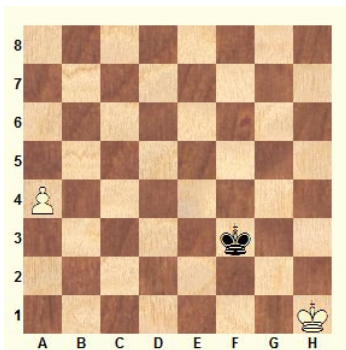


FINALES BÁSICOS

La regla del cuadrado - El peón alejado - Las casillas críticas

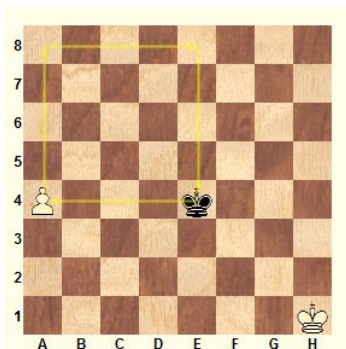
La regla del cuadrado

Para empezar con el estudio de los finales básicos veremos la llamada **regla del cuadrado** cuya importancia radica en saber si un peón podrá llegar a ser capturado por el rey contrario, veamos los siguientes ejemplos:



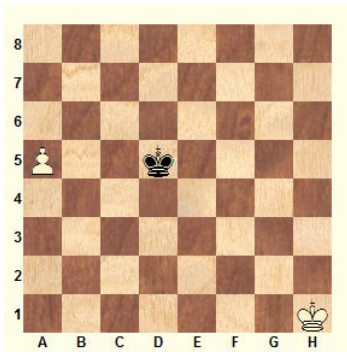
En esta posición juegan las negras y hacen tablas, en cambio, si jugaran las blancas ganarían simplemente con el avance del peón hasta la octava horizontal para convertirse en dama. Pero es el turno de las negras y debemos saber de antemano si el rey negro podrá detener al peón. Entre las casillas "a4" (donde se encuentra el peón) y la casilla de coronación (en este caso "a8") formamos imaginariamente una recta para posteriormente tener formado un cuadrado como está señalado en el diagrama de arriba. La regla del cuadrado estipula que si el rey negro (en este caso) está dentro del cuadrado podrá capturar al peón. Antes de proseguir con esta posición debemos tener en cuenta que el rey blanco no participa en la defensa de su peón.

1... Re4!



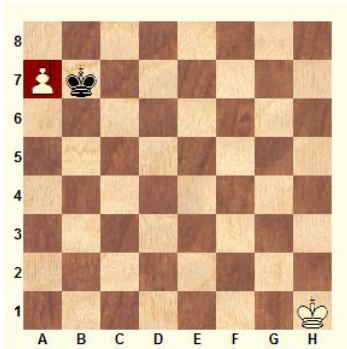
2.a5 Rd5

El rey negro entra en el cuadrado y por lo tanto capturará la pieza blanca



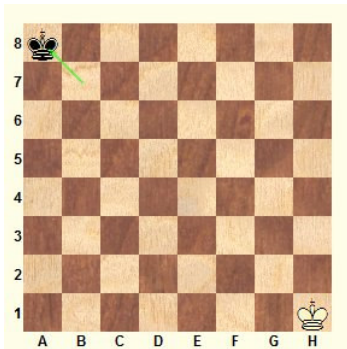
Vemos como el cuadrado imaginario que hemos señalado se va achicando mientras el rey negro se acerca al peón.

3. a6 Rc6 4. a7 Rb7



Finalmente el peón corona pero es inmediatamente capturado por el rey.

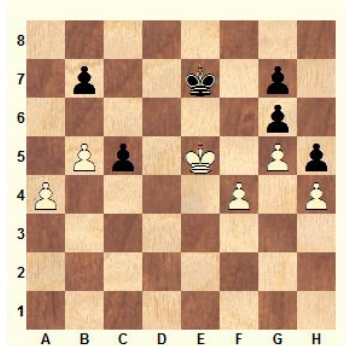
5. a8=D+ Rxa8



y la partida es tablas.

