

Y. Averbach



TEORÍA DE LOS FINALES DE PARTIDA

COLECCIÓN ESCAQUES

TEORIA DE LOS FINALES DE PARTIDA

De la manera cómo un jugador afronta y trata la fase final de la partida, se puede obtener una indicación segura de su fuerza y capacidad. La mano del maestro se distingue con claridad, y no tiene nada de casual que los grandes campeones sean unos virtuosos de los finales. En la Unión Soviética, donde el estudio del ajedrez ha sido elevado a un nivel casi científico, se ha apreciado desde hace mucho tiempo la necesidad ineludible de perfeccionar la habilidad técnica del final, y el autor de este libro probablemente ha hecho más que nadie por satisfacer esta necesidad. El gran maestro Yuri Averbach es el experto que descuella en la teoría de los finales y quien encabeza el equipo de colaboradores que confeccionó la obra en tres volúmenes. «Shajmatnie Okonchaniya» (Finales de Ajedrez) reconocida como la más importante en este campo.

El presente libro, concebido sobre líneas menos extensas, contiene todo el material básico necesario para enfrentarse con la fase final del juego. Los temas tratados incluyen los mates elementales, el combate entre las diversas piezas, tanto unas contra otras como contra peones, y la promoción del peón a la octava fila. El estudio se completa con un capítulo dedicado a finales prácticos.

El lector concluyendo se beneficiará no solamente de un mejoramiento de su juego en el final de la partida, sino en un plano mucho más amplio. En primer lugar, las explicaciones claras y lógicas de Averbach desarrollarán su entendimiento de la mecánica del tablero y de las fuerzas que se despliegan en él. En segundo lugar, su realización del medio juego ganará en seguridad, porque siempre hay que tener en cuenta que una decisión objetiva puede depender en cualquier momento del dominio de un tipo simple de final. Disponiendo de la información dada en este volumen, el lector nunca sentirá la tentación de evitar positivamente el final de partida y en ese sentido será jugador más completo.

Y. AVERBACH

TEORIA DE LOS FINALES DE PARTIDA

Y. AVERBACH

TEORIA DE LOS FINALES
DE PARTIDA



EDICIONES MARTINEZ ROCA
BARCELONA

TEORIA DE LOS FINALES DE PARTIDA
Yuri Averbach

Traducción directa del inglés cotejada con la edición original rusa
por MARIANO ORTA MANZANO

Revisión técnica
por JOSÉ M.ª JUSTE BORRELL

© 1968 por EDICIONES MARTINEZ ROCA, S. A.
Gran Via, 774, 7.º, 08013 Barcelona

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS

Este libro no puede ser reproducido en todo, ni en parte, sin permiso

IMPRESO EN ESPAÑA - PRINTED IN SPAIN

Depósito Legal: B. 36.384 - 1985
ISBN: 84-270-0017-0

Diagràfic, S. A. - Constitució, 19 - 08014 Barcelona

INDICE

INTRODUCCIÓN	7
LAS PROPIEDADES DE LAS PIEZAS	9
I. PARA DAR MATE AL REY SOLO	10
Mate con una dama	10
Mate con una torre	11
Mate con dos alfiles	11
Mate con alfil y caballo	11
Mate con dos caballos	14
II. VARIAS PIEZAS EN COMBATE	15
Dama contra torre	15
Dama contra pieza menor	17
Torre contra caballo	18
Torre contra alfil	19
III. DIVERSAS PIEZAS EN COMBATE CONTRA UN PEON ...	21
Dama contra peón	21
Torre contra peón	23
Pieza menor contra peón	25
IV. PARA CORONAR UN PEON	31
Rey y peón contra rey	31
Rey, pieza menor, y peón contra rey	34
Caballo y peón contra caballo	37
Alfil y peón contra alfil	41
Alfil y peón contra caballo	44
Caballo y peón contra alfil	48
Torre y peón contra torre	49
Dama y peón contra dama	58

V. FINALES PRÁCTICOS	61
Finales de peones	61
Finales de caballos	67
Finales de alfiles	70
<i>alfiles del mismo color</i>	70
<i>alfiles de colores opuestos</i>	72
Finales de alfil contra caballo	75
Finales de torres	78
Finales de damas	85

INTRODUCCION

En el curso de la lucha que se desarrolla sobre el tablero de ajedrez, las fuerzas de ambos bandos están visiblemente gastadas, la posición se ha simplificado y el juego pasa a su fase última y decisiva: el final de partida. En esta etapa, el jugador se enfrenta usualmente con una de estas tres tareas: explotar la ventaja que ha conseguido en las fases anteriores de la partida y convertirla en una ganancia; o neutralizar la ventaja de su oponente con una acertada defensa y llevar la partida a tablas; o por último, habiendo fracasado en conseguir una ventaja en el juego medio, puede tratar de obtenerla aquí.

El final de partida empieza cuando quedan relativamente corto número de piezas en el tablero y, excepto raras excepciones, son imposibles ataques directos sobre el rey con las complicaciones tácticas típicas del juego medio. La etapa concluyente de una partida de ajedrez tiene sus peculiaridades características que, en comparación con el juego medio, alteran la maniobra posicional y la importancia de las fuerzas que actúan en el tablero.

El primer momento importante que distingue el final de las demás fases de la partida es cuando el rey toma una parte activa en el juego. Habiendo «vegetado» durante toda la partida, tras los baluartes de peones, en su propio campo, el rey se convierte ahora en una pieza activa y atacante y trata de participar en la lucha con toda su fuerza. Se lanza contra las piezas y peones del contrario y es a menudo el primero que irrumpe en el campo enemigo.

En el final de partida han quedado sobre el tablero relativamente pocas piezas, pero el valor de cada una ha aumentado considerablemente. Para lograr el éxito es importante saber cómo conseguir la actividad máxima de las piezas y cómo organizar la cooperación de las piezas entre ellas y con los peones. Jugar correctamente el final de partida significa desplegar la actividad de las fuerzas combatientes de uno en la mayor extensión posible y asegurar su armónica cooperación.

En el final de partida raramente es posible, ni siquiera con una gran ventaja material, dar mate inmediatamente al rey contrario: uno carece de fuerza para hacerlo. Con objeto de obtener una superioridad material suficiente, hay que promocionar uno o varios peones. Esto significa que como cualquier peón "insignificante" puede, si se le presenta la oportunidad, convertirse en una pieza poderosa —una dama— su papel aquí aumenta grandemente. La promoción de peones es una de las tareas estratégicas del final de partida.

Es relativamente más fácil estudiar el final de partida con su pequeño número de piezas y peones que estudiar las demás fases del juego. En el desarrollo de la teoría ajedrecística a lo largo de los últimos 100 años, se han analizado concienzudamente y se han publicado en la literatura del juego, docenas de posiciones de final de partida. En estas posiciones se han encontrado los mejores métodos de ataque y de defensa, y el resultado final, considerado correcto por ambos bandos, ha llegado a determinarse. Además, para muchos finales se han establecido procedimientos típicos de juego y se han elaborado métodos auxiliares que permiten una apreciación rápida y exacta de la posición. A los finales que han sido investigados de esta forma se les llama teóricos. Al jugar estos finales, que a menudo están muy lejos de resultar fáciles, un conocimiento exacto es de la mayor importancia; cuando se los usa con acierto, la partida inevitablemente acaba con el resultado previsto.

El juego no se convierte en teórico en el momento mismo en que se llega al final de partida, aunque en las posiciones más complicadas se hayan elaborado ahora maniobras típicas y se hayan descubierto las mejores maneras de jugar. Normalmente, el problema en un final complejo es transformarlo en la clase de posiciones que ya han sido estudiadas.

Cuando se aprende ajedrez, uno debe empezar con un análisis de posiciones simples con un pequeño número de unidades combatientes. Y éstas, por regla general, son posiciones de final de partida. Analizando finales claros con las más variadas combinaciones de material, el principiante puede llegar a conocer las características especiales de las diversas piezas y el mecanismo de la lucha que sostienen unas contra otras. Habiendo adquirido una sensibilidad respecto a las propiedades de las diferentes piezas, puede comprender más fácilmente el modo cómo trabajan juntas. Así, el estudio de los finales más simples debería preceder al análisis de las aperturas y del juego medio.

El autor ha tenido el propósito de proveer al lector del conocimiento mínimo esencial del final de partida, familiarizarlo con las posiciones teóricas básicas, y finalmente enseñarle los motivos estratégicos más importantes y los modos más simples de hacerse cargo rápidamente de la posición.

LAS PROPIEDADES DE LAS PIEZAS

En el final la fuerza de cada pieza cobra mayor relieve que en las demás fases de la partida. Por esta razón es útil recordar lo que sabemos sobre las propiedades de las piezas.

El caballo. No siendo una pieza de largo alcance, ataca casillas que están relativamente cerca de él. Ocho casillas quedan bajo el fuego simultáneo del caballo cuando está colocado en el centro del tablero, pero a medida que se aproxima al borde, disminuye el número de las casillas a las que puede atacar al mismo tiempo, o, como se expresa corrientemente, se encoge su capacidad de dominio. En el rincón del tablero, el caballo sólo puede atacar dos casillas; en otras palabras, su capacidad de ataque queda disminuida a la cuarta parte. Es evidente que la centralización capacita al caballo para desplegar su fuerza hasta el máximo. El caballo difiere de todas las demás piezas por el derecho que tiene a saltar sobre piezas y peones. Debido a esto, sus facultades no disminuyen en posiciones cerradas.

La siguiente propiedad del caballo es interesante: si está, por ejemplo, en una casilla negra, sólo puede atacar a otra casilla negra, a la que se proponga llegar, haciendo un número par de movimientos, y a una casilla blanca, sólo con un número impar.

El alfil. Esta es una pieza de largo alcance. Su poder ofensivo varía de trece casillas, cuando está en el centro, a siete cuando está en el borde del tablero. La centralización aumenta las posibilidades del alfil. Gracias a su acción de largo alcance, es mejor que el caballo para desarrollar el juego por dos flancos. Si su esfera de acción está restringida por peones, su fuerza disminuye. El alfil necesita diagonales despejadas.

La torre. Pieza de largo alcance, ataca exactamente catorce casillas desde cualquier punto del tablero. Por tanto, su poder ofensivo no depende de su colocación. Para desplegar su fuerza hasta el máximo, la torre necesita espacio, líneas abiertas (hileras y filas).

La dama. Esta es la pieza de mayor alcance. El poder ofensivo de la dama varía de veintisiete casillas cuando está en el centro, a veintidós en el borde del tablero. La centralización aumenta sus cualidades combatientes. Para desplegar sus poderes del todo, la dama necesita también espacio abierto (hileras, filas y diagonales).

Esto, brevemente, es todo lo que es necesario saber sobre las piezas individuales antes de empezar a estudiar el final de partida.

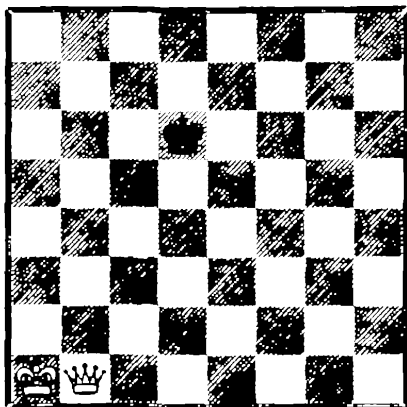
CAPITULO I

PARA DAR MATE AL REY SOLO

Mate con una dama

La dama no puede dar mate si no es ayudada; el mate sólo puede conseguirse mediante los esfuerzos unidos del rey y de la dama. Igualmente el rey no puede sufrir mate en el centro del tablero; hay que empujarlo hasta el borde. La manera más rápida de hacer esto es mediante la acción concertada del rey y de la dama.

Diagrama núm. 1



Primeramente ponemos en juego al rey.

1. R2C, R4D; 2. R3A, R4R; 3. D6CR. La dama entra en juego y limita severamente la esfera de acción del rey enemigo.

3. ..., R5A; 4. R4D, R6A; 5. D5C,

R7A; 6. D4C, R8R; 7. D2C. Ahora, con el rey empujado al borde del tablero, el mate no está lejos.

7. ..., R8D; 8. R3D, R8A; 9. D2A++.

Usualmente no se precisan más que diez movimientos para forzar el mate en estos finales.

7. D2C no era el único movimiento. Las blancas podían haber jugado 7. R3R, R8A; 8. D6C, R8R; 9. D1C++.

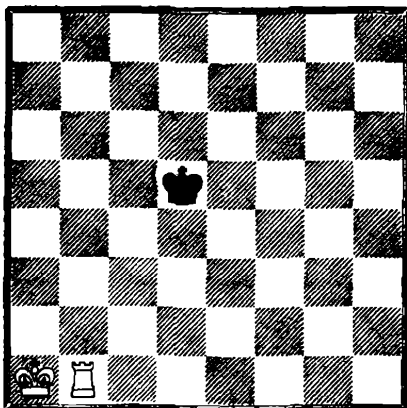
Sin embargo, en lugar de 8. D6C, sería un grave error jugar 8. D3C??, puesto que entonces el rey negro no tendría ahora adónde ir, sería una posición de rey ahogado y la partida terminaría en tablas.

Los principiantes cometen a menudo errores como éste. Por eso, a veces, los instructores recomiendan otro método más simple de dar mate: consiste en hacer retroceder al rey valiéndose únicamente de la dama, y sólo cuando ha sido forzado hasta el borde del tablero, traer en ayuda al rey propio. Por ejemplo, 1. D5A (la dama está colocada a un movimiento de caballo del rey contrario), R3A (o 1. ..., R2R; 2. D6C); 2. D5R, R3C; 3. D5D, R2A; 4. D6R, R2C; 5. D6D, R1A; 6. D7R, R1C; 7. R2C, R1A; 8. R3T, R1C; 9. R4C, R1A; 10. R5C, R1C; 11. R6C, R1A; 12. D7A++. Este método es más laborioso, pero excluye la posibilidad de unas tablas por rey ahogado.

Mate con una torre

También aquí hay primeramente que empujar al rey negro al borde del tablero. Esto sólo puede conseguirse con las operaciones combinadas del rey y de la torre.

Diagrama núm. 2



1. R2C, R5D; 2. R2A, R5R; 3. R3A, R4R; 4. R4A, R5R. Cuando los reyes están enfrentados de esta forma, uno puede dar jaque con la torre y hacer retroceder al rey enemigo.

5. T1R+, R4A; 6. R4D, R5A; 7. T1A+, R4C; 8. R4R, R3C; 9. R5R, R4C. El rey negro se queda también confinado en el borde del tablero después de 9. ..., R2C; 10. R6R, R1C; 11. R7R, R2C; 12. T1C+.

10. T1C+, R5T; 11. R5A, R6T; 12. R4A, R7T; 13. T3C, R8T; 14. R3A, R7T; 15. R2A, R8T; 16. T3T++.

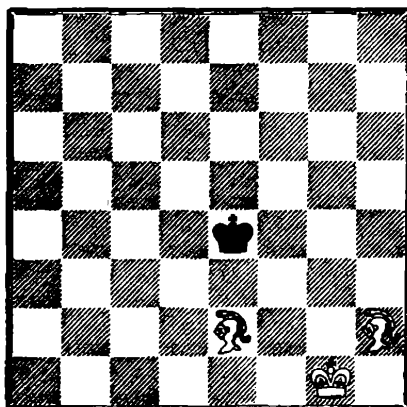
Normalmente no se requieren más de dieciséis movimientos para este mate.

Mate con dos alfiles

Para poder dar mate con dos alfiles, no sólo es necesario acorralar al rey enemigo contra el borde del

tablero, sino arrinconarlo además en una de las esquinas. Una vez más, esto se lleva a cabo mediante un uso combinado de las fuerzas.

Diagrama núm. 3



1. R2A, R5D; 2. A3A, R6D; 3. A5R, R7D; 4. A4R, R8A; 5. R3R! Cuando se hace retroceder a un rey solitario, hay que tener cuidado para procurar que tenga casillas libres a las que retirarse. 5. R2R?? lleva a tablas por rey ahogado.

5. ..., R8D; 6. A2CD, R8R; 7. A2A, R8A; 8. R3A, R8C. O 8. ..., R8R; 9. A3A+, R8A; 10. A3D+, R8C; 11. R3C, R8T; 12. A2D, R8C; 13. A3R+, R8T; 14. A4R++.

9. A5A, R8A; 10. A3A, R8C; 11. R3C, R8A; 12. A3D+, R8C; 13. A4D+, R8T; 14. A4R++.

Mate con alfil y caballo

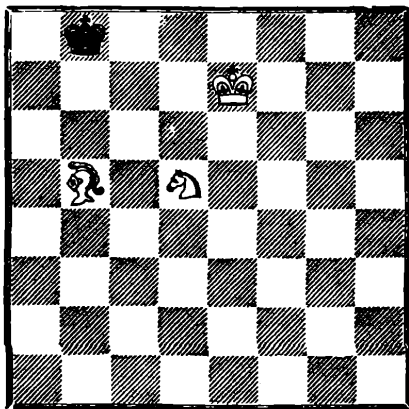
El mate con alfil y caballo es mucho más complicado que los anteriores. Se necesitan unos treinta y cinco movimientos para realizarlo. Como las reglas vigentes limitan el número de movimientos permitidos para dar mate a cincuenta, estos finales exigen un juego meticuloso.

Aquí el proceso ganador consta de tres etapas. Primeramente el rey es empujado hasta el borde del table-

ro; luego a una esquina del color controlado por el alfil; y allí, finalmente, recibe el mate.

Empezaremos examinando cómo se ejecuta el mate en la esquina.

Diagrama núm. 4



El rey negro ha sido empujado a la esquina necesaria y no puede salir. Obsérvese el modo como cooperan las piezas, una complementando a la otra. El caballo cubre las casillas negras 7AD y 6CD; el alfil, las casillas blancas 6TD y 6AD; y el rey la 8D. A partir de aquí es mate en no más de nueve movimientos.

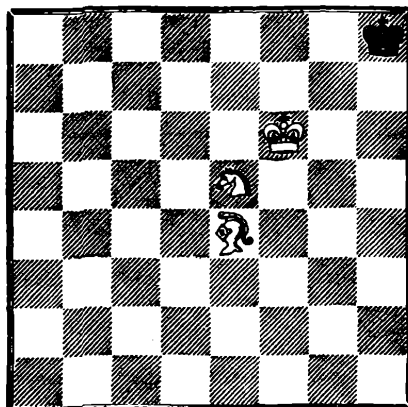
Por ejemplo (tocándole mover a las negras): 1. ..., R2T; 2. R7D, R2C; 3. R8D, R1C; 4. A6T! Ahora la esfera de movimiento del rey queda aún más restringida.

4. ..., R2T; 5. A8A, R1C; 6. C4C, R2T; 7. R7A, R1T; 8. A7C+, R2T; 9. C6A++. El rey sólo puede recibir mate en un rincón del color que controla el alfil. De este modo, por supuesto, el bando más débil se esfuerza en retirarse para llegar a uno de los otros rincones a salvo.

Por eso es muy importante saber cómo empujar a un rey enemigo desde un rincón al otro.

He aquí una posición típica.

Diagrama núm. 5



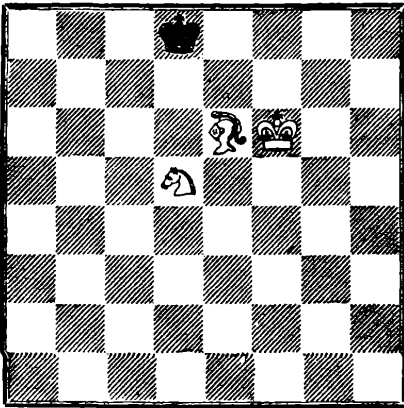
1. C7A+, R1C; 2. A5A, R1A; 3. A7T, R1R; 4. C5R, R1D! La defensa más activa. Las negras sueñan con abrirse camino hacia su rincón 8TD. Después de 4. ..., R1A; 5. C7D+, R1R; 6. R6R, R1D; 7. A3D, R2A (7. ..., R1R; 8. A5C, R1D; 9. C6C, R2A; 10. C5D+ lleva a la misma situación); 8. A5C, R1D; 9. C6C, R2A; 10. C5D+, R1D; 11. R7A, R1A; 12. R7R, R1C; 13. R7D. Las blancas dan mate de la manera ya estudiada.

5. R6R, R2A; 6. C7D!, R2C; 7. A3D! (6. ..., R3A habría sido contestado de la misma manera), R3A; 8. A6T, R2A; 9. A5C, R1D; 10. C6C, R2A; 11. C5D+. El juego exacto de las blancas les ha permitido cortar el paso al rey negro y alcanzar una posición desde la cual se necesita como máximo nueve movimientos para dar mate.

Este método de empujar al rey de un lado a otro del tablero fue ideado por el famoso jugador francés A. Philidor, en 1777.

Hay otra posición con el rey al borde del tablero con la que es útil familiarizarse.

Diagrama núm. 6
Juegan las negras



Aquí el rey negro trata de «ser obstinado».

1. ..., R1R; 2. C4A, R1D; 3. R5R! Las blancas no tienen por qué temer concederle al rey enemigo alguna libertad. Está libre sólo temporalmente y no puede llegar a 8TD.

3. ..., R2A; 4. R5D, R3C; 5. A7D! Esta es la cuestión: el rey tiene cortado el camino.

5. ..., R4T; 6. R5A, R3T; 7. R4C, R3C; 8. C5D+, R3T; 9. A8A+, R2T; 10. R5C. Ahora el resto es simple, y al lector puede agradecerle acabar el mate él mismo para practicar.

Debemos considerar ahora cómo empujar al rey hasta el borde del tablero.

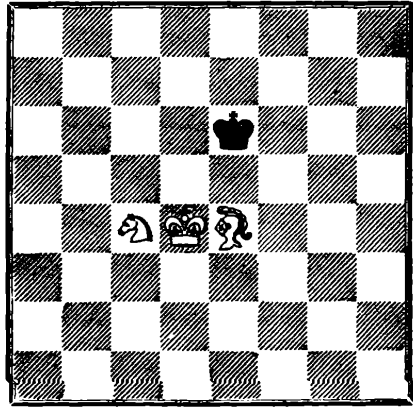
(Véase diagrama núm. 7)

Las fuerzas blancas están ya movilizadas; por tanto, es hora de empezar a empujar.

1. A3D, R3A; 2. R5D, R2A; 3. R5R, R2C; 4. R6R, R1A; 5. R6A, R1R; 6. C5R, R1A. Después de 6. ..., R1D; 7. A5Cl, R2A; 8. C4Al, el rey negro se encuentra con el camino cortado y confinado en el rincón de 1TD.

7. A4A, R1R; 8. A7A+, R1D (no

Diagrama núm. 7



8. ..., R1A; 9. C6C++); 9. R6R!, R2A; 10. A8R! Con sus dos últimos movimientos, las blancas le han permitido al rey algún espacio, pues ya no puede escapar del rincón.

10. ..., R3C; 11. R6D, R4T; 12. R5A. El resto es claro y dejamos al lector la oportunidad de convenirse por sí mismo.

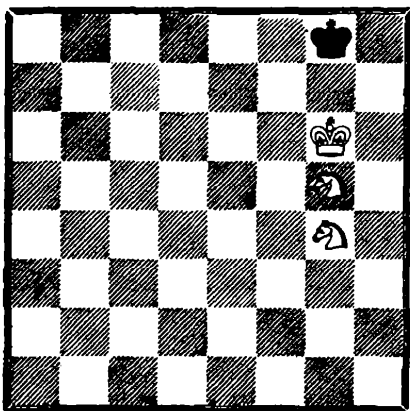
Si el rey negro se hubiese dirigido hacia su rincón de 8TR, entonces las blancas lo habrían encerrado allí. Por ejemplo: 2. ..., R4C; 3. R5R, R5C; 4. A2A, R5T (4. ..., R6A es contestado por 5. A1D+, bloqueando el camino; en tanto que si 4. ..., R4C, entonces 5. C3R, R3T; 6. R6A, R4T; 7. A6C+, R5T; 8. R5A, R6C; 9. A5T, R7A; 10. R4A, R8R; 11. C4A, y de nuevo el rey se ve incapacitado para abrirse paso hasta el rincón a salvo en 8TD); 5. R5A, R4T (o 5. ..., R6C; 6. A1D, R7A; 7. R4A); 6. C5R, R3T; 7. R6A, R4T; 8. A6C+, R5T; 9. R5A, R6C; 10. A5T, R7A; 11. R4A, R8R; 12. C4A, y el escape negro queda cortado.

Es útil notar que básicamente son el rey y el alfil los que hacen retroceder al rey enemigo. El caballo sólo entra en el juego de vez en cuando para despojar al rey de casillas importantes.

Mate con dos caballos

Contra una defensa correcta, no es posible dar mate con dos caballos.

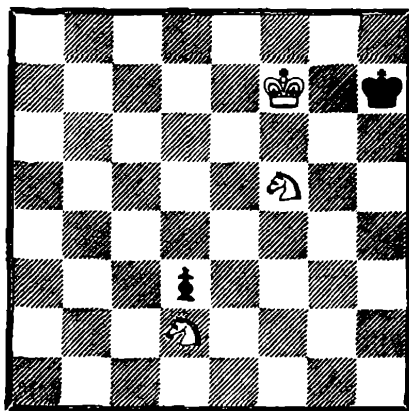
Diagrama núm. 8



Así, en esta posición, las negras no contestan al 1. C6A+ con 1. ..., R1T, porque entonces, con 2. C7A vendría el mate, sino con 1. ..., R1A, apartando su rey del rincón peligroso. Si las blancas juegan 1. C6R, impidiendo que salga el rey, entonces el mate tampoco puede ser forzado después de 1. ..., R1T. En efecto, para forzar el mate con el rey negro en 1CR, las blancas tendrían que poder dar jaque con un caballo (desde 7R, 6AR o 6TR) y entonces, después de ..., R1T, dar el jaque final con el otro desde 7AR. El caballo que ejecuta el mate desde 7AR debe controlar la casilla 8AR y, consiguientemente, debe estar en 7D, 6R o 7TR. Pero las blancas no tienen tiempo para trasladar este caballo a 7TR, porque el rey negro no puede moverse y quedaría ahogado.

Otra cuestión es si las negras disponen de un peón. En este caso, el peón les resultaría perjudicial: no habría rey ahogado, y las blancas tendrían tiempo para dar mate.

Diagrama núm. 9



En algunas posiciones en que las negras tienen un peón, las blancas ganan incluso cuando el rey negro no está todavía en el rincón. La teoría de estos raros finales fue elaborada por A. Troitsky, el pionero de la composición de problemas, y es demasiado difícil para principiantes. Aquí nos limitaremos a echar una ojeada a un ejemplo para apreciar cómo el mate se lleva a cabo una vez que el rey del bando más débil está en el rincón.

1. C4R, P7D (1. ..., R1T; 2. C6A, P7D produce el mismo resultado);
 2. C6A+, R1T; 3. C7R, P8D=D.
 Ironía del destino: Las negras han conseguido hacer dama un peón, pero sufren mate: 4. C6C++.

CAPITULO II

VARIAS PIEZAS EN COMBATE

Dama contra torre

Usualmente, una dama gana contra una torre. El plan triunfador consiste en acercar la dama y el rey a la torre y el rey contrarios y obligarlos a separarse. Así, o bien la torre cae en uno de los jaques dados por la dama, o el rey, privado del apoyo de la torre, sufre mate.

Las posiciones en que uno de los bandos comprueba que tiene que hacer un movimiento desventajoso se llaman, en la terminología de la teoría del ajedrez, posiciones *zugzwang* (del alemán *Zug*, movimiento; *zwingen*, obligar).

El plan de triunfo, por tanto, consiste en crear una posición *zugzwang*, en la que el bando más débil se ve obligado a retirar su torre del rey, lo que lo llevará a la derrota. Más adelante veremos que obtener una posición *zugzwang* es un importante motivo estratégico en muchos finales.

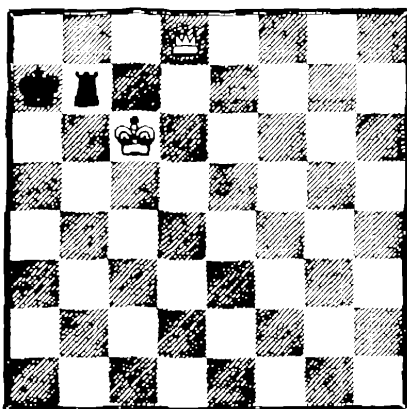
He aquí una posición típica.

(Véase diagrama núm. 10)

Las negras están en *zugzwang*: tienen que apartar su torre de su rey, puesto que contra 1. ..., R3T; la réplica 2. D8AD es decisiva, mientras que si 1. ..., T1C, entonces 2. D5T++.

Con 1. ..., T5C, tanto 2. D7R+ y 2. D5T+ ganan la torre inmediatamente, mientras que si 1. ..., T7C o 1. ..., T2C, entonces 2. D4D+.

Diagrama núm. 10



tanto, los únicos movimientos dignos de consideración son 1. ..., T6C; 1. ..., T2AR; 1. ..., T8C, y 1. ..., T2T. Pero en cada uno de los casos la dama blanca termina por ganar la torre después de una serie de jaques.

1. ..., T6C es seguido por 2. D4D+, R1C; 3. D4A+, R2T; 4. D4T+; y 1. ..., T2AR, por 2. D4D+, R1C; 3. D2C+, R1T; 4. D2T+.

Si 1. ..., T8C, entonces 2. D4D+, R1C; 3. D8T+, R2T; 4. D7T+, gana; finalmente, si 1. ..., T2T, entonces 2. D4D+, R1C; 3. D5R+, R2T; 4. D1T+ y 5. D1C+.

Es notable cómo, a pesar de su aparente libertad, la torre siempre cae a los golpes de la dama que lo abarca todo.

Si a quienes les toca mover es a las blancas, no deben acercarse más

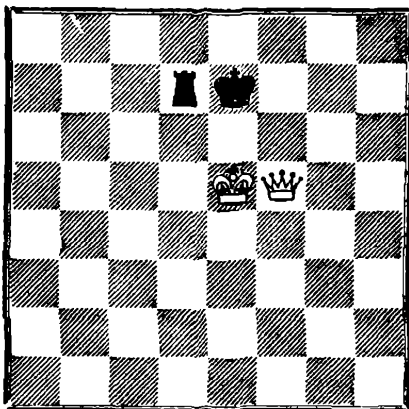
a su adversario. Así, 1. D8AD es contestado por 1. ..., T3C+, y las blancas se ven obligadas a retirar su rey a 5A, puesto que 2. R7A? conduce a tablas por rey ahogado después de 2. ..., T3A+.

Con objeto de ganar hay que ceder el movimiento a las negras. Esto puede hacerse en tres movimientos: 1. D4D+, R1T; 2. D8T+, R2T; 3. D8D. Las negras están en *zugzwang*, y el resto es claro.

El análisis de la posición siguiente lo familiarizará a uno con el método de encerrar al rey.

Diagrama núm. 11

Juegan las blancas



1. D6A+, R1R; 2. D8T+. 2. R6R sería un error, porque estaría seguido por 2. ..., T3D+! con unas tablas inmediatas. Las blancas no deben olvidarse de las posibilidades de rey ahogado de las negras.

2. ..., R2A; 3. D8AD, R2R. Retirar la torre sería perder inmediatamente. Si 3. ..., T6D, entonces 4. D4A+ es decisivo; si 3. T7D, entonces 4. D7C+, R1R; 5. D5C+, R2A; 6. D4A+, R1R; 7. R6R gana; y si 3. ..., T8D, entonces 4. D4A+, R2R; 5. D4C+, R1D; 6. R6R. Obsérvese cómo la dama va desarrollando dos trabajos al mismo tiempo:

restringe al rey contrario y no le da a la torre enemiga oportunidades de dar jaque al rey por detrás.

Finalmente, si las negras juegan 3. ..., T2R+; se sigue 4. R5A, R2C (o 4. ..., T1R; 5. D4A+, R2R; 6. D7AD+ y 7. R6A); 5. D8D, T2A+; 6. R5C, R2T; 7. D4D, T2C+; 8. R6A, R1C; 9. D8D+, R2T; 10. D8R, y tenemos ante nosotros la posición del diagrama núm. 10, excepto que está en el lado derecho del tablero. Debemos continuar ahora con nuestro examen de la situación después del tercer movimiento.

4. D8CR, T2A. Retirar la torre a lo largo de la fila significa perder más rápidamente aún. A 4. ..., T6D y 4. ..., T7D las réplicas 5. D7T+ y 5. D5C+ son respectivamente decisivas; mientras que después de 4. ..., T8D; 5. D5C+, R1A (evidentemente este es el único movimiento que no conduce a la pérdida inmediata de la torre); 6. D4A+, R2R; 7. D4T+, R1A; 8. R6R! Las negras o sufren mate o pierden su torre.

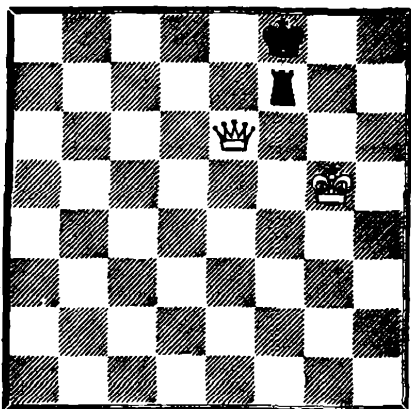
5. D7C+, R1D; 6. D8A+, R2D; 7. R5D!, T2C. Las negras se ven forzadas a retirar la torre a lo largo de la hilera. Se pierde de nuevo después de 7. ..., T6A; 8. D7C+ o 7. ..., T7A; 8. D5A+; mientras que si 7. ..., T8A, entonces 8. D5A+, R1R; 9. D5T+, R2D; 10. D4C+, R1R; 11. R6D! gana.

8. D7A+, R1A; 9. D8R+, R2A; 10. R5A, T2T. El lector no tendrá ya ninguna dificultad para encontrar las réplicas correctas de las blancas si la torre se retira a lo largo de la fila en lugar de hacerlo por la hilera.

11. D7R+, R1C; 12. D8D+, R2C; 13. R5C, T1T; 14. D7D+, R1C; 15. R6C. Las negras no tienen ninguna defensa satisfactoria contra la amenaza de mate.

Sólo en las circunstancias más excepcionales puede salvarse la partida con una torre contra una dama. He aquí un caso.

Diagrama núm. 12
Juegan las negras



En esta posición, las negras pueden explotar la desafortunada colocación de las piezas blancas y dar jaque perpetuo.

1. ... T2C+; 2. R5A (o 2. R6A, R3C+), T2A+; 3. R6C, T2C+; 4. R6T, T2T+! Esta es la cuestión: si la torre es capturada, el rey queda ahogado.

Dama contra pieza menor

Una dama gana muy fácilmente contra una pieza menor.

Si el oponente tiene un alfil, la dama y el rey normalmente se mueven por casillas inaccesibles al alfil.

(Véase diagrama núm. 13)

1. D5C, R3D; 2. R4D, A3R; 3. D6C+, R2R; 4. R5R, A2A; 5. D6D+, R1R; 6. R6A y 7. D7R++.

Hacer retroceder al rey es una tarea casi tan simple como en el final con una dama contra el rey sólo.

Un caballo defiende al rey mejor que un alfil. Sin embargo, también él carece de fuerzas para combatir contra una pieza tan poderosa como una dama.

Diagrama núm. 13

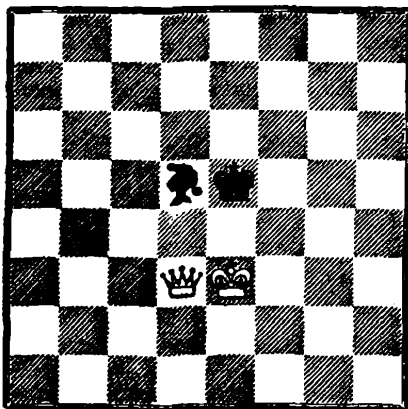
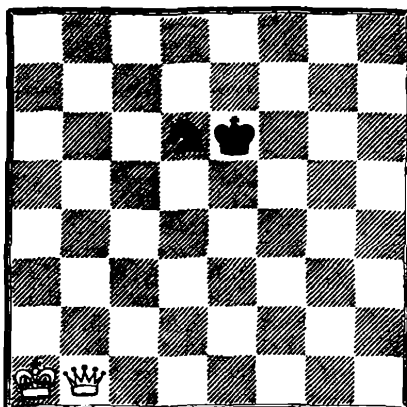


Diagrama núm. 14



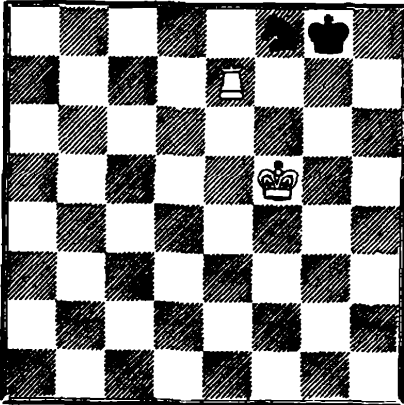
1. R2C, R4D; 2. R3A, C5R+; 3. R3D, C4A+; 4. R3R, C3R. Las negras se esfuerzan en permanecer en el centro el mayor tiempo posible.

