10. Rf3, Rh4, tablas), f3; 9. Td6!, exd6; 9. e7 y gana.

H. Wiekowiak



752

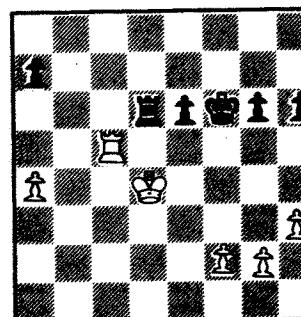
Las blancas juegan y ganan.

La victoria del bando débil en el diagrama 752 se debe a la mala posición de la torre negra, que permite al blanco una inge-

niosa e inesperada maniobra: 1. Rg2, Th5; 2. Ta5+, Rb3; 3. Tb5+, Rc4; 4. gxf6!, R 6 Txb5 (si 4...exf6; 5. Txh5); 5. fxe7 y gana.

Pasemos ahora al caso de cuatro peones contra cuatro, que teóricamente debe ser tablas, aunque en la práctica presenta numerosas excepciones que dependen, naturalmente, de un desequilibrio posicional. He aquí una extensa selección de ejemplos:

Bogoljuboff-Maroczy, Carlsbad, 1929



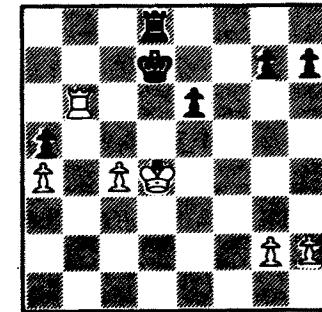
753

Juega el blanco. Tablas.

El diagrama 753 ofrece, evidentemente, una posición de tablas si las blancas hubieran jugado 1. Re3! protegiendo su flanco de rey. Pero el optimismo de Bogoljuboff le condujo a forzar el curso natural de los acontecimientos, dando sin duda excesivo valor a la posibilidad de ganar con un PTD pasado, y perdió la partida del siguiente modo: 1. Rc3?, Td1!; 2. Tb5 (si 2. Ta5, Td7), Ta1!; 3. Ta4 (continuando su táctica de violentar el juego. Aún había tiempo de hacer tablas con 3. Tb4), Ta2; 3. Txa7, Txf2; 4. Th7, h5; 5. a5, Tgx2; 6. a6, Ta2; 7. a7,

Rg5 (la cosecha recogida por el negro en el flanco de rey es mucho más valiosa que el PTD blanco); 8. Te7 (la marcha del rey blanco en apoyo de su PTD sería también inútil, pues el negro continuaría "trabajando" en el flanco de rey y luego sacrificaría su torre por el peón enemigo en momento oportuno para ganar con sus peones pasados), Rh4; 9. Rb3, Ta1; 10. Txe6, Txa7; 11. Tgx6, Rxh3; 12. Rc2 (ahora las blancas están teóricamente perdidas, aunque tenían más defensa con 12. Rc3, Td7; 13. Tg5, h4; 14. Tg6, Rh2; 15. Tg4, h3; 16. Tg8, Rh1; 17. Tg3, h2; 18. Tg8, Tf7; 19. Rd3, Tf1; 20. Re2, Tg1; 21. Th8, Rg2; 22. Tg8+, Rh3; 23. Th8+, Rg3; 24. Tg8+. Después de la jugada del texto la maniobra ganadora de las negras es más breve y sencilla), Td7; 13. Tg5, h4; 14. Tg1, Td4!; 15. Rc3, Tg4; 16. Ta1, Rg2; 17. Rd3, h3; abandonan.

Sacconi-Spielmann, Sopron, 1934



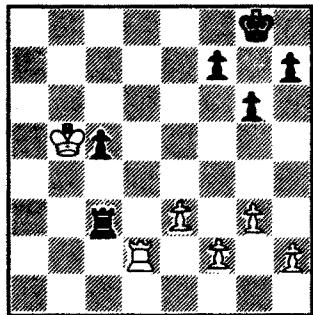
754

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 754, la ventaja posicional de las blancas (dos peones pasados contra uno y mayor avance de sus piezas) les asegura la victoria: 1. Re5, Tc8; 2.

Tb7+, Rc6; 3. Txg7, Rc5; 4. Tkh7, Rb4 (las negras se defienden lo más activamente posible, pero todo es inútil); 5. Rxe6, Txc4; 6. Rf5, Tc5+; 7. Rf6, Tc6+; 8. Re5, Tc5+; 9. Rd6, Tc4; 10. h3, Rxax4; 11. g4, Rb5; 12. Tb7+, Ra6; 13. Tb1, Tb4; 14. Th1, a4; 15. g5, a3; 16. Ta1, Tb3; 17. h4, Rb5 (si 17...Th3; 18. Re6, Txa4; 19. Txa3 y gana); 18. h5, abandonan.

Polland-Treysman, Chicago, 1937



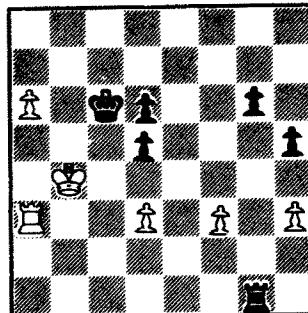
755

Las blancas juegan y ganan.

La posición dominante de su rey, permite al blanco alzarse con el triunfo en el diagrama 755: 1. e4, Rf8; 2. Rc6, Re7; 3. f4, h5; 4. Td7+, Re8; 5. Tc7, Tc2; 6. Rd6, Rf8; 7. Tc8+, Rg7; 8. Re7, Txa2; 9. Tf8, Tg2; 10. Txf7+, Rg8; 11. Rf6, Tgx3; 12. e5, Tg4; 13. f5!, gx5 (esta maniobra de cubrir al propio rey con un peón enemigo fue ya vista en el diagrama 707); 14. e6, Ta4; 15. Tg7+, Rh8; 16. e7, Te4; 17. Tg5, Rh7; 18. Txa5+, Rg8; 19. Txf5, Te1; 20. Tg5+, Rh8; 21. e8=D+, Txe8; 22. Rf7, abandonan.

El diagrama 756 ofrece ventaja para el blanco por la mejor configuración de sus

Vilén-Tscheburnoff, Finlandia, 1940

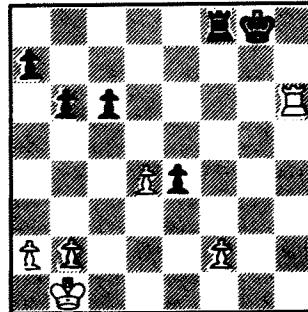


756

Las blancas juegan y ganan.

peones y, sobre todo por su PTD pasado. Pero la maniobra victoriosa no es fácil de encontrar. Si 1. a7, Tb1+; 2. Ra5 (2. Tb3, Ta1, tablas), Rb7, tablas. He aquí, como forzaron las blancas el triunfo: 1. Rb3!, Tb1+; 2. Rc2, Tb8; 3. a7, Ta8; 4. Rb3!, Rc5; 5. Ta5+, Rb6; 6. Rb4, Rc6; 7. Ta6+, Rb7; 8. Rb5, Rc7; 9. Ta2, Rb7; 10. Ta1!, Rc7; 11. Ra6, Tf8; 12. Tc1+, Rd7; 13. Tb1, Ta8; 14. Tb8, abandonan.

Reschewsky-Monticelli, Siracusa, 1934

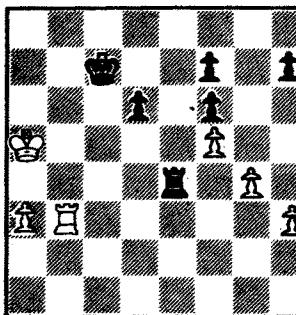


757

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 757, las blancas tienen la iniciativa, y ésta es su principal ventaja: 1. Txc6, Td8 (si 1...Txf2; 2. Te6! y gana un peón u obliga a la torre negra a colocarse pasivamente en e2); 2. Tc4, b5; 3. Tb4, Rf7; 4. Rc2, Re6; 5. Txb5! (cortando el paso al rey negro), Txd4; 6. Tb7-a5; 7. Tb6+, Re7 (si 7...Re5; 8. Tb5+); 8. Tb5, a4; 9. Tb6, Rd7; 10. a3, Rc7; 11. Tf6, Rd7; 12. Tf4 (amenaza f3), Tc4+; 13. Rd2, Rd6; 14. f3, Td4+; 15. Re3, Td3+; 16. Rxe4, Tb3; 17. Rf5, Txb2; 18. Txa4, abandonan. Es curiosa la actividad "horizontal" que ha desarrollado la torre blanca en este final.

Mieses-Rubinstein, Berlín, 1918



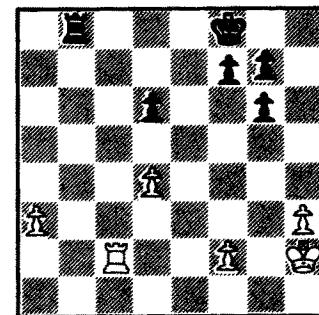
758

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 758: 1. Ra6! (el PTD blanco, apoyado por su rey, se mostrará mucho más valioso que el PD negro, también pasado), Ta4+; 2. Rb5, Tf4; 3. Tc3+, Rd7 (si 3...Rb7; 4. Te3!); 4. a4, h5; 5. Tc4, Tf3; 6. a5, Tb3+; 7. Ra4, Txa3; 8. a6, hxg4; 9. a7, Th8; 10. Rb5, d5; 11. Txa4, Rd6; 12. Tf4!, Re5; 13. Tf1, d4; 14. Rb6, d3; 15. Rb7, d2; 16. a8=D, Txa8; 17. Rxa8, d1=D; 18. Txd1, Rxf5; 19. Rb7 (el rey blanco llegará a tiempo),

Re4; 20. Te1+, Rd4; 21. Tf1, Re5; 22. Rc6, f5; 23. Rc5, Re4; 24. Rc4, f4; 25. Te1+, Rf3; 26. Rd3, Rg2; 27. Te2+, abandonan, pues si 27...Rg3; 28. Te5, Rg4; 29. Re4, f6; 30. Tf5.

Spielmann-Rubinstein, San Petersburgo, 1909



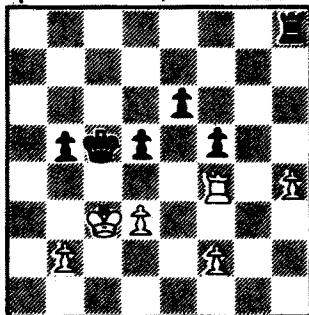
759

Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 759, los peones blancos, todos aislados, son la causa de la derrota de su bando: 1...Ta8!; 2. Tc3 (si 2. Ta2, defendiendo el peón pasado desde su retaguardia, según la regla de Tarrasch, 2...Ta4; 3. Rg3, Re7; 4. Rf3, Re6; 5. Re4, d5+; 6. Re3, Rf5 y gana. No debe apresurarse en la captura del PD, pues si 3...Txd4; 4. a4, Tc4; 5. a5, Tc7; 6. a6, Ta7; 7. Rf4, Re7; 8. Re4, Re6; 9. Rd4, tablas), Ta4; 3. Td3, Re7; 4. Rg3, Re6; 5. Rf3, Rd5; 6. Re2 (máxima defensa), g5; 7. Tb3, f6 (tanto 7...Td4?; 8. Td3 como 7...Rd4?; 8. Tb7, eran insuficientes para ganar); 8. Re3, Rc4; 9. Td3, d5; 10. Rd2, Ta8; 11. Rc2 (si 11. Re3, Tb8!), Ta7; 12. Rd2, Te7!; 13. Tc3+ (si 13. Te3, Tb7!). Y si 13. Rc2, Te2+; 14. Td2, Txd2+; 15. Rxd2, Rb3!; 16. Re4, Ta7; 17. Tc3, Ta5;

16. Ta1, Rc4; 17. Re3, d4+; 18. Rd2, Tf5; 19. Re1, Rb4; 20. Re2, Re5!; 21. Ta3, Tf4; 22. Ta2, Th4; 23. Rd3 (si 23. Ta3, Rb4!), Rxh3+; 24. Rxd4, Th4+; 25. Rd3, Txa4; abandonan.

Spielmann-Pirc, match 1931



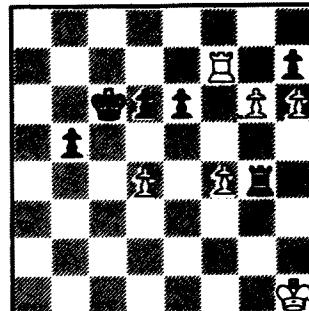
760

Las negras juegan y ganan.

También las blancas tienen notoria desventaja a causa de sus peones aislados en el diagrama 760. Pero aquí, el hecho de que el rey blanco está colaborando en su defensa, hace mucho más difícil la tarea del negro: 1...Th7; 2. Tb4 (forzada, pues si 2. Td4, e5!), Td7! (con la tremenda amenaza d4+, que dejaría encerrada a la torre blanca); 2. Tf4, d4+; 3. Rb3, Th7; 4. Ra3, Rd5; 5. Rb4, Re6; 6. Tf3, Txh4; 7. Tg3 (el negro amenaza f4. Si 7. Rxb5?, f4; 8. Rc5, Th1 seguido de Rf5 y Rg4), Th2; 8. Rxb5, Txf2; 9. b4, Tc2! (cortando el paso al rey blanco); 10. Rb6, Rf4; 11. Tg1, e5; 12. Tf1+, Rg5; 13. Te1, Rf6; 14. b5, Tc3!; 15. Td1, Re6; 16. Ra7, Rd5; 17. b6, Ta3+; 18. Rb8, Tb3; 19. b7, e4; 20. Rc8, e3; 21. Ta1, f4; 22. Ta5+, Re6; 23. b8=D, Txb8+; 24. Rxb8, e2 y el negro ganó.

Diagrama 761: 1. g7! (y no 1. gxh7?, Th4+; 2. R juega, Txh6 y las negras

L.B. Salkind

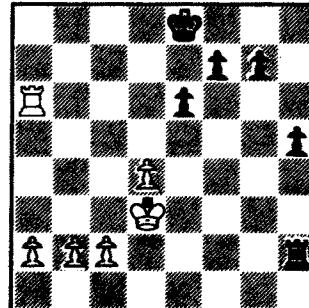


761

Las blancas juegan y ganan.

tiene por lo menos tablas), Tg6! (máxima defensa): 2. d5+!, Rxd5 (si 2...exd5; 3. f5!) 3. f5!, exf5 (si 3...Txh6+; 4. Rg2); 4. Tf6! y gana, pues si 4...Txf6; 5. g8=D+.

Dr. Perlis-Nimzowisch, Carlsbad, 1911



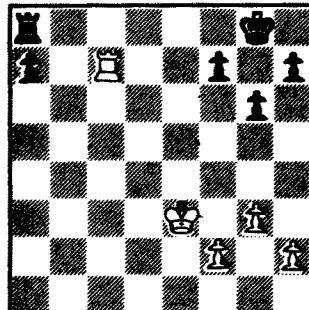
762

Juega el blanco.

El diagrama 762 ofrece una posición muy curiosa, con peones pasados en ambos flancos respectivamente. El final es una verdadera carrera de velocidad: 1. a4, h4; 2. a5, Th1; 3. Ta8+, Re7; 4. Th8,

g5; 5. b4, Ta1; 6. Re4? (con 6. c4 seguido de b5, el juego era tablas, pues si 6...Txa5; 7. b6 y si 6...Rd6; 7. c5+, Rc6; 8. Rc4, Tc1+; 9. Rb3, Ta1; 10. Rc4, Tc1+ con repetición de jugadas), Rd6; 7. c4 (demasiado tarde), f5+; 8. Rd3, g4!; 9. c5+ (si 9. b5, g3; 10. b6, Rc6; 11. Tc8+, Rb7; 12. Tc7+, Rb8; 13. c5, g2 y gana), Rc6; 10. Tc8+, Rd7; 11. Th8, g3; 12. b5, g2; 13. c6+, Rd6; 14. Td8+, Rc7; 15. Tg8, g1=D; 16. Txg1, Txg1; 17. a6, Rd6; abandonan.

R. Fine, 1941

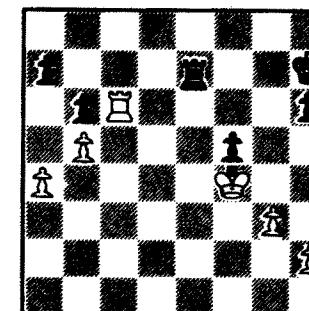


763

Juega el negro. Gana el blanco.

La desgraciada posición de las fuerzas negras, unida a la poderosa torre en 7ª fila de las blancas y a la agresividad de su rey, da a éstas una fácil victoria: 1...Tb8 (evidentemente, esta torre no puede esperar pasivamente la llegada del rey blanco. Y si 1...Te8+; 2. Rd4, Te6; 3. Txa7, Rg7; 4. f4!, Rf6; 5. Rc5 y gana); 2. Txa7, Tb3+; 3. Rd4, Ta3; 4. Rc5, Ta2; 5. Rb6, Txf2; 6. Tc7, Txh2; 7. a7, Tb2+; 8. Rc5!, Ta2; 9. Ta8+, Rg7; 10. a8=D, Txa8; 11. Txa8, h5; 12. Rd4 y gana.

Löwenfisch-Lissitzin, Moscú, 1936



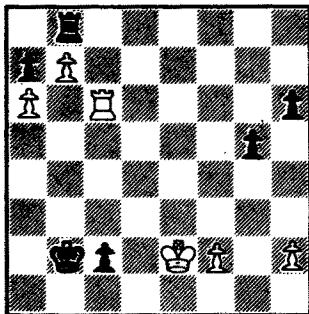
764

Juega el negro. Gana el blanco.

En el diagrama 764, la gran ventaja de espacio de las blancas, unida a la debilidad del Pf5 negro, da la victoria al primer jugador: 1...Tf7 (las defensas activas son también infructuosas: 1...Te4+; 2. Rxf5, Txa4; 3. Tc7+, Rg8; 4. Rg6. O bien, 1...Te2; 2. Tc7+, Rg6; 3. Txa7, Txh2; 4. Tb7); 2. h4!, Tg7; 3. h5, Tg4+ (si 3...Tf7; 4. Re5 seguido de Tf6); 4. Rxf5, Txa4 (si 4...Tgx3; 5. Tc7+, Rg8; 6. Txa7, Tg5+; 7. Rf6, Txh5; 8. a5!, Txb5; 9. Tg7+, Rf8; 10. a6 seguido de Tb7); 5. Tc7+, Rg8; 6. Rg6, Tg4+; 7. Rxh6, Tgx3; 8. Txa7, Tb3; 9. Tb7!, Txb5; 10. Rg6, Rf8; 11. h6, Tb5; 12. Tb8+, abandonan).

La ventaja del blanco en el diagrama 765 radica en el hecho de que su peón pasado está apoyado y el negro no: 1. Re3, c1=D+; 2. Txc1, Rxc1; 3. Rd4, Rd2; 4. Rc5, Re2; 5. Rc6, Rxf2 (si 5...Th8; 6. Rc7, Th7+; 7. Rb8, Rxf2; 8. Rxa7, Rg2; 9. Rb6, Th8; 10. a7 y gana); 6. Rc7, Tf8; 7. b8=D, Txb8; 8. Rxb8, Rg2 (si 8...g4; 9. Rxa7, h5; 10. Rb6, h4; 11. a7,

Fleischmann-Leussen, Barmen, 1905

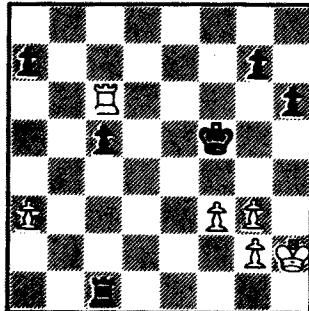


765

Las blancas juegan y ganan.

g3; 12. hxg3, hgx3; 13. a8=D y gana); 9. Rxa7, Rxh2; 10. Rb6, g4; 11. a7, g3; 12. a8=D y gana.

Eliskases-Löwenfisch, Moscú, 1936



766

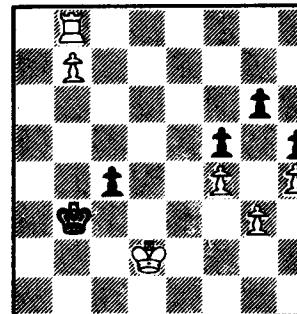
Juega el blanco y hace tablas.

En el diagrama 766, si bien es verdad que el peón doblado del blanco constituye una evidente desventaja para su bando, lo mismo que el Pc5 negro pasado, también es cierto que su torre se encuentra en situación muy activa, lo que le

permitirá hacer tablas con un juego correcto: 1. Tc7!, g5 (lo más prometedor, pues si se dejan capturar este peón, quedaría pasado y apoyado el PAR blanco); 2. Txa7, c4; 3. Te7! (la jugada clave para hacer tablas, pues evita que el rey negro acuda en apoyo de su Pc4. En la partida Eliskases jugó 3. Ta5+ y perdió porque no tuvo tiempo de hacer valer sus peones del flanco de rey: 3...Re6!; 4. Ta6+, Rd5; 5., Txh6, c3; 6. Th8, Ta1!; 7. Tc8, Txa3; 8. Rh3, Rd4; 9. Rg4, Ta5!; 10. f4, Tc5; 11. Td8+, Re3; 12. Td1, c2; 13. Tc1, gx4; 14. gx4, Rd2; 15. Ta1, c1=D; 16. Txc1, Txc1; 17. Rg5, Re3; 18. f5, Re4; 19. g4, Re5; 20. Rg6, Tc6+; 21. Rg7, Ta6!; 22. Rf7, Rf4; 23. Rg7, Rg5!; abandonan, pues si 24. Rf7, Rxg4; 25. f6, Rf5. Subvariantes: 8. f4, g4!; 9. Rg1, Rd4; 10. Rf2, Ta2+; 11. Rf1, Td2!; 12. Td8+, Re3; 13. Te8+, Rd3; 14. Td8+, Rc2; 15. Tc8, Rb2; 16. Tb8+, Rc1; 17. f5, c2; 18. f6, Rd1; 19. f7, c1=D; 20. f8=D, Rc2+ mortal. 9. f4, gx4; 10. gx4, c2; 11. R juega, Tc3 y gana. 17. f5, Re3; 18. f6, Tf1; 19. Rg5, Re4; 20. Rg6, Re5; 21. f7, Re6), c3 (si 3...Rg6; 4. Te3, c3; 5. a4, c2; 6. Tc3, tablas); 4. a4!, Ta1 (si 4...c2; 5. Tc7, Re5; 6. a5, Rd4; 7. a6, Rd3; 8. Td7+, tablas; 5. Tc7, Ta3; 6. a5, Re5; 7. a6, Rd4; 8. a7, Rd3; 9. f4, c2; 11. Td7+! (y no 10. f5?, Txa7!), Re2; 11. Tc7, Rd2; 12. Td7+, tablas, ya que si 12...Rc1; 13. f5!.

En el diagrama 767 pierde el blanco porque, a diferencia del diagrama 765, su peón pasado no está sostenido por otro peón: 1. Rc1 (lo menos malo, pues si 1. Re3, c3; 2. Tg8, Txb7; 3. Txg6, c2), Rc3! (pero no 1...c3; 2. Tg8, Txb7; 3. Txg6, tablas); 2. Tg8 (si 2. Rd1, Td6+; 3. Re2,

Apscheneek-Petrov, Kemerí, 1937



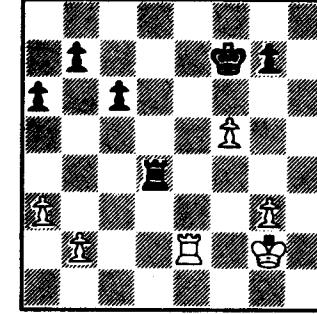
767

Juega el blanco. Gana el negro.

Td7 con la amenaza Rb3, c3 y c2 que obliga a la torre blanca a abandonar la defensa de su Pb7 en circunstancias mucho más desfavorables), Txb7; 3. Txg6, Te7! (más fuerte que 3...Ta7; 4. Rd1, Ta1+?; 5. Re2, Rb2; 6. Tb6+, Rc2; 7. Tb5, c3; 8. Txf5, Rb3; 9. Txb5, c2; 10. Tc5, c1=D; 11. Txc1, Txc1; 12. Rf3 y el blanco tiene tablas fáciles con sus tres peones contra la torre); 4. Rd1 (si 4. Rb1, Te1+; 5. Ra2, Rc2; 6. Tg5, c3; 7. Txf5, Rd3; 8. Txb5, c2; 9. Tc5, c1=D y el negro gana porque el rey blanco queda lejos de sus peones), Te3! (y no 4...Rb2; 5. Tb6+); 5. Ta6 (si 5. Tg5, Rb2; 6. Txf5, Td3 y gana como en la nota anterior), Rb2!; 6. Ta5, Td3+; 7. Re2, Txg3; 8. Txf5, c3; 9. Tb5+, Rc1; 10. Txb5, c2; 11. Tc5, Rb2; 12. Txc2+ (el negro amenazaba Tc3), Rxc2; 13. h5, Rc3; 14. Rf2, Th3; 15. Rg2, Txh5; 16. Rf3, Rd4 y gana.

En el diagrama 768, las posiciones están equilibradas (ventaja de peones blancos en el flanco de rey contra igual ventaja

Marshall-Rubinstein, Carlsbad, 1929



768

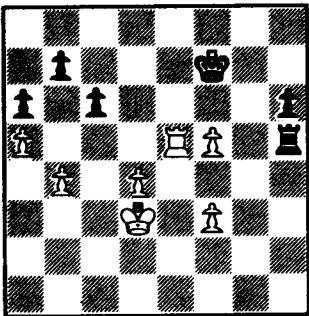
Juega el negro. Tablas.

negra en el de dama), por lo que las tablas son el resultado lógico: 1...Td5 (si 1...Rf6, no 2. Tf2?, Td5; 3. g4, Rg5 que daría la victoria al negro sino, 2. Rh3!, Rx5f; 3. Te7, b5; 4. Txg7, Td2; 5. Ta7, Txb2; 6. Txa6, tablas); 2. g4 (si 2. Tf2?, Rf6 y el negro gana como hemos visto en la nota anterior), Td3; 3. Rf2, Tb3 (el negro juega lo mejor posible, pero no puede ganar contra una defensa correcta); 4. Td2!, a5 (si 4...Rf6; 5. Td6+, Re5; 6. Tg6, tablas); 5. Re1!, a4; 6. Rd1, Rf6; 7. Td6+, Re7; 8. Te6+, Rf7; 9. Rc2! (y no 9. Te2?, Td3+; 10. Tc2, al no poder cambiar las torres, Td4; 11. Tg2, Rf6; 12. Rc3, Tf4; 13. Td2, Txg4; 14. Td7, b5! y el negro gana), Tg3; 10. Tg6, Tf3; 11. Td6, Tf4; 12. Td7+, Rf6; 13. g5+! (esto hace las tablas evidentes), Rx5f; 14. Txg7, Tc4+; 15. Rd3, b5; 16. Tg8, Rg4; 17. Tg7, Rf5 y el juego fue declarado tablas. Si las negras se obstinasen en ganar, por ejemplo con 17...Tc5; 18. Tg6, Rh5; 19. Tg8, Txg5?, podrían perder después de 20. Txg5+, Rx5f; 21. Rd4.

En los finales de cinco o más peones

contra cuatro, las probabilidades de ganar están de parte del bando fuerte, siempre que no tenga alguna desventaja posicional:

G. Maier-Kieninger, Munich, 1921

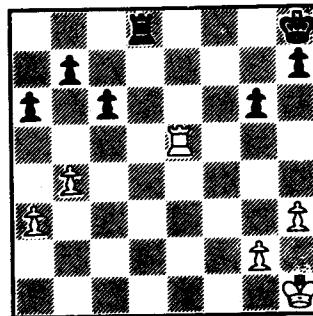


769

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 769: 1. f6! (sólo gracias a este golpe táctico, las blancas pueden ganar), Th3 (es evidente que el negro no puede cambiar las torres); 2. Te7+, Rxf6; 3. Txb7, Txf3+; 4. Re4, Tb3; 5. Tb6, Rg5; 6. Txc6, Txb4; 7. Txa6, Ta4; 8. Ta8!, Rg4; 9. a6, h5; 10. a7, Rh3; 11. Th8, Txa7; 12. Txh5+. Rg4; 13. Te5, abandonan.

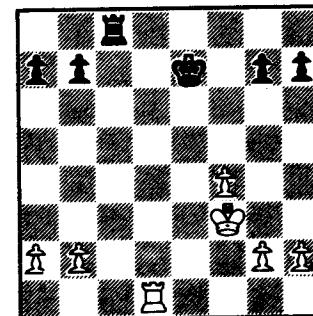
Strassel-O. Meyer, Mühlhausen (Suiza), 1933



770

Juega el negro y gana.

Maroczy-Walter, Györ, 1924



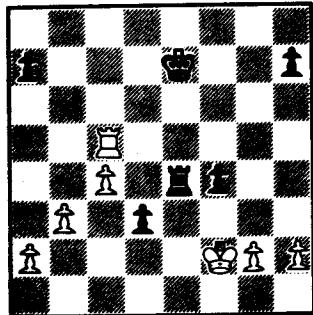
771

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 770: 1...Td7!; 2. Te3, Rg7; 3. g4, Rf6; 4. Rg2, Te7; 5. g5+, Rf7; 6. Td3, Re6; 7. Rf3, Td7; 8. Te3+, Rd6; 9. Td3+, Rc7; 10. Te3, Rb6 (el rey negro se ha aproximado al flanco donde tiene mayoría de peones, para apoyarlos en su avance); 11. Rf4, a5; 12. bxa5+, Rxa5; 13. Te8, Ra4; 14. Ta8+, Rb5; 15. Re5, c5; 16. a4+, Rb4; 17. a5, Rb5; 18. Ta7, Rc6 (evita a6) y el negro ganó.

h6; 9. Rf5, Tc7; 10. Te4, Tc5+ (si 10...Tc2; 11. Tc4!); 11. Te5, Tc2; 12. Td5!, Tc7; 13. b4, a6; 14. g5, hxg5; 15. fxg5, Te7 (débil jugada, que acelera la derrota. Más resistencia ofrecía 15...g6+; 16. hxg6+, Rg7; 17. a3, Tc3; 18. Td7+, Rg8; 19. a4, b6; 20. Td6, Ta3; 21. Txb6, Txa4; 22. Rf6! y también el blanco gana); 16. g6+, Re8; 17. Te5, b6; 18. Te6, a5; 19. h6!, abandonan.

Capablanca-Janowski,
La Habana, 1913

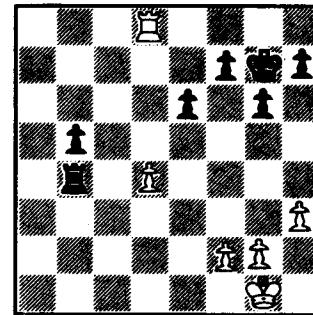


772

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 772, el peligroso Pd3 de las negras hace difícil el final por parte del blanco, cuyas maniobras han de ser muy precisas: 1. Td5 (evidentemente, 1. Tc7+? sería desastrosa a causa del avance del Pd3), Te3; 2. b4! (y no 2. g3?, Te2+; 3. Rf3, fxg3; 4. hxg3, Txa2; 5. Txd3, tablas. Subvariante: 4. Txd3, gxh2!; 5. Td1, Txa2 y la ventaja pasa al negro), Te4 (tarde o temprano, es el único recurso); 3. Txd3, Txc4; 4. Th3, Txb4; 5. Txa7+, Rf6; 6. Txa7, Rf5; 7. Rf3, Tb2; 8. Ta5+, Rf6; 9. Ta4, Rg5; 10. Txf4, Txa2; 11. h4+, Rh5; 12. Tf5+, Rh6; 13. g4, abandonan.

Piazzini-Dr. Euwe, Estocolmo, 1937



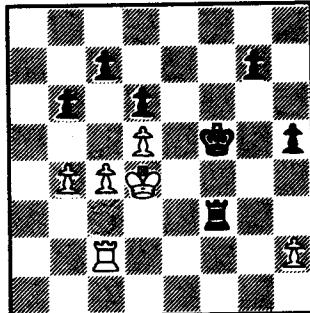
773

Juega el blanco. Gana el negro.

Diagrama 773: 1. d5, exd5; 2. Txd5, Tb1+; 3. Rh2, Rf6! (y no 3...b4?; 4. Tb5, b3; 5. Rg3, b2; 6. Rf3, Rf6; 7. Re2, Re6; 8. Tb8, Rd5; 9. Tb7, Rd4; 10. Tb8, Rc3; 11. Tc8+, Rb3; 12. Tb8+, Rc4; 13. Tc8+, tablas. Subvariante: 10...Tg1; 11. Txb2, Tg2; 12. Tb3, tablas); 4. Td6+, Re5; 5. Td7, Re6; 6. Tb7, b4; 7. Rg3, b3; 8. Rf3, Rd5!; (si 8...b2?; 9. Re2!, tablas, como se ha visto en la nota anterior); 9. Txf7, Te1 (amenaza b2 e impide Re2); 10. Tb7, Rc4!; 11. Rg4, Te5! (y no 11...h6?, impidiendo Rg5; 12. Tc7+, Rb5; 13. Tb7+, Ra4; 14. Ta7+, Rb4; 15. Tb7+, Ra3; 16. Ta7+, Rb2; 17. Tb6, Rc2; 18. Tg6, b2; 19. Tb7 y el blanco consigue por lo menos las tablas); 12. f4, Tb5 (ya está la torre detrás del peón pasado, posición óptima casi siempre!); 13. Tc7+, Rd3; 14. Td7+, Re2; 15. Te7+, Rf2; abandonan. ¡Un final muy instructivo!

En el diagrama 774, el peón de ventaja, pasado virtual, decide el juego a favor de las negras: 1...Tb3! (importante

Janowski-Rubinstein,
Carlsbad, 1907



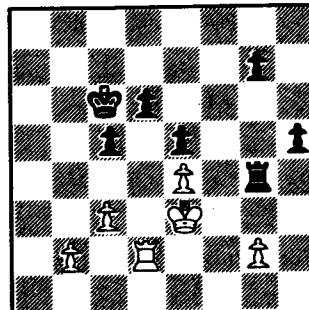
774

Juega el negro y gana.

maniobra previa para inmovilizar el flanco de dama de las blancas); 2. Tf2+, Rg6 (evitando Tf7); 3. Tg2+, Rh6; 4. b5, Tf3; 5. Re4 (si 5. Tc2, g5; 6. Tg2, h4; 7. Tc2, g4; 8. Tg2, Rh5 y gana), Tf6; 6. Ta2, g5; 7. Ta7, Tf4+!; 8. Rd3, Tf7; 9. c5, dxc5; 10. d6, Td7! (ahora vemos el por qué de la jugada 7, forzando al rey negro a colocarse en la columna d); 11. Txc7, Txd6+; 12. Re4, Td4+!; 13. Rf5, h4; 14. Tc8 (si 14. Tc6+, Rh5; 15. Txb6, Tf4+; 16. Re5, Tf2; 17. Tc6, Txb2; 18. Txc5). Tb2 y los dos peones pasados deciden la partida), Tf4+; 15. Re5, c4; 16. Th8+, Rg7; 17. Tc8, Rg6; 18. Tg8+, Rh5; 19. h3, c3; 20. Th8+, Rg6; 21. Tg8+, Rh6; 22. Th8+, Rg7; 23. Tc8, Tf3; 24. Tc6, Txh3; 25. Txb6, Tf3; abandonan.

El diagrama 775 es análogo al anterior: 1. Rf3, Tf4+; 2. Re3, h4; 3. Td1, g5; 4. g3 ("defensa activa, al ver que la pasividad sería inútil"), hxg3; 5. Tg1, g4; 6. Txg3, c4! (bloqueo); 7. Tg1, Rb5; 8. Th1, g3!

Folys-Fine, Margate, 1937



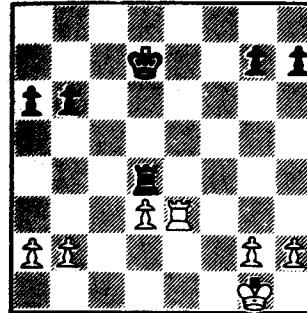
775

Juega el blanco. Gana el negro

(paralizando la torre blanca, que amenazaba Th6 seguido de Tg6); 9. Tg1, Tf2!; 10. Tgx3, Txb2; 11. Tg8, Tc2; 12. Tb8+, Re6; 13. Ta8+, Rb7; 14. Ta3, Rc6; 15. Ta6+, Rd7; 16. Ta3, Re6!; 17. Rf3, Rf6; 18. Rg3, Rg5; 19. Rf3, Rh4; 20. Ta6 (no hay nada eficaz contra la irrupción del rey negro), Txc3+; 21. Re2, Td3; 22. Tc6, Td4; 23. Re3, Rg3; 24. Tc8, Td3+; 25. Re2, Rf4; abandonan, pues si 16. Txc4, Td4; 17. Txd4, exd4; 18. Rd3, Re5.

Diagrama 776: 1. Rf2, g6 (si 1...Rd6; 2. Tg3, Tf4+; 3. Re3, Tf7; 4. Th3, g6; 5. Tf3); 2. Th3, h5; 3. Re3, Td6; 4. d4, Te6+; 5. Rd3, Te1; 6. Tg3!, Te6 (si 6...Tb1; 7. Rc2. Y si 6...Td1+; 7. Rc3, Tc1+; 8. Rd2, Tc6; como en el texto); 7. Te3 (podía ya jugarse 7. a4 directamente), Td6; 8. Te5, Tf6; 9. a4, Tf2; 10. Te2 (es digno de admiración el modo como las blancas inutilizan todos los intentos de contraataque de la torre enemiga), Tf6; 11. b4, Tf1; 12. Te5, Tf2;

Dr. Tarresch-Thorold,
Manchester, 1890

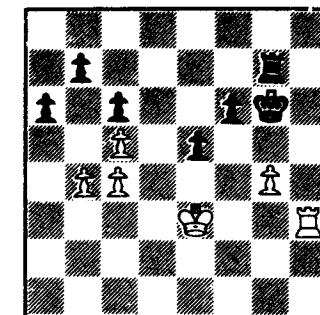


776

Las blancas juegan y ganan

13. Tg5! (todo esto no sería posible si el blanco no hubiese debilitado los peones negros del flanco de rey en las primeras jugadas), Tf6; 14. h3 (también podía jugarse 14. d5, pero la jugada del texto es más "metódica"), Rd6 (si 14...Td6; 15. d5, Tf6; 16. Re4, Rd6; 17. Te5, como en la partida); 15. Re4, Te6+; 16. Te5, Tf6; 17. d5!, Rd7 (si 17...T juega; 18. Te6+. Y si 17...a5; 18. bxa5, bxa5; 19. Rd4!, Tf4+; 20. Te4, Tf6; 21. Te6+, Txe6; 22. dxe6, Rxe6; 23. Rc5 y gana); 18. Tg5 (amenaza Re5), Rd6; 19. Tg3, Re7 (las blancas amenazaban Tf3, forzando el cambio de torres); 20. Tf3, Td6; 21. Re5 (este avance del rey es decisivo), Td8; 22. d6+, Rd7 (si 22...Txd6; 23. Tf7+, Rxf7; 24. Rxd6 y gana); 23. Tf7+, Rc8; (si 23...Rc6; 24. Tc7 mate); 24. Tc7+, Rb8; 25. Tc2 (las blancas cuidan hasta el último detalle en este clásico final. La jugada del texto impide Te8+ seguido eventualmente de Te2), Te8+; 26. Rf6, b6; 27. d7, Th8 (si 27...Td8; 28. Re7); 28. Re7, Th7+; 29. Rd6, Th8; 30. Te2, abandonan.

