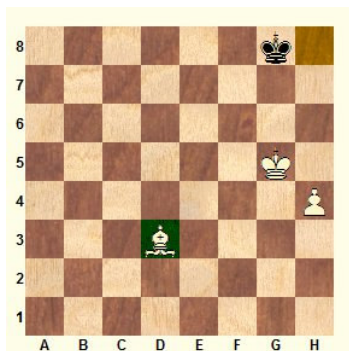


FINALES BÁSICOS (II)

Finales con ventaja material que son tablas - Finales de torre

- 1.- Rey, Alfil y peón contra Rey
 - 2.- Rey, Caballo y peón contra Rey
 - 3.- Rey y Dama contra Rey y peón
 - 4.- Rey y Torre contra Rey y Caballo
 - 5.- Rey y Torre contra Rey y Alfil
 - 6.- Finales de torre La posición de Lucena
 - 7.- Finales de torre La posición de Filidor
 - 8.- Finales de torre La defensa pasiva I
 - 9.- Finales de torre La defensa pasiva II
- Entrenamiento

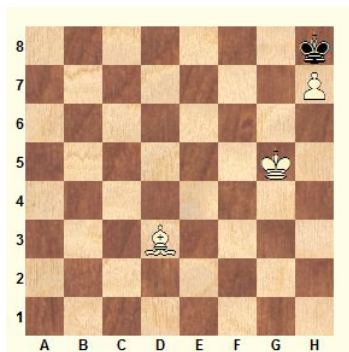
1.- Rey, Alfil y peón contra Rey



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

Por ejemplo, esta posición es 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:

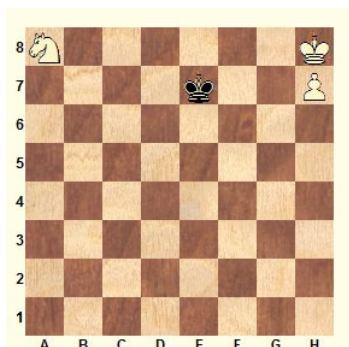
1.h5 Rh8 2.h6 Rg8 3.Ac4+ Rh8 4.Ae6 Rh7 5.Af5+ Rh8 6.Rg6 Rg8 7.h7+ Rh8



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.

2.- Rey, Caballo y peón contra Rey

Veamos un ejemplo muy particular con este material:



Juegan las negras y hacen tablas

1...Rf7!

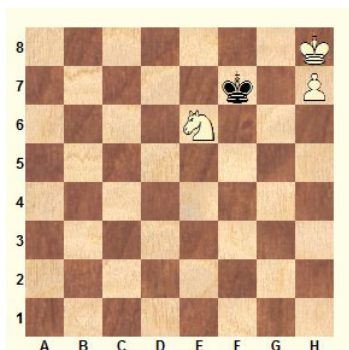
Obviamente si el Rey blanco logra moverse de "h8" la coronación será inevitable, pero con su última jugada las negras lo evitan.

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!

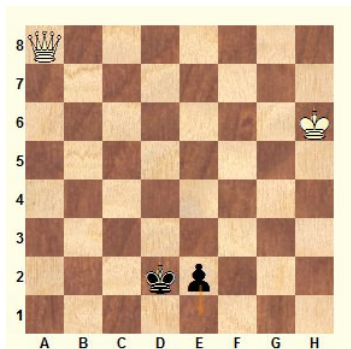
2.Cc7 Rf8 3.Ce6+ Rf7



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.

3.- 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.**



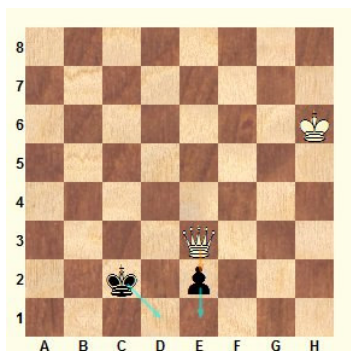
Juegan las blancas y ganan

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!