5. D5A+, R3D; 6. R4R, C4A+; 7. R4D, C3R+; 8. R4A, C2A; 9. D5A+, R2D; 10. D6C, C3R; 11. R5D, C2A+; 12. R5R, C1R; 13. D6R+, R1D; 14. D7A, C2A; 15. R6D, C4C+; 16. R5A. Las negras sólo pueden disponer el inevitable mate sacrificando su caballo.

Torre contra caballo

No es forzoso que una torre gane contra un caballo, pero la defensa requiere un cierto grado de meticulosidad. Examinemos el siguiente ejemplo.

Diagrama núm. 15



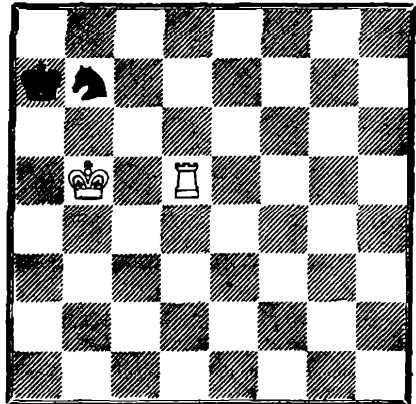
Después que las blancas han jugado 1. R6A la única réplica para las negras es 1. ..., C2T+, ya que si 1. ..., R1T pierden con 2. T8R, R1C; 3. T8D. El juego continúa: 2. R6C, C1A+; 3. R6T, R1T; 4. T7AR, R1C (4. ..., C3R pierde inmediatamente a causa de 5. T6A); 5. T7C+, R1T; 6. T1C. Uno tiene la impresión de que las blancas han conseguido mucho, pero aún así las negras poseen recursos para salvar la partida.

6. ..., C2DI Una vez más esta es la única réplica. 6. ..., C2T lleva a la derrota después de 7. R6C, R1C (o 7. ..., C1A+; 8. R7A, C2T; 9. T8C++); 8. T2C, C1A+; 9. R6A+ seguido por 10. R7A; lo mismo si hace 6. ..., C3R después 7. R6C, C1A+; 8. R7A.

Pero ahora 7. R6C no logra nada, ya que es respondido por 7. ..., R1C; 8. T2C, R1A. Las negras están por tanto a salvo después de 8. T1D, C1A+.

Así, en el final con una torre contra un caballo, no es peligroso para el rey verse confinado en el borde del tablero. Sin embargo, hay posiciones en que la mala colocación del caballo y del rey lleva a una derrota.

Diagrama núm. 16



La posición de arriba se conocía ya desde el siglo IX. Después 1. T7D, R1C; 2. R6C, R1T; 3. T7T, C1D; 4. T8T. Las negras pierden su caballo.

Este ejemplo muestra que, por regla general, un caballo está pobremente colocado cuando se halla en la esquina.

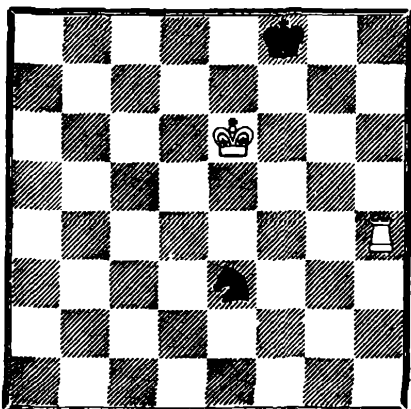
Otra posibilidad de jugar para conseguir la victoria en este final ocurre cuando el rey y el caballo están separados: uno puede jugar para capturar al caballo o dar mate al rey, privado como está del apoyo del caballo.

(Véase diagrama núm. 17)

En esta posición, el caballo está ya separado del rey. La tarea de las blancas consiste, por tanto, en impedir que se reúna la fuerza de su oponente y en acorralar al rey. Las blancas, representadas aquí por W. Steinitz¹, uno de los jugadores

¹ El primer campeón oficial del mundo, 1886-94. (N. del E.)

Diagrama núm. 17



más fuertes del siglo XIX, llevó a cabo este plan de la manera siguiente:

1. T4R, C8D (si 1. ..., C7C, entonces 2. R6A, 3. R5C, y 4. T2R, cuando el caballo está en la red; mientras que si 1. ..., C7A, se sigue 2. R5D, C6T; 3. R5A, C8C; 4. R4C, C7D; 5. T4A+, R2R; 6. R3A, C8C+; 7. R2C, C7D; 8. R2A); 2. T4A+, R2C; 3. T3A. El caballo ha sido empujado atrás y separado del rey de forma concluyente. Ahora se puede proceder a capturarlo.

3. ..., R3C (alternativamente, 3. ..., C7C; 4. R5D, R3C; 5. R4D, R4C; 6. T1A!, R5C; 7. T1CD, C5T; 8. T4C); 4. R5R, R4C; 5. R4D, R5C; 6. T1A, C7C; 7. TIC, C5T; 8. T4C, y el caballo es capturado.

Torre contra alfil

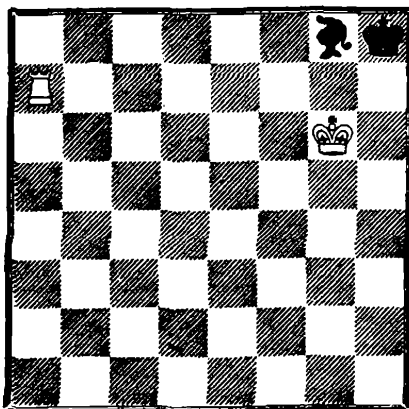
El final de una torre contra un alfil usualmente termina en tablas. Aquí también, como en el caso del caballo contra la torre, no hay que tener miedo de ser empujado hasta el borde del tablero, puesto que incluso allí la partida puede salvarse si se practica una defensa correcta.

Es importante recordar una cosa: en su retirada, el rey del bando más débil debe esforzarse en alcanzar una

casilla de rincón que sea inaccesible al alfil.

He aquí una importante posición crítica.

Diagrama núm. 18



El rey negro está en un rincón seguro. El lector podrá comprobar por sí mismo que todos los intentos por restringir a las piezas negras llevan únicamente a la posición de rey ahogado.

Ahora tomemos un ejemplo de defensa sin éxito con un alfil contra una torre.

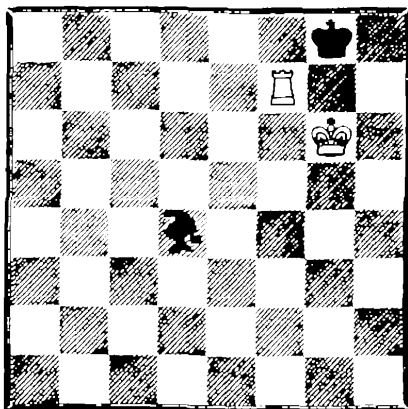
(Véase diagrama núm. 19)

El rey negro está pésimamente colocado, puesto que se halla en un rincón «peligroso», y por eso las blancas pueden ganar.

1. ..., A8C. El alfil tiene que ocultarse, pues había una amenaza de 1. T7D, A3C; 2. T7C, A4A; 3. T8C+, A1A; 4. T8T y mate al siguiente movimiento.

2. T1A, A7T; 3. T1TR, A6C; 4. T1CR, A7T; 5. T2C! A pesar de la desesperada defensa de las negras, las blancas han conseguido expulsar al alfil de su refugio. El resto es simple; por ejemplo: 5. ..., A4R; 6.

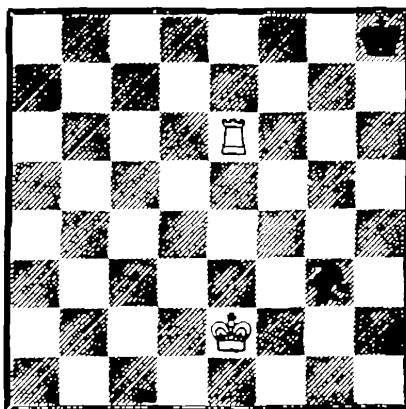
Diagrama núm. 19
Juegan las negras



T2R, A3D; 7. T8R+, con mate en dos movimientos.

También es posible ganar con una torre contra un alfil cuando las piezas del contrario están separadas.

Diagrama núm. 20



En esta posición, que representa la conclusión de un problema, las blancas ganan con 1. R3A. A pesar de su aparente libertad, el alfil no tiene casillas buenas a las que retirarse.

CAPITULO III

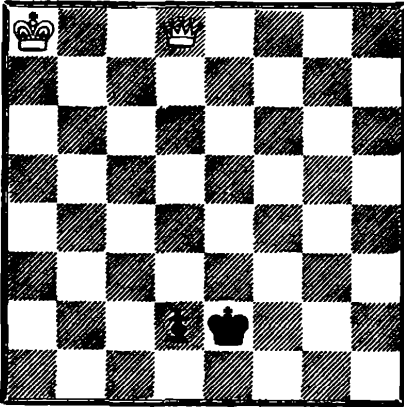
DIVERSAS PIEZAS EN COMBATE CONTRA UN PEON

Dama contra peón

Una dama usualmente gana con facilidad contra un peón, pero hay unas pocas excepciones. Naturalmente, un peón sólo puede competir con una dama cuando está a punto de coronarse, está apoyado por el rey y, además, el rey contrario esta a cierta distancia de él.

Examinemos, por ejemplo, la siguiente posición:

Diagrama núm. 21



La dama sola no puede entenderse con el peón; por tanto, el resultado dependerá de si el rey blanco puede o no acudir en su ayuda. Aquí esto es posible. Por medio de numerosos jaques, las blancas obli-

gan al rey de su adversario a ocupar la casilla delante del peón; luego va acercando su propio rey paso a paso. El proceso de triunfo no es complicado.

1. D7R+, R7A; 2. D6D, R7R; 3. D5R+, R7A; 4. D4D+, R7R; 5. D4R+, R7A; 6. D3D (esta maniobra podía haber sido ligeramente acortada: 1. D8R+, R7A; 2. D4Tl, R7R; 3. D4R+, R7A; 4. D3D, etc.), R8R; 7. D3R+, R8D; 8. R7C. Como el rey negro ha ocupado la casilla delante del peón, las blancas pueden ahora aproximar el suyo.

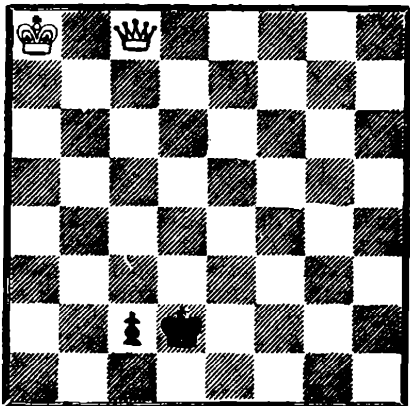
8. ..., R7A; 9. D2R, R8A; 10. D4A+, R7C; 11. D3Dl, R8A; 12. D3A+, R8D; 13. R6A, R7R; 14. D2A, R8R; 15. D4R+, R7A; 16. D3D, R8R; 17. D3R+, R8D; 18. R5D, R7A; 19. D2R, R8A; 20. D4A+, R7C; 21. D3D, R8A; 22. D3A+, R8D; 23. R4R, R7R; 24. D3R+, R8D; 25. R3D y las blancas ganan primero el peón y luego la partida.

Como veremos abajo, este método de ganar sólo es válido con un peón de centro o un peón de caballo. El lector notará también que las blancas empezaron con un jaque en la fila de rey. Si el rey blanco hubiese estado en 7R, 6R o 5R, habría impedido a la dama efectuar su «escalonado» acercamiento, y la conclusión habría sido tablas.

La victoria es conseguible normalmente en estas posiciones si se puede empezar con un jaque o una clavada.

En el siguiente ejemplo, el método ganador empleado en la posición número 21 no da resultado.

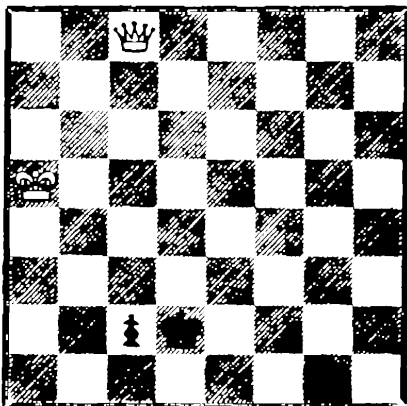
Diagrama núm. 22



Después de 1. D7D+, R8A; 2. R7C, R8C; 3. D5C+, R7T; 4. D4A+, R7C; 5. D4C+, R8T; 6. D3A+, R8C; 7. D3C+ y las negras continúan con 7. ..., R8T!

¿Qué van a hacer ahora las blancas? Puesto que al capturar el peón, el rey negro quedaría ahogado, no pueden ganar tiempo para acercarse su rey. Las blancas ganarían si su rey estuviese en alguna parte próxima al peón, digamos en 5TD.

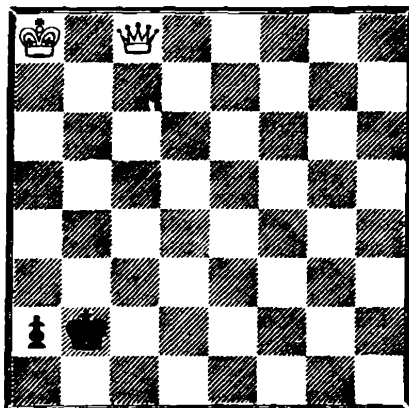
Diagrama núm. 23



Entonces, después de 1. D7D+, R8A; 2. R4C, R7C; 3. D4D+, R8C es posible la réplica 4. R3Cl, y aunque las negras tienen tiempo para coronar su peón (4. ..., P8A=D), sufren mate por 5. D3D+, R8T; 6. D6T+, R8C; 7. D2T++.

Examinemos ahora una posición con un peón de torre.

Diagrama núm. 24



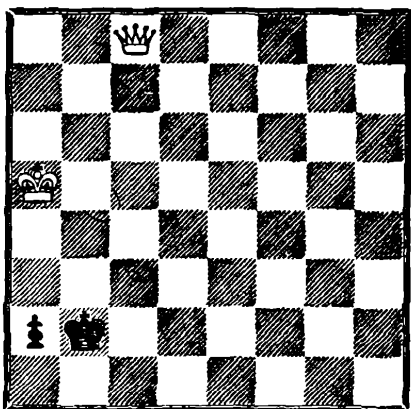
La dama puede poner en práctica su acercamiento escalonado: 1. D7C+, R7A; 2. D6T, R7C; 3. D5C+, R7A; 4. D4T+, R7C; 5. D4C+, R7A; 6. D3T, R8C; 7. D3C+, R8T. Las blancas han forzado al rey negro a ocupar la casilla delante del peón, pero esto tiene poco valor: el rey está ahogado, y las blancas no pueden acercarse con el suyo.

Como en la posición núm. 23, las blancas pueden ganar si su rey está en algún sitio de las cercanías del peón.

(Véase diagrama núm. 25)

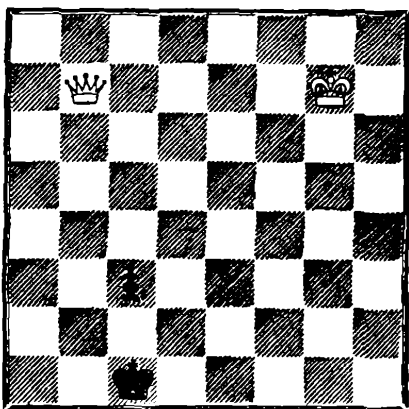
1. D8C+, R7A; 2. D5Rl, R8C; 3. D1R+, R7C; 4. D2D+, R8C; 5. R4Cl, P8T=D; 6. R3C, D6A+ (amenazadas de mate, las negras intentan su última esperanza: 7. DxD dejaría al rey ahogado); 7. RxD.

Diagrama núm. 25



Si el peón está a dos movimientos de la casilla de coronamiento, generalmente no hay dificultad alguna para ganar empleando el método recientemente examinado, pues falta la amenaza de rey ahogado. La teoría sólo conoce unas cuantas posiciones en que el rey y la dama son incapaces de coordinar sus acciones, y quedan en tablas.

Diagrama núm. 26



Después de 1. DIT+, R7C, las blancas no pueden impedir que el peón llegue a la séptima fila, porque el rey de aquéllas está pésimamente colocado. Como ocupa una casi-

lla en la diagonal ITD-8TR, se interpone en las maniobras de la dama. Si el rey estuviese en 7AR, las blancas continuarían con 2. D8TR! y gana fácilmente. Por ejemplo, 2. ..., R7A (o 2. ..., R6C; 3. R6R!, P7A; 4. D1TD!); 3. R6R, R7D; 4. D2T+, R8D; 5. D1C+, R7D; 6. D4D+, R7A; 7. R5D, R6C; 8. R4R, P7A; 9. DIT.

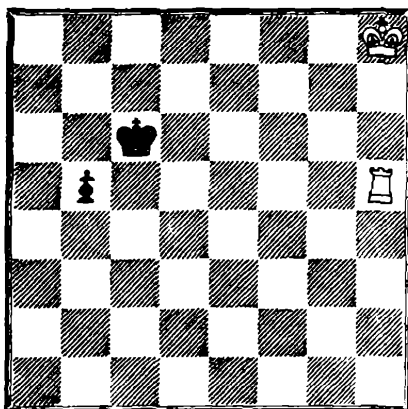
Torre contra peón

Una torre usualmente gana contra un peón, pero la partida puede acabar en tablas si el rey del bando más fuerte es incapaz de ayudar a la torre en su lucha contra el peón. En casos muy excepcionales en que el rey y la torre están manifiestamente mal colocados, el «insignificante» peón, estando al borde de la promoción, puede resultar más peligroso que la torre.

Si el rey del bando más fuerte está en el camino del peón o tiene tiempo de acercarse al peón en el curso del juego, entonces ganar es un asunto fácil.

Diagrama núm. 27

Juegan las negras



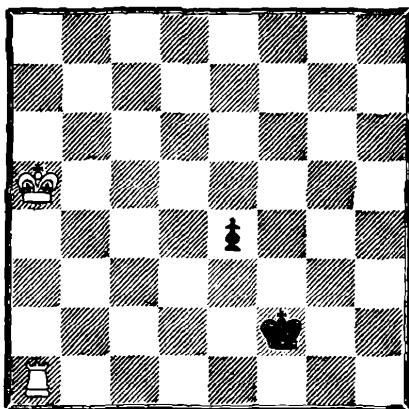
Las negras no pueden avanzar el peón sin el apoyo de su rey, porque lo perderían. Por ejemplo, 1. ...,

P5C; 2. R7C; P6C; 3. T3T, P7C; 4. T3CD, etc.

Por otra parte, si las negras avanzan el peón con el apoyo del rey, entonces el rey blanco tiene tiempo para acudir en ayuda de la torre: 1. ..., R3C; 2. R7C, R4T; 3. R6A, R5T; 4. R5R, P5C; 5. R4D, P6C; 6. R3A, y las blancas ganan.

Es útil saber la siguiente regla: si el rey del bando más débil está detrás del peón, entonces, para ganar, uno tiene generalmente que cortar el camino al rey con la torre en la cuarta fila (calculada desde el punto de vista del bando más débil).

Diagrama núm. 28

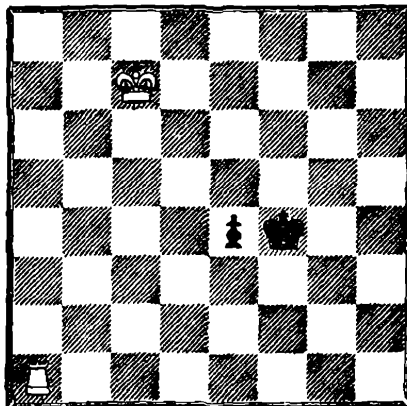


En esta posición, el resultado depende de si el rey blanco puede ocupar la casilla 2D tan pronto como el peón llegue a la séptima fila. Si le toca mover a las blancas, entonces todavía hay tiempo: 1. R4C, P6R; 2. R3A, P7R; 3. R2D.

Tocándole mover a las negras, la partida termina en tablas: 1. ..., P6R; 2. R4C, P7R; 3. R3A, P8R=D+, etcétera.

El ejemplo siguiente es un poco más complicado, aunque el método de juego sea exactamente el mismo.

Diagrama núm. 29

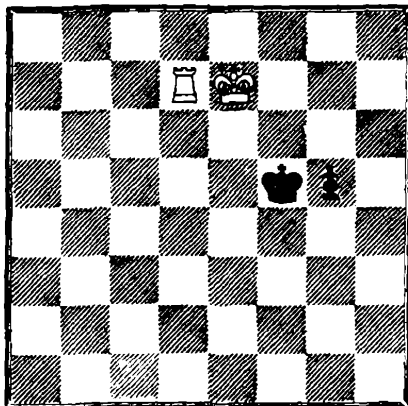


Una vez más, todo depende de un solo tiempo. Tocándoles mover a ellas, las blancas están a tiempo de parar al peón: 1. R6D, P6R; 2. R5D, P7R; 3. R4D, R6A; 4. R3D, R7A; 5. R2D.

Pero si les toca mover a las negras, están a salvo: 1. ..., P6R; 2. R6D, P7R; 3. R5D, R6R; 4. R4A, R7A.

El rey de la parte más fuerte debe avanzar hacia el peón de modo tal que no pueda interponérsele el rey enemigo.

Diagrama núm. 30

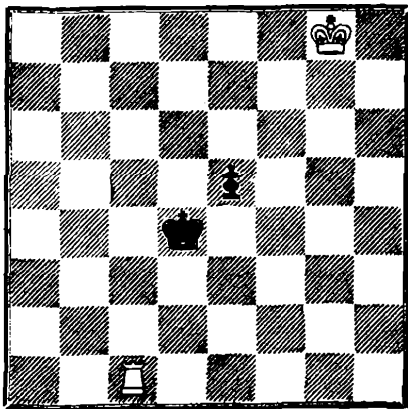


Aquí las blancas tienen que darse prisa para detener al peón.

1. R6D, P5C. El rey negro no puede impedir el avance del rey adversario. Por ejemplo, 1. ..., R5R es seguido por 2. T7CR, R5A; 3. R5D, P5C; 4. R4D, R6A; 5. R3D, P6C; 6. T7A+, R7C; 7. R2R, etc.

2. R5D, R5A; 3. R4D, R6A; 4. R3D, P6C; 5. T7A+, R7C; 6. R2R y ganan.

Diagrama núm. 31



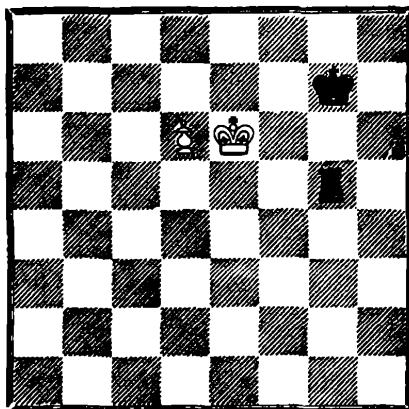
En esta posición las blancas no consiguen nada acercándose al peón con su rey inmediatamente. Después de 1. R7A, P5R; 2. R6R; P6R; 3. R5A, P7R; 4. R4A, R6D; 5. R3A las negras ganan un tiempo importante con 5...., R7D, explotando así la desfavorable posición de la torre; el final es entonces tablas.

Sin embargo, jugando primeramente 1. T1D+, R6A; 2. T1R, las blancas pueden trasladar su torre a una casilla mejor con ganancia de tiempo. Entonces ganan después de 2. ..., R5D; 3. R7A, P5R; 4. R6R, P6R; 5. R5A, R6D; 6. R4A, P7R; 7. R3A.

¡Un tiempo lo ha decidido todo! La posibilidad de ganar un tiempo es extremadamente importante en estos finales.

En conclusión, miremos un ejemplo en que el rey y la torre estén mal colocados.

Diagrama núm. 32



El rey negro dificulta a la torre en su batalla con el peón, y a causa de esto las negras efectivamente pierden.

1. P7D, T3C+. Como las negras no pueden detener al peón, el único recurso que les queda es dar jaque.

2. R5R! El jaque con la torre no era en modo alguno tan inocente como pudiera haber parecido a primera vista. Las blancas tienen que jugar con meticulosidad. 2. R7R habría llevado a tablas, a causa de 2. ..., T8C!; 3. P8D=D, T8R+; 4. R7D, T8D+; lo mismo si se hubiera hecho 2. R5D, T8C con la amenaza de 3. ..., T8D+.

2. ..., T4C+; 3. R4R, T5C+; 4. R3D, T8C; 5. R2A. ¿Adónde va el rey blanco? No es difícil ver que puede cubrirse de los jaques en 7AD, pero hay que tener cuidado al cruzar la hilera D so pena de darle a la torre negra el tiempo necesario para alcanzarla y salvar la partida.

5. ..., T7C+; 6. R3A, T6C+; 7. R4A, T5C+; 8. R5A, T4C+; 9. R6A, T3C+; 10. R7A, y el peón corona.

Pieza menor contra peón

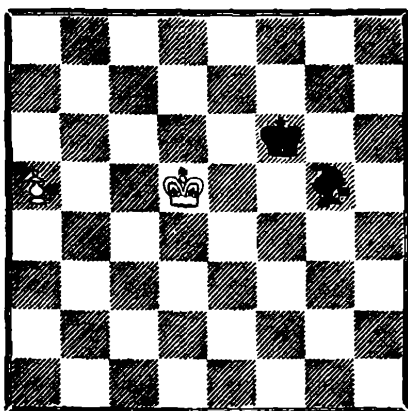
La lucha entre una pieza menor y un peón usualmente acaba en tablas. En las partidas en que el rey apoya a

la pieza, el resultado es una conclusión prevista. Nos interesarán principalmente aquellas posiciones en que la pieza menor tiene que combatir sin ayuda contra el peón.

Examinaremos por separado cómo un alfil y un caballo contienden con un peón.

Un alfil, siendo una pieza de largo alcance, puede parar a un peón desde cierta distancia atacando una de las casillas de su recorrido. Consiguientemente, sólo en posiciones excepcionales en las que no solamente el rey enemigo, sino también el rey propio se le interfieren, es incapaz un alfil de entenderse con un peón.

Diagrama núm. 33



Para llevar la partida a tablas basta para las negras colocar su alfil en una de las casillas de la diagonal 2TD-8CR. Pero las blancas juegan 1. R4R y responden a 1. ... A5T con 2. R3A, tras de lo cual está claro que las negras no pueden parar al peón. Si el rey negro no hubiese estado en 3AR, donde limita la maniobrabilidad del alfil, sino en 3CR, entonces 1. R4R, A1D; 2. P6T, A3C habría llevado a tablas.

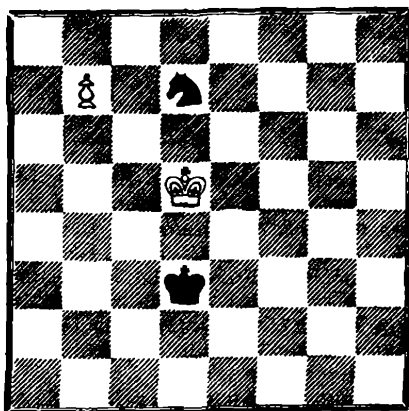
La posición de arriba es una ex-

cepción rara, y en la práctica, si el peón no ha avanzado demasiado lejos, el alfil tiene tiempo para detenerlo.

Un caballo es mucho más débil que un alfil para contender con un peón pasado. Sin embargo, si está apoyado por el rey, conseguir tablas es una cosa elemental. La tarea es muy complicada si el caballo tiene que combatir él sólo contra el peón. Al revés que un alfil, un caballo no puede detener a un peón desde larga distancia.

Con tal de que el peón no sea un peón de torre, el caballo, sin el apoyo del rey, puede detenerlo en la séptima fila ocupando la casilla situada delante.

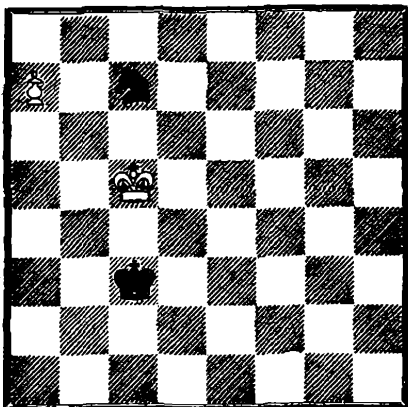
Diagrama núm. 34



En esta posición, el juego continúa: 1. R6D, C1C; 2. R7A, C3T+; 3. R6C, C1C, y está claro que el rey enemigo no puede en modo alguno conseguir que el caballo deje paso al peón.

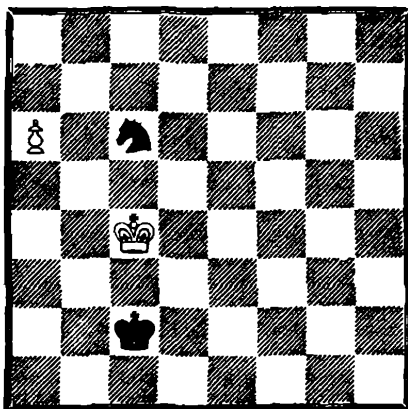
Pero en el caso de un peón de torre, el caballo se encuentra sin las necesarias casillas de retirada; por eso es atrapado y se pierde.

Diagrama núm. 35



Después de 1. R6A, C1T; 2. R7C las blancas ganan el caballo y con él la partida. Sin embargo, cuando el peón de torre está en la sexta fila, el caballo afronta la situación excelentemente, solo o no.

Diagrama núm. 36



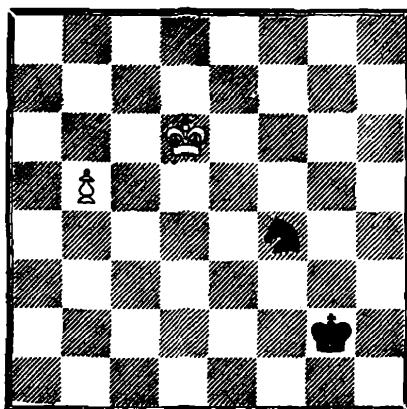
No importa cómo continúen las blancas, no podrán apartar al caballo del peón. Por ejemplo, 1. R5A, C2T; 2. R6C, C1A+; 3. R7C, C3D+; 4. R7A, C4C+; 5. R6C.

Aparentemente, las blancas han logrado apartar al caballo, pero las negras replican 5. ..., C3D1, tras de lo cual 6. P7T es insuficiente a causa de 6. ..., C1A+. En esta amenaza estriba la garantía de la defensa con éxito de las negras. «Brincando» alrededor del peón, el caballo le impide avanzar. La capacidad del caballo para efectuar horquillamientos «insidiosos» es un importante recurso táctico en estos finales.

El ejemplo siguiente muestra como un caballo puede contender con un peón desde lejos.

Diagrama núm. 37

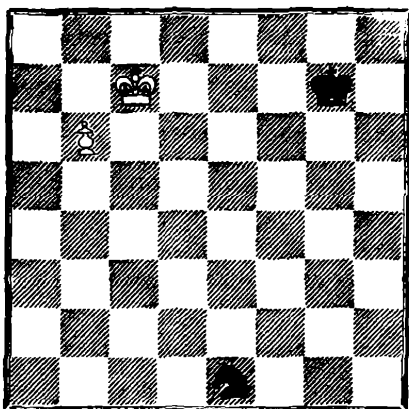
Juegan las negras



Con objeto de detener al peón, el caballo debe llegar o a 2CD o a 1CD. No puede acercarse al peón desde la derecha, ya que lo obstruye el rey enemigo. Esto significa que tiene que ir dando un rodeo por la izquierda: 1. ..., C6D1; 2. P6C (si 2. R5D, las negras pueden jugar 2. ..., R6A; 3. R4D, C5A1; 4. P6C, C3R+ y 5. ..., C1D), C5C; 3. P7C, C3T, con unas tablas.

Algunas veces, cuando parecería que el caballo no tiene tiempo para alcanzar al peón, el mismo rey enemigo puede ayudarlo.

Diagrama núm. 38
Juegan las negras



En esta posición, las negras se salvan como sigue:

1. ..., C6D; 2. P7C, C4A; 3. P8C=D, C3T+ y tablas. La posición del rey blanco vino en rescate de las negras. Si hubiese estado en algún sitio del segundo término, el peón habría coronado holgadamente.

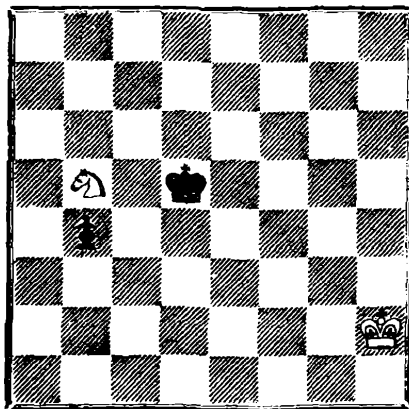
El lector encontrará útil recordar esta propiedad importante de un caballo: la facultad de ganar un tiempo necesario por medio de un jaque. El problema siguiente suministra una hermosa ilustración de las posibilidades de un caballo.

(Véase diagrama núm. 39)

El rey de las blancas está lejos, por tanto su caballo tiene que combatir él solo contra las fuerzas oponentes. Un intento de acercarse al rey en su ayuda fracasa rotundamente en la consecución de su propósito: después de 1. R2C, R4A seguido por 2. ..., P6C, el caballo, habiendo quedado apartado, es incapaz de parar al peón.

Tratemos de reducir la posición a sus factores esenciales. Las blancas hacen tablas si su caballo alcanza una de las tres casillas 3TD, 3AD o

Diagrama núm. 39
N. Grigoriev, 1938
(Problema)



2D cuando el peón esté en 7CD. Pero, ¿cómo se consigue esto?

1. C7A+! Primeramente es necesario mejorar la posición del caballo y determinar la del rey enemigo.

1. ..., R5A! Esta es indudablemente la réplica más peligrosa contra las blancas. A 1. ..., R5D las blancas podrían contestar empezando a acercar su rey con 2. R2C, puesto que 2. ..., P6C sería seguido por 3. C5C+ y 4. C3T; mientras que con 1. ..., R3A las blancas podrían jugar 2. C6R, R4C; 3. C4D+, R5A; 4. C6A!, P6C; 5. C5T+.

2. C8R! ¡Un movimiento notable! El caballo parece estar apartándose del peón, pero en realidad no es así. El caballo da un paso atrás solamente con objeto de avanzar después de nuevo. La casilla 8R es un importante punto focal. Las blancas quieren seleccionar la ruta del caballo hasta 1CD conforme a la posición del rey negro: esta puede ser o 8R-7AD-5CD-3TD o 8R-6AR-4R-2D. Si ahora 2. ..., P6C, se sigue 3. C6D+, R5C (o 3. ..., R6D; 4. C5C, P7C; 5. C3T); 4. C4R, P7C; 5. C2D; por esta razón el rey negro puede tratar de privar al caballo de la casilla de 6D.

2. ..., R4A; 3. C6A!, R5D; 4.

C8R! ¡Una vez más se dirige hacia la casilla focal!

4. ..., **R4R**. Las blancas están a tiempo de detener al peón después de 4. ..., **P6C**; 5. **C6D**, **R6A**; 6. **C4R+1**, **R7A**; 7. **C6D!**, **P7C**; 8. **C4A!**

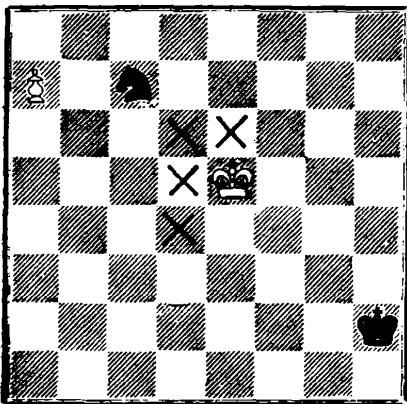
5. **C7A!**, **R3D**; 6. **C8R+**. La única réplica salvadora. Mover el caballo hacia el peón conduce a una pérdida: 6. **C5C+?**, **R4A**; 7. **C7A**, **P6C**; 8. **C6R+**, **R5A**, y el peón corona.

6. ..., **R4A**; 7. **C6A!**, **R5D**; 8. **C8R!**, **P6C**; 9. **C6D**, **R6A**; 10. **C4R+**, **R7A**; 11. **C6D!**, **P7C**; 12. **C4A**, **P8C=D**; 13. **C3T+**, con unas tablas.

El caballo ha demostrado sus facultades como un virtuoso. Recomendamos al lector examinar este estudio cuidadosamente.

Hay otra propiedad importante del caballo con la que vale la pena familiarizarse: es su facultad de establecer una «barrera» en el camino del rey enemigo.

Diagrama núm. 40



Esta parecería ser una posición elemental en todos los aspectos. El peón blanco está al borde de la promoción. El rey negro está a gran distancia del peón y, evidentemente, no puede ayudar al caballo; este último tiene por tanto que combatir contra el peón sin esperar ninguna ayuda. Pero un caballo él solo no puede con-

tender con un peón de torre en la séptima fila. Las blancas atacan al caballo, lo apartan del peón y finalmente coronan el peón.

