

Finales básicos

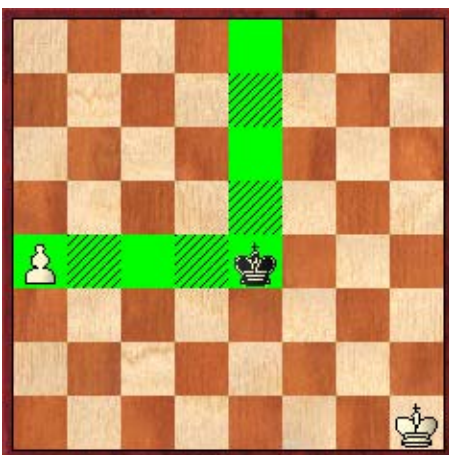
1. La regla del cuadro

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:



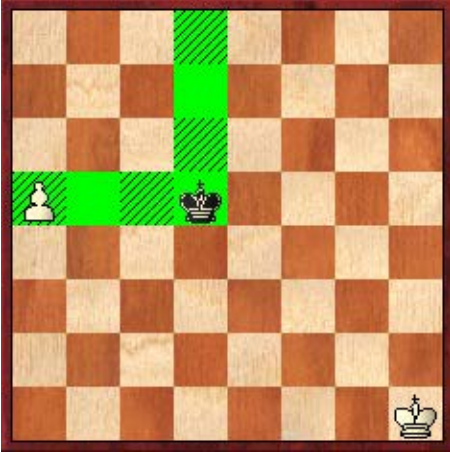
En esta posición juegan las negras y hacen tablas, en cambio, si jugaran las blancas ganarían simplemente con el avance del peón hasta la octava horizontal para convertirse en dama. Pero es el turno de las negras y debemos saber de antemano si el rey negro podrá detener al peón. Entre las casillas "a4" (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!



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

2.a5 Rd5



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

2.a5 Rd5 3.a6 Rc6 4.a7 Rb7



Finalmente el peón corona pero es inmediatamente capturado por el rey

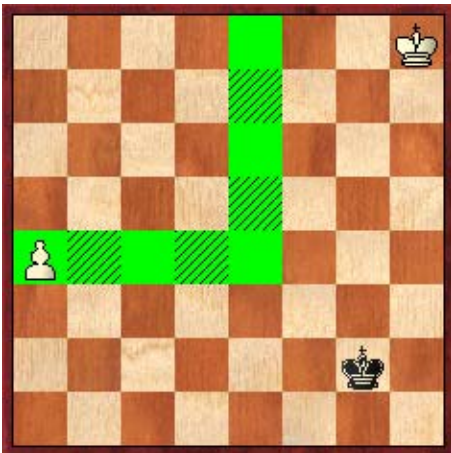
4.a8 (D) Rxa8 y tablas

Veamos otra posición:



Juegan las blancas. Supuestamente el rey negro está dentro del cuadrado y, por lo tanto, según dice la regla debería atrapar al peón. Pero esta es una acepción a la regla porque ahora el peón moverá dos casillas (algo que puede hacer solamente cuando está en su casilla de origen) y se “saltará” un cuadrado, veamos:

1.a4!



Ahora el cuadrado está inalcanzable para el rey negro, por lo tanto éste coronará convirtiéndose en dama:

1...Rf3 2.a5 Re4 3.a6 Rd5 4.a7 Rc6 5.a8 (D) y las blancas ganan

2. Rey y peón contra Rey

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+

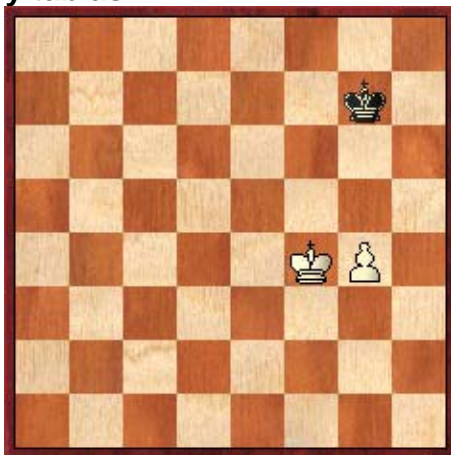
Única forma de progresar

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.