Schlechter-Tschigorin,
Hastings, 1895

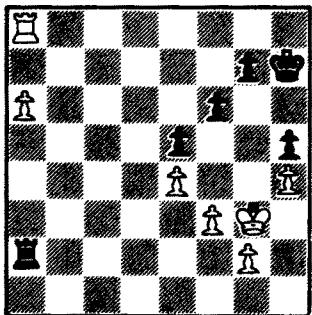


777

Juega el negro y gana

En la posición del diagrama 777, las negras se dieron cuenta de que el ataque al Pg4, aparentemente débil, sería infructuoso (1...Rg5; 2. Rf3 seguido de Th5+). Por ello eligieron la única línea capaz de conducirlas a la victoria, consistente en liquidar el citado peón, cambiándolo por su Pf6 y apoyar el Pe5 pasado: 1...f5!; 2. gxf5+, Rxf5; 3. Th5+, Re6 (ahora la tarea del negro será atacar el flanco de dama blanco); 5. Th6+, Rd7, 5. b5 (la actitud pasiva sería inútil), axb5; 6. cxb5; 7. Re4, Te7; 8. Tb6, Rc7; 9. Txb5, Rc6; 10. Ta5, Te8; 11. Ta7, Te6; 12. Ta5, Te7; 13. Ta1 (si 13. Re3, Rd5), Rxc5 (ahora ya es todo fácil); 14. Tc1+, Rd6; 15. Td1+, Rc6; 16. Tc1+, Rd7; 17. Td1+, Rc8; 18. Td5 (si 18. Tc1+, Rb8; 19. Tb1, Rc7; 20. Tc1+, Rd6; 21. Td1+, Rc5; 22. Tc1+, Rb4; 23. Tb1+, Rc4!; 24. Tc1+, Rb3; 25. Tc5, Rb4; 26. Tc1, b5 y gana), Rc7; 19. Tc5+, Rd6; 20. Tb5, Rc6; 21. Tb1, b5 y el blanco abandonó pocas jugadas después.

Bisguier-Udovicic, Zagreb, 1955

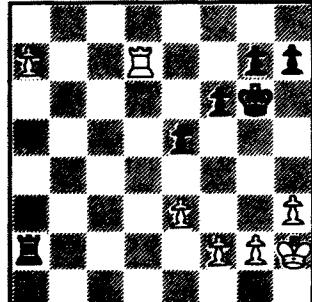


778

Las blancas juegan y gana

Diagrama 778: 1. Rh2, Ta1 (de otro modo, el rey blanco se liberaría por Rg1); 2. g4, hxg4; 3. fxg4, Ta4; 4. a7! (inmovilizando la torre negra en la columna TD), Ta2+; 5. Rg3, Ta3+; 6. Rf2, Ta2+; 7. Re3, Ta3+; 8. Rd2, Rg6; 9. h5+, Rg5; 10. h6!, Rg6; 11. hxg7, Rxg7; 12. Rc2, Ta2+; 13. Rb3, Ta1; 14. Rb4, Ta2; 15. Rb5, Tb2+; 16. Rc6, Ta2; 17. Rd6, Ta6+; 18. Re7, Ta5; 19. Re6, Ta3; 20. g5, fxg5; 21. Rf5, Tf3+; 22. Rxg5, Tf7 (si 22...Ta3; 23. Rf5, Ta5; 24. Re6, Rh7; 25. Rf6 y luego Re5); 23. Tg8+, abandonan.

Ragozin-Judowisch, URSS, 1947

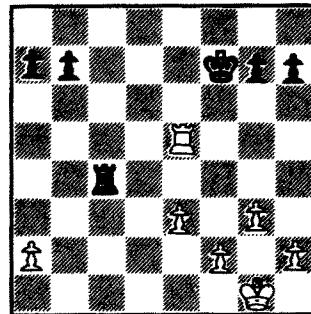


779

Juega el negro y hace tablas

Diagrama 779: 1...f5; 2. h4 (amenaza h5+), h5; 3. Tb7, Rf6; 4. f3, Ta1; 5. Rg3 (si 5. g3, Ta2+; 6. Rh2, e4!; 7. f4, g6; 8. Rg1, Re6; 9. Rf1, Rd5, tablas), Ta2; 6. f4, g6? (dejándose escapar las tablas, que podían lograrse con 6...e4!; 7. Rh2, Ta1; 8. g3, g6; 9. Rg2, Ta2+; 10. Rf1, Rf6; 11. Re1, Rd5!; 12. Tc7, Rd6!; 13. Tg7, Rd5 seguido de Rd4 Y Rd3); 7. Tb6+, Rf7; 8. fxe5, Txa7; 9. Rf4 y el blanco gana.

Konstantinopolsky-Schaposhnikov, Sotsch, 1952



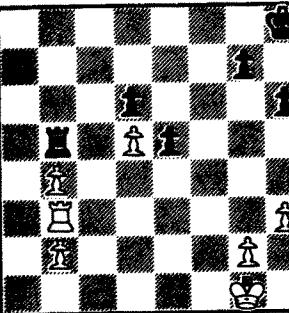
780

Las blancas juegan y ganan

Diagrama 780: 1. Tb5 (para debilitar los peones negros), b6; 2. Tb2, Re6; 3. Rg2, Rd5 (si 3...g5; 4. Rh3, h5; 5. f4, Rf6; 6. Tb5, g4+; 7. Rh4, Tc2; 8. Txh5, Txh2+; 9. Rxg4, Txa2; 10. e4 y gana. Subvariante: 5...Tc5; 6. a4 y luego Tb5); 4. Td2+, Rc6; 5. f4, a5; 6. Rf3, b5; 7. f5, a4; 8. e4, Tc1 (si 8...b4; 9. e5, b3; 10. axb3, axb3; 11. e6, Tc2; 12. e7); 9. e5, Te1 (si 9...Tf1+, 10. Re4, Te1+; 11. Rd4); 10. Te2, Tf1+; 11. Rg4, Rd7; 12. Rg5, a3; 13. e6+, Re8; 14. Tc2, b4; 15. Tc8+, Re7; 16. Ta8 (evita b3!), Te1; 17. Ta4, Te2; 18. Txb4, Txa2; 19. Tb7+,

Rf8; 20. Tf7+, Rg8; 21. Ta7, Rf8; 22. h4, abandonan.

Aronin-Kotov, XVII campeonato de la URSS



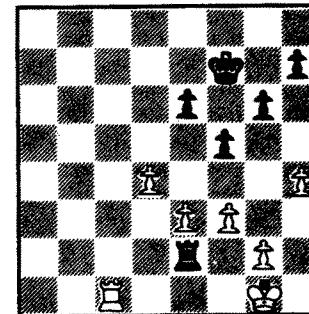
781

Juega el blanco. Tablas.

La posición del diagrama 781 es más bien equilibrada, pues el peón de ventaja de las blancas es doblado y, además, su Pd5 es débil frente al Pe5 fuerte y apoyado. El resultado natural serían las tablas, pero el negro erró el camino y acabó perdiendo el juego: 1. Rf2, Rg8; 2. h4, h5; 3. g4, hxg4; 4. Rg3, Rf7; 5. Rxg4, Re7? (esta jugada resulta una grave equivocación). Las negras podían empatar con 5...Txd5!; 6. b5, Tc5; 7. b6, Tc8; 8. b7, Tb8; 9. h5, Rf6; 10. Tb5, Re6; 11. Rg5, Rd7; 12. Rg6, Rc6; 13. Tb3, Txb7; 14. Txb7, Rxb7; 15. Rxg7?; 6. Rf5, Rd7 (si 6...Rf7; 7. h5, Rf8; 8. Rg6, Rg8; 9. Tc3, Rf8; 10. Tc8+, Re7; 11. Tc7+, Rd8; 12. Tgx7, Txb4; 13. h6 seguido de h7); 7. h5 (y no 7. Tg3?, Txd5; 8. Tgx7+, Rc6; 9. h5, e4+, tablas), Txd5; 8. Tg3, Td2? (aun se podían hacer tablas con 8...e4+!); 9. Tgx7+, Rc6; 10. h6, Tf2+; 11. Rg6, Tg2+; 12. Rf7, Tf2+; 13. Rg8, Txb4; 14. Tg4! (y no 14. h7?,

Txb4; 15. h8=D, Tb8+, tablas), d5; 15. h7, Th2; 16. h8=D, Txb8+; 17. Rxh8, d4; 18. Tg8! (y no 18. Rg7?, d3!; 19. Rf6, d2; 20. Tg1, e4, tablas. Subvariantes: 18...e4?; 19. Td8, e3; 20. Td4 y gana. 18...d3; 19. Td8, e4; 20. Td4, Rd5; 19. Rg7, e4; 20. Td8+, Rc4; 21. b5! (o bien, 21. Rf6, d3; 22. Te8, d2; 23. Txe4+, Rc3; 23. Te3+, Rc4; 24. Te4+. Subvariante: 21...e3; 22. Te8, d3; 23. Te4+!), e3; 22. b6, e2; 23. Te8, d3; 24. b7, d2; 25. b8=D, d1=D; 26. Df4+, Rd3; 27. Df3+, Rd4; 28. Td8+, abandonan.

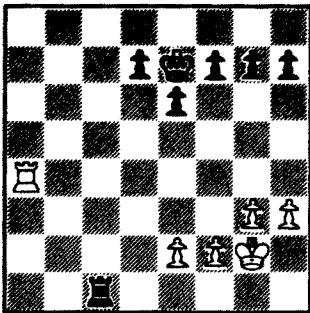
Bolbochan-Pleci, match, Buenos Aires, 1932



782

Las blancas juegan y ganan

El diagrama 782 muestra cómo cinco peones contra cuatro, situados todos en el mismo flanco, dan al bando fuerte una victoria relativamente fácil, ya que éste, por disponer de gran número de peones, puede cambiar alguno sin temor a las tablas: 1. Tc3, Rf6; 2. Td3, Re7; 3. Rf1, Ta2; 4. Td1, Rd6; 5. Te1, Rd5; 6. Te2, Ta6; 7. Tc2, Ta4; 8. Tc8, f4; 9. Td8+, Rc4; 10. exf4, Rd3; 11. Rf2, Ta5; 12. Tf8, Ta4; 13. Tf6, Ta2+; 14. Rg1, Ta4; 15. Rh2, Te3; 16. Rg3, abandonan.

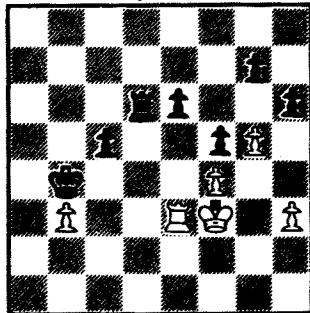


782 (2)

Después de 30 jugadas, en la partida por correspondencia 1979/80: Lz. Esnaola-Kwiatkowski, se alcanzó la posición del Diagrama nº 782 (2). La continuación fue: 31. h4, Tc7; 32. Ta8, d5; 33. Th8, h6; 34. h5, Rf6; 35. Tg7, d4; 36. Rf3, Tc5; 37. Td8, Tf5+; 38. Rg2, Td5!; 39. Txd5, exd5; 40. f4, Rf5 y el blanco abandonó ya que al final de peones a que se ha llegado está totalmente perdido.

Este ejemplo, como el anterior (Bolbochan-Plecí) demuestra que cinco peones contra cuatro, en el mismo flanco se gana siempre por el bando fuerte.

García Toledo-Mecking,
Mar del Plata, 1969

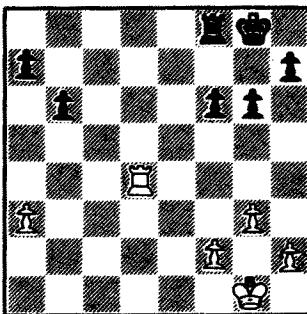


783

Las blancas juegan y hacen tablas

En el diagrama 783, todo parece indicar que las negras van a obtener una victoria rutinaria, con un peón de ventaja y el Pb3 próximo a caer. Sin embargo, las blancas pueden salvarse por una combinación de autoempate, vista ya en otros pasajes de esta obra: 1. g6!, Ra3; 2. Rg3, Tb6; 3. Rh4!, Txb3; 4. Txe6, Tb7 (si 4...c4; 5. Te7 o Tc6, Rb4; 6. Tb7 o Tb6+, R juega; 7. TxT(+), PxT; 8. Rh5, b2; 9. h4, b1=D, tablas por ahogue); 5. Rh5!, Rb4; 6. h4, c4; 7. Tb6+, tablas, pues resulta inevitable el autoempate.

Löwenfisch-Tchetchower,
Leningrado, 1934



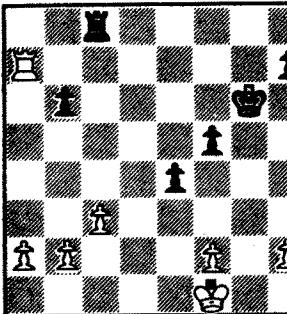
784

Juega el negro. Tablas.

En el diagrama 784, las negras no consiguen hacer valer su peón de ventaja, pues las piezas blancas están muy bien situadas para oponer una activísima defensa: 1...Tf7; 2. Td8+, Rg7; 3. Rf1, Te7; 4. Ta8, f5; 5. f3, Rf6; 6. Rf2, Re5; 7. Re3, Rd5+; 8. Rf4!, Rc4; 9. Td8, Rb3; 10. Td3+, Ra4; 11. h4, a5; 12. h5, b5; 13. Rg5, gxh5; 14. Rxh5, Tg7; 15. f4, b4; 16. axb4, axb4; 17. Rf6, Tc7; 18. Td8, b3; 19. Ta8+, Rb4; 20. Tb8+, Rc3; 21. f5, b2; 22. Re6, Tg7; 23.

Tc8+, Rd2; 24. Tb8, Rc2; 25. Tc8+, Rb1; 26. f6, Txg3; 27. f7, Tf3; 28. f8=D, Txg8; 29. Txf8, h4; 30. Rf5, h3; 31. Rg4, Rc2 (si 31...h2; 32. Tf1+, Ra2; 33. Rg3, b1=D; 34. Txb1, Rxb1; 35. Rxh2, tablas); 32. Tf2+, Rc3; 33. Txb2, Rxb2; 34. Rxh3, tablas.

Dr. Tarrasch-Rubinstein,
San Sebastián, 1911



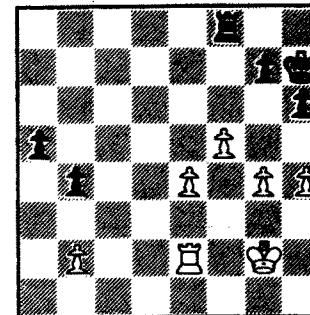
785

Las negras juegan y hacen tablas.

En el diagrama 785, las negras se salvaron empleando una defensa activa: 1...Td8; 2. Ta6 (si 2. Re2, f4 seguido de f3+ y Rf5), Td2! (y no 2...Td6; 3. Re2, seguido de a4 y a5 con posición victoriosa); 3. Txb6+, Rg5; 4. Re1 (si 4. a4, f4; 5. a5, f3; 6. Re1, Te2+; 7. Rf1, Tc2; 8. Re1, Te2+, tablas. Si aquí 7. Rd1, Txf2; 8. a6, e3; 9. a7, Td2+; 10. Re1, f2, tablas), Tc2; 5. Tb5, Rg4! (amenazando f4 y f3); 6. h3+, Rxh3; 7. Txf5, Txb2; 8. Tf4 (si 8. a4, Ta2; 9. a5, Rg4; 10. Te5, Rf3. Y si 8. Th5+, Rg4; 9. Txa7, Txa2, siempre con tablas), Txa2; 9. Txe4, h5; 10. c4, Rg2!; 11. Tf4, Tc2; 12. Th4, Rf3! (y no 12...Txf2?; 13. Th2+, Rxh2; 14. Rxf2, Rh1; 15. c5, h4; 16. c6, h3; 17. c7, h2; 18. Rg3! y gana); 12. Rd1, Txf2; 14. c5, Re3; 15. Txa5 (si 15. c6, Tf6. Y si

ahora 16. Tc4?, Rd3!; 17. Re1, Rxc4 y el negro ganaría), Rd4, tablas.

Köhlein-Spielmann,
Hamburgo, 1910



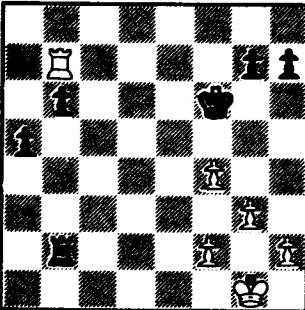
786

Juega el negro y hace tablas

El peón pasado virtual en el alejado flanco de dama, compensa a las negras de su desventaja material y les permite hacer tablas en el diagrama 786: 1...a4; 2. Tc2 (si 2. e5, a3; 3. bxa3, bxa3; 4. e6, Ta8; 5. e7, a2, tablas), a3; 3. bxa3, bxa3; 4. Ta2, Ta8; 5. g5, hxg5; 6. hxg5, Rg8; 7. Rf3, Rf7; 8. Rg4, Ta4!; 9. Rf4, Ta5; 10. Re3, g6!; 11. Rf4, gxf5; 12. exf5, Ta4+; Re5, tablas.

El diagrama 787 ofrece cierta semejanza con el anterior, pues la superioridad negra en el flanco de dama compensa su inferioridad en el ala de rey, cuyos dos peones pueden detener a los cuatro blancos: 1. a4, h5; 2. Rg2, g6; 3. h3, Rf5; 4. Tc7, Tb4; 5. Tc6, Tb2; 6. Rf1, Tb4; 7. Re2, Tb3; 8. Rd2, y aquí las negras pudieron forzar las tablas continuando los movimientos de su torre en la columna CD. Pero no resistieron a la tentación

Dr. Tarrasch-P. Johner, Teplitz
Schönau, 1922

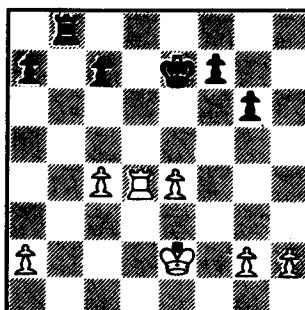


Juega el blanco. Tablas.

de ganar y, naturalmente, quedaron en una posición perdida: 8...h4?; 9. gxh4, Txh3; 10. Txb6, Rxf4; 11. Tf6+!, Re4; 12. Txg6, Txh4; 13. Tg5, Rf3; 14. Tf5+, Rg2; 15. Txa5, Rx f2; 16. Ta8, Rf3; 17. a5, Re4; 18. a6, Th7. Y ahora ocurrió lo inesperado, pues en vez de ganar tranquilamente con 19. a7, Td7+; 20. Rc3, Rd5; 21. Rb4 seguido de Rb5 y Rb6, las blancas jugaron 19. Rc3?, concediendo un tiempo a su enemigo, que lo aprovechó para hacer tablas: 19...Rd5; 20. a7, Tc7+; 21. Rb4, Rc6.

Todos los intentos para ganar por parte de Capablanca, entonces campeón del mundo, resultaron vanos en la posición del diagrama 788 ante la correcta defensa de Alekhine maniobrando con gran precisión su torre en la 5^a fila horizontal: 1. Td2, Re6; 2. Re3, c6!; 3. h4 (si 3. c5, Tb5!); 4. Td6+, Re5; 5. Txc6, Ta5, tablas. Y si 3. h3, h4?; 4. Td7, Tb2; 5. Txf7, Txa2; 6. g4, Ta3+, tablas), Th8! (defensa activa); 4. g3, Th5! (la torre negra, en esta 5^a fila, acudirá a la

Capablanca-Dr. Alekhine,
Nueva York, 1924

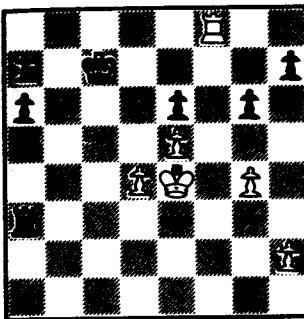


Juega el blanco. Tablas.

defensa con toda eficacia); 5. Th2 (amenaza g4), Ta5!; 6. Rf4 (si 6. g4, Re5), f6!; 7. Tc2 (si 7. g4, g5+; 8. hxg5, fxg5+; 9. Re3, Re5 y ahora es el blanco el que tiene que luchar por las tablas), Te5 (las blancas amenazaban c5); 8. c5, Th5; 9. Tc3 (intentando Ta3), a5; 10. Rf3, Re7; 11. Rg4, Rf7; 12. Tc4, Rg7; 13. Td4 (un último intento), Txc5!; 14. Td7+, Rf8; 15. Rf4, Rg8; 16. Ta7, Rf8; 17. a4, Rg8; 18. g4, g5+; 19. hxg5, Txg5; 20. Ta6, Tc5; 21. Re3, Rf7; 22. Rd4, Tg5; 23. Txc6, Txg4; 24. Tc5, Tg5 y acordáronse las tablas, pues si 25. Txg5, fxg5; 26. Re5, Rg6!; 27. Rd6, Rf7!; 28. Rd7, Rf6! O bien, 28. e5, Re8!; 29. Rd5, Re7; 30. Rd4, Re6; 31. Re4, g4; 32. Rf4, g3; 33. Rg3, Rxd6.

En el diagrama 789 gana el bando débil, que consigue igualar sus peones con los del negro quien, por añadidura, tiene dos peones doblados: 1. Tf7+, Rd8 (si 1...Rc6; 2. Te7); 2. Txh7, g5 (si 2...a5; 3. Th6); 3. Tg7, Th3; 4. Tgx5, Tlxh2; 5. Tg8+, Rc7; 6. Tg6! (si 6. Te8?, Th6), a5

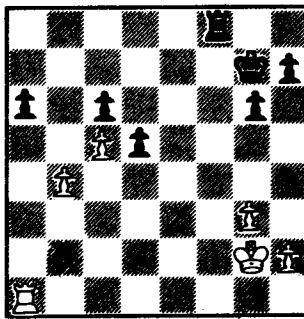
Sultan Khan-Flohr, match, 1932



Las blancas juegan y ganan

(si 6...Rd7; 7. Tg7+, Rc6; 8. Te7, Th6; 9. Txe6+, Tx6; 10. d5+, Rd7; 11. dxe6+, Rx6; 12. g5, a5; 13. g6, a4; 14. Rg4 y gana); 7. Txe6, Rb7; 8. Tf6, Tg2; 9. e6!, Tgx4+; 10. Rd5, Rc7; 11. Tf7+, Rd8; 12. Txa7, Th4; 13. Rc5 y ganó.

G. Koshnitsky-F. N. Hallmann,
campeonato de Australia, 1939



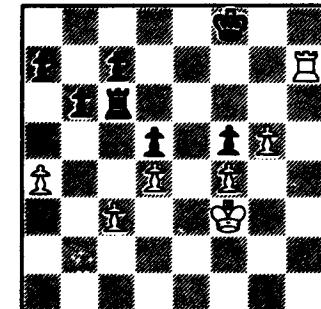
Juega el negro. Tablas.

En el diagrama 790 gana el bando débil por la actitud pasiva de su contrario:

1...Ta8 (comienza la pasividad); 2. Rf3, Rf6; 3. Rf4, h6; 4. Re3, Re5; 5. Rd3, Re6; 6. Rd4, Rf6? (esto hace perder al negro, que podía empatar con 6...Ta7; 7. Te1+, Rf7; 8. Tf1+, Re7); 7. b5!, cx b5; 8. Rxd5, Re7; 9. Rc6, Tc8+; 10. Rb6, b4; 11. c6, Tb8+; 12. Ra7 (si 12. Rxa6, Ta8+ y el negro ganaría), Tb5; 13. Rxa6, Tc5; 14. Rb6, Tc4; 15. Tb11, Rd6; 16. Rb7, Tc5; 17. Td1+ (y no 17. Txb4?, Txc6, tablas), Re7; 18. c7, abandonan.

Veamos ahora algunos ejemplos interesantes e instructivos respecto a la lucha de torre y cinco peones contra torre y cinco peones:

Capablanca-Dr. Tartakover,
Nueva York, 1934

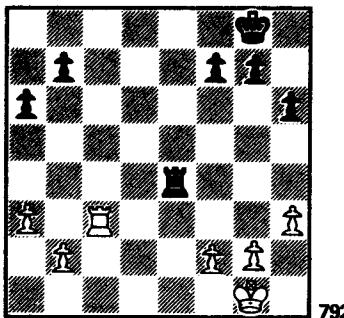


Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 791 es un final clásico en el que Capablanca, mediante una energética y brillante maniobra, hace valer su superioridad en el flanco de rey: 1. Rg3!, Txc3+; 2. Rh4, Tf3; 3. g6!, Txf4+; 5. Rg5, Te4; 6. Rf6! (mucho más fuerte que tomar el Pf5, pues así está el rey blanco al abrigo de los jaques), Rg8; 6. Tg7+, Rh8+; 7. Txc7, Te8; 8. Rxf5 (ahora, la cosecha está ya en sazón),

T_e4; 9. Rf6, Tf4+; 10. Re5, Tg4; 11. g7+, Rg8; 12. Txa7, Tg1; 13. Rxd5, Tc1; 14. Rd6, Tc2; 15. d5, Tc1; 16. Tc7, Ta1; 17. Rc6, Txa4; 18. d6, abandonan.

Taimanov-Savon, campeonato de la URSS, Riga, 1970



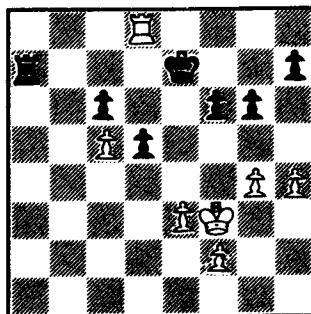
792

Juega el blanco. Tablas.

Pese a que las blancas llevan una fuerte iniciativa en el diagrama 792, no pudieron ganar ante la correcta defensa de su adversario: 1. Tc8+, Rh7; 2. Tc7, Te1+; 3. Rh2, Td2; 4. Txb7, Txf2; 5. Rg3, Tc2; 6. a4, f5; 7. b4, Tc4; 8. a5, h5; 9. Rf3, Te4; 10. g3, Rh6; 11. h4, g6; 12. Tb6, Rg7; 13. Txa6, Txb4; 14. Tb6, Ta4; 15. a6, Ta3+; 16. Rf4, Rh6; 17. Tc6, Ta5; 18. Re3, Ta3+; 19. Rd4, Tgx3; 20. Rc5, Ta3; 21. Rb6, f4; 22. a7, f3; 23. Tf6, Rg7!; 24. Txf3, Txf3; 25. a8=D, Tf5! y se ha llegado a una posición teórica de tablas estudiada en el tomo III de este tratado.

La estructura de los peones blancos en el diagrama 793 es más débil que la del negro, por lo que el blanco ganó mediante las oportunas maniobras: 1. Td6

Kotov-Pachman, Venecia, 1950



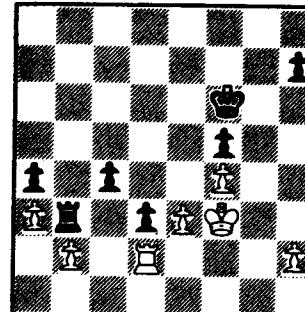
793

Las blancas juegan y ganan

(apuntando al P_c6), Ta6; 2. g5! (fijando los peones negros del flanco de rey y abriendo camino al rey hacia e5), fxg5; 3. hxg5, Rf7; 4. Rg3 (no puede jugarse todavía 4. Rf4 a causa de 4...Ta4+ y si 5. Re5?, Te4 mate), Re7; 5. f3, Ta3; 6. Rf4, Ta4+; 7. Re5, Ta3 (tendiendo una celada); 8. Txc6! (si 8. Te6+?, Rd7; 9. Rf6, d4! y se esfumó la victoria), Txe3+; 9. Rxd5, Td3 (si 9... Txf3; 10. Tc7+, Re8; 11. Tch7, Tf5+; 12. Rd6, Tgx5; 13. c6, Tg1; 14. Th8+, Rf7; 15. c7 y gana); 10. Re4, Tc3; 11. f4, Tc1; 12. Tc7+, Rd8; 13. Txh7, Txc5; 14. Tf7, abandonan, pues el Pg6 caerá también.

El diagrama 793 ofrece uno de los frecuentes casos en que el bando que tiene ventaja sacrifica su torre para quedar con dos peones pasados y ligados en 6^a que le aseguran el triunfo: 1... Txb2!; 2. Txb2, c3; 3. Tb6+, Rg7; 4. Tb7+, Rh6; 5. Tb6+, Rh5; 6. Td6, c2; 7. Txd3, c1=D; abandonan.

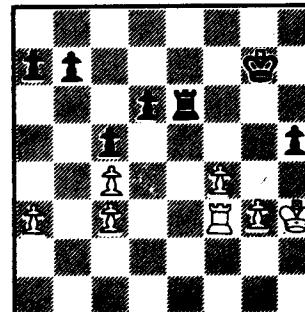
M. Lange-R. Spielmann,
Coburgo, 1904



794

Las negras juegan y ganan.

Kunert-Stalda, por correspondencia, 1935



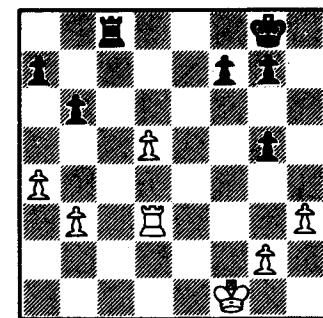
795

Las blancas juegan y ganan.

La debilidad de los peones negros, d6 y h5, da la victoria al blanco en el diagrama 795: 1. Rh4, Rh6; 2. Td3, Tg6; 3. Td5, Tg4+; 4. Rh3, Tg6; 5. Tf5!, abandonan. Las negras están en Zugzwang, pues si su torre deja la columna g, sigue Rh4, si se aparta de la 6^a fila sigue Tf6+. Y, por otra parte, los

movimientos de peones se agotan pronto.

Gipslis-Korchnoi, Campeonato de la URSS, Riga, 1970



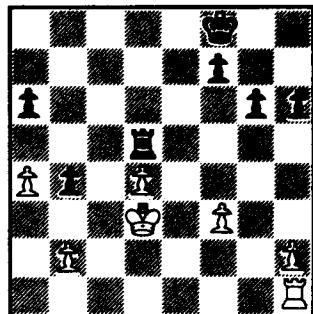
796

Las negras juegan y ganan

La debilidad del PD de las blancas causó su derrota en la posición del diagrama 796: 1...Rf8; 2. d6, Td8 (y no 2...Re8?; 3. d7+); 3. a5, f6; 4. Re2, Rf7; 5. Tc3, Re6; 6. axb6, axb6; 7. Tc7, Td7; 8. Tc6, Txd6; 9. Tc7, g6 (y no 9...Td7?; 10. Tc6+); 10. Re3, Rf5; 11. Tc4, Re5?; 12. Tc8, Td5; 13. b4, Tb5; 14. Te8+, Rd6; 15. Td8+, Re6; 16. Td4, Te5+; 17. Rf3, b5; 18. Td8, Tf5+; 19. Re3, Tf4; 20. Te8+, Rd7; 21. Tg8, Re7; 22. Txf6, Rf7; 23. Th6, Rg7; 24. Th5, Txb4; 25. g3, Tb3+; 26. Rf2, b4; 27. h4, Tb2+; 28. Rf3, Th2; abandonan.

En el diagrama 797, y pese a su peón pasado, las blancas pierden porque la estructura de sus peones es más endeble y, además, el rey negro puede bloquear a su peón pasado: 1. Rc4 (si 1. Re4, no Tf5?; 2. d5, Re7; 3. Tc1, Rd7?; 4. Tc6 con

Vidmar jr.-Asztalos, Maribor, 1934

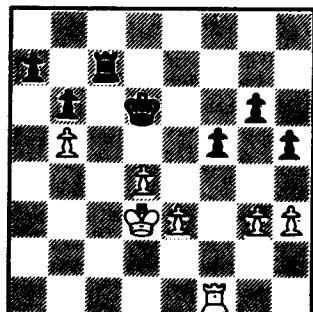


797

Juega el blanco. Gana el negro

ventaja del blanco, sino 1...Th5; 2. d5, Re7; 3. Tc1, Txh2 y gana el negro), Tf5; 2. Rxb4, Txf3; 3. Rc4, Re7; 4. Te1+, Rd7; 5. Te5, Tf2; 6. b4, Tc2+; 7. Rb3, Txh2; 8. Ta5, g5; 9. Txa6, g4; 10. Ta8 (se ha llegado a una posición curiosa en la que el negro decide el juego por medio de una jugada muy energética), Th5!; 11. Tg2, Tg5!; 12. Txg5, hxg5 (los peones negros son imparables y los blancos, no); 13. a5, g3; 14. a6, Rc8!; abandonan.

Flohr-Thomas, Nottingham, 1936

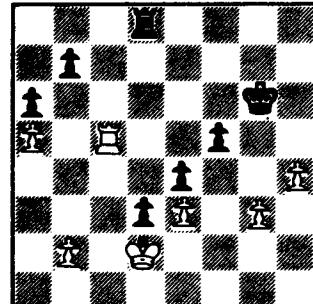


798

Las blancas juegan y ganan

En el diagrama 798, el PD pasado debe dar al blanco una segura victoria. Es muy instructivo ver como Flohr cuida hasta los menores detalles técnicos: 1. g4! (demolición del flanco de rey negro), hxg4; 2. hxg4, Re6 (si 2...fxg4; 3. Tf6+ seguido de Txg6); 3. gxf5+, gxf5; 4. Th1, Rf6; 5. Th6+, Rg5; 6. Te6, Tc1 (si 6...f4; 7. Te5+, Rg4; 8. Te4); 7. Te7, Tb1; 8. Rc4, Th1 (si 8...Tc1+; 9. Rd5, Tb1; 10. Rc6, Tc1+; 11. Rb7, Tb1; 12. Te5); 9. Rd5, Rf6; 10. Te6+, Rf7; 11. Te5, Rf6; 12. Te6+, Rf7; 13. Re5, Tb1; 14. Tf6+, Re7; 15. Txf5, Txb5+; 16. d5, a5; (los peones centrales blancos son más fuertes que los negros de flanco, pues además de estar más avanzados, ocupan mejores posiciones); 16. Tf4, Tc5 (si 16...Tb4; 17. Txb4, axb4; 18. Rd4); 17. Th4, b5; 18. Th7+, Rf8; 19. e4, a4; 20. Ta7, b4; 21. Txa4, b5; 22. Ta8+, Re7; 23. Ta7+, Rf8; 24. Ta8+, Re7; 25. Ta7+, Rf8; 26. Re6, b3; 27. Tf7+, Rg8; 28. Tf11, b2; 29. Tb1, Rf8; 30. d6, Tg5; 31. e5, Tg7; 32. Rd5, Tg3; 33. e6, Re8; 34. Th1, Td3+; 35. Rc5, Tc3+; 36. Rd4, Tf3; 37. Th8+, Tf8; 38. d7+, abandonan.

Machtas-Kostic, Torneo olímpico de Varsovia, 1936

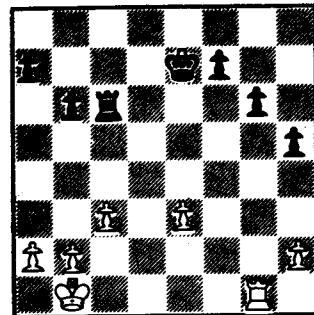


799

Las negras juegan y ganan

Diagrama 799: 1. Rf6; 2. g4, fxg4; 3. Tg5, Tc8; 4. Tgx4, Tc2+; 5. Rd1, Re5; 6. Tg5+, Rd6; 7. Tg4, Rd5; 8. b3, Te2; 9. Tg5+, Rc6; 10. Te5, Txe3; 11. h5, Rd6; 12. Te8, Rd5; 13. Td8+, Rc5; 14. Tc8+, Rd4; 15. Tc4+, Rd5; 16. Tb4, Th3; 17. Rd2, Th2+; 18. Re3, Te2+; 19. Rf4, d2; 20. Txb7, Rc6 (!yojo! si 20...d1=D? 21. Td7+); abandonan.

Schlechter-Rubinstein, San Sebastián, 1912



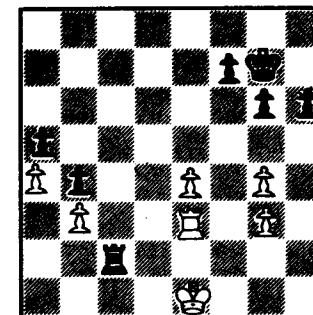
800

Juega el negro y gana

Admírense la sencillez y la energía con que Rubinstein, el gran artista de los finales de torre, conduce sus huestes a la victoria: 1...Te6; 2. Te1 (si 2. Tg3, Tf6; 3. Tg2, Tf3; 3. Tg2, Tf3; 4. Te2, Re6), Tf6; 3. Te2, Re6; 4. Rc2, Re5; 5. c4 (si 5. Rd3, g5 seguido de Td6+), Re4; 6. b4, g5; 7. Rc3, g4; 8. c5, h4; 9. Tg2, Tg6; 10. Rc4, g3; 11. hxg3, hxg3; 12. Rb5, bxc5; 13. bxc5, Rf3; 14. Tg1, a6+; abandonan.

El lector podrá apreciar con facilidad los muchos factores que determinaron la victoria de las negras en el diagrama 801:

Stark-Canal, Budapest, 1933

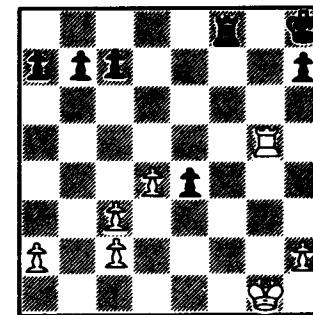


801

Las negras juegan y ganan

1...Rf6; 2. Rd1, Tg2; 3. e5+, Re6; 4. Rc1, Rd5!; 5. Rd1, Rd4; 6. Tf3 (si 6. e6, Rxe3; 7. e7, Rd3; 8. e8=D, Tg1+), Rxe5; 7. Txf7, Tgx3; 8. Ta7, Tgx4; 9. Txa5+, Rd4; 10. Tb5, Rc3; 11. a5, Tg1+; 12. Re2, Ta1; 13. Tb6, Txe5; 14. Tgx6, Rxb3; 15. Tgh6, Ra2; 16. Rd2, b3; 17. Rc3, b2; 18. Th2, Tc5+; abandonan.

F. Lazard-E. Znosko Borowsky, París, 1931



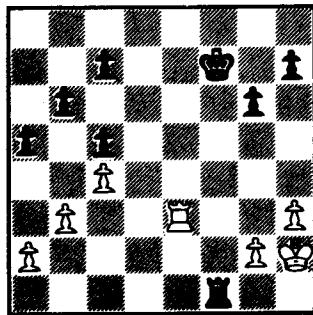
802

Juega el blanco. Gana el negro

Diagrama 802: 1. Te5, Tf3; 2. c4 (si 2. Txe4, Txc3; 3. Te2, b5!), e3; 3. Rg2, Tf2+; 4. Rg3, Txc2; 5. Te8+, Rg7; 6. Te7+, Rf6!; 7. Txc7, b5!; 8. c5, Txh2!; 9. Tc6+, Rf7!; 10. d5, e2; 11. Te6, Th5; 12. Txe2, Txd5; 13. Tc2, Re7; 14. c6, Rd8; 15. c7+, Rc8; 16. Tc6, Td4!; 17. Ta6, Ta4; 18. Th6, Txa2! (y no 18...Rxc7?; 19. Txh7+ seguido de Th2, tablas); 19. Txh7, Tc2; 20. Th5, a6; abandonan.

Continuando nuestro plan, veremos, en lo que sigue, aumentar el número de peones sobre el tablero. Ahora, seis contra cinco:

Colle-Dr. Alekhine,
Scarborough, 1926



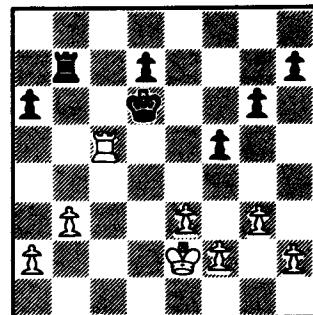
803

Las negras juegan y ganan

Diagrama 803: 1...a4!; 2. bxe4, Tc1; 3. a5, Txc4; 4. Ta3, Td4! (y no 4...bxa5?; 5. Txa5, Re6; 6. Rg3, Rd5?; 7. Rf3 con un final de tablas); 5. Tb3 (si 5. a6, Td8; 6. Rg3, Ta8; 7. Rf4, Re6; 8. Re4, Rd6 y gana), bxa5; 6. Tb5, c4!; 7. Txa5, Re6; 8. Rg3, Td5!; 9. Ta4 (si 9. Txd5, Rxd5; 10. Rf3, Rd4; 11. Re2, Rc3; 12. a4, Rb4 y

gana), Tc5; 10. Tb4, c3; 11. Tb1, c2; 12. Tc1, Rd5; 13. Rf3, Rd4; abandonan.