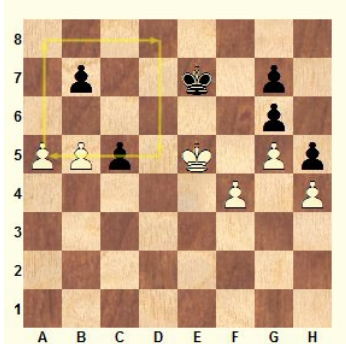
El peón alejado

El tema del peón alejado es un arma más que debemos conocer para sacar ventaja en una determinada posición. La idea es siempre lograr un peón pasado en un flanco "distrayendo" al rey contrario, esto nos posibilitará entrar con nuestro rey en campo enemigo, veamos un ejemplo:

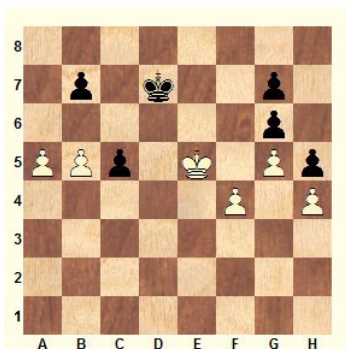


En la posición del diagrama las blancas se aseguran un peón alejado en el flanco dama con:

53. a5!

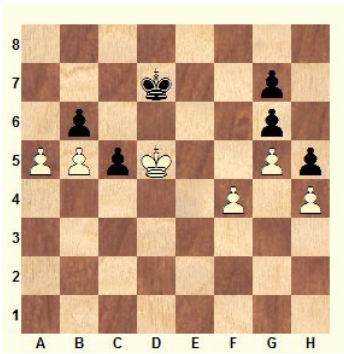


53...Rd7



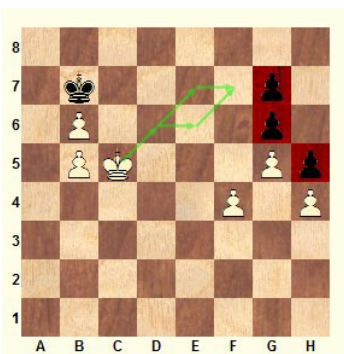
El rey negro está obligado a entrar en el cuadrado, de lo contrario, el peón coronará sin problemas.

54. Rd5 b6



Ahora las negras deben defender su peón de c5.

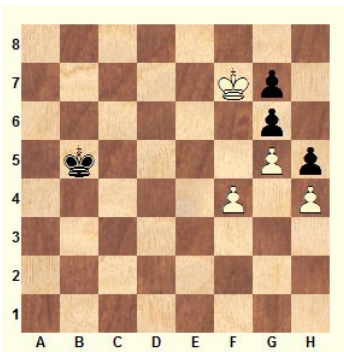
55. axb6 Rc8 56. Rxc5 Rb7



El momento más importante. Aquí se puede ver el valor que tiene un peón alejado. En lugar de seguir defendiendo sus peones, el rey blanco se irá al

flanco rey a comerse los peones contrarios mientras el rey negro estará distraído comiendo los peones del flanco dama.

57. Rd6 Rxb6 58. Re6 Rxb5 59.Rf7

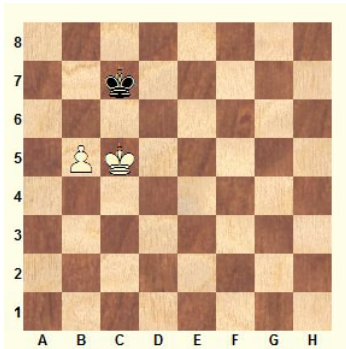


Las negras abandonan ante la caída de todos sus peones del flanco rey. Partida **Miladinovic,I-Stamenkov,V White Tower 2001**

1-0

Las casillas críticas (introducción)