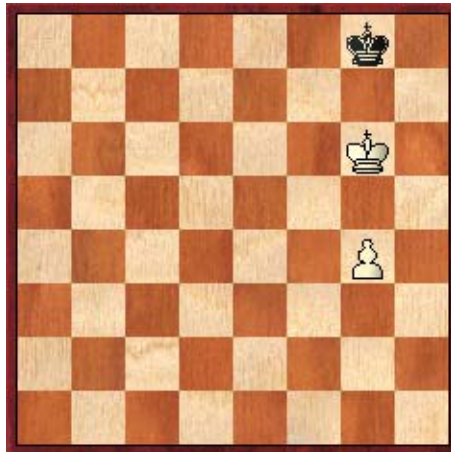
Aquí juegan las blancas y ganan. La diferencia es que el Rey blanco se puede colocar delante del peón, como mencionamos antes, realizando la oposición y, por lo tanto, asegurando el avance del peón hasta su coronación, veamos como continuaría:

1.Rg5!



Oposición con la finalidad de ganar el control de las casillas de la columna g.

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"

7...Rf7 8.Rh7

Seguido de la coronación, las blancas ganan.

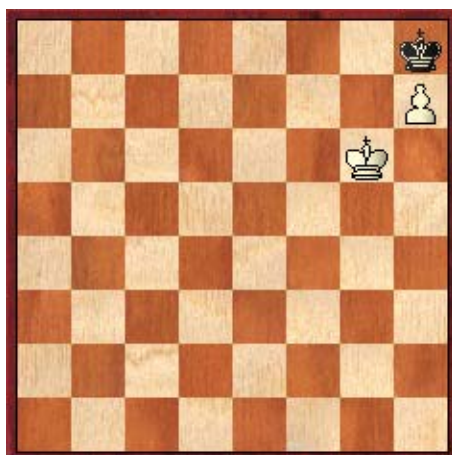
El peón en la columna torre

Como es habitual en los finales, cuando el peón se encuentra en la columna torre (columnas a o h) éstos finales tienen características particulares, veamos la siguiente posición:



En esta posición juegue quien juegue es tablas. Cuando el rey del bando débil logra ubicarse en la casilla de coronación no podrá ser expulsado de allí y, por lo tanto, el peón no coronará:

1.h6 Rg8 2.h7+ Rh8



3.Rh6 y tablas por ahogado.

Veamos otra posición



Si les tocara jugar a las blancas ganarían con 1.Rg7 seguido del avance del peón hasta la coronación. Pero nosotros veremos tocándole jugar al negro:

1...Rf7!



El rey blanco no puede salir en buenas condiciones de la columna h debido a que el rey contrario oscilará entre las casillas "f7" y "f8" hasta que el blanco le ceda la entrada a la casilla de coronación "h8".

2.h6 Rf8 3.Rg6

En caso que el blanco jugara 3.Rh8 Rf7 4.h7 Rf8 el blanco quedaría ahogado y, por lo tanto, tablas.

3...Rg8 4.h7+ Rh8

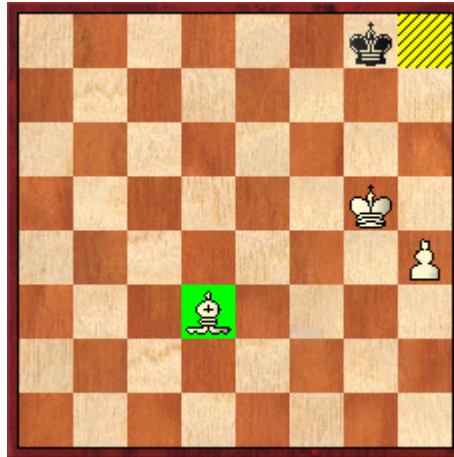
Con idéntica posición a la partida anterior. Tablas



Juegan las blancas y ganan: El primer jugador debe coronar su peón (llevarlo a octava línea y cambiarlo por una dama en éste caso) si quiere ganar la partida. Si 1.h5 Rf8 2.h6 Rg8 y tablas. La jugada correcta es **1.Rg7** impidiendo que el rey negro pueda interferir en el avance del peón.

3 Rey, Alfil y peón contra Rey

Sin duda esta ventaja de material (R+A+P contra R) es suficiente para ganar. Sin embargo hay algunas posiciones que son tablas.