Rubinstein-Duras, Pistyan, 1912

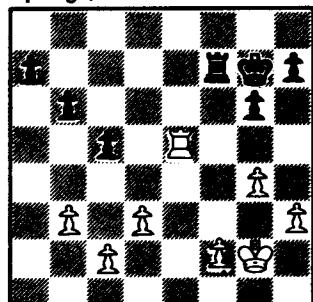


804

Las blancas juegan y ganan

Diagrama 804: 1. Tc8, Tb6; 2. Rd3, Rd5; 3. h4, h6; 4. Tc4, g5; 5. hxg5, hxg5; 6. g4!, Tb5 (si 6...fxg4; 7. Tgx4, Tg6; 8. f4); 7. gxh5, Re5; 8. Ta4, a5; 9. Rg4, Td5; 10. f3!, d6; 11. e4, Tc5+; 12. Rd3, d5; 13. Td4, dxe4+; 14. fxe4, g4; 15. Td8 y el negro abandonó pocas jugadas mas tarde.

Lawrence-Mieses, Cambridge
Springs, 1904

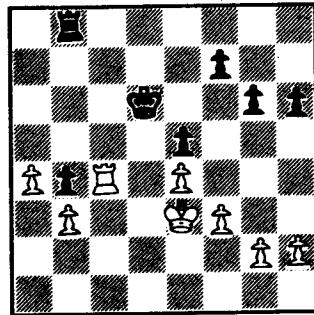


805

Juega el negro. Gana el blanco

En el diagrama 805 y a pesar de la sana posición del negro, las blancas forzaron la victoria con una energética acción de su rey en el flanco de dama, que les permitió ganar otro peón: 1...Rf6; 2. f4, h6; 3. Rf3, a5; 4. Re4, Td7; 5. c3, Tb7; 6. Rg5, Td7+; 7. Rc4, Td8 (si 7...b5+; 8. Rxb5, Txd3; 9. Txc5, Txh3; 10. g5+, hxg5; 11. fxg5+, Re3; 12. Rxa5); 8. Td5, Te8; 9. f5 (era muy dudosa la continuación 9. Td6+, Rg7; 10. Txb6, Te3; 11. Tb5, Txh3; 12. Txa5, Tf3; 13. Txc5, Txf4 que da al negro muchas posibilidades de contraataque. Pero 9. Rb5, Te3; 10. g5+, Re6; 11. Te5+, Txe5; 12. fxe5, hxg5; 13. d4 aseguraba al blanco un rápido triunfo sin problemas), gxh5; 10. Tf5+, Rg6; 11. h4, Te3; 12. h5+, Rg7; 13. g5, hxg5; 14. Tg5+, Rf7; 15. Td5, Re7; 16. Rb5, Te6; 17. c4, Rf6; 18. Td7, Rg5; 19. Tb7, Td6; 20. Txb6, Txd3; 21. Rxa5, Rxh5; 22. Tb5, Rg6; 23. Rb6 y el blanco ganó.

Denker-Fine, Siracusa, 1934



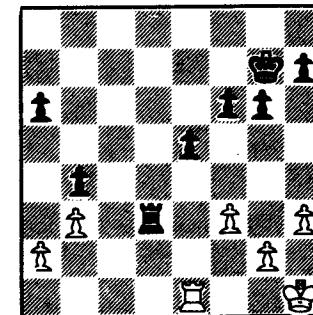
806

Juega el negro. Gana el blanco

En el diagrama 806, la victoria del blanco es fácil pues tiene todo lo necesario para ganar: peón de ventaja, peón pasado,

torre en columna abierta y en excelente posición de ataque, así como el Pb4 negro aislado y débil: 1...f5; 2. Re2, f4; 3. Rd2, g5; 4. h3, h5; 5. Re2, Rd7; 6. Tc5, Rd6; 7. Td5+, Re6; 8. Tb5, Tc8 (si 8...Txb5; 9. axb5, Rd6; 10. Rd3, Rc5; 11. b6, Rxb6; 12. Rc4, Ra5; 13. Rc5); 9. Txb4, Tc2+; 10. Rf1, Ta2; 11. Tb6+, Rf7; 12. Rg1, Ta1+; 13. Rh2, Ta2; 14. Th6, Tb2; 15. Txb5, Rg6; 16. Th8, Txb3; 17. a5, Ta3; 18. Ta8, Rf7; 19. a6, Rg7; 20. a7, Ta1; 21. h4, abandonan.

Dr. Tartakower-Kashdan,
Folkestone, 1933



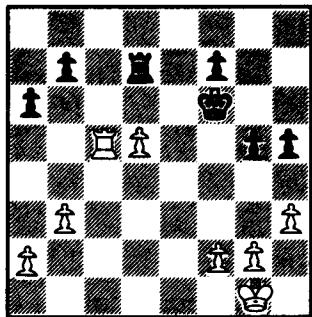
807

Juega el blanco. Gana el negro

Diagrama 807: 1. Te2, Rf7; 2. Tc2 (las columnas abiertas son los pulmones de las torres), Tc3; 3. Td2, Re6; 4. Rg1, f5; 5. Rf2, g5; 6. Re2, a5; 7. Rd1, e4; 8. fxe4, fxe4; 9. Td8 (las blancas se deciden por una defensa activa, pero todo es inútil ante el juego preciso del entonces llamado "pequeño Capablanca" Tg3 (también se ganaba con 9...Td3+, pero la maniobra del texto es más segura) 10. Ta8, Tgx2; 11. Txa5, Rf6; 12. Re1, Th2; 13. Ra4, Rf5; 14. Txb4, Txa1; 15. Tb7, h5; 16. Tf7+, Re5; 17. b4, Th2;

18. b5, Txh3; 19. b6, Tb3 y el negro ganó.

Böök-Reschewsky, Kemerí, 1937



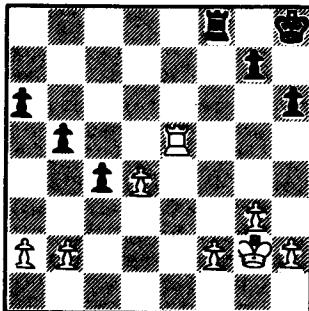
808

Las blancas juegan y ganan

Si los peones negros del flanco de rey (g5 y h5) estuviesen en sus casillas origen o con la estructura g6-h5 ó g7-h6, las negras lograrían tablas en el diagrama 808 por la solidez de su posición. Pero como dichos peones son débiles, el blanco ganará mediante un juego magistral: 1. Rf1, Td6 (si 1...Re5; 2. d6+, Rf6; 3. Tc7, Txd6; 4. Txb7, Td1+; 5. Re2, Tg1; 6. Tb6+, Rf5; 7. Txa6, Tgx2; 8. a4 y gana); 2. Re2, b6; 3. Tc7! (la tentadora jugada 3. Tc6? daría tablas al negro con 3...Re5!), Re5 (si 3...Txd5; 4. Tc6+, Re5; 5. Txb6, a5; 6. a4, Rd4; 7. b4, axb4; 8. Txb4+, Re5; 9. Tb5); 4. Txf7, Txd5; 5. g4! (fijando la debilidad del Pg5), hxg4; 6. hxg4, Re6 (si 6...Re4; 7. Tf6, Tb6; 8. f3+, Rd4; 9. f4!, gxg4; 10. Txf4+, Rc3; 11. Rf3, Rb2; 12. Ta4, a5; 13. Rf4); 7. Tg7, Rf6; 8. Tc7, Td6; 9. f3, Te6+; 10. Rd3, Td6+; 11. Re4, Te6+ (si 11...b5; 12. Ta7, Re6; 13. Th7); 12. Rd5, Te2; 13. Tc6+, Rf7; 14. a4, b5 (si 14...Te3; 15. Txb6, Txf3; 16. a5!, Tf4;

17. Ta6, Txg4; 18. Tb6, Tg1; 19. a6, g4; 20. a7, Ta1; 21. Tb7+, Rg6; 22. Re4!, Rg5; 23. b4, Ta3; 24. b5, g3; 25. b6, g2; 26. Tg7+); 15. Txa6, bxa4; 16. Txa4, Te3; 17. b4, Txf3; 18. b5, Re7; 19. Te4+, Rd7; 20. Te5 y el blanco ganó.

Löwenfisch-Rjumin, Moscú, 1935



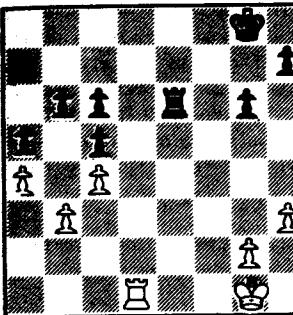
809

Las blancas juegan y ganan

La primera tarea del blanco en el diagrama 809 es debilitar los peones enemigos del flanco de dama: 1. Tc5!, Rg8 (si 1...Td8, 2. d5, Rg8; 3. Rf3, Rf7; 4. Rf4, Re7; 5. Re5, Rd7; 6. d6, Te8+; 7. Rd5, Te2; 8. Tc7+, Rd8; 9. Tgx7, Txb2; 10. Rc6); 2. a4!, Td8 (si 2...bxa4; 3. Txc4, Tb8; 4. Txa4); 3. axb5! (y no 3. d5?, bxa4!), axb5; 4. d5, Tb8 (triste necesidad); 5. Rf3, Rf7; 6. Re3, Re7; 7. Rd4, Rd7; 8. Rc3, Rd6; 9. Rb4, Tf8 (si 9...Te8; 10. Txb5, Te2; 11. Rxc4, Txf2; 12. Tb6+, y si ahora 12...Re5; 13. Te6+, Rf5; 13. Te3); 10. f4, g5; 11. fxg5, fxg5; 12. Txb5, Tf2; 13. Rxc4, Tgx2; 14. Tb6+, Rd7; 15. Tg6, Txb2; 16. Tgx5 y ganó.

Aunque su peón de ventaja es doblado, las negras ganan en el diagrama 810

Duras-Dr. Vidmar, Carlsbad, 1911



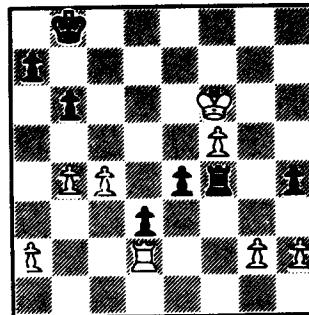
810

Juega el blanco. Gana el negro

porque todas sus fuerzas están muy bien dispuestas y la debilidad de su flanco de dama se compensa por la tremenda actividad de su rey: 1. Td8+, Rf7; 2. Tb8, Rf6!; 3. Rf2 (si 3. Txb6, Re5; 4. Ta6, Rd4; 5. Txa5, Rc3!; 6. Txc5, Rxb3; 7. a5, Rb4; 8. Tg5, h6; 9. Tg4, Rxa5 y gana), Re5; 4. Txb6 (si 4. Re3, Rd6+; 5. Rd3, Rc7), Rd4; 5. Rf3, h6; 6. g4, h5; 7. Tb8 (en la nota primera hemos visto que a nada conduce Ta6), Te3+; 8. Rf4, Te4+; 9. Rg3, Rc3; 10. Tb6, Tg4+; 11. Rh3, Rc2! (preparando Td4 seguido de Td3); 12. g3, Td4; 13. Rg2 (si 13. Txc6, Rxb3; 14. Txc5, Rxa4; 15. Tc6, Tg4), Td3; 14. Txc6, Rxb3; 15. Txc5, Rxa4; 16. Tc6, Rb4; 17. Tgx6, Rxc4 (y no 17...a4; 18. Tb6+, Rxc4; 19. g4, hxg4; 20. h5, tablas); 18. g4, hxg4; 19. Tgx4+, Td4; 20. Tg5, a4; 21. Rh3 (si 21. h5, a3; 22. h6, Th4), a3; 22. Tg2, Rb3; 23. Tg3+, Rb4; 24. Tg2 (si 24. Txa3, Rxa3; 25. h5, Rb4), Rb3; 22. Tg3+, Rb2; 26. Tg2+, Rb1; 27. Tg1+, Rc2; 28. h5, a2; 29. Tg2+, Rb3 (y no 29...Td2?; 30. Tg1, Rb2; 31. Rg4, tablas); 30. Tg3+, Ra4; 31. Tg1, Tb4;

32. Tf1 (si 32. h6, Tb6; 33. Tg4+, Ra3; 34. Tg3+, Tb3), Tb1; 33. Tf8, Tb6; 34. Tf4+, Ra3; abandonan.

Lehmann-Krüger, partida libre, Hamburgo, 1909



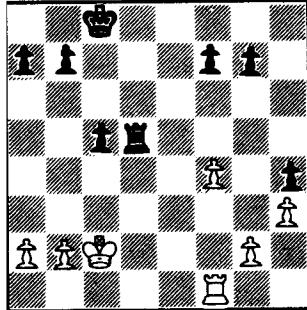
811

Juega el blanco. Tablas.

La gran fuerza de los peones centrales, pasados y ligados, salva a las negras de la derrota en el diagrama 811, mediante una brillante combinación: 1. Re5 (aparentemente decisiva), Tf2!; 2. Td1 (si 2. Txf2, e3 y gana), Tf1! (si 2...Tgx2?; 3. f6 y el blanco gana); 3. Txf1 (único medio de intentar oponerse a las tablas), e3; 4. f6, e2; 5. Te1, d2; 6. f7, dxe1=D; 7. f8=D+, Rb7; 8. De7+, Rb8, tablas.

El diagrama 812 constituye un ejemplo excelente de "defensa activa" que salva al bando débil: 1. f5!, Td2; 2. Tf4!, Tgx2; 3. Tgh4, Rd7; 4. Th8, Tg5; 5. Tb8, Rc7; 6. Tf8, Rd6; 7. h4!, Tg2+; 8. Rc3, Tg3+; 9. Rc2, f6; 10. Tb8, b6; 11. Tb7, Re5 (no hay modo de sostener la ventaja material); 12. Txa7, Rxf5; 13. Tb7, Re4; 14. Txb6, f5; 15. Rd2!, f4; 16.

**Dr. Tarrasch-Dr. Tartakower,
Carlsbad, 1923**

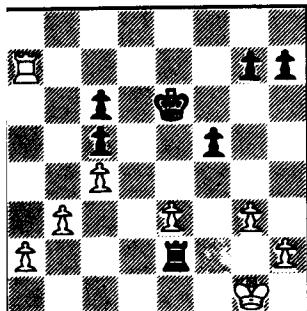


812

Juega el blanco y hace tablas.

Re2, f3+; 17. Rf1, Tg2; 18. a4 (la contrapartida!), Th2; 19. Tb7, g6; 20. a5!, Rf4 (amenazando Rg3); 21. Tg7, Txb2; 22. Txg6, c4; 23. Tf6+, Rg3; 24. Tg6+, Rxh4; 25. a6, Ta2; 26. a7 (también era buena Tg7), c3; 27. Tg7, c2; 28. Th7+! (y no 28. Tc7?, Txa7; 29. Txc2, Rg3 y gana), Rg3; 29. Tg7+, Rf4; 30. Tf7+, Rg4; 31. Tg7+, Rf4; 32. Tf7+, Re4; 33. Te7+, Rd3; 34. Td7+, Re3; 35. Te7+, Rd2; 41. Td7+, Re4; 42. Te7+, Rd5; 43. Tc7, Ta2; 44. Rxf3, Txa7; 45. Txc2, tablas.

Lilienthal-Smyslov, URSS, 1941

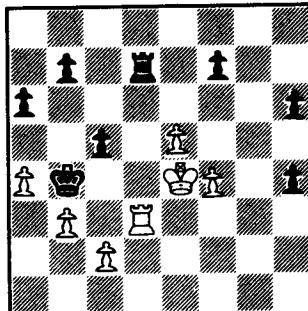


813

Las negras juegan y hacen tablas.

En el diagrama 813, la excelente posición de sus fuerzas compensa al negro de su desventaja material: 1...g5! (como siempre, la defensa activa es la más eficaz. Si 1...Rf6; 2. Ta6); 2. Txa2; 3. Th6+, Re5; 4. Txc6, Re4; 5. Txc5, f4! (para guarecerse de los jaques), 6. exf4, Rf3; 7. h3, Ta1+; tablas por jaque continuo.

Dr. Treybal-Mattison, Carlsbad, 1929



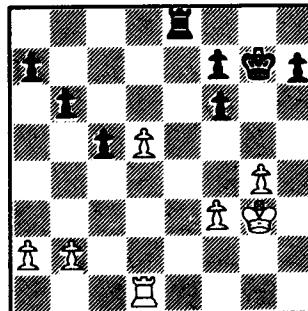
814

Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 814 es un ejemplo en que el bando débil gana porque su ventaja posicional supera con mucho a su peón de menos: 1...Tc7 (si 1...Txd3; 2. cxd3, h3; 3. Rf3, c4; 4. bxc4, Rc5; 5. f5, Rc6; 6. d4 y gana. Y si 1...Td4+; 2. Rf3, y gana, pues amenaza al mismo tiempo c3+ y Rg4); 2. f5, b5; 3. axb5, axb5; 4. e6, fxe6; 5. fxe6, c4; 6. Te3! (y no 6. Td7?, Tc8; 7. e7, Te8; 8. Re5, h3; 9. Rf6, h2; 10. Td1, cxb3; tablas), Tg7 (si 6...cxb3; 7. cxb3, Tg7; 8. Rf5, Tg3; 9. Te4+, Rxb3; 10. e7, Tg8, 11. e8=D, Txe8; 12. Txe8, Rc2; 13. Tc8+, Rd3; 14. Tb8, Rc4; 15. Re4, b4; 16. Tc8+, Rb3; 17. Rd3, h3; 18. Th8, Ra2; 19. Txa6, b3; 20. Rc3, b2; 21. Ta6+, Rb1; 22. Tb6 y gana.

Subvariante: 12...Rc3; 13. Tc8+, Rd3; 14. Tb8, h3; 15. Txb4, h2; 16. Th4; 7. bxc4, bxc4; 8. Rf4, Tg8; 9. e7, Te8; 10. Rf5, h3; 11. Re6, h2; 12. Th3, abandonan.

Belavenetz-Ebralidze, Tiflis, 1937

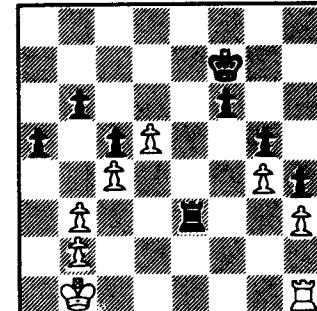


815

Juega el negro.

En el diagrama 815, las negras pudieron empatar jugando activamente 1...f5!; 2. gxf5, Rf6. Pero adoptaron una actitud más pausada que las condujo a la derrota: 1...c4?; 2. Rf4!, b5; 3. Td4, Tc8; 4. d6, Rf8; 5. a3, a5; 6. Re4, b4; 7. axb4, axb4; 8. Rd5, c3; 9. bxc3, bxc3; 10. d7! (las blancas han ganado la carrera de velocidad), Td8; 11. Rd6, Ta8; 12. Tc4, Ta6+; 13. Rc7, Ta7+; 14. Rc8, Ta8+; 15. Rb7, Td8; 16. Rc7, abandonan.

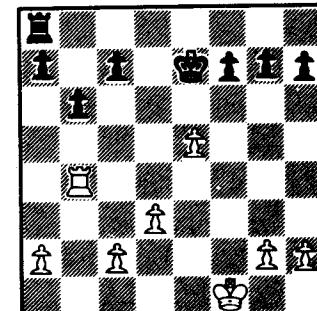
Charousek-Janowski, Berlín, 1897



816

Las blancas juegan y ganan

**B. Steiner-Forgacs
Sékesfehérvár, 1907**



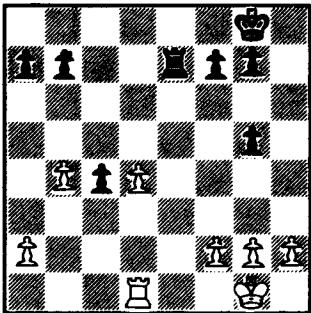
817

Las blancas juegan y ganan

También las blancas ganan en el diagrama 817, debido a su fuerte centro: 1. Tg4, g6; 2. Re2, Re6; 3. Tf4, Tf8; 4. d4, c5; 5. c3, exd4; 6. cxd4, f5; 7. Rd3!, g5; 8. Tf2, Tc8; 9. g4!, f4 (si 9...fxg4; 10. Tf6+, Re7; 11. Th6, Th8; 12. d5 seguido de Re4 y Rf5); 10. h4!, h6; 11. hxg5, hxg5; 12. Th2, Tf8; 13. Th6+, Re7; 14.

d5!, f3; 16. Te6+!, Rd7; 16. Tf6!, Txf6; 17. exf6, abandonan.

Csom-Spassky, Torneo IBM, Amsterdam, 1970

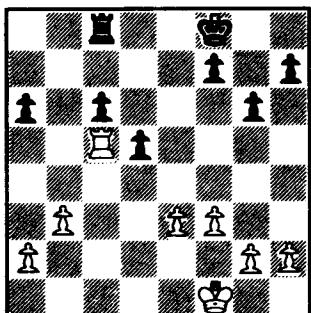


818

Juega el blanco. Gana el negro

Diagrama 818: 1. d5, b5; 2. Rf1, f6; 3. a4, bxa4!; 4. Td4, a3!; 5. Txc4, a2; 6. Tc1, Tc7!; 7. Td1, Tc2; 8. d6, Td2! (todos esto no puede ser más contundente); 9. Tc1, Rf7; abandonan.

Flohr-Dr. Vidmar, Nottingham, 1936



819

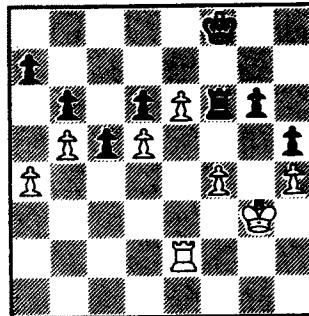
Juega el blanco y gana

En el diagrama 819, las negras, por tener

peones débiles, se ven forzadas a mantener su torre en actitud defensiva lo que causará su derrota: 1. Re2, Re7; 2. Rd3, Rd6; 3. Ta5, Ta8; 4. Rd4 (evitando c5), f5; 5. b4, Tb8; 6. a3, Ta8 (6...Tb6 dejaría al negro en su posición aún más pasiva); 7. e4! (esta ruptura, abriendo líneas y dejando despejado el terreno, es típica de tales posiciones. Obsérvese que, entre otros efectos de este movimiento, figura como muy importante el abrir a la torre de la 5^a fila horizontal), fxe4; 8. fxe4, dxe4; 9. Rxe4, Ta7; 10. Rf4, h6 (evita Rg5, pero aumenta las debilidades); 11. h4! (este peón proporcionará a su rey una vía de entrada en el reducido del negro), Re6; 12. Rg4, Ta8; 13. h5, g5 (13...gxh5+; 14. Rxh5uitaría al negro sus últimas esperanzas, ya que sus tres peones quedarían aislados); 14. g3, Ta7; 15. Rf3 (obsérvese la gran eficacia de la torre blanca en la 5^a fila horizontal), Ta8; 16. Re4, Ta7; 17. Rd4, Rd6; 18. Re4, Re6; 19. Te5+, Rd6 (si 19...Rf6; 20. Tc5, Tc7; 21. a4, Re6; 22. b5, Rd6; 23. Txc6+, Txc6; 24. bxc6, Rxc6; 25. Rf5), 20. Te8, c5 (si 20...Te7+; 21. Txe7, Rxe7; 22. Re5); 21. Td8+!, Re6 (si 21...Rc7; 22. Th8); 22. Tc8+, Rb6 (si 22...Rb5; 23. Txc5+, Ra4; 24. Ta5+, Rb3; 25. Rf5); 23. Txc5, Th7; 24. Te5, Rc6; 25. Te6+, Rb5; 26. Rf5, Tf7+; 27. Tf6, abandonan.

Diagrama 820: 1. Rf3, Re7; 2. a5! (abriendo una vía de acceso a la torre), bxa5; 3. Ta2, Tf8; 4. Txa5, Tb8; 5. Txa7+, Re8; 6. f5! (una maniobra de autoprotección del rey, ya conocida de mis lectores), gxh5; 7. Rf4, Txb5; 8. Rg5!, Tb8; 9. Th7, abandonan.

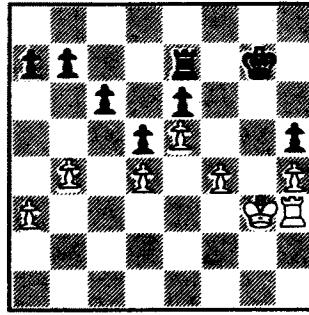
Reschewsky-Hasenfuss, Kemerí, 1937



820

Las blancas juegan y ganan

Capablanca-Eliskases, Moscú, 1936



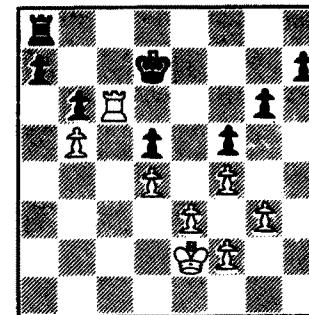
821

Las blancas juegan y ganan

Diagrama 821: 1. f5! (esta fuerte ruptura pone de manifiesto la superioridad posicional del blanco), exf5 (si 1...Rf7; 2. Rf4, Te8; 3. Tg3); 2. Rf4, Te6 (si 2...Rf7; 3. Rxf5, Te6; 4. Tg3, Th6; 5. Tg5 colocando al negro en Zugzwang); 3. Rxf5, Tg6 (si 3...Rf7; 4. Tg3 como en la nota anterior); 4. e6! (sencillo y energético a la vez), Tg4; 5. Re5, Te4+; 6. Rd6, Txd4 (si 6...Rf8; 7. Rd7); 7. Te3, abandonan,

pues si 7...Te4; 8. Txe4, dxe4; 9. e7, Rf7; 10. Rd7.

Rubinstein-Dr. Alekhine, Carlsbad, 1911



822

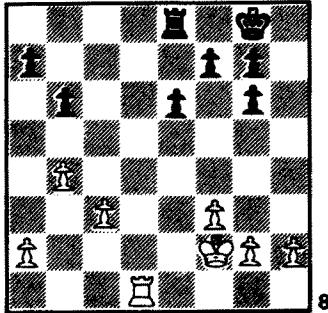
Juega el negro. Gana el blanco.

El desarrollo del juego en el diagrama 822 es tan bello e instructivo que bien puede considerarse como una obra maestra de Rubinstein. La ventaja del blanco, magistralmente aprovechada, radica en los siguientes puntos: su PCD bloquea el flanco de dama negro y la proporciona un seguro pivote en c6 para su torre; el PD negro está aislado y los peones negros del flanco de rey son débiles; por último, la torre negra encontrará grandes dificultades para mostrarse activa. El propio Rubinstein señaló las siguientes etapas a cubrir por el blanco para alcanzar el triunfo: 1^a, evitar la jugada liberadora a6 del negro; 2^a, procurar que la torre negra, ocupada con la defensa de sus peones, no intervenga activamente en la lucha; 3^a, realizar una ruptura del flanco de rey negro que dé acceso al rey; y 4^a, conseguir una ventaja material que le permita ganar por liquidación. Veamos

cómo el gran maestro polaco puso en práctica este plan: 1. f3! (una jugada muy sutil, de efectos profilácticos contra el cambio de torres), Te8 (si 1...Tc8; 2. Txc8, Rxc8; 3. e4!, fxe4; 4. fxe4, dx4; 5. g4!, Rd7; 6. Re3, Re6; 7. Rxe4 y gana. Subvariantes: 3...Rb7; 4. exf5, gxf5; 5. g4, fyg4; 6. fyg4, a5; 7. bxa6+, Rx6; 8. f5, 5...h5; 6. f5!, gxf5; 7. gxh5!. Y si 1...a5; 2. Txb6, a4; 3. Ta6!. Subvariante: 2...Rc7; 3. Tc6+, Rb7; 4. Rd3, a4; 5. Rc2, a3; 6. Rb1, Ta5; 7. Te6!, Txb5+; 8. Re2, Tb2+; 9. Rxa3, Tg2; 10. g4!, fyg4; 11. fyg4, Tg4; 12. Rb4!, h5; 13. Rc5, h4; 14. Rxd5, h3; 15. Te7+, Rb6; 16. Th7, Tg3; 17. e4); 2. Rd3, Te7; 3. g4, Te6 (máxima defensa); 4. Tc1 (el cambio de torres sería ahora un error, pues el negro tiene su PTR virtualmente pasado), Te7 (las blancas amenazaban Ta1); 5. Th1, Re6; 6. Tc1, Rd7 (si 6...h5; 7. gxh5, gxh5; 8. Tc6+, Rd7; 9. Th6); 7. Te1 (jugada de espera), Tf7 (si 7...h5; 8. gxh5, gxh5; 9. Re2, h4; 10. Rf2); 8. Ta1, Rd6; 9. Tc1, Rd7 (si 9...Tc7; 10. Txc7, Rxc7; 11. gxf5!, gxf5; 12. e4); 10. Tc6, Tf8; 11. Re2! (camino de g5), Tf7 (si 11...Tc8; 12. Txc8, Rxc8; 13. gxf5, gx5; 14. e4, Rb7; 15. Rf2); 12. Rf2, Tf8; 13. Rg3, Te8; 14. Tc3, Te7; 15. Rh4!, h6 (si 15...Tf7; 16. Rg5, Tf8; 17. Tc1, Te8; 18. Te1, Tf8; 19. e4); 16. Rg3! (amenaza Rf2, Tc1, Tg1, gxf5, Tg6 y Tf6), h5; 17. Rh4!, Th7; 18. Rg5!, fyg4 (una pequeña trampa); 19. fyg4 (y no 19. Rg6??, g3!; 20. Rxh7, g2; 21. Tc1, h4 y el negro gana), hxg4; 20. Rg4, Th1 (si 20...Te7; 21. Rg5, Te6; 22. Rh6! seguido de Rg7 y Rf7); 21. Rg5, Tb1 (si 21...Tg1+; 22. Rf6, Rd6; 23. Tc6+, Rd7; 24. Re5); 22. Ta3, Txb5; 23. Txa7+, Rd6; 24. Rg6, Tb3; 25. f5 (más fuerte que 25. Tb7, Rc6; 26. Te7 que daría al negro algún respiro), Txe3; 26. f6, Tg3; 27. Rh7.

Tf3; 28. f7, Tf4; 29. Rg7, Tg4+; 30. Rf6! (menos clara es 30. Rf8, Txd4; 31. Ta8, Tf4; 32. Rg7, d4), Tf4+; 31. Rg5!, Tf1; 32. Rg6 (amenaza Ta8), Tg1+ (si 32. Tf4; 33. Ta8); 33. Rf6, Tf1+; 34. Rg7, Tg1+; 35. Rf8, Td1 (si 35...Te1; 36. Tb7); 36. Re8, Te1+; 37. Rd8, Rf1; 38. Td7+, Rc6; 39. Re8, Tf2; 40. Te7!, Rb5; 41. Tc7!, abandonan, pues si 41...Te2+; 42. Rd7!, Tf2; 43. Re6, Te2+; 44. Rxd5, Tf2; 45. Re6, Te2+; 46. Rd7, Tf2; 47. Re8, Te2+; 48. Rd8, Tf2; 49. d5. ¡Un verdadera obra de arte!

Dr. Alekhine-Dr. Euwe, match campeonato mundial, 1935



823

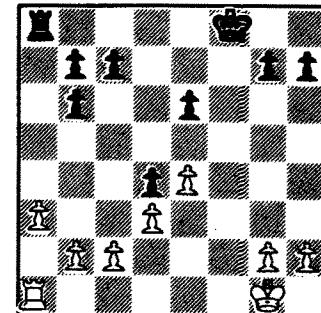
Juega el blanco y gana

En el diagrama 823, las principales ventajas del blanco son la posesión de la columna abierta, la superioridad de peones en el flanco de dama y la debilidad del ala de dama negra: 1. Td7! (no sería buena estrategia 1. c4, Tc8!; 2. Tc1, Rf8; 3. c5, bxc5; 4. bxc5, Re7 con grandes probabilidades de tablas), Tc8 (si 1...a5, no 2. Tb7?, axb4; 3. cxb4, Ta8; 4. Txb6, Txa2+; 5. Rg3 y el blanco no puede prácticamente ganar, sino 2. bxa5!, bxa5; 3. Re3!, Tb8; 4. Ta7, Tb2;

5. Txa5, Tgx2; 6. Ta8+, Rh7; 7. a4, Txh2; 8. a5, Ta2; 9. a6, g5; 10. c4 y gana); 2. Txa7, Txc3; 3. Ta8+? (jugada débil que da oportunidad a su adversario para salvarse, aunque éste no la aproveche. Lo correcto era 3. Re2!, Tc2+; 4. Rd3, Tgx2; 5. Rc4, Txh2; 6. Rb5, Tf2; 7. Rxb6, Txf3; 8. Rc5, g5; 9. b5, g4; 10. b6), Rh7; 4. a4 (ya pasó la ocasión de ganar. Si ahora 4. Re2, Tc2+; 5. Rd3, Tgx2; 4. Rc4, Txh2; 7. Rb5, Tf2; 8. Rxb6, Txf3; 9. b5, g5; 10. Rc6, g4; 11. b6, g3; 12. b7, g2; 13. Th8+, Rg6!; 14. b8=D, tablas. Subvariante: 12. Th8+, Rg6!; 13. Th1, Tf2; 14. Tg1, Tc2+; 15. Rd6, Txa2; 16. Tgx3+, Rf5; tablas. La clave está en que después de 3. Ta8+, Rh7, el PCD blanco no puede coronarse con jaque), Tb3? (ahora son las negras las que se desvían del camino recto. Con 4...e5! podrían conseguir tablas: 5. b5, f5; 6. Te8, Tc4; 7. Txe5, Txa4; 8. Te6, Ta2+; 9. Rg3, g5!; 10. Txb6, Tb2; 11. Tb8, Rg6; 12. b6, Rf6; 13. b7, Rg6; 14. f4, Tb3+; 15. Rf2, gxf4; 16. h4, Rh7; 15. h5, g5!; 18. hxg5+, Rg7); 5. b5, g5; 6. Re2!, e5? 7. Rd2, f6; 8. Rc2, Tb4; 9. Rc3, Td4; 10. Ta6! (ahora Alekhine ya no se deja arrebatar la victoria), Rg6; 11. Txb6, Txa4; 12. Ta6!, Td4; 13. b6, abandonan.

En el diagrama 824, las blancas debieron empatar con 1. Tc1! seguido de c3 o incluso con 1. Tf1+, Re7; 2. Rf2, ya que después de 2...Tf8+; 3. Re2, Txf1; 4. Rxf1, el final de peones no puede ganarlo el negro. Pero no ocurre otro tanto con el final de torres que le da muchas probabilidades: 1. Tf1+, Re7; 2. Tf4?, Ta5!; 3. Rf1, Tc5; 4. Tf2, Tb5; 5. b3, Th5! (las negras minan la posición de los peones

**Marshall-Dr. Tarrasch,
Nuremberg, 1906**



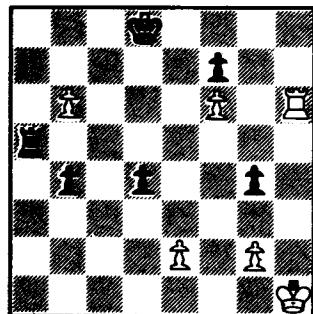
824

Juega el blanco. Tablas.

blancos); 6. h3, b5!; 7. b4? (¿por qué sigue el blanco debilitando espontáneamente sus peones?), Th6!; 4. Tf4 (todavía podía salvarse la posición: 8. e5, Th5; 9. Te2, b6; 10. Te4, c5; 11. Re2, Rd7; 12. Rd2, Rc6; 13. c4!, dxc3 a.p.+; 14. Rxc3, Rd5; 15. a4!, bxa4; 16. bxc5, bxc5; 17. Txa4, Txe5; 18. Te7, Tg5; 19. g4, tablas), e5; 9. Tf5, Te6; 10. Re2, g6; 11. Tf1, Ta6; 12. Ta1, b6; 13. Rd2, Ta4; 14. c3? (las blancas pierden otra oportunidad de salvarse: 14. Rc1, c5; 15. bxc5, bxc5; 16. Rb2), c5; 15. cxd4? (error ya irremediable. Se imponía 15. Rc2), cx4!; 16. dxe5, Re6; 17. d4, bxa3; 18. Rr3, a2; 19. g4, g5; 20. Rd3, b4; 21. Rr4, b3+!; 22. Rxb3, Txd4; 23. Txa2, Txe4; 24. Ta6, Te3+; 25. Rc2, Tgh3; 26. Txb6+, Rxe5; 27. Tb4, Te3; 28. Rd2, Te4; abandonan. Pese a sus repetidos errores por parte del blanco, éste es un final muy instructivo.

El diagrama 825 es un estudio artístico en el que pueden verse las brillantes posibi-

Herbstmann, 1933



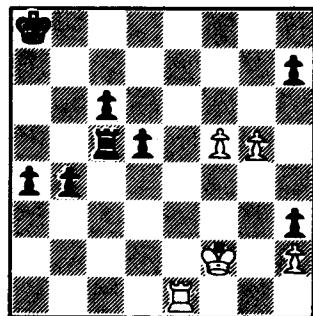
825

Las blancas juegan y ganan.

lidades que a veces ofrecen los finales de torre contra torre: 1. Th8+, Rd7; 2. b7, g3 (amenaza mate); 3. Ta8 (y no 3. Td8+?, Rc6; 4. Ta8, Tf5; 5. Rg1, Rxb7 y el blanco no puede ganar), Tc5 (si 3...Tf5; 4. Rg1); 4. Td8+, Re6 (si 4...Rxd8; 5. b8=D+, Rd7; 6. Dxf3. Y si 4...Rc6; 5. Tc8+ seguido de Txc5); 5. Td6+! (por segunda vez sacrifica la torre. A nada conduciría 5. Tc8?, Ta5; 6. Tc6+, Rd5; 7. Tc1, Tb5 y el blanco ya no gana, como tampoco en esta subvariante: 6. Ta8, Tc5; 7. Ta6+, Rd7; 8. b8=C+, Rc7) Re5 (si 5...Rxd6; 6. b8=D+ seguido de Dxf3 si mueve el rey, y si 6...Tc7; 7. Dxb4+, Rd7 o Rc6 o Tc5; 8. Dxd4+. Subvariante: 7. Re6; 8. Db6+, Rd7; 9. Dxd4+ y la dama capturará al Pg3. Otra: 7...Re5; 8. De7+. Otra: 7...Rd5; 8. Db3+ y luego Dxf3. Otra variante: 5...Rf5; 6. Td5+, tercer sacrificio, Txd5; 7. b8=D, Tc5; 9. Dxf3. O bien, 7...Rg4; 8. Dxb4); 6. Tc6! (cuarto sacrificio de la torre), Tb5 (si 6...Txc6; 7. b8=D+, Td6; 8. Dxb4. Subvariante: 7...Rd5; 8. Dxf3; 7. Tc5+! (el quinto sacrificio, esta vez de-

finitivo), Txc5; 8. b8=D+, Re6 (si 8...Rxf6; 9. Dd6+ y luego Dxc5. Y si 8...Rf5; 9. Dxf3, Rxf6; 10. Dd6+ con esta subvariante: 9...Tc1+; 10. Rh2, Rxf6; 11. Df4+); 9. Dxf3 y gana.

Dr. E. Zepler, 1928



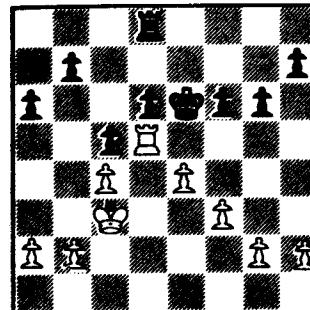
826

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 826: 1. g6!, hxg6 (si 1...Tc2+?; 2. Rf3 y gana. Si 1...Tc4?; 2. g7, Tg4; 3. f6 y gana, Y si 1...d4; 2. g7!, Txf5+; 3. Rg1!, Tg5+; 4. Rg1!, Tgx7; 5. Te8+, Rb7; 6. Tb8+, Rc7; 8. Tc8+, Rd6; 9. Txc6+, tablas por ahogue o por jaque continuo); 2. f6!, d4; 3. Th1!, Td5; 4. f7!, Tf5+ (si 4...Td8; 5. Te1!); 5. Rg1, Rb7; f8=D, Txf8; tablas por ahogue.