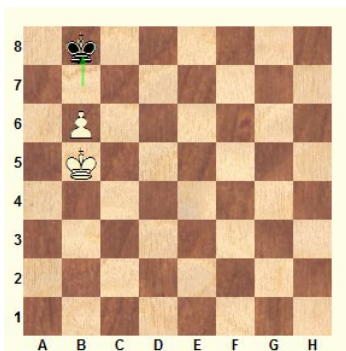
Cuando queda en el tablero Rey y peón contra Rey, por regla general el Rey que posee el peón debe ir por delante y el peón por detrás, veamos algunos ejemplos:



1.b6+

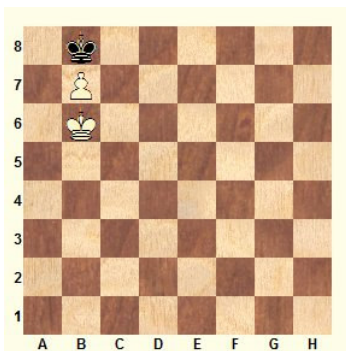
Única forma de progresar

1...Rb7 2.Rb5 Rb8!

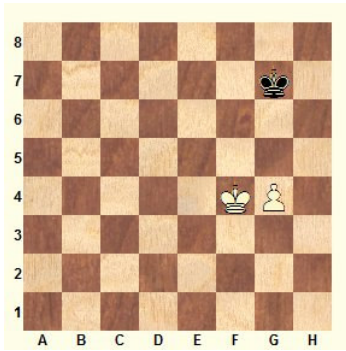


Siempre al medio. En cambio, es un grave error 2...Rc8?? 3.Rc6 Rb8 4.b7 y las blancas ganan

3.Rc6 Rc8 4.b7+ Rb8 5.Rb6

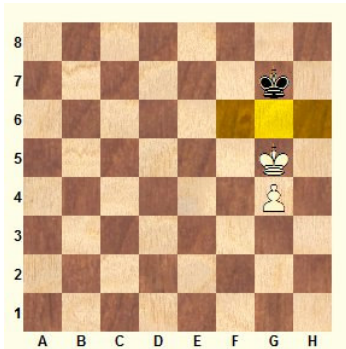


y tablas.



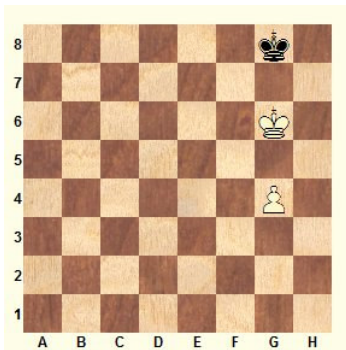
Aquí juegan las blancas y ganan. La diferencia es que el Rey blanco se puede colocar delante del peón, como mencionamos antes, realizando la oposición y, por lo tanto, asegurando el avance del peón hasta su coronación, veamos como continuaría

1. Rg5!



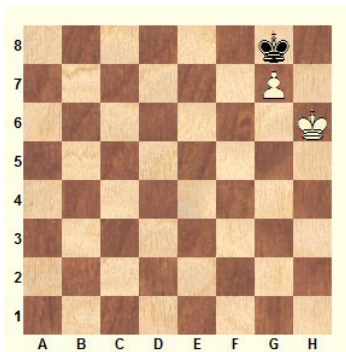
Oposición con la finalidad de ganar el control de las casillas de las casillas críticas.

1...Rh7 2. Rf6 Rg8 3. Rg6



Nuevamente, pero esta vez las blancas han progresado asegurando primero el control de las casillas de la columna g, ahora falta ganar la decisiva casilla de coronación "g8".