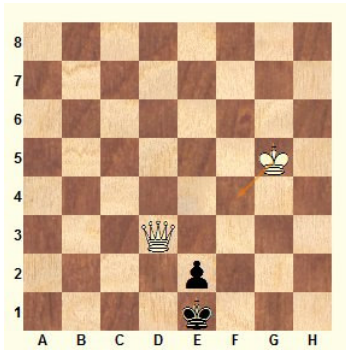


Amenaza el peón y evita la coronación

4...Rd1 5.Dd3+! Re1

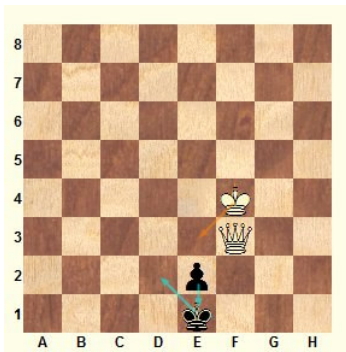
De otro modo las blancas se comerían el peón.

6.Rg5!



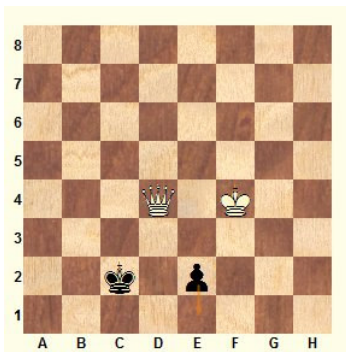
Aprovechando que el mismo Rey negro fue obligado a ubicarse en la casilla de coronación (e1), las blancas acercan su Rey para finalmente ayudar en la captura del peón.

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



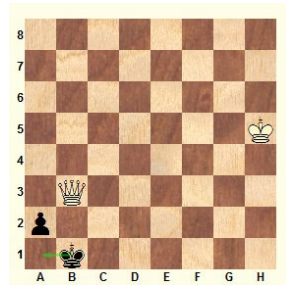
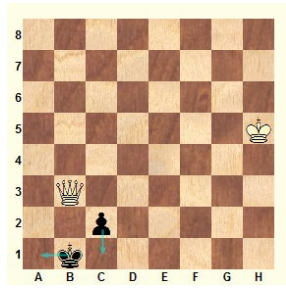
La misma secuencia y el Rey blanco se va acercando.

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



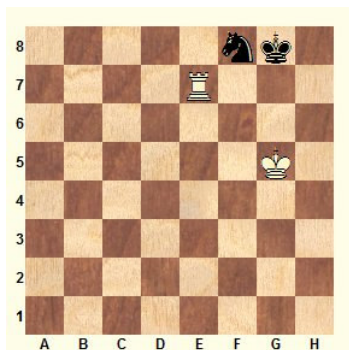
14.De3! Rd1 15.Dd3+ Re1 16.Rf3 +- y las blancas capturan el peón.

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.

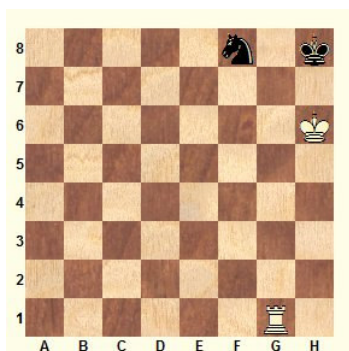


4.- Rey y Torre contra Rey y Caballo

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.

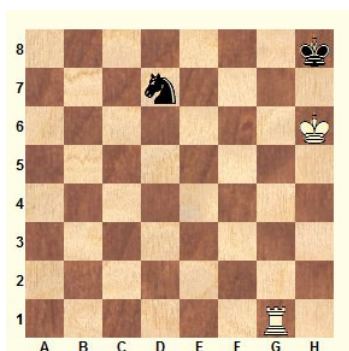


1.Rf6 Ch7+ 2.Rg6 Cf8+ 3.Rh6 Rh8 4.Tf7 Rg8 5.Tg7+ Rh8 6.Tg1



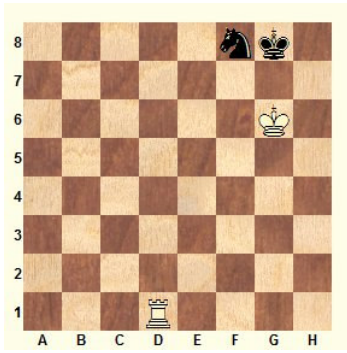
Las blancas intentan separar al Caballo del Rey contrario