Admiremos ahora la forma casi milagrosa como Rubinstein se alza con la victoria en el diagrama 827: 1...f5; 2. exf5+, gxf5; 3. Td2 (3. g4! daba más defensa a las blancas), b5!; 4. b3, h5!; 5. g3, f4!; 6. Te2+, Rf5; 7. Te4, fxg3; 8. hxg3, Tg8; 9. Tf4+, Re6; 10. Te4+, Rd7; 11. g4, Tf8!; 12. Te3, h4!; 13. a4, bxa4; 14. bxa4, Te8!; 15. Rd2, Txe3; 16. Rxe3, d5; abandonan, pues Mattison, también

Mattison-Rubinstein, Carlsbad, 1929

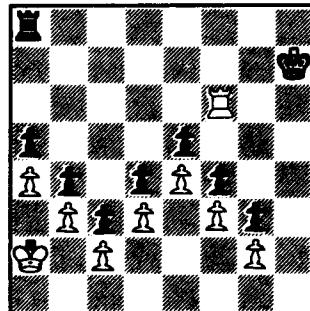


827

Las negras juegan y ganan.

gran finalista, se dió cuenta de que su causa estaba perdida, ya que si, por ejemplo, 17. cxd5, h3; 18. Rf2, h2; 19. Rg2, c4; 20. g5, c3; 21. g6, c2; 22. g7, c1=D; 23. g8=D, Dg1+, etc. Y como colofón, veremos el siguiente estudio artístico en el que las blancas, que parecen irremisiblemente perdidas, logran salvarse de un modo muy ingenioso:

J. Hasek, 1937



828

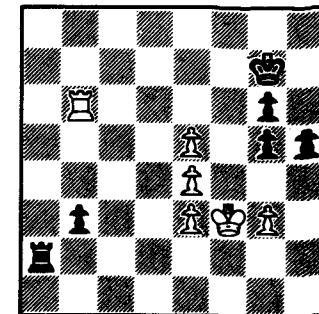
Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 828: 1. Rb1!, Th8 (si 1...Rg7;

2. Th6!, Rxh6, tablas como luego veremos); 2. Tf8! (y no 2. Th6+?, Rxh6; 3. Rc1, Rg5; 4. Rd1, Th2 seguido de Tgx2 y gana), Txf8; 3. Rc1, Tf6; 4. Rd1, Th6; 5. Re2, Th2; 6. Rf1, Th1+; 7. Re2, Tg1 o Tc1, tablas por ahogue.

La lucha de una torre con o sin peones, contra dos torres sin o con peones, se liquida casi siempre, sin mayores dificultades a favor del bando fuerte. Existen, sin embargo, excepciones en que el bando débil logra las tablas o incluso la victoria por raras circunstancias tácticas, como en los siguientes ejemplos:

Goldenov-Zaharoin, Erevan, 1954



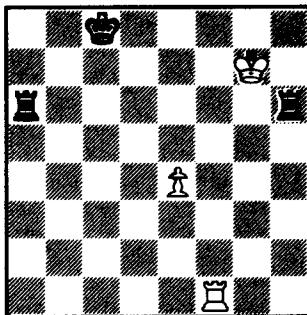
828 (a)

Negras juegan y ganan.

1...b2; 2. Tb7+ (si 2. g4, h4; si 2. e6, Rf6; 3. e7, Rxe7; 4. e5, Rdf7!) Rh6; 3. e6, g4+; 4. Rf4, Ta5! (amenaza mate con g5+) 5. e5, Ta4+; 6. e4, Ta3! y el blanco abandona ante el mate con Tf3+. ¡Muy bonito!

Diagrama 829: 1. Tf8+, Rd7; 2. Tf7+, Re6; 3. Tf5! y el juego es tablas porque

Koslowski, 1931

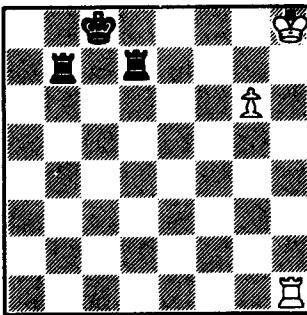


829

Las blancas juegan y hacen tablas.

el blanco gana una torre o da jaque continuo.

H. Rinck, 1913



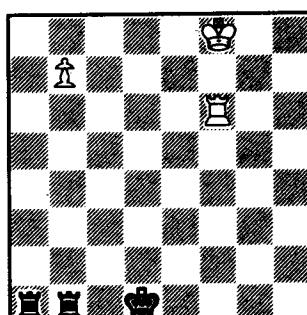
830

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 830: 1. Tc1+, Rb8; 2. g7!, Txg7; 3. Tc8+! y tablas por jaque perpetuo o por ahogado.

Diagrama 831: 1. Rg8! única. Estas otras son insuficientes: 1. Re8?, Re2; 2.

Wotawa, 1941



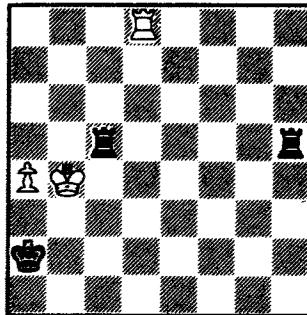
831

Las blancas juegan y hacen tablas.

Te6+, Rf2; 3. Tf6+, Rg2!; 4. Tg6+, Rh3; 5. Th6+, Rg4; 6. Tg6+, Rh5 y gana. Subvariante: 5. Tg1, Txg1. 1. Tf1+?, Re2; 2. Tc1, Rd2!; 3. Tg1, Tf1+; 4. Re7, Tae1+; 5. Rd6, Tf6+; 6. Rc5, Tb5+; 7. Rd4, Tb5 y gana. Subvariantes: 4. Re8, Txg1. O bien, 5. Rd7, Tf7+; 6. Rc6, Te6+. O 5. Rd5, Tb6. 1. Td6+?, Re2; 2. Te6+, Rf2; 3. Tf6+, Rg3; 4. Tg6+, Rh4; 5. Tg1, Tf1+; 6. Re7, Tae1+; 7. Rd6, Tf6+; 8. Rd5!, Te8; 9. Tb1, Tb8; 10. Rc5, Tf7; 11. Rc6, Rg5; 12. Tb6, Te7!; 13. Tb1, Rf6; 14. Tf1+, Rg7; 15. Tg1+, Rf8; 16. Tf1+, Re8; 17. Tb1, Td7; 18. Te1+, Rd8; 19. Tb1, Tc7+ y gana. Subvariantes: 7. Rd7, Tf7+; 8. Rd6, Tf6+. 8. Rd7, Txg1. 9. Tg7, Tb6; 10. Rc5, T8e6; 11. Tc7, Tb1; 12. Tc6, Te7; 13. Tb6, Txb7. 12...Rg6?; 13. Rb5+ seguido de Re6, tablas. 18. Th1, T8xb7!), Re2; 2. Te6+, Rd3 (si 2...Rf2; 3. Tf6+, Rg2; 4. Tg6+, Rh3; 5. Th6+, Rg4; 6. Th1!, Rf5; 7. Tc1!, Rf6; 8. Te1, tablas); 3. Te1, Rd4 (si 3...Rd2; 4. Tf1!, Re2; 5. Tc1!. La torre evita que la torre de b1 de jaque, pues

esto sería decisivo a favor del negro); 4. Tc1, Rd5; 5. Rf8, Re6; 6. Td1, Re5; 7. Tc1, Rd5; 8. Re8, Rd6; 9. Rf8!, Rd7; 10. Rf7, Rd8; 11. Rf8, tablas.

H. Rinck, 1925

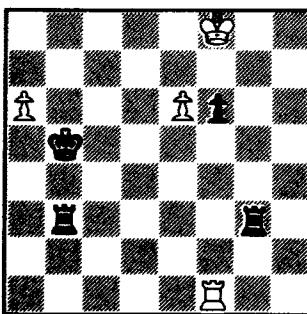


832

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 832: 1. Td2+! (y no 1. Th8?, Txh8; 2. Rxc5, Rb3; 3. a5, Ra4 y gana), Ra1 6 Rb1; 2. Th2! Thg5 (si 2...Txh2; 3. Rxc5, tablas, por el alejamiento del rey negro); 3. Tg2, tablas por repetición de jugadas.

A. Chéron, 1959

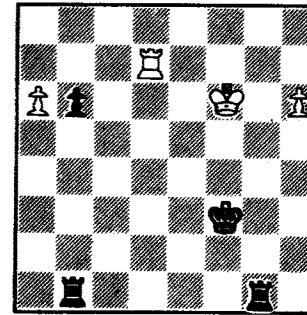


833

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 833: 1. e7! (y no 1. a7?, Th3!; 2. Tg1, Th8+!; 3. Tg8, Txg8+; 4. Rxg8, Tg3+; 5. Rf8, Th3; 6. e7, Th8+; 7. Rf7, Rc6, tablas. Subvariante: 2. e7, Th8+; 3. Rf7, Ta3; 4. e7, Txa7, siempre con tablas), Tge3 (si 1...Th3; 2. e8=D+. Si 1...Tbe3; 2. a7, Th3; 3. Tg1, Th8+; 4. Tg8, Txe7; 5. a8=D y gana); 2. a7! (tanto 2. Tf3?, Rxa6 como 2. Ta1?, Tbc3; 3. e8=D+, Txe8+; 4. Rxe8, Tc8+; 5. Rd7, Ta8; 6. a7, Rb6; 7. Tb1+, Rc5 son insuficientes para ganar), Ta3; 3. Tf3! (y no 3. Tf5+?, Rb6, ni 3. Tb1+?, Rc4!; 4. Tb7, f5; 5. e8=D, Txe8; 6. Rxe8, f4; 7. Rd8, f3, con tablas en los dos casos), Txf3 (si 3...TxP; 4. TxT); 4. e8=D+; 5. a8=D, Txa8; 6. Dxa8, Tf4 (si 6...Tb3; 7. Re7, Tb6; 8. Da5+); 7. Dd8 y gana.

H. Rinck, 1929



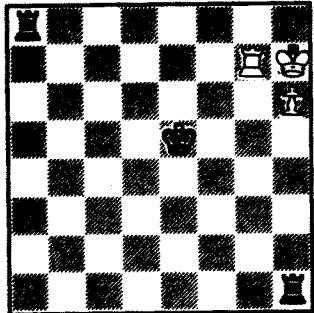
834

Las blancas juegan y gana.

Diagrama 834: 1. h7 (y no 1. a7?, Tg8, tablas), Th1; 2. a7, Ta1; 3. Td1! y gana.

Diagrama 835: 1. Tg1 (intentando las tablas), Ta7+! (si 1...Txg1?, tablas); 2.

Haida-Blümich, Bad Liebwerda, 1934



835

Tg7, Ta2; 3. Tg3, Rf4; 4. Tg8, Rf5; 5.
Tf8+, Re6; 6. Tg8, Ta7+; 7. Tg7, Te7!
(decisiva); 8. Rg6, Tg1+; 9. Rh7,
Txg7+; 10. hxg7, Rf7; abandonan.

Juega el blanco. Gana el negro.

APARTADO CUARTO

- D) REY Y DOS TORRES, CON O SIN PEONES,
CONTRA REY Y DOS TORRES SIN O CON
PEONES

D) REY Y DOS TORRES, CON O SIN PEONES, CONTRA REY Y DOS TORRES SIN O CON PEONES

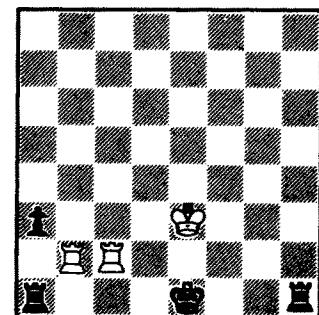
El enorme poder agresivo que poseen las dos torres contra el rey enemigo, sobre todo si éste está recluido en la banda y aquellas logran colocarse en 7^a fila, hace que en este final sean relativamente frecuentes los desenlaces de mate, no existiendo en tal caso combinaciones de final propiamente dicho. Aunque tal desenlace violento no ocurra, es este un final en que ambos bandos deben cuidar en todo momento la posibilidad de que la formidable batería formada por las dos torres pueda entrar en acción en un momento dado contra el rey contrario.

Las posiciones de dos torres contra dos torres, sin peones, son rarísimas en la práctica, y cuando alguna vez se presentan suelen terminar en tablas. Sin embargo, el gran compositor de finales artísticos Henri Rinck, ha logrado dotar a la literatura ajedrecística con más de una treintena de casos de este tipo en los que existen maniobras excepcionales que dan la victoria a uno de los bandos, como se indicó con algunos ejemplos en el tomo II de este tratado.

Cuando uno de los bandos tiene uno o más peones y el otro ninguno, la victoria suele ser del primero. Hay, no obstante, numerosas excepciones, ya que existien-

do, como hemos dicho, la posibilidad de ataques inmediatos contra el rey enemigo, se puede dar el caso de que los mismos peones dificulten los movimientos de las torres para venir en auxilio de su rey. He aquí algunas posiciones muy demostrativas:

Kling y Horwitz, 1851

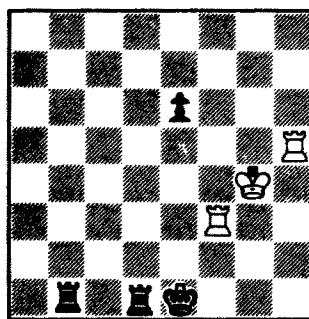


836

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 836: 1. Th2I, Tf1 (si 1...Txh2; 2. Txh2 y el negro pierde la otra torre); 2. Tbd2 (amenaza mate), Tg1; 3. Tde2+, Rd1; 4. Rf2 y gana.

H. Rinck, 1921

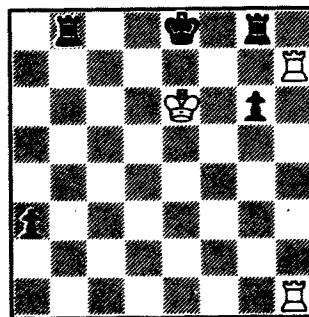


837

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 837: 1. Th1+, Rd2 (si 1...Re2, 2. Th2+, Re1; 3. Rg3); 2. Th2+, Re1; 3. Rg3, Td8; 4. Th1+, Re2; 5. Txb1, Tg8+; 6. Rf4, e5+; 7. Re4, Tg4+; 8. Rf5, Rxf3; 9. Tb3+ y gana.

H. Rinck, 1921

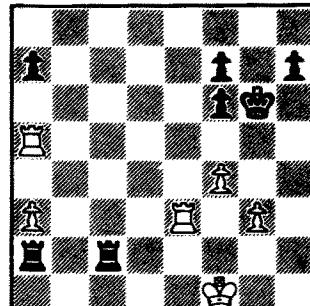


838

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 838: 1. Te7+, Rd8 (si 1...Rf8; 2. Tf1 mate); 2. Td1+, Rc8; 3. Tc1+, Rd8; 4. Td7+, Re8; 5. Tb7, Ta8 (máxima defensa); 6. Ta7, Tb8; 7. Tb1, Tc8; 8. Te7+ con mate seguido.

Miles-Timman, Linares, 1983



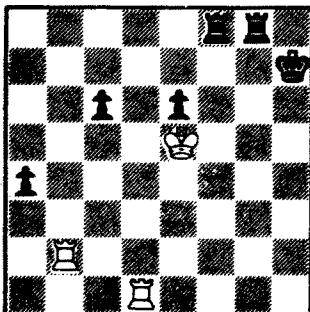
838

Juega el negro y gana.

No siempre se acierta con la maniobra teórica que conduce al triunfo aunque se trate de grandes maestros. Tal ocurrió en la posición del Diagrama 838 (a) de una partida de Miles-Timman, Linares 1983. El juego continuó así: 1...Th2 (jugada secreta perfectamente correcta) 2. Rg3, Thb2; 3. Rf1, Tb1+; 4. Te1, Tb3; Te2, Taxa3; 6. Txa3, Txa3; 7. Rg2, y lucha terminó en tablas con un larguísimo final. Hebert Pérez García, en la magnífica revista "Ajedrez de estilo" de Buenos Aires (nº 10 de 1983) dice que las negras pueden ganar fácilmente, a par de la jugada 2, de la siguiente manera que resultará muy didáctico para el aficionado estudioso: 2...Thg2+; 3. Rf1 (3. Rh1, Tgb2; 4. Te1, h5 seguido de captura del Pg3), Taf2+; 4. Re1, Tg1 (una silenciosa jugada de gran belleza); 5. Td5, Ta2 ganando la torre.

Diagrama 839: 1. Th1+, Rg7; 2. Tg1-Rf7; 3. Tf1+, Re8 (si 3...Rg7; Tg2-Rh7; 5. Th1 mate. Y si 3...Re7; 4. Tb7-Rd8; 5. Rd6, Rc8; 6. Tfb1, Td8+; Rxс6); 4. Txf8+, Txf8 (si 4...Rxf8; Rf6); 5. Rxe6 y gana.

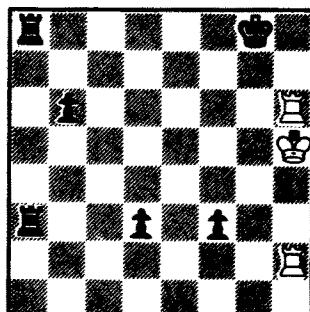
S. Loyd



839

Las blancas juegan y ganan.

H. Rinck, 1921



840

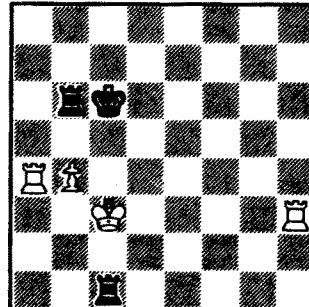
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 840: 1. Rg6!, Rf8 forzada para evitar el mate; 2. Rf6 (2. Th7? sería insuficiente: 2...T3a7; 3. Txa7, Txa7; 4. Th8+, Re7; 5. Th7+, Re6; 6. Txa7, d2 y el negro gana), Re8; 3. Re6 (y no 3. Th7?, T3a7!; 4. Txa7, Txa7; 5. Th8+, Rd7; 6. Th7+, Rd6; 7. Txa7, f2; 8. Ta1, Rd5; 9. Rf5, Rd4; 10. Rf4, d2; 11. Rf3, Rd3; 12. Rxf2, b5; 13. Ta3+, Rc2; 14. Rf6); 5. Rxe6 y gana.

Ta2+, Rd3, tablas), Rd8 (si 3...Rf8; 4. Tg6!); 4. Rd6, Rc8 (si 4...Re8; 5. Tf6!); 5. Th8+, Rb7; 6. T2h7+, Ra6; 7. Txa8+ y gana.

A pesar de lo dicho anteriormente, la posesión de uno o dos peones suele ser suficiente para ganar, a condición de tener el rey protegido por las propias torres o por los peones. La maniobra victoriosa consiste unas veces en apoyar el avance del peón o los peones hasta dama, pero dado el gran poder agresivo de las torres, es preciso recurrir muchas veces a combinaciones de mate. Posiciones de este tipo, en que uno de los bandos no posee peones, son muy poco frecuentes en la práctica. He aquí dos, escogidas entre las pocas que conocemos:

L. Prokes-Dr. J. Balogh, match Checoslovaquia-Rumania, 1928



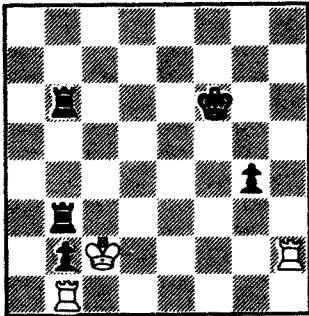
841

Juega el blanco.

En el diagrama 841, el blanco ganó por una combinación de mate: 1. Rb2, Rb5 (esta continuación, de apariencia lógica, conduce a un rápido desastre. Con

1...Tc4, por ejemplo, la partida podía hacerse tablas); 2. Txa5+, Rxb4; 3. Tha3!, ganando una torre y el juego, a causa de la amenaza de mate.

Dr. Alekhine-Bogoluboff, match campeonato mundial, 1934



842

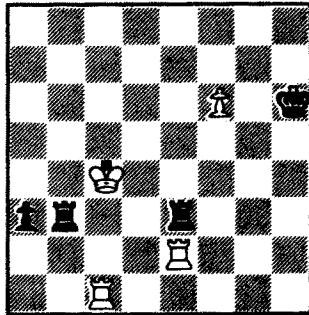
Juega el blanco. Gana el negro.

En el diagrama 842, las negras forzaron la coronación de uno de sus peones: 1. Th8, Rg7; 2. Th4, Tg3; 3. Th2 (si 3. Txb2?, Tg2+), T3b3; 4. Th4, T3b4; 5. Rc3, Rg6; 6. Th1, Rg5; 7. Rd2, T4b5; 8. Re2, Th6 (como ocurre en casi todos los finales, la tendencia del bando fuerte es a liquidar piezas); 9. Tg1, Th2+; 10. Rd3, Rh4; 11. Tge1, Td5+; 12. Rc3, Tc5+; 13. Rb3, Tc1! (decisiva, pues el negro ganará con el otro peón); 14. Tbx1, bxc1=D; 15. Txc1, g3; 16. Tc8, g2; 17. Tc4+, Rg3; 18. Tc3+, Rf2; 19. Tc2+, Re1; 20. Tc1+, Re2; 21. Tc2+, Rd1; 22. Ta2, Th3+ (y no 22...g1=D?; 22. Ta1+, tablas); 23. Rc4, Tg3, abandonan.

Lo más frecuente en los finales de dos torres contra dos torres es que ambos bandos posean peones, incluso en cre-

cido número, lo cual se debe a que se originan de ordinario después de una liquidación copiosa en pleno medio de partida. La estrategia de estos finales es muy compleja, pues en algunas aspectos tienen todavía ciertas características del medio del juego, por la posibilidad que ofrecen en muchas ocasiones de preparar y llevar a cabo ataques contra el rey, lo cual aminorá la importancia de los peones. Muchas veces, aun teniendo ventaja de posición, resulta peligroso tomar como punto de mira la persecución y captura de los peones enemigos o el avance de los propios, sin asegurarnos de que ningún peligro acecha a nuestro rey. Tal es el caso de los siguientes ejemplos:

Dr. Mandler y König, 1924



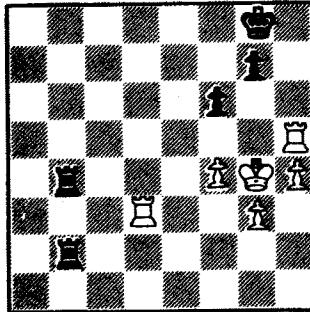
843

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 843: 1. f7, Rg7 (si 1...Tf3; 2. Tg2! amenazando Th1 con efectos decisivos); 2. f8=D+, Rxg8; 3. Tf1+, Re7 (si 3...Rg7; 4. Tg2+, Rh6; 5. Th1+, Th3; 6. Tgh2. Y si 3...Tf3; 4. Tef2); 4. Tfe1, Tc3+; 5. Rb4, Tb3+; 6. Ra4 y gana.

En el diagrama 844, la victoria blanca está determinada, no por la superioridad

Petrosian-Larsen, Torneo Internacional, Biel (Suiza), 1976

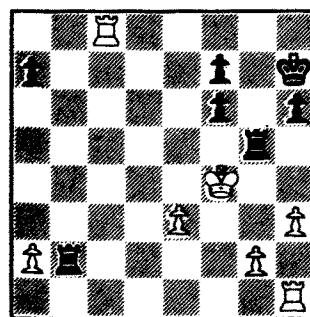


844

Las blancas juegan y ganan.

de un peón en el mismo flanco, sino por la desgraciada posición del rey negro, que sucumbirá ante el ataque de las fuerzas enemigas: 1. Td8+, Rf7; 2. Th8, Tb7; 3. Thf8+, Re7; 4. Rf5, T2b3; 5. g4, Tg3; 6. Tde8+, Rd6; 7. g5, fxg5; 8. hxg5, Tb5+; 9. Rg6 y gana.

Marshall-Kupchick, La Habana, 1913



845

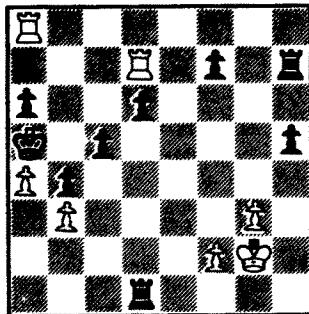
Juega el blanco.

Es evidente que, en el diagrama 845, las

negras tienen un final favorable, pues no solamente poseen un peón virtualmente ganado sino que sus piezas están mejor colocadas. Pero ésto no quiere decir que tengan una victoria fácil en perspectiva. Muy al contrario, deben salvar numerosos escollos, el mayor de los cuales es la posición relativamente expuesta de su rey. Kupchick no apreció tales peligros y condujo el juego superficialmente, con los resultados desastrosos que vamos a ver: 1. g4, Txa2 (era mejor alejar al rey blanco antes de tomar este peón); 1...Tf2+; 2. Rg3, Txa2, o bien 1...Tf2+; 2. Re4, Te5+; 3. Rd4, Txa2. De este modo, el rey negro hubiese estado más seguro); 2. Td1, Ta4+ (y ahora el negro debió jugar 2...f5 ampliando el espacio para su rey. Si 3. gx5, Tf2+); 3. Td4, Taa5? (el error decisivo, que cuesta al negro perder una partida que tres jugadas antes tenía ganada. Claro está que no deben cambiarse las torres, pues quedaría un final de tablas a causa de la fuerza del PD blanco pasado, pero en cambio aun podía mantenerse una ligera ventaja con 3...Tga5!); 4. T4d8, Tg7 (ahora llegan ya tarde todos los auxilios al rey negro. Si 4...f5; 5. Th8+, Rg6; 6. Tcg8+, Rf6; 7. Txh6+, Tg6; 8. g5+, Re7; 9. T6xg6, fxg6; 10. Tg7+, Re8; 11. Txg6 y gana); 5. h4!, h5; 6. Th8+, Rg6; 7. gxh5+, Txh5; 8. Txh5, Rxh5; 9. Th8+, Rg6; 10. h5 mate.

El diagrama 846 es una posición de mate inevitable. Las negras sucumben a pesar de su ventaja de peones: 1. Tb7!, abandonan, pues no hay medio de impedir Tb5 mate.

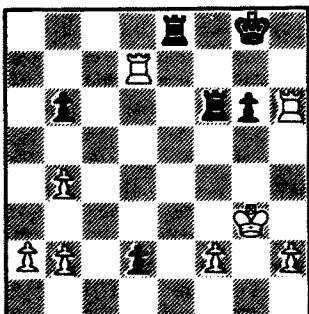
Marshall-Hanauer, Nueva York, 1936



846

Las blancas juegan y ganan.

Marks-Eastman, Torneo "Western America", 1934

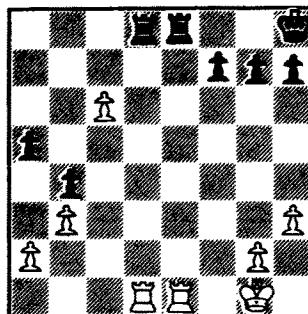


Juega el negro y gana.

En el diagrama 847, el negro pudo ganar, pese a su gran desventaja material, gracias a la gran fuerza agresiva de sus dos torres contra el rey contrario: 1...Te1! (golpe decisivo, pues por una parte amenaza coronar el peón y por otra plantea un mate en cuatro jugadas); 2.

Td8+ (si 2. Txd2, Tg1+ como en el texto), Rg7; 3. Tdh8, Tg1+; 4. Rh1 Tf3+; 5. Rh4, g5+; 6. Rh5, Th3 mate.

Dr. Rey Ardid-N.N., Zaragoza, 1977

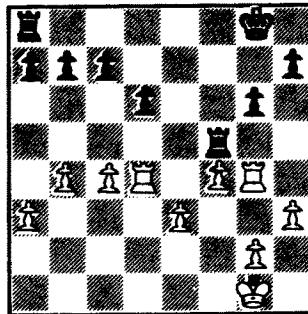


848

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 848, la inesperada jugada 1. c7! gana inmediatamente, debido a mala posición del rey negro, confinado en la banda. Si 1...Txd1; 2. Txd1 seguiría de Td8. Si 1...Tc8; 2. Txe8+, Txe8; Td8. Y si 1...Txe1+; 2. Te1, Tc8; 3. Td

Feuer-Defosse, Lieja, 1934



849

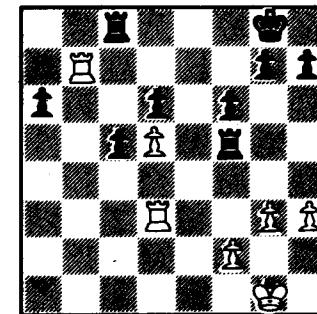
Las blancas juegan y ganan.

El diagrama 849 presenta un caso en el que la tarea del bando fuerte es sencilla, puesto que la defensa del negro tiene que ser pasiva al no disponer de columnas abiertas para sus torres: 1. Tg3, a5 (intentando en vano abrir una columna); 2. b5!, b6; 3. Tf3, Taf8; 4. g4, Tf5f6; 5. Rg2, Rg7; 6. Rg3, T8f7; 7. e4, Te6; 8. Te3, Tfe7 (si 8...Tef6; 9. e5, dx5; 10. Txe5 y aunque el negro tiene más defensa, no es suficiente para empatar); 9. Rf3, Rf6; 10. Td5, Te8; 11. h4, Rg7; 12. a4, T8e7; 13. Te1, Te8; 14. e5, Rf7; 15. Re4, Rf8; 16. Rd4, Rg7; 17. f5, gx5f5; 18. gxf5, Th6; 19. exd6! (una elegante combinación final), Txe1; 20. dxc7, Txd4+ (si 20...Te8; 21. Td8); 21. Rd3! (y no 21. Rc3?, Tc1+ y el negro gana el Pc7 y la partida), Txc4; 22. Td7+ (si 22. Rxc4, Tc1+; seguido de Txc7 con grandes probabilidades de tablas), Rf8; 23. Rxc4, abandonan.

En posiciones numéricas idénticas, y equivalentes también por la configuración de peones de uno y otro bando, la ventaja será de quien disfrute de mayor y más eficaz movilidad para sus torres. Es bien sabido que la instalación de una torre en la 7^a fila suele ser muy ventajosa, y que el doblamiento de ambas torres en dicha horizontal es casi siempre decisivo. La eficacia de las torres en 7^a se debe a tres circunstancias: 1^a, no pueden ser desalojadas por peones enemigos; 2^a, atacan generalmente a varios peones del contrario; 3^a, suelen confinar al rey del bando opuesto en su 1^a fila, privándole de la movilidad que necesita desplegar en los finales y exponiéndolo a peligros de mate, ataques dobles, etc. De lo dicho anteriormente se deduce que la posesión de una, o mejor, de las dos torres en 7^a, puede ser suficiente

muchas veces para compensar una inferioridad de peones, debido al fuerte ataque que proporciona tan temible posición de dichas piezas. He aquí algunos casos elocuentes:

Teichmann-Perlis, San Sebastián, 1912



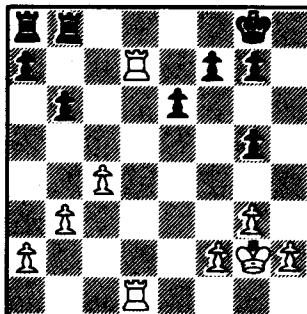
850

Juega el blanco y hace tablas.

En el diagrama 850, las blancas lograron, con el trabajo activo de sus torres, salvarse a pesar de su gran desventaja material: 1. f4 (preparando Te3 sin temor a la respuesta Te5), c4 (si 1...Te8; 2. Td7, c4; 3. Td4, c3; 4. Tc7, tablas. Y si 1...g5; 2. g4!, Txf4; 3. Te3 seguido de T3e7). Lo que daba a las negras mayores probabilidades de ganar era, sin duda, 1...Rf8; 2. Te3, Te8!; 3. Txe8+, Rxe8; 4. Tgx7, Txd5, pero con 2. Rg2!, c4; 3. Te3, Te8; 4. Tc3!, Te7; 5. Tb6, el blanco podía también aspirar a un empate); 2. Te3, Txd5 (las probabilidades de victoria del blanco después de 2...c3; 3. T3e7, Th5; 4. Tgx7+, Rh8; 5. Tgc7, Txc7; 6. Txc7, Txd5; 7. Txc4 eran también muy escasas, por no decir nulas); 3. T3e7, Th5 (único medio de evitar, por el momento, el jaque

continuo); 4. Txg7+, Rh8; 5. Rg2! (este movimiento hace imposible el proyectado avance negro d5, pues en tal caso el blanco ganaría la partida encerrando la torre negra por g4, Th6; f5), c3; 6. g4, c2 (las negras tienen que transigir con las tablas, pues si 6...Th4; 7. f5!, c2; 8. Tgc7 y el blanco ganaría); 7. gxh5, c1=D; 8. Txh7+ y la partida fué declarada tablas por jaque continuo.

S. Flohr-G. Thomas, Hastings, 1937-38



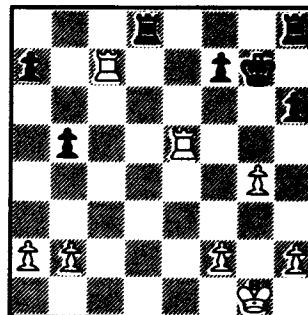
851

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 851, las torres blancas en 7^a deciden rápidamente el juego: 1. Te7, a5; 2. Tdd7, Tf8; 3. Tb7, Ta6; 4. a4! abandonan, pues el negro agotará pronto sus jugadas de espera y quedará en Zugzwang.

En el diagrama 852, las blancas, no sólo tienen un peón más, sino también una torre en 7^a y la seguridad de colaborar con la otra en el ataque: 1...Td4; 2. h3, a6; 3. Ta7, Ta4; 4. a3, b4; 5. Tf5, bxa3 (la actitud pasiva, con 5...Tf8, sería fatalmente estéril como nos enseña repetida-

Dr. Alekhine-F. Lazard, París, 1933

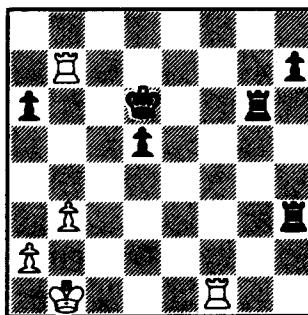


852

Juega el negro. Gana el blanco.

mente la práctica de los finales de torres 6. Taxf7+, Rg8; 7. bxa3, Txa3; 8. h5; 9. Tf8+, Rg7; 10. T5f7+, Rg6; 11. Tf6+, Rg7; 12. T8f7+, Rg8; 13. Ta1 hxg4; 14. Tg6+! (y no inmediatamente 14. Tb6 a causa de 14...Tf3), Rf8; 15. Tb6, abandonan.

J. Mieses-Dr. Rey Ardid,
Hastings, 1935-36



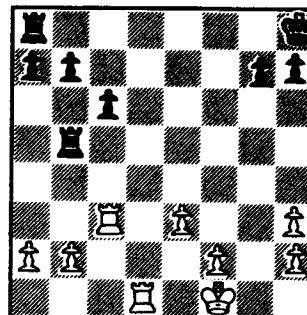
853

Juega el negro

En el diagrama 853, las negras tienen un final muy ventajoso, no solo desde el punto de vista material sino, sobre todo, posicional, con una torre en 7^a y el rey enemigo confinado en la banda. Pero, como en la mayoría de los finales de torres, existen todavía numerosas dificultades técnicas: 1...Th2!; 2. Tb6+, Re5; 3. Te1+, Rf5; 4. Tf1+, Re4; 5. Te1+ (una inexactitud que alarga innecesariamente la partida. Con 5...Rf3; 6. Txg6; 7. Tg1, Tg2; el triunfo del negro era inmediato); 6. Txg6, hxg6; 7. Tg1, Th6 (si 7...Rc3; 8. Tg3+, Rb4; 9. Txg6, tablas); 8. Rb2, d4; 9. a4? (esta jugada, que debilita el PCD blanco, debe considerarse como un error. Lo correcto era 9. Tg3+, Re4; 10. b4! seguido de Rb3 y no se ve como el negro puede forzar el juego a su favor), Th2+!; 10. Ra3 (si 10. Rb1, Rc3), Rc2; 11. Txg6, a5! (jugada victoriosa, como se verá por la continuación); 12. Tg5 (si 12. Tc6+, Rb1, forzando el mate), Th3; 13. Tg2+ (si 13. Tc5+, Tc3), Rc3; 14. Tg8, d3; 15. Tc8+, Rd4; 16. Rb2, Re3; 17. Te8+, Rd2; 18. Te5, Th1! (comienza una serie de jugadas de gran precisión para hacer valer el PD avanzado); 19. Txa5, Re3; 20. Rc3 (si 20. Te5+, Rd4; 21. Te8, d2; 22. Td8+, Re3; 23. Te8+, Rf4; 24. Tf8+, Re5; 25. Te8+, Rf6; 26. Td8, d1=D; 27. Txd1, Txd1; 28. b4, Re6 y gana. Subvariantes: 23. Rc2, Tc1+. Y 26. Tf8+, Re7), d2!; 21. Te5+, Rf4; 22. Td5, d1=D; 23. Txd1, Txd1; 24. Rc4, Re6; 25. Rc5, Tc1+; 26. Rb6 (si 26. Rb4, Rd6; 27. a5, Rc7), Tb1; 27. a5, Txb3+; 28. Rc7, Ta3!; 29. Rb6, Rd6; 30. a6, Tb3+; 31. Ra7, Rc7; 32. Ra8, Tb8+; 33. Ra7, Tb6; abandonan, pues son mate a la siguiente jugada).

En el diagrama 854, la superioridad material de las blancas es ilusoria (Ph3 dobla-

Dr. Rey Ardid-H. Grob, Ostende, 1936

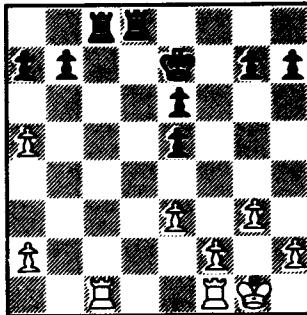


854

Juega el blanco y gana

do). Pero, en cambio, su ventaja de posición es decisiva, pues podrán doblar sus torres en la 7^a fila: 1. Tcd3, Rg8; 2. T1d2, a5; 3. Td7, a4; 4. a3, Tc8 (evitando Tc7). Ahora el negro amenaza Rf8, impidiendo el doblamiento de las torres blancas); 5. Te7!, b6 (para dar movilidad a la torre de b5); 6. e4 (evitando Td5), Tg5; 7. T2d7, b5; 8. h4, Tg4; 9. h3, Tgx4 (la torre negra no podía sostenerse mucho tiempo en la columna g); 10. Txg7+, Rh8; 11. f3, Tgx3; 12. Rg2, Th5; 13. f4, c5; 14. f5, b4; 15. f6, bxa3; 16. bxa3, c4; 17. e5! (decisiva. Este peón no puede ser capturado, pues a 17...Txe5 seguiría 18. Tdg7+, Rf8; 19. Th8 mate), Tf8; 18. Tdf7!, Te8; 19. e6, Th6; 20. Tg3 (también se ganaba con 20. e7, Txf6; 21. Txh7+, Rg8; 22. Tfg7 mate. Por el contrario, 20. Txh7+, que parece decisiva, conduciría tan solo a tablas después de 20...Txh7; 21. Txh7+, Rxh7; 22. f7, Tg8+!; 23. R juega, Rg7 y el blanco no puede ganar), c3; 21. e7, abandonan.

Eliksases-Fine, Hastings, 1936-37



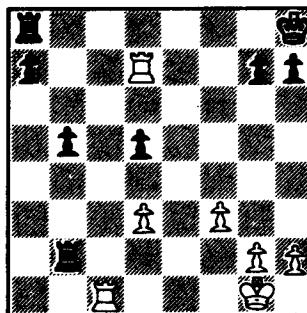
855

Juega el negro y gana.