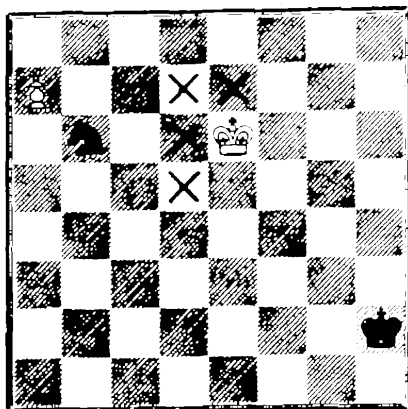
Ese sería, realmente, el caso, si no fuese por un «pero», a saber: por la barrera a través del camino del rey blanco que alarga considerablemente la ruta hasta el peón. En efecto, si ustedes miran más profundamente la posición, se ve claro que las blancas no pueden atacar al caballo directamente, puesto que 1. **R6D** es contestado con 1. ..., **C4C+** y 2. ..., **C×P**. Las casillas 4D, 5D, 6D y 6R son inaccesibles al rey y representan una «barrera» en su camino. Consiguientemente, está obligado a tomar una ruta más larga y en rodeo hacia el peón, y mientras tanto el rey negro puede acudir en ayuda del caballo.

El juego continúa así: 1. **R6A**, **R6C**; 2. **R7R**, **R5A**; 3. **R7D**, **C1T**; 4. **R8A**, **R4R**; 5. **R7C**, **R3D**. El caballo se sacrifica a sí mismo y el rey blanco es cogido en la «prisión».

6. **R×C**, **R2A** tablas por rey ahogado.

He aquí otra importante posición de tablas.

Diagrama núm. 41



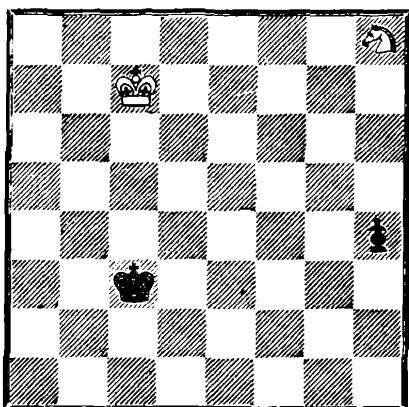
De nuevo se ha establecido una barrera en el camino del rey blanco. Las casillas 5D, 6D, 7D y 7R son in-

accesibles, y el rey tiene que ir por una ruta en circuito, bien por 5R-4D-5AD-6AD-7CD o por 7AR-8R-8D-7AD-7CD. En ambos casos emplea cinco movimientos en llegar a 7CD, y las negras tienen tiempo, sacrificando el caballo en 1TD, para poner su rey en 2AD y conseguir tablas contra su adversario al ahogar al rey de éste.

Una vez que uno se ha familiarizado con estas dos posiciones, no es difícil resolver el siguiente problema.

Diagrama núm. 42

N. Grigoriev, 1932



¿Cómo van a salvar las blancas la situación? El caballo no puede atrapar al peón con medios directos: por ejemplo, 1. C6C, P6T; 2. C4A, P7T; 3. C2R+, R7D; 4. C3C, R8R; 5. R6D, R7A y las negras ganan.

Pero, ¿no es posible explotar la posición del rey negro con objeto de llegar hasta el peón? Conociendo esta idea, uno puede fácilmente encontrar la maniobra correcta del caballo.

1. C7A, P6T; 2. C5C, P7T; 3. C4R+. Esto da a las blancas la posibilidad de parar al peón, bien por 4. C3C o 4. C2A. La elección acertada depende de la dirección que tome el rey negro. Así, si 3. ..., R6D, en-

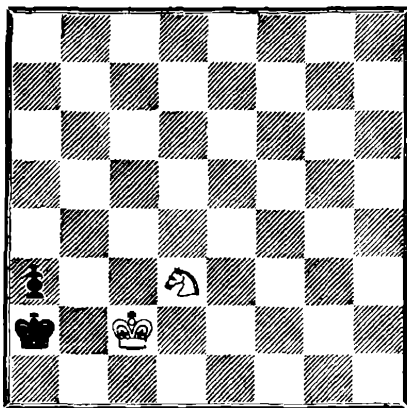
tonces 4. C3C! es el único movimiento; mientras que si 3. ..., R5D, sólo 4. C2A! es suficiente. Ambas posiciones establecen una «barrera» en el camino del rey adversario.

El mejor plan de las negras es por tanto iniciar el rodeo inmediatamente y jugar 3. ..., R7A. Si las blancas replican ahora 4. C2A, pierden después de 4. ..., R7D; 5. R6D, R7R; 6. C1T, R6A; 7. R5R, RTC. Sin embargo, continuando 4. C3C!, R8D; 5. R6D, R8R; 6. R5R, R7A; 7. R4A, las blancas llegan a tiempo para proteger al caballo y forzar unas tablas.

Estoy seguro de que al lector le interesará aprender que no siempre está uno obligado a defenderse con un caballo contra un peón. Si, en el caso de un peón de torre, el rey enemigo está en el rincón, bloqueado por su propio peón, a veces es posible construir alrededor de él una red de mate.

He aquí una de estas posiciones excepcionales.

Diagrama núm. 43



Esta posición se conocía ya desde el siglo XII. Las blancas juegan y dan mate en tres movimientos: 1. C4C+, R8T; 2. R1A, P7T; 3. C2A++.

CAPITULO IV

PARA CORONAR UN PEON

En el final de partida, un peón «insignificante» extra puede ser decisivo, ya que, promovido a dama, suministrará superioridad material suficiente para dar mate.

Nuestro análisis en este capítulo cubre los siguientes puntos: cómo avanzar y promover un peón con varias piezas presentes; cuándo es posible coronar un peón y cuándo no; qué factores contribuyen a la promoción de un peón y qué factores la obstaculizan.

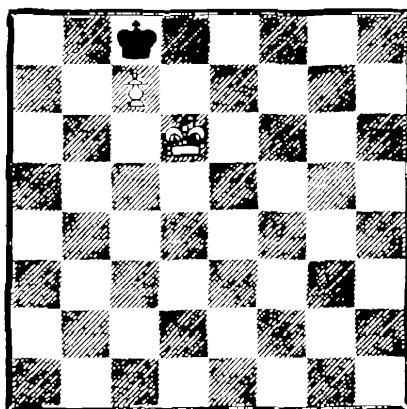
Rey y peón contra rey

El rey combate a un peón de la mejor manera cuando ocupa una de las casillas en el camino de éste o, como decimos usualmente, cuando lo bloquea. Pero el rey no puede permanecer siempre en esta casilla. Cuando le toca la vez de moverse, se ve obligado a retirarse un paso, a dejar la casilla libre y ceder el camino al peón. Un peón ayudado por el rey se moverá hacia adelante, hasta que finalmente todo llega a la siguiente situación crítica en la que el rey defensor no tiene ya sitio adonde retirarse.

(Véase diagrama núm. 44)

Tenemos aquí una mutua posición típica de *zugzwang*. El derecho a mover es desfavorable para ambos bandos. Las blancas tendrían que jugar 1. R6A, concediendo tablas por rey ahogado; en tanto que las negras, si

Diagrama núm. 44



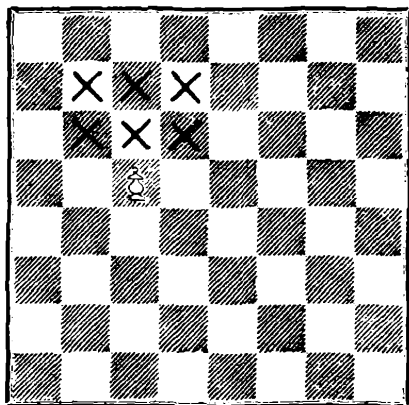
fuese su turno, se verían obligadas a continuar 1. ... R2C, contra lo cual las blancas replican 2. R7D y coronan su peón. Esto significa que las blancas, al avanzar el peón, deben esforzarse en conseguir esta posición con las negras teniendo que mover; las negras, en conseguir la misma posición teniendo que mover las blancas.

Tratemos de definir cuándo es esto posible. Consideremos una posición con un peón blanco en 5AD.

(Véase diagrama núm. 45)

Está claro que si el rey blanco consigue ocupar una de las tres casillas, 7CD, 7AD y 7D, delante del peón, las blancas coronarán el peón auto-

Diagrama núm. 45



máticamente. Ahora tratemos de determinar cuál será el resultado con el rey blanco en 6D. Si el rey negro está entonces en 1A6, la maniobra de rodeo 1. R6A, R1D (o 1. ..., R1C; 2. R7D); 2. R7C decide la partida. Si el rey negro está en 1D, entonces 1. P6A, R1A; 2. P7A, R2C; 3. R7D es decisivo.

Continuando nuestro análisis, fácilmente establecemos que las blancas ganan también si su rey es capaz de ocupar 6AD o 6CD sin que importe dónde esté situado el rey negro.

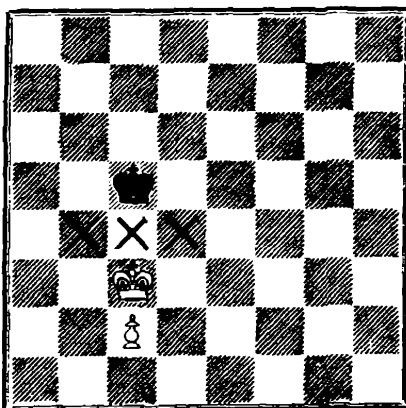
Estas seis casillas (7CD, 7AD, 7D, 6CD, 6AD, y 6D en el caso de un peón en 5AD) se llaman —en la teoría de finales de peón— casillas claves, ya que la ocupación de cualquiera de ellas por el rey blanco lleva a la consecución de los propósitos de las blancas (la promoción del peón).

Las negras obtienen un final de tablas si pueden impedirle al rey blanco alcanzar las casillas claves. Es fácil ver que con el rey blanco en 5D las negras tienen que tener su rey o en 2D o en 2AD con objeto de hacer tablas; mientras que si el rey blanco está en 5CD, entonces el negro debe estar en 2CD o en 2AD. Entonces, después de 1. P6A, las negras tienen que mover atrás su rey de modo tal que 2. R6C y 2. R6D puedan

ser contestados por 2. ..., R1C y 2. ..., R1D respectivamente. Con su rey en 2AD, por tanto, las negras sólo tienen una réplica que salva la partida, y ésta es 1. ..., R1A; esta satisface los requisitos expuestos, mientras que 1. ..., R1D (o 1. ..., R1C) lleva a *zugzwang* y derrota para las negras después de 2. R6D (o 2. R6C), R1A; 3. P7A.

Abajo hay otra importante posición *zugzwang* mutua. Aquí las casillas claves son 4CD, 4AD, y 4D.

Diagrama núm. 46



Comprobemos esto. Supongamos que les toca mover a las negras. Se ven obligadas a continuar 1. ..., R4C (o 1. ..., R4D), a lo que las blancas replican 2. R4D (o 2. R4C). Ahora el peón corona automáticamente; por ejemplo, 2. ..., R3A; 3. R4A, R3C; 4. R5D (dando la vuelta), R2A; 5. R5A, R2D; 6. R6C. Habiendo llevado a cabo la maniobra de rodeo con su rey y ocupado una de las casillas claves básicas, las blancas pueden empezar a adelantar el peón.

Otra cosa ocurre si le toca mover a las blancas. Las negras contestan el movimiento de aquellas 1. R3C con 1. ..., R4C (o si 1. R3D, entonces 1. ..., R4D) impidiendo el avance del rey blanco. Después de 2. P4A+, R4A; 3. R3A, R3A (también son

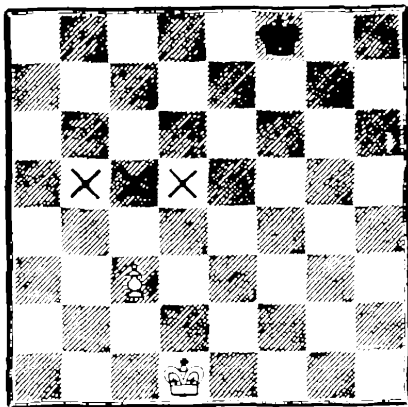
posibles 3. ..., R3D y 3. ..., R3C); 4. R4D, R3D; 5. P5A+, R2D; 6. R5D, R2A; 7. P6A, R1A; 8. R6D, R1D; como ya sabemos, las negras hacen la partida tablas.

Así discurre la batalla por las casillas claves.

El éxito de las negras en impedir al rey adversario que alcanzara una de las tres casillas claves se logró por el único método posible: colocando a su propio rey frente al rey enemigo o, como decimos normalmente, tomando la oposición. La oposición de los reyes representa el solo medio de disputar tres casillas claves situadas una junto a otra en una fila.

Como veremos de nuevo más de una vez, la lucha del rey por controlar casillas claves es un *leitmotiv* de la mayoría de los finales de peón.

Diagrama núm. 47



Tratemos de resolver esta posición partiendo de la teoría de las casillas claves. Las casillas claves (en relación con el peón en 3AD) son 5D, 5AD y 5CD. Esto significa que con el rey blanco en 4D, el rey negro debe estar en 3D; en 3AD cuando el blanco está en 4AD; y en 3CD cuando está en 4CD. El rey blanco puede alcanzar cada una de estas tres casillas en tres movimientos, mientras

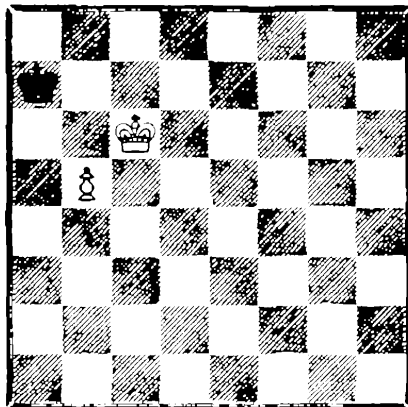
que el rey negro alcanza 3D en dos movimientos, 3AD en tres y 3CD en cuatro.

Si el rey blanco se dirige inmediatamente a 4CD, el rey negro no tiene tiempo para ocupar la casilla esencial en la lucha por las casillas claves, esto es, 3CD, y las negras pierden. Así se revela la solución.

1. R2A, R2R; 2. R3C, R3D; 3. R4C, R3A; 4. R4A! Las negras están en *zugzwang*, y las blancas, por haberse apoderado de una de las casillas claves, ganan la decisión.

La lucha por las casillas claves varía de carácter según la fila en que esté el peón. En el caso de un peón de caballo, uno debe tener cuidado incluso después de lograr el control de las casillas claves: son posibles tablas por rey ahogado.

Diagrama núm. 48



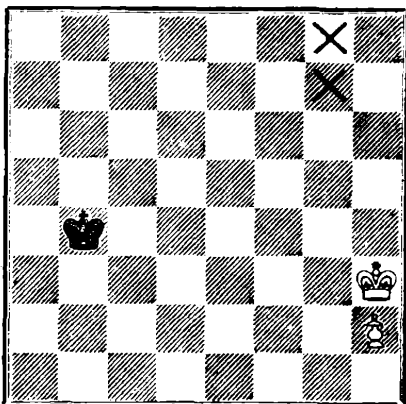
Aquí el descuidado 1. P6C+ lleva repentinamente a tablas después de 1. ..., R1T, pues la réplica 2. R7A deja a las negras sin ningún movimiento. La continuación correcta es 1. R7A, R1T; 2. R6C, R1C; 3. R6T, R1T; 4. P6C, R1C; 5. P7C, y las blancas ganan.

Cuando el afectado es un peón de torre, si el rey enemigo ocupa una de las casillas de su camino, enton-

ces, debido a la posibilidad de tablas por rey ahogado, no hay medio alguno de expulsarlo de allí.

Sin embargo, en el caso de un peón de torre, existen casillas claves, y su ocupación por el rey del bando más fuerte garantiza la promoción del peón. Tales son las casillas 7CR y 8CR en la siguiente posición.

Diagrama núm. 49



El valor de esta posición depende de a quién le toque mover. Si son las blancas, tienen tiempo de colocar su rey en 7CR y ganar. Después de 1. R4C, R4A; 2. R5C, R3D; 3. R6C, R2R; 4. R7C las negras no pueden impedir el avance del peón a la casilla de coronamiento.

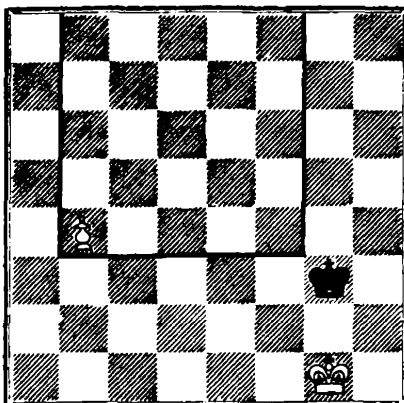
Tocándoles mover a las negras, el cuadro es diferente.

1. ..., R4A; 2. R4C, R3D; 3. R5A, R2R; 4. R6C, R1A; 5. R7T. Las blancas se ven obligadas a hacer esta jugada, ya que de otra manera el rey negro llega a 1TR, una casilla de la que no es posible expulsarlo.

5. ..., R2A; 6. P4T, R1A; 7. P5T, R2A; 8. P6T, R1A. Ahora las blancas deben elegir la manera de hacer tablas: o ahogando a su propio rey o al rey de su oponente.

Consideremos ahora una posición en que ambos reyes estén a bastante distancia del peón.

Diagrama núm. 50



Aquí, también, el resultado depende de a quién le toque mover. Si es a las blancas, corona su peón: 1. P5C, R5A; 2. P6C, R4R; 3. P7C, R3D; 4. P8C=D+.

Si el movimiento corresponde a las negras, tienen tiempo de apoderarse del peón con su rey: 1. ..., R5A; 2. P5C, R4R; 3. P6C, R3D; 4. P7C, R2A.

Con objeto de determinar rápidamente si el rey puede apoderarse o no del peón en estos finales, se emplea la llamada «regla del cuadrado». En el diagrama, el cuadrado del peón (esto es 4CD-8CD-8AR-4AR) está trazado con línea gruesa.

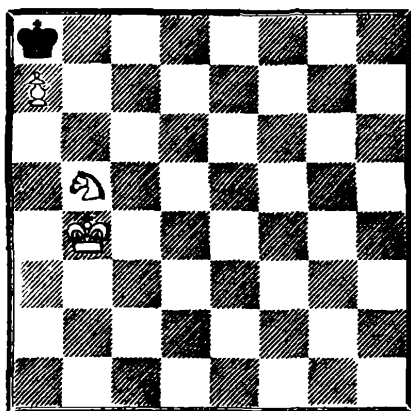
La regla del cuadrado consiste en lo siguiente: Si el rey está en el cuadrado del peón o puede entrar en él al moverse, entonces se apodera del peón; si no, no puede atraparlo. Con un peón en su posición inicial, cuando tiene derecho a avanzar dos casillas de una vez, el cuadrado se forma sobre la base del peón estando ya en la tercera fila.

Rey, pieza menor, y peón contra rey

Como el rey y una pieza menor no pueden dar mate al rey enemigo, todas las esperanzas de uno se centran

aquí en el peón. Hay que coronarlo y garantizar así la ventaja material necesaria para dar mate. Usualmente este es un trabajo elemental, pero hay unas pocas posiciones excepcionales en que, a pesar de la abrumadora superioridad material, la victoria resulta inalcanzable. Con estas posiciones deseamos familiarizar al lector.

Diagrama núm. 51



El peón blanco ha alcanzado la séptima y penúltima fila, pero no puede dar el paso que le queda: el rey negro se lo impide, y no hay manera de sacarlo de la casilla. Por ejemplo, 1. R5A, R2C; 2. R6D, R1T; 3. R6A tablas por rey ahogado. El caballo blanco podría estar también en 6AD o 8AD.

Si el peón estuviera en la sexta fila, las blancas ganarían sin ninguna dificultad.

(Véase diagrama núm. 52)

1. R4A, R3C; 2. R5D, R2T; 3. R6A, R1T; 4. R6C, R1C; 5. C5D, R1T; 6. C7A+, R1C; 7. P7T+ y 8. P8T=D+.

Diagrama núm. 52

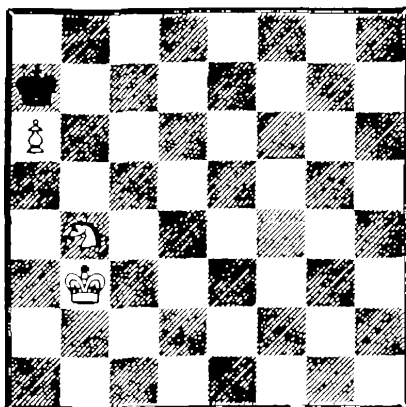
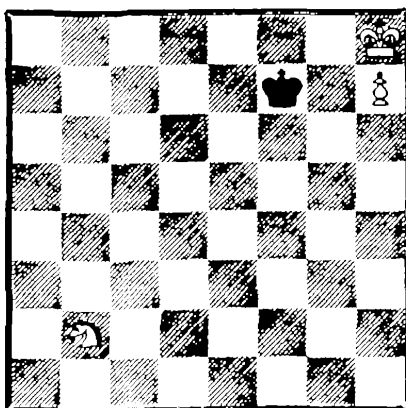


Diagrama núm. 53



En esta posición, el propio rey de las blancas se interpone impidiendo la promoción del peón. Aquí todo depende de que a quién le toca mover. Si son las blancas, entonces su rey puede salir de su prisión: 1. C3D, R1A; 2. C5R, R2R; 3. R7C, y las blancas ganan.

Pero si son las negras las que mueven, el rey blanco está condenado a «cadena perpetua». Porque, después de 1. ..., R1A; 2. C3D, R2A; 3. C5R+, R1A el caballo está obligado a cederle al rey negro su casilla 2AR. Cuando nos hemos familiarizado con las propiedades de un caba-

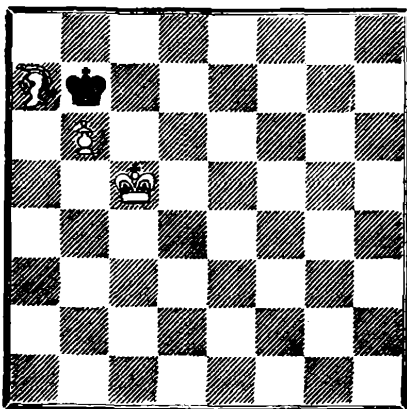
llo, notamos que de por sí es incapaz de ganar un tiempo. Para la victoria, las blancas sólo necesitan transferir el movimiento a las negras, pero esto no pueden realizarlo. Por tanto son tablas.

Hay una regla válida para este tipo de posición, y, sabiéndola, uno puede rápidamente ajustarse a una situación dada. El bando más débil hace tablas si puede mover el rey hasta la casilla (1A o 2A) del mismo color que aquella en que está el caballo.

Hay también posiciones de tablas con un alfil, y una de éstas es la que se muestra en el diagrama siguiente.

Diagrama núm. 54

Ponziani, 1782



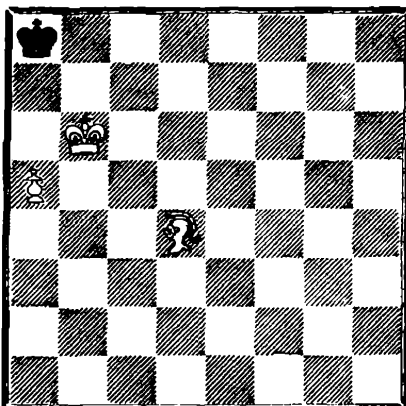
La causa de no poder vencer las blancas es la mala posición de su alfil. Debido a esto, no puede desalojar del rincón al rey contrario.

(Véase diagrama núm. 55)

Aquí tenemos otro caso donde el alfil blanco no puede contribuir a desalojar al rey negro del rincón, y esta tarea es superior a las fuerzas del rey blanco solo.

El lector notará desde luego que el alfil blanco es incapaz de atacar la casilla de coronamiento de peón.

Diagrama núm. 55

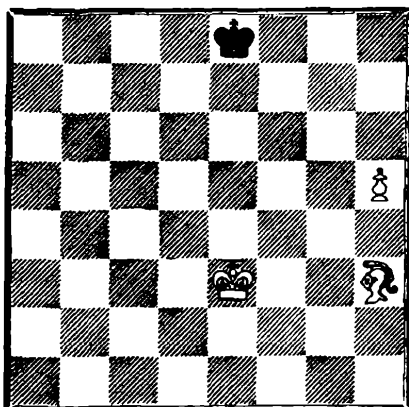


Si fuera un alfil de casillas blancas, no habría salvación para las negras. Por ejemplo, con el alfil en 3D, las blancas podrían continuar 1. A4R +, RIC; 2. P6T, R1A; 3. P7T sin que el coronamiento del peón presentase dificultad alguna.

Un conocimiento de las posiciones examinadas arriba es esencial y lo capacitarán a uno para evitar muchos errores.

Diagrama núm. 56

A. Troitsky, 1896

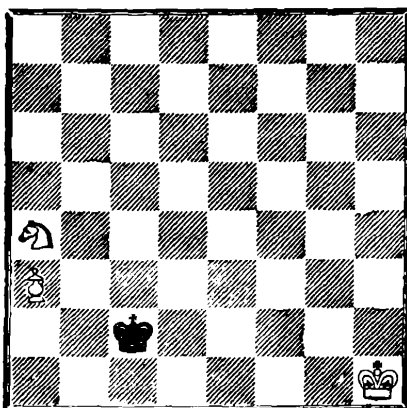


En esta posición, al rey negro le basta llegar al rincón ITR para hacer tablas, pero las blancas le cortan el

paso con una serie de movimientos precisos y ganan la decisión. Esto sucede como sigue: 1. A6R1 (1. P6T, R2A lleva a unas tablas), R2R; 2. P6T1, R3A; 3. A5A1, R2A; 4. A7T1, R3A; 5. R4A, R2A; 6. R5C, R1A; 7. R6A, R1R; 8. R7C, y las blancas coronan el peón.

Algunas veces es necesario sacrificar la pieza con objeto de preservar el peón. Consideremos dos ejemplos (véanse diagramas 57 y 58).

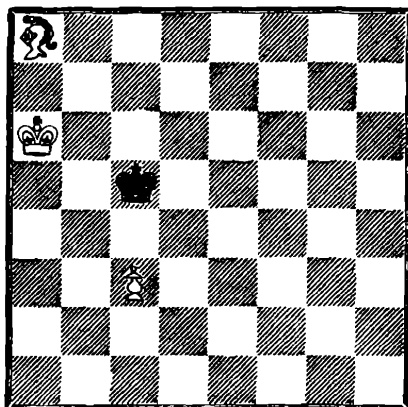
Diagrama núm. 57



Las negras amenazan atacar al peón y ganarlo. ¿Cómo van a continuar las blancas? Los movimientos naturales 1. C6C y 1. C5A llevan solamente a tablas. Por ejemplo, 1. C6C, R6C; 2. P4T, R5C; 3. R2C, R4T o 1. C5A, R6A; 2. R2C, R5A y, después que el caballo se retira, 3. ..., R6C. Sacrificar el caballo es la única manera de ganar: 1. C2C1, R6C; 2. P4T.

Este procedimiento (la defensa de un peón por un caballo desde atrás) tiene inmensa importancia cuando el rey está lejos y no puede ayudar al peón.

Diagrama núm. 58



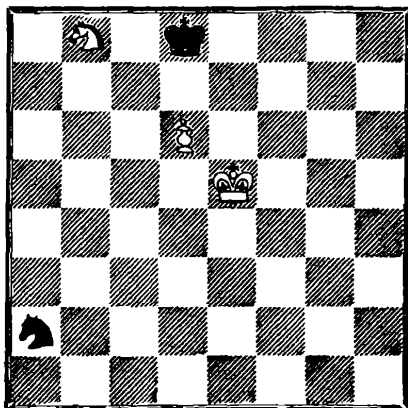
Aquí, también, sólo hay una manera de ganar: 1. A5D, y si 1. ..., R×A, entonces 2. R5C.

Caballo y peón contra caballo

El rey defensor puede contender mejor con el peón si está en el camino de éste, pero incluso entonces debe ser apoyado activamente por el caballo.

Aquí, el rey negro está obligado a entablar batalla por su cuenta contra las fuerzas blancas (véase diagrama 59).

Diagrama núm. 59



1. R6R, C5C. Había una amenaza de 2. C6A+, por eso el caballo se apresura a acudir en ayuda. Pero ya es demasiado tarde.

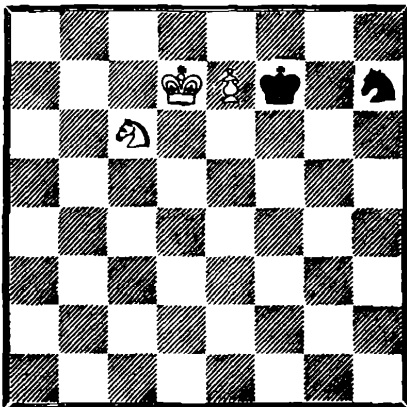
2. P7D, R2A; 3. C6T+! ¡El golpe decisivo! Las blancas no podían jugar inmediatamente 3. R7R por temor a la réplica 3. ..., C4D+, que lleva a tablas. Por eso ponen primero en fuga al caballo enemigo.

3. ..., C×C; 4. R7R, y el peón no puede ser detenido.

Pero si el peón está a un solo paso de la promoción, la única manera de salvar la partida, generalmente, es por jaque perpetuo.

Diagrama núm. 60

Juegan las negras



En esta posición, las negras hacen tablas con 1. ..., C1A+; 2. R8D (si 2. R6D, entonces 2. ..., C3C), C3R+. Pero si el caballo blanco hubiera podido ayudar a defender al rey contra el jaque perpetuo, las blancas habrían ganado.

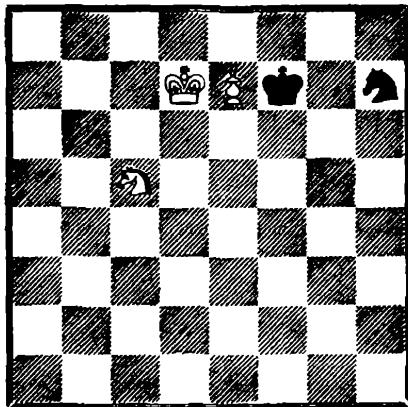
Examinemos una posición donde el caballo blanco controle la casilla 6R.

(Véase diagrama núm. 61)

1. ..., C3A+ (las negras se ven forzadas a defenderse pasivamente); 2. R8D, C1R; 3. C6R1, C3D (o 3. ...,

Diagrama núm. 61

Juegan las negras



C3A; 4. C5C+ y 5. C4R, poniendo en fuga al caballo enemigo); 4. R7D, C1R; 5. C5C+, y las blancas ganan.

Así, en tales posiciones, las blancas ganan alejando a las piezas de su oponente del área del conflicto con el peón, y este alejamiento se logra por lo general sacrificando el caballo. Los sacrificios de caballo son un artificio típico en finales análogos.

Si el peón no está amenazado con promover inmediatamente, las posibilidades que tiene el lado más débil de salvar la partida mejoran de una manera notable.

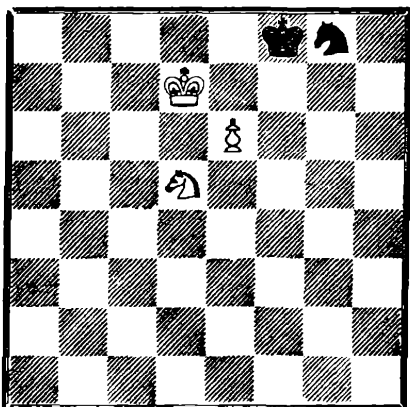
(Véase diagrama núm. 62)

Tenemos aquí una posición típica de tablas. El papel principal en la lucha contra el peón está confiado al caballo. El rey maniobra alrededor del caballo y sólo entra en la refriega cuando es necesario. Por ejemplo, 1. ..., R2C; 2. R8R, C3T; 3. C7R (o 3. P7R, C4A), R3A; 4. R7D, R2C; 5. C5D, C1C, y las blancas no han conseguido nada.

Sin embargo, si consideran ustedes una posición similar a la anterior, pero con todas las piezas movidas una hilera a la derecha, entonces las ne-

Diagrama núm. 62

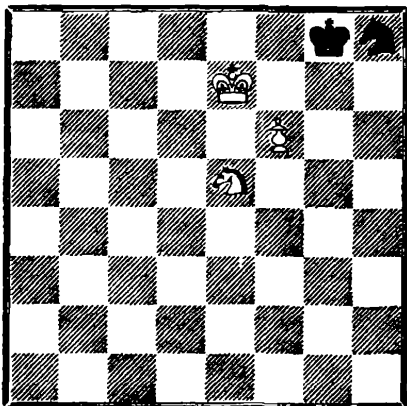
Juegan las negras



gras no pueden ya salvar la partida, porque en el borde del tablero sus fuerzas carecen de espacio donde maniobrar.

Diagrama núm. 63

Juegan las negras
(según A. Chéron, 1952)

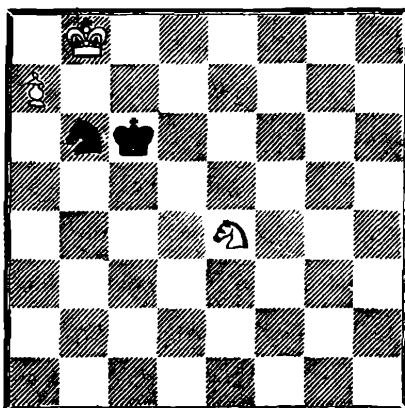


En este caso, las blancas pueden alejar al rey negro. Por ejemplo: 1. ..., R2T; 2. R8A, R3T; 3. R8C, R4C; 4. R7C, R4A; 5. C7D, C3C. Las negras se ven forzadas a permitir que el peón avance. El resto ya lo conocemos.

6. P7A, R4C; 7. C5R1, C5A1; 8. R8C, C3R; 9. C3A + y 10. C4D. Las blancas ponen en fuga al caballo enemigo por el procedimiento ya conocido.

Cuanto más cerca está un peón de las hileras de las torres, más peligroso se hace para el caballo, pues la proximidad al borde del tablero disminuye considerablemente la capacidad combativa de un caballo. Para convencernos de esto, examinemos algunas posiciones con un peón de torre.

Diagrama núm. 64



Las negras amenazan con forzar unas tablas por jaque perpetuo con 1. ..., C2D+. Pero con su movimiento, las blancas esquivan esta amenaza y ganan fácilmente.

1. C6A, C1T! Esta es la única posibilidad de oponer resistencia. Después de 1. ..., R4A; 2. R7C, R4C; 3. C5D! las blancas alejan al caballo.

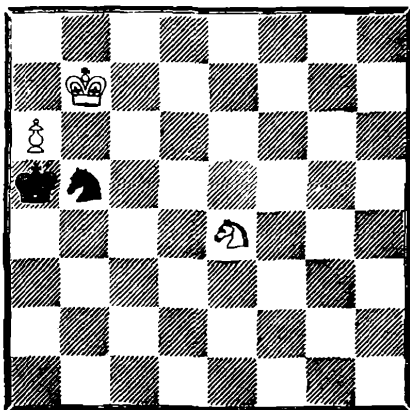
2. C5D! Desde luego, no 2. R×C, R2A, con lo que las negras hacen tablas.

2. ..., R2D; 3. R7C, R1D; 4. C6C, C2A; 5. R6A y ganan.

En la posición siguiente, la línea que hay que seguir para ganar es muchísimo más complicada.

Diagrama núm. 65

R. Réti, 1929



Si le toca mover a las negras, su caballo es alejado por las blancas de la siguiente manera: 1. ..., R5C; 2. R6C, R5A; 3. C3A!, C3D; 4. R7A, R4A; 5. P7T, y ganan. Por tanto, si juegan ellas primero, las blancas necesitan transferir el movimiento a su oponente con objeto de ganar. Esto consigue hacerlo por medio de una ingeniosa maniobra.

1. C5A! Contra cualquier otro movimiento del caballo las negras continúan 1. ..., C3D+; 2. R7T, C1A+, asegurando las tablas.

1. ..., R5C. La tarea de las blancas se vería simplificada por la continuación 1. ..., C3D+; 2. R7A!, C4C+; 3. R6A!, C2T+; 4. R7C, C4C; 5. C4R, con lo que consigue su objetivo.

2. R6C, C3D; 3. C4R!, C1A+; 4. R7A! ¡Precisión necesaria! Las blancas evitan el escondido peligro 4. R7C, R4C, tras de lo cual las negras salvan la partida, por ejemplo, 5. C3A+, R4T; 6. C4R, R4C; 7. C6A, C3D+; 8. R7T, C1A+, etc.