Esta es una posición de tablas. El peón en la columna torre (en este caso columna h) y el alfil de distinto color a la casilla de coronación ("h8") la partida es tablas debido a que el Rey negro se quedará en la esquina oscilando entre las casillas "h8", "g8" y "h7" según el caso:

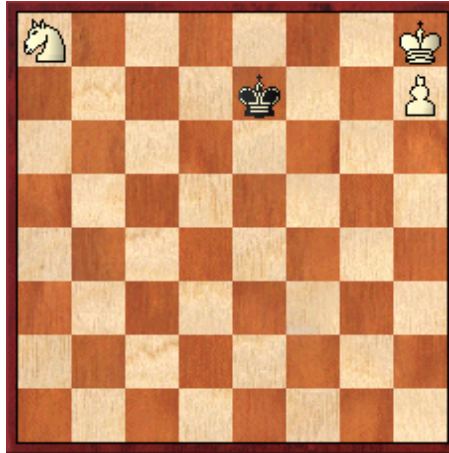
1.h5 Rh8 2.h6 Rg8 3.Ac4+ Rh8 4.Ae6 Rh7 5.Af5+ Rh8 6.Rg6 Rg8 7.h7+ Rh8



Las blancas no pueden progresar y la partida es tablas. En caso de 8.Rh6 sería ahogado, o sí 8.Rh5 las negras continuarían invariablemente entre 8...Rg7 y 9...Rh8 etc.

4. Rey, Caballo y peón contra Rey

Veamos un ejemplo muy particular con este material:



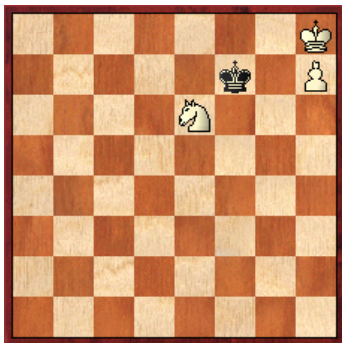
Juegan las negras y hacen tablas

1...Rf7!

Obviamente si el Rey blanco logra moverse de "h8" la coronación será inevitable, pero con su última jugada las negras lo evitan.

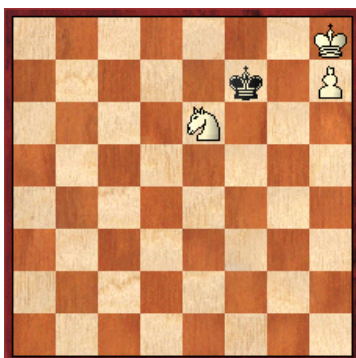
El Rey del bando débil siempre debe ir a distinto color de casilla donde se encuentre el Caballo.

Si, por el contrario, el negro jugara 1...Rf8 el blanco ganaría después de 2.Cc7 Rf7 3.Ce6!



Y las negras no pueden evitar la jugada Rg8 seguido de la coronación del peón. Volvamos a la partida luego de la correcta 1...Rf7!

2.Cc7 Rf8 3.Ce6+ Rf7 y tablas



Las blancas solo pueden mover el Caballo y éste no puede evitar que el Rey negro oscile entre las casillas "f7" y "f8", por lo tanto el Rey blanco no podrá salir de "h8".
Tablas.

5. Rey y Torre contra Rey y peón

Esta es una ventaja muy grande para el bando que tiene la torre. Pero, podemos encontrar posiciones de tablas cuando el bando superior tiene su Rey pasivamente colocado. Veamos un curioso ejemplo (Saavedra 1895) donde el bando que tiene la torre no puede evitar la derrota!



Juegan las blancas y ganan

1.c7

El peón avanza y amenaza coronar

1...Td6+ 2.Rb5

En caso de 2.Rb7 seguiría 2...Td7 y 3...Txc7 tablas

2...Td5+ 3.Rb4 Td4+ 4.Rb3 Td3+



5.Rc2

Finalmente el Rey blanco se decide a amenazar la torre

5...Td4!

Las negras tienen un recurso escondido

6.c8(T)!

En caso de coronar dama con 6.c8 (D) las negras hacen tablas por ahogado con 6...Tc4+!!
7.Dxc4



Volvamos a la posición luego de 6.c8 (T)!



Las blancas amenazan 7.Ta8 seguido de mate

7...Ta4 7.Rb3!



Y las blancas ganan, se amenaza la torre y el mate con 8.Tc1.