El diagrama 855 presenta otro caso análogo al precedente, en el que se aprecia la enorme eficacia de la pareja de torres en 7^a: 1...Tc6; 2. Tb1 (si 2. Txc6, bxc6, y la desventaja ofrecida por los peones blancos dobrados de la columna TD, sería decisiva), Td7; 3. Tb5, a6!; 4. Txe5, Tc2; 5. Tb1, Tdd7! (Fine apreció en todo su valor el extraordinario poder de sus torres en 7^a fila, muy superior al de las enemigas); 6. Txb7+, Rf6 (ganando un tiempo precioso para dejar la 7^a fila expedita o, como decía Nimzowitsch, dejando una 7^a fila "absoluta"); 7. Te4, Txf2; 8. Tb6 (si 8. Tf4+, Txf4; 9. exf4, Txa2 seguido de Txa5), Tg2+; 9. Rf1, Tcf2+; 10. Re1, Txa2 (el rey negro podrá escapar del ataque de las torres blancas); 11. Tbx6+, Rg5; 12. T6e5+ (si 12. h4+, Rh5; 13. T6e5+, Rh6 y gana como en el texto), Rh6; 13. Th4+ (si 13. Te6+, g6), Rg6; 14. Rf1, Tgb2; 15. Tg4+, Rf6; abandonan.

A pesar de su inferioridad material en el diagrama 856, las blancas tienen una

Dr. Lasker-Eliksases, Moscú, 1936



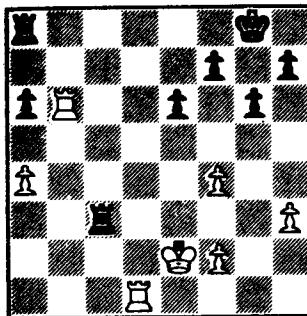
856

Las blancas juegan y ganan.

ventaja decisiva por la posibilidad de doblar sus torres en la 7^a fila. El juego continuó de esta manera: 1. T1c7, Tg (más probabilidades de resistencia ofrecería, desde luego, el contraataque 1...a5 hasta el punto de que en tal caso las blancas se hubieran visto forzadas conformarse con dar jaque continuo ante el rápido avance del PTD negro); 2. Txa7, h6; 3. h4, b4; 4. Tab7, b3; 5. Rh2 Td2; 6. Txb3, Te8; 7. T3b7, Txd3; 8. Txg7, Td8; 9. Th7+, Rg8; 10. Txh6 Te3; 11. Thh7, d4; 12. Thd7, Tee8; 13. h5, d3; 14. h6, Txd7 (forzada, pues 14...d2; 15. Tg7+, Rh8; 16. Th7+, Rg6 17. Tbg7+, Rf8; 18. Th8 mate. Subvariante: 15...Rf8; 16. Tbf7 mate); 15. Txd7, Te6; 16. Txd3, abandonan. Excusamos advertir que las dos torres en 7^a no son omnipotentes. Existen muchos casos en que tienen que sucumbir ante una gran desventaja numérica o ante los recursos defensivos que contra ello oponga el bando fuerte. Por ejemplo:

En el diagrama 857, las blancas consiguieron colocar sus dos torres en 7^a des-

Struijlaart-E. Grünfeld,
Amsterdam, 1936

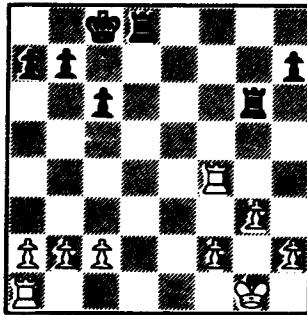


857

Juega el blanco. Gana el negro.

pués de 1. Td7, Tc4; 2. Tbb7 (2. Re3, Txa4; 3. Tbb7, Tf8), pero el negro, jugando 2...Txf4; 3. Re3, Tf5; 4. a5, Tf8, defendió suficientemente a su rey y les forzó a abandonar el juego ante su aplastante ventaja de peones.

Dr. Alekhine-Winter,
Hastings, 1936-37



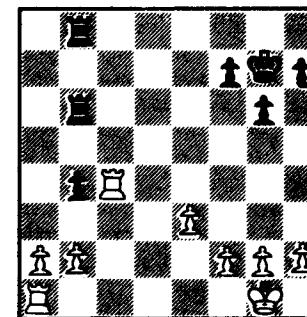
858

Juega el negro. Gana el blanco.

El diagrama 858 es otro caso en que las

dos torres en 7^a son también incapaces de compensar la desventaja material: 1...Td2; 2. Tc1, Te6; 3. Tf8+, Rd7; 4. Tf7+, Re8; 5. Txb7, Tee2; 6. Tf1!, Txc2; 7. Txa7, Txb2; 8. Txh7, abandonan.

Dr. Euwe-Mikenas, Estocolmo, 1937



859

Juega el negro. Gana el blanco.

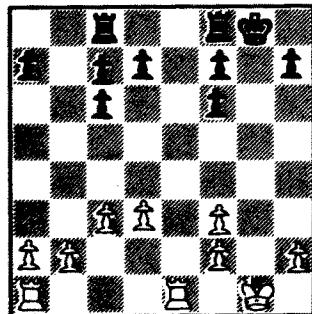
En el diagrama 859, el bando fuerte especula también sobre la insuficiencia de la posesión de la 7^a fila por el bando débil: 1...b3; 2. a4, Td6; 3. Td4, Tc6 (el cambio de torres dejaría al blanco una tarea fácil); 4. Rf1, Tc2; 5. Tb1, Tb6; 6. Re1, Tf6; 7. Td2, Tc4 (tampoco conduciría a nada cambiar ahora las torres: 7...Txd2; 8. Rxd2, Txf2+; 9. Rc3); 8. Ta1, Ta6; 9. a5, Tc5; 10. Td3, Tc2; 11. Txb3, Tf6; 12. f4, Tg2; 13. Rf1, Txh2; 14. Rg1, abandonan.

Después de la 7^a, suelen ser la 8^a fila la más eficaz para las torres, por la posibilidad de organizar ataques contra el rey contrario (véase diagrama 845) y de poder atacar por la retaguardia los peones enemigos.

Dejando aparte la 7^a y la 8^a, es la 4^a fila la que permite a las torres desplegar

mayor actividad, ya que en ella serán difícilmente atacadas por los peones enemigos, pudiendo en cambio atacarlos frontalmente y trasladarse con rapidez de un extremo al otro del tablero. Claro está que también la 3^a fila ofrece análogas ventajas, máxime que los peones contrarios son menos capaces de llegar hasta ellas para hostilizarlas, pero en la práctica suele ser dicha fila inutilizable para las torres por estar ocupada por peones de su propio bando. Por tal razón, Capablanca, el gran artista de los finales de torres, aconseja no avanzar los peones a su tercera casilla para que al llegar al final, las torres puedan disponer de la 3^a fila para evolucionar atacando los peones rivales. En el siguiente ejemplo podrá apreciarse la gran fuerza agresiva de la torre en su 4^a fila horizontal:

**Capablanca-Kupchick,
La Habana, 1913**



860

Las blancas juegan y ganan.

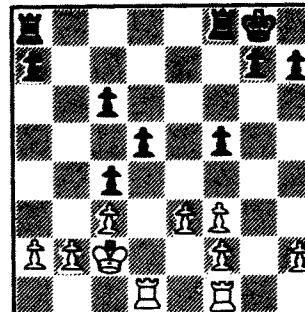
En el diagrama 860, las blancas poseen la columna abierta de R y sus peones del flanco de dama unidos, mientras que el PTD negro está aislado. Veamos cómo Capablanca logra acrecentar su ventaja, aunque al fin no acertó en cristalizar la

victoria: 1. Te4! (1. Te7 no conduciría a nada práctico, pues esta 7^a fila no ofrece espacio suficiente para operaciones: 1...Tfd8!; 2. Tae1, Rf8; 3. Rf1, d6; 4. T1e4, Te8 y las torres blancas quedan neutralizadas), Tfe8 (evidentemente se impone entablar la lucha en esta columnal); 2. Tae1, Te6; 3. T1e3, Tce8; 4. Rf1 (llevando el rey hacia el centro, donde podrá trasladarse a uno u otro flanco, según sea necesario), Rf8 (si 4...f5; 5. Td4!, Txe3; 6. fxe3, Txe3; 7. Rf2, Te7; 8. Ta4 y gana el PTD, quedando con un importante peón pasado en extremo del tablero, que será de importancia decisiva. Y si 4...d5; 5. Tg4+, Rf8; 3. Re2! y la torre blanca, en la 4^a fila horizontal, desplegaría un gran actividad atacando los peones débiles negros); 5. Re2, Re7; 6. Ta4, Ta8 (como hemos visto repetidamente, la estrategia más prometedora del bando que lleva ventaja de posición, es obligar a la torre o torres enemigas a adoptar actitudes pasivas defendiendo sus propios peones. Este es el mejor medio de evitar que dichas piezas puedan emprender contraataques peligrosos); 7. Ta5! (evitando f5 seguido de f4, que permitiría al negro forzar el cambio de una pareja de torres, facilitando su tarea defensiva), d5 (para poder jugar f5 y f4); 8. c4!, Rd6 (8...dxс4? sería un error grave, pues ampliaría nuevamente el radio de acción de la torre blanca de a5, quedando, además con todos los peones aislados. Tampoco sería bueno 8...d4; 9. Te4, Rd6; 10. b4!, Te5; 11. Ta6, que reduciría a las negras a una posición casi desesperada); 9. c5+, Rd7; 10. d4, f5 (lo menos malo para el negro era salir de la pasividad por 10...Tg8; 11. Rf1!, Tb8; 12. Tb3, Te8, lo cual le hubiera dado alguna probabilidad de tablas. Subvariantes: 11.

Txa7, Tg2; 12. h3 o h4, Th2. Y 12. b3, Tb4); 11. Txe6, fxe6 y ahora Capablanca pudo continuar con 12. Ta6! originando una posición de Zugzwang, cuyas consecuencias habrían sido la ganancia del PTD o del Pce6. En su lugar jugó 12. f4 dando ocasión a que su adversario evitase dicha maniobra por 12...Rc8!; 13. Rd2 (era algo mejor 13. Ta3, Tb8; 14. b3, Rb7; 15. Ta4 seguido de b4 con ligera ventaja), Tb8! seguido de Tb4 o de Rb7, originando una posición de tablas.

Vamos a estudiar otro final, también de Capablanca, que presenta aspectos muy instructivos respecto a la lucha de dos torres contra dos torres. Como veremos, la estrategia del bando fuerte estriba en atacar los peones débiles del contrario, en debilitar otros y en obligar a las piezas de éste a adoptar una actitud de defensa pasiva. Si se logran estos objetivos, la victoria suele ser tan solo cuestión de tiempo. Por el contrario, el bando débil debe buscar su defensa en el contraataque, asediando a su vez los peones débiles de su rival y consiguiendo, aun a costa de pérdidas materiales, la creación de uno o varios peones pasados cuya amenaza constante de avanzar disminuye en lo posible la actividad de las torres y del rey enemigos.

Capablanca-Kreymborg, Torneo campeonato de Nueva York, 1910



861

Juega el negro.

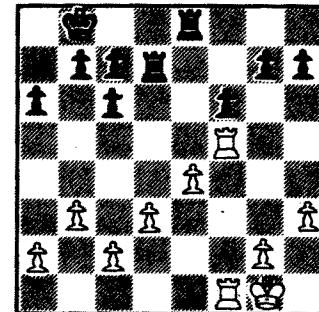
igual que el PAD negro. Las torres blancas pueden colocarse en la 4^a fila horizontal lo que, como hemos dicho, suele ser muy eficaz. Pero en cambio el peón negro de c4 presiona bastante la posición blanca y la columna CD puede ser en un momento dado una peligrosa vía de acción de las torres negras. Además, el rey negro tiene más libertad de movimientos que su congénere blanco. En resumen, se puede establecer *a priori* que el resultado lógico de este final deben ser unas tablas. El curso de la partida nos enseñará los peligros que encierran las posiciones como la que estudiamos. Las negras, creyendo su derrota imposible, se dedican a una táctica expectante, en la convicción de que el blanco no podrá emprender nada eficaz para ganar. Tal actitud, como veremos, es absolutamente equivocada. No hay posición, por segura que parezca, que no presente sus debilidades. La mejor conducta a seguir consiste en apreciar los posibles recursos que ofrece nuestro juego y acrecentar las

ventajas que poseamos con objeto de limitar la actividad de nuestro adversario. La partida continuó si: 1...Tae8 (el negro debió empezar jugando 1...a5! con objeto de reforzar la presión que ejerce sobre el flanco de dama de su adversario. Si éste hubiese contestado 2. a3, la respuesta 2...a4 seguida eventualmente del doblamiento de las torres en la columna CD, lo que hubiera paralizado la actividad de las blancas. Caso de que éstas no jugasen 2. a3, la continuación negra hubiera sido, en cualquier caso, 2...a4. Esta omisión, de escasa importancia aparente pero en realidad muy trascendental, permitirá a Capablanca maniobrar con gran efectividad en el flanco de dama); 2. Td4! (las negras amenazaban f4, que sería ahora contestada con e4!, quedando con un peón pasado. Esta jugada de torre a su 4^a fila horizontal, aunque de momento tiene un valor defensivo, no constituye una pérdida de tiempo, ya que, como hemos indicado anteriormente, suele ser ésta una buena vía de acción para las torres, máxime que el blanco se propone dejar dicha fila completamente expedita por b3!), Tf6 (para intentar un contraataque por Tg6 y luego Tg2); 3. b3!, cxb3+; 4. axb3 (las blancas, no solo han abierto la 4^a fila, sino también la columna TD. Esto no podría ocurrir si el negro hubiese comenzado por paralizar el flanco de dama con a5 y a4, pues en tal caso, después de b3 del blanco, se habría originado un doble cambio de peones, desapareciendo el PTD que será desde ahora el más débil de todos), Rf7; 5. Rd3, Te7 (si 5...Th6; 6. h4!. He aquí otro aspecto de la utilidad de la torre blanca en su 4^a fila); 6. Ta1, Re6? (las negras siguen jugando fieles a su desgraciada táctica de espera, cuyo resultado

será que Capablanca irá ganando tiempo y espacio hasta construir una posición victoriosa. Lo correcto era 6...g5! amenazando Th6, con lo cual habría compensado la presión del blanco en el ala de dama); 7. Ta6!, Tc7 (no es posible 7...Rd6 a causa de 8. c4! ganando un peón. Obsérvese cómo las piezas negras se van viendo forzadas a collocarse en posición de defensa pasiva); 8. T4a4, g5 (!demasiado tarde!, ahora el blanco ha ganado ya mucho tiempo. Si 8...Tff7; 9. f4 seguido de Rd4 y el juego negro queda totalmente paralizado); 9. h4! (la continuación exacta. Por el contrario, 9. Txa7, Txa7; 10. Txa7, Th6 permitiría al negro restablecer el equilibrio), g4 (ya no hay nada satisfactorio. Si 9...gxh4; 10. Txh4 y las negras quedan con casi todos sus peones débiles. Y si 9...h6; 10. b4! seguido de Rd4 o b5, variante en la cual el blanco puede permitir 10...gxh4, pues en tal caso el PTR negro, doblado y aislado, no encerraría peligro alguno); 10. Re2 (lo más prudente, pues evita la apertura de líneas para las piezas negras al mismo tiempo que acude en auxilio del PTR, que es su único punto débil), gxh3+ (si 10...Th6; 11. fxg4, Txh4; 12. gxh5+. Y si 10...h5; 11. f4!, Tff7; 12. b4! seguido de b5 o de Rd3 y Rd4. En tales condiciones, el blanco dispondría de todo el tiempo necesario para organizar la maniobra decisiva, puesto que las piezas negras se verían reducidas a marcar el tiempo con jugadas indiferentes); 11. Rxh3, Tff7; 12. Re2 (según reconoce el mismo Capablanca, esta jugada no es la más fuerte, pues da al adversario un respiro para mejorar notablemente su triste posición. Lo correcto era 12. b4!, Rd6; 13. b5, Rc5; 14. bxc6 seguido de Re2, f4, Rd3, T4a5+ y Rd4), Rd6!; 13. b4, Tb7! (esto no sería posible si el blan-

co hubiese jugado 12. b4!, pues el Pc6 quedaría indefenso); 14. h5 (Capablanca flaquea de nuevo en la conducción de sus huestes, lo cual confirma la extraordinaria dificultad de los finales de dos torres contra dos torres. La manera de acrecentar su ya pequeña ventaja era ésta: 14. f4, Tg7; 15. h5, Tg2+; 16. Rd3, Th2; 17. Txa7, Txa7; 18. Txa7, Txh4; 19. Ta6, Rc7; 20. Rd4, Rb7; 21. Ta1 seguido de Tg1. Subvariante: 20...Th3; 21. Rc5, Txe3; 22. Txc6+, Rd7; 23. Th6, Txc3+; 24. Rd5!, h6? (aquí el negro renuncia definitivamente a toda posibilidad de salvarse. Solamente una táctica agresiva, por medio de 14...f4!, le hubiera permitido hacer tablas: 15. exf4, Tbe7!; 16. Rf1, Txf4; 17. Txa7, Te3!; 18. Txh7, Txc3 y el blanco no puede ganar. O bien, 15. Rd3, fxe3; 16. fxe3, Tf5; 17. h6, Th5; 18. Txa7, Txa7; 19. Txa7, Txh6; con igualdad. Después de la jugada del texto, el blanco logra de nuevo una posición ganadora que ya no se dejará escapar de las manos); 15. f4!, Tg7; 16. Rd3, Tge7; 17. Ta1, Tg7; 18. Rd4, Tg2 (amenaza mate!); 19. T6a2, Tbg7 (si 19...Tgg7; 20. Rd3, Tbe7; 21. Ta6!, Tb7; 22. T1a5. Subvariante: 20...Tge7; 21. Tg11, Tg7; 22. Tag2!, Tgx2; 23. Tgx2, Te7; 24. Tg6+, Te6; 25. Tg7, Te7; 26. Tg8, como en el texto); 20. Rd3! (claro está que si 20. Tgx2?, Tgx2 y el negro obtiene el equilibrio, pues su torre entra activamente en juego por la doble amenaza Td2 mate y Th2), Txa2; 21. Txa2, Te7 (si 21...Tg1; 22. Ta6!, Td1+; 23. Rc2, Th1; 24. b5, Txh5; 25. Txa6+, Rd7; 26. Ta6 y gana); 22. Tg2, Te6; 23. Tg7, Te7; 24. Tg8, c5 (no hay medio de defender los peones. Si 24...Th7; 25. Tg6+, Rd7; 26. Rd4 seguido de Re5 o Rc5. Y si 24...Rd7; 25. Th8, Te6; 26. Th7+); 25. Tg6+, Te6; 26. bxc5+, Rd7; 27. Tg7+, Rc6; 28. Txa7, Rxc5; 29. Tf7, abandonan.

**Capablanca-Janowski,
Nueva York, 1913**



862

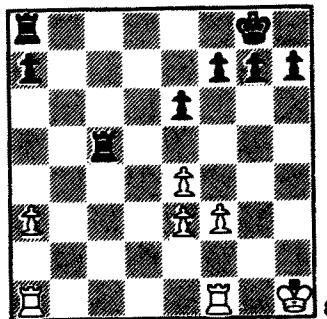
Juega el blanco y gana.

En el diagrama 862, la posición negra es desfavorable, no solo por su PAD doblado, sino también por la fuerte presión que ejercen las torres blancas en la columna AR. El plan del blanco consiste en demoler el ala de rey negra, sobre todo el PAR, por medio del avance de los PCR y PTR, que convertirá en pasado el PR y abrirá por completo la columna AR para las torres. El negro no dispone de medios hábiles para oponerse a dicho plan, y sus únicas posibilidades de contraataque estriban en el avance de los peones del flanco de dama, para evitar el cual posee el blanco medios suficientes. El juego tuvo el siguiente desarrollo: 1. g4, b6 (amenaza c5 seguido eventualmente de Rb7, Rc6 y b5, ganando espacio en el flanco de dama. La simplificación conduce al fracaso 1...Te5; 2. Txe5!, fxe5; 3. Tf8+, Ra7; 4. Te8 ganando un peón); 2. b4! (todo buen jugador de finales debe poner especial cuidado en disminuir cuanto esté en su mano las posibilidades de contraataque de su adversario).

Esta fuerte jugada impide el proyectado avance c5. Obsérvese la colaboración que presta la torre blanca de f5, actuando horizontalmente), Rb7; 3. Rf2, b5 (el negro intenta a toda costa procurarse un contrajuego. Ahora amenaza Rb6 seguido de a5 y axb4, abriendo para sus torres la columna TD); 4. a4! (Capablanca, lejos de menospreciar las amenazas del contrario, suspende sus operaciones ofensivas para evitar que Janowski tome ninguna iniciativa. Si el negro jugase ahora 4...Rb6, la respuesta 5. a5+ alejaría definitivamente todo peligro para el blanco. Y si 4...bxa4; 5. Ta1 seguido de Txa4 y el negro no habría conseguido sino debilitar aun más su posición al quedar aislado el PTD), Td4; 5. Tb1, Te5 (si 5...dxa4; 6. Ta5); 6. Re3, Td7; 7. a5! (las blancas han paralizado magistralmente toda actividad peligrosa de las torres negras, y ahora pueden ya continuar tranquilamente el ataque iniciado en su primera jugada), Te6 (si 7...Txf5; 8. gxf5 y el blanco tiene un final ganado por la presión ejercida sobre el PCR y por la posibilidad de obtener en cualquier momento un peón pasado por medio d4 y e5); 8. Tbf1, Tde7; 9. g5, fxg5; 10. Txe5 (ahora ya tiene el blanco un fuerte peón pasado y su rey en disposición de colaborar en la lucha. Sin embargo, su tarea es todavía larga) Th6; 11. Tg3 The6 (de otro modo el blanco jugaría d4 seguido de e5) 12. h4, g6; 13. Tg5 (amenazando h5), h6 (si 13...Te5; 14. Tf8!, Te8; 15. Txe5, Txe5; 16. Rf4, Th5; 17. Rg4 seguido de d4 y e5. Subvariante: 15...Txf8; 16. Te7) 14. Tg4, Tg7; 15. d4, Rc8; 16. Tf8+, Rb7 (si 16...Rd7; 17. Ta8); 17. e5, g5; 18. Re4, Tee7; 19. hxg5, hxg5 (si 19...Tgx5; 20. Tgx5; 21. Tg8); 20. Tf5 (ahora la victoria de los blancos es ya evidente), Rc8; 21.

Tgxg5, Th7; 22. Th5! (cortando al negro toda posibilidad de reacción), Rd7 (si 22...Thg7; 23. Tfg5!); 23. Txh7, Txh7; 24. Tf8, Th4+; 25. Rd3! (lo más sencillo y seguro, de acuerdo con el estilo de Capablanca), Th3+; 26. Rd2, c5 (si 26...Th2+; 27. Rc3, Th3+; 28. Rb2, Th4; 29. c3, Th2+; 30. Rb3 seguido de Ta8); 27. bxc5, Ta3; 28. d5, abandonan.

Marshall-Kashdan, Puerto Rico, 1936



863

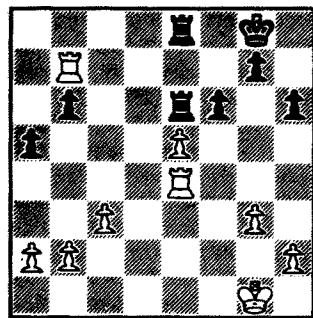
Juega el negro.

El diagrama 863 ofrece fases de gran interés y confirma una vez más la tesis de Capablanca de que es tal la dificultad de los finales de dos torres contra dos torres, que casi siempre se cometen en ellos importantes errores. En el caso que vamos a estudiar, la desventaja del blanco es notoria, a causa de la debilidad de casi todos sus peones, lo que limita enormemente la movilidad de sus torres. Veamos cómo siguió la partida: 1...Tc3; 2. Tfe1 (forzada), Td8; 3. Rg1, g6 (3...Td2 o Tdd3 serían prematuros a causa de 4. Tac1, con posibilidades de contraataque); 4. a4, Tdd3; 5. Tab1 (si 5. Rf2, Ta3!); 6. f4, Txe3! ganando un

peón), Ta3 (las negras siguen un camino demasiado complicado. Era más sencillo liquidar una pareja de torres por 5...Txe3; 6. Txe3, Txe3; 7. Rf2, Ta3; 8. Tb4, a5; 9. Tc4, Rg7; 10. f4, h6, que hubiese dejado a las blancas en una posición pasiva con su torre restante y con un peón de desventaja. Una regla importante en cualquier fase de la lucha ajedrecística es la que aconseja huir de las complicaciones —que dejan casi siempre un factor confiado al azar— cuando disponemos de una línea de juego sencilla y segura); 6. Tb4, Ta2 (naturalmente la posesión de la 7^a fila asegura también al negro una ventaja decisiva); 7. a5! (jugada importante para la contraofensiva), Tdd2; 8. h4, Tg2+; 9. Rh1 9. Rf1?, Taf2 mate), Th2+; 10. Rg1, Tag2+; 11. Rf1, Tf2+; 12. Rg1, Thg2+; 13. Rh1, Tg3; 14. f4, Ta2; 15. Tb7, a5 (si 15...Txa4; 16. Rh2, Tg4; 17. Rh3, h5 y la torre negra queda en una posición muy molesta); 16. h5, Th3+ (es curiosa la siguiente variante que daría tablas al blanco: 16...gxh5; 17. Td1, Txe3?; 18. Tg1+, Rf8; 19. Tb8+, Re7; 20. Tb7+, Rf8; 21. Tb8+. Pero con 17...Th3+!; 18. Rg1, Txe3 puede ganar el negro); 17. Rg1, Tgh5? (esta jugada constituye un error muy sutil, ya que permite a las torres blancas colocarse en posición de peligroso contraataque, para cuya defensa se verá forzado el negro a colocar una de sus torres en posición muy pasiva y peligrosa. Lo correcto era 17...gxh5 y si 18. Td1, Txe3! y la torre blanca de d1 no puede colocarse en 7^a a causa del Te1 mate); 18. Tc1!, Txa4; 19. Tc8+, Rg7; 20. Te8, Tf5 (único modo de defender el Pf7 contra un posible doblamiento de las torres blancas en 7^a fila); 21. Txe6 (ahora el Pe5 constituye un peligroso elemento agresivo), 21. g5 (el negro tiene que liberar lo antes posible su rey y su Tf5. Por otra parte, las blancas amenazaban Tee7 seguido de e6); 22. Tee7, gxf4; 23. Rf2, fxe3+; 24. Rxe3, Rg6; 25. e6, Taf4; 26. Ta7 (con esta jugada, que fuerza la ganancia de uno de los peones, el blanco debió asegurarse las tablas, ya que la ventaja residual del negro es insuficiente para ganar. Pero un error cometido en el momento decisivo le colocará de nuevo en una posición perdida), Tf3+; 27. Re2, Tf2+; 28. Re1, Tf1+; 29. Re2, Tf5f2+; 30. Re3? (una grave equivocación, cuyas consecuencias no se pueden prever fácilmente en la partida viva. Su explicación psicológica radica en la tendencia instintiva de no alejar el rey del peligroso Ph7. He aquí el camino de las tablas: 30. Rd3!, Tf6; 31. Txf7, al no poderse tomar el Pe6 con jaque, Txf7; 32. exf7, Tf7; 33. Txa5, Te7; 34. Ta2!, h5; 35. Te2! obteniendo una posición teórica de tablas), Tf6; 31. Re2 (desgraciadamente no son factibles ni 31. Txf7 a causa de 31...Txe6+, ni 31. exf7 por 31...Te1+; 32. R juega, Txe7; 33. Txe7, Txf7 con victoria fácil del negro en ambos casos), T1f5; 32. exf7, h5! (el negro debe ya ganar con sus dos peones. Sigue ahora una fase técnica muy instructiva); 33. Te8 (si el blanco se obstina en defender su Pf7, seguiría el decisivo avance del Ph5. Y si 33. f8=D, Txf8; 34. Tg7+, Rh6 conduciendo a una variante análoga al texto), Txf7; 34. Tg8+, Rh6; 35. Ta6+, T7f6; 36. Taa8, Tg6; 37. Th8+, Rg5; 38. Th7, Rh4; 39. The8, Tg4; 40. Td8, Tb5! (para apoyar el avance del Pa5); 41. Td1, Tb2+; 42. Rd3, Tb3+; 43. Rc2, a4; 44. Td5 (si 44. Th1+, Th3), Tg2+; 45. Rc1, Tbg3; 46. Ta5, a3; 47. Ta4+, Rh3; 48. Te5, h4; 49. Tee4 (este ataque estaba previsto), Tg1+; 50. Rc2, T3g2+; 51. Rd3, Tg4+; 52. Re2 (si 52. Txa3, T1g3+; 52. Te3, Txe3+; 53. Rxe3, Tg3+), Txe4+;

53. Txe4, a2; abandonan. Un final más largo, laborioso, accidentado y difícil que muchas partidas completas.

Matveev, Sedina, Bakú, 1983



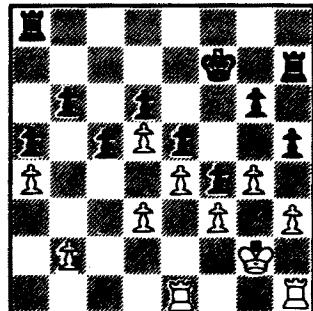
863 (a)

Blanco juega y gana.

Las blancas remataron la partida en forma sencilla y contundente.

1. exf6!, Txe4; 2. f7+, Rh7; 3. fxe8=D, Txe8; 4. Txb6 y el negro abandonó.

Darby-Santasière, Nueva York, 1936



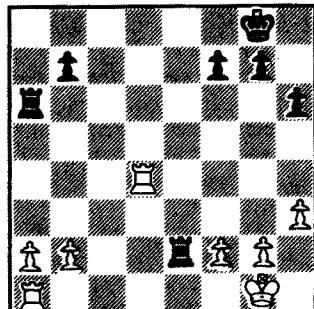
864

Juega el negro y gana.

El diagrama 864 es más claro y sencillo.

Las negras ganan porque pueden abrir líneas para sus torres, mientras el blanco tiene que adoptar una actitud pasiva: 1...Rf6; 2. Tc1, Tb8; 3. b3, b6!; 4. gxh5, gxh5; 5. Tc2, bxa4; 6. bxa4, Tg7+; 7. Rf2, h4; 8. Th2, Tb1; 9. Tg2, Tg3!; 10. Tgx3, fxg3+; 11. Rg2, Rg5; 12. d4, cxd4; 13. Tc8, Tb2+, abandonan.

Grob-Fine, Ostende, 1937



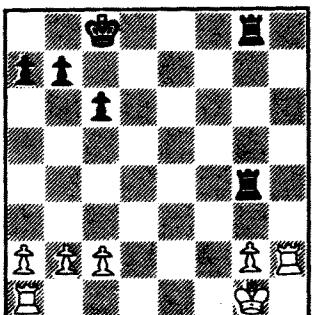
865

Juega el blanco.

El diagrama 865, análogo al 863, muestra también las enormes dificultades con que tiene que luchar el bando fuerte antes de hacer valer la ventaja de un peón que, en este caso, está parcialmente compensada por la presencia de una torre enemiga en 7^a fila: 1. Tb4, Tf6; 2. Tf1! (si 2. f3, Td6 y luego Tdd2 con grandes probabilidades de tablas), b6; 3. g4, Rf8; 4. Rg2, Re8; 5. Rg3 (el rey blanco ha escapado muy ingeniosamente del encierro a que le tenía sometido la torre enemiga), Td6; 6. a4, g5; 7. Rf3, Tc2; 8. Rg2, Rd7; 9. Tb5, Rc6; 10. Tf5, Txb2; 11. Tc1+, Rb7; 12. Txf7+, Ra6; 13. Tc8 (amenaza mate), Ra5; 14. Tc4 (nueva amenaza de mate), Ra6; 15. Te4, Ta2; 16. h4, gxh4; 17. Rh3, Td1; 19.

....., Th1+; 19. Rg3, h5; 20. gxh5, Rxh5; 21. Rg4, Th1; 22. f4, Tg1+; 23. Rf5, Tga1; 24. Tf8, Tc1 (si 24...Txa4; 25. Txa4+, Txa4; 26. Ta8+, Rb5: 27. Txa4, Rx4a; 28. Re4!, b5; 29. f5, b4; 30. f6, b3; 31. Rd3! y gana. Subvariante: 28...b5; 29. Rd5); 25. Tfe8, Tca1; 26. Tb4, Rb7; 27. Te7+, Rc6; 28. Tc4+, Rd5; 29. Tc8 (amenaza Td7 mate), Rd4; 30. Td8+, Rc3; 31. Tc7+, Rb3; 32. Tb8, Txa4; 33. Txb6+, Ra3; 34. Tc3+, Ra2; 35. Te6, Tf1; 36. Te4, Ta5+; 37. Re6, Th1; 38. Te5, Th6+; 29. Rf5, Th5+; 40. Rf6, Ta6+; 41. Rg7, Th1; 42. f5, Tb1; 43. Te2+, Ra1; 44. Te6, Tg1+; 45. Rf7, Ta7+; 46. Te7, Ta6; 47. Tce3, abandonan, pues no pueden impedir la coronación del peón blanco: 47...Tf1; 48. Te1+.

A. Anderssen-N. N., 1864



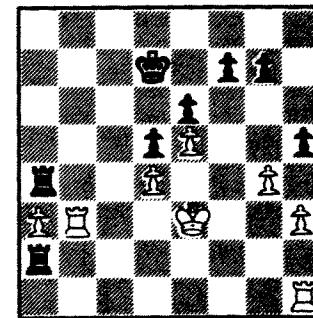
866

Juega el negro y hace tablas.

En el diagrama 866, las negras se salvan por su actitud agresiva: 1...Td4! (y no 1...Td8?; 2. Tf1, Td2; 3. Th8+, Rc7; 4. Tf2, Td1+; 5. Rh2 y gana. En la partida se jugó 1...Rc7? que también resultó insuficiente: 2. Td1, Rb6; 3. Td2, a5; 4.

Th3, Rb5; 5. Rh2, a4; 6. a3, c5; 7. g3, b6; 8. Tg2, Ra5; 9. Th4, T4g5; 10. g4, Rb5; 11. Rh3, Rc4; 12. Th5, T5g6; 13. g5, b5; 14. Tg4+, Rd5; 15. Rh4, Te6; 16. g6+, Rd6; 17. g7, Te1; 18. Tg6+, Re7; 19. Ra5, b4; 20. Rh6 bxa3; 21. bxa3, Tf1; 22. Rh7, Rf7; 23. Thh6 seguido de Tf6+ y el blanco ganó); 2. Tf1 (único medio de neutralizar la amenaza negra de llevar su torre a 7^a), T2d; 3. Tf2, Td1; 4. Tf1, Td2; 5. Tf2, Td1+, tablas.

Dr. Vajda-Nimzowitsch, Kecskémét, 1927



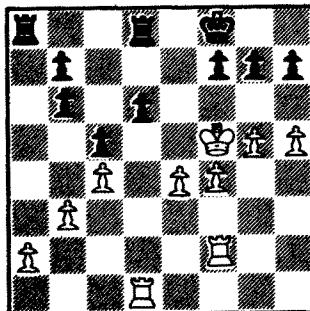
867

Juega el negro. Tablas.

La ventaja del negro en el diagrama 867 resulta evidente pero demasiado pequeña para forzar la victoria contra una defensa correcta. En la partida perdió el blanco por olvidar la consigna de que dicha defensa debe ser activa para que resulte eficaz: 1...hxg4; 2. hxg4? (aquí, el propio Nimzowitsch señala esta interesante posibilidad de tablas: 2. Tf1!, Th2; 3. Txf7+, Re8; 4. Tbb7!, Txa3+; 5. Rf4, Tf2+; 6. Rg4, Txf7; 7. Tb8+, Rd7; 8. Tb7+. Subvariante: 3...Rc6; 4. hxg4), Tg2; 3. Tb7? (en este momento, el blanco deja pasar otra vez

la oportunidad de empate: 3. Rf3, Ta2 o Td2; 4. Th7 con contraataque salvador), Rc6; 4. Thb1 (si 4. Txf7, Txa3+; 5. Rf4, Tf2+ seguido de Txf7 y gana), Txa3+; 5. Rf4, Ta6; 6. Rg5 (si 6. Rf3, Tg1!), f6+ (y no 6...f5?; 7. Tgx7, Tgx4+; 8. Rf6, tablas, pues el negro, para no perder el Pe6, tiene que cambiar las torres). La jugada del texto conduce a idéntica variante, pero con la diferencia de dejar al negro con su potente pareja de torres); 7. exf6, gxsf6+; 8. Rxsf6, Tgx4; 9. Te7 (si 9. Rx6, Txd4 y gana con el Pd5, como en el texto), Tf4+; 10. Rx6, Txd4; 11. Rf5 (el rey blanco está muy mal situado para el final), Taa4; 12. Te6+, Rc5; 13. Rf6, Tf4; 14. Re7, Ta7+; 15. Re8, Te4, abandonan.

Mikenas-Flohr, Hastings, 1937-38



868

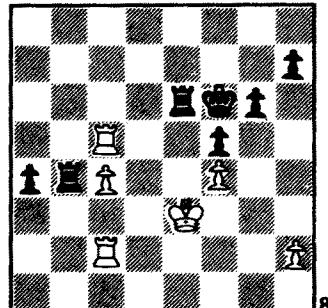
Juega el negro. Gana el blanco.

Es tan acusada la ventaja del blanco en el diagrama 868 (dominio de espacio, rey colaborador, Pd6 negro débil), que fuerza la victoria incluso contra la activa defensa opuesta por el negro: 1...Re7; 2. Td5, b5 (de otro modo seguiría a4 con

bloqueo total); 3. cxb5, c4; 4. bxc4, Ta4; 5. Tfd2 (no sería buena 5. Tc2, ya que después de 5...Tc8; 6. Td4, Tc5+; 7. Rg4, Tb4, el negro puede sostenerse gracias a la amenaza Tcxb5), g6+; 6. hxg6, fxg6+; 7. Rg4, Txc4; 8. e5!, Tf8; 6. exd6+, Rd7; 7. T5d4, Tc1; 8. Te2, Rf7; 9. a4, b6; 10. Te3, Tg1+; 11. Rf3, Tf1+; 12. Rg3, Tg1+; 13. Rf2, Tc1; 14. Re2, Tc2+; 15. Tf3, Tc1; 16. Te5, Tc3+; 17. Rg4, Tc1; 18. a5! (ruptura decisiva) bxa5; 19. b6, Tg1+; 20. Rf3, Tf1+; 21. Rg3, Tf8; 22. Te7+, Rc6; 23. d7, abandonan. En efecto si 23...Td8; 24. Te6+, Rc5; 25. Te8!.

El hecho de que las dos torres tengan un gran poder agresivo contra el rey enemigo, no significa que no haya posiciones en las que uno de los bandos pueda mover libremente su rey sin temor a los ataques de dichas piezas, mal dispuestas ocasionalmente para el ataque. Tal ocurre, por ejemplo en el siguiente caso:

Jung-Gotti, campeonato de Francia, París, 1934.

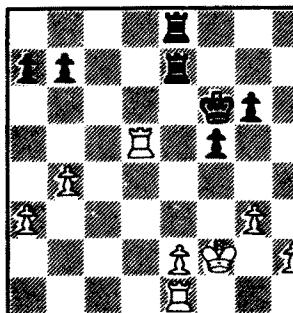


869
Juega el blanco.

Las blancas deben ganar en el diagrama 869, pese a su desventaja material, a

causa de la excelente posición de su rey, que puede maniobrar sin miedo a las torres negras: 1. Rd4!, Te4+; 2. Rd5, Txf4; 3. Ta5, Tf1; 4. Rc5, Tb8; 5. Txa4, f4; 6. Ta7, h5; 7. Rc6, g5; 8. c5, f3; 9. Rc7, Tb4; 10. c6, f2; 11. Tb7, Tf4 (si 11...Txb7+; 12. cxb7 y no 12. Rxb7? a causa de 12...Tb1+ seguido de f1=D y el negro gana); 12. Tbb2, Tb1 (si 12...g4; 13. Rc8 seguido de c7); 13. Txb1, f1=D; 14. Txf1, Txf1; 15. Td2, Re7; 16. Te2+, Rf6; 17. Td2, Re7; 18. Te2+, Rf6; 19. Tb2, g4; 20. Rb7, h4; 21. c7, Tc1; 22. c8=D, Txc8; 23. Rxc8, Rg5; 24. Rd7, g3; 25. h3!, abandonan.