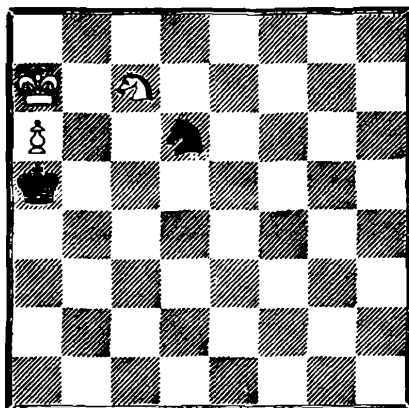
4. ..., R4C; 5. R7C, R4T; 6. C5A, C3D+; 7. R7A, C4C+; 8. R6A, C2T+; 9. R7C, C4C; 10. C4R. Las blancas han llevado a cabo su plan.

Normalmente, siempre es posible alejar las piezas del bando más débil y promocionar el peón en posi-

ciones de este tipo, aunque las dificultades técnicas pueden ser mayores en unas que en otras. Unas tablas sólo resultan factibles en los casos más excepcionales, y abajo mostramos uno de éstos.

Diagrama núm. 66

R. Réti, 1929



Si el caballo blanco estuviese en 5AD, entonces 1. R8C, C4C; 2. R7C llevaría a la posición anterior después del movimiento 1. C5A, donde las blancas ganan. Pero aquí el caballo está en 7AD, interfiriendo en la maniobra del rey blanco. Este es el momento decisivo: las blancas no pueden ganar.

Comprobémoslo: 1. R8C, C4C; 2. R7C, C3D+; 3. R7T (o 3. R6A, C4C), C2A! La defensa requiere un acierto excepcional por parte de las negras. Su caballo ocupa ahora una importante posición focal: si 4. R8C o 4. R8T, pretende continuar con 4. ..., C1D; mientras que si 4. R7C, entonces 4. ..., C3D+.

4. C6R. Las blancas intentan reagruparse, pero las negras pueden impedirlo.

4. ..., R4C! Después de 4. ..., C3D; 5. C5A, C4C+; 6. R7C. las blancas ganarían.

5. C4D+, R4T; 6. C6A+, R4C; 7. C4C!, C1D! Una vez más las negras hacen el movimiento más pre-

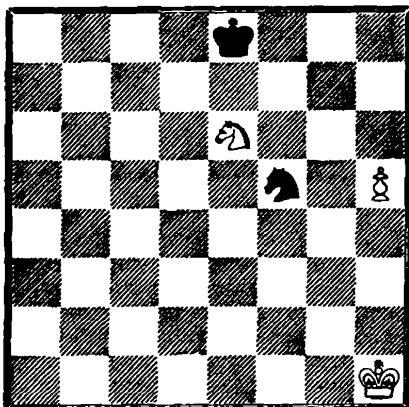
ciso. 7. ..., R×C; 8. R8Cl, C4R; 9. R7A llevaría a su derrota, puesto que las blancas coronan el peón.

8. R8C, C3A+; 9. R7C, C4T+; 10. R7A, C3A1 y hacen tablas.

Para concluir he aquí otra posición catalogada como de excepción.

Diagrama núm. 67

A. Chéron, 1952



El peón procede a coronarse por su cuenta a pesar del hecho de que las piezas del oponente están estacionadas cerca.

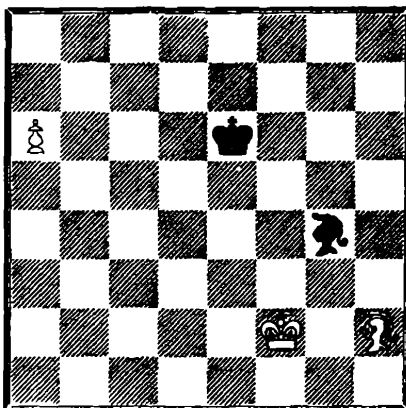
1. C7C+! Este golpe inesperado decide la partida, ya que después de 1. ..., C×C; 2. P6T, R1A; 3. P7T el caballo de las negras meramente impide que el rey de éstas llegue al peón.

Alfil y peón contra alfil

Si los alfiles son de colores opuestos, la defensa no es en modo alguno difícil para el bando más débil. O bien el rey tiene que ocupar una casilla enfrente del peón que no pueda ser alcanzada por el alfil enemigo, o el alfil tiene que ganar el control de una de las casillas en el camino del peón. Sólo a veces, cuando las piezas de uno están desfavorablemente colocadas, pueden surgir ciertas dificultades.

Diagrama núm. 68

Juegan las negras
(J. Berger, 1922)



La posición de las negras parece crítica. ¿Cómo va a parar al peón? Después de 1. ..., A4A; 2. R3A, R4D; 3. P7T, A5R+; 4. R3R no puede ser detenido.

Sin embargo, esto no representa la mejor defensa de las negras. Continuando 1. ..., A4A; 2. R3A, A6D!; 3. P7T, A5A!, permite 4. P8T=D, pero entonces gana la recién nacida dama con 4. ..., A4D+. Las blancas podrían jugar también diferentemente, por ejemplo, 2. R3R, A6T; 3. R3A, pero esto también lleva a tablas después de 3. ..., A8A!; 4. P7T, A5A! y 5. ..., A4D+.

En lo que se refiere a alfiles del mismo color, las tablas son clarísimas si el rey del bando más débil consigue ocupar una casilla delante del peón que no pueda ser alcanzada por el alfil.

Si el rey del bando más débil no puede ocupar una casilla delante del peón, la tarea de la defensa es mucho más complicada.

(Véase diagrama núm. 69)

Si le toca mover a las negras, hace tablas jugando 1. ..., R1R y llevando su rey a 1D. Por eso, naturalmente si le toca mover a las blancas, con-

Diagrama núm. 69

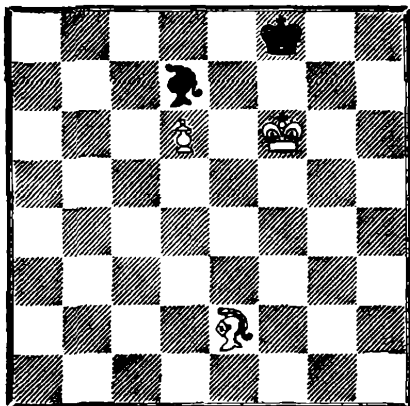
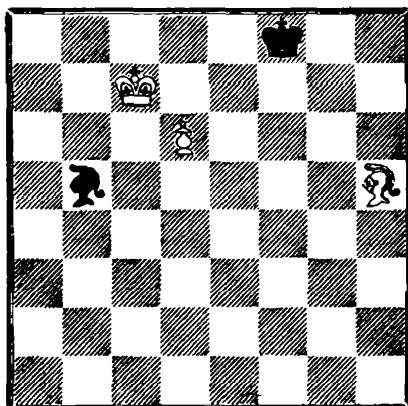


Diagrama núm. 70



tinúan 1. A5T, impidiendo así el paso del rey. Examinemos algunas variaciones posibles originadas después de la réplica de las negras 1. ..., A6T.

2. A6C, A2D! (2. ..., A5C pierde en vista de 3. A5A, AxA; 4. RxA, R2A; 5. R5R, R1A; 6. R6A!, R1R; 7. R6R!, R1D; 8. P7D); 3. A5A, R1R, y las negras hacen tablas.

¿Pueden las blancas alejar al alfil enemigo? Para hacerlo, necesitan llevar su rey a 7AD. Primero supongamos que las negras desarrollan una táctica pasiva.

2. R5R, A2D; 3. R5D, A5T; 4. R5A, A2D; 5. R6C, A5T; 6. R7A, A4C.

Hemos alcanzado una posición donde las blancas pueden alejar al alfil y coronar su peón.

(Véase diagrama núm. 70)

7. A3A, A5T (o 7. ..., R1R; 8. A6A+, AxA; 9. RxA, R1D; 10. P7D); 8. A6A, AxA; 9. RxA, R1R; 10. R7A y ganan.

Si las negras hubiesen jugado 5. ..., A4A (u otra casilla de esa diagonal), las blancas habrían ganado trasladando su alfil a 8AD y forzando a las negras a dejar pasar el peón del mismo modo.

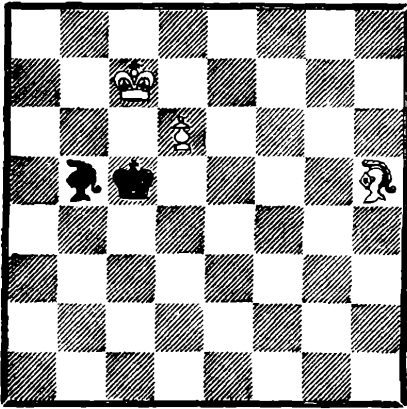
Así, la defensa pasiva significó la pérdida para las negras. Su alfil estaba desbordado y no podía contener él solo con las fuerzas enemigas. Las blancas desarrollaron una maniobra típica, interceptando o alejando al alfil enemigo.

¿Están las negras en posición para obstruir la maniobra alejadora del alfil? Las blancas efectuaron la intercepción por el movimiento A6A y las negras podrían haber impedido esto solamente con que su rey hubiese estado en 4AD. No es difícil afirmar que en ese caso el coronamiento del peón estaría fuera de las fuerzas de las blancas (véase diagrama núm. 71).

Por ejemplo, 1. A4C, A5T; 2. A7D, A8D; 3. A6A, A5C, y las blancas no han mejorado su posición.

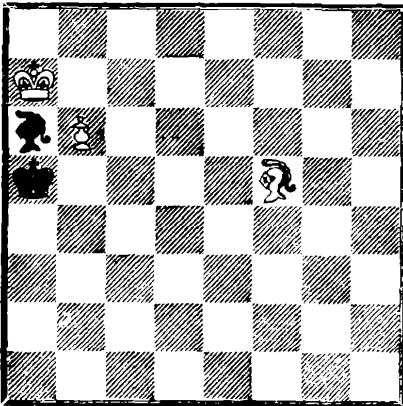
Volvamos ahora al diagrama núm. 69. El rey negro no tiene derecho a mirar pasivamente el giro de los acontecimientos cuando su adversario se dirige hacia 7AD; él mismo debe precipitarse hacia la casilla 4AD. Después de 2. R5R, por tanto, es imperativo continuar 2. ..., R2C; 3. R5D, R3A; 4. R6A, R4R; 5. R7A, R5D; 6. A8R, R4A, y las negras han logrado su objetivo.

Diagrama núm. 71



Sin embargo, el control sobre la casilla de intercepción no siempre salva al bando más débil. Es importante que el alfil tenga también sitio para operar. Si la movilidad del alfil está limitada, puede producirse una posición de *zugzwang*.

Diagrama núm. 72



En esta posición, el alfil negro está muy limitado en sus acciones. Con un simple movimiento de espera con su alfil en la diagonal 3TR-8AD, las blancas ponen a las negras en *zugzwang* y ganan la partida.

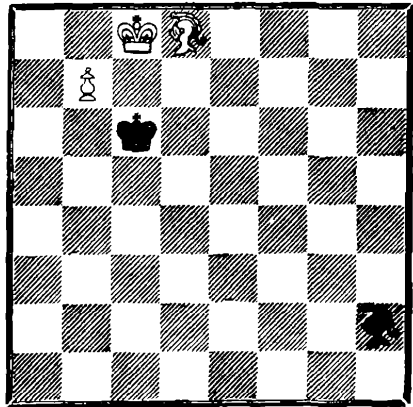
Hay una regla importante para posiciones de este tipo. El bando más

débil sólo hace tablas si hay no menos que tres casillas libres en la diagonal desde la cual su alfil controla el avance del peón. En el ejemplo dado, había dos en total, y por eso las blancas pudieron ganar.

He aquí otra posición que confirma esta regla.

Diagrama núm. 73

L. Centurini, 1847



Si el rey blanco estuviese en 8TD, ganaría fácilmente, trasladando su alfil a 8CD via 7TD y alejando al alfil negro. Pero el rey blanco está colocado menos favorablemente, y las negras pueden procurar impedir que el alfil enemigo llegue a 7TD. Al movimiento 1. ... R4C!; 2. A2A, R3T!

¿Cómo van a proceder ahora las blancas? Si juegan el movimiento de espera 3. A3R, las negras replican 3. ... A3D!; 4. A5C, R4C; 5. A8D, R3A, y su rey ha llegado a tiempo a 3AD. Sin embargo, las blancas tienen una manera de ganar. Se inicia con 3. A5A!, privando a las negras de su importante casilla 3D.

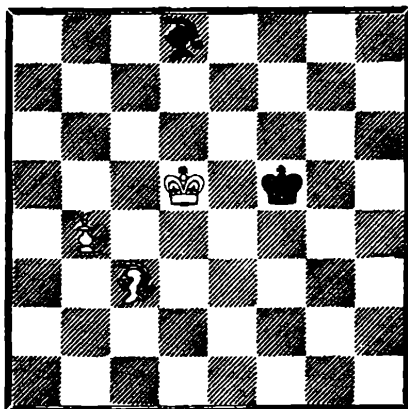
Ahora, después de 3. ... A5A se sigue 4. A7R, R4C; 5. A8D, R3A; 6. A5C! (ganar un tiempo como éste es toda la cuestión), A7T; 7. A3R, y el alfil llega a 7TD.

Un conocimiento de las posiciones críticas recién examinadas es muy importante, y sin él uno no encontrará el modo correcto de hacer tablas o de ganar en posiciones más complejas.

He aquí un ejemplo típico de la práctica de grandes maestros.

Diagrama núm. 74

Juegan las negras
(Capablanca-Janowski,
Nueva York, 1916)



En esta posición, las negras decidieron que la resistencia no ofrecía esperanzas y abandonaron. Sin embargo, dada una defensa correcta, no hay aquí manera de ganar, aunque eso exige una gran inventiva y exactitud por parte del bando más débil. El rey negro debe dar un rodeo por detrás del peón e impedir así que quede cortada la diagonal del alfil.

Así, 1. ..., R5A!!; 2. A4D. Si 2. A5R+, las negras juegan 2. ..., R6R; 3. P5C, R6D; 4. R6D, R5A con unas tablas claras.

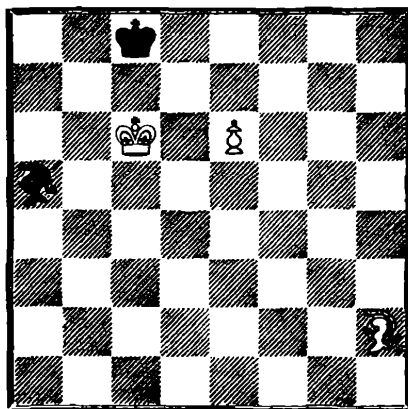
2. ..., R6A!!; 3. P5C. O 3. A5A, R7R!!; 4. R6A, R6D; 5. R7D, A4C; 6. P5C, R5A.

3. ..., R7R!! (el rey negro es implacable); 4. R6A, R6D; 5. A6C, A4C; 6. R7C (la continuación más peligrosa), R5A; 7. R6T, R6C!!; 8. A2A, A1D; 9. A1R, R5T!!, y el rey ha llegado a tiempo.

Y finalmente, consideremos la siguiente posición, que es una excepción a la regla (véase diagrama núm. 75).

Diagrama núm. 75

L. Centurini, 1856



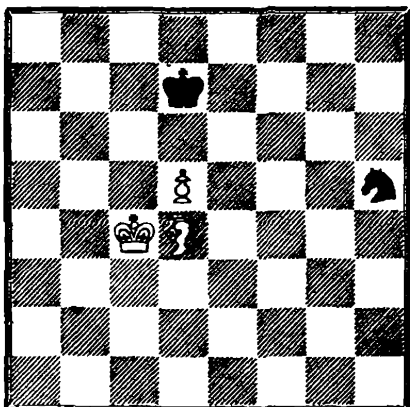
Aparentemente, las blancas pueden coronar su peón jugando 1. P7R. Pero esto es contestado por 1. ..., A1D!, y si las blancas promocionan una dama o una torre, las negras hacen tablas por rey ahogado.

También resultan tablas tanto de 2. P8R=A, A4T!; 3. A3C, R1D seguido por 4. ..., R2R como de 2. P8R=C, A5T!; 3. A7A, A2R; 4. C7C, A1D; 5. A4A, A2A.

Alfil y peón contra caballo

Con objeto de obtener unas tablas en el final de alfil y peón contra alfil era bastante que el rey del bando más débil ocupase una de las casillas delante del peón de las que no pudiera ser alcanzada por el alfil. En este final ese procedimiento no es suficiente. Es importante que el caballo no se vea privado de movilidad, lo que podría llevar a un *zugzwang*.

Diagrama núm. 76



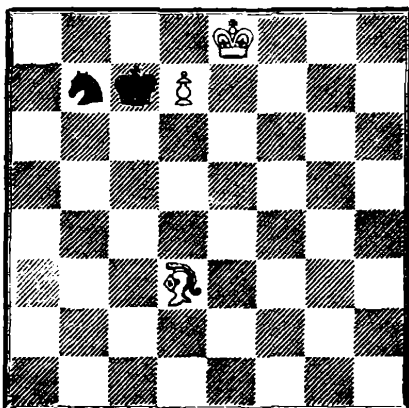
Así, en esta posición, después de 1. A5R! el caballo negro se encuentra «encarcelado»; las negras están en *zugzwang* y tiene que permitir que el peón avance. Por ejemplo, 1. ..., R2R; 2. R5A, R2D; 3. P6D.

Una pequeña fineza. 3. R6C llevaría a tablas después de 3. ..., C3A!; 4. A×C, R3D.

3. ..., R3R; 4. R6A, R×A; 5. P7D, y ganan las blancas.

Ahora examinemos algunas posiciones en que el rey del bando más débil es incapaz de bloquear al peón.

Diagrama núm. 77



El resultado depende aquí de a quién le toque mover. Si son las negras, dan jaque perpetuo: 1. ..., C3D+; 2. R7R, C1A+!; 3. R8R (o 3. R6R, C3C), C3D+.

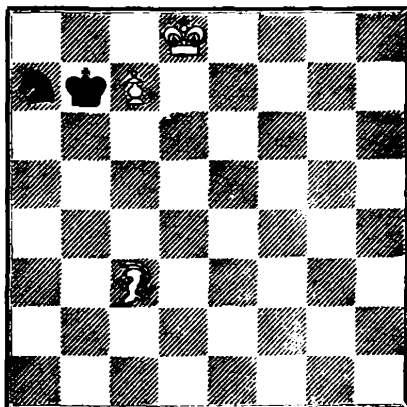
Que se termine en tablas se debe en gran parte a una casualidad, debido a la desfavorable posición del rey blanco.

Si le toca mover a las blancas, tienen tiempo de mejorar la posición de su rey y de lograr así la victoria.

1. R7R!, C1D; 2. A4R!, C2A; 3. A3A, C1D; 4. A5D! Con una simple maniobra de alfil, las blancas han privado al caballo de movilidad y colocado a su oponente en *zugzwang*. El método de triunfo es típico para estas posiciones.

Es útil notar que con un peón de alfil la limitación de la movilidad del caballo lleva sólo a tablas por rey ahogado. La posición con un peón de alfil es por tanto una excepción en que el bando más fuerte no puede ganar.

Diagrama núm. 78

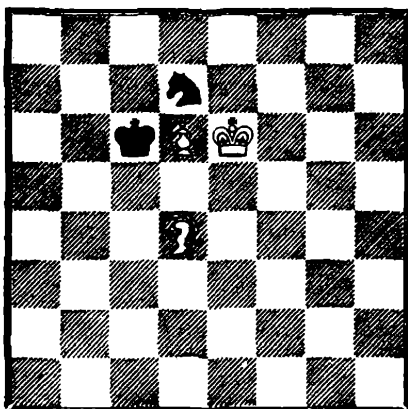


1. R7D, C1A; 2. A4D, C2R; 3. A3R, C1A; 4. A5A. Hasta aquí, todo ha transcurrido como en el ejemplo anterior, pero ahora sigue 4. ..., R1T!!; 5. R6A, C3C!! El caballo es invulnerable, por tanto se producen las tablas.

Si el peón ha alcanzado sólo la sexta fila, las posibilidades defensivas del bando más débil aumentan.

Diagrama núm. 79

Juegan las negras



Las blancas han logrado el máximo, pero no pueden limitar completamente la movilidad del caballo; después de $0. \dots, C1A+$ o $0. \dots, C1C$ las negras hacen tablas fácilmente.

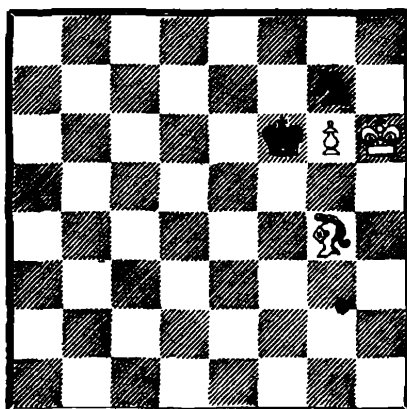
La proximidad al borde del tablero perjudica a la potencia del caballo, puesto que su movilidad disminuye notablemente. Con un peón de caballo en la fila sexta, por ejemplo, el bando más fuerte es capaz de ganar.

(Véase diagrama núm. 80)

Después de $1. A7D$ las negras se encuentran inmediatamente en *zugzwang*. Pero si le toca mover a las negras, el problema es un poco más complejo. Con objeto de ganar, las blancas tienen que maniobrar para recuperar el movimiento, y esto lo consiguen como sigue: $1. \dots, C1R$; $2. A7D, C2C$; $3. R7T, C4T$; $4. A4C, C2C$; $5. A3T, C4T$ (si $5. \dots, C1R$, entonces $6. A7D, C2C$; $7. R6T$ y ganan); $6. R6T, C2C$.

Las blancas han alcanzado su ob-

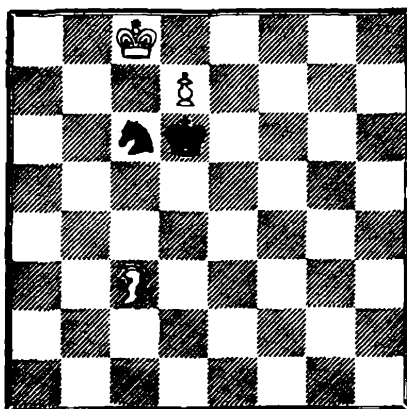
Diagrama núm. 80



jetivo, y después de $7. A7D$ para las negras sólo queda el abandono.

Hemos analizado un cierto número de posiciones en las que casilla delante del peón era inaccesible para el alfil. Ahora examinaremos casos en que el alfil puede atacar la casilla delante del peón.

Diagrama núm. 81



La tarea de las blancas consiste aquí en alejar al caballo. Si le toca mover a ellas, logran este propósito por medio de $1. A4C+, R3R$; $2. R7A, R4D$; $3. A3T$. Las negras están

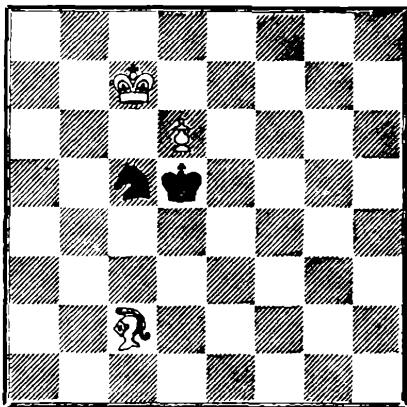
en *zugzwang* y se ven forzadas a permitir que corone el peón.

Pero si les toca mover a las negras, pueden salvar la partida mediante el mejoramiento de la posición de sus piezas: 1. ..., **C2R+** (o 1. ..., **C2T+**); 2. **R8D**, **C3A+**; 3. **R8R**, **R3R**.

Las negras se han reagrupado y al mismo tiempo han empujado a un lado al rey blanco. Ahora las blancas no pueden ya conseguir una posición *zugzwang*; por tanto, hay tablas.

Si el peón de las blancas estuviese una fila más atrás, éstas no lograrían vencer ni siquiera correspondiéndoles el movimiento.

Diagrama núm. 82



Comprobemos esto: 1. **A3C+**, **R4R** y luego o (a): 2. **R6A**, **CxA** (esto es posible aquí); 3. **P7D**, **C5D+** y 4. ..., **C3R**, o (b): 2. **A4A**, **R5D**; 3. **A7A**, **C3T+**; 4. **R6A**, **C1C+**; 5. **R7A**, **C3T+**; 6. **R6C**, **C1C**, con lo cual las blancas no pueden reforzar su posición.

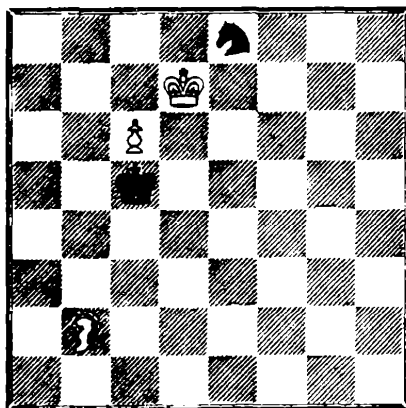
Así, en el conflicto entre un caballo y un alfil y peón, el resultado está determinado en gran parte por si el bando más fuerte puede o no restringir enteramente la movilidad del caballo y obtener una posición de

zugzwang. Si es así, entonces se logra la victoria; si no, a pesar del peón extra, uno tiene que contentarse con tablas.

Para concluir, examinemos una posición muy antigua, bien conocida desde mediados del siglo XIX.

Diagrama núm. 83

Juegan las negras
(*Chess Player's Chronicle*, 1856)



Las blancas logran un *zugzwang* por medio de una maniobra interesante.

Las negras sólo tienen un movimiento, 1. ..., **R3C**, pues tanto 1. ..., **R4C** como 1. ..., **R4D** acarrearán la pérdida inmediata a causa de 2. **A4D**, con lo que están ya en *zugzwang*.

2. **A5R**, **R4A!**; 3. **A3A**, **R3C**; 4. **A5T+**, **R4C**; 5. **A8D**. Hay que contrarrestar la amenaza de ..., **C3A+**.

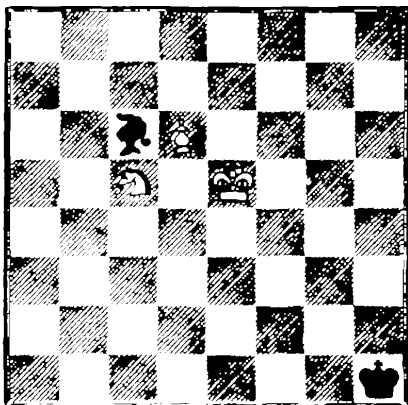
5. ..., **R4A**; 6. **A4T**, **R4C**; 7. **A5C!** Este movimiento de espera es decisivo.

7. ..., **R4A**; 8. **A3R+**, **R4D**; 9. **A4D!** Las blancas han obtenido la posición de *zugzwang* y ganan fácilmente después de 9. ..., **C3D**; 10. **P7A**.

Caballo y peón contra alfil

En este final, el resultado se determina según si uno puede alejar el alfil o interceptarlo con el caballo en la diagonal sobre la cual está operando.

Diagrama núm. 84



En esta posición, el alfil contiene excelentemente con el peón, y no es posible ni alejarlo ni interceptarlo. Comprobémoslo.

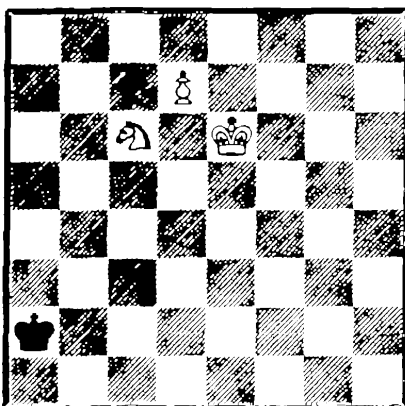
1. R6R, A4C; 2. R7R, A3A; 3. R8D, A4C; 4. R7A, R8C; 5. C3D, R8T; 6. C5R, A1R! Las blancas amenazaban cerrar la diagonal al alfil con 7. C6A, por lo que las negras lo trasladan a otra fila.

7. C7D, R8C; 8. R8D, A3C; 9. R7R, A4A; 10. C5A, A1A! Una vez más las negras contrarrestan la amenaza a tiempo.

11. C7D, R8T; 12. R8D, A3T; 13. R7A, A4C; 14. C5R, A1R!, y las blancas no han conseguido nada.

Las negras han impedido que corra el peón del oponente sin ni siquiera traer su rey en ayuda del alfil. Esto se debe al hecho de que el alfil negro tiene no menos de cinco casillas a su disposición en las diagonales 1R — 5TD y 1AD — 6TR, mientras el rey y el caballo sólo pueden tener bajo su ataque a cuatro casillas.

Diagrama núm. 85



La posición de arriba es muy interesante. En este caso las negras no pueden operar sin ayuda de su rey.

Aquí, el alfil tiene cuatro casillas en la diagonal 1D — 4TD, de las cuales dos, 1D y 4TD, están tomadas por el caballo. Si el rey blanco llega a 7CD, donde ataca 6CD y 7AD, el alfil sería incapaz de permanecer en la diagonal 1D — 4TD, y las blancas ganarían.

¿Pueden las negras contrarrestar esto de alguna manera?

1. R5D, R6T. Si las negras hubiesen jugado R6C, las blancas habrían puesto en práctica la otra amenaza que surge de 1. R5D. Después de 2. C4D+, podría cortar el camino al alfil, pues contra cualquier movimiento del rey podría continuar 3. C6R, A4T; 4. R6A y 5. C7A.

2. R4A! Una fineza necesaria. El natural 2. R5A es contestado por 2. ..., R5T!, y las blancas están en *zugzwang*. Tampoco prometen nada 2. C4D, A1D; 3. C6R, A5T!, ya que el alfil se ha trasladado a la diagonal más larga.

2. ..., R5T; 3. R5A! Pero ahora son las negras las que están en *zugzwang*. Se ven obligadas a retirar su rey y a abrir camino al rey blanco. Las blancas ganan después de 3. ..., R6T; 4. R5C, R7C; 5. R6T y 6. R7C.

Por consiguiente, si hay menos de cinco casillas en la diagonal desde la cual el alfil mantiene vigilancia sobre el peón, la participación del rey determina el resultado. Si éste puede impedir que el alfil sea alejado o interceptado, son tablas; si no, el bando más débil pierde.

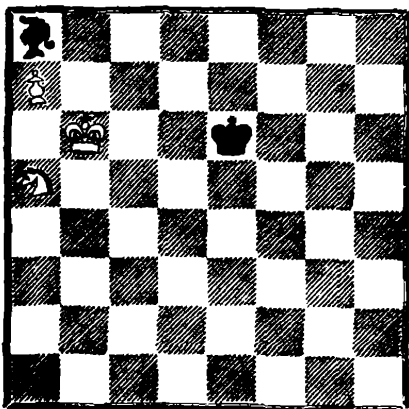
Si en el diagrama núm. 85 le hubiesen tocado jugar a las negras, habrían tenido tiempo para neutralizar la amenaza de las blancas.

1. ..., R6C; 2. R5D (o 2. C4D+, R5A), R6A! 2. ..., R5T; 3. R5A! llevaba a una derrota.

3. R5A, R6D; 4. R5C, R5R; 5. R6T, R4D; 6. R7C, R3D. Las negras no pueden impedir que el rey blanco llegue a 7CD, pero pueden acercarse a su propio rey en ayuda del alfil. Gracias a esta maniobra, el alfil ha retenido su sitio en la diagonal 1D-4TD y no ha permitido que el peón enemigo corone. Por tanto, son tablas.

Con un peón de torre, la tarea del bando más fuerte parece muy fácil. El alfil no tiene más que una diagonal a su disposición, y por tanto no es difícil apartarlo y cortar el camino, dado que el rey contrario está a suficiente distancia. Sin embargo, incluso aquí hay algunos interesantes rasgos especiales con los que será útil que se familiarice el lector.

Diagrama núm. 86



El plan de las blancas es llegar a 8CD con su rey, expulsar al alfil, obstruir luego la diagonal con C7C y coronar el peón. ¿Cómo pueden las negras defenderse contra esto?

1. R7A, R2R; 2. R8A! ¡La primera fineza! Resulta que una táctica recta sólo lleva a unas tablas: 2. R8C es seguida por 2. ..., R1D!; 3. RxA (o 3. C7C+, R2D), R2A!, y como ya sabemos, las blancas no pueden ganar, porque son incapaces de sacar a su rey de la prisión. Llegar a esta posición es el recurso defensivo básico de las negras.

2. ..., R1R. Las negras inmediatamente entrarían en *zugzwang* después de 2. R3D; 3. R8C, R2D; 4. C7C! pues si 4. ..., R3A, entonces 5. RxA, R2A; 6. C6D! es decisivo. En la línea principal también la tarea de las blancas consiste en obtener esta importante posición de *zugzwang*.

3. C4A!, R2R. El movimiento del alfil perdería a causa de 4. C6D+ y 5. C7C.

4. R8C!, R1D; 5. C6D, R2D; 6. C7C! La posición *zugzwang* se ha conseguido; las negras pueden depone sus armas.

Torre y peón contra torre

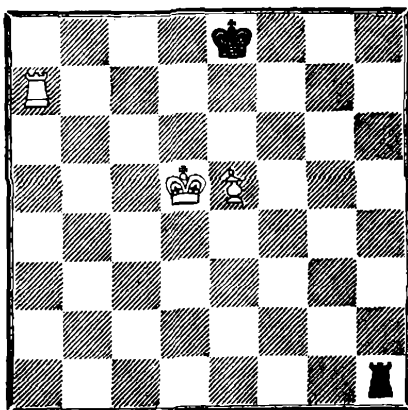
Los rasgos especiales del final de torre y peón contra torre se revelan gráficamente por un análisis de la siguiente posición.

(Véase diagrama núm. 87)

El rey negro estorba el avance del peón blanco, pero las blancas están a punto de jugar 1. R6D, con la intención de apartar del camino al rey negro y promocionar el peón, después de 2. T8T+, R2A; 3. P6R+, R3A; 4. T8A+, R2C; 5. P7R. ¿Cómo van las negras a defenderse contra esta amenaza?

Pueden responder con 1. ..., T3T, no permitiendo que el rey blanco avance. Después de 2. P6R las blancas renuevan la amenaza, tratando de usar el peón como cubierta.

Diagrama núm. 87
Juegan las negras



Ahora, una táctica pasiva conduce a la derrota: 2. ..., T3C; 3. R6D, R1A; 4. T8T+, R2C; 5. R7D, T8C; 6. P7R, T8D+; 7. R6A, T8A+; 8. R5D. El rey se acerca a la torre negra, y los jaques «de la agonía» terminan rápidamente.

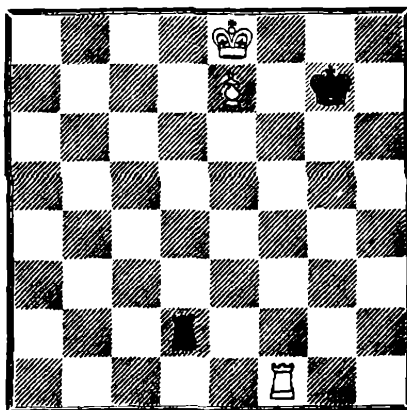
Sólo pasando a un inmediato contraataque con 2. ..., T8Tl pueden las negras salvar la partida. Después de esto, las blancas no pueden reforzar la posición de sus piezas. Así, 3. R6D es seguida por 3. ..., T8D+, atacando al rey por detrás.

4. R5R, T8R+; 5. R6A, T8A+. No hay ningún sitio donde el rey blanco pueda ocultarse de la persecución de la fastidiosa torre negra.

El método de defensa consiste, por tanto, en desplegar al rey delante del peón mientras se deja que la torre impida al rey adversario ponerse a la cabeza del peón. Entonces, cuando el peón se mueve adelante, la torre se traslada a una nueva posición y ataca al rey por retaguardia. Este método, que fue descubierto en el siglo XVIII por Philidor, es fundamental para estos finales.

He aquí otra interesante y antigua posición.

Diagrama núm. 88
Según A. Lucena, 1497



Como el rey del bando que está a la defensiva no está deteniendo directamente al peón, la carga principal de la defensa recae sobre la torre, que trata de impedir que el rey enemigo despeje el camino del peón.

Después de 1. T1C+, R2T una inmediata tentativa de las blancas para abrir camino con su rey no tiene éxito. Por ejemplo, 2. R7A, T7A+; 3. R6R, T7R+; 4. R6D, T7D+; 5. R7A, T7R; 6. R8D, T7D+; 7. R8R. Con objeto de no perder su peón, las blancas se ven obligadas a traer nuevamente el rey a su antiguo lugar.

Deberían primero haber preparado la salida del rey, y este objetivo se consigue con 2. T4Cl Las blancas despliegan su torre de modo tal, que cuando su rey salga a campo abierto aquella provea una defensa contra los jaques en la hilera.

2. ..., T8D; 3. R7A, T8A+; 4. R6R, T8R+; 5. R6A, T8A+; 6. R5R, T8R+; 7. T4R. Esta maniobra se llama «constitución de puente».