6. Rey y Dama contra Rey y peón

Vamos aumentando la ventaja material y sin embargo podemos encontrar posiciones donde el bando débil puede llegar a posiciones de tablas. A éstas posiciones de tablas se puede llegar cuando el Rey del bando superior está pasivo y el peón se encuentra en la séptima fila a punto de coronar, pero con la salvedad que debe estar en la columna torre o en la columna alfil.



Juegan las blancas y ganan

El Rey blanco se encuentra pasivamente ubicado y el peón está a punto de coronar, sin embargo no está ubicado en la columna torre (columna a o h) ni en una columna alfil (columna c o f) y por lo tanto debería perder, veamos:

1.Dd5+ Rc2 2.Dc4+

La Dama se acerca dando jaques para de ese modo evitar la coronación

2...Rd2 3.Dd4+ Rc2 4.De3!

Amenaza el peón y evita la coronación

4...Rd1 5.Dd3+! Re1



De otro modo las blancas se comerían el peón.

6.Rg5!

Aprovechando que el mismo Rey negro fue obligado a ubicarse en la casilla de coronación (e1), las blancas acercan su Rey para finalmente ayudar en la captura del peón

6...Rf2 7.Dd2 Rf1 8.Df4+ Rg2 9.De3! Rf1 10.Df3+ Re1 11.Rf4

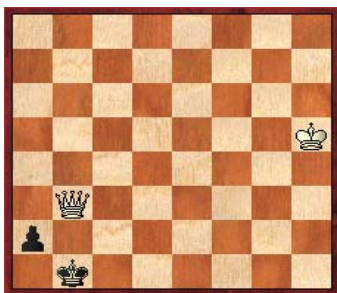


La misma secuencia y el Rey blanco se va acercando.

11...Rd2 12.Df2 Rd1 13.Dd4+ Rc2



14.De3! Rd1 15.Dd3+ Re1 16.Rf3
y las blancas capturan el peón.



Pero si llegamos al mismo tipo de posición y los peones están en la columna torre o en la columna alfil la partida es tablas, veamos el motivo. En el ejemplo de la izquierda con el peón en "a2" las negras que están en jaque juegan **1...Ra1!** y las blancas no pueden progresar con su rey porque sería tablas por ahogado. Lo mismo sucede con el diagrama de la derecha, las negras juegan **1...Ra1!** amenazando coronar y en caso de **2.Dxc2** las negras están ahogadas.

7. Rey y Torre contra Rey y Caballo

En condiciones normales esta diferencia de material no alcanza para ganar. Veamos una posición en la que el Rey del bando débil está atrapado en la esquina del tablero y, sin embargo, no pierde.



1.Rf6 Ch7+ 2.Rg6 Cf8+ 3.Rh6 Rh8 4.Tf7 Rg8 5.Tg7+ Rh8 6.Tg1

Las blancas intentan separar al Caballo del Rey contrario



6...Cd7!

Única

Veamos como pierden otras continuaciones:

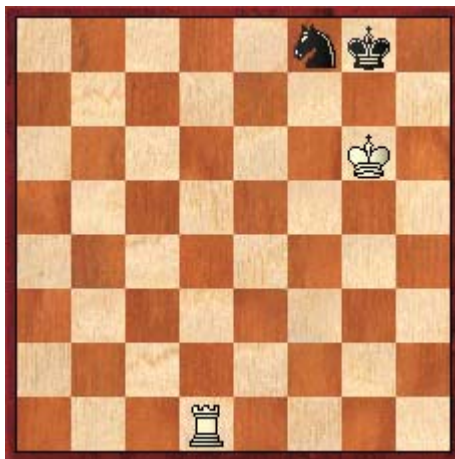
6...Ch7? 7.Rg6! Rg8 (o 7...Cf8+ 8.Rf7



ganando debido a que sí 8...Ch7 9.Tg8 mate) 8.Tg2 una jugada de espera 8...Cf8+ 9.Rf6+ Rh8 10.Rf7 llegando a la misma posición, las blancas ganan;