Dr. Alekhine-Dr. Euwe, match campeonato mundial, 1937



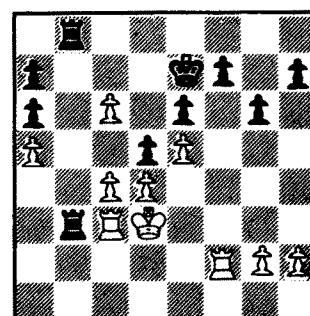
870

Juega el negro.

En el diagrama 870, el negro tiene un peón menos, pero sus piezas están mejor colocadas, por lo que puede aspirar a salvarse: 1...g5? (esto debilita innecesariamente los peones. Lo natural sería 1...Te3 y si 2. Td3, Txd3; 3. exd3, Tc8! con iniciativa duradera); 2. Td6+, Re5 (encerrándose en una red de mate. Era necesaria 2...Te6); 3. Ted1, g4; 4. T1d5+, Re4; 5. Td4+, Re5; 6. Re3

(amenazando mate inmediato. No obstante, era más rápida 6. e4!, Tf7; 7. Re3!, Te6; 8. T6d5+, Rf6; 9. Txf5+, con esta subvariante: 6...fxe4?; 7. T4d5 mate), Te6 (forzada); 7. T4d5+, Rf6; 8. Rf4 (la debilidad del Pf5, creada en su primera jugada, es fatal a las negras), Rg6; 9. Txe6+, Txe6; 10. Te5! (más fuerte que 10. Txf5, Txe2; 10. Rxg4, Txh2. La jugada del texto tiende a dejar pasados y ligados los peones h y g), Ta6; 11. Tb5, b6; 12. Txf5, Txa3; 13. Rxg4, abandonan, pues si 13...Te3; 14. h4! (no 14. Tf2?, Te4+), Txe2; 15. Rf3, Tb2; 16. Tg5+, Rf6; 17. b5, Tb4; 18. g4 seguido de Tf5+ y h5).

Sultan Khan-Flohr, match, 1932



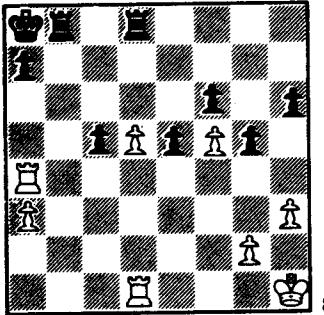
871

Juega el negro. Gana el blanco.

Las blancas tienen ventaja en el diagrama 881 a causa de su Pd6 pasado y muy avanzado, que entorpece el libre movimiento de las piezas negras para defender los puntos débiles propios (f7 y a7) y atacar los del enemigo (a5 y d4): 1...dxc4+; 2. Rxc4, T3b4+; 3. Rd3, Td8; 4. Re3!, Tb5 (si cualquiera de las torres tomase el PD, el blanco ganaría inmediatamente con c7); 5. Ta2, Tf8; 6.

g4, Rd8; 7. c7+, Rc8; 8. Tf2!, Txa5; 9. Tc6, Ta3+; 10. Re4, Rd7; 11. Txf7+!, Rxc6; 12. Txf8, Rxc7; 13. Tf7+ (la posición blanca sigue siendo ganadora), Rd8; 14. Txh7, g5; 15. Tg7, Th3; 16. Tgx5, Txh2; 17. Tg8+, Rc7; 18. Tg6, a5; 16. Txe6, Rb7; 20. Tf6, Tg2; 21. e6, Tgx4+; 22. Rd5, Rc7; 23. Tf7+, Rd8; 24. Txa7, Th4; 25. Rc5, abandonan.

Dr. Alekhine-Eliskases,
Hastings, 1933-34



872

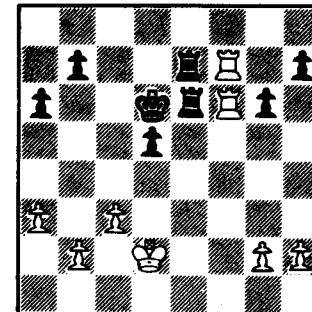
Juega el negro.

El diagrama 872 muestra bien elocuentemente los peligros que lleva consigo el despreciar las posibilidades de contraataque del bando débil. La ventaja del negro es, sin duda, decisiva, ya que no solo tiene un peón más sino que dos de estos son pasados y uno, el PR está sólidamente defendido. La partida continuó así: 1...Td6! (cumpliendo el precepto general de bloquear los peones pasados enemigos. En otro caso, el blanco jugaría d6 seguido de Td5); 2. Tc4, Tc8? (esto es un error pues, como hemos indicado muchas veces, debe huirse de colocar pasivamente las torres. Lo correcto era hermanar la defensa con el ataque por

medio de 2...Tb5!; 3. a4, Ta5; 4. Rg1, Rb8; 5. Rf2, Rc7; 6. Re3, Tda6! seguido de Rd6 y el negro hubiese ganado con relativa facilidad); 3. Rg1, Tc7 (necesaria, pues si 3...Rb7; 4. Tb1+, Ra8; 5. Td1!); 4. Rf2, Rb7; 5. Re3, Rc8? (las negras juegan rutinariamente, sin tener en cuenta que su contrario, una vez que ha llevado el rey al centro del tablero en defensa del PD débil, podrá liberar de su tarea defensiva a una de las torres y abrir para ella la columna TR por medio de h4!, de un modo análogo a como en el diagrama 862 intentó el negro abrir la columna TD en su 3^a jugada. Pero así como en la citada partida, el bando fuerte apreció en todo su valor dicha amenaza, opiniéndose energíicamente a su realización, aquí Eliskases la pasa por alto con las graves consecuencias que vamos a ver inmediatamente. Lo indicado en este momento era 5...h5! y si 6. h4, g4!, cerrando el flanco de rey. La continuación después de 5...h5! podría ser 6. Re4, Rc8; 7. Tdc1, Ta3; 8. Txc5, Ta4+; 9. Re3, Txa3+; 10. Re4, Ta4+!, para dejar indefenso el PD blanco; 11. Re3, Txc5; 12. Txc5+, Rb7!; 13. Tc6, Ta6!; 14. Te6, Txe6; 15. fxe6, Rc7! y gana con su imponente masa de peones pasados. Subvariante: 13. d6, Td4!; 6. h4! (esta fuerte maniobra asegura al blanco la apertura de la columna TR, que ocupará con una de sus torres para equilibrar el juego), Rd7 (ahora no es posible 6...g4 a causa de 7. Tgx4); 7. hxg5, hxg5; 8. Re4, Ta6; 9. Th1! (9. a4 sería demasiado lenta pues seguiría 9...Tb6; 10. Th1, Tb4! y gana), Txa3; 10. Th7+, Rd6; 11. Txc7, Rxc7; 12. Txc5+, Rd7 (si 12...Rb7; 13. d6! y si 13...Ta4+; 14. Rd5! y el blanco gana); 13. Tc6, Ta4+; 14. Re3, Re7; 15. Te6+, Rf7; 16. d6,

Td4; 17. Te7+, Rf8; 18. Te6!, Rg7; 19. Te7+, Rh6; 20. Te6! (toda la ventaja de las negras se ha esfumado ante la fuerte contraofensiva blanca, iniciada con 6. h4!). Ahora Eliskases no se conforma con las tablas por repetición de juegadas e intenta forzar el juego con una maniobra muy peligrosa que está a punto de costarle la partida), g4; 21. Txf6+, Rg5; 22. Tf8, a5 (la única esperanza. Si 22...Txd6; 23. Re4 seguido de Rxe5 con grandes probabilidades de victoria); 23. d7!, Txd7; 24. Re4, Td2 (si 24...Te7?; 25. Tg8+, Rh5; 26. f6 y gana); 25. Tg8+ (aquí el blanco pudo jugar más energíicamente 25. g3, después de lo cual las negras hubiesen tenido que conducir el final con gran precisión para salvarse: 25...a4!; 26. Tg8+, Rh5!; 27. f6, Tf2; 28. Rxe5, a3; 29. Ta8, a2; 30. Re6, Rg6!, tablas. Veamos algunas subvariantes muy instructivas: 25...Te2+?; 26. Rd5, a4; 27. Re6!, a3; 28. Tg8+, Rh5; 29. Rf6!, Rh7; 30. Tg7+, Rh8; 31. Ta7, a2; 32. Rg6 y gana. Si, en esta línea, 30...Rh6; 31. Tgx4, Rh7; 32. Ta4, a2; 33. g4, e4; 34. Ta7+, Rh6; 35. Ta8, Rh7; 36. g5 y el mate por g6+ y Th8 es inevitable. Otras subvariantes: la "jugada natural" 26...Rf6? perdería después de 27. Tg6+, Rf7; 28. Rxe5, a3; 29. Ta6, Tf2; 30. Ta7+, Rg8; 31. Rf6, Tf3; 32. Rg6. Y, por último 27. Rxe5, a3; 28. Rf6, Td6+!, tablas), Rf6; 26. Tg6+ (si 26. g3 6 Tgx4+ con grandes probabilidades de victoria), Rf7; 27. Rxe5 (si 27. g3, Te2+), Te2+; 28. Rf4, Tgx2; 29. Ta6, tablas. Un final sumamente didáctico, tanto en su fase de dos torres por bando como en la de torre contra torre.

Kostic-Pirc, Bled, 1931

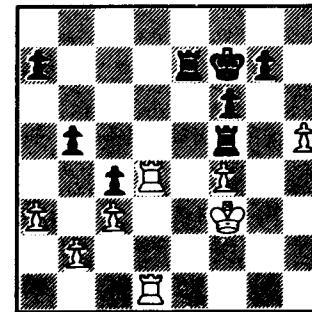


873

Las blancas juegan y ganan.

peones les será netamente favorable: 1. Txe6+!, Rxe6; 2. Txe7+, Rxe7; 3. Re3, Rd6; 4. Rd4, a5; 5. a4, b6; 5. b3, Re6; 6. b4, Rd6; 7. bxa5, bxa5; 8. g3, h6; 9. h3, h5; 10. h4, abandonan, pues si 10...Re6; 11. Rc5, Re5; 12. Rb5, Re4; 13. Rx a5, R juega; 14. Rb4.

Mattison-Dr. Alekhine, Torneo Olímpico de Praga, 1931



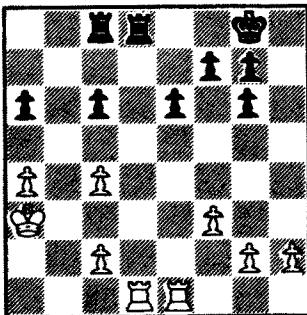
874

Las blancas juegan y ganan.

La fuerza de sus dos torres ligadas en

columna abierta y la debilidad de los peones negros del flanco de dama son los dos factores del triunfo de las blancas en el diagrama 874: 1. Td5, Tee5; 2. Td7+, Te7; 3. T1d5!, Txd5; 4. Txd5, a6; 5. Td6, Te6 (si 5...Te1; 6. Txa6, Tb1; 7. Tb6, Txb2; 8. a4!, Tb3; 9. axb5, Txc3+; 10. Re4, Te1; 11. Tc6 y gana); 6. Txe6, Rxe6; 7. Re4, Rd6 (si 7...f5+; 8. Rd4, Rd6; 9. a4); 8. Rf5, Re7; 9. Rg6, Rf8; 10. h6, abandonan, pues si 10...gxh6; 11. Rxh6.

Sämisch-Antze, Bremen, 1921



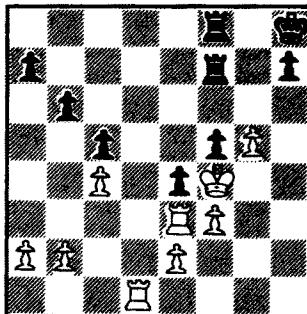
875

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 875, la posición agresiva de su rey frente a los peones débiles negros, decide el juego a favor de las blancas: 1. Rb4, c5+; 2. Ra5, Td4; 3. Txd4, cxd4; 4. Rb4, Tb8+; 5. Rc5, Tb2; 6. Rd6, Rf8; 7. c5, Re8; 8. c6, Rd8; 9. Te4, Txc2; 10. Th4, abandonan.

Las blancas ocupan la importante columna abierta de D y por eso ganan en el diagrama 876: 1. Td5, Te7 (tendiendo una celada); 2. Te5! (si 2. Txf5, Txf5+;

Réti-Bogatyrtchuk, Moscú, 1925



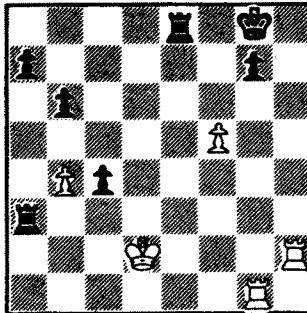
876

Las blancas juegan y ganan.

3. Rxf5, exf3!; 4. Txe7?, f2!. O bien 4. Txf3, Txe2!, Txe5; 3. Rxe5, exf3; 4. exf3, Rg7 (si 4...Te8+; 5. Rf4, Txe3; 6. Rxe3, Rg7; 7. Rf4, Rg6; 8. a3, a6; 9. a4 y gana); 5. Rf4, Tf7; 6. Te5, Rg6; 7. Te6+, Rg7; 8. b3, Rg8; 9. Te5, Rg7; 10. Txf5, Td7; 11. Td5, Tf7+; 12. Rg4, h6; 13. f4, Te7; 14. f5, hxg5 (si 14...Te2; 15. Td7+, Rf8; 16. gxh6); 15. Rg5, Tf7; 16. Td6, Tc7; 17. Tg6+, Rf8; 18. f6, Td7; 19. Th6, Td2; 20. Th8+, Rf7; 21. Th7+, Re6; 22. Te7+, Rd6; 23. Txa7, Tg2+; 24. Rf5, Rc6; 25. f7, Tf2+, 26. Re6, abandonan.

La potente acción agresiva de sus torres en la vertical el alejamiento del rey negro, compensan a las blancas de su desventaja en peones y les asegura las tablas en el diagrama 877: 1. Thg2!, Ta2+ (si 1...Te7; 2. f6, Ta2+; 3. Rc3, Tgx2; 4. Tgx2, Tc7; 5. Tgx7+, Tgx7; 6. hxg7, Rxg7; 7. Rxc4, a6; 8. Rd5 y gana); Rc3, Tgx2; 3. Tgx2, Tf8; 4. Tg5, b5

Bogolyuboff-Dr. Euwe, match, 1929

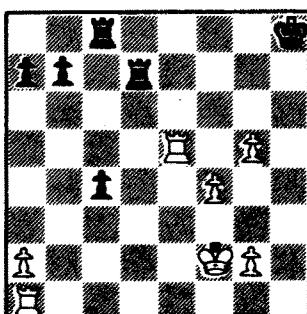


877

Las blancas juegan y hacen tablas.

(aparente, el negro consigue consolidar la victoria pero no es así); 5. f6!, Txf6; 6. Txb5, Tc6; 7. Ta5, a6; 8. Tg5, g6 (si 8...Rh7; 9. Tc5!); 9. Tg2, Rg7; 10. Tg1, Rf7; 11. Tf1+, Tf6; 12. Tg1, Tf4; 13. Ta1, g5; 14. Txa6, g4; 15. Ta7+, Rf6; 16. Ta8, Rf5; 17. Tg8, tablas.

Dr. Alekhine-Dr. Vidmar, Nueva York, 1927

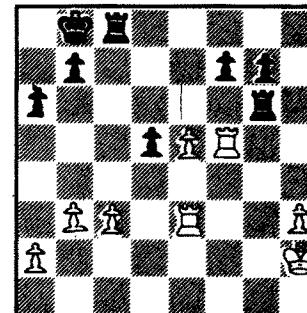


878

Las negras juegan y hacen tablas.

La mayor rapidez del Pc4 negro, fuerza las tablas en el diagrama 878: 1...c3!; 2. Tc1, c2 (ahora, una de las torres blancas está hipotecada); 3. Te2, Tdc7; 4. Rf3, b5; 5. f5, Rg7; 6. Te6, Tcd7 (si 6...a5; 7. Te5, tablas); 7. Te2, Tdc7, tablas.

Nimzowitsch-Dr. Alekhine, San Petersburgo, 1914

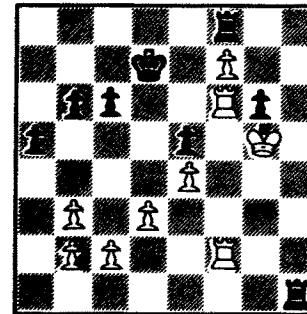


879

Las negras juegan y hacen tablas.

En el diagrama 879, las negras fuerzan el empate de un modo drástico: 1...d4!; 2. cxd4, Tc2+; 3. Rh1, Tc1+, tablas por jaque continuo.

C. Schlechter-H. Wolf, Viena, 1904

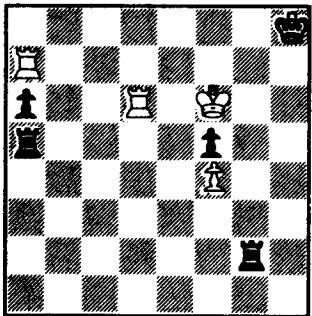


880

Juega el negro. Gana el blanco.

En el diagrama 880, y después de 1...Tfh8, no se ve cómo el rey blanco puede librarse de la amenaza de mate por Tg1+. Pero Schlechter encuentra un recurso táctico que le da la victoria: 2. f8=C+! y el negro no tardó en abandonar.

Englisch-Gunsberg, Hamburgo, 1885

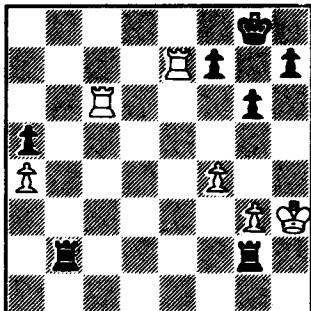


881

Las blancas juegan y ganan.

En la posición del diagrama 881, el blanco jugó 1. Tdx6? ganando los dos peones negros, pero no pudiendo hacer más que tablas. Luego se demostró que con 1. Td3 ó Td1 habría ganado fácilmente a causa de las amenazas de mate. Y en 1922, Berger indicó que el blanco pudo forzar de inmediato el mate en 5 jugadas: 1. Ta8+, Tg8 (si 1...Rh7; 2. Td7+, Tg7; 3. Txe7+ y mate a la siguiente); 2. Rf7! (amenaza Th6 mate), Tf8+ (si 2...Rh7; 3. Txe8 y mate en dos jugadas); 3. Txf8+, Rh8; 4. Th8+, Rxh8; 5. Th6 mate.

Zukertort-Steinitz, Viena, 1882

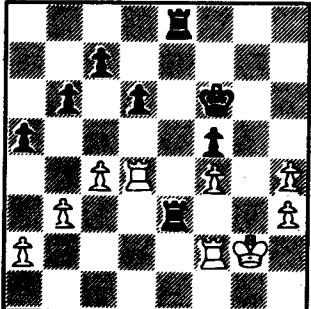


882

Juega el negro y gana.

no 1...f5?; 2. Tc8 mate); 2. Rh4 (si 2. g4, Th2+; 3. Rg3, h4+; 4. Rf3, Thf2+; 5. Re3, Tfe2+ ganando una torre), Tb3!; 3. Rg5 (si 3. Tc8+, Rg7; 4. T8c7, Th2+; 5. Rg5, Tgx3 mate. Y si 3. Tf6, Tgx3; 4. Tgx7, Tg4 mate), Rg7!; 4. Tgx6+, Rf8! ganando una torre y la partida.

Duras-Rubinstein, San Petersburgo, 1909



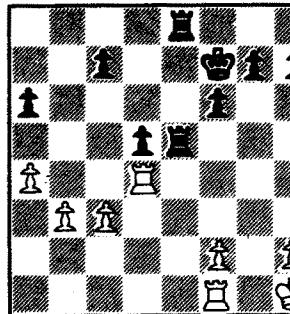
883

Juega el negro y gana.

Diagrama 883: 1...Tg8+; 2. Rf1, Txh3;

3. Re2, Te8+; 4. Rd2, Txh4; 5. Tg2, Teh8; 6. Rc3, Th3+; 7. Td3, Txd3+; 8. Rxd3, Th3+; 9. Rd4, Tf3; 10. Rd5, Txf4; 11. Rc6, Tg4!; 12. Tf2, Tg7 y el negro gana.

Thomas-Capablanca, Nottingham, 1936



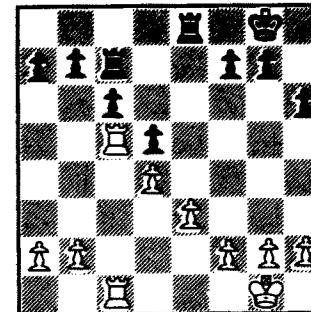
884

Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 884, el negro explota con sencillez y energía su peón de ventaja: 1...c5; 2. Td2, Tb8; 3. Tb1, a5; 4. Rg2, Re6; 5. Tc2, Rd6; 6. f3, g5; 7. Rg3, h5; 8. h4, gxh4+; 9. Rxh4, Te3; 10. Rg3, e4; 11. b4, axb4; 12. cxb4, Tb3!, abandonan, pues tanto si cambia las torres como si no, el blanco pierde otro peón.

El Pc6 débil del negro es la causa de su derrota en el diagrama 885: 1...Tec8; 2. b4, a6; 3. a4, b5 (de otro modo, el negro jugaría b5); 4. axb5, axb5; 5. f3!, f5; 6. Rf2, Rf7; 7. e4!, fxe4; 8. fxe4, dxe4; 9. Re3, Re6; 10. d5+, Rd6; 11. Txc6+, Txc6; 12. Txc6+, Txc6; 13. dxc6, Rxc6; 14. Rxe4, Rd6 (después de la precedente liquidación, queda un final de

Elskases-Winter, Hastings, 1936-37

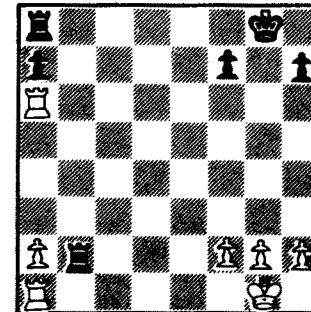


885

Juega el negro. Gana el blanco.

peones ganado por el blanco); 15. Rd4, h5; 16. h4, g6; 17. g3, Re6; 18. Rc5, Rf5; 19. Rxb5, Rg4; 20. Rc4, Rg3; 21. b5, Rxh4; 22. b6, Rg3; 27. b7, h4; 28. b8=D+, Rg2; 29. Dg8, abandonan.

Schlechter-Maroczy, Caríbad, 1907



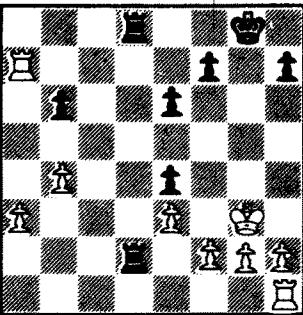
886

Las negras juegan y hacen tablas.

La posibilidad de colocar sus dos torres en 7^a, compensa al negro de su desventaja material en el diagrama 886: 1...Td8!; 2. Txa7, Tdd2; 3. Ta3 (si 3.

Tf1, Txa2, tablas), Rf8! (lo más sencillo. No era tan clara 3...Txf2; 4. Tg3+, Rf8; 5. a3); 4. Tf1 (si 4. Tg3, Txa2), Txa2; 5. Txa2, Txa2, tablas.

Capablanca-Fine, Torneo AVRO, 1938



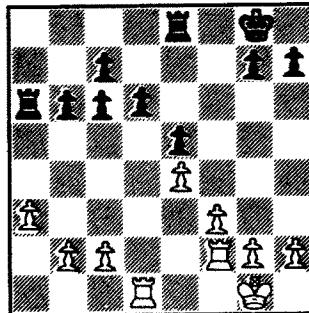
887

Juega el negro y hace tablas.

También se salvó el negro en el diagrama 887 gracias a la excelente posición de sus torres: 1...Ta2; 2. Ta6, T8d2; 3. Tf1, Tdb2; 4. Txb6 (el negro amenazaba Txb4!), Txa3; 5. b5, Rg7; 6. h4, Tab3; 7. Rf4, Txb5; 8. Txb5, Txb5; 9. g4, Tb4 y el negro tiene seguras las tablas aun perdiendo su Pe4.

En el diagrama 888 ganó el negro porque sus torres pudieron desplegar gran actividad en las columnas semiabiertas gracias al juego inexacto de su adversario: 1. Td3, b5; 2. Tfd2 (si 2. f4, exf4; 3. Txf4, Ta4; 4. Te3, Tc4; 5. c3, d5 y gana un peón), c5; 3. Rf2, Ta4; 4. Re2, Rf7; 5. T2d1, Re6; 6. Rd2, Tb8; 7. Tc3, g5!; 8. h3, h5; 9. Th1, Td4+; 10. Re2, Tg8; 11. Td3, Ta4!; 12. Thd1? (con 12. Rf2 ó Re3, las blancas podrían haberse

Kan-Capablanca, Moscú, 1936



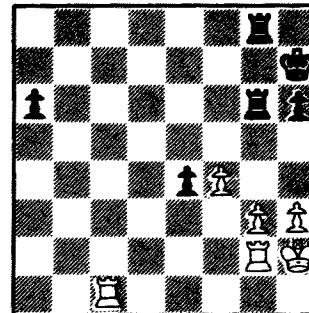
888

Juega el blanco. Tablas.

defendido mucho mejor), g4; 13. hxg4, hgx4; 14. Re3 (si 14. Th1, gxf3+; 15. gxf3, Tg2+; 16. Rd1, Tf2 y las piezas blancas quedan paralizadas), Th8!; 15. Tb3 (si 15. fxg4?, Tg8; 16. Rf3, Tf8+; 17. Re3, Tf4), Th2; 16. Td2, Td4; 17. Te2, c6; 18. Tc3, g3!; 19. Td3? (esto pierde la partida, que aun podía hacerse tablas con 19. f4!, Th4; 20. fxe4, Tdxe4+; 21. Rf3, Th4+; 22. Rxg3, Tg4+; 23. Rf3, Txe2; 24. Rxe2, Tgx2+; 25. Rf3, Th2; 26. Rg3, Td2; 27. exd6), Th1!; 20. f4, Tf1!; 21. f5+, Rf6; 22. c3, Txd3+; 23. Rxd3, d5; 24. b3, c4+; 25. bxc4, bxc4+; 26. Re3, Ta1!; 27. Rf3, Txa3; 28. Rxg3 (si 28. Te3, Tb3!; 29. Rxg3, d4), Txc3+; 29. Rh4, Tc1; 30. g4, Th1+; 31. Rg3, d4; 32. Ta2, d3; 33. Rg2, Te1; 34. Rf2, Txe4; abandonan,

En el diagrama 889, y pese al escaso material, las negras pierden por tener tres peones aislados contra tres ligados: 1. Te1, Te8; 2. Tge2, Tge6; 3. Te3 (bloqueo del único peón peligroso), h5; 4. g4, h4; 5. Rg2, a5; 6. Ta3, Tf8; 7. f5, Te5; 8. Rf2, Rh6; 9. Re3, Td8; 10. Rf4,

Portisch-Ljubojevic, Milán, 1975

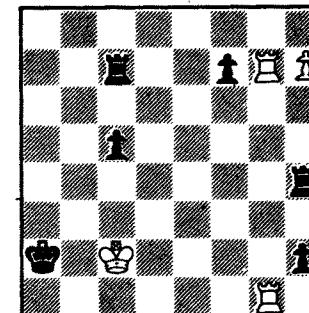


889

Las blancas juegan y ganan.

T8d5; 11. Tc3, Tc5 (el blanco amenazaba Tc7 seguido de g5+ y luego Th7 mate); 12. Txc5, Txc5; 13. Txe4 (ahora los peones f y g ganan fácilmente), Tc3; 14. Te6+, Rg7; 15. Rg5, Txh3; 16. Ta6, Th1; 17. Ta7+, Rf8; 18. f6, Re8 y el negro abandonó sin esperar la respuesta de su adversario.

C. Dorasil



890

Las blancas juegan y ganan.

En el diagrama 890, las blancas aprovechan así la mala posición del rey negro: 1. Ta1+!, Rxa1; 2. Tg4!, Tgx4 (si 2...h1=D; 3. h8=D+, Txh8; 4. Ta4 mate. Y si 2...Ta7 ó Tc8; 3. Txh4); 3. h8=D+, Td4; 4. Da8+ y mate en dos jugadas.

APARTADO QUINTO

E) OTROS FINALES DE REYES, TORRES,
PIEZAS MENORES Y PEONES

E) OTROS FINALES DE REYES, TORRES, PIEZAS MENORES Y PEONES

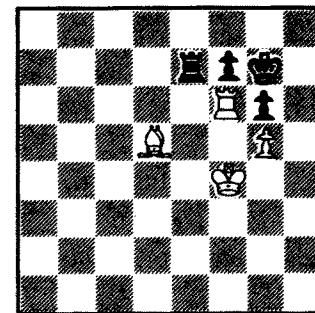
Este último apartado lo dividiremos en los siguientes capítulos, todos ellos breves:

- 1) Rey y torre, con o sin peones, contra rey, torre y pieza menor, sin o con peones.
- 2) Rey, torre y pieza menor, con o sin peones, contra rey con o sin torre y con pieza menor, sin o con peones.
- 3) Rey y dos torres, con o sin peones, contra rey, torre y una o más piezas menores, sin o con peones.
- 4) Rey y dos torres, con o sin peones contra rey y una o varias piezas menores sin o con peones.
- 5) Rey, Torre y pieza menor, con o sin peones contra rey y dos o más piezas menores sin o con peones.

1. Rey y torre, con o sin peones, contra rey, torre y pieza menor, sin o con peones.

La ventaja de una pieza menor suele dar la victoria al bando fuerte, aunque si existen pocos peones o el bando débil tiene contraataque o compensación en peones, el resultado puede variar. Veamos algunos ejemplos interesantes:

Rubinstein y otros-Sämisch y otros,
en consulta, Berlín, 1932



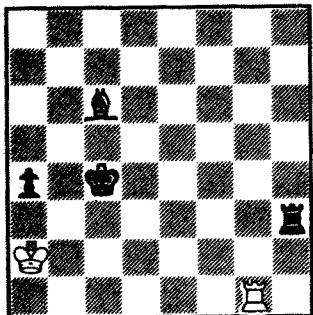
891

Juega el negro. Gana el blanco.

En la posición del diagrama 891, las blancas, para ganar, no tienen más medio que sacrificar su alfil en f7. Pero deben buscar el momento oportuno, que es el actual, correspondiendo jugar a las negras, que se encuentran en Zugzwang: si 1...Rf8; 2. Ax f 7!, Tx f 7; 3. Re g 5!, Rg7; 4. Tx f 7 +, Rx f 7; 5. Rd6. Y si 1...Rg8; 2. Tf7! (no 2. Tx g 6 + ?, Rf8; 3. Tf6, Rg7; 4. Rf5, Ta7 y no está claro cómo el blanco puede ganar), Tx f 7 +; 3. Re g 5! y gana.

El bando fuerte tiene que jugar con gran precisión si quiere ganar en el diagrama

Capablanca-Dr. Tarrasch, San Petersburgo, 1914



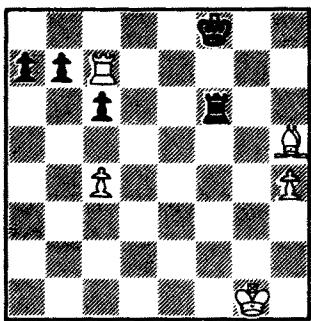
892

Juega el blanco. Gana el negro.

892 porque su único peón ocupa la columna de torre y se corona en casilla negra. Después de 1. Tc1+, Rb5; 2. Tb1+, Rc5; 3. Tc1+, Rd6; 4. Td1+, Ad5+; 5. Rb2, a3+; 6. Ra1, Rc5 (si 6...a2?, tablas); 7. Tc1+, Ac4; 8. Tg1, Th2; 9. Tg5+, Rb4; 10. Tg1, se llegó a una posición crítica cuyo esquema vencedor es el siguiente: llevar el rey a b3, el alfil a d3 y la torre a d2, del siguiente modo: 10...Ta2+; 11. Rb1, Td2; 12. Ra1 (si 12. Rc1, Tb2 seguido de Tb3 y del avance del peón), Ad3; abandonan, ya que si 13. Tc1 (único medio de evitar el golpe mortal Rb3. En efecto, si 13. Tg4+, Rc3!; 14. Tg1, Rb3. Subvariante: 13...Rb3?; 14. Tb4+, Rc3; 15. Tb3+, Rc4; 16. Tb4+, tablas), Ra4!; 14. Tc8 (si 14. Tg1, Rb3), Td1+; 13. Ra2, Ab1+; 16. Ra1, Ac2+; 17. Ra2, Ab3 mate.

Diagrama 893: 1...b5; 2. c5 (única posibilidad de ganar), Tf5; 3. Ag6, Txc5; 4. h5, Td5 (quizá sea algo mejor Rg8); 5. h6, Tg5+; 6. Rf2, Txg6; 7. Tc8+, Re7;

Koltanowski-Grob, Ostende, 1937

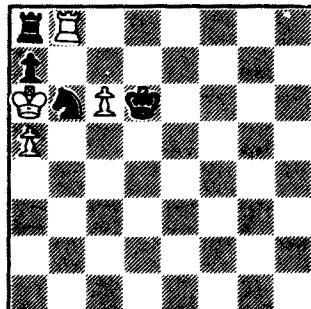


893

Juega el negro. Gana el blanco.

8. h7, Th6; 9. h8=D, Txh8; 10. Txh8, a5; 11. Re3, Rd6 (el rey negro está demasiado atrás); 12. Rd4, c5+; 13. Re4, c4; 14. Rd4, a4; 15. Th6+, Rc7; 16. Rc5, a3; 17. Rxh5, a2; 18. Ta6, abandonan.

De una partida jugada en la URSS



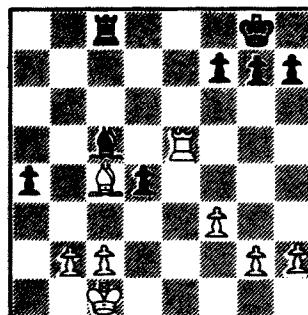
894

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 894: 1. c7!, Rxc7; 2. axb6+ Rxb8; 3. b7 y gana.

2. Rey, torre y pieza menor, con o sin peones, contra rey con o sin torre y una o más piezas menores, sin o con peones.

N. N.-Dr. Rey Ardid, Zaragoza, 1974

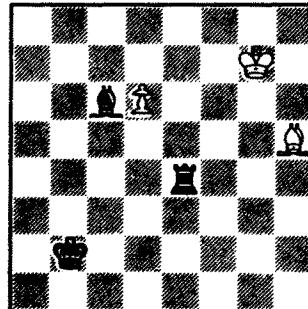


895

Juega el negro y gana.

Diagrama 895: 1...a3! (y no 1...Ad6; 2. Td5!, tablas); 2. b3, Ab4!; 3. Rb1 (si 3. Aa6, a2; 4. Rb2, Txc2+ y gana), a2+; 4. Rxa2, Ta8+; 5. Rb1, Ac3; 6. Aa6, g6!; 7. Rc1, Txa6; 8. Rd1, Ta1+; 9. Re2, Te1+; abandonan.

M. y W. Platoff

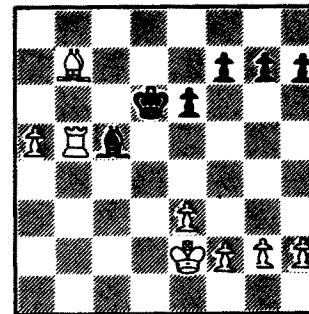


896

Las blancas juegan y hacen tablas.

Nada hace pensar que en el diagrama 896, con tan gran movilidad del rey blanco, pueda terminar la partida en tablas por ahogue: 1. Af3, Tc4; 2. Ad5!, Axh5 (si 2...Tg4+; 3. Rf8, Axh5; 4. d7, Tg8+; 5. Re7, Tg7+; 6. Rd6, tablas. Si 2...Tc1; 3. Axc6, tablas. Y si 2...Tc5; 3. Ae6, Ta5; 4. Rf6!, Ta7; 5. Ac8!, Ta8; 6. d7, tablas); 3. d7, Tc7; 4. Rh8!, Txd7, tablas.

Dr. Euwe-Dr. Alekhine, match campeonato mundial, 1935



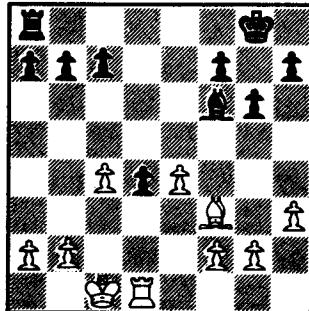
897

Juega el negro. Gana el blanco.

En el diagrama 897, las blancas tienen un peón más, pasando, al que le falta tan solo trasponer una casilla negra, dominada por el alfil contrario, para coronar, lo que les asegura el triunfo: 1...Aa7 (si 1...Td8; 2. a6!, amenazando Txc5); 2. a6, Td8; 3. Tb2!, Td7; 4. Td2+, Re7 (si 4...Rc7; 5. Tc2+, apoderándose de la importante columna AD); 5. Tc2, Td6 (si 5...Rd8; 6. Tc8+, Re7; 7. Ac6!, Td6; 8. Tc7+, Rd8; 9. Txa7, Txc6; 10. Txf7. Subvariante: 8...Rf6; 9. Ae8!; 6. f4! (amenaza e4 y e5), f5 (si 6...Td8; 7. e4, Td4; 8. g3, Td8; 9. e5, Td4; 10. Ac6, Td8; 11. Ab5, Ab6; 12. Tc6, Tb8; 13.

Txb6!); 7. Tc7+, Td7; 8. Tc3, Td6; 9. h4! (esta fuerte jugada coloca a las negras en Zugzwang), g6 (si 9...Ab6; 10. Tc8, Td8; 11. Tc6, Td6; 12. Txb6!. Si 9...Td7; 10. Ac8, Td6; 11. Tc7+, Rd8; 12. Txa7, Rxc8; 12. Tf7. Y si 9...Td8; 10. Ac8!, Rd6; 11. Td3+, Rc7; 12. Txd8, Rxd8; 13. Axe6, con esta subvariante: 10...Ab8; 11. Tc6, Td6; 12. Tc7+!, Rd8; 13. a7, Axa7; 14. Txa7, Rxc8; 15. Txg7); 10. Tc2, h5; 11. Tc8 (en la partida jugó el blanco 11. Tc3 y ganó, pero con grandes dificultades), Td8; 12. Txd8, Rxd8; 13. e4, Re7; 14. exf5, exf5; 15. Rd3 y gana, sea apoyando el avance de su PTD, sea capturando los peones del flanco de rey, según qué defensa elijan las negras.

Ornstein-Schmidt, Polanica
Zdroj, 1975



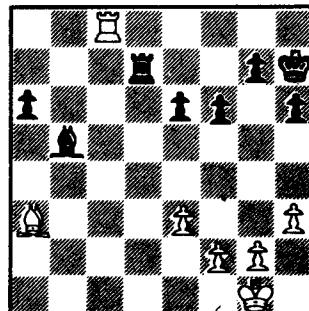
898

Juega el blanco y gana.