Las blancas tenían también otra manera de ganar. Podían haber expulsado a la torre enemiga de la hilera D, abriendo así una ruta para su rey. Esto se realiza como sigue: 1. T1A, T6D; 2. T8A, T8D; 3. T8Dl,

T8R; 4. R7D, T8D+; 5. R6A, T8A+; 6. R5D, y el peón corona.

Volvamos ahora a la posición del diagrama 87 y supongamos que las negras no han encontrado 1. ..., T3T, sino que han jugado 1. ..., T8R, esperando ver cómo se desarrollarían las cosas así. En este caso, las blancas pueden apartar al rey enemigo del camino del peón empezando por 2. R6R. Esto amenaza mate, por lo que las negras se ven forzadas a correr con su rey. Primeramente, supongamos que se va a la derecha y consideremos adónde lleva eso.

2. ..., R1A; 3. T8T+, R2C; 4. T8R. Después de 4. R6D, R2A! las blancas no han mejorado su posición, pues todavía son incapaces de avanzar el peón. Su último movimiento parece incomprensible todavía. Con objeto de entender lo que las blancas están amenazando, vamos a suponer que las negras permanezcan pasivas: 4. ..., T7R; 5. R7D, T8R; 6. P6R, T7R; 7. T8TD. La amenaza es ahora 8. P7R, por lo que las negras no pueden seguir más tiempo en actitud pasiva. Pero ya es demasiado tarde, puesto que después de 7. ..., T7D+; 8. R8R, T8D; 9. P7R, T7D surge una posición que ya hemos estudiado, desde la cual las blancas liberan su rey y ganan con 10. T8D.

¿Cómo van a contener entonces las negras con el plan de las blancas? Está claro que después de 4. T8R, la torre no ayuda al rey a protegerse de los jaques. Las negras pueden explotar esto y jugar 4. ..., T8TD, amenazando inmediatamente con atacar al rey adversario desde el flanco. Luego, si las blancas replican 5. T8D, con objeto de cubrirse contra los jaques con la torre, las negras pueden volver su torre a su sitio primitivo. Si las blancas persisten en llevar adelante su plan y juegan 5. R7D, entonces las negras pueden poner en ejecución su amenaza: 5. ..., T2T+; 6. R6D, T3T+; 7. R7A, R2A, con unas tablas claras.

Por tanto, con tal de que el oponente se defienda correctamente, las

blancas son incapaces de reforzar su posición.

Es digno de notarse que las blancas no necesitan ningún apresuramiento en el ataque por el flanco. 4. ..., T7R; 5. R7D, T8R, esperando los acontecimientos, tampoco pierden. Sólo después de 6. P6R, cuando el peón ha avanzado y se hace más peligroso, el único camino hacia la salvación consiste en el ataque de la torre desde el flanco. Por ejemplo, 6. ..., T8TD!; 7. T8D, T2T+; 8. R6D, T3T+; 9. R7R, T2T+; 10. T7D, T1T; 11. T8D (si las blancas maniobran su torre en la séptima fila es suficiente para que las negras logren tablas «perder tiempo» con su rey en las casillas 2CR y 3CR), T2T+; 12. R6D, T3T+; 13. R5R, T4T+; 14. T5D, T1T; 15. R6D, R1A y tablas.

El ataque con torre desde el flanco es un importante procedimiento defensivo en estos finales. En efecto, cuando el peón está muy avanzado y el rey opuesto no está en su camino, las tablas —si es que son posibles— se consiguen generalmente por medio de ataques de la torre desde el flanco.

Ahora trataremos de definir en qué casos el ataque por el flanco no tiene éxito. Volvamos de nuevo a la posición mostrada en el diagrama número 87 y después de 1. ..., T8R; 2. R6R juguemos, en lugar de 2. ..., R1A, 2. ..., R1D. Puede seguirse entonces 3. T8T+, R2A; 4. T8R.

(Véase diagrama núm. 89)

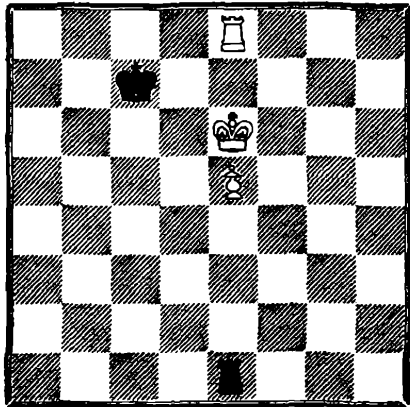
Ahora —y esto es muy importante— las negras sólo tienen un modo posible de salvar la partida, esto es, un inmediato ataque de torre desde el flanco.

4. ..., T8TR!; 5. T8CR, T8R! Las negras tienen que jugar meticulosamente; pierden después de 5. ..., T3T+; 6. R7A, T2T+; 7. R6A, T3T+; 8. T6C, T1T; 9. R7A.

6. T2C, R1D, con tablas.

Sólo se necesitaba una ligera tardanza por parte de las negras, y las

Diagrama núm. 89
Juegan las negras



blancas habrían ganado. Por ejemplo, 4. ..., T7R?; 5. R7A, T7TR. Las negras han perdido un tiempo, y el ataque por el flanco es demasiado tardío.

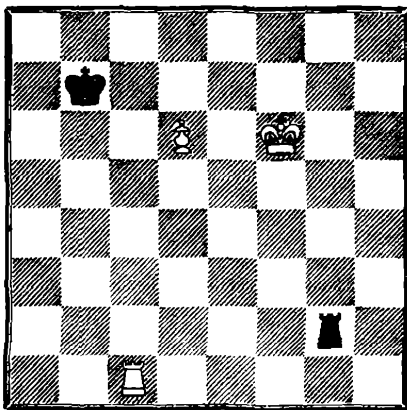
6. T8CR! (6 P6R?, T2T+; 7. R6C, T8T! llevaba solamente a unas tablas), T2T+; 7. T7C, T1T; 8. R7R, R3A; 9. P6R, R2A. Resulta ahora que la torre no tiene espacio bastante para el ataque de flanco, por lo que las negras están perdidas.

10. T1C, T2T+; 11. R6A, T3T+; 12. R7A, T2T+; 13. R6C, T7T (o 13. ..., T2R; 14. R6A); 14. T1D!, T7R; 15. R7A, T7TR. Por regla general, para que el ataque de la torre desde el flanco tenga éxito cuando el peón está muy avanzado, la torre debe estar a una distancia de por lo menos tres casillas del peón. Aquí, esta distancia es de dos casillas, y por eso el ataque por el flanco resulta ineficaz.

16. P7R, T2T+; 17. R6A, T3T+; 18. R7C, T3R; 19. R7A, y las blancas ganan.

Sin embargo, si examinamos la situación después del 14.º movimiento de las blancas, pero corrida una hilera a la izquierda, se hallará que en esta posición, en que la torre tiene más espacio para el ataque de flanco, las negras poseen recursos suficientes para salvar la partida.

Diagrama núm. 90
Juegan las negras



Aquí 1. ..., T7D; 2. R7R, T7TR! lleva a unas tablas, como muestran las siguientes variantes:

3. P7D, T2T+; 4. R6R, T3T+; 5. R5R (o 5. R7A, T2T+; 6. R8R, T1T+), T4T+; 6. R6A, T3T+; 7. R5A, T3D.

Tampoco un intento de mover a la torre en ayuda del rey mejora la situación. Las negras contestan a 3. T1A con 3. ..., R3A; 4. T6A, T2T+; 5. R8D, T1T+; 6. R7R, T2T+; 7. R6R, T2D; 8. R5R, T2TR, con tablas claras.

Sin embargo, otro sistema de defensa, que puede llamarse ataque de torre desde el frente, es posible en posiciones en que el peón no ha avanzado mucho. Lo esencial de este método de defensa se ve en el siguiente ejemplo.

(Véase diagrama núm. 91)

El rey negro no puede acercarse al peón, pero gracias a la favorable posición de su torre no es posible para las blancas avanzar el peón.

Comprobemos esto. 1. R4A, T1A+; 2. R5C, T1D; 3. R5A, T1A+; 4. R6C, T1D! Dar el jaque con la torre (4. ..., T1C+) sería fatal para las negras, ya que después de 5. R7A el peón no podría ser dete-

Diagrama núm. 91

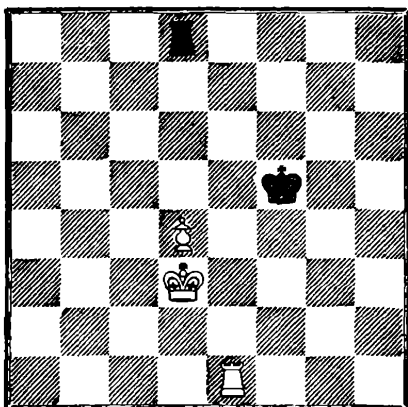
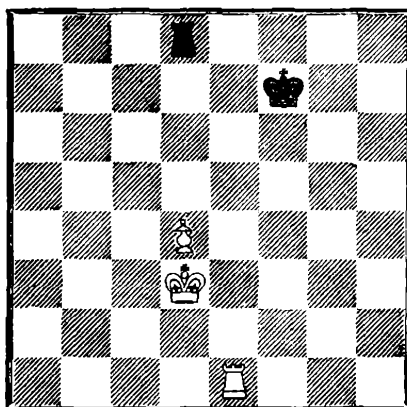


Diagrama núm. 92



nido; mientras que el ataque de flanco no rendiría resultados aquí a causa de la falta de espacio de la torre para operar.

5. R5A (o 5. T1D, R3R), T1A+; 6. R4C, T1D; 7. R4A, T1A+; 8. R3D, T1D. Debido a la activa defensa de las negras, las blancas no pueden reforzar su posición.

En el ejemplo que acabamos de examinar, el ataque frontal resultó eficaz porque la distancia entre la torre y el peón no era menor de tres casillas.

A primera vista puede parecer que el rey negro no ayuda a la torre durante un ataque frontal. Sin embargo, esto no es así. Si el rey estuviese en una casilla menos favorable, digamos 2AR, entonces las blancas, si les toca mover, ganarían.

(Véase diagrama núm. 92)

1. R4A, T1A+; 2. R5C, T1D; 3. R5A, T1A+; 4. R6C, T1D; 5. T4R! Esta es toda la cuestión. Las blancas han adquirido la posibilidad de defender el peón con su torre, siendo así que antes el rey enemigo se lo impedía. Ahora las blancas pueden reforzar su posición.

5. ..., R3A; 6. R7A, T4D (o 6. ..., R4A; 7. T5R+); 7. R6A, T1D; 8. P5D, y el peón corona.

Por otra parte, si le toca mover a las negras, obtiene tablas, y de dos maneras precisamente.

1. ..., T1R! Nada podía ser más simple.

2. T×T. Si la torre blanca abandona la hilera R, el rey negro tomará una posición delante del peón.

2. ..., R×T; 3. R4A. La lucha ha descendido a un final de peón, y en tales finales la disputa por las casillas claves adquiere gran importancia. Las negras salvan la partida si impiden al rey blanco que llegue a las casillas claves (en relación con el PD) 6AD, 6D y 6R.

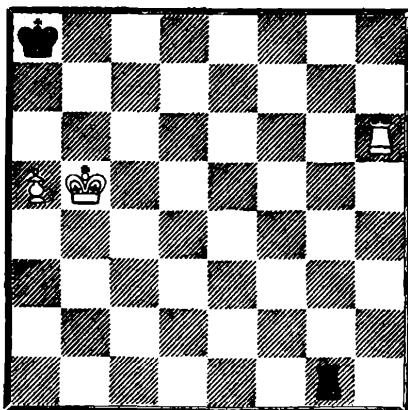
Desde 4AD, el rey blanco puede llegar a 5D y a 5AD. Las negras han de tener su rey en 2D cuando las blancas tengan el suyo en 5D; en 2AD, cuando el otro esté en 5AD. El rey de las negras alcanza estas casillas desde 1D, por tanto se ve obligado a replicar 3. ..., R1D!

1. ..., R3A, mejorando la posición del rey, también llevaría a tablas. Por ejemplo, 2. R4A, T1A+; 3. R5C, T1D; 4. R5A, T1A+; 5. R6C, T1D; 6. T4R, R4A!; 7. T4T, R3R, con unas tablas, puesto que las blancas nuevamente son incapaces de avanzar el peón.

Examinaremos ahora cómo se consigue la promoción de un peón de

torre. Aquí las esperanzas de ganar son, por regla general, menores que con otros peones. El rey puede ayudar a un peón de torre sólo por un lado, en tanto que el peón solamente defiende al rey contra jaques por retaguardia. Si el rey del bando más débil está enfrente del peón, entonces puede decirse con confianza que el final será tablas.

Diagrama núm. 93



La defensa de las negras es muy simple. Si, por ejemplo, 1. **R6C**, basta con prevenirse contra el mate con 1. ... , **T1C** y luego mover la torre de derecha a izquierda por su primera fila. Las blancas no tienen modo alguno de reforzar su posición.

Incluso cuando el rey del bando más débil no detiene directamente al peón, hay todavía muchas posibilidades de salvar la partida.

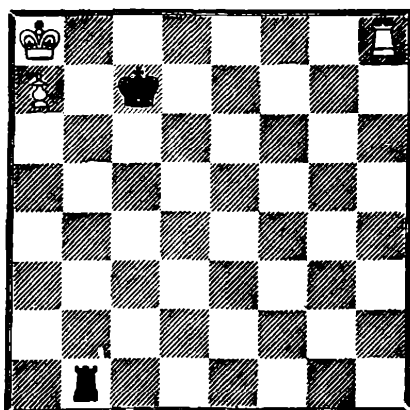
(Véase diagrama núm. 94)

En una posición similar con cualquier otro peón, las blancas ganan fácilmente sacando su rey a campo abierto. Con un peón de torre no es posible liberar al rey.

Por ejemplo, 1. **T2T**, **T8AR**. Esto es lo más simple. Las negras no permiten que las blancas aparten a su rey de las casillas 8AD y 7AD.

1. ... , **T6C**; 2. **T2A+**, **R2D**; 3.

Diagrama núm. 94

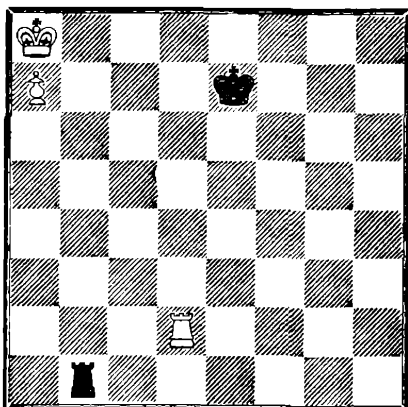


T1A, **T7CI** no pierde tampoco. A pesar del hecho de que el rey negro ha sido apartado dos hileras del peón, el rey blanco no puede escapar de su cárcel. Es interesante que las posibilidades de tablas de las negras sean tan grandes aquí, que incluso puedan permitir que el rey blanco salga de su jaula en ciertos casos. Así, en lugar de 2. ... , **R2D**, también resulta posible jugar 2. ... , **R3D**, permitiendo que la torre blanca llegue a la octava fila. Ciertamente que las negras deben después defenderse meticulosamente: después de 3. **T8A** el único modo de hacer tablas es retirar la torre a lo largo de su sexta fila, por ejemplo, 3. ... , **T6TD**. El rey luego emerge del refugio, pero inmediatamente se coloca bajo el fuego de la torre negra. 4. **R7C**, **T6C+**; 5. **R6T**, **T6T+**; 6. **R6C**, **T6C+**; 7. **R5T**, **T6T+**, y está claro que el rey no puede apartarse del peón. Si las blancas tratan de preparar la salida del rey y juegan 4. **T8CD**, entonces, después de 4. ... , **R2A**, ¡ay!, pierden las esperanzas. La retirada de la torre de la hilera del CD era el único medio de salvar la partida. Después de 3. ... , **R2D?**; 4. **T8CDI**, **T6AD**; 5. **R7C**, **T6C+**; 6. **R6T**, **T6T+**; 7. **R6C**, **T6C+**; 8. **R5A**, el rey blanco queda liberado y conseguida la victoria.

Con objeto de establecer cuántas

casillas puede estar separado el rey negro del peón sin el riesgo de perder, examinemos la siguiente posición.

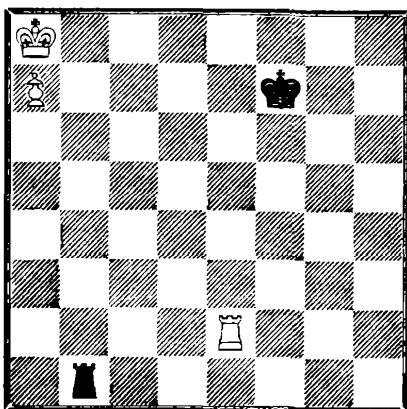
Diagrama núm. 95



Resulta que también aquí, si se da una correcta defensa por las negras, el rey es incapaz de liberarse: pues mientras las blancas trasladan su torre a 8CD, las negras tienen tiempo de llegar con su rey a 2AD. Así el rey reemplaza a la torre en el papel de guardián. Por ejemplo, 1. T2TR, R2D!; 2. T8T, R2A.

Sólo cuando el rey está distanciado cuatro hileras del peón pueden ganar las blancas.

Diagrama núm. 96

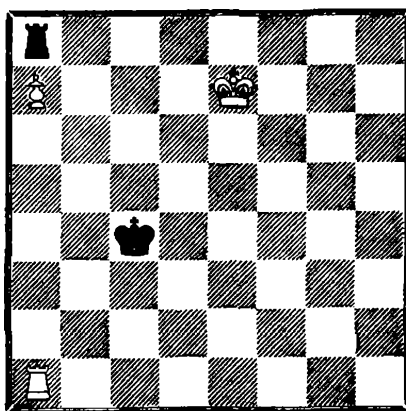


1. T2A, R2R; 2. T8A, R2D. El rey negro está llegando tarde a las «puertas de la prisión», y por eso las blancas ganan después de 3. T8CD, T8TD; 4. R7C.

Investigaremos ahora posiciones en que la torre del bando más débil ocupa la casilla delante del peón. En tales casos, el resultado depende generalmente de qué rey es el más rápido en llegar al peón.

Diagrama núm. 97

G. Zeibot, 1899



Si le tocan mover a ellas, son las blancas las primeras que entran en la carrera de los reyes. Por ejemplo, 1. R6D, R4C; 2. R7A y 3. R7C, ganando fácilmente.

Por otra parte, si empiezan Vds. a analizar la posición de arriba teniendo que mover las negras, parece entonces que después de 1. ..., R4C; 2. R6D, R3C, las negras se salvan liquidando a su principal enemigo: el peón pasado. Sin embargo, aquí se sigue 3. T1C+, R×P; 4. R7A, y las negras caen de la sartén en el fuego: en vista de la amenaza de mate, se ven obligadas a ceder su torre. Tampoco el rehusar tomar el peón inmediatamente mejora el asunto. 3. ..., R3T es contestado por 4. R7A!, T×P+ (ahora la captura es obligada); 5. R6A, y las negras están

de nuevo en una posición sin esperanzas.

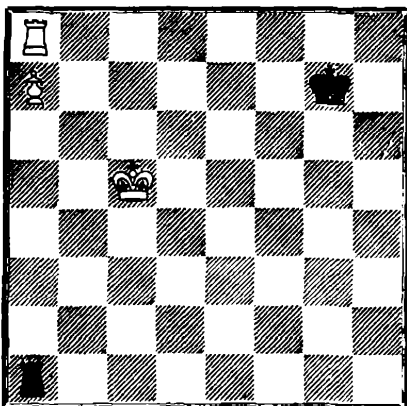
La continuación correcta es el movimiento que no tiene nada de claro 1. ..., **R4A!** Las negras se aproximan al peón, al mismo tiempo empujando a un lado al rey blanco e impidiéndole ocupar la importante casilla 6D.

2. **R7D, R3C**; 3. **T1C+**, **R4A!** Las negras se defienden con precisión y prudentemente rehúsan el «veneno griego».

4. **T7C, T1T!** ¡Otro hermoso movimiento! Las negras hacen uso de la pobre posición de las piezas blancas y activan su torre.

5. **R7A** (si 5. **T8C**, entonces 5. ..., **T2T+** y 6. ..., **T×P**), **T1T**, y las blancas no pueden reforzar su posición. Son unas tablas.

Diagrama núm. 98



Desde el punto de vista de explorar el peón extra, la posición núm. 98 en que las negras impiden al peón entrar en la casilla de coronamiento, es menos feliz. En este caso unas tablas son posibles, aunque el rey del bando más débil esté a una gran distancia del peón.

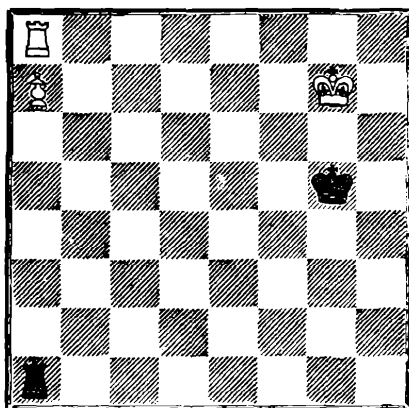
Con objeto de conseguir la victoria, es necesario para las blancas liberar su torre. Pero esto no puede hacerse, puesto que al 1. **R6C** las negras empiezan a molestar al rey blanco dándole jaques por retaguar-

dia hasta que se aparta del peón. Entonces, la torre negra ataca de nuevo al peón por detrás y no permite que la torre blanca se libere. Además, el rey negro no debe interferir en el juego; tendría que maniobrar en las casillas 2CR y 2TR. Un intento de aproximarse con el rey es «equivalente al suicidio»: 1. ..., **R2A**; 2. **T8T!**, **T×P**; 3. **T7T+** y 4. **T×T**.

Hay otro interesante método de defensa que indudablemente le será útil conocer al lector.

Diagrama núm. 99

I. Berger, 1922



Con objeto de ganar en la posición de arriba, basta para las blancas liberar su torre con jaque. Pero esto no puede realizarse, ya que el rey negro se oculta todo el tiempo «a la sombra» del rey enemigo.

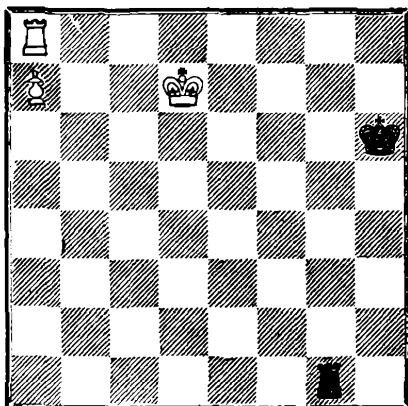
Por ejemplo, 1. **R7A, R4A!**; 2. **R7R, R4R!**; 3. **R7D, R4D**; 4. **R7A, R4A**; 5. **R7C** (el sacrificio de peón 5. **T8AD, T×P+**; 6. **R8C+** no tiene éxito, ya que hay la réplica 6. ..., **R3C**), **T8C+**.

Sin embargo, si las negras abandonasen la cuarta fila con su rey, eso las llevaría a su derrota: 1. ..., **R5A?**; 2. **R6R, R5R**; 3. **R6D, R5D**; 4. **R6A, R5A**; 5. **T8AD!** (ahora esto es posible), **T×P**; 6. **R6C+**, ganando la torre.

Y he aquí una posición más curiosa en que las negras salvan la partida ocultando su rey a la «sombra» de su propia torre.

Diagrama núm. 100

Juegan las negras



1. ..., T2C+; 2. R6A, R4C! Al ponerse a la «sombra», el rey deja libre la casilla 3CR para la torre, de forma que ésta pueda usar la tercera fila para hostigar al rey opo- nente.

3. R6C, T3C+; 4. R5C, T2C; 5. R5T, R5C; tablas. Las blancas son incapaces de mejorar su posición.

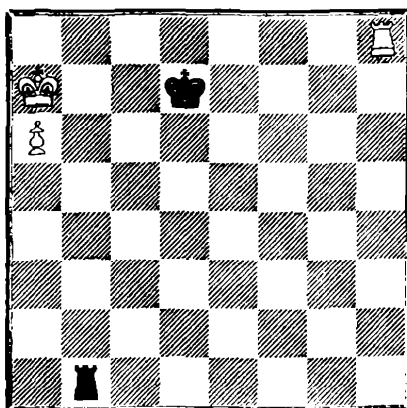
Hemos examinado cierto número de ejemplos donde el rey blanco podía aproximarse al peón sin dificultad, pero no tenía ningún sitio donde ocultarse de la persecución de la enojosa torre negra.

Si el peón está en la sexta fila, el rey blanco tiene la posibilidad de buscar refugio detrás del peón cuando le dan jaque por retaguardia. En este caso el factor esencial es si posteriormente podrá o no dejar su cobijo.

(Véase diagrama núm. 101)

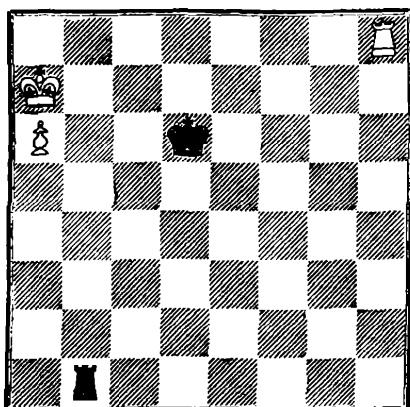
En esta posición, el rey blanco es incapaz de liberarse. Por ejemplo, 1. T8CD, T8TD; 2. R7C, T8C+; 3. R8T, T8TD; 4. P7T, R2A.

Diagrama núm. 101



Las negras tampoco habrían perdido con su rey en 3D, aunque ahí están colocadas menos favorable- mente.

Diagrama núm. 102



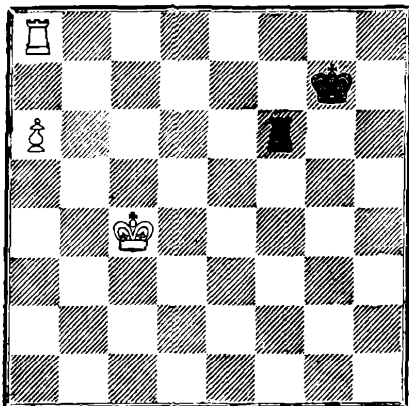
1. T8CD, T8TD; 2. R7C, T8C+; 3. R8A, T8A+! (3. ..., T8TD; 4. T6C+, R4A; 5. R7C, T8T; 6. T6A+, R4C; 7. P7T llevaría a la derrota); 4. R8D, T8TR! La pobre colocación de las piezas blancas permite que la torre negra ocupa una posición más activa.

5. T6C+, R4A; 6. T6R, T1T+; 7. R7D, T2T+.

Para concluir, he aquí una posición más importante.

Diagrama núm. 104

Diagrama núm. 103

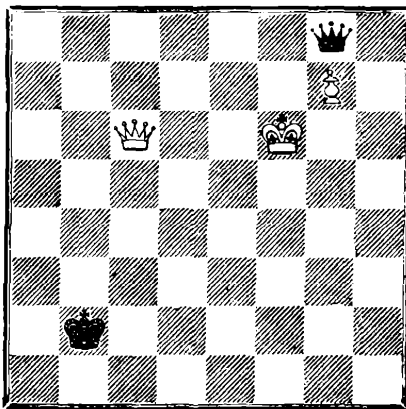


Las blancas no pueden lograr aquí ningún éxito, puesto que la torre negra espléndidamente colocada contrarresta con facilidad todas las amenazas.

Por ejemplo, 1. R5C, T4A+; 2. R4A, T3A! (Las negras no deben dejarse tentar por los jaques); 3. R5D, T3CD; 4. R5R, T3AD; 5. P7T, T3TD!; tablas. El rey blanco era incapaz de llegar al refugio en 7TD.

Dama y peón contra dama

Si el rey del lado más débil está en el camino del peón y su dama puede obstruir el ataque de las piezas del oponente, unas tablas son un resultado perfectamente natural. Cuando al defenderse contra los jaques, el rey del bando más fuerte tenga que ser cubierto por la dama, ello llevará a un final tablas de rey y peón. Las posiciones que interesan aquí son aquellas en que el rey del bando más débil es incapaz de participar en la lucha contra el peón y por eso esta tarea recae en la dama sola.



La dama negra impide el avance del peón, pero ocupa una posición pasiva. Con objeto de ganar, es necesario para las blancas expulsarla de 1CR, y esto tiene que hacerlo con exactitud para poder evitar el jaque perpetuo. Hay dos líneas de actuación que llevan a la victoria:

a) 1. D5C+, R7T; 2. D4T+, R7C; 3. D4C+, R8T; 4. D8A, D6C. La dama se ve forzada a abandonar 1CR, pero las negras no pierden todavía la esperanza de llegar al jaque perpetuo. 5. P8C=D, D6A+; 6. R7C, D5C+; 7. R8T, D4T+; 8. D7T, y las negras pueden abandonar.

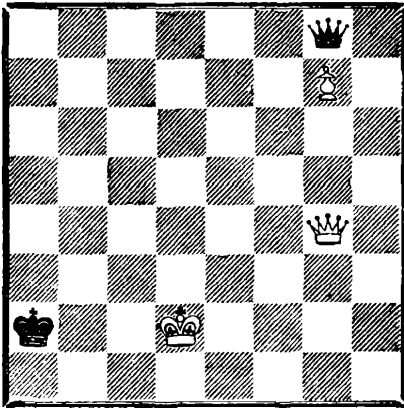
b) 1. D6R, D1D+; 2. R6C!, D6D+; 3. R7A!, R8A; 4. P8C=D, D6A+; 5. R7C, D7C+; 6. R7T, D2CD+; 7. D7C, D8C+; 8. D (6R) 6C, y los jaques se han terminado.

El método de defensa contra los jaques que han empleado las blancas es típico de estos finales. Las blancas maniobran su rey de modo tal como para asegurarse el aprovechamiento de la posición del rey adversario como defensa contra los jaques.

El siguiente ejemplo demuestra el mismo artificio, pero en un despliegue más complicado.

Diagrama núm. 105

Juegan las negras



Parecería que el rey blanco no tiene ningún sitio donde ocultarse, y que las negras pueden empezar a perseguirlo con jaques interminables. En realidad el rey escapa de los jaques con relativa rapidez, y las blancas coronan el peón. Por ejemplo, 1. ... , **D4D+**; 2. **R1R!** Se necesita exactitud. Después de 2. **R2R**, **D4C+**; 3. **R2A**, **D3C+**; 4. **R2C**, **D3A+**; 5. **R2T**, **D3T+** las negras dan jaque perpetuo.

2. ... , **D8T+** (2. ... , **D4T+** es seguido por 3. **R1A!**, y los jaques se acaban); 3. **R2A**, **D7T+**; 4. **D2C**. Habiendo montado una emboscada con su dama, las blancas inmediatamente deciden la partida a favor suyo. 4. ... , **D5T+** es contestado por 5. **R3A+** y 6. **P8C=D**.

Queda por añadir que si las negras continúan aferradas a su terreno pasivamente dejando su dama en **1CR**, las blancas no están obligadas en absoluto a avanzar su rey hacia el peón; primeramente lo apartan para «ocultarlo» en **1CR**; luego, por medio de jaques, llevan su dama a **8AR** con *tiempo* y expulsan a la dama negra; finalmente, coronan el peón.

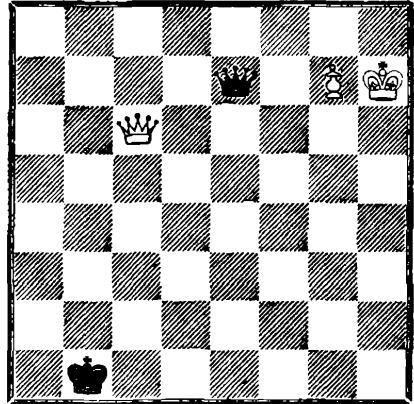
Al revés de lo que ocurre con otras piezas, una dama por sí sola, sin la ayuda del rey, puede asegurar la promoción de un peón. Esta es

una característica muy importante de los finales de dama y peón.

Examinaremos ahora un caso en que la dama impide el avance del peón clavándolo en la fila.

Diagrama núm. 106

Juegan las negras



También aquí las blancas tienen éxito y puede librarse de la clavada. Y como antes, en ayuda de las blancas viene ...el rey enemigo. Hay la amenaza de 1. **R6C**, por lo que las negras tienen que dar jaque: 1. ... , **D5T+**; 2. **D6T**, **D2R**; 3. **D6CD+**. Con objeto de ganar, las blancas tienen que ocupar una de las cuatro casillas (**6AD**, **5D**, **4D** y **4AR**) con jaque. Así, si 3. ... , **R8T**, entonces 4. **D4D+**, **R8C**; 5. **R8T** es inmediatamente decisivo, mientras que si 3. ... , **R7A**, entonces 4. **D6A+**, **R8C**; 5. **R6C**.

La réplica más tenaz es 3. ... , **R7T**, pero incluso entonces, después de 4. **D5T+**, **R8C**; 5. **D5C+**, **R8T**; 6. **D4T+**, **R8C**; 7. **D1D+** la dama alcanza o **4D** o **5D** con ganancia de *tiempo*.

Si el rey del bando más débil es incapaz de tomar parte en la lucha contra el peón en este tipo de finales, debe tratar de alejarse lo más posible, so pena de que el oponente ex-

plote su posición para ejecutar la maniobra vencedora.

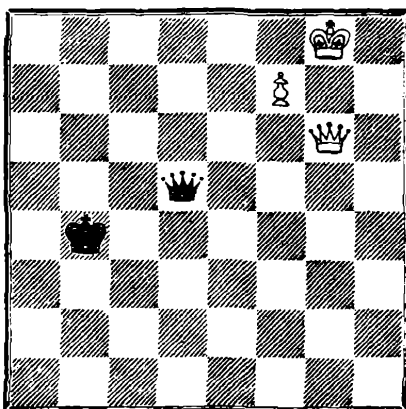
El arma más fuerte de defensa en este final es la clavada en la diagonal, pero la mala colocación del rey puede permitir todavía al oponente liberarse de la clavada. He aquí un ejemplo de este tema:

(Véase diagrama núm. 107)

1. **R7T, D8T+**. La clavada en la fila no sirve de nada, por ejemplo: 1. ..., **D2D**; 2. **D4R+1, R6T**; 3. **R8C**, y el peón corona.

2. **R7C1, D8T+** o 2. ..., **D2C**; 3. **D1C+**; 3. **R8C, D7T**; 4. **D6AD!** ¡una posición interesante! De modo inesperado, las negras descubren que están en *zugzwang*. no disponiendo ni de un solo movimiento bueno. El lector puede convencerse de esto él mismo.

Diagrama núm. 107



Si la posición del rey contrario no puede ser explotada para el propósito de defenderse contra el jaque perpetuo, entonces el final terminará en tablas.

CAPITULO V

FINALES PRACTICOS

Cuando el jugador ha estudiado concienzudamente los primeros cuatro capítulos, me parece que la designación «principiante» no le es ya la más apropiada, pues debe saber cómo desenvolverse en el final de la partida. Sin embargo, un conocimiento elemental no es suficiente todavía para capacitarlo a uno a desarrollar con entendimiento el final de partida.

No es mucho saber que un peón extra es una ventaja importante en un final y que para ganar la partida es necesario coronar este peón. Lo que es muy importante es ser capaz de realizar esto en la práctica.

Ha llegado el momento de procurar familiarizar al lector con los diversos procesos típicos de juego en el final de partida. No es necesario en absoluto recordar esas posiciones. Lo importante es dominar los métodos de ataque y defensa y comprender el plan general.

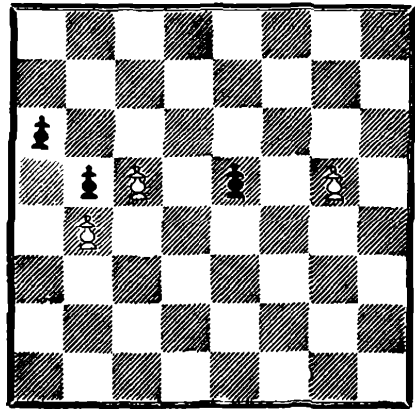
Cuando se examinan las posiciones, uno debe prestar atención principal no a un detallado análisis de variantes, sino a apreciar la posición, a adquirir una ventaja, a formar un plan para explotarla y a los momentos tácticos cruciales que surgirán durante la ejecución de este plan.

Empezaremos con un examen de finales donde, aparte los reyes, sólo permanezcan sobre el tablero peones. Estos se llaman finales de peones.

Finales de peones

Primeramente familiaricémonos con la clasificación de los peones.

Diagrama núm. 108



Los peones situados en 4CD de las blancas y de las negras —el rasgo característico de su estado es que están, por así decirlo, a la «cabeza de la oposición» contra el respectivo bando adversario— se llaman peones bloqueados.

Los peones situados en 5AD y 5CR de las blancas y en 4R de las negras se llaman peones pasados, puesto que no hay peones enemigos en su camino. Los peones pasados tienen también distintas características. El PAD es un peón pasado protegido,

en tanto que el PR y el PCR están aislados. Además, el PCR, el más distante de la masa principal de peones, es un peón pasado exterior.