O 6...Ce6 7.Rg6! también gana

7.Rg6 Rg8 8.Td1 Cf8+ 9.Rf6 Ch7+ 10.Rg6 Cf8+



y las blancas no pueden progresar

8. Rey y Torre contra Rey y Alfil

Veamos dos posiciones instructivas para saber cuando es tablas y cuando no

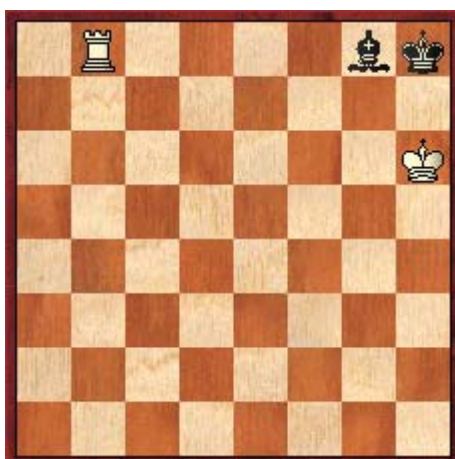


Juegan las blancas. Tablas

El bando que posee el Alfil siempre debe irse a la esquina del tablero de diferente color a las casillas por donde se mueve el Alfil.

1.Td8+ Ag8

Las blancas no pueden progresar. En caso de **2.Tb8** las negras estarían ahogadas.

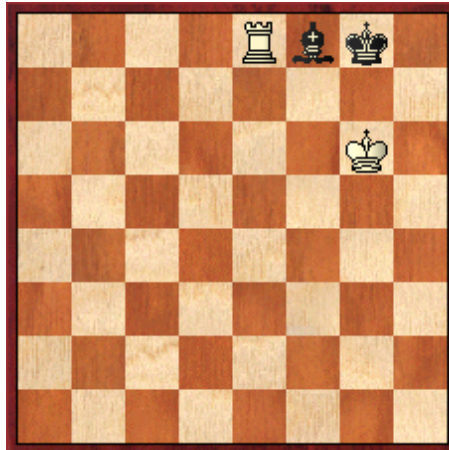


En cambio si el Rey se ha ido incorrectamente a la casilla de igual color que el Alfil se pierde



Juegan las blancas y ganan

1.Te8+ Af8



Ahora simplemente las blancas hacen una jugada de paso por la octava horizontal

2.Tb8 Rh8 3.Txf8 mate

9. Rey y Dama contra Rey y Torre

Este no es un final sencillo y su defensa es extremadamente difícil. Veamos un ejemplo para tener en cuenta la forma en que el bando superior llega a la victoria.



1.Dc6 Th5 2.Dc7+ Re6 3.Dd8

La idea radica en obligar al negro a hacer una jugada mala, esto se llama ponerlo en zugzwang.

3...Rf7 4.Dd6 Tf5 5.Re4 Tf1 6.Dd3 Tf6 7.Dd7+ Rg6 8.Re5 Tf7 9.Dg4+



Obligando al Rey negro a ir a la banda del tablero

9...Rh6 10.Re6 Tg7 11.Dd4 Tg5 12.Rf6

El rey se acerca para sacarle casillas al Rey contrario.

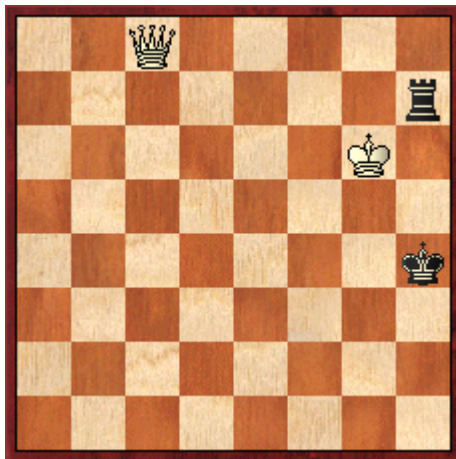
12...Tg6+ 13.Rf7 Rh5

Intentando escapar

14.Dh8+ Th6 15.Dc8 Th7+ 16.Rf6 Rh4

O 16...Th6+ 17.Rf5 Rh4 18.Db7 y las negras no se salvan

17.Rg6



Finalmente la Torre se pierde, por ejemplo:

- a) 17...Te7 18.Dd8 +-
- b) 17...Ta7 18.Dh8+ Rg4 (18...Rg3 19.Db8+!) 19.Dd4 +-
- c) 17...Th5 18.Dc4 seguido de 19.Rxh5 ganando la Torre

Finalmente veremos un ejemplo para ver los recursos que tiene el bando que tiene la Torre cuando su Rey ya está arrinconado:



Juegan las negras y hacen tablas

1...Tf6+! 2.Rxf6 y tablas por ahogado.