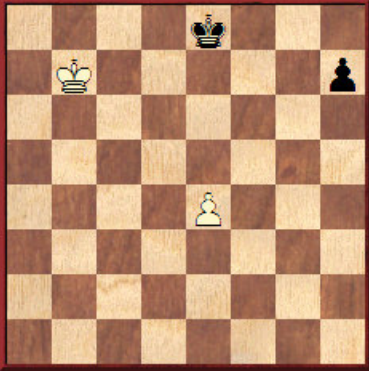
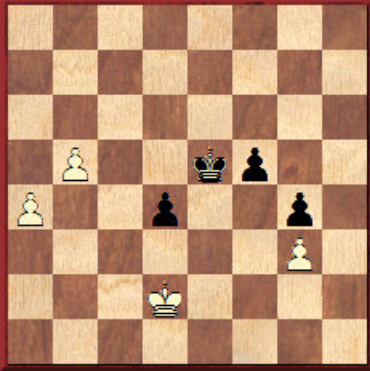
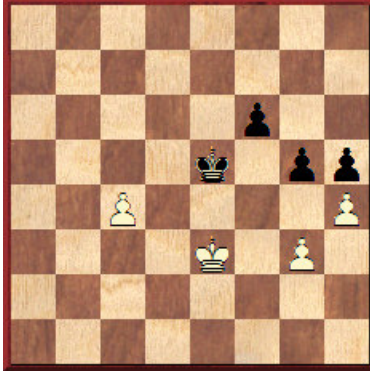
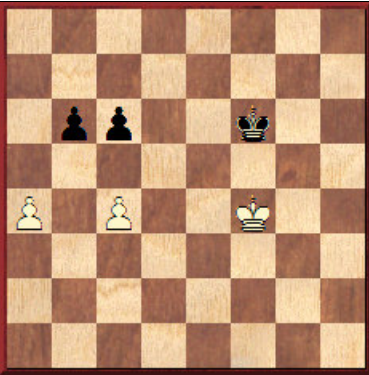
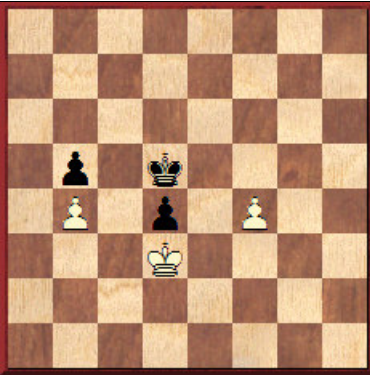
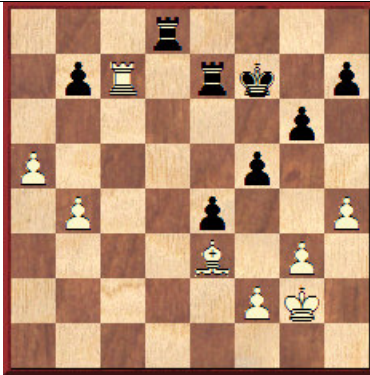
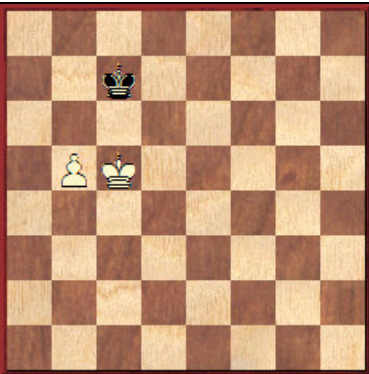
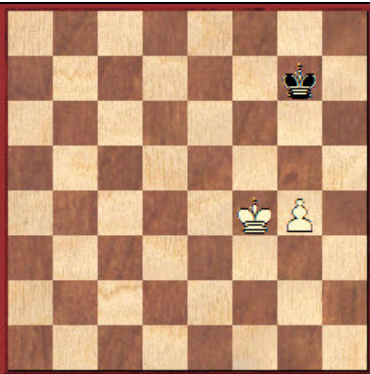
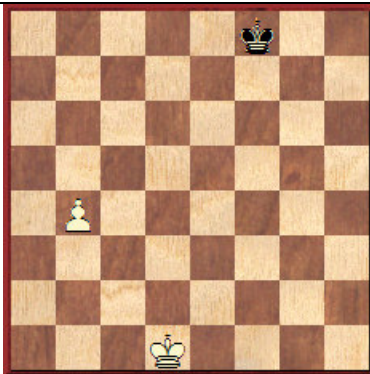
3...Rh8 4. g5 Rg8 5. Rh6 Rh8 6. g6 Rg8 7. g7