La teoría de los finales de peones ha sido trabajada mucho más a fondo que las demás. Sin embargo, debido al hecho de que las cuestiones que aquí se dilucidan han sido estudiadas durante mucho tiempo fuera de la práctica, muchas conclusiones que tienen una importancia práctica han permanecido mayormente ignoradas. Pero sin duda pueden facilitar la comprensión y el manejo de los finales de peones.

Algunas conclusiones interesantes se han extraído ya durante nuestro examen de finales con rey y peón contra un rey solo. Vamos ahora a recordarlas.

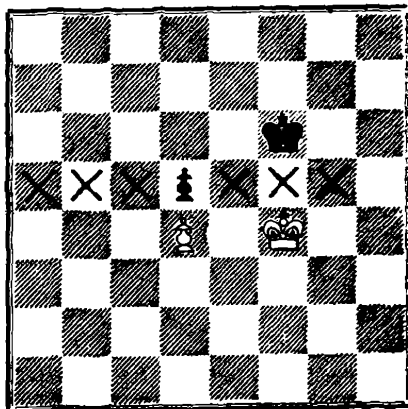
Habíamos afirmado que en la vecindad de un peón pasado hay un grupo de casillas que tienen una importancia capital en el tratamiento de estos finales. Estas casillas se llaman casillas claves, puesto que la ocupación de una de ellas por el rey del bando más fuerte significa la realización del objetivo del final: el peón llega irresistiblemente a coronarse. Aquí, el juego consiste básicamente en la lucha del rey por las casillas claves. El bando que tiene el peón se esfuerza en llevar a su rey a una de las casillas claves, en tanto que el adversario trata de impedirlo.

La concepción de las casillas claves puede extenderse también a otras configuraciones de peones. He aquí un ejemplo:

(Véase diagrama núm. 109)

Tenemos ante nosotros una posición muy simple con peones bloqueados. El plan de las blancas en esta posición envuelve dos fases. Primeramente tiene que ganar el peón de su adversario y luego coronar el suyo propio. Está claro que si el rey blanco llega a ocupar una de las siguientes casillas: 5R, 5AR, 5CR, 5TD, 5CD y 5AD, la caída del peón

Diagrama núm. 109



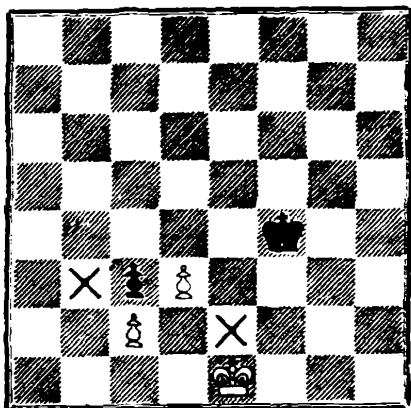
negro es inevitable. Consiguientemente, estas casillas pueden llamarse también con todo derecho casillas claves, pues su ocupación por el rey del bando más fuerte (en este caso las blancas) lleva a la realización del objetivo más próximo, ganar el peón.

Se deduce que un peón bloqueado tiene su propio sistema de casillas claves. Debemos advertir que la consecución del primer objetivo (ganar el peón) no dice nada todavía sobre el logro del segundo (promocionar el peón). Habiendo sufrido un revés en la lucha por el peón y habiéndolo perdido, el bando más débil puede impedir al adversario coronar su peón. Y este fenómeno es el que encontramos aquí. Si le toca mover a las negras, se ven forzadas a permitir que el rey contrario llegue a las casillas claves del peón de aquellas. Así, 1. ..., R3R es seguido por 2. R5C, R2R; 3. R5A, R3D; 4. R6A, R3A; 5. R5R, y las negras pierden su peón. Sin embargo, juegan entonces 5. ..., R2A!; 6. RXP, R2D! y la partida queda en tablas: el rey blanco no llega a las casillas claves del peón pasado.

Una pregunta legítima puede ocurrírsele al lector: «Pero, ¿qué ventaja práctica hay en introducir el concepto de casillas claves?»

En el próximo ejemplo vamos a mostrar que esta concepción facilitada el análisis de toda una serie de finales de peones, capacitando a uno para establecer un plan claro de juego rápidamente y sin error.

Diagrama núm. 110
 Juegan las negras
 (N. Grigoriev, 1921)



Las blancas amenazan con ganar la partida inmediatamente jugando R2R. Después de eso podrá hacer retroceder al rey, movilizar su PD y ganar el único peón negro. No es difícil percibir que para las blancas 2R será la primera casilla clave. Es también fácil encontrar una segunda 3CD de las blancas. Habiendo llegado a esa también, las blancas ganan el peón. Las negras hacen tablas si pueden impedir al rey adversario llegar a una de las casillas claves. Esto sólo es posible con 1. ..., R6A! Por ejemplo, 2. R1D, R6R; 3. R1A, R5D; 4. R1C, R4A; 5. R2T, R5C), y el rey negro ha llegado a tiempo. Es fácil convencerse por sí mismo que 1. ..., R6R llevaría a una pérdida.

Si, después de 1. ..., R6A, las blancas tratan de dar la vuelta a la derecha con su rey, las negras se dirigen hacia el PAD, lo ganan y coronan su propio peón. También ahora

dejamos que el lector se satisfaga él mismo sobre este punto.

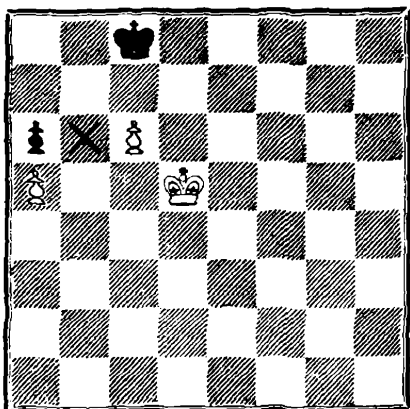
Cuando el rey blanco se mueve desde 1R hacia 2TD, el rey negro sólo tiene una manera de pasar desde 6AR a 5CD con el tiempo suficiente para impedir que las blancas se apoderen de la casilla clave 3CD. Las rutas de los reyes están, por decirlo así, mutuamente conectadas. Para cada movimiento del rey blanco, el rey negro tiene justamente una réplica. La casilla 6AR de las negras corresponde solamente a la casilla 1R de las blancas; su 6R a la 1D de las blancas; 5D a 1AD; 4AD a 1CD; 5CD a 2TD. Semejante conexión mutua entre las casillas se llama «correspondencia», y las casillas mismas han recibido la designación de «casillas correspondientes». Las casillas correspondientes son a modo de hitos en la carretera del rey, de faros en el mar sin límites de las variantes. El rey negro, con objeto de impedir que las blancas ganen el control de las casillas claves, tiene que caminar por las casillas correspondientes y no por otras. Así, la correspondencia de casillas representa para los reyes un medio de disputar las casillas claves.

En el ejemplo propuesto, el rey negro podía mantener la correspondencia, y el final era tablas. Pero no siempre ni muchísimo menos hay un resultado tan favorable para el bando más débil. En el ejemplo siguiente mostraremos que, si la correspondencia no puede mantenerse, la derrota es inevitable.

(Véase diagrama núm. 111)

A primera vista parece que aquí las negras pueden defenderse con éxito. Si 1. R5A, amenazando penetrar en la casilla clave 6CD, las negras tienen la única pero suficiente réplica 1. ..., R2A, mientras que si 1. R6D, tienen 1. ..., R1D. De nuevo tenemos un caso de casillas correspondientes. La 2AD de las negras corresponde a la 5AD de las blancas;

Diagrama núm. 111



su ID a 6D; 1AD a 5D. Por tanto, las negras pueden mantener la correspondencia de casillas próximas al peón. Probemos de retirar el rey, es decir, 1. R4D. ¿Podrán entonces las negras encontrar una casilla correspondiente para su rey? Está claro que las negras no pueden replicar 1. ..., R2A, ya que el rey blanco irrumpe en 6CD después de 2. R5A! Esto significa que las negras tienen que jugar o 1. ..., R1D o 1. ..., R1C. Pero si hacemos otro movimiento de espera —2. R4A— ¿qué pasa entonces? No es difícil convencerse uno mismo de que el equilibrio no puede conservarse en este caso. Después de 2. ..., R1A (si 2. ..., R2A, entonces 3. R5A, y el rey penetra en 6CD) se sigue 3. R5D!, R1D; 4. R6D, R1A; 5. P7A.

Hemos examinado uno de los casos más simples de la aplicación de las casillas correspondientes, la llamada «triangulación». Maniobrando su rey en un triángulo (sus casillas 5D, 4D y 4AD), las blancas consiguen alterar la correspondencia a favor suyo. Con objeto de dar dos pasos adelante, el rey blanco da un paso atrás.

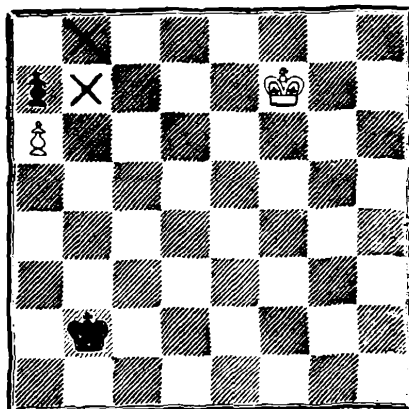
La capacidad de hacer uso de las leyes de las casillas correspondientes es de gran importancia en el análisis de muchas posiciones con peones

bloqueados. Como veremos más adelante, las casillas correspondientes no existen sólo en finales de peones. En realidad, uno puede hablar de casillas correspondientes en cualquier posición en que sea necesario buscar una réplica singular que sea la única correcta. Y en cualquier caso las casillas correspondientes suministran importantes puntos de referencia, facilitando notablemente el análisis.

Debemos ahora considerar ciertos rasgos característicos de la geometría del tablero (véase diagrama núm. 112).

Diagrama núm. 112

I. Maizelis, 1921



Las blancas ganan el peón si les toca a ellas mover. Para que las negras salven la partida, su rey tiene que conseguir llegar a 2AD en el momento en que las blancas toman el peón. Entonces el rey blanco será incapaz de obtener el control de ninguna de las dos casillas claves (7CD o 8CD) y así quedan aseguradas las tablas.

El rey blanco puede acercarse al enemigo por varias rutas en un mismo número de movimientos. Por ejemplo, R7R-7D-7AD-7CD-7TD o R6R-6D-6AD-7CD-7TD o R6R-5D-6AD-7CD-7TD. Incluso es posible

una ruta así: R8R-7D-8AD-7CD-7TD.

¿No es esta una cosa sorprendente? Porque, desde nuestros días escolares, hemos sabido que la distancia más corta entre dos puntos es una línea recta y que la ruta que toma la línea recta es siempre más corta que la ruta indirecta. Pero en el tablero, como vemos, no pasa nada de esto. ¡Aquí las rutas directas e indirectas son iguales!

Surge entonces la pregunta válida: ¿No podría el rey blanco moverse hacia el peón y al mismo tiempo obstruir el avance del rey negro hacia su 2AD? Resulta que tal combinación de tareas puede llevarse a cabo.

Continuando 1. R6R, R6A; 2. R5D!, el rey blanco, por así decirlo, «mantiene a raya» al rey negro. Este último se ve obligado a ceder y ya no puede llegar a tiempo. Por ejemplo, 2. ..., R5C; 3. R6A, R4T; 4. R7C, R4C; 5. R×P, R3A; 6. R8C, y las blancas ganan.

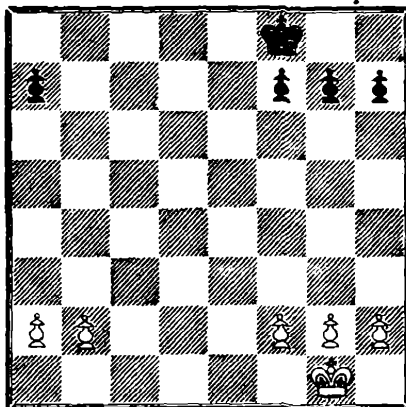
Excepto raras excepciones, un peón extra es suficiente para la victoria en los finales de peones. Convertir esta ventaja en un triunfo no presenta grandes dificultades. Uno tiene que crear un peón pasado y coronarlo. Si el rey adversario logra impedir el coronamiento del peón, entonces, explotando su alejamiento, el rey del bando más fuerte irrumpe entre los peones enemigos y adquiere una ventaja material decisiva.

Antes de crear un peón pasado, se aconseja usualmente mejorar la posición del propio rey. El propósito de esto es poder avanzar y promocionar el peón con el mayor efecto posible y sin permitir al oponente ninguna oportunidad. Como ejemplo de cómo explotar un peón pasado, examinemos la siguiente posición.

(Véase diagrama núm. 113)

1. R1A (es necesario poner en juego al rey), R2R; 2. R2R, R3D; 3. P4CD (también es posible 3. R3D, R4A; 4. R3A y luego 5. P4CD), R4D;

Diagrama núm. 113



4. R3D, P4A; 5. P4A, P3C; 6. P3C, P3TD; 7. P4TD, R3A. El rey no puede permanecer en una posición activa; está escaso de movimientos y tiene que retirarse.

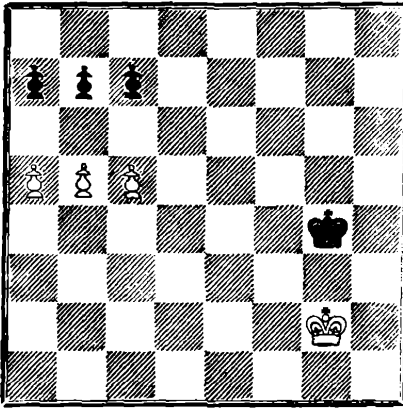
8. R4D, R3D; 9. P5C, P×P; 10. P×P, R2A; 11. R5R. Esto es lo más simple. Las blancas ceden su peón pasado, pero obtienen una superioridad material decisiva en la otra ala. También era posible 11. R5A, R2C; 12. P6C, R1C; 13. R6A, R1A; 14. P7C+, R1C; 15. R6C, P3T (o 15. ..., P4T; 16. R6A); 16. P4T, P4C (un desesperado intento de jugar para conseguir tablas por rey ahogado); 17. PT×P, P×P; 18. P×P, P5A; 19. P6C, P6A; 20. P7C, P7A; 21. P8C=D++.

11. ..., R3C; 12. R6A, R×P; 13. R7C, R5A; 14. R×P, R5D; 15. R×P, y las blancas ganan.

El lector notará la forma resuelta con que las blancas han conducido su plan de victoria. Desde luego, este ejemplo ha sido en gran parte ideal, pero podemos decir con confianza que en la mayoría de los casos *convertir una ventaja material en una victoria en un final de peones se lleva a cabo sin gran dificultad.*

En los siguientes ejemplos echaremos un vistazo a los rasgos especiales de finales de peones con igual material.

Diagrama núm. 114



En esta posición, la colocación distante del rey negro capacita a las blancas para efectuar un importante artificio táctico: un derrumbamiento de peones; después de 1. **P6C1, PA×P**; 2. **P6T11, P×PT**; 3. **P6A** el PA corona. Si las negras hubiesen jugado 1. ..., **PT×P**, habría ocurrido una variante simétrica: 2. **P6A11, P×PA**; 3. **P6T**, y es el PT el que corona.

La posibilidad de una embestida de peones es algo con lo que siempre hay que contar.

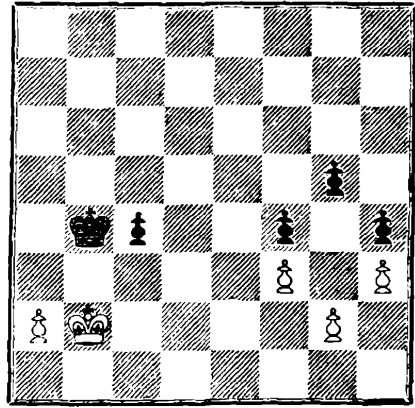
Ahora he aquí una posición que ilustra una formación más favorable de peones.

(Véase diagrama núm. 115)

El peón exterior pasado (PTD de las blancas) es mucho más peligroso que el PAD negro. Las blancas cambian estos peones, tras de lo cual su rey queda mucho más cerca de los peones opuestos y obtienen una superioridad material decisiva.

1. **R2A, R6T**. Si las negras se niegan a cambiar peones y continúan 1. ..., **R4A**, entonces, después de 2. **R3A, R4C**; 3. **P3T, R4A**; 4. **P4T, R4D**; 5. **P5T, R4A**; 6. **P6T** el cambio es forzado en condiciones aún más desfavorables. 2. **R3A, R×P**; 3.

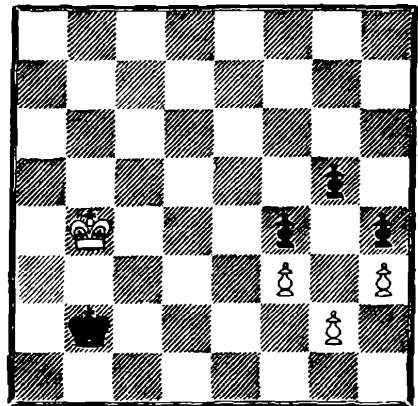
Diagrama núm. 115



R×P, R7C; 4. **R4D, R7A**; 5. **R4R, R7D**; 6. **R5A, R7R**; 7. **R×P, R7A**; 8. **R×PA, R×P**; 9. **R4C**, y las blancas ganan.

En este caso, el rey negro llegó más bien «tarde para el autobús», pero a veces incluso un solo tiempo puede ser importante. He aquí un ejemplo típico.

Diagrama núm. 116



Ambos reyes están resueltos a atacar a los peones del contrario, pero les toca mover a las blancas y esto es decisivo.

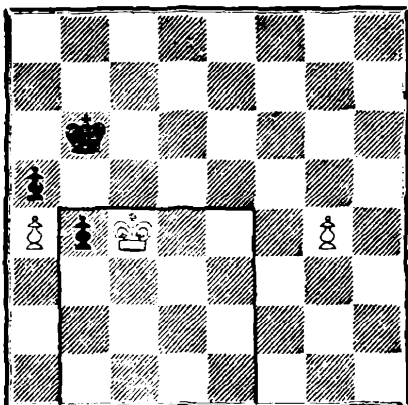
1. **R4A, R7A**; 2. **R4D, R7D**; 3.

R4R, R7R; 4. R5A, R7A; 5. R×P, R×P. Parecería que la aniquilación de los peones debiera tener un resultado pacífico, pero se sigue 6. R4C1, y adonde quiera que se muevan las negras, pierden. Por ejemplo, 6. ..., R7A; 7. R×PA o 6. ..., R7T; 7. R×PT.

Concluimos nuestro examen de finales de peones con el siguiente ejemplo.

Diagrama núm. 117

Juegan las negras



Las negras tienen un peón pasado protegido; esta es una gran ventaja, puesto que su rey se ve libre y puede dirigirse hacia el peón pasado de las blancas. Mientras tanto, el rey blanco tiene que permanecer en el cuadro del PCD. Consideremos una posible continuación.

1. ..., R3A; 2. R4D, R3D; 3. R4R, R3R; 4. R3R, R3A; 5. R4D, R4C; 6. R3R, R×P; 7. R4R! Las negras han ganado el peón, pero la lucha no ha terminado todavía. Las blancas tratan de organizar una defensa.

7. ..., R4C. 7. ..., R6C; 8. R3R1, R7C; 9. R2R1 sería fútil, ya que el rey negro no puede pasar.

8. R3R, R4A; 9. R3D, R4R; 10. R2D, R5D; 11. R2A, R5A; 12. R2C!, R5D. Las negras ven la astuta trampa: el intento de decidir inmediata-

mente la partida por 12. ..., P6C? llevaría a unas tablas por rey ahogado después de 13. R3T1, R6A. Para lograr la victoria, las negras tienen que ganar el PTD, pero han de seguir una larga ruta en rodeo para llegar a él.

13. R2A, R6R; 14. R1A, R6D; 15. R2C, R7D!; 16. R3C, R8A!; 17. R2T, R7A; 18. R1T, R6C! Todavía no era demasiado tarde para cometer un error: 18. ..., P6C?? habría dado lugar a tablas por rey ahogado.

19. R1C, R×P, y las negras ganan.

Finales de caballos

Con un gran número de peones sobre el tablero, convertir un peón extra en una victoria puede no ser, por regla general, mucho más complicado en un final de caballos que en un final de peones. En sus rasgos más generales, el método de ganar es el mismo: después de mejorar las posiciones de las propias piezas (aquí rey, caballo y peones), uno crea un peón pasado y se esfuerza en coronarlo. Lo demás depende del plan defensivo. Si el caballo del adversario trata de bloquear por sí mismo al peón pasado, entonces hay que expulsarlo. Si el rey acude en ayuda del caballo, generalmente es posible explotar la diversión de fuerzas y obtener una ventaja material decisiva forzando el paso, bien con el rey, bien con el caballo, hacia los peones adversarios de la otra ala.

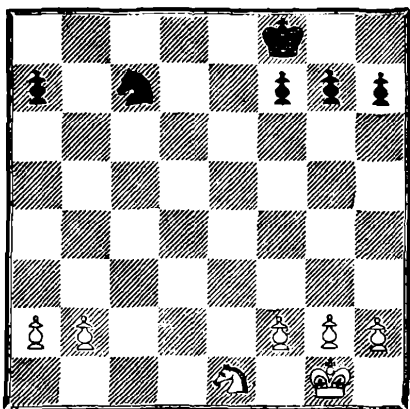
He aquí un ejemplo que se asemeja al del diagrama núm. 114.

(Véase diagrama núm. 118)

Al principio las blancas mejoran la posición de su rey moviéndolo hacia el lado de la dama, donde posteriormente será necesario crear un peón pasado.

1. R1A, R2R; 2. R2R, R3D; 3. R3D, R4A. Naturalmente, las negras desean hacer uso de la posición ligeramente más activa de su rey pa-

Diagrama núm. 118



ra impedirle a su oponente que cree un peón pasado.

4. C2A, C4D; 5. P3CR. Hay que ser cuidadoso. Las negras estaban amenazando ganar un peón con 5. ..., C5A+.

5. ..., P4TD; 6. P3C, P4A; 7. P3TD, P3C; 8. P4C+! Parecía como si las negras hubiesen impedido que se creara un peón pasado, pero después de este poderoso movimiento sus esperanzas se disuelven en humo. Las blancas sacrifican su peón extra con objeto de pasar a un final de peones con una posición de rey más activo. Una variante típica discurre así: 8. ..., P×P; 9. P×P+, C×P+; 10. C×C, R×C; 11. R4D, R6C; 12. P4A, R7A; 13. R5R, R6D; 14. R6A, R6R; 15. R7C, R6A; 16. R×P, R7C; 17. R×P, R×P; 18. R×P, y las blancas ganan. Este proceso —el cambio de un tipo de ventaja por otra— se llama transformar una ventaja.

Las negras rehúsan la oferta de entrega, y comienza la fase ulterior: la lucha por avanzar el peón.

8. ..., P×P; 9. P×P+, R3D; 10. R4D, C2A; 11. P4A, C4C+; 12. R4A, C2A (las negras no pueden jugar 12. ..., R3A a causa de 13. C4D+); 13. C3R. Esto es indudablemente lo más simple; las blancas refuerzan la posición de sus piezas. 13.

P5C también ganaba, pero exigía un cálculo lento, porque las negras tenían la oportunidad de ceder su caballo por el peón y crear considerables complicaciones. Las blancas habrían tenido que jugar muy cuidadosamente para ganar; por ejemplo: 13. ..., C×P; 14. R×C, R4D; 15. C1R, R5R; 16. R5A, R6R; 17. R5D, R7A; 18. R5R! (las blancas ganan tiempo valioso con un contrasacrificio de caballo), R×C (si las negras no aceptan el sacrificio, sino que continúan 18. ..., R8C, se sigue 19. C3A+, R7C; 20. R6A!, R×C; 21. R7C, ganando como en la variante principal); 19. R6A, R7A; 20. R7C, R7C; 21. R×P, R×P; 22. R×P, R×P; 23. R×P, y las blancas ganan.

Volvamos ahora a la línea principal después de 13. C3R.

13. ..., R3A; 14. R4D, R3D; 15. C4A+, R3A. Si las negras tratan de impedir al rey que llegue a los peones del flanco derecho, entonces el PCD se hace peligroso. Por ejemplo, 15. ..., R3R; 16. C5R, R3D; 17. C7A+, R2R; 18. C5C, P3T; 19. C3A, R3A (estaba amenazado 20. C4T); 20. R5A, C3R+; 21. R6D, P4C; 22. P5C, C1D; 23. C4D, C2C+; 24. R7A, C4A; 25. P6C, R3C; 26. R6A, C3T; 27. P7C, y las blancas ganan.

16. R5R, R4C; 17. C3R, C3T. Al 17. ..., R×P, lo más simple de todo es 18. C5D+, transformando la partida en un final ganado de peones.

18. C5D, R5A; 19. C6A, P4T; 20. C5D, C1C; 21. C7R, y las blancas eliminan todos los peones negros.

Explotar un peón extra en finales de caballos resulta un problema insoluble en tres situaciones básicas: cuando es imposible crear un peón pasado; cuando el peón pasado no puede ser ayudado, y cuando el rey es incapaz de acercarse a los peones del adversario.

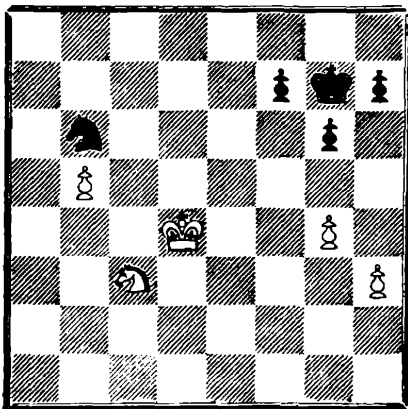
Dado igual material, un peón exterior pasado o la posibilidad de crearlo es una ventaja posicional muy importante. Como ya sabemos, un caballo no es una pieza de largo alcance y le resulta difícil tomar parte en el juego por ambos flancos

a la vez: necesita tiempo para pasar de uno a otro. Por tanto, si un caballo trata de contener a un peón pasado avanzado, se queda prácticamente encadenado a él.

Podemos con fiabilidad decir que un peón exterior pasado es no menos importante en finales de caballos que en finales de peones. He aquí un ejemplo:

Diagrama núm. 119

Tchigorin-Marshall, Carlsbad, 1907



Las blancas tienen un peón exterior pasado y pueden además impedir que las negras creen un peón pasado en el otro flanco. La combinación de estos dos factores permite que las blancas logren la victoria sin dificultad.

1. C5D!, C2D; 2. P5C!, P3T; 3. C6A, C3C; 4. P4T, P×P; 5. P×P, R1A; 6. R5A, C5T+; 7. R6D! El rey negro no puede liberarse.

7. ..., R2C. Si 7. ..., C3C entonces 8. C7D+ decide el resultado.

8. R6A, R1A; 9. P6C, C×P; 10. R×C, R2R; 11. R7A, R1A. El intento de atacar al peón blanco no tiene éxito: 11. ..., R3R; 12. R8D, R4A; 13. C7T y gana.

12. R7D, R2C. El rey negro está tratando de «hacerse firme» en su fortaleza, pero las blancas superan la barrera final.

13. R7R, R1T; 14. C8R. Desde

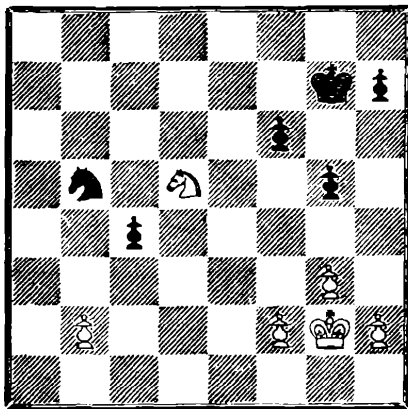
luego, no 14. R×P?? rey ahogado.

14. ..., R1C; 15. R6A, y las negras abandonaron, porque pierden sus peones.

Por analogía con los finales de peones, la fuerte posición del rey es una ventaja importante en los finales de caballos.

Diagrama núm. 120

Nimzovitch-Sämisch,
Copenhague, 1923



En esta posición, el rey blanco puede entrar en juego rápidamente y atacar al PAD. El rey adversario está colocado más pasivamente, y esto determina la ventaja decisiva de las blancas.

1. R3A, R2A; 2. C3A! (despejando el camino para el rey), C5D+; 3. R4R, C6C; 4. R5D, C7D; 5. P3T, P4A; 6. C1D, R3A; 7. C3R, C5R; 8. C×PAD, C×PA; 9. P4CD, R2R. Las blancas han transformado su ventaja: ahora tienen un peón exterior pasado.

10. P5C, R2D; 11. P6C, C5R. El caballo no tiene tiempo para emprender operaciones activas en la otra ala; tiene que apresurarse en acudir a ayudar al rey.

12. C5R+, R1A; 13. R6A, C3A; 14. C3D! (amenazando 15. P7C+, R1C; 16. C5A), C2D; 15. P7C+,

R1D; 16. R6D, C1C; 17. C4C, C2D; 18. C6A+, R1R; 19. R7A, y las negras abandonaron.

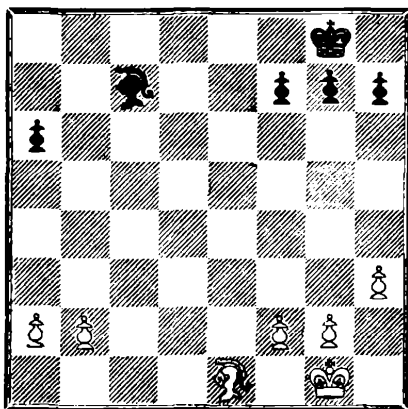
Finales de alfiles

Alfiles del mismo color

En los finales con alfiles del mismo color, lo mismo que en los finales de caballos, un peón extra resulta una ventaja decisiva, con tal que las demás cosas sean iguales.

El plan ganador aquí es aproximadamente el mismo que en los finales de caballos: hay que crear un peón pasado y coronarlo. Un examen concienzudo del ejemplo siguiente nos familiarizará con las características de estos finales.

Diagrama núm. 121



1. R1A, R1A; 2. R2R, R2R; 3. R3D, R3D; 4. R4A, R3A; 5. A3A, P3C; 6. P4CD, A3C; 7. P3A, A2A; 8. P4TD, A3C; 9. A4D. La movilización de fuerzas anterior a la creación de un peón pasado se ha terminado ya. Tanto el alfil como el rey de las blancas ocupan hermosas posiciones.

9. ..., A2A; 10. P5C+, P×P+; 11. P×P+, R2C. El intento de impedir el avance del rey blanco fracasó inmediatamente. 11. ..., R3D

es seguido por 12. A5A+, R2D; 13. P6C, A6C; 14. R5D, A5A; 15. A4D y 16. A5R.

12. R5D. Todo va saliendo conforme al plan. El rey negro se ha visto desviado por el peón pasado, y las blancas están dispuestas para atacar a los peones enemigos de la banda del rey. Sin embargo, en contraposición con los finales tanto de caballos como de peones, aquí el juego no ha terminado aún. Las blancas tienen que superar todavía otra valla. El alfil es una pieza de largo alcance y controlando los accesos a sus peones, las negras tratan de frenar la invasión hostil. Con objeto de ganar, las blancas tienen que despejar el camino a su rey.

12. ..., A1C. Después de 12. ..., A5A; 13. A5R, A6R; 14. R6D las blancas inmediatamente llevan a cabo la invasión. Pero ahora 13. A5R, A2T; 14. R6D no logra nada, ya que es contestado por 14. ..., A1C+, y el rey blanco tiene que retroceder. Tampoco podría abrirse camino después de 14. A6D, A7A!; 15. R5R, A6C+. ¿Cómo van entonces las blancas a expulsar al alfil de su adversario?

Una vez más es útil comparar este final con los finales de caballos y peones. En éstos, tan pronto como se hacía retroceder al rey del bando más débil, la movilidad limitada de sus piezas se pronunciaba contra él. El bando más débil entraba en *zugzwang* y se veía obligado por falta de movimientos a permitir que el rey contrario llegase hasta sus peones. Pero en este caso no hay aún ningún *zugzwang*, y el alfil puede maniobrar tranquilamente, vigilando los accesos a su campo.

Pero, ¿es que no es posible aquí también limitar la movilidad del alfil más aún? Resulta que lo es.

13. A2A!, A2A; 14. P3C, P4T; 15. P4T (pero no 15. P4A?, P5T), A1C; 16. P6C! La tarea se ha realizado. Las negras han quedado reducidas a *zugzwang* y no pueden defenderse contra la maniobra 17. P4A seguido por 18. A4D y 19. A5R con su trans-

posición en un final ganado de peón. 16. ..., R1A no sirve a causa de 17. R6A, A4R; 18. P4A, A1C; 19. P7C+, R1D; 20. A6C+ y 21. A7A con una victoria fácil.

Hemos establecido que, comparados con los finales de caballos y, en particular, con los finales de peones, hay dificultades adicionales en los finales de alfiles, que complican la tarea de explotar un peón extra. Incluso en este ejemplo ideal las blancas necesitan mostrar gran inventiva para producir una posición *zugzwang* y penetrar con su rey en el campo enemigo.

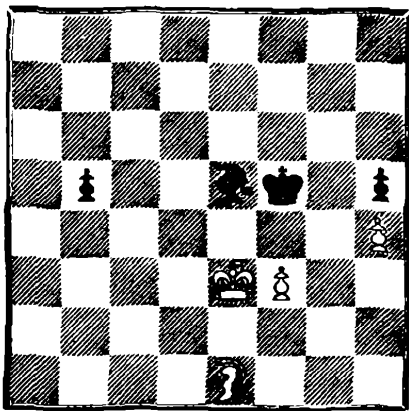
Si es imposible obtener una posición *zugzwang* y el alfil tiene éxito en la defensa de los accesos a los peones por la otra ala, semejante final puede acabar en unas tablas.

Por lo que se refiere a la valoración de una posición con igual material, una de las guías principales es la presencia de un peón exterior pasado. He aquí un ejemplo de este tema.

Diagrama núm. 122

Juegan las negras

Lisitsyn-Levenfish, Leningrado, 1932



Además del peón exterior pasado que tienen las negras en esta posición, el PTR de las blancas está fijado en una casilla del mismo color

que su alfil y tiene que ser defendido. Las esperanzas de las negras se ven reducidas por el hecho de que queda relativamente poco material en el tablero y que la casilla de promoción de su PTR es inaccesible a su alfil.

1. ..., A3A! Después de esto, las blancas entran inmediatamente en *zugzwang*. Los movimientos del alfil llevan o a la pérdida de un peón o al avance del peón pasado de las negras, en tanto que 2. R2R es seguido por 2. ..., R5A.

2. P4A, A7C. Sólo unas tablas resultarían de 2. ..., R5C; 3. R4R, A2R; 4. P5A, P5C (o 4. ..., A3A; 5. R5D, R×P; 6. R6A, R5C; 7. R×P, A×P; 8. A5T, A6C; 9. A8D, A5A; 10. R4A, A4C; 11. A×A y 12. R3D); 5. P6A!, A1A; 6. P7A, P6C; 7. R3D.

3. A2D, A2C; 4. A4C, A3A; 5. A1R, A2R! De nuevo es *zugzwang*. El rey tiene que moverse.

6. R3A, A3D; 7. A2D, A2A! Atadas a la defensa del peón, las blancas una vez más se ven forzadas a hacer movimientos desgraciados. Contra los movimientos del alfil en la diagonal 1AD-3R ..., P5C es decisivo, en tanto que si 8. R3C, entonces 8. ..., R5R gana. Prefiere por tanto marcharse con el PAR.

8. A3A, A×P; 9. A4C, A4R; 10. A5T, A3A; 11. A1R, A2R! Mediante la explotación repetida del *zugzwang*, las negras van aumentando gradualmente su ventaja. Esta vez las blancas tienen que retroceder.

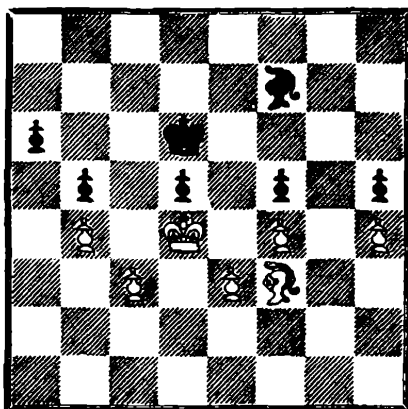
12. R3C, R5R. Mover el rey hacia el PCD es decisivo. Por ejemplo, 13. A5T, R6D; 14. A1R, R5A; 15. R4A, A3A; 16. R5A, A6A; 17. A3C, P5C; 18. A6D, P6C; 19. A3T, R6D; 20. R5C, R7A; 21. R×P, A7D; 22. R4C, A8A, y las negras ganan.

Hemos afirmado que en el ejemplo de arriba la colocación de peones en casillas del mismo color que el alfil era una deficiencia substancial en la posición. Por regla general esto es cierto en la mayoría de los finales de alfiles. En primer lugar,

tales peones requieren protección, lo que disminuye la capacidad del bando a la defensiva; en segundo lugar, las casillas entre los peones no pueden ser tocadas por el alfil y eso permite que el rey adversario llegue a los peones.