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

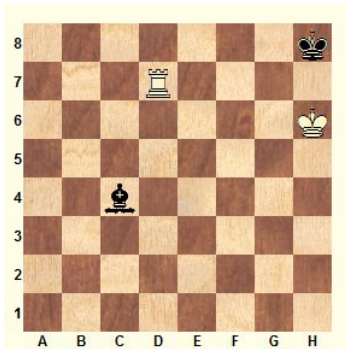
7.Rg6 Rg8 8.Td1 Cf8+ 9.Rf6 Ch7+ 10.Rg6 Cf8+



y las blancas no pueden progresar

5.- Rey y Torre contra Rey y Alfil

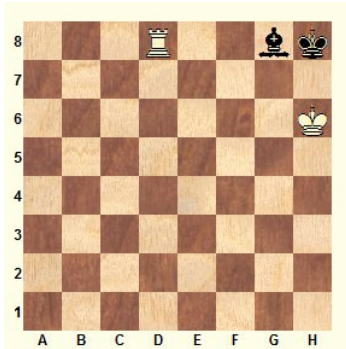
Veamos dos posiciones instructivas para saber cuándo es tablas y cuando no lo son.



1.Td8+ Ag8

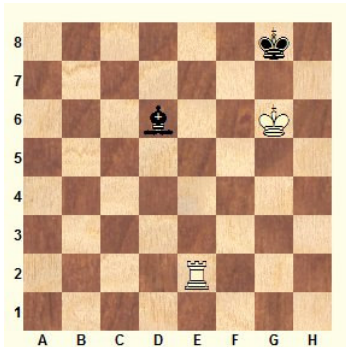
Juegan las blancas. Tablas

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.



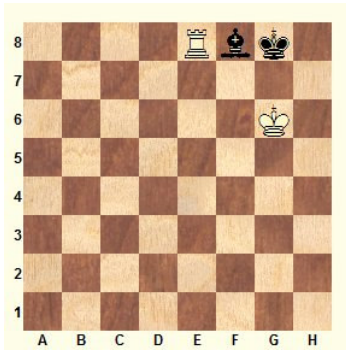
Las blancas no pueden progresar. En caso de 2.Tb8 las negras estarían ahogadas.

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



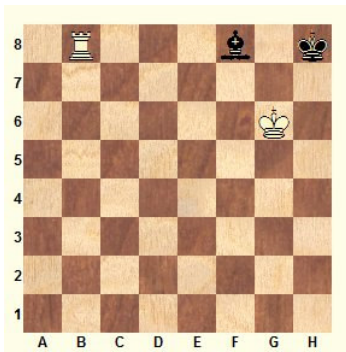
1.Te8+ Af8

Juegan las blancas y ganan



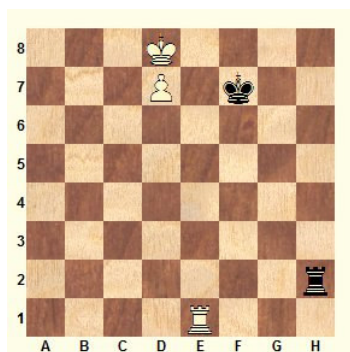
Ahora simplemente las blancas hacen una jugada de paso por la octava horizontal

2.Tb8 Rh8 (única)



3.Txf8 mate

6.- Finales de torre La posición de Lucena

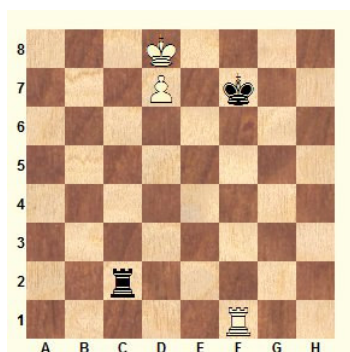


La posición básica con peón en séptima. El rey blanco amenaza salir por c7 y coronar su peón.