Ahora el Rey negro debe ceder el control de la casilla "g8"

1-0

PRÁCTICA Problemas

1		2		3	
Juegan las blancas ¿Cuál es el resultado de la partida?		Juegan las negras		Juegan las blancas	
4		5		6	
Juegan las blancas		Juegan las blancas		Juegan las blancas	
7		8		9	
Juegan las blancas ¿Cuál es el resultado de la partida?		Juegan las blancas		Juegan las blancas	

PRÁCTICA Soluciones

1 Aquí podemos ver que el rey forma un cuadrado con el peón negro, pero este al encontrarse en la casilla inicial, amenaza avanzar directamente dos pasos, por lo que las blancas para mantener el cuadrado deben rápidamente avanzar su rey en diagonal para evitar la coronación del mismo. **1.Rc6 h5 2.Rd5 h4** Ahora las blancas al tener una pieza propia en su camino se ven impedidas de poder acercarse al peón. **3.Rd4** El rodeo los quita del cuadrado y ya no hay posibilidad de evitar su coronación. **3...h3 4.Re3 h2** y se ve como el peón logra su objetivo. +-

2 52...f4 53.gxf4+ Rd6 54.a5 g3 55.a6 Rc7 56.Re2 d3+
[También 56...g2 57.Rf2 d3 -+] **57.Rxd3 g2 58.Re4 g1D 59.Rf5 Db6 60.Rg5 Rd7 61.f5 Re7 0-1 Stoltz,G–Nimzovich,A Berlin 1928 +-**

3 2.g4! hxg4 3.h5 f5 4.h6 f4+ 5.Rf2 g3+ 6.Rg2 Re4 7.h7 +-

4 1.c5! b5 [1...bxc5 2.a5 c4 3.a6 c3 4.Re3+-; 1...Re6 2.cxb6 Rd7 3.a5+-] **2.a5!** [2.axb5?? cxb5 3.c6 Re6=] **2...b4 3.Re4 b3 4.Rd3 +-**

5 1.f5! Re5 2.f6! Rxf6 3.Rxd4 Re6 4.Rc5 Rd7 5.Rxb5 Rc7 6.Ra6 +-

6 46.Txe7+ Rxe7 47.Ag5+ Rd7 48.Axd8 Rxd8 49.f3! Rc7 50.fxe4 fxe4 51.b5 Rd6 52.Rf2 Rc5 53.a6 bxa6 54.bxa6 Rb6 55.Re3 Rxa6 56.Rxe4 Rb5 57.g4 Rc5 58.Re5! +-

7 1.b6+ Única forma de progresar **1...Rb7 2.Rb5 Rb8!** Siempre al medio. Un grave error sería **2...Rc8?? 3.Rc6 Rb8 4.b7 Ra7 5.Rc7+-** y las blancas ganan **3.Rc6 Rc8 4.b7+ Rb8 5.Rb6** y tablas

8 Aquí juegan las blancas y ganan. La diferencia es que el Rey blanco se puede colocar delante del peón, como mencionamos antes, realizando la oposición y, por lo tanto, asegurando el avance del peón hasta su coronación, veamos como continuaría: **1.Rg5!** Oposición con la finalidad de ganar el control de las casillas de las casillas críticas. **1...Rh7 2.Rf6 Rg8 3.Rg6** Nuevamente oposición, pero esta vez las blancas han progresado asegurando primero el control de las casillas de la columna g, ahora falta ganar la decisiva casilla de coronación "g8". **3...Rh8 4.g5 Rg8 5.Rh6 Rh8 6.g6 Rg8 7.g7** Ahora el Rey negro debe ceder el control de la casilla "g8" +-

9 1.Rc2! Re7 2.Rb3! Rd6 3.Ra4! [3.Rc4? Rc6=] **3...Rc6 4.Ra5 Rb7 5.Rb5⊙ Ra7 6.Rc6 Rb8 7.Rb6 +-**