En posiciones de este tipo la victoria, si es posible conseguirla, usualmente se logra organizando un *zugzwang*. He aquí un ejemplo característico.

Diagrama núm. 123



Los recursos defensivos de las negras están casi acabando. El alfil protege los peones débiles en tanto que el rey guarda las casillas de entrada. La tarea de las blancas es transferir el turno de mover a su oponente. Porque entonces las negras *tendrán que ceder un peón o dejar penetrar al rey*, y tanto en uno como en otro caso eso llevaría a una rápida derrota.

Con objeto de poner en claro las posibilidades defensivas tratemos de maniobrar con el alfil.

1. **A2R, A3C!** Es evidente que las negras no tienen más que una réplica correcta. Después de 1. ... **A1R**; 2. **A3D, A3C** (si 2. ... **A2D**, se sigue 3. **A2A, A3R**; 4. **A1D, A2A**; 5. **A3A**); 3. **A2A, A2T**; 4. **A3C, A1C**; 5. **A1D, A2A**; 6. **A3A** las blancas inmediatamente reducen a las negras a una posición *zugzwang*.

2. **A3D, A2T**; 3. **A2A, A3C**. El lector ha notado sin duda que el alfil negro tiene que hacer cada vez un solo movimiento, forzado. No es difícil ver que tenemos aquí otro caso de casillas correspondientes en el que, correspondiendo a cada movimiento del alfil blanco, sólo hay una réplica correcta por el alfil negro. Podemos decir que la casilla 2AR de las negras corresponde a la 3AR de las blancas; la 3CR de aquéllas tanto a la 2R y 2AD de las blancas; su 2TR a 3D; 1R a 1D. Para ganar, las blancas tienen que romper la correspondencia. Y esto puede llevarse a cabo, puesto que en la diagonal 1CD-7TR el alfil de las blancas tiene dos casillas libres en las que maniobrar, en tanto que el alfil negro sólo tiene una.

Las blancas continúan 4. **A1C, A2T**; 5. **A3D, A3C**. Se ha roto la correspondencia. Ahora las blancas no deben permitir que las negras la restablezcan.

6. **A2A, A2T**; 7. **A3C, A1C**; 8. **A1D, A2A**; 9. **A3A**, y la tarea está completada. Las negras se encuentran en *zugzwang* y tienen que deponer las armas.

Alfiles de colores opuestos

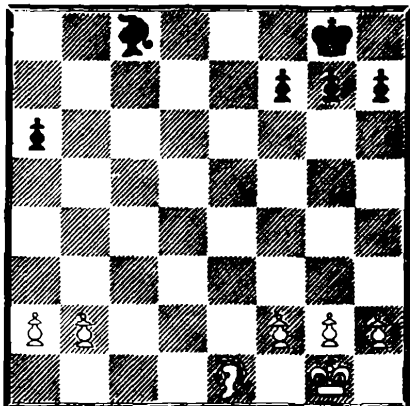
En finales con alfiles de colores opuestos, una ventaja material a menudo no tiene una importancia decisiva. Un peón extra, a veces incluso dos o tres, puede no bastar para ganar la partida.

Consideremos, por ejemplo, una posición típica en que las blancas tienen un peón extra. Las blancas ganaron en posición análoga con alfiles del mismo color. Pero aquí tenemos unas tablas elementales.

(Véase diagrama núm. 124)

Comprobemos esto: 1. **R1A, R1A**; 2. **R2R, R2R**; 3. **R3D, A3R**; 4. **P3CD**. Si 4. **P4TD**, se sigue 4. ... **A6C**; 5. **P5T, A5T**, y el peón extra no desempeña en absoluto ningún papel.

Diagrama núm. 124



4. ... R3D; 5. A4C+, R3A; 6. R3A, P3C; 7. P4TD, R3C; 8. A8A, P4TR; 9. P4CD, A4D; 10. P3C, A3R. Pueden extraerse ahora ciertas conclusiones. Las blancas ni siquiera pueden crear un peón pasado. Pero quizás es posible abrirse camino a la fuerza con el rey hacia los peones de la otra banda.

11. R4D, A6C! Es útil para detener a los peones.

12. P5T+, R4C; 13. R5R, A3R; 14. R6A, R3A. En este punto llegamos a otra importante conclusión. El rey negro ha sido desviado, pero el alfil solo se encarga excelentemente de la defensa de los peones.

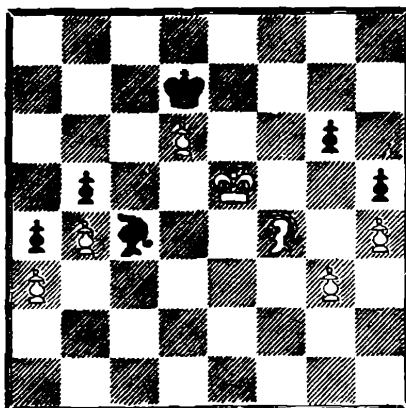
15. R5C, R4C; 16. P4T, R3A; 17. P3A, A4D! Aunque es un final de tablas, las negras tienen que jugar todavía cuidadosamente. Había la amenaza de 18. P4C, que crearía un peligroso peón pasado en la hilera TR, lo que garantizaría la victoria.

18. R4A, R4C; 19. P4C, R3A; 20. P×P, P×P, y no hay nada más que puedan emprender las blancas.

Este ejemplo suministra una demostración gráfica de las peculiaridades de finales con alfiles de colores opuestos. La primera característica especial consiste en el hecho de que el avance de un peón pasado no puede ser apoyado por el alfil, ya que las casillas atacadas por

el alfil enemigo le son inaccesibles. La segunda es que el alfil no puede atacar a peones enemigos situados en casillas del color opuesto. Por tanto, si el rey del bando más débil puede ocupar una casilla enfrente del peón que sea inaccesible al alfil del adversario y al mismo tiempo defiende sus peones en ambos flancos con el alfil, entonces la partida no puede ser ganada. Estos rasgos especiales determinan las tres posiciones básicas de tablas características de este final. La siguiente posición es típica.

Diagrama núm. 125

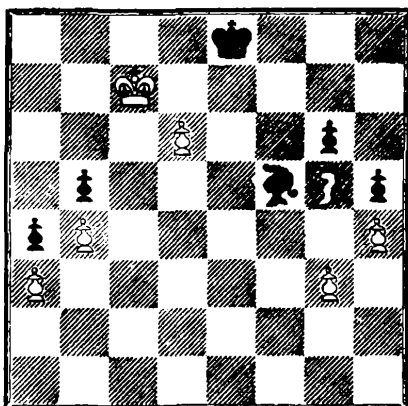


Para hacer tablas basta con que las negras «pierdan tiempo» sobre el terreno. Las blancas se ven impotentes para emprender nada. Su rey puede vagabundear por todo el tablero, pero eso no le traerá ningún éxito: el alfil de las negras, por su cuenta, sin la ayuda del rey, se encarga excelentemente de la defensa de los peones de ambas alas. Y he aquí otra posición de tablas.

(Véase diagrama núm. 126)

En este caso las piezas de las negras están colocadas menos favorablemente que en la posición del diagrama anterior. Sin embargo, las blancas no pueden conseguir nada.

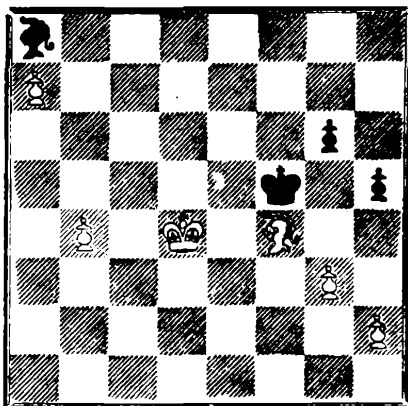
Diagrama núm. 126



Sólo se necesita un mínimo de exactitud por parte de las negras: así, en respuesta a 1. R6C, no deben jugar 1. ..., A6D??; 2. R6A!, con lo que las blancas ganan, sino 1. ..., A2D. Es característico de las dos posiciones consideradas arriba que el alfil sólo pueda defender la debilidad de los flancos.

El avance de peones pasados en finales con alfiles de colores opuestos sólo puede ser apoyado por el rey. Por tanto, si el bando que está a la defensiva es capaz de impedir que el rey llegue a estos peones, entonces, por regla general, resulta imposible vencer.

Diagrama núm. 127



El diagrama núm. 127 muestra otra posición típica de tablas. Las blancas no pueden explotar su gran superioridad material, puesto que la invasión de su rey está bloqueada por el rey negro. Por ejemplo, 1. R5A, R3R!; 2. R6C, R2D!; 3. P5C, R1A!; 3. ..., A6A habría sido un grave error a causa de 4. P8T=D1, A×D; 5. R7T, A6A; 6. R8C! (las blancas han devuelto parte de su ventaja material, pero se han abierto camino con su rey y pueden ayudar el avance del PCD), A7C; 7. P6C, R3A; 8. R7T y ganan.

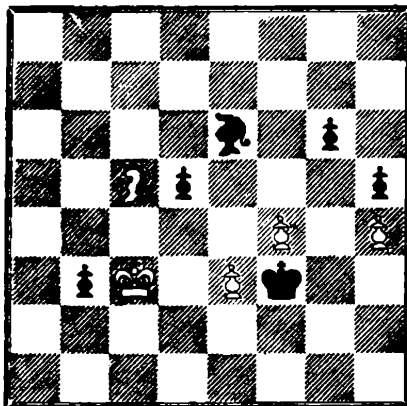
En las posiciones que hemos estudiado hasta ahora, el bando que está a la defensiva se ha atenido por lo general a una táctica pasiva. Pero en esta última posición sólo una defensa activa salva la partida. El rey del bando más débil debe maniobrar «como centinela de sus fronteras» y no permitir que avance el rey enemigo.

Una justificada pregunta puede ocurrírsele al lector: «¿En qué casos puede ganarse el final con alfiles de colores opuestos?»

El siguiente ejemplo da respuesta a esta pregunta.

Diagrama núm. 128

Kotov-Botvinnik, Moscú, 1955



Aparentemente, tenemos ante nosotros una posición típica de tablas: el rey lucha contra el peón pasado de las negras, en tanto que el alfil defiende los peones por ambos flancos.

Sin embargo, las negras pueden crear otro peón pasado, y esto es decisivo.

1. ..., P4CII; 2. PA×P. Las blancas perderían también después de 2. PT×P, P5T; 3. A6D, A4A; 4. P6C, A×P; 5. P5A, A×P; 6. R×P, R7C, con lo que tienen que ceder su pieza por un peón.

2. ..., P5D+! Es importante para las negras conservar su PCD.

3. P×P, R6C; 4. A3T (4. A7R, R×P; 5. P6C+, R5C tampoco sirven).

4. ..., R×P; 5. R3D, R×P; 6. R4R, P5T; 7. R3A, A4D+, y las blancas abandonaron.

Este ejemplo muestra vívidamente que no es una ventaja material lo que importa en los finales con alfiles de colores opuestos, sino más bien la eficacia con que los reyes pueden ayudar a sus peones pasados.

Finales de alfil contra caballo

Las posibilidades que se abren al alfil y al caballo se mostraron anteriormente durante nuestro examen de los respectivos finales de caballos y de alfiles. Ahora debemos considerar principalmente los rasgos especiales de la lucha de estas piezas entre sí.

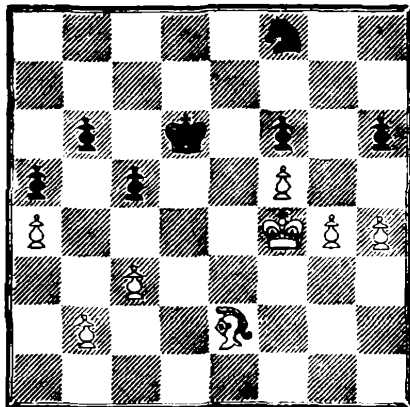
Un peón extra, bien en el bando del alfil, bien en el del caballo, es una ventaja grande y, por lo general, decisiva. La explotación de la ventaja material se realiza conforme al plan bien conocido: hay que crear un peón pasado y coronarlo. Debemos familiarizarnos con los elementos individuales de este plan en el curso de los ejemplos que se brindan al análisis.

En el diagrama 129 todo está dispuesto para que las blancas creen

un peón pasado, y de ahí se siguió 1. P5C, PT×P+; 2. P×P, P×P+; 3. R×P, R4R; 4. A3D. Las blancas evitan la trampa: 4. P6A? originaría la pérdida de un peón después de 4. ..., C2T+.

Diagrama núm. 129

Bonch - Osmolovsky - Konstantinopolsky, Moscú, 1949.



4. ..., C2D; 5. R6C, C3A; 6. R7A.

El ulterior avance del peón es imposible, porque la casilla 6AR es inaccesible para el alfil. Por tanto, explotando el hecho de que las piezas de las negras se han desviado por la lucha con el peón, las blancas organizan con su rey una larga ruta en rodeo hacia los peones del adversario.

6. ..., C4D; 7. A4A, C6R; 8. A6R, C5C. 8. ..., C×P habría terminado en un final sin esperanzas de peones.

9. R7R, C3A; 10. A8A, C5R; 11. R7D, R×P; 12. R6A+, R4R; 13. R×P. Habiéndose abierto camino hacia los peones, el rey blanco empieza a eliminarlos.

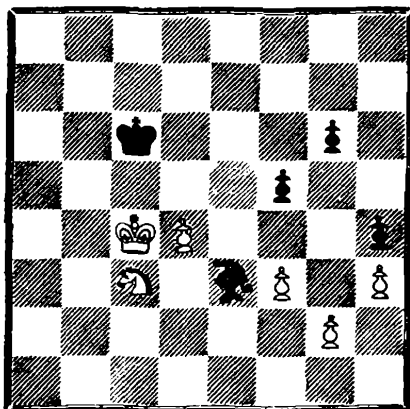
13. ..., C3D; 14. A6T, R4D; 15. A5C. Las blancas no tienen ninguna prisa, porque los peones negros están condenados.

15. ..., C1A+; 16. R×P, R3D; 17. A6T, C2R; 18. R6C, C4D+; 19. R7C, C6R; 20. A2R, P5A; 21. P5T, y las negras abandonaron.

Si la superioridad material está en el bando del caballo, el método de explotarla es, en sus rasgos más generales, el mismo. Sin embargo, aquí no se aconseja tener una prisa particular por crear un peón pasado y, todavía menos, por avanzar. Esto no puede conducir a una reducción de la movilidad del alfil, ya que éste es una pieza de largo alcance. Lo primero que interesa conseguir es debilitar la formación de peones del adversario, con objeto de desviar a las fuerzas oponentes del peón pasado o crear puntos de brecha para el paso del rey hacia los peones enemigos. He aquí un ejemplo típico.

Diagrama núm. 130

Levenfish-Rauzer, Tiflis, 1937



Es difícil para las blancas efectuar un avance inmediato del peón pasado. 1. C5C, A7A; 2. P5D+, R2D, por ejemplo, sería un error, ya que las blancas podrían fácilmente reforzar su posición después de eso. El procedimiento correcto es atacar primeramente a los peones del enemigo.

1. C5D!, A4C; 2. P4A!, A1D; 3. C4C+, R3D; 4. C3D, P4C. Después de 4. ..., R3R; 5. C5R, R3A; 6. R5A queda abierto el camino para el PD.

5. C5R, R3R; 6. P5D+, R3A; 7.

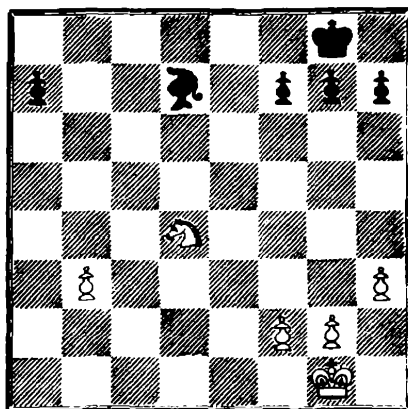
R5A, P×P; 8. C6A, y las negras abandonaron, puesto que no podían detener al peón sin sufrir pérdidas materiales decisivas.

Cuando se trata de calcular situaciones con material igualado, desempeñan un papel importante los factores posicionales que ya conocemos bien: un peón exterior pasado; debilidades en la formación de peones. Consiguientemente, vamos a examinar sólo las posiciones que caracterizan de un modo especial a la distribución dada de fuerzas.

El alfil es particularmente bueno para combatir al caballo en una posición abierta en que los peones no estén bloqueados y donde tenga libertad para maniobrar. Es natural que también aquí la posición del rey tenga importancia suma. Un rey activo trabajando en armonía con un alfil representa una fuerza poderosa. La maniobra durante el curso del siguiente análisis nos convencerá de esto.

Diagrama núm. 131

Juegan las negras
(Stoltz-Kashdan, La Haya, 1928)



Aunque la ventaja de las negras es grande aquí, no es fácil establecer un juicio rápido. Parece que no hay debilidad ninguna en la posición

de las blancas, y su caballo está espléndidamente colocado. Sin embargo, un vistazo rápido no proporciona una apreciación correcta de la posición. Examinemos cómo se desarrolló el juego.

1. ..., R1A; 2. R1A, R2R; 3. R2R, R3D; 4. R3D, R4D. Este es el primer punto importante. Gracias al hecho de que le tocaban mover, las negras han ocupado una posición más activa con su rey.

5. P4T, A1A! Las negras trasladan su alfil a 3TD, una casilla desde la cual restringen a las piezas blancas y se preparan a amenazar su PCR.

6. C3A, A3T+; 7. R3A. Si 7. R3R, el rey negro empuja hacia el PCD; después de 7. ..., R4A; 8. C5C, R5C; 9. C×PA las negras obtienen un peligroso peón pasado exterior, que es una ventaja decisiva en tal posición.

7. ..., P3T; 8. C4D, P3C; 9. C2A, R5R. La ventaja de las negras está empezando a resaltar más y más. Su rey ha mejorado su posición todavía más, habiendo ocupado un puesto preparatorio para un ataque contra los peones enemigos.

10. C3R, P4A; 11. R2D, P5A. Al avanzar su PAR, las negras han desalojado al caballo blanco. Ahora 12. C2A es seguido por 12. ..., A8A!; 13. C1R, R4A; 14. P3A, P4C; 15. P×P, R×P, y el rey negro penetra en 6CR.

Dándose cuenta de que la defensa pasiva no le es de ningún provecho, las blancas tratan de pasar al contraataque, pero sin éxito.

12. C4C, P4T; 13. C6A+, R4A; 14. C7D, A1A!; 15. C8A, P4C!; 16. P3C.

Después de 16. P×P el caballo es cogido en la «trampa» y se pierde.

16. ..., PC×P; 17. P×PT, R5C; 18. C6C, A4A; 19. C7R, A3R; 20. P4C, R×P; 21. R3D, R5C; 22. R4R, P5T; 23. C6A, A4A+; 24. R5D, P6A; 25. P5C, P6T; 26. C×P, P7T; 27. P6C, P8T=D; 28. C6A, D8CD; 29. R5A, A5R; las blancas abandonaron.

Gracias a la posición más activa del rey y a un poderoso alfil, las negras pudieron abrirse camino en el campo de su oponente con su rey y esto trajo consigo la conclusión anticipada de que ganarían. El juicio de la posición se basaba en las posibilidades activas, esto es, dinámicas de las negras. Podían reforzar su posición hasta que esto las llevara a una ventaja material decisiva. El plan que emplearon las negras es típico de estas posiciones. Consiste en las siguientes fases básicas:

a) El rey va lo más cerca posible de las líneas de peones del oponente.

b) Se crean en su campo casillas de entrada.

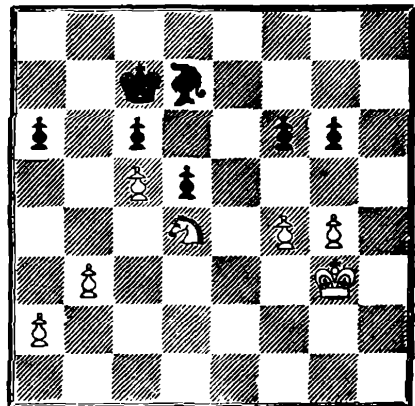
c) El alfil se esfuerza en limitar la actividad de las piezas del oponente; obligadas a defender los accesos a su campo, estas piezas se tornan menos activas y gradualmente van siendo empujadas hacia atrás.

d) El rey irrumpe en la posición del oponente y se asegura una ventaja material decisiva.

Hay posiciones en las que es el caballo el que juega un papel dominante como este. La siguiente es un ejemplo.

Diagrama núm. 132

Averbach-Lilienthal, Moscú, 1949



Aunque las negras tienen aquí un peón pasado protegido, ello no pesa en la valoración de la posición, porque el caballo, mientras lo mantiene seguramente bloqueado, al mismo tiempo toma una parte muy activa en el juego. El alfil de las negras es considerablemente menos activo a causa de la necesidad de proteger sus peones, y lo mismo puede decirse del rey de las negras.

Las blancas pueden abrirse camino en el campo enemigo con 1. P5C! y ganar la partida. El juego continuó como sigue:

1. ..., P×P. Las negras podrían haber impedido por el momento el avance del rey blanco jugando 1. ..., P4A. En ese caso la victoria se obtiene con 2. C3A, A1R; 3. C5R, R1D; 4. R3A, R2R; 5. R3R, R3R; 6. R4D, R2R; 7. C3D!, R3R; 8. C4C, P4T; 9. C3D, A2D; 10. P4T, A1R; 11. P4C, P×P; 12. C×P.

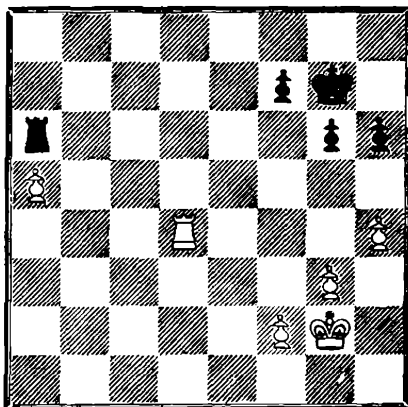
2. P×P, A1A; 3. R4A. En este momento la partida fue aplazada, y las negras abandonaron sin reanudar, a causa de la siguiente variante: 3. ..., P4T; 4. R5R, A5C (4. ..., A3T podía ser contestado con 5. R6A, A6D; 6. R7R y luego 7. C6R+, confinando aún más al rey negro); 5. R6A, A4T; 6. R7R, A5C; 7. P3T!, A8D; 8. C6R+, R2C; 9. R6D, A×P; 10. C8D+, R1A; 11. C×P, P5T; 12. C7R+, y las blancas ganan.

Finales de torres

El grado de actividad de la torre, siendo la poderosa pieza que es, constituye un factor esencial para valorar la posición. Una ventaja material sólo puede ser explotada con éxito, por regla general, si la torre de uno está colocada activamente. Un empeoramiento de su posición puede tener un efecto substancial sobre la situación, neutralizando la importancia de una ventaja material. Consideren ustedes el siguiente ejemplo.

Diagrama núm. 133

Alekhine-Capablanca,
Buenos Aires, 1927



Las blancas tienen un peón exterior pasado. Está bloqueado por la torre del enemigo y como está siendo atacado, hay que defenderlo.

Siguió 1. T4T! ¡Un movimiento muy fuerte! La torre es aquí especialmente poderosa, estacionada detrás del peón pasado y, como si se dijera, «empujándolo» por detrás. Debido a esto, la torre negra se ve obligada a permanecer pasiva, pues de lo contrario el peón avanzará.

Ahora las blancas amenazan con llevar su rey hacia el peón y expulsar a la torre. Por eso el rey negro debe acudir en ayuda de la torre.

1. ..., R3A; 2. R3A, R4R; 3. R3R, P4T; 4. R3D, R4D; 5. R3A, R4A. Hasta ahora las negras han conseguido impedir que el rey adversario llegue hasta el peón.

6. T2T! El plan de las blancas se pone de manifiesto. Han aguardado hasta que se agoten los útiles movimientos de las negras y entre en *zugzwang*. Las negras no pueden ganar el PTD, ya que eso lleva a un desesperanzador final de peones. En tanto que si 6. ..., T1T, entonces 7. P6T refuerza aún más la posición de las blancas. En un intento por hallar algunas oportunidades, Capablanca decide reagrupar, dejando que su rey

actúe como bloqueador del peón y liberando a su torre para operaciones activas.

6. ..., R4C; 7. R4DI Explotando el hecho de que el rey negro ha sido desviado para contender con el peón pasado, las blancas avanzan hacia los peones del otro flanco. Ya hemos encontrado esta idea más de una vez durante nuestros análisis de finales de piezas menores.

7. ..., T3D+; 8. R5R, T3R+; 9. R4A, R3T; 10. R5CI Las blancas han logrado un gran éxito: su rey se ha abierto camino hasta la posición de los peones contrarios. Por esto, me parece que el tercer movimiento de las negras fue equivocado, porque sin necesidad debilitaba los accesos a sus peones y facilitaba así la tarea de las blancas.

10. ..., T4R+; 11. R6T, T4AR; 12. P4A. Como el mismo Alekhine explicó, jugar hacia un *zugzwang* habría significado una victoria más rápida: 12. R7C, T6A; 13. R8CI T3A; 14. R8A, T6A; 15. R7C, T4A; 16. P4AI, y las negras no disponen de movimientos útiles. Después del movimiento que se da en el texto, las negras pueden prolongar un poco su resistencia.

12. ..., T4A; 13. T3T, T2A; 14. R7C, T2D; 15. P5AI, P×P; 16. R6T, P5AI Las negras se defienden desesperadamente.

17. P×P, T4D; 18. R7C, T4AR; 19. T4T, R4C; 20. T4RI Este es el movimiento decisivo. El PTD ha desempeñado su papel diversionario y ahora puede ser cedido con toda sangre fría.

20. ..., R3T; 21. R6T, T×PT. Las blancas ganaban también después de 21. ..., R2C; 22. T5R, T×P; 23. R×P.

22. T5R, T8T; 23. R×P, T8CR; 24. T5CR, T8TR; 25. T5AR, R3C. La distante posición de su rey arruina a las negras. Si el rey estuviera, digamos, en 2CR, tendrían excelentes esperanzas de unas tablas.

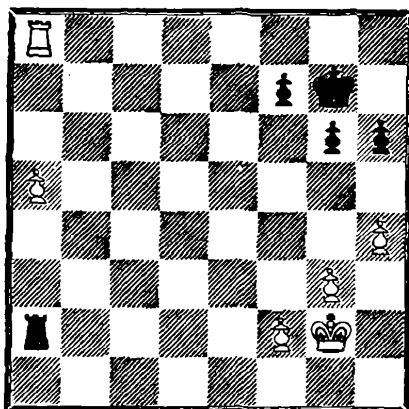
26. T×P, R3A; 27. T7RI, las negras abandonaron. Su rey está cer-

cado y no puede tomar parte en la lucha contra los peones.

Hemos establecido así que el método de explotar un peón extra que examinamos en finales de piezas menores se emplea también aquí. El bando más fuerte crea un peón pasado y trata de avanzarlo. Si la torre se le opone, entonces mueve su rey hacia el peón y con la ayuda de esta torre escolta el peón hacia adelante. Si el rey se le opone, entonces, con objeto de ganar, es necesario penetrar en las líneas del oponente por la otra ala para hacer uso de la diversión de sus fuerzas y lograr una ventaja material decisiva. Esto es exactamente lo que ocurrió en la partida anteriormente reseñada.

Incluso con la torre del bando más fuerte colocada favorablemente, hay que superar una considerable resistencia para explotar una ventaja material. Cuando la torre está colocada menos activamente, la tarea se hace mucho más complicada. Examinen el siguiente ejemplo.

Diagrama núm. 134



Aquí la posición de las torres está cambiada en comparación con el ejemplo anterior. La torre del bando más débil ataca al peón pasado desde retaguardia, en tanto que la torre del bando más fuerte defiende a su

peón desde el frente. Una disposición así de piezas favorece al bando que está a la defensiva, puesto que su torre puede realizar dos tareas al mismo tiempo: contender con el peón pasado y atacar a los peones del oponente por la otra ala.

¿Cómo van las blancas a explotar su peón extra? Pueden avanzar el peón hasta 7TD, pero eso no mejorará sus esperanzas, puesto que su torre no podrá apartarse de 8TD. Ni tampoco conseguirá nada subiendo al rey hasta el peón en 7TD en ese caso, porque tan pronto como llegue a 6CD o 7CD la torre lo apartará del peón dándole jaques desde retaguardia y luego volverá de nuevo a ocupar su puesto detrás del peón.

Las blancas pueden tratar de dejar el peón en 6TD, conservando la casilla 7TD como un «refugio» para su rey. Entonces habrán de luchar contra otra dificultad. Al mover el rey hacia el peón pasado, uno tiene que abandonar los peones de la otra ala a la voluntad del destino. En esa coyuntura, el oponente puede atacarlos y, mientras el rey está *en route*, ganar uno o dos de ellos.

Si las negras juegan activamente, tampoco este plan puede realizarse. Por ejemplo, 1. P6T, R3A; 2. R3A, P4T; 3. R3R. Después de 3. R4R, T×PA; 4. R5D, T7TD; 5. R6A, R4A; 6. R7C, R5C; 7. T8AR, R×P; 8. P7T, R×P; 9. T×P, P4C; 10. P8T=D, T×D; 11. R×T, P5C las blancas han ganado la torre, pero sólo a riesgo de perder.

3. ..., R4A; 4. P3A, T6T+; 5. R4D, T×PA; 6. T8AR. Esto es mejor que 6. R5A, T6T; 7. R6C, R5C.

6. ..., T6T; 7. T×P+, R5C; 8. T6A, R×P; 9. T×P+, R×P. Las negras han logrado la igualdad material, pero la posición más bien desafortunada de su rey complica la defensa.

10. R5A, R6T; 11. R6C, P5T. Las negras tienen que darse prisa, porque en posiciones donde hay peones pasados cada *tiempo* es usualmente valioso.

12. T5C, T×P+. Esto es lo más

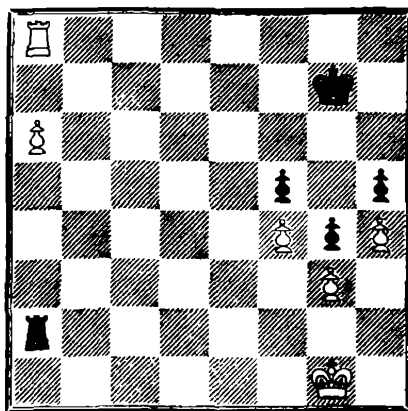
simple. Sin embargo, 12. ..., R7T tampoco pierde, a saber, 13. T5TD, T×T; 14. R×T, P6T; 15. P7T, R8C; 16. P8T=D, P7T, y como sabemos, las negras se aseguran unas tablas.

13. R×T, R7T; 14. R5C, P6T; 15. R4A, R8T; 16. R3D, P7T; 17. R2R tablas por rey ahogado.

Pueden surgir diferentes posibilidades que dependen de la configuración de los peones, pero en todos los casos el activo contrajuego contra los peones de la otra ala es lo que suministra la clave para la salvación.

La victoria puede lograrse en estos finales en que la torre del bando más débil ataca al peón desde retaguardia, si el bando más débil se retrasa en organizar el contrajuego o si es posible atacar por la otra ala las debilidades de los peones.

Diagrama núm. 135



En la posición del diagrama sería peligroso para las blancas dirigirse hacia el PTD con su rey, ya que las negras, una vez que hayan ganado el PCR, tendrán también un peón pasado.

Pero 1. P7T! lleva a una victoria. Ahora la torre de las negras no puede ya eliminar al PCR, en tanto que el rey blanco puede dirigirse hacia el PAR enemigo. He aquí una variante posible:

1. ..., R2T; 2. R1A, R2C; 3. R1R, R2T; 4. R1D, R2C; 5. R1A, R2T; 6. R1C, T4T; 7. R2C, R2C; 8. R3C, R2T; 9. R4C, T8T; 10. R5A, R2C; 11. R5D. Es insensato 11. R6C a causa de 11. ..., T8C+.

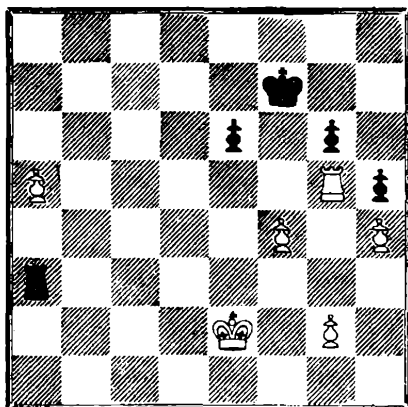
11. ..., T7T; 12. R5R, T4T+; 13. R6R. Las negras están en *zugzwang* y pierden un peón.

13. ..., T3T+; 14. R×P, T4T+; 15. R6R, T3T+; 16. R7R, T8T; 17. P5A, T8R+; 18. R6D, T8TD; 19. P6A+, R2A; 20. T8T, T×P; 21. T7T+, y las blancas ganan.

Hay otra posición más importante que necesita ser examinada. Se trata de cuando la torre defiende al peón pasado no desde el frente, sino desde el costado. En ese caso, el resultado está determinado según si la torre puede o no tomar parte en la defensa de los propios peones y liberar así al rey para que se mueva hacia el peón pasado. He aquí un ejemplo a propósito.

Diagrama núm. 136

Averbach-Euwe, Zurich, 1953



La posición de las negras es desesperada, ya que no pueden impedir que el rey blanco se mueva hacia el peón pasado. La torre activamente colocada de las blancas no sólo defiende todos sus peones, sino que también, atacando al PCR, restringe

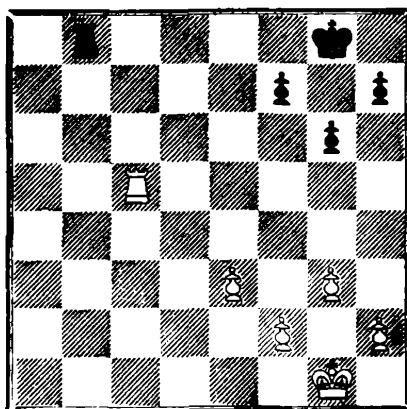
al rey negro. El juego continuó: 1. R2D, R2R; 2. R2A! El PTD blanco es demasiado fuerte para cambiarlo por el PCR.

2. ..., R3D; 3. R2C, T5T; 4. P3C, R3A; 5. R3C, T8T; 6. R4C, T8C+; 7. R4A, T8TD; 8. R3C, las negras abandonaron. O perdían otro peón o tenían que permitir que el rey blanco llegase al PTD, lo que también es equivalente a la derrota.

En la práctica se encuentra uno con una multitud tal de configuraciones de peones, que es imposible examinar en un corto espacio ni siquiera esas estructuras de peones con las que se tropieza más a menudo. Vamos ahora a considerar un caso con todos los peones en un ala.

Diagrama núm. 137

Juegan las negras
(Petrosian-Keres, Moscú, 1951)



Las esperanzas de ganar aquí son insignificantes, y únicamente pueden realizarse si las negras se defienden débilmente. Keres jugó de un modo correcto, y con facilidad obtuvo unas tablas. He aquí cómo transcurrió el final:

1. ..., P4T! En el plan de las blancas entra el avance de su PCR y de su PTR, por lo que las negras lo obstaculizan de antemano.

2. T2A, R2C; 3. R2C, T4C; 4. R3A, R3A; 5. P4T. Lleva únicamente a una simplificación más amplia 5. P3T y 6. P4C.

5. ..., T4A+; 6. R2C, T4T; 7. R3T, T5T; 8. T2D, R4R; 9. T2C, R3A; 10. T5C, T7T; 11. R2C, T5T; 12. R3A, T6T; 13. R4A, T7T; 14. P3A, T7R; 15. P4R. Después de maniobras dilatorias, las blancas han conseguido por fin adelantar sus peones.

15. ..., T8R; 16. T6C+, R2C; 17. T6T, T8CD; 18. T6AD, T8C; 19. T2A, R3A; 20. T2TD, R2C; 21. T2R, R3A; 22. T3R, R2C; 23. P5R, R1A; 24. P4C, P×P; 25. P×P, R2C; 26. R5C, T8AR; 27. T4R, T6A; 28. P5T, P×P; 29. P×P. Se ha materializado un peón pasado, pero no trae consigo mejoras decisivas.

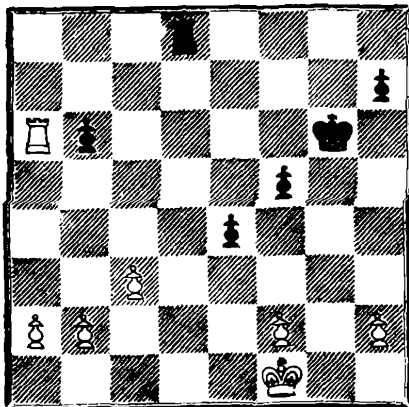
29. ..., P3A+; 30. R4C, T8A; 31. P6T+. Una última trampa. Si 31. ..., R×P, entonces 32. P6R!, P4A+; 33. R3T!, P×T; 34. P7R.