1... Tc2

Única. A partir de aquí las blancas tienen varios caminos para ganar pero es preferible estudiar bien el de la línea principal.

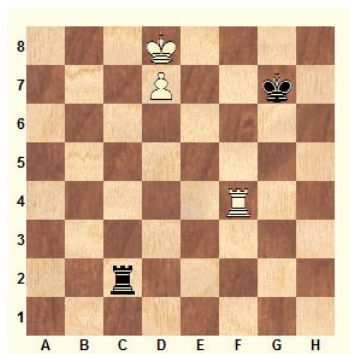
2. Tf1+



2...Rg7

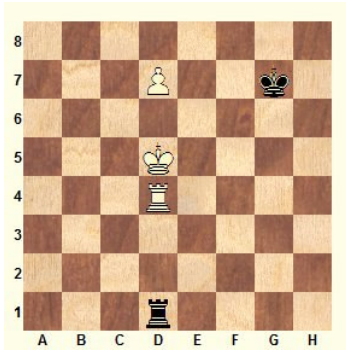
En caso de 2... Re6 las blancas jugarían 3. Re8 y el rey negro impide que su torre pueda dar jaques verticales.

3. Tf4!



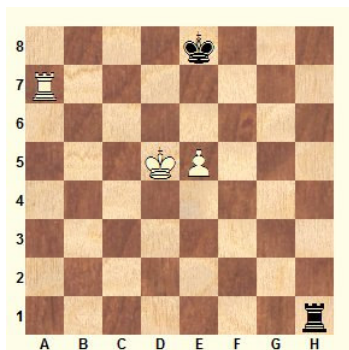
La jugada de Lucena también conocida como la construcción del puente. **Las blancas ubican la torre en la cuarta fila** para impedir los jaques contra su rey, veamos la idea:

3...Tc1 4. Re7 Te1+ 5. Rd6 Td1+ 6. Re6 Te1+ 7. Rd5 Td1+ 8.Td4



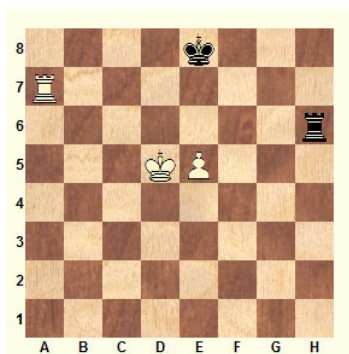
Ahora vemos el por qué? de la torre en la cuarta fila. Las negras ya no pueden evitar la coronación.

7.- Finales de torre La posición de Filidor



Esta es la posición básica de la defensa cuando el rey con desventaja material (en este caso el negro) se encuentra frente al peón pasado dominando la casilla de coronación.

1... Th6!

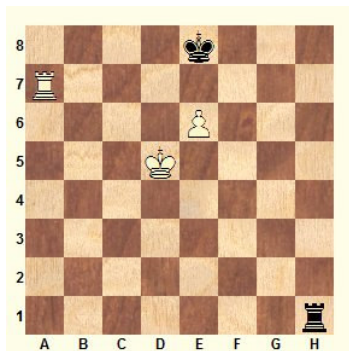


La torre se sitúa en su tercera horizontal y espera que las blancas avancen su peón. El objetivo es evitar el avance del rey rival.

2. e6

En caso de que las blancas pasen con 2. Tb7 el negro hace lo mismo con 2...Tg6

2... Th1!



En cuanto el peón blanco avanza su peón a la sexta fila, su rey pierde el refugio contra los jaques traseros (en este caso en particular la casilla e6). Es un grave error 2... Tg6?? por 3. Rd6 y las blancas ganan.

3. Rd6 Td1+ 4. Re5 Te1+ 5. Rf6 Tf1+



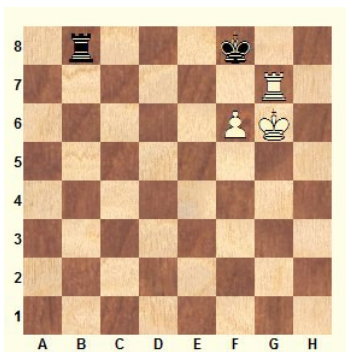
y el rey blanco no puede evitar los jaques, por lo tanto es tablas.