El diagrama 898 da la impresión de unas tablas: alfiles de color contrario y PD negro pasado pero inactivo. Sin embargo, la ventaja es de las blancas, pues en la primera jugada van a dar gran actividad a su alfil y, posteriormente, a su torre y a su rey: 1. e5!, Axe5; 2. Axb7, Tb8; 3. Ad5, c5 (la posición negra es rígida y, en

cambio, la blanca es elástica); 4. Td3 (amenaza Ta3), Tc8 (daba más defensa 4...Tb6!); 5. Ta3, a6; 6. Ta5, Ad6 seguido de Rf8 y Re7); 5. Tb3, Tc7; 6. Tb8+; Rg7; 7. Rc2, Rf6; 8. Rd3, Re7; 9. Tb5, Rd8; 10. Ta5, Ad6; 11. Ta6, Af8; 12. a3, f5; 13. Ta4, Ag7; 14. b4, cxb4; 15. axb4, Rc8; 16. c5, Rb8; 17. Rc4 (con sus hábiles maniobras en el flanco de dama, las blancas han hecho que su ventaja sea decisiva y evidente), Te7; 18. b5, Ae5; 19. b6, Af6; 20. f4, Ah4; 21. Ta3 (y no 21. Rxd4?, axb6!; 22. cxb6, Af2+ seguidito de Axb6, tablas), Af2; 22. Rb5, Ae3; 23. c6! (el asalto final), axb6; 24. Ta8+ (brillante remate), Rc7 (si 24...Rxa8; 25. c7+); 25. Ta7+, Rd6; 26. Txe7, Rxe7; 27. c7, abandonan, pues si 27...Rd7; 28. Rxb6, d3+; 29. Rb7.

Keres-Fine, Zandvoort, 1936



899

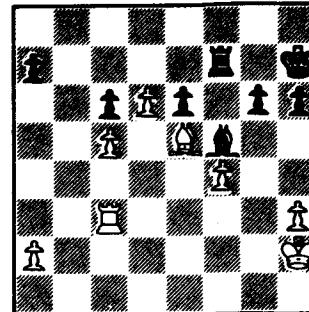
Juega el blanco y hace tablas.

El diagrama 899 es parecido al 879, con la diferencia de que aquí el bando débil tiene mucho más espacio para defenderse: 1. Ab4! (para que no avance el peli-

so peón pasado enemigo), h5; 2. h4! negro amenazaba presionar sobre el rey de rey con h4), e5; 3. Rh2, Rg6; Rg3, Ad3; 5. Tc6, Tb7; 6. Ac3 (amenaza Axe5), Ab5; 7. Tc8, Rf7; 8. Td7; 9. Rf2, Td1; 10. Tc7+, Rg8; g4! (si 11. Tc8+, Rh7; 12. Tc7, Tc1! ahora 13. Aa5?, Tf1+; 14. Rg3, Ta1; Ab4, Ta2!; 16. Af8, Rg8!; 17. Axg7, +; 18. Tc1, Txg2+; 19. Rh3, Txg7+; Txf1, Ta7 y gana. ¡Curiosa variante!), +; 12. Rg2? (esta jugada, de ciencia indiferente, cuesta la partida a las blancas, cuando podía salvarse con 12. b1, e4; 13. fxe4, hxg4; 14. e5!, Tf3+; Rg4, Ae2; 16. exf6!, gxf6; 17. Rh5!, las), e4! (ahora, esta jugada es favorable); 13. fxe4 (si 13. g5, exf3+; Rg3, Ae2!; 15. gxf6, gxf6; 16. Axf6, f1+; 17. Rf2, Tg2+; 18. Re1, Ab5 y g1), hxg4; 14. e5, Tf3! (ahora el rey negro queda aprisionado en una red de te); 15. exf6, gxf6; 16. Rg1, Af1! amenazando g3, Ah3 y Tf1 mate); 17. b5, Rf7; 18. e4, g3; 19. e5, fxe5; 20. e5, Ah3; 21. Tc1, a5; 22. Rh1, a4; Ad4, a3; 24. Tc2, Tb3!; 25. h5, h5+; 26. Ag1, Tb2; 27. Tc7+, Re6; Ad4 (las negras amenazaban Ag2 mate), Tb1+; 29. Ag1, a2; abandonan.

el diagrama 900 las blancas ganaron de forma ingeniosa: 1. h4! (evita que el rey se libere por g5), Rg8 (si 1...Tb7; Tb3! y las negras no pueden cambiar torres); 2. Tb3, Td7; 3. Tb8+, Rf7; Tc8, Ae4; 5. Rg3, h5; 6. Rf2, Ad5; 7. 3. Ag2; 8. Rd4, Ah1; 9. Ah8! (la ve, que prepara Re5, Af6, Ag5, Ah6 y mate), e5+; 10. Rxe5, Ad5; 11. b6, Af3; 12. Ag5, Rg7 (intentando parar el mate); 13. f5! (13. Tc7, Ag4,

Nimzowitsch-Wolf, Carlsbad, 1923

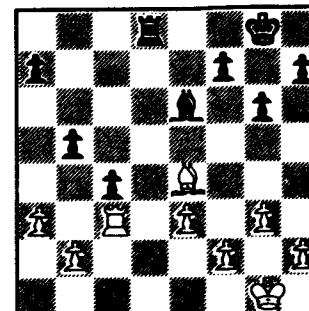


900

Las blancas juegan y ganan.

daría respiro al negro), Ag4 (si 13...gxf5; 14. Re6); 14. f6+, Rh7; 15. Txc6, abandonan.

Marshall-Capablanca, match, 1909



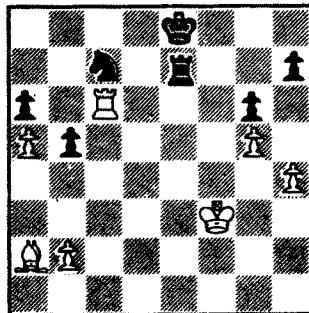
901

Juega el negro y gana.

La superioridad de peones en el flanco de dama fue magistralmente explotada por Capablanca en el diagrama 901: 1...Td1+! (irrumpiendo con la torre en el

campo enemigo y dificultando la acción del rey blanco. No sería buena 1...a5 a causa de 2. Rf1! seguido de Re2); 2. Rg2, a5; 3. Tc2, b4; 4. axb4, axb4; 5. Af3, Tb1!; 6. Ae2, b3! (mejor que 6...Rg7; 7. Axc4, Axc4; 8. Txco, Txb2); 7. Td2 (si 7. Tc3, Txb2; 8. Axc4, Tc2!), Tc1; 8. Ad1, c3; 9. bxc3, b2!; 10. Txb2, Txd1; 11. Tc2, Af5; 12. Tb2, Tc1; 13. Tb3, Ae4+; 14. Rh3, Tc2; 15. f4, h5; 16. g4, hxg4+; 17. Rxg4, Txh2; 18. Tb4, f5+; 19. Rg3, Te2; 20. Tc4, Txe3+; 21. Rh4, Rg7; 22. Tc7+, Rf6; 23. Td7, Ag2; 24. Td6+, Rg7, abandonan.

Flohr-Spielmann, Bled, 1931



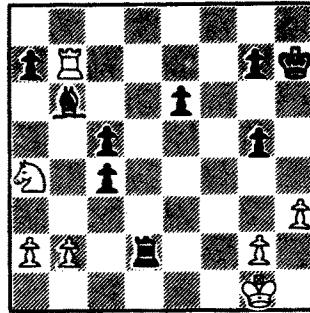
902

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 902: 1. h5!, gxh5; 2. Th6, b4; 3. Txa5, Te5; 4. Rf4 (y no 4. g6?, Txa5; 5. g7, Tg5!, tablas), Txa5? (un error que acelera el desenlace); 5. g6!, abandonan, pues si 5...Txa5; 6. g7. Y si 5...Txa2; 6. gxh7.

En el diagrama 903, las negras remataron el juego de una manera muy brillante y espectacular: 1...Txb2!; 2. Cxb2, c3; 3.

M. de Ortueta-J. Sanz, Madrid, 1934

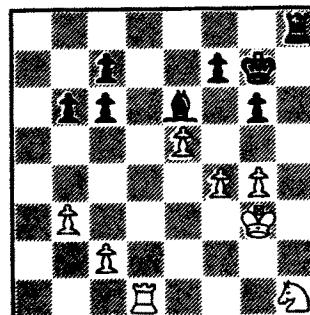


903

Las negras juegan y ganan.

Txb6 (si 3. Cd3, c4+ seguido de cxd3 y gana. Y si 3. Ca4, c2), c4! (y no 3...axb6; 4. Cd3); 4. Tb4, a5!; abandonan, pues si 5. Txa4, cxb2. Y si 5. Cxc4, c2.

W. Cruz-Apscheneck, Torneo Olímpico de Buenos Aires, 1939



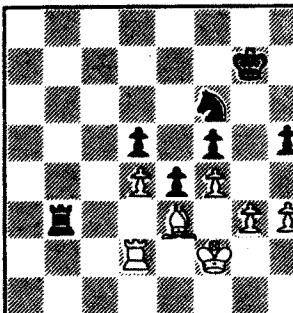
904

Juega el negro. Gana el blanco.

Diagrama 904: 1...Ta8; 2. Cf2, Ta2; 3. Ce4!, Ad5 (si 3...Txc2; 4. Td8); 4. Cf6, Txc2 (si 4...Ta8; 5. Cxd5); 5. Ta1, Tc3+;

6. Rh4, Ag2; 7. Ta8, Th3+; 8. Rg5, Th8; 9. Ce8+, Rh7; 10. Rf6, c5; 11. Rx7!, Tf8+ (si 11...Axa8; 12. Cf6+, Rh6; 13. g5 mate); 12. Rxf8, Axa8; 13. Cf6+, Rh8; 14. f5, g5; 16. e6, Ac6; 17. Cd7, abandonan.

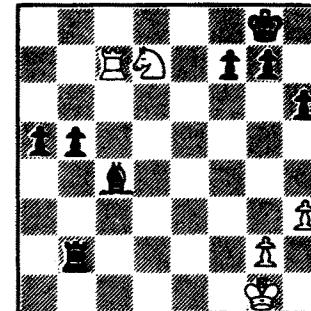
Conde Brühl-A. D. Philidor (a la ciega), París, 1789



905

Juega el blanco. Gana el negro.

La ventaja del negro es decisiva en el diagrama 905, sobre todo por su Pe4 pasado y porque el alfil blanco es "malo": 1. Tc2, h4!; 2. Tc7+, Rg6; 3. gxh4, Ch5; 4. Td7, Cxf4!; 5. Axf4, Tf3+; 6. Rg2, Txf4; 7. Txd5, Tf3 (más fuerte que Txa4); 8. Td8, Td3; 9. d5, f4; 10. d6, Td2+; 11. Rf1, Rf7; 12. h5, e3; 13. h6, f3 y el negro ganó.

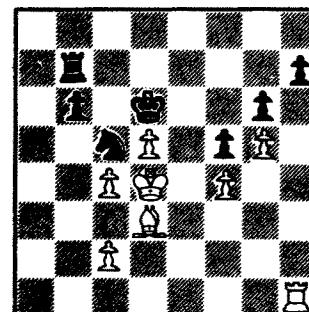


906

Las blancas juegan y hacen tablas.

Tc8+, Rh7; 2. Cf8+, Rg8; 3. Cg6+, Rh7; 4. Th8 mate.

Dr. Tartakower-Yates, Nueva York, 1924



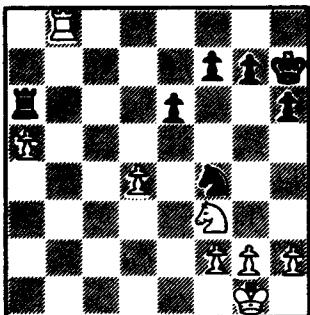
907

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 907: 1. Axf5!, Tf7 (máxima defensa. Si 1...gxh5; 2. Th6+, Rc7, 3. Txa5+, Rb8; 4. g6!. Subvariante: 2...Re7; 3. Txa5+, Rf8; 4. Txb7, Cxb7; 5. Re5); 2. Tb1!, Rc7 (si 2...Ca4; 3. Ae4, Txf4; 4. Tb4, Cc3; 5. Txb6+. Subvariante: 4...b5; 5. Tb5); 3. d6+, Rd8 (si 3...Rxd6; 4.

$Txb6+$, $Rc7$; 5. $Tf6!$. Y si 3... $Rc6$; 4. $Ae4$ mate!; 4. $Ah3$, $Txf4+$; 5. $Rd5$, $Cd7$; 6. $Ta1$, $Rc8$; 7. $Ta7$, abandonan. ¡Un final sorprendente!

Capablanca-A. Auerbach, París, 1913

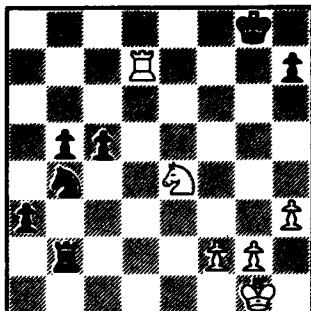


908

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 908: 1. $g3$, $Cd5$; 2. $Tb5$, $Cc3$; 3. $Tc5$, $Ca4$; 4. $Te5$, $Cc3$ (amenaza $Cd5$). Si 4... $f6$; 5. $Te3$, $Txa5$; 6. $Txe6$; 5. $Cd2$, $f6$; 6. $Te3$ (quizá sea todavía más fuerte 6. $Te1$), $Cb5$ (si 6... $Cd5$; 7. $Ta3$); 7. $Cb3$, $Td6$; 8. $Rf1!$ (y no 8. $Td3$, $e5$; 9. $d5$, $Cc7$), $Rg6$ (si 8... $Cxd4$; 9. $Cxd4$, $Txd4$; 10. $Ta3$, $Td8$; 11. $a6$, $Ta8$; 12. $Re2$) 9. $Re2$, $Rf5$; 10. $f3!$, $Cxd4+$; 11. $Cxd4$, $Txd4$; 12. $g4+$, $Rg5$; (si 12... $Rf4$; 13. $Te4+!$) 13. $Ta3$, $Td8$; 14. $a6$, $Rh4$; 15. $a7$, $Ta8$; 16. $Rf2$, $a5$ (si 16... $Rh3$; 17. $Rg1$); 17. $Ta5$, $Rg5$; 18. $Re3$, abandonan. En este final se comprueba una vez más la utilidad de que la torre apoye desde atrás al peón pasado.

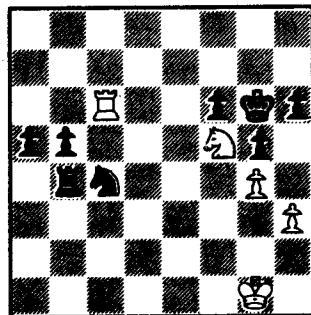
El diagrama 909 representa una posición *standard* que salva al bando débil: 1. $Cf6+$, $Rf8!$ (y no 1... $Rh8?$; 2. $Txh7$ mate); 2. $Cxh7+$, $Re8$; 3. $Cf6+$, $Rf8$; 4. $Ch7+$,



909

Las blancas juegan y hacen tablas.

tablas por jaque continuo. Si el blanco tuviese un peón en e6, ganaría así: 1. $Cf6+$, $Rf8$; 2. $Tf7$ mate.



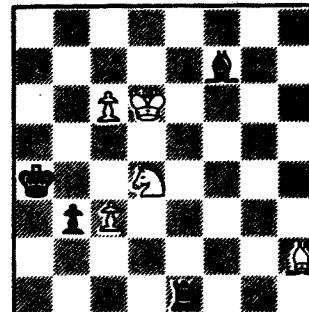
910

Las blancas juegan y ganan.

Otra posición-tipo es el diagrama 910, en el que después de 1. $Tc7$ y una vez terminados los jaques de la torre negra, es inevitable que el blanco de mate con $Tg7$.

Diagrama 911: 1. $c7!$ (falsas soluciones: 1. $Cxb3?$, $Rxb3$; 2. $c7$, $Ae6$; 3. $Re7$, $Ag4+$; 4.

Korolkov y Mitrofanov, 1962



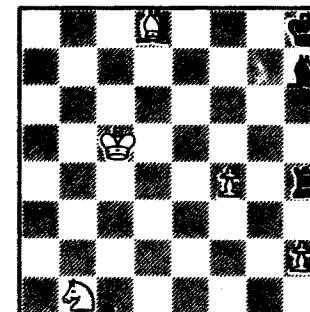
911

Juega el blanco y hace tablas.

$Rd8$, $Td1+$; 5. $Re7$, $Rxc3$. 1. $Rd7?$, $b2$; 2. $c7$, $Ah5$; 3. $Re7$, $Ag4$; 4. $Ce6$, $Tc1$; 5. $c8=D$, $Txe6$. Y 1. $Ae5?$, $Ac4!$; 2. $Cxb3$, $Rxb3$; 3. $c7$, $Aa6$, siempre ganando al negro), $Te8$ (si 1... $b2?$; 2. $c8=D$, $b1=D$; 3. $Da6$ mate); 2. $Cxb3$, $Axb3$ (si 2... $Rxb3$; 3. $Rd7$, $Te2$; 4. $Ae5!$, $Ag6$; 5. $Re6$, $Tf2$; 6. $Af4!$, $Ah5$; 7. $Rf5$, $Tg2!$; 3. $Ag3!$, como en el texto); 3. $Rd7$, $Te2$; 4. $Ae5!$ (y no 4. $c8=D?$, $Ae6+$; 5. $Rc7$, $Axc8$; 6. $Rxc8$, $Txh2$ y gana), $Ac2$ (si 4... $Txe5$; 5. $c8=D!$, $Ae6+$; 6. $Rd6$, $Axc8$; 7. $Rxe5$, tablas); 5. $Re6$, $Tf2$; 6. $Af4!$, $Ad1$ (si 6... $Txf4$; 7. $c8=D$, $Af5+$; 8. $Re5$, $Axc8$; 9. $Rxf4$); 7. $Rf5$, $Tg2!$; 8. $Ag3!$, $Txg3$; 9. $c8=D$, $Ag4+$; 10. $Rf4$, $Axc8$; 11. $Rxg3$, tablas. Un bello y curioso final.

Diagrama 912: 1... $Th5+$; 2. $f5!$, $Txf5+$; 3. $Rd6!$ (y no 3. $Rc6?$, $Tf8$; 4. $Ae7$, $Tf7$; 5. $Rd6$, $Axb1$ y gana), $Tf3$ (si 3... $Tf8$; 4. $Re7$, $Tf3$; 5. $Cd2$, $Te3+$; 6. $Rf7$, tablas); 4. $Cc3!$ (y no 4. $Cd2?$, $Td3+$. Ni 4. $Ca3?$, $Txa3$), $Td3+$ (si 4... $Txc3$; 5. $Af6+$); 5. $Re7!$ (si 5. $Rc7?$, $Txc3$). Y si 5. $Cd7$, $Ag8$ ganando

Gurvitch, 1947

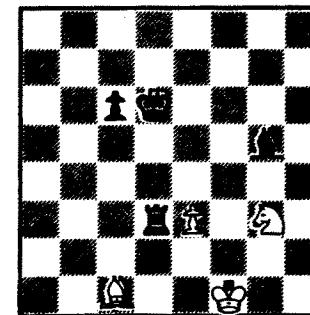


912

Juega el negro y hace tablas.

el negro en ambos casos), $Txc3$; 6. $Rf7!$ (y no 6. $Rf8?$, $Tf3+$), $Ag8+$ (si 6... $Tf3+$ o $Ac2$; 7. $Af6+$, tablas); 7. $Rg6!$, $Ah7$ (si 7... $Tc6+$ ó $Ab3$; 8. $Af6+$); 8. $Rf7!$, tablas.

Kasparian, 1955



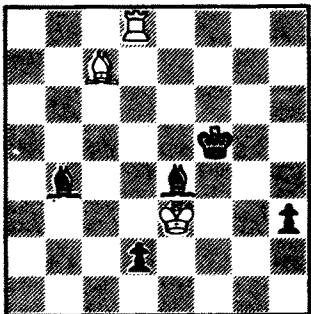
913

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 913: 1. $Re2!$ (y no 1. $Ca4+$?, $Rd5$; 2. $Cxg5$, $Td1+$; 3. $Re2$, $Txc1$ y gana), $Td5$; 2. $e4$, $Ta5$; 3. $Cf5+$, $Txf5$; 4. $Aa3+$, $Tc5$; 5. $Rd3!$, $Ac1$ (si 5... $Ae7$; 6. $Rd4$,

Af6+; 7. Rd3. Y si 5...Ad8; 6. Rd4, siempre con tablas); 6. Ab4, Ab2; 7. Re3! (si 7. Re2?, Ad4; 8. Rd3, Re5 y gana), Ae5; 8. Aa3! (y no 8. Rd3?, Ah2!; 9. Rd4, Ag11+ y gana), Ah2 (si 8...Ac3; 9. Rd3, tablas); 9. Rf2!, Af4; 10. Re2! (y no 10. Rf3?, Ag5; 11. Re2, Ae7; 12. Rd3, Re6 y gana), Ag5; 11. Rd3, Ae7 (si 11...Ah4; 12. Re3!, tablas); 12. Rd4, tablas.

Nenarokow-Grigorieff, match URSS, 1923



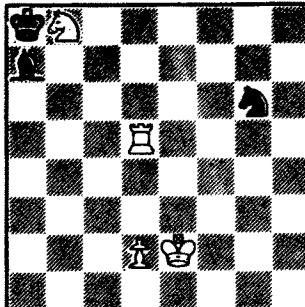
914

Las negras juegan y ganan.

En el diagrama 914, el negro ganó por una interesante idea de problema (tema Nowotny): 1...Ad6!; 2. Txd6 (si 2. Axd6, e1=D y gana), h2; 3. Txd2, h1=D; abandonan.

Diagrama 915: 1. Tg5! (y no 1. Td6?, Cf4+; 2. Rf3, Axb8, tablas), Cf4+; 2. Rf3, Ch3 (si 2...Ce6; 3. Te5, Cd4+; 4. Re4, Rxh8; 5. Te8+, Rb7; 6. Te7+, Rb8; 7. Txa7. Subvariante: 4...Cb3; 5. Cc6, Cxd2+; 6. Rd3, Cb3; 7. Cxa7, Rxa7; 8. Tb5. Y si 2...Axb8; 3. Ta5+, Rb7; 4. Tb5+, Ra7; 5. Txb8); 3. Th5! (y no 3. Tg3?, Cg1+; 4. Rg2,

Tchekhov, 1953

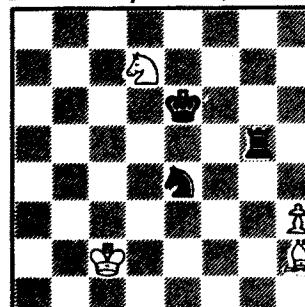


915

Las blancas juegan y ganan.

Ce2, tablas), Cg1+; 4. Rg2, Ce2 (si 4...Rxb8; 5. Th8+, Rb7; 6. Th7+, Rb8; 7. Txa7, Rxa7; 8. Rxg1, Rb6; 9. Rf2, Rc5; 10. Re3, Rd5; 11. Rd3); 5. Te5!, Cf4+; 6. Rf3! (y no 6. Rg3?, Cd3; 7. Td5, Axb8+, tablas), Cd3 (si 6...Cg6; 7. Tg5, Ch4+; 8. Rg3!); 7. Td5 (si 7. Te3?, Axe3; 8. Rxe3, Cb2, tablas), Ce1+ (si 7...Cb4; 8. Tb5, Cc2; 9. Co6!); 8. Re2, Cg2; 9. Ta5! (y no 9. Rf1?, Cf4; 10. Tf5, Axb8, tablas), Rxb8 (si 9...Cf4+; 10. Rf3); 10. Ta4 y gana por la inevitable amenaza Tg4 y luego Tgx2.

Bondarenko y Kakovin, 1959

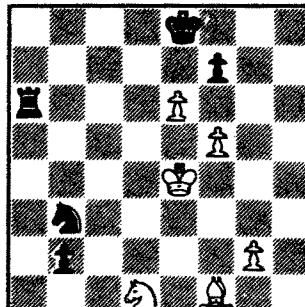


916

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 916: 1. Rd3! (única, pues si 1. Cb8?, Tg2+; 2. Rd3, Cf2+; 3. Re3, Txh2; 4. Rf3, Cd3. Si 1. Cf8+?, Re7; 2. Af4, Tg2+; 3. Rd3, Cf2+; 4. Re2, Cxh3+; 5. Rf3, Cxf4; 6. Ch7, Tg7. Y si 1. Ce5?, Tg2+; 2. Rd3, Cf2+; 3. Re3, Cd1+, siempre con victoria del negro), Cf2+; 2. Re3! (y no 2. Re2?, Cxh3; 3. Cb6, Tg2+; 4. Rf3, Txh2; 5. Rg3, Th1; 6. Rg2, Tb1 y gana), Cd1+ (si 2...Cxh3; 3. Ce5, Tg2; 4. Cf3); 3. Re2! (y no 2. Rd2?, Td5+ y gana), Cb2; 4. Ce5!, Tg2+; 5. Rf1!, Txh2; 6. Cf3!, Th1+ (si 6...Txh3; 7. Cg5+. Y si 6...Tc2; 7. Cd4+, siempre con tablas); 7. Cg1! (amenaza Rg2), Th2; 8. Cf3, tablas.

Bron, 1960



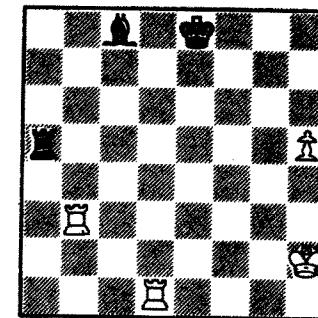
917

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 917: 1. Ab5+ (única. Si 1. Cxb2?, Cd2+. Si 1. Axa6?, b1=D+. Y si 1. Ad3?, Cc5+; 2. Re3, Cxd3, ganando siempre el negro), Rf8; 2. Cxb2, Tb6; 3. Ad3!, Cd2+ (si 3...Cc5+; 4. Rd5, Txb2; 5. Rxc5, f6; 6. Ae4, tablas. Y si 3...Cc1, Co4 y también tablas); 4. Rd4!, Txb2; 5. Rc3, Ta2; 6. exf7, Re7 & Rg7; 7. f8=D+, Rxf8; 8. f6, Re8!; 9. Ag6+, Rd7; 10. Af5+, Rd6 & Rd8; 11. Ad3, Rd7; 12. Af5+, Re8; 13. Ag6+, Rf8 & Rd8; 14. Ad3, tablas).

3. Rey y dos torres, con o sin peones contra rey, torre y una o más piezas menores sin o con peones.

Kasparian (según un estudio de Rinck), 1955



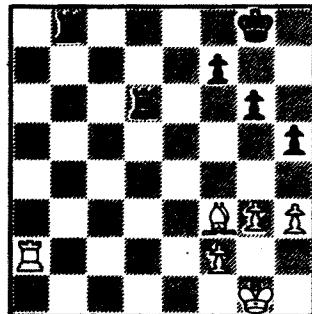
918

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 918: 1. Te3+! (y no 1. Te1+, Rd8; 2. Td1+, Re7!; 3. Te3+, Ae6; 4. Tde1, Txh5+ seguido de Th6, tablas. Ni 1. Tb8?, Txh5+; 2. Rg5, Tc5, tablas), Rf7; 2. Tf1+! (y no 2. Tt3+, Rg7; 3. Tg1+, Rh7; 4. Tt7+, Rh6; 5. Tg6+, Rxh5; 6. Tg8, Af5, tablas), Rg7 (si 2...Tf5; 3. Txf5+, Ax5; 4. Tf3, Re6; 5. Rg3. Y si 2...Af5; 3. Tef3, Re6; 4. Rg3. Subvariante: 3...Rf6; 4. h6, Rg6; 5. Txf5; 3. Tg3+! (y no 3. Tg1+, Rh7; 4. Te7+, Rh6; 5. Te8, Txh5+; 6. Rg3, Tg5+; 7. Rf2, Tgx1), Rh7 (si 3...Rh6; 4. Tf8 como en el texto); 4. Tf7+! (y no 4. h6?, Th5+; 5. Rg1, Af5, tablas), Rh6; 5. Tg8! (amenaza mate y también Txh8. Pero si 5. Tt6+, Rxh5; 6. Tf8, Ta2+; 7. Rg1, Ta1+; 8. Rf2, Ta2+; 9. Re1, Ta1+; 10. Rd2, Ta2+; 11. Rc1, Rh4; 12. Tg7, Ag4; 13. Tf4, Tg2, tablas), Txh5+ (si 5...Af5; 6. Th8+, Ah7; 7. Tg6+, Rxh5; 8. Tg7); 6. Rg2! (como se ve, todas las jugadas del blanco son de gran precisión. Si 6. Rg1?, Af5; 7. Th8+, Ah7; 8.

Rg2, Th4; 9. Rg1, Th5; 10. Tg2, Th4!; 11. Tg3, Th5; 12. Tg4, Th3; 13. Rg2, Th5, tablas), Ab7+ (si 6...Af5; 7. Th8+, Ah7; 8. Tg4, como en el texto); 7. Rf2! (son insuficientes tanto 7. Rg1?, Ae4; 8. Th8+, Ah7; 9. Tg2, Th4! como 7. Rf1?, Th1+!; 8. Rf2, Ae4; 9. Th8+, Ah7; 10. Rg2, Th4!; 11. Rg1, Th5; 12. Tg4, Th3; 13. Rg2, Th5; 14. Tg3, Th4, que no dan sino tablas), Ae4 (si 7...Th2+; 8. Re3!, Rh7; 9. Tf7+, Rh8; 10. Txb7, Te2+; 11. Rd4!, Te4+; 12. Rc3, To4+; 13. Rb3, Tb4+; 14. Txb4. Y si 7...Tg5?; 8. Th8+, Rg7; 9. Tb8, Txg3; 10. Txb7+); 8. Th8+, Ah7; 9. Rg1! (y no 9. Rg2?, Th4, tablas), Th4 (si 9...Tg5; 10. Txh7+. Y si 9...Ta5; 10. Th3+, Th6; 11. Txh5+); 10. Rg2, Th6; 11. Tg4, Ta5 (las negras estaban en Zugzwang); 12. Th4+, Th6; 13. Txh5+ ó Txh7+ y gana.

Filip-Gligoric, Moscú, 1967



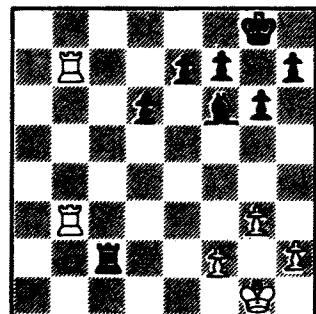
919

Las negras juegan y ganan.

El diagrama 919 puede servir como ejemplo de la táctica a seguir con las dos torres contra torre y alfil, con tres peones por bando en el mismo flanco: 1...Tbd8; 2. Rg2, Rg7; 3. h4, Rf6; 4. Ta4, Td4; 5. Ta6+, T8d6; 6. Ta7, Td2; 7. Ta4,

T6d4; 8. Ta6+, Rg7; 9. Ta3, f5! (es necesaria una acción ofensiva de los peones negros); 10. Ac6, f4; 11. Rf3, fxg3; 12. fxg3, Td6; 13. Ae4, Tf6+; 14. Re3, Tb2; 15. Ta7+, Rh6; 16. Td7, Tb3+; 17. Td3, Tb1 (el cambio de torres daría un final de tablas); 18. Td2, Tb1; 19. Tc2, Te6; 20. Tc4, g5!; 21. Re2, Tf8; 22. hxg5+ (si 22. Re3, gxh4; 23. gxh4, Tf1), Rxg5; 23. Rd3, Td8+; 24. Rc2 (si 24. Re3, Tde8), Tf6; 25. Tc7, Tf2+; 26. Rc3, Te2; 27. Tg7+, Rf6; 28. Tg6+, Rf7; 29. Ab1, Te3+; 30. Rc4, Te1; 31. Af5, Tc1+; abandonan.

Pomar-Uhlmann, Madrid, 1973



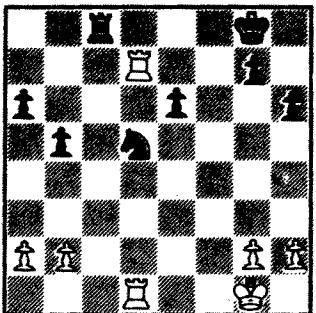
920

Juega el negro y gana.

En el diagrama 920, las negras deben ganar por sus dos peones de ventaja que les compensan ampliamente de la calidad perdida. Además, el alfil será muy activo hostigando los peones enemigos, sobre todo el de f2: 1...h5; 2. h4, Ad4; 3. Tf3, Rf8; 4. Tb8+, Rg7; 5. Tb7, Tc1+; 6. Rg2, Te1; 7. Tf4, Ac5; 8. g4, hxg4; 9. Txg4, f5; 10. Tg3, Rf7; 11. Tb8, Te2; 12. Tf3, e6; 13. h5, gxh5; 14. Th8, Rg6; 15. Tg3+, Rf6; 16.

1...no+, Re5; 17. Tf3, f4; 18. Txh5+, Re4; 19. Th8, e5; 20. Ta8, d5; 21. Ta4+, Rf5; 22. Ta5, Tc2; 23. Tb3, Rg4; 24. Td3, Txf2+; 25. Rh1, Ae3; 26. Ta8, d4; abandonan.

Rosselli del Turco-Charlier, Torneo olímpico de Munich, 1936

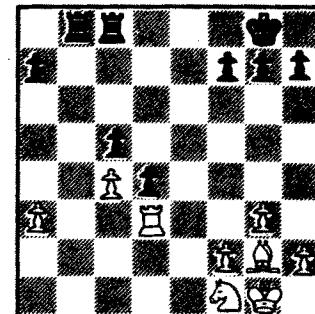


921

Juega el negro. Gana el blanco

En el diagrama 921, las blancas hicieron valer la potencia de sus dos torres: 1...Tc2; 2. Ta7, Txb2; 3. Txa6, Rf7; 4. Tf1+, Cf6; 5. h3 (si 5. Te1, e5!; 6. Txe5?, Tb1+; 7. Rf2, Cg4+ y gana la torre), e5; 6. Tf2, Tb1+; 7. Rh2, h5; 8. Tb6, h4; 9. a4, b4; 10. a5, Ta1; 11. a6, Rg8; 12. Tb2, Ce4; 13. T2xb4, Cg3; 14. Txh4, Cf1+; 15. Rg1, Ce3+; 16. Rf2, abandonan.

Canal-Capablanca, Budapest, 1929

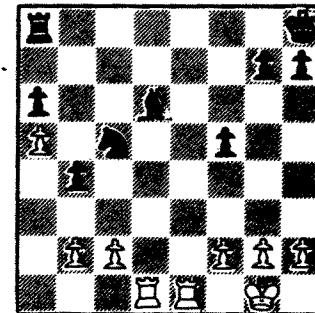


922

Las negras juegan y ganan.

10. Cd3, a3; 11. c5, a2; 12. Rf3, Td1; 13. Axa2, Txd3+; 14. Re4, Td2; 15. Ac4, Rf8! y el negro ganó.

Pillsbury-Dr. Tarrasch, Viena, 1898



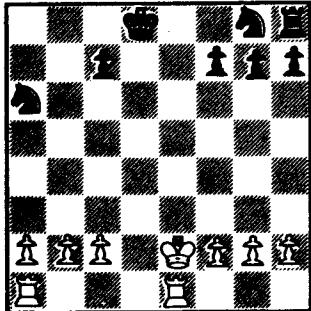
923

Juega el negro. Gana el blanco.

En el diagrama 923 también la batería de las dos torres desarrolla una victoriosa actividad: 1...Af8; 2. Td4, g6 (si 2...Rg8; 3. Te5, g6; 4. Tc4, Ca4; 5. b3, Cc3; 6. Tc6); 3. Ted1 (y no 3. Txb4?, Cd3),

Cb7 (si 3...Tb8; 4. Td8, Txd8; 5. Txd8, Rg7; 6. Tb8, Ca4; 7. b3, Cc3; 8. Tb6, Ce2+; 9. Rf1, Cd4; 10. Txa6, Cxc2; 11. Ta7+ seguido de a6 y el PTD cuesta al negro una pieza); 4. Td7, Tb8 (si 4...Cxa5; 5. Tc7! y el caballo queda atrapado, amén de la amenaza de doblar las torres en 7^a fila, ya que si 5...Tb8; 6. Td5, Tb5; 7. Td8, Rg8; 8. T7c8); 5. T1d5, Rg8; 6. Rf1, Cc5; 7. Ta7, Tc8; 8. g3, Ag7; 9. b3, Af8; 10. h4, Tc6 (si 10...Rh8; 11. h5, Rg8; 12. hxg6, hxg6; 13. Rg2, Rh8; 14. Td4, Ce6; 15. Td1!, Cc5; 16. Th1+, Rg8; 17. T1h7, como en el texto); 11. Td8, Tf6; 12. Tb8, f4; 13. Tb6, Tf5; 14. g4, Td5; 15. Rg2 (evitando que el negro juegue f3), Td4; 16. Tb8 (amenaza T7a8), Td7; 17. Txd7, Cxd7; 18. Tb7, Cc5; 19. Txb4, Ad6; 20. Tb6, Ae7; 21. b4, Ca4; 22. Txa6, Axb4; 23. Ta8+, Rf7; 24. a6, abandonan.

**Dr. Tarrasch-Mieses,
Gotemburgo, 1920**



924

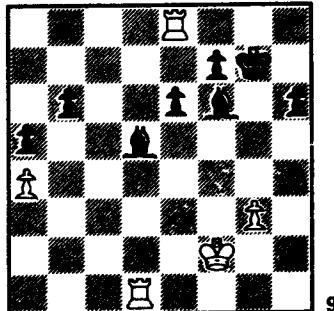
Las blancas juegan y ganan.

También la batería de las torres, unida a los peones del flanco de dama, se impone a las fuerzas negras en el diagrama 924: 1. Tad1+, Re8 (si 1...Rc8; 2. Rf3 y

la Te1 entra en acción por e7 ó e8); 2. Rd3+, Ce7; 3. Rc4, h5; 4. Td3, Cb8; 5. Tde3, Cbc6; 6. b4, f6; 7. f4 (si 7. b5?, Ce5+), Rf7; 8. a4 (es curiosa la celada 8. b5?, Ca5+; 9. Rb4, Cd5+; 10. Rxa5, Ta8 ¡mate!), Tb8; 9. c3, Td8; 10. Td3, Txd3; 11. Rxd3, Re8; 12. a5, Rd7; 13. a6, Cd5; 14. Ta1!, Ca7 (si 14...Cxf4+; 15. Re4 seguido de a7, ganando un caballo); 15. g3, c6; 16. Ta4 (amenaza c4), Cb6; 17. Ta5, g6; 18. c4, Cbc8; 19. Ta1, Cd6; 20. Rd4, Cdc8; 21. Rc5, Rc7 (si 21...Cd6; 22. Td1); 22. Te1, Cb6 (si 22...Rd7; 23. b5); 23. Te7+, Cd7+; 24. Txd7+, Rxd7; 25. b5! (si 25. Rb6?, Cc8+; 26. Rb7, Cd6+; 28. Rb8, Cxc4; 29. a7, Cb6; 30. Rb7, Ca8!; 32. Rxg8, Rc7 y el negro debe ganar) cxb5; 26. cxb5, Cc8; 27. b6, abandonan.

4. Rey y dos torres, con o sin peones, contra rey y dos o más piezas menores, sin o con peones.

Keres-Bogoljuboff, Dresden, 1936



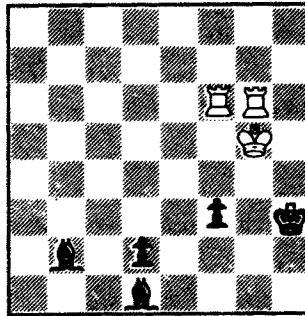
925

Juega el blanco. Tablas.

Su superioridad en peones permitió al negro salvarse en el diagrama 925:

1. Tb8, Ab3; 2. Td2, Axa4; 3. Txb6, Ac3; 4. Td3, Ab4; 5. Txb4, axb4; 6. Td4, h5; 7. Txb4, Ac2; 8. Rf3, Rg6; 9. Tb5, f6; 10. Tb8, Rf5; 11. Tg8, e5; 12. Re3, Ab3; 13. Tg7, Ad5; 14. Rf2, Ab3; 15. Re3, Ad1; 16. Tg8, Ag4; 17. Tg7, Re6; 18. Tg8, Rf7; 19. Tb8, Af5, tablas.