31. ..., R3C!, y se convinieron unas tablas.

Hemos observado ya varias veces cómo la posición activa de la torre compensa las pérdidas materiales. Pero he aquí otro ejemplo sobre este tema.

Diagrama núm. 138

Juegan las negras
(Tarrasch-Rubinstein,
San Sebastián, 1911)



Aquí la defensa pasiva con 1. ..., T3D pierde rápidamente a causa de 2. R2R seguida por 3. P4TD, amenazando 4. P5T. La salvación de las negras está en un juego activo.

1. ..., T7D!; 2. T×P+, R4C. Las blancas tienen dos peones extras, pero las negras amenazan con construir una red de mate alrededor del rey blanco con 3. ..., P5A-6A. Por ejemplo: 3. P4T, P5A; 4. P5T, P6A; 5. R1R, T7R+, y las negras fuerzan una repetición de movimientos, puesto que 6. R1D, T×PA; 7. P6T, P6R; 8. P7T, T7D+; 9. R1A, P7A, etc., es peligroso para las blancas. Estas últimas, por tanto, tienen que pensar en la defensa.

3. R1R, T7A; 4. T5C!, R5C!; 5. P3T+! Permitir 5. ..., P5A y 6. ..., R6A sólo podía llevar a una pérdida para las blancas.

5. ..., R×P; 6. T×P, T×PC; 7. T4A, T×PT; 8. T×P, P4T. Las blancas han neutralizado la principal amenaza de las negras, pero han dejado un triunfo, el PTR pasado.

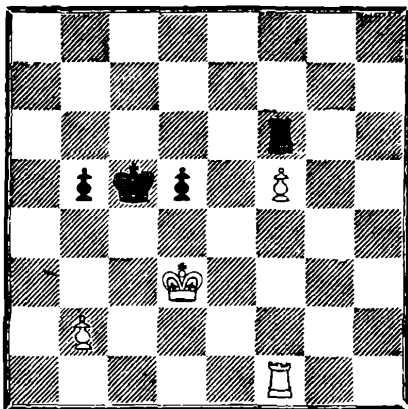
9. P4AD, R7C; 10. T4A, T7A; 11. T4T, R6A; 12. R1D, T×PAR; 13. P5A, R6R; 14. T×P, R5D; tablas.

Ahora examinaremos un número de posiciones donde materialmente las fuerzas de cada lado son iguales, pero uno tiene una ventaja posicional.

(Véase diagrama núm. 139)

Dos factores determinan la ventaja posicional de las blancas. Tienen un peón exterior pasado, y la torre negra está en una posición pasiva. Más de una vez nos hemos convencido de la desventaja de bloquear un peón pasado con una torre: pierde mucho en fuerza. La presencia de un peón exterior pasado no es por sí misma una ventaja decisiva en un final de torres. Sólo tenemos que intercambiar las posiciones de las torres para convencernos de esto inmediatamente. Pero en conjunción con la colocación pasiva de la torre del adversario, un peón pasado exte-

Diagrama núm. 139
Lasker-Rubinstein
San Petersburgo, 1914



rior ejerce un efecto substancial en la valoración de la posición. En este caso las negras son incapaces de salvar la partida.

El juego continuó: 1. T4A, P5C. Las negras están en *zugzwang*.

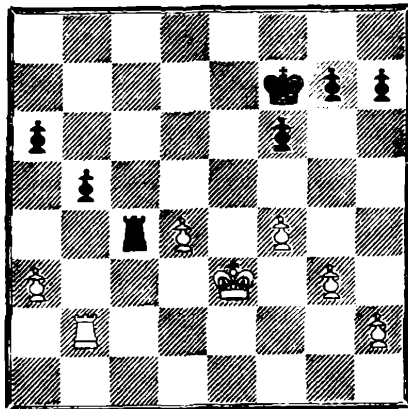
2. P3C, T2A; 3. P6A, R3D; 4. R4D, R3R; 5. T2A, R3D; 6. T2TD!, T2A; 7. T6T+, R2D; 8. T6C, y las negras abandonaron.

La presencia de peones débiles representa un serio defecto posicional en los finales de torres, como en los demás, pues las piezas que se ven obligadas a defender a los peones débiles pierden mucha de su fuerza. Las debilidades, por tanto, no son malas solamente por sí mismas, sino también porque ejercen un efecto adverso sobre la actividad del rey y particularmente de la torre. Abajo hay un interesante ejemplo de este tema.

(Véase diagrama núm. 140)

Las blancas tienen peones débiles en 3TD y 4D que necesitan ser defendidos. Aparentemente, las negras pueden ganar un peón enseguida con 1. ..., T6A+ y 2. ..., T×PT. Sin embargo, después de 2. R4R y 3. R5D,

Diagrama núm. 140
Juegan las negras
(Marshall-Tchigorin, Barmen, 1905)



el PD se transforma de peón débil en un peligroso peón pasado y las blancas tienen todos los derechos a contar con un resultado feliz de la partida. Las negras declinaron correctamente el sacrificio y jugaron 1. ..., R3R!, calculando con que el peón no echaría a correr y con que era necesario mejorar la posición de su rey. En los finales de torres, la actividad de las piezas, generalmente, vale más que un peón extra.

2. T3C, R4D; 3. T3D, P4A; 4. P3T, P4TR; 5. R2R. Las blancas están en *zugzwang*; tendría que haber cedido también un peón después de 5. P4TR, P3C.

5. ..., T×P; 6. T3AD, T5R+; 7. R2D, P5T; 8. T7A. Hacen un desesperado intento por pasar al contraataque.

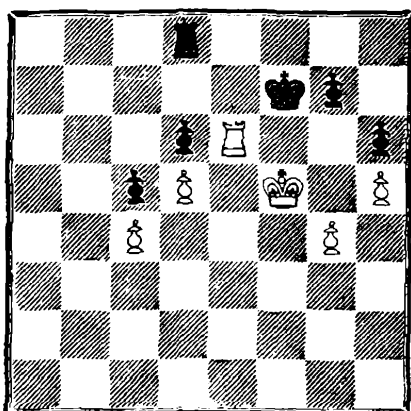
8. ..., P×P; 9. T×P, T×P; 10. T×P, R4R; 11. R2R, T5A; 12. T6C, T5TD; 13. T3C, P5A; 14. T3C, T5A. 14. ..., R5R? Sería un error grave, ya que después de 15. T4C+ el final de peones tendría que acabar en tablas.

15. R1D, R5R; 16. P4TR, P6A; 17. R1R, R5A; 18. P5T, T8A+; 19. R2A, T7A+; 20. R1R, R6C, y las negras ganaron.

Como ya hemos recalcado, la actividad de la torre es uno de los factores más importantes que determinan la valoración de un final de torres. Los papeles desempeñados por las ventajas materiales y posicionales en los ejemplos que hemos examinado cambiaban considerablemente según el grado de actividad de la torre. En el siguiente ejemplo es la misma diferencia en la actividad de las torres lo que resulta decisivo para valorar la posición (véase diagrama núm. 141).

Diagrama núm. 141

Bernstein-Forgacs, Coburgo, 1904



Aquí no hay duda alguna sobre la ventaja posicional de las blancas. La torre de las negras se ve obligada a defender el peón en 3D y a ocupar una posición pasiva. Al mismo tiempo, su rey tiene que guardar el punto 3CR contra la entrada del rey blanco. Sin embargo, no está en *zugzwang*, ya que las negras pueden mover su torre arriba y abajo por las casillas 1D y 2D.

¿Cómo van a ganar las blancas? Si su torre estuviese en 6TD, entonces cualquier movimiento con ella a lo largo de la sexta fila, incluso con la torre de las negras en 2D, llevaría a un *zugzwang*. Por tanto, jugó 1. T1R, con la intención de trasladar la torre a 6TD.

Ahora la defensa pasiva pierde, por lo que las negras, acertadamente, decidieron poner en acción a su torre. 1. ..., T1AR. Proyecta contestar a 2. T1TD con 2. ..., R2R+; 3. R6C, T5A! Por ejemplo, 4. T7T+, R1A; 5. T8T+, R2R; 6. R×P, T×P+; 7. R×P, R3A, y la excelente posición de las piezas negras impide ganar a las blancas. Si 2. T6R, las negras pueden continuar 2. ..., R1C+; 3. R6C, T5A!; 4. T8R+, T1A, con lo que el final de peones termina en tablas.

Las blancas replicaron con 2. P5C, y después de 2. ..., R1C+; 3. R4C, P×P; 4. R×P, T7A!; 5. T6R, T7A; 6. T×P, T×P los jugadores pronto reconocieron que eran tablas.

La maniobra de triunfo, que Smyslov y Levenfish acertadamente llaman «extender el teatro de operaciones», es como sigue:

1. P5C!, P×P; 2. R×P, T2D; 3. P6T!, P×P+; 4. T×P. Esta es la idea que se oculta tras el cambio de peones. La torre ha obtenido la posibilidad de atacar desde el flanco. 4. ..., R2C; 5. T6C+, R2A; 6. R5A, T2T! La única esperanza de las negras radica ahora en un contraataque.

7. T6T, R2C. O 7. ..., T5T; 8. T7T+, R1C; 9. T7AD, T×P; 10. R6R, T5R+; 11. R×P, P5A; 12. R6A, P6A; 13. P6D!, P7A; 14. R7D, T7R; 15. R8D, y las blancas ganan.

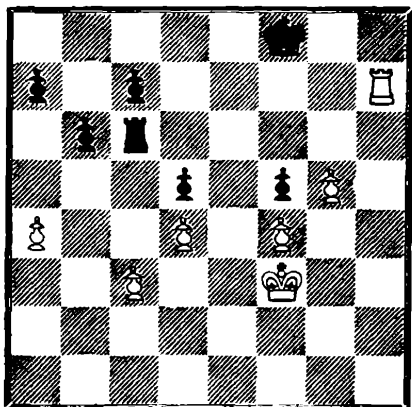
8. T×P, T5T; 9. T7D+, R1A; 10. R6R, T×P; 11. T8D+, R2C; 12. P6D, y como el lector puede comprobar por sí mismo, las blancas coronan el peón.

Una diferencia en la colocación de los reyes puede resultar también un factor importante y tener una influencia substancial en la valoración de la posición.

(Véase diagrama núm. 142)

A primera vista no es fácil calcular las posibilidades de los jugadores en la posición de arriba. Las blancas tienen que perder un peón,

Diagrama núm. 142
 Capablanca-Tartakover,
 Nueva York, 1924



pero el rey de las negras está mal colocado. Este último factor es de una gran importancia aquí. Y si además las blancas pueden llevar su rey al ataque, entonces, debido al PCR pasado, la posición de las negras puede hacerse crítica.

Por tanto, las blancas jugaron 1. R3CII, T×P+; 2. R4T, T6A; 3. P6CI, T×P+; 4. R5C, T5R; 5. R6A! El PAR no escapará a ninguna parte. Es mucho más importante crear inmediatamente amenazas contra el rey.

5. ..., R1C; 6. T7C+, R1T; 7. T×P, T1R; 8. R×P, T5R; 9. R6A, T5A+; 10. R5R, T5C; 11. P7C+, R1C; 12. T×P, T8C; 13. R×P, T8AD; 14. R6D, T7A; 15. P5D, T8A; 16. T7AD, T8TD; 17. R6A, T×P; 18. P6D, y las negras reconocieron su derrota.

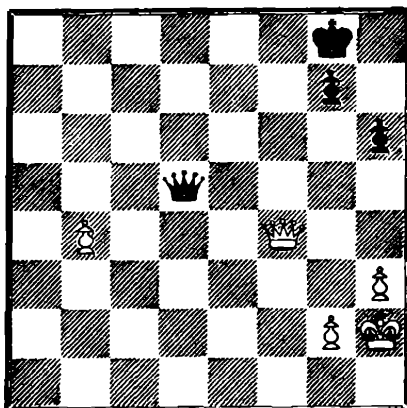
Pero este ejemplo vuelve a mostrar que en los finales de torres la colocación activa de las piezas siempre redime con interés el material sacrificado.

Finales de damas

Durante nuestro examen del final de dama y peón contra dama descubrimos que en ciertos casos la dama

del bando más fuerte puede derrumbar la resistencia de la dama adversaria y promocionar ella sola al peón, sin contar con la ayuda del rey. Esta posibilidad es de una importancia muy especial en finales en los que ambos bandos tienen peones.

Diagrama núm. 143



Así, en la posición de arriba, el rey blanco está seguramente defendido contra jaques. Continuando 1. D8C+, R2A; 2. P5C, las blancas explotan fácilmente su peón extra pasado. Por ejemplo, 2. ..., R2R. Las negras tratan de llevar en ayuda a su rey.

3. D7A+, R3R; 4. P6C, D3D+. Las blancas amenazaban 5. P7C, coronando el peón.

5. D×D+, R×D; 6. R3C, R3A; 7. R4A, R×P; 8. R5A, R4A; 9. R6C y las blancas ganan.

Este ejemplo era ideal, desde luego. Las piezas blancas cooperaban entre sí fluidamente, y la dama, en particular, desarrollaba un gran trabajo. Apoyaba el avance del peón y cubría al rey al mismo tiempo.

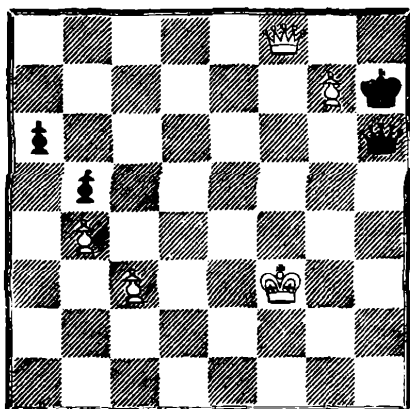
Explotar un peón extra en un final de dama no es usualmente una cuestión fácil. Las más pequeñas debilidades de los peones en su cobertura alrededor del rey del bando más fuerte puede hacerle posible al oponente

nente la amenaza del jaque perpetuo, dificultando así la realización de la ventaja material. Aquí es especialmente importante recordar que a veces, cuando el rey es incapaz de encontrar refugio en su propio campo, un avance intrépido con él en la posición enemiga puede resultar útil.

Un plan así fue el que pusieron las blancas en ejecución en la posición siguiente.

Diagrama núm. 144

Juegan las negras
(Pilnik-Trifunovic,
Amsterdam, 1950)



El PCR está al borde de la promoción, pero el rey de las blancas no tiene ninguna cubierta de peones y está todavía bajo el fuego de la dama negra.

1. ..., D8T+. Las negras perderían rápidamente si intentasen impedir al rey blanco que entrara en su posición. Así, 1. ..., D3AD+ sería contestado con 2. R2A1, D3C+; 3. R1A1, y los jaques se acabaron.

2. R4A, D3T+; 3. R5R, D6R+; 4. R5D, D6D+; 5. R6A1, D5A+. Esto es mejor que 5. ..., D×P+; 6. R7C1, donde no hay más jaques.

6. R6C, D3R+; 7. R7T, D6R+; 8. R×P. El primer logro. El rey blanco ha empezado a «devorar» los peones del oponente.

8. ..., D3R+; 9. R7T, D6R+; 10.

D5A! Las blancas no tienen prisa en ganar el PC, sino que antes mejoran la posición de su dama.

10. ..., D6C; 11. R7C. Con la amenaza de hacer cambio de damas, las blancas indirectamente defienden al PCR.

11. ..., D6A+; 12. D6A, D6D; 13. D7A, D4D+; 14. R6C, D4A; 15. D7R1, D7A+. Las negras no pueden defender el peón. 15. ..., D4D es seguido por 16. D4T+, R×P; 17. D4D+, en tanto que si 15. ..., D4T, entonces 16. D8A, D3C+; 17. R5T.

16. R×P, D4A+; 17. R4A, D5C+; 18. R5A, D1A+; 19. R4D, D5C+?; 20. D4R+, y las negras abandonaron.

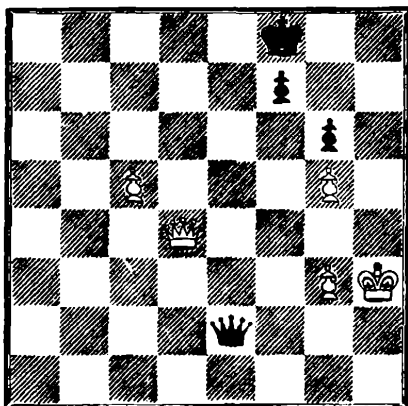
Desde luego, los dos últimos movimientos de las negras dejan mucho que desear. Sin embargo, las blancas ganan también después de 18. ..., D4A+; 19. R4D, D7A+; 20. D3R, D3A+; 21. D5R1, D7A+; 22. R5D, D2A+; 23. R4R, D5AD+; 24. R3R, D8A; 25. P5C, D8R+; 26. R4D, D7D+; 27. R5A, D7A+; 28. R6A, D6A+; 29. R6C, D7A+; 30. D4D, D7R; 31. P4A, D3R+; 32. R5T, D1R; 33. P6C, D1T+; 34. R4C, D7T; 35. P7C1, D8C+; 36. R5A, D×P; 37. P8C=D+, R×D; 38. D5D+.

El proceso para conseguir el triunfo resultó más bien largo, porque fue necesario dar un gran número de jaques. Por lo general en estos finales la posición centralista de la dama usualmente garantiza el escape de la persecución del rey. Sin embargo, al mover el rey por el tablero, uno siempre debe recordar que, en combinación con los peones, una dama puede fácilmente construir una red de mate alrededor del rey. Consideremos la posición siguiente.

(Véase diagrama núm. 145)

Las blancas ganarán si pueden abrirse camino con su rey y llegar hasta el PAD. Por tanto, en respuesta a 1. ..., D8A+ jugaron 2. R4C, con la intención de sacar al rey. Contra 2. ..., D4A+; 3. R4T, D6A, se proponían, evidentemente, jugar 4.

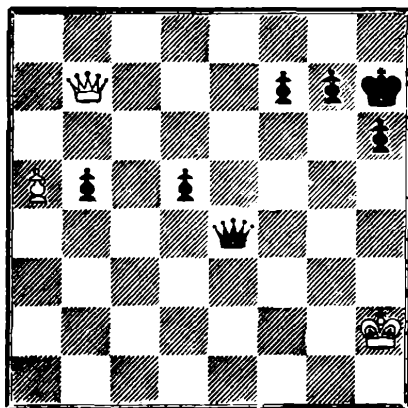
Diagrama núm. 145
Juegan las negras
 (Borisenko-Simagin, Moscú, 1955)



D8D+, R2C; 5. D6A+!, pasando a un final ganado de peón. Pero el segundo movimiento de las blancas inesperadamente resultó ser un error terrible. Las negras replicaron 2. ... P4A+!, y se puso en claro que jugasen lo que jugasen las blancas, el mate era inevitable. Por ejemplo, 3. P×P a.p., D4A+; 4. R4T, D4T++ o 3. R4T, D8T++. ¡Un final trágico!

Incluso cuando un bando tiene una gran superioridad material, la presencia de sólo un peón enemigo pasado puede equilibrar las suertes.

Diagrama núm. 146



Así, aunque las negras tienen cuatro (II) peones extras en esta posición, difícilmente es probable que consigan algo más que el jaque perpetuo después de la jugada de las blancas 1. P6T.

COLECCIÓN ESCAQUES

1. **FINALES DE PEONES, I. Maizelis.** El tema de los finales de peones es objeto de minuciosos análisis. La obra del maestro soviético está considerada como uno de los métodos más eficaces de estudio.
2. **FINALES DE ALFIL Y DE CABALLO, Y. Averbach.** Este tipo de finales presenta dificultades que pueden llegar a frustrar la victoria cuando se carece del debido bagaje teórico. Esta obra facilita la solución del problema.
3. **TEORÍA DE LOS FINALES DE TORRE, G. Löwenfish y W. Smyslow.** Muchos maestros opinan que no existe final más complicado que el de torres. Los autores de este tratado ofrecen una eficaz norma táctica.
- 4-5. **TEORÍA DE APERTURAS, V. N. Panov.** Un tratado muy completo, sin abstracciones ni confusiones, de la moderna teoría soviética de las aperturas. La obra completa consta de dos volúmenes.
6. **DEFENSA INDIA DE REY, P. Chertá.** Detalladísimo estudio, profundo y completo, ordenado con gran sentido lógico, sobre una de las más populares defensas modernas, tan rica en variantes y sistemas.
- 7-8. **TÁCTICA MODERNA EN AJEDREZ, L. Pachman.** Un manual moderno e inapreciable sobre la teoría y la práctica del medio juego. Facilita la comprensión de la táctica combativa. En dos volúmenes.
9. **ESTRATEGIA MODERNA EN AJEDREZ, L. Pachman.** Una obra maestra sobre el medio juego. No obstante su profundidad de juicio, el estilo sencillo de Pachman permite la comprensión rápida de las ideas.
10. **LA TRAMPA EN LA APERTURA, B. Weinstein.** El notable teórico soviético ofrece una atractiva selección de celadas y trampas, donde desfilan los peligros que supone ignorar la teoría de las aperturas.
11. **APERTURAS ABIERTAS, L. Pachman.** Un tratado serio y responsable, de alto valor técnico, indispensable para quien pretenda alcanzar un elevado nivel de juego. Las más modernas novedades teóricas.
12. **APERTURAS SEMIABIERTAS, L. Pachman.** Segunda de la serie de la obra general de Pachman «Teoría moderna en ajedrez», del mismo elevado valor que el volumen anterior y siguientes.

13. **GAMBITO DE DAMA, L. Pachman.** La naturaleza de esta popular apertura, propia del juego cerrado o de posiciones, merece los honores de un tomo especial en el profundo y extenso trabajo de Pachman.
14. **APERTURAS CERRADAS, L. Pachman.** El cuarto y último volumen de la «Teoría moderna en ajedrez», de Ludèk Pachman, pone punto final a la serie que hoy forma el más completo estudio de la teoría de las aperturas.
15. **EL ARTE DEL SACRIFICIO, R. Spielmann.** Un estudio completo del «sacrificio», de la cesión de material para ganar la partida, a través de la experiencia ajedrecística de un jugador genial.
16. **CÓMO DEBE JUGARSE LA APERTURA, A. Suetin.** Un ameno compendio de las reglas formales para el conocimiento de la lógica en la apertura. El autor es profesor de ajedrez en la Unión Soviética.
17. **TEORÍA DE LOS FINALES DE PARTIDA, Y. Averbach.** Los conocimientos esenciales de los finales descritos por un experto. Los temas tratados contienen el material básico para elevar el nivel de juego.
18. **EL ARTE DE LA DEFENSA, I. Kan.** Guía práctica de ejercicios de defensa que contribuye a resolver los problemas de las posiciones comprometidas. Ejemplos muy bien escogidos sobre partidas reales.
19. **TÁCTICA DEL MEDIO JUEGO, I. Bondarewsky.** Resumido estudio sobre la técnica de combinación, celadas y sacrificios en el medio juego. Escrito en un concepto amplio, resulta útil para toda clase de jugadores.
20. **LA ESTRUCTURA DE PEONES CENTRALES, B. Persits.** Muy importante por su clara exposición e inteligentes ejemplos, este manual facilita el estudio del dominio de las casillas centrales.
21. **LA PERFECCIÓN EN AJEDREZ, F. Reinfeld.** El destacado pedagogo norteamericano Fred Reinfeld ofrece un utilísimo método práctico para perfeccionarse en el intrincado arte ajedrecístico.
22. **EL GAMBITO DE REY, P. Keres.** El gran jugador soviético examina una de las aperturas de más solera en la historia del ajedrez, realizando una hábil selección que orienta sobre lo esencial.
23. **LECTURAS DE AJEDREZ, Y. Averbach.** Los extraordinarios estudios de Averbach sobre la teoría de los finales, es faceta muy conocida, pero este libro nos revela a un nuevo Averbach, fino humorista y brillante psicólogo.

24. **200 CELADAS DE APERTURA, E. Gielenczei.** Una hábil e ingeniosa selección de las más importantes e interesantes partidas cortas que fueron decididas mediante celadas de apertura.
25. **DEFENSA SICILIANA. Variante Najdorf, P. Cherta.** Un estudio monográfico de una de las líneas favoritas de la «Siciliana». De capital importancia en la moderna teoría del ajedrez.
26. **AJEDREZ DE ENTRENAMIENTO, A. Koblenz.** El autor, entrenador del equipo olímpico soviético, ofrece unas magistrales lecciones que revelan los llamados «secretos» de la escuela rusa moderna.
27. **JAQUE MATE, Kurt Richter.** Darse cuenta del mate, cuando se presenta, es una condición fundamental en ajedrez. Este libro se esfuerza en aguzar la mirada para la formación del mate y estimular los sentidos para hallar la combinación que terminará por darlo.
28. **COMBINACIONES EN EL MEDIO JUEGO, P. A. Romanowsky.** El uso continuado de la combinación en el transcurso de varios siglos ha hecho posible el descubrimiento de centenares de circunstancias combinatorias en todas las posiciones, y Romanowsky ofrece un completo balance de éstas acompañándolo de abundantes ejemplos, sugerencias prácticas y diagramas.
29. **LA DEFENSA PIRC, G. Fridshtain.** Las últimas investigaciones de esta moderna apertura, que proporciona un juego muy de acuerdo con el actual pensamiento estratégico.
30. **EL SENTIDO COMÚN EN AJEDREZ, Lasker.** Las famosas doce conferencias que el ex campeón del mundo dictó en Londres. Una obra clásica que continúa siendo vigente.
31. **AJEDREZ ELEMENTAL, V. N. Panov.** Un método fácil para aprender a jugar al ajedrez. En doce lecciones se ofrece un moderno curso de iniciación ajedrecística, desde el movimiento de las piezas hasta las jugadas más complicadas.
32. **LA APERTURA CATALANA, Y. N. Neustadt.** Abarca todo el material que ha podido reunirse en más de cuarenta años de estudios sobre tan importante apertura y contiene análisis inéditos.
33. **ATAQUE Y DEFENSA, Hans Müller.** Un libro que muestra la relación entre el ataque y la defensa. Numerosos ejemplos y diagramas hacen que el aficionado pueda enjuiciar correctamente una posición y elaborar la estrategia y táctica a seguir.
34. **DEFENSA SICILIANA. Variante Paulsen, P. Cherta.** El análisis exhaustivo de una de las variantes más en boga del formidable complejo «siciliano».

- 35. LA PSICOLOGÍA EN AJEDREZ, N. V. Krogius.** La concentración, la influencia de la propia personalidad del jugador, los grados de atención al juego, la influencia del tiempo disponible en la ejecución de cada jugada, etc., son, entre otros, los temas tratados en este libro, que ayudará al jugador a conocer lo eficiente y deficiente de su forma de juego.
- 36. EL ARTE DEL ANÁLISIS, P. Keres.** Un libro imprescindible para el participante en los torneos ajedrecísticos. El problema de las partidas aplazadas es tratado por Keres con un método basado en sus propias experiencias.
- 37. BOBBY FISCHER, P. Morán.** La peculiar biografía de Fischer junto a una acertada selección de sus partidas, desde que inició su carrera hasta su victoria en el campeonato del mundo.
- 38. PARTIDAS DECISIVAS, L. Pachman.** El famoso maestro checo ha reunido en esta obra las partidas que han constituido momentos decisivos en la historia del ajedrez mundial.
- 39. 200 PARTIDAS ABIERTAS, D. Bronstein.** ¿Qué apertura puede ser considerada como la de mayor efectividad? Un tema que el ajedrecista se plantea y que Bronstein analiza metódicamente.
- 40. EL MATCH DEL SIGLO: FISCHER-SPASSKY, L. Pachman.** El campeonato del mundo de 1972. Una completa exposición de las incidencias del match, con todas las partidas comentadas y los análisis teóricos de las aperturas utilizadas.
- 41. ABC DE LAS APERTURAS, V. N. Panov.** Conociendo las reglas elementales, el primer problema que se presenta al empezar la partida es el planteamiento de la apertura. Este libro es un resumen de las ideas básicas de cada sistema de apertura y describe los conocimientos fundamentales para iniciar al ajedrecista.
- 42. LA BATALLA DE LAS IDEAS EN AJEDREZ, A. Saidy.** El autor examina críticamente a diez grandes jugadores actuales con sus mejores partidas, y muestra cómo encarnan importantes ideas en el ajedrez.
- 43. ATAQUES AL REY, B. F. Baranov.** Un excelente manual que relata los procedimientos y métodos de ataque y los principios estratégicos que deben guiar el asalto a la fortaleza del rey. El ataque al rey es examinado en todas las fases de la partida: apertura, medio juego y final.
- 44. CAPABLANCA, V. N. Panov.** Un testimonio de incalculable valor para la historia del ajedrez. La biografía del genial cubano compuesta por Panov está considerada como una de las más logradas. Incluye setenta partidas selectas.

- 45. LOS NIÑOS PRODIGIO DEL AJEDREZ, P. Morán.** La biografía crítica de seis grandes ajedrecistas que fueron considerados en su época como niños prodigio: Morphy, Capablanca, Reshevsky, Pomar, Bobby Fischer y Mecking.
- 46. TABLAS, L. Verjovsky.** El autor examina los diferentes aspectos y métodos para lograr las tablas, un resultado que no disfruta de ningún honor especial, pero que, a veces, debido a la ingeniosidad de los contendientes, resulta tan honroso como una victoria. Prólogo de Miguel Tal.
- 47. LEYES FUNDAMENTALES DEL AJEDREZ, I. Kan.** En el denominado medio juego actúan unas leyes peculiares. Ilia Kan examina los elementos fundamentales que condicionan la táctica y la estrategia en ajedrez.
- 48. AJEDREZ Y MATEMÁTICAS, Fabel, Bonsdorf y Rihimaa.** Un libro que reúne una serie de problemas y anécdotas matemáticas relacionadas con el ajedrez.
- 49. EL LABORATORIO DEL AJEDRECISTA, A. Suetin.** En este volumen se construye toda una teoría encaminada al perfeccionamiento del ajedrecista.
- 50. CÓMO PIENSAN LOS GRANDES MAESTROS, Paul Schmidt.** Un análisis de aquellas partidas en las que, por diversas circunstancias, se pusieron de manifiesto por parte de sus protagonistas, los grandes maestros, unos razonamientos que entroncan con las auténticas raíces del ajedrez.
- 51. DEFENSA SICILIANA. Variante del Dragón, Gufeld, Lazarev.** Dos renombrados teóricos de la moderna escuela soviética analizan esta famosa variante.
- 52. PSICOLOGÍA DEL JUGADOR DE AJEDREZ, Reuben Fine.** Un clásico de la literatura ajedrecística. El comportamiento humano del jugador.
- 53. LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO. De Steinitz a Alekhine, Pablo Morán.** Desde el legendario Steinitz hasta el genial Alekhine, todas las partidas de los campeonatos mundiales.
- 54. LOS CAMPEONATOS DEL MUNDO. De Botvinnik a Fischer, S. Gligoric.** La totalidad de las partidas de los campeonatos del mundo desde 1948, año en que la FIDE asumió el control del título.
- 55. VIAJE AL REINO DEL AJEDREZ, Averbach.** La belleza del ajedrez, desde sus principios fundamentales hasta sus reglas, curiosidades y anécdotas.

56. **ANATOLI KARPOV, Ángel Martín.** Las mejores partidas del actual campeón mundial. Análisis de los rasgos principales del arte ajedrecístico de Karpov.
57. **ALEKHINE, Kotov.** Un especialista en Alekhine nos narra la particular biografía y la obra artística del que ha sido considerado como «el más completo jugador de ajedrez de toda la historia».
58. **300 MINIATURAS, Roizman.** Una valiosa colección de partidas cortas seleccionadas por un gran maestro soviético. Todas ellas se caracterizan por estar iniciadas con aperturas abiertas y semia-biertas.
59. **ERRORES TÍPICOS, Persits.** Un libro que pone en guardia al lector frente a los errores más comunes en la práctica ajedrecística.
60. **LA DEFENSA ALEKHINE, Eales y Williams.** Un estudio que incluye todas las nuevas ideas surgidas hasta la fecha acerca de esta singular apertura.
61. **FINALES ARTÍSTICOS, Kasparian.** En las 300 composiciones integradas en esta obra desfila lo mejor de toda la producción del eminente maestro soviético.
62. **DICCIONARIO DE AJEDREZ, R. Ibero.** Único existente hoy en lengua castellana, este diccionario recoge los conceptos fundamentales del ajedrez y los nombres que han hecho historia o conforman la actualidad ajedrecística.
63. **CURSO DE APERTURAS ABIERTAS, Panov/Estrin.** Una de las principales obras teóricas de la escuela soviética. Contiene: Apertura de alfil de rey. Apertura de caballo de rey. Defensa Philidor. Apertura del centro. Gambito del norte. Apertura Ponziani. Apertura rusa o defensa Petrov. Apertura vienesa. Apertura escocesa. Gambito escocés. Apertura italiana. Gambito Evans. Defensa húngara. Defensa de los dos caballos. Apertura española. Apertura de los cuatro caballos. Apertura de los tres caballos.
64. **CURSO DE APERTURAS SEMIABIERTAS, Panov/Estrin.** Contiene: Defensa escandinava. Defensa Alekhine. Defensa Nimzovich. Defensa Ufimtsev o defensa Pirc. Defensa francesa. Defensa siciliana.
65. **CURSO DE APERTURAS CERRADAS, Panov/Estrin.** Contiene: El gambito de dama. Defensa ortodoxa. Defensa Pillsbury. Defensa Ragozin. Variante vienesa. Defensa Tarrasch. Defensa eslava. Defensa Chigorin. Contragambito Albin. Gambito Budapest. Apertura del peón de dama. Apertura catalana. Defensa Grünfeld. Defensa india de rey. Defensa Nimzovich. Defensa india de dama. Defensa holandesa. Apertura Bird. Apertura inglesa. Apertura Reti. Apertura irregular. Apertura Sokolski.

66. **DEFENSA SICILIANA. Variante Scheveningen.** A. Nikitin. Por su contenido estratégico y táctico esta variante ofrece una singular riqueza de ideas y métodos de lucha.
67. **PRÁCTICA DE LAS APERTURAS,** L. Pachman. Un método sencillo para el conocimiento global de las aperturas. Cómo situar las piezas en los cuadros más óptimos y cómo entender la importancia del espacio, del tiempo y del centro.
68. **PRÁCTICA DEL MEDIO JUEGO,** L. Pachman. Un manual sistemático con los principios fundamentales del medio juego. El arte de las combinaciones. El valor de la posición.
69. **PRÁCTICA DE LOS FINALES,** L. Pachman. La estrategia de los finales con especial atención al papel activo del rey y a la transformación de los peones.
70. **AJEDREZ Y COMPUTADORAS,** Pachman/Kühnmund. ¿puede una máquina ganar el campeonato mundial de ajedrez? Este libro ofrece un panorama completo sobre el tema y avanza algunas previsiones sobre su evolución futura.
71. **TÉCNICAS DE ATAQUE,** R. Edwards. Dos aspectos de crucial importancia para el ajedrecista: las tácticas y las técnicas de ataque. El libro analiza temas como la clavada, el jaque a la descubierta, la desviación, el sacrificio del alfil en 7TR, así como las sutiles técnicas sobre la caza del rey o las series de mates en la octava línea.
72. **EL CONTRAATAQUE EN AJEDREZ,** Damski. El arma principal de las piezas negras es el contraataque. Con excelentes ejemplos y ejercicios prácticos, esta obra estudia las circunstancias en que el contraataque resulta posible y los métodos para determinarlo.
73. **EL MUNDO MÁGICO DE LAS COMBINACIONES,** A. Koblenz. Las lecciones magistrales de uno de los más famosos entrenadores de la Unión Soviética. Todos los temas combinatorios están aquí. El golpe táctico decisivo en las posiciones más variadas.
74. **PROBLEMAS DE AJEDREZ,** Camil Seneca. En este libro se hallan reunidos 150 problemas de los mejores especialistas mundiales. A diferencia del típico libro de problemas que se reduce prácticamente a una colección de diagramas, esta obra contiene una introducción histórico-informativa de elevado interés para conocer el arte del problema, su evolución a través de los tiempos, sus escuelas y sus temas clásicos.

COLECCIÓN ESCAQUES

AJEDREZ Y COMPUTADORAS **Pachman - Kühnmund**

Un panorama completo sobre las modernas computadoras ajedrecísticas y su evolución futura. Ilustrado con fotografías y diagramas.

EL CONTRAATAQUE EN AJEDREZ **Damski**

El arma principal de las piezas negras es el contraataque. Con excelentes ejemplos y ejercicios prácticos esta obra estudia las circunstancias en que el contraataque resulta posible y los métodos para determinarlo.

TÉCNICAS DE ATAQUE EN AJEDREZ **Raymond Edwards**

Temas tácticos como la clavada, el jaque a la descubierta, la pieza «recargada» o la desviación, se combinan con sutilezas técnicas sobre la caza del rey, el sacrificio del alfil en 7TR o las series de mates en la octava línea.

COLECCION



ESCAQUES