8.- Finales de torre La defensa pasiva I



En esta posición las negras no han podido llegar a la defensa de Filidor y han tenido que bajar con su torre. Veamos la forma como ganan las blancas:

1.Tg7+ Rf8

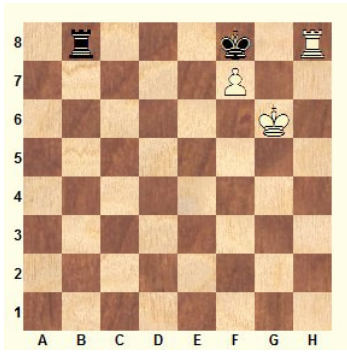


O 1... Rh8 2. Th7+ Rg8 3. f7+ Rf8 4. Th8+ ganando

2. Th7

Se amenaza 3.Th8

2...Rg8 3. f7+ Rf8 4. Th8+



y las blancas ganan.

9.- Finales de torre La defensa pasiva II

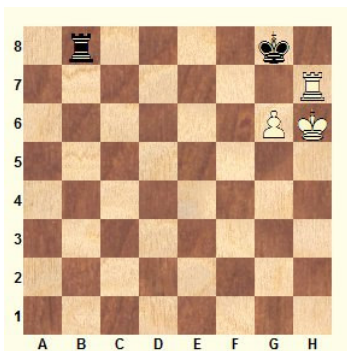


Tenemos una posición pero con el peón en la columna caballo. La diferencia es muy grande debido a que a las blancas les falta una columna para dar jaque por la octava, veamos:

1. Tg7+ Rh8

No 1... Rf8?? 2. Rh7! Tb1 3. Tf7+ Re8 4. Tf2! ganando.

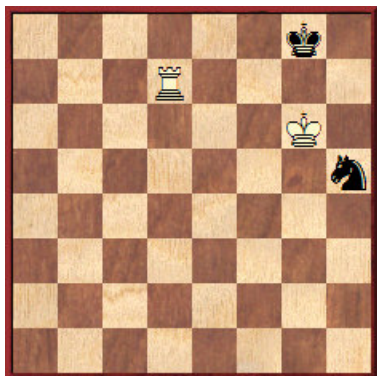
2. Th7+ Rg8



y las blancas no pueden crear una amenaza real, tablas.

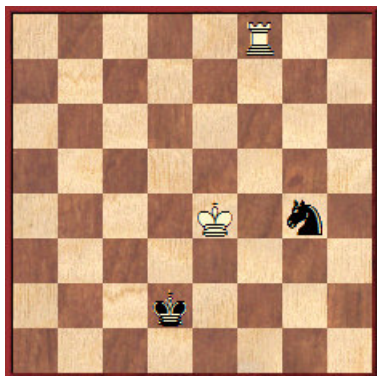
PRÁCTICA Problemas

1



Juegan negras. Resultado?

2



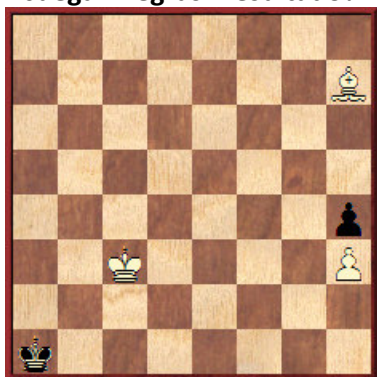
Juegan blancas. Resultado?

3



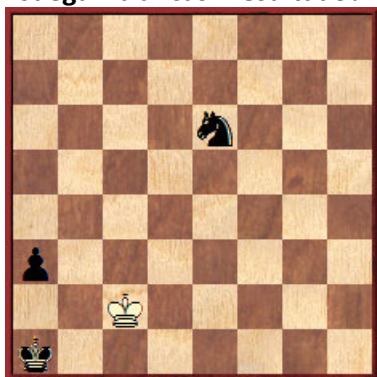
Juegan negras. Resultado?