A. Chéron, 1965 (según un estudio de Herbstmann)

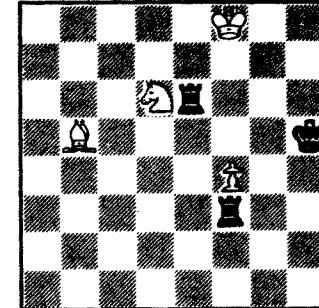


926

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 926: 1. Td6! (y no 1. Tf4?, Ac2; 2. Txf3+, Rg2; 3. Td6, Rxf3; 4. Txd2, Ac1 seguido de Ax d2 y gana), f2; 2. Td3+, Rh2; 3. Txd2, Ac1; 4. Rh4!, Axd2; 5. Tg2+, Rh1 (si 5...Rhg2, ahogado); 6. Txf2, Ae1; 7. Rh3!, Axf2, tablas por ahogado.

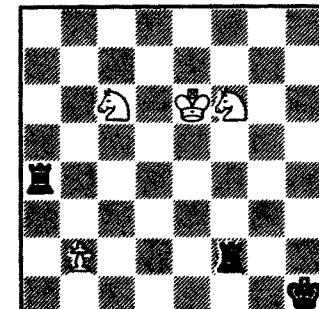
Herbstmann, 1952



927

Las blancas juegan y hacen tablas.

Kasparian, 1960



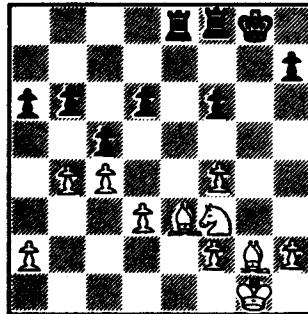
928

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 928: 1. b4, Ta6 (si 1...Tc2; 2. Rd6, Ta6; 3. b5, Tb6; 4. Cd5, Txb5; 5. Cd4, tablas); 2. b5, Tb6; 3. Ce4, Te2 (si 3...Tf3; 4. Cd6, Td3; 5. Re5 ó Re7, Rg2; 6. Re6, tablas, paseando el rey por e5, e6 ó e7); 4. Rd5!, Txb5+; 5. Rc4!, Te2b2; 6. Cf2+, Rh2; 7. Cd1, T1b3 (si 7...Tb1; 8. Cc3); 8. Cc3, Tb7 (si 8...Tb6; 9. Cd5, Tb7; 10. Ca5); 9. Ca5 (y no 9. Cd4?, Tb2, ni 9. Cd8?, Tb8; 10.

Cc6, Txc3+; 11. Rxc3, Tc8 y el negro gana en ambos casos), T3b4+ (si 9...T7b4+; 10. Rc5, Tb2; 11. Cc4!, tablas); 10. Rc5, T7b6 (si 10...Tb8; 11. Cc6, tablas); 11. Cc6 (se perdería con 11. Cc4?, Tb8, con 11. Ca4+, Tbb5+; 12. Rc6, Txa5 y con 11. Cd5?, Tb5+; 12. Rc6 ó Rc4, Txd5; 13. Rxd5, Tb5+), Tb2 (si 11...Tb3; 12. Cd4, Tb2; 13. Ca4, tablas); 12. Ca4, T6b5+ (si 12...T2b5+; 13. Rc4, Tb7; 14. Cc5, T7b6; 15. Ca4 ó Cd7, tablas); 13. Rc4, T2b3 (si 13...Tb1; 14. Cc3, tablas); 14. Cc3!, tablas.

**Capablanca-Dr. Alekhine,
Nottingham, 1936**



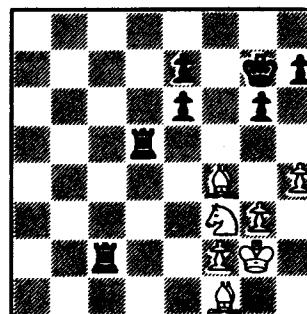
929

Las blancas juegan y ganan.

El final de dos torres contra tres peones menores, muy raro en la práctica, suele terminar en tablas salvo si, como en el diagrama 929, el bando de las piezas menores tiene superioridad de peones y, por añadidura, las torres encuentran grandes dificultades para abrirse columnas: 1. Cd2! (amenazando Ce4, Cc3 y Cd5, poniendo el caballo en posición muy dominante), f5 (si 1...cxb4; 2. Axb6); 2. b5! (bloqueando el flanco de dama enemigo), a5 (si 2...axb5?; 2.

cxb5, Td8; 3. Ad5+ seguido de Cc4); 3. Cf1, Rf7; 4. Cg3, Rg6 (si 4...Rf6; 5. Ah3, inmovilizando las piezas negras); 5. Af3, Te7; 6. Rf1, Rf6; 7. Ad2, Rg6; 8. a4. Aquí, la partida fue aplazada y Alekhine abandonó sin reanudarla al ver en el "análisis casero" que no existe contraataque alguno para las negras. La continuación podría ser 8...Te6; 9. Ac3, Te7; 10. h4, Te6; 11. h5+, Rh6; 12. Rg2, Te7; 13. Rh3, Te6; 14. Rh4, Te7 (no pueden hacerse más que jugadas de espera); 15. Ag2, Td7; 16. Ah3, Tdf7; 17. Ab2, Te7 (el negro está en Zugzwang); 18. Cxf5+, Txf5; 19. Axf5, Te2; 20. Af6, Ta2; 21. Ag5+, Rg7; 22. h6+, Rg8; 23. Ae7! y si 23...Txa7?; 24. Ae6+, Rh8; 25. Af6 mate.

Gusev-Furman, URSS, 1970



930

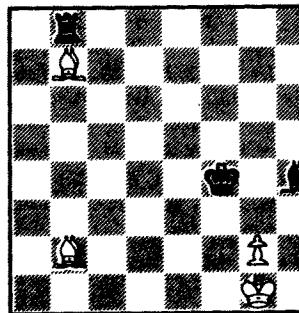
Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 930: 1. Cd4!, Tc3 (si 1...Cd4; 2. Ae5+); 2. Cxe6+, Rg8; 3. Cg5, Tc2; 4. Cf3, Tcc5; 5. Aa6, Tf5; 6. Ae3, Tc3; 7. Ab7, Txe3 (jugada de valor dudoso, pero no se ve nada satisfactorio); 8. fx3, Tb5; 9. Ac8, Tb2+; 10. Rf1, Rg7;

11. e4, Tb4; 12. Cd2, Rf6; 13. Re2, h5; 14. Re3, e5; 15. Ad7, Tb2; 16. Ac6, Tc2; 17. Ab5, Tc1; 18. Ae2, Tc3+; 19. Rf2, Tc2; 20. Cf1, Tb2; 21. Ce3 (la ventaja del blanco se hace cada vez más patente), Ta2; 22. Rf3, Ta3; 23. Ac4, Re7; 24. Rf2, Ta1; 25. Ad5, Tb1; 26. g4, Th1; 27. gxh5, gxh5; 28. Rg2, Tc1; 29. Cf5+, Rf6; 30. Cg3, Tc2+; 31. Rh3, Tc3; 32. Ab7, Rg6; 33. Aa6, Tf3; 34. Ae2, Tf4; 35. Axf5+, Rf6; 36. Ae2, Rg6; 37. Ac4, Rh6; 38. Ae6, Rg6; 39. Af5+, Rh6; 40. Ae6, Rg6; 41. Ad5, Rh6; 42. Ce2, Tf2; 43. Cg1, Rg6; 44. Rg3, Tf1; 45. Cf3, Rf6; 46. Ch2, Tg1+; 47. Rh3, Re7; 48. Cf3, abandonan.

5. Torre y pieza menor, con o sin peones, contra dos o más piezas menores, sin o con peones.

A. y K. Sarychev, 1929



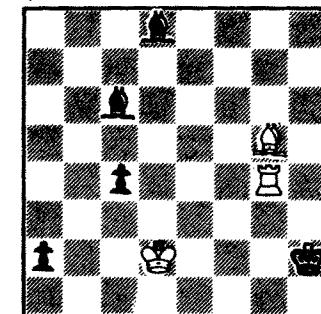
931

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 931: 1. g3+! (y no 1. Ac1+?, Rg3; 2. Ae4, Te8 y gana), Axf3; 2. Ac1+, Rg4; 3. Ah1! (y no 3. Ae4?, Te8; 4. Ah1, Te1+; 5. Rg2, Te2+; 6. Rf1, Tf2+; 7. Rg1, Ta2; 8. Ah6, Rh3;

9. Ag7, Te2; 10. Ac3, Tc2 y gana. Subvariantes: 6. Rg1, Rh3. 8. Rf1, Rh3 seguido de Ta1. 8. Ae3, Rh3; 9. Ad4, Td2), Tb1; 4. Rg2!, Txc1, tablas por ahogado. Si 4...Ta1; 5. Ae3, Ta2+; 6. Rf1! y también tablas.

Bron, 1928

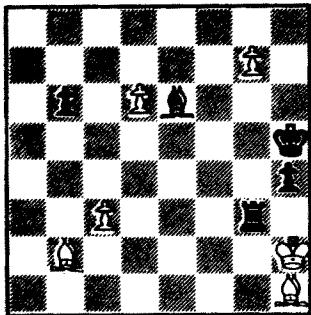


932

Las blancas juegan y hacen tablas.

Diagrama 932: 1. Af4+, Rh1 (si 1...Rh3; 2. Tg3+, Rh4; 3. Ta3, tablas); 2. Ae5, c3+ (si 2...Aa5+; 3. Re2!, c3; 4. Th4+, Rg2; 5. Tg4+, Rh3; 6. Tg3+, Rh4; 7. Txc3, a1=D; 8. Tc4+ seguido de Axa1, tablas); 3. Axc3, Aa5; 4. Th4+ (4. Ta4? sería prematuro: 4...Axa4; 5. Rc1, Ab4!; 6. Ae5, Aa3+!; 7. Rd2, Rg2; 8. Re2, Ab5+; 9. Rd2 ó Rd1, Rf3; 10. Rc2, Re4; 11. Aa1, Aa4+; 12. Rc3, Re3; 13. Ab2, Re2; 14. Aa1, Re1; 15. Ab2, Rd1; 16. Aa1, Rc1 y gana), Rg2; 5. Tg4+, Rf1 (si 5...Rf3 ó Rh3; 6. Tg1, tablas); 6. Tf4+, Rg2 (si 6...Af3; 7. Ta4); 7. Tg4+, Rh2; 8. Ta4, Axa4 (si 8...Axc3+; 9. Rxc3, Axa4, 10. Rb2, Ab3, tablas); 9. Rc1, Ab4 (si 9...Ac3, ahogado. Y si 9...Ab3; 10. Ae5+ seguido de Rb2, tablas); 10. Ae5+ seguido de Rb2, tablas.

Bron, 1945

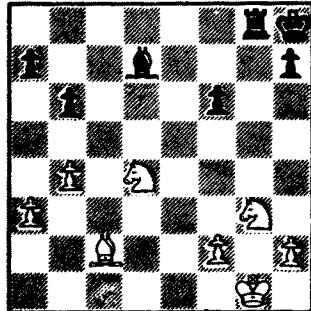


933

Las blancas juegan y ganan.

Diagrama 933: 1. c4, Axc4; 2. d7! (y no 2. Ad5?, Axd5; 3. d7, Tg2+ y gana el negro), Td3; 3. Af3+! (y no 3. Ad5?, Td2+i; 4. Rg1, Txd5; 5. g8=D, Td1+i y gana), Rh6 (si 3...Rg5; 4. Ad5), Ad5, Td2+; 5. Rg1! (y no 5. Rh7, Axd5; 6. Rxh4, Ac6); 7. Ac1, Rxg7; 8. Axd2, Axd7, tablas), Txd5; 6. g8=C+i, Rg5; 7. Ac1+, Rf5; 8. Ce8+, Re6; 9. Cxd5, Rxd7; 10. Cxb6+ y gana.

Marco-Blackburne, Nuremberg, 1896

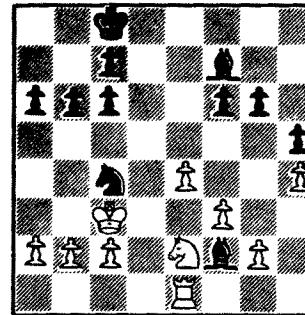


934

Las blancas juegan y ganan.

La ventaja del blanco en el diagrama 934 es evidente. Sus piezas ocupan casillas inexpugnables, miembros que la torre negra no podrá operar con eficacia: 1. f3 (abriendo paso al rey), Tc8 (amenaza Tc3), 2. C3e2, a5? (esto acelera la derrota). Pero tampoco se conseguía gran cosa con 2...Rg7; 3. Rf2, h6; 4. Re3, Rf7; 5. Rd2, Re7; 6. Ab3, Rd6; 7. Cf4; 3. Ad3! (pero no 3. Rf2?, axb4; 4. axb4, Tc4!; 5. b5, Axb5!, tablas), axb4; 4. axb4, Ta8; 5. Rf2, Ta4 (era algo mejor, pero también insuficiente, 5...Tb8; 6. Re3, Rg7; 7. Cc3; h6; 8. Cd5, Rf7; 9. Ac4, Rg7; 10. b5, Tb7; 11. Cc6, Ae8; 12. Ad3, Ad7; 13. Rf4, Rf7; 14. Ae4, Re6; 15. Cd4+, Rd3; 16. Cxf6); 6. b5, Tb4; 7. Re3, Rg7; 8. Cf4, Tb2; 9. Ae2, Tb1; 10. Cd5!, Ac8 (si 10...Th1; 11. Cxb6, Ae8; 12. Cd5, Txh2; 13. b6, Th1; 14. b7, Tb1; 15. Ab5); 11. Cxb6, Ab7; 12. Cc4 (lo que sigue ahora, es ya pura rutina), Rf8; 13. Cd6, Aa8; 14. Cf4!, Tb4; 15. h4, Ad5; 16. h5, Ae6; 17. Ad3, Axf5; 18. Cxf5, Rf7; 19. Ac4+, Re8 (si 19...Txc4; 20. Cd6+); 20. Rd4, Tb1; 21. Rc5, Rd7; 22. b6, Th1; 23. h6, Th5; 24. Ab5+, Rc8; 25. Ad3, Rb7; 26. Ae4+, Rb8; 27. Rd6, Tg5; 28. Ce7, Th5; 29. Cg8, f5; 30. Ad5, f4; 31. Ae4, Tb5; 32. b7, Ra7; 33. Cf6, Tb6+; 34. Re7, Tb5; 35. Cd7 y el negro abandonó pocas jugadas después.

Dr. Bernstein-Dr. Alekhine, Berna, 1932



935

Juega el blanco. Gana el negro.

BOBLIOGRAFIA SOBRE FINALES DE AJEDREZ

En español

Finales, tomo 4º del *Manual de Ajedrez*, de J. Paluzié (Barcelona, 1921). Elemental. Muy apropiado para iniciarse en el estudio de los finales teóricos.

Epítome de finales y problemas, por J.B. Sánchez Pérez (Madrid, 1932). Este librito contiene algunas posiciones sencillas e instructivas.

Finales, tomo I de *Caissa*. Selección de A.A. de Berois, revisados y corregidos por J. Illesco. Buenos Aires, 1935.

Finales elementales, por P.A. Romanowski. Traducción española. Buenos Aires, 1938.

Análisis del juego del Ajedrez, por A. D. Philidor. Traducción española. Contiene numerosas posiciones teórico-prácticas, que ocupan 92 páginas. 1922.

Los principios del Ajedrez, por el Dr. R. Rey Ardid (6ª edición, Zaragoza, 1957). El capítulo de finales abarca desde la página 175 hasta la 219.

Contribución teórica para el estudio de los finales de torres, por I.L. Maizelis (El Ajedrez Americano, agosto de 1939).

En francés

Traité complet d'Echecs, 1927, por A. Chéron: Contiene un extenso capítulo de finales teóricos, en el que se dedica atención especial al caso de torre y peón contra torre, en el que el autor ha hecho valiosas aportaciones teóricas.

Les Echecs Modernes, por H. Delaire. París, 1914. Contiene un extenso y documentado capítulo sobre finales, debido a la pluma autorizada de A. Lamare.

Stratégie raisonnée des fins de partie, por L'Abbé Durand y J. Préti, 1871. Dos tomos. El 1º dedicado a los finales de peones y reyes solos, y el 2º a los restantes. A pesar de su antigüedad, es uno de los tratados de finales más útiles que existen, por el buen método y la claridad de su exposición.

L'Opposition et les cases conjuguées sont conciliées, por M. Duchamp y V. Halberstadt (1932). Este libro trilingüe (contiene también el texto en inglés y en alemán, estudia científicamente los finales de reyes y peones, en los cuales juega un papel importante la "oposición distante o heterodoxa" de los reyes.

Théorie des finales de partie, Payot, París, 1971. Excelente introducción a la teoría de los finales.

En italiano

Trattato completo di finali di partite, por C. Salvioli, 1888. Contiene numerosos finales teóricos, junto con algunos artísticos y otros tomados de la práctica.

Contributo alla teorie dei finali di soli pedoni, por el Ing. Rinaldo Bianchetti (Florencia 1925). Breve exposición de los estudios de este autor sobre "oposición distante" de los reyes.

En inglés

Chess Endings, por Freeborough y Ranken. El tratado clásico de finales de lengua inglesa.

A thousand Endgames, por C.E.L. Tattersall, 1910. Colección de mil finales escogidos, en su mayoría artísticos.

Selected Chess Endings, por el Rev. E. E. Cunnington. Londres, 1903. Contiene un centenar de finales teórico-prácticos.

Modern Chess Endings, por B. F. Winkelmann (Filadelfia, 1933). Libro original, que dedica preferente atención a los finales prácticos.

Notes on the Endgame, por N. Krogius. 65 páginas. Chess Digest Magazine, Dallas, 1937. Magistral resumen sobre finales teórico-prácticos.

How to play chess Endings, por E. Znosko-Borowsky. B. T. Batsford, 1980. 128 páginas.

Fifty pawn puzzles. Sin fecha. Pese a su título, es una colección de 68 finales de peones, muy bien seleccionados, con sus correspondientes soluciones.

Rook v. Minor pieces Endings, Y. Aberbach, 162 páginas. Londres, 1978.

Endgames in Chess, The Essential Techniques for Winning, por Th. Schuster, 64 páginas. Londres, 1978.

Capablanca's Best Chess Endings, por I. Chenev. 288 páginas. Oxford, 1978.

Practical Endgame Lessons, 332 páginas. Nueva York, 1978.

Basic Chess Endings, por R. Fine. 1941. Excelente tratado general sobre finales. Muy completo y muy didáctico.

En alemán

Theorie und Praxis der Endspiele, por J. Berger, 1922 y *Nachtrag*, pequeño apéndice al mismo, aparecido en 1933. En el más clásico y uno de los mejores tratados de finales que se han escrito hasta la fecha.

Handbuch des Schachspiels, por v. Bilguer (1914) y *Nachtrag*, por H. Kmoch (1927). Ambos contienen sendos capítulos de finales, redactados por J. Berger, más resumidos que en el libro citado anteriormente.

Endspiele, por el Dr. L. Rödl (Leipzig, 1936). Un buen guía-resumen para el estudio de la estrategia general de los finales.

Taschenbuch des Endspiels, por J. Mieses (1918). Tratado elemental de finales teóricos.

Opposition und kritische Felder im Bauerendspiel, por W. Bähr. 1936. Es el tratado más completo, hasta la fecha, sobre la teoría y la práctica de los finales de reyes y peones en los que interviene como esencial elemento de lucha la oposición de los reyes.

Endspiele, por S. Zill. 1978. 103 páginas.

Lehrbuch der Schachendspiele, por Y. Averbach. Dos tomos. 1972. Magnífico manual sobre la teoría y la práctica de los finales.

Lehr und Handbuch der Endspiele, por A. Chéron. Cuatro tomos, 1960. Obra monumental, la más completa, sobre la teoría de los finales.

Praktische Endspiele, por K. Keres. 329 páginas. Recopilación de

numerosos finales jugados en la práctica, con valiosos análisis y magistrales observaciones.

En holandés

Theorie der Endspelen, por el Dr. M. Euwe (La Haya, 1938). Un buen tratado de finales, dividido en doce fascículos, los ocho primeros dedicados a la teoría y los cuatro últimos a la práctica.

En sueco

Lärobok i Schack, por G.L. Collijn (Estocolmo, 1921). Contiene un capítulo de finales bastante resumido pero magistralmente redactado.

En húngaro

Bástyavégjátékok Vezérfonala, por Bedö Ödön (1933). Magnífica monografía, dedicada exclusivamente a los finales de torres.

En polaco

Koncowa gra Szachowa, por S. Gawlikowski. (Varsovia, 1954). Excelente tratado general de finales, en dos gruesos tomos.

En ruso

Endshpilb, por I.B. Rabinowitsch (Moscú, 1938). Excelente tratado teórico-práctico. Un tomo de 466 páginas.

INDICE ONOMASTICO
DE AUTORES Y JUGADORES CITADOS
 (Los números se refieren a los diagramas)

Adams.....	264	Bagirov.....	513
Ahrend, A.	558	Bajkov	222
Ahues	320	Balogh, Dr. J.	18
Akerblom	190		
Alalin	503	Balogh, Dr. J.	602, 841
Alatorzew	258, 590, 737	Barbier.....	18
Alburt	686	Bernarski.....	195
Alekhine, Dr. A.	3, 248, 252, 325, 470, 579, 622, 626, 643, 644, 651, 652, 662, 676, 719, 725, 727, 729, 740, 744, 788, 803, 822, 823, 842, 852, 858, 870, 872, 874, 878, 879, 897, 929, 935,	Bedö, O.	637, 673
Alexander	651	Behting, C. y G.	107
Alexandrov, R.	656, 678	Bekey, G.	101, 108
Amelung, F.	10, 271, 293	Belavenetz	815
Anderssen, A.	866	Berger, J.	5, 24, 85, 86, 126, 138, 145, 163, 182, 215, 272, 276, 282, 290, 294, 365, 367, 384, 448
Andersson	266	Berkovic	331
Antonin	746	Berliner, H.	664
Antze	875	Bernstein, Dr. O.	504, 935
Appel	374	Betbeder, L.	39
Apscheneek	767, 904	Bethge, F.	315
Aratowski	718	Bird, H. E.	255
Archipkin	638 (a)	Birnow, S.	131, 216
Aronin	631, 781	Bisguier	778
Aszarin, A.	161	Blackburne	241, 262, 282, 529, 934
Asztalos, Dr.	797	Blackpool	650
Atanasjew	283	Blum, Dr. O.	519
Auerbach, A.	908	Blümich.....	564, 835
Averbach, Y.	12, 95, 174, 194, 227, 230, 236, 244, 267, 268, 269, 277, 303, 305, 346, 425, 434, 439, 449, 452, 454, 460, 488, 507, 520, 525, 555, 584, 491	Bobocov	204
		Bogatyrtschuk	876
		Bogoliuboff, E.	3, 246, 383, 572, 635, 643, 644, 676, 716, 753, 925
		Bolbochán, J.	341, 782
		Boleslawski.....	511
		Bondarewsko	916

Bondarewski	346, 518, 534	Cook	17
Böök, E.	662, 663, 808	Cozio, C.	164
Botwinnik, M.	339, 344, 348, 512, 589, 638, 680, 704, 730, 748, 842, 877	Csom	251, 818
Breyer, G.	587, 613	Crown, F. A.	250
Brisenko	730	Cruz, W.	904
Bron, W.	373, 639, 704, 917, 932, 933	Cukierman, Dr.	645
Bronstein, D.	265, 306, 350, 739, 748	Cvetkovic	333
Brühl, conde	905	Damjanovic	600
Buerger, V.	531	Daniel, A. W.	141
Burn, A.	674	Darby	864
Byrne, R.	411	Defosse	849
Camilleri	266	Dehler, O.	154
Campbell	196	Dembecka	235
Canal, E.	750, 801, 922	Denker	806
Capablanca, J. R.	100, 322, 379, 396, 522, 634, 668, 715, 729, 743, 747, 772, 788, 791, 821, 860, 861, 862, 884, 887, 888, 892, 901, 908, 922, 929	Deze	102
Carls	368, 703	Domuls	638 (a)
Castellá	497	Dorasil, C.	890
Castillo	508	Drimer	361
Cajtlin	471	Duchamp	717
Centurini, L.	184, 185, 187	Duclos, Dr. E. P.	156
Charlier	921	Dührssen, Dr. R.	205, 347
Charousek	816	Duras, O.	546, 743, 804, 810, 883
Chassin	28	Durnew	336
Chéron, A.	24, 35, 96, 151, 208, 231, 291, 294, 298, 299, 330, 355, 357, 387, 390, 394, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 418, 419, 424, 426, 427, 429, 430, 432, 433, 436, 441, 442, 445, 450, 461, 466, 467, 468, 472, 474, 475, 476, 477, 478, 480, 483, 485, 486, 498, 580, 619, 833, 926	Dyckhoff, Dr.	629
Chetskoski	35 (b)	Eastman	847
Chiburdanidze	701 (a)	Ebralidze	815
Chjutt	503	Eisenstadt	385, 628
Cholmow	513, 687	Eising	523
Colle, E.	803	Elekes	214
		Eley	361
		Eliskases	54, 249, 691, 766, 821, 855, 856, 872, 885
		Enevoldsen, J.	243
		Engels	368
		Englisch	881
		Ercole del Río	175, 539
		Esnaola	
		Estrin	664
		Euwe, Dr. M.	7, 13, 20, 25, 26, 100, 322, 470, 625, 689, 692, 704, 706, 727, 740, 745, 773, 823, 859, 870, 877, 897,
		Fairhurst, W. A.	253
		Fajzuliu	332

Fenton	16	Grigorieff, N.	27, 417, 421, 427, 428, 435, 455, 456, 459, 469, 712, 914	Janowski, D.	58, 255, 772, 774, 816, 862	Korolikov, V.	612
Feuer	849	Grinfeld, M.	114	Johner, P.	320, 787	Korschnoi, V.	242, 328, 342, 631, 655, 746, 796
Fila, M.	437, 473	Grob, H.	689, 854, 865, 893	Judd, M.	259	Korteling, W.	147
Filip	661, 919	Grünfeld, E.	614, 857	Jung	869	Koshnitsky, G.	790
Filipowic	234	Guimard	672	Kaila, O.	663	Koslowski	829
Fine, R.	4, 6, 149, 150, 159, 197, 198, 199, 201, 207, 221, 223, 224, 264, 300, 301, 314, 343, 369, 374, 420, 422, 423, 440, 443, 533, 543, 581, 606, 763, 775, 806, 855, 865, 887, 899	Guljdin	213	Kaminer	209, 308	Kostic, B.	522, 615, 620, 799, 873
Fischer, R.	714	Guljko	331	Kan	682, 888	Kotov, A. A.	287, 781, 793
Fleischmann	765	Gunsberg, I.	605, 881	Karpov, A.	342, 689(a)	Kreimborg	861
Flohr, S.	382, 789, 798, 819 851, 868, 871, 902	Guretzky-Cornitz, B. V.	165, 166, 167, 176, 179, 180, 183,	Karstedt, M.	285, 444	Krüger	811
Folkmann	717	Gurvitch, A. S.	312, 912	Kasakewitsch	582	Kubbel, L.	117, 169
Foltys, J.	218, 534, 775	Gusev	930	Kashdan, I.	171, 533, 807, 863	Kuhr, E.	694
Forgacs	817	Haida	835	Kasparian, G.	295, 484, 489, 490, 491, 492, 493, 949, 495, 496, 610, 913, 918, 928	Kunert, F.	629, 795
Freyman	261	Halberstadt, V.	67, 137, 310, 351, 500	Katnelson, L.	465	Kupchick	845, 860
Friedstein	319	Hallmann, F. M.	790	Katovin	916	Kuzmin	686
Frink	291	Hanauer	846	Keene	229, 523	Kwiatkowski	782(a)
Fritz, J.	143, 354	Hanke, A.	247	Keres, P.	54, 218, 221, 226, 239, 381, 382, 534, 536, 575, 576, 589, 601, 652, 658, 666, 680, 899, 925	Landau	633
Furman	930	Hanw	399	Kieninger	769	Lange, M.	794
Gabbings, J. R.	156	Hartlaub, Dr.	703	Kiessling, G.	115	Lapienės	471
Gajewski	438	Hasek, J.	36, 577, 828	Klaman	319	Larsen, B.	349, 844
Galgoczy, F.	547	Hasenfuss	820	Kling	19, 22, 53, 98, 105, 132, 177, 186, 196, 352, 364, 479, 481, 836	Lasa, v. der	43, 84, 153, 158, 275, 667
Galitzky	395	Healey	196	Klundt	316		
Garcia, S.	220	Hecht	195	Kogan	237		
García Toledo	783	Henneberger, Dr.	329	Köhnlein	786		
Gawlikowski	247, 256	Henneberger, W.	402	Kolrokok	911		
Gessert	233	Herberg, A.	135, 541	Koltanowski, G.	693		
Geiler, A.	28	Herbstman, A.	502, 578, 608, 702, 722, 825, 926, 927	König	843		
Gerstenfeld	225	Hermet, R.	593	Konstantinopolski	780		
Gherghiu	380	Herzog	205	Konstantinow	718		
Gilg	499, 571	Heuäcker	279	Kopajew, N.	9, 32, 35, 46, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 76, 79, 83, 88, 90, 91, 92, 96, 116, 416, 431, 433, 453, 505, 506, 516, 527, 540, 569, 570, 574, 665, 690		
Gipslis	796	Holmov	720 (a)	Kopilov	738		
Gligoric	538, 661, 692, 745, 919	Holzhausen, V.	192	Koranyi, A.	356		
Goldsztain	219	Honfi	380				
Golowko, N.	244	Horwitz	19, 22, 53, 80, 98, 105, 106, 132, 177, 186, 196, 352, 364, 479, 556, 836				
Gondjou, H.	155	Hüttemann	600				
Gorgieff	353	Ignatjew	240				
Gotti	869	Jakimtchik	372				
Grau, R.	341, 672	Jandera, V.	567				
		Janosevic	615				

Lombard	234
Losev	412
Löwenfisch, G.	261, 339, 433, 487, 583, 595, 596, 597, 666, 681, 682, 683, 684, 721, 731, 732, 734, 735, 764, 766, 784, 809,
Löwing, Dr.	649
Loyd, S.	839
Lucena	413
Lundin	733
Lyskow	336, 585
Machtas	799
Mackenzie	282
Maier, G.	769
Maizelis	33, 34, 42, 526, 528
Makarov	76
Makogonov	537
Mallee	363
Mandalbaum, A.	29
Mandl, J.	284
Mandler, A.	14, 21, 544, 550, 551, 552, 553, 554, 599, 641, 843
Marco	110, 660, 934
Marín, V.	514
Markland	245
Marks	847
Maroczy, G.	110, 621, 660, 674, 753, 771, 886
Marshall, F. J.	530, 625, 668, 768, 824, 845, 846, 863, 901
Martinovic	316
Marwitz	657
Mason, J.	87, 241, 262, 671
Matanovic	316
Mattison, H.	136, 263, 278, 376, 814, 827, 874
Matulovic	313
Matveeroin	744 (a)
Mecking	783
Medina, A.	607, 711
Menchik, Miss V.	741
Mendes, Dr. F.	39
Meyer	93
Meyer, O.	770
Michalishin	412
Mieses, J.	401, 670, 758, 805, 853, 924
Mikenas	630, 677, 744, 859, 868
Miles	838 (a)
Minev	326
Mitrofanov	911
Moldojarov	238
Moll	256
Monticelli, M.	89, 757
Moravec, J.	47, 57, 68
Morki	734 (a)
Morphy, P.	598
Mott Schmith	171
Muhitd	337
Mundi, Dr. L.	359, 693
Murej	222
Murray, Mc.	715
Najdorf, M.	512
Napolitano, Dr. M.	602
Neckermann	345
Nenarokow	914
Neumann	112
Nielsen	52
Nimzowitsch, A.	736, 762, 867, 879, 900
Nowitow	647
Olafsson	350
Ornstein	878
Ortueda, M. de	903
Osnos	520
Ostolic	212
Pachman, L.	202, 793
Padevski	220
Paffley, D.	253
Parma	363
Parr	162
Paulsen, L.	87
Perlis	670, 707, 762, 850
Petroff	288, 767
Petrosian, A.	35 (b)
Petrosian, T.	714, 844
Philidor, A. D.	181, 404, 905

Piazzini	773
Pierce, W. T.	142
Pillbury, H. N.	923
Pirc, V.	760, 873
Platoff, M. y W.	146, 152, 210, 273, 311, 317, 561, 562, 563, 648, 700, 708, 709, 896
Platz	75
Pleci	782
Podgajec	236
Polerio, G.	104
Polikarpov	337
Poljak	630
Polland	755
Pomar, A.	920
Pompa	326
Ponziani, L.	446
Portisch	362, 889
Post, E.	256
Poster	16
Poulsen, Chmr.	243
Pribyl	340, 734 (a)
Prokes, L.	113, 118, 119, 120, 125, 148, 157, 286, 673, 841,
Prokop	375, 566
Przepiorka	403
Purdy, C. J. S.	250
Pytel, B.	235, 340
Rabinowitch, I. L.	23, 60, 458
Räemdansz, B.	38
Ragosin, VV.	249, 260
Rapoport	744 (a)
Ratner	438
Rellstab	248
Renman	603
Reschewsky, D.	314, 343, 626, 757, 808, 820
Réti, R.	11, 34, 70, 71, 78, 109, 280, 304, 309, 383, 501, 587, 613, 620, 654, 698, 705, 706, 724, 876
Rey, H.	392, 393
Rey Ardid, Dr.	56, 327, 497, 519, 603, 607, 693, 711, 848, 853, 854, 895
Riemann, H.	694
Rinck, H.	77, 97, 318, 370, 371, 386, 509, 549, 559, 609, 642, 646, 723, 830, 832, 835, 837, 838, 840, 918
Ritov	228
Rivière, A. de	598
Robatsch	335
Rohacek, G.	203
Rjumin	809
Romanisin	739
Romanowski, P.	75, 451, 463, 464
Rosselli del Turco, S.	402, 921
Rossolimo, N.	548
Rotunno	691
Rubinstein, A.	200, 206, 263, 499, 530, 659, 710, 726, 750, 758, 759, 768, 774, 785, 800, 804, 822, 827, 883, 891
Rudakowski	618
Rutman	237
Saavedra, Rev.	18
Sacconi	754
Sachodjakin, G.	123
Sackmann, F.	69, 127, 128, 130, 139, 140
Salkind	761
Salve	206, 517, 640
Salvio	85, 415, 542
Salvioli, C.	44, 267, 457
Samaganov	35 (a)
Sämisch	875, 891
Samokanov	238
Santasière	864
Sanz, J.	903
Sarychev, A. y K.	931
Sarrat	85
Savon	792
Schamkowitsch, L.	73
Schaposhnikov	780
Schiffers, E.	161
Schlechter, C.	259, 532, 636, 669, 671, 685, 697, 707, 777, 800, 880, 886

- Schmidt 898
 Schmidt, P. 55
 Schwarz 217
 Scipione Gerónimo 413, 415
 Sehwers 391
 Selesnieff, A. 15, 24, 191, 557,
 560, 586, 611, 679, 699
 Selesnieff, W. 585
 Seppälä, M. 568
 Shapiro 45
 Sideifzade 213
 Simagin 677
 Simonson 715
 Sivkov 332
 Skipworth 486
 Smejkal 121, 194, 242, 433,
 487, 504, 508, 518, 537, 538,
 583, 595, 596, 597, 601, 638,
 681, 683, 684, 723, 731, 732,
 734, 735, 813
 Snosko Borowsky, E. 640, 749, 802
 Sokolov 701 (a)
 Sokolski 32, 35, 536
 Sokow 37
 Soler, P. 514
 Sorokin 321
 Sosin, W. 59, 258
 Sosonko 655
 Spassky, B. 411, 818
 Spielmann, R. 89, 579, 632, 633,
 634, 754, 759, 760, 786, 794,
 902
 Stahlberg, G. 239, 381
 Stalda 795
 Stamma, Ph. 178
 Starck 233
 Stein 362
 Steiner, B. 817
 Steiner, L. 360, 524, 533
 Steinitz, W. 112, 160, 338, 378,
 482, 529, 604, 605, 623, 882,
 Sterk 801
 Stoljar 204
 Stoll 399
 Stoitz, G. 202, 203
 Strassel 770
 Struijlaart 857
 Süer 315
 Suetin 321, 687
 Suhr, E. 749
 Sultan Kahn, M. 789, 871
 Susic 212
 Szabo 334, 511, 713
 Szamkowicz 219
 Szigeti, M. 347
 Tahl, M. 265, 348
 Taimanov 306, 592, 738, 792
 Tarrasch, Dr. S. 19, 41, 58, 304,
 401, 414, 447, 532, 564, 616,
 621, 636, 669, 720, 776, 785,
 787, 812, 824, 892, 923, 924,
 Tartakower, Dr. S. 74, 99, 193, 200,
 225, 252, 571, 645, 705, 713,
 719, 736, 791, 807, 812, 907,
 Teichmann, R. 850
 Tenner, O. 715
 Thomas, G. 99, 572, 622, 635,
 798, 851, 884
 Thorold 486, 776
 Tiavlovski 372
 Timman 102, 838 (a)
 Timoschenko 720 (a)
 Tolusch 618
 Trevelyan 254
 Treybal, DR. 654, 724, 814
 Treysman 755
 Trifunovic 334
 Tringov 232
 Trotzky, A. 103, 189, 307, 377,
 389, 400, 448, 565, 701, 751,
 Tschechower, W. 30, 122, 124, 257,
 582, 590, 737, 784, 915
 Tschepurnoff 756
 Tschigorin, M. 517, 617, 777
 Tylor 535
 Udovcic 778
 Uhlmann 920
 Unzicker 733
 Vajda, Dr. 867
 Vancura 168, 170, 172, 173,
 188, 211, 274, 462
 Venelaien 254
 Vidmar, Dr. M. 193, 246, 325, 344,
 741, 810, 819, 878
 Vidmar jr. 797
 Vilela 245
 Vilén 756
 Villeneuve Escaplon, conde de 398
 Völk 649
 Vukic 333
 Wagner 614, 716
 Walbrodt 653
 Walter 771
 Weenink, H. 111, 134
 Wessel 742
 Wiekowiak, H. 752
 Wiesel 742
 Wilson 650
 Winter, W. 360, 531, 858, 885
 Wittek 217
 Wolf, H. 880, 900
 Woronkov 240
 Wotawa 831
 Yates, F. D. 725, 747, 907
 Yusupov 689(a)
 Zachodjakin 387, 390
 Zaitlin 328
 Zajcev, A. 251
 Zellweger, A. 359
 Zepler, Dr. E. 627, 826
 Zilberman 35 (a)
 Zinkl, A. 81, 653
 Zuckerbäcker 144
 Zuckerman 232
 Zukertort 338, 378, 432, 882
 Zuravlejov 228
 Zytogorsky 196

INDICE GENERAL

Presentación	9
APARTADO PRIMERO	
A) REY Y TORRE, CON O SIN PEONES, CONTRA REY Y UNO O VARIOS PEONES	13
a) Rey y torre contra rey y peón	15
b) Rey y torre contra rey y dos o más peones.....	23
c) Rey, torre y uno o más peones, contra rey y uno o varios peones	61
APARTADO SEGUNDO	
B) REY Y TORRE, CON O SIN PEONES, CONTRA REY Y UNA O MAS PIEZAS MENORES SIN O CON PEONES	69
a) Rey y torre, con o sin peones, contra rey y alfil sin o con peones	71
b) Rey y torre, con o sin peones, contra rey y caballo sin o con peones	133
c) Rey y torre, con o sin peones, contra rey y dos o más piezas menores, sin o con peones	167
APARTADO TERCERO	
C) REY Y TORRE, CON O SIN PEONES, CONTRA REY Y UNA O DOS TORRES, SIN O CON PEONES	189

APARTADO CUARTO

- D) REY Y DOS TORRES, CON O SIN PEONES, CONTRA
REY Y DOS TORRES SIN O CON PEONES 379

APARTADO QUINTO

- E) OTROS FINALES DE REYES, TORRES, PIEZAS ME-
NORES Y PEONES 411

BIBLIOGRAFIA 432

INDICE ONOMASTICO 436