4



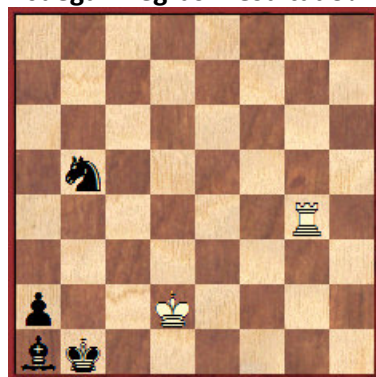
Juegan las blancas

5



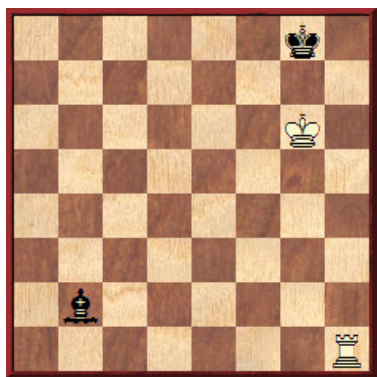
Juegan las blancas

6



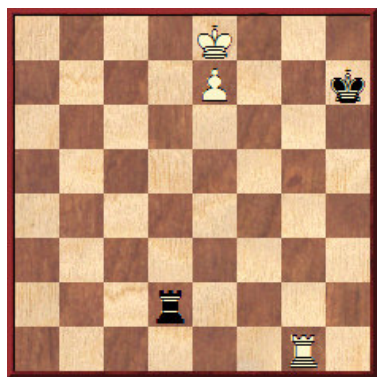
Juegan las blancas

7



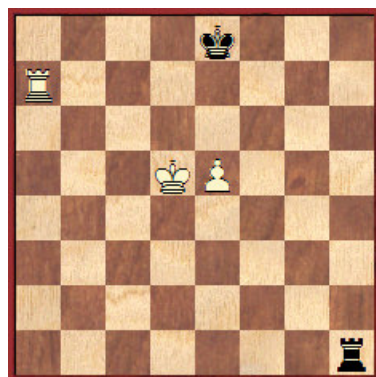
Juegan las blancas

8



Juegan las blancas

9



Juegan las negras

PRÁCTICA Soluciones

- 1** Las blancas ganan después de 1...♖f4+ 2.♗g5 ♜e6+ 3.♗f6 ♜f4 4.♞d4 ♜e2 5.♞g4+ ♗f8 6.♞c4 ♗g8 7.♗g6 ♗f8 8.♗g5 ♜g3 9.♗g4 (Avervach) +-
- 2** Las blancas ganan alejando el caballo del rey negro 1.♞f4 ♜h6 2.♗d5! ♗e3 3.♗e5 ♜g8 4.♞h4 ♜e7 5.♞h6 ♗d3 6.♞e6 ♜c8 7.♗d5 ♜a7 8.♗c5 (Averbach) +-
- 3** Las negras hacen tablas después de 1...♗c7 2.a6 ♗b8 3.♗c6 ♗a8 ½-½
- 4** Las blancas ganan después de 1.♙g8! ♗b1 2.♗d2 ♗b2 3.♗e3 ♗c3 4.♗f4 ♗d4 5.♙a2 ♗c5 6.♗g4 ♗d6 7.♗xh4 ♗e7 8.♗g5 ♗f8 9.♗g6 y el rey negro no puede llegar a h8.(King,J) +-
- 5** 1.♗b3! a2 2.♗c2= Del Rio 1750
- 6** 1.♞g1+ ♗b2 2.♞xa1 ♗xa1 3.♗c2!= Berger,J
- 7** 1.♞b1 ♙a3 2.♞b8+ ♙f8 3.♞a8⊖+-
- 8** 2.♞g4! ♞d1 3.♗f7 ♞f1+ 4.♗e6 ♞e1+ 5.♗f6 ♞f1+ 6.♗e5 ♞e1+ 7.♞e4+-
- 9** 1...♞h6! 2.e6 ♞h1! 3.♗d6 ♞d1+ 4.♗e5 ♞e1+=