

6. Finales de peones (II)

Rey y dos peones contra rey y peón

Este final es bastante más complejo y su tratamiento requiere bastante más espacio. Por ello nos limitaremos a estudiar los ejemplos más característicos. Consideraremos los siguientes casos:

a) Los peones están aislados



1.d5 Rd7 [También pierde 1...Rc5 2.Re5 Rxb5 3.d6 Rc6 4.Re6] 2.Re5 Re7 3.d6+ Rd8 La mejor defensa, que pone algún problema a las blancas en vista de las posibilidades de ahogado que se producen ahora tras 4.Re6 Re8 5.d7+ Rd8 6.Rd6?. 4.d7 **El camino más sencillo, sacrificando el peón y obteniendo un final ganador del tipo de los ya estudiados con anterioridad.** En realidad existen otras continuaciones para ganar, incluyendo [4.Re6 Re8 5.d7+ Rd8 y ahora dar el peón con 6.Re5! Rxd7 7.Rd5 como en la variante principal. En realidad es el mismo método de sacrificar el peón, solo que dos jugadas después. **Sin embargo, existe otro método diferente, que también debe ser tenido en cuenta. Las blancas logran la presente posición, pero jugando las negras, perdiendo un tiempo mediante una técnica conocida como triangulación, consistente en llegar a una casilla en dos tiempos, en lugar de en uno, para perder así el tiempo preciso.** 4.Rd4 Re8 (4...Rd7 5.Rd5 seguido de Rc6) 5.Re4! Rd8 6.Re5 Re8 7.Re6 Rd8 8.d7 etc. **Este método es importante recordarlo, ya que, como veremos en la próxima posición, a veces puede ser la única forma de ganar.]** 4...Rxd7 5.Rd5 Rc7 6.Re6 y como ya sabemos, las blancas ganan el peón y la partida. 1-0

El método ganador en la posición de este diagrama es válido para la mayoría de las posiciones de este tipo, aunque cuando los peones bloqueados son peones de torre, surgen más dificultades:



En esta posición la victoria sería muy fácil si le tocara jugar al negro, ya que debería permitir la entrada del rey blanco a b6. **Pero jugando las blancas, la victoria solo se puede lograr perdiendo un tiempo, de modo que lleguemos a la presente posición jugando el negro. Esto se consigue mediante una maniobra de triangulación.** 6.Rd5 Rc8 Cuando el rey blanco esté en d5 las negras deben colocar su rey en c8. Si [6...Rd8 7.Rd6 Rc8 8.c7 las blancas ganan fácilmente.] 7.Rc4 Las blancas van a perder el tiempo jugando su rey a c4 y d4, y en realidad no importa cual de las dos casillas ocupen primero. [7.Rd4 también gana.] 7...Rd8 [O 7...Rb8 que sería parecido a la partida. En cambio; 7...Rc7 8.Rc5 produce la posición inicial pero jugando las negras, que es lo que el blanco está buscando.] 8.Rd4 Rc8 9.Rd5 Rc7 [9...Rd8 10.Rd6 Rc8 11.c7 tampoco es mejor.] 10.Rc5 **y las blancas lograron su objetivo. Se llegó a la posición inicial jugando las negras, que ahora pierden.** 1-0

inicial jugando las negras, que ahora pierden. 1-0

Estudiemos el siguiente tipo de posición:



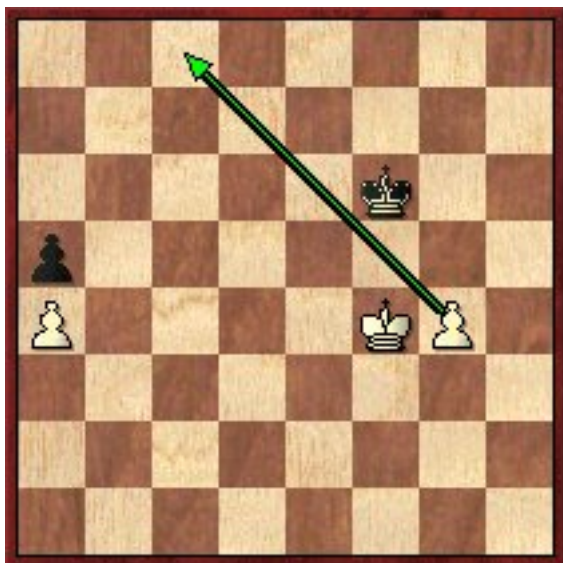
1.Re4 no es necesario perder tiempo avanzando el peón
1...Rg5 2.Rd5 Rxc4 3.Rc6 Rf5 4.Rb6 Re6 5.Rxa6
Rd7 6.Rb7 1-0

Las características principales son los dos peones en la columna de torre bloqueados, y el peón restante bastante alejado y apoyado por su rey, aunque detenido por el adversario. Los intentos de coronar este peón no resultan efectivos, y **el único plan es dar este peón e ir a buscar el peón negro para coronar el nuestro**. Mientras tanto, el rey negro captura el peón pasado y trata de llegar al rincón de coronación, lo que le aseguraría las tablas. **El resultado de la partida es una cuestión de tiempos.**

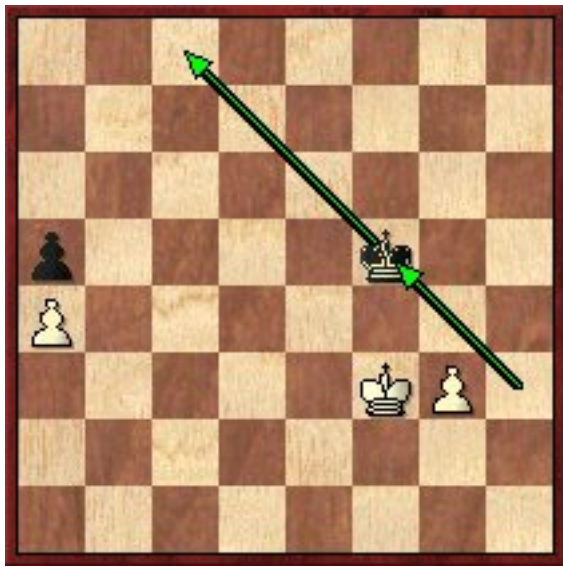
Este tipo de finales fue bien analizado por Dvoretzky quien expuso las siguientes reglas:

1ª. Si el peón del bando fuerte ha pasado de la cuarta fila, se gana siempre. Por lo tanto, en la posición del diagrama, las blancas ganan.

2ª Cuando el peón blanco no ha llegado a la quinta, cada casilla que le falta por llegar a ella, supone un tiempo para las negras. Es decir que si los peones están en: blancas: a4 - negras: a5 las negras tienen un tiempo, y si están en blancas: a3- negras: a4 las negras tienen dos tiempos. Además, desde la casilla c8 (donde trata de llegar el rey negro para colarse en el rincón, tracemos una diagonal hacia el peón pasado, como vemos en el siguiente diagrama:



Si el peón está más atrás de dicha línea, debe sumarse un tiempo a las blancas por cada casilla que le falte por llegar a esa línea. En el diagrama no hay ningún tiempo por ese concepto, pero **si el peón estuviese en g3, como en el siguiente diagrama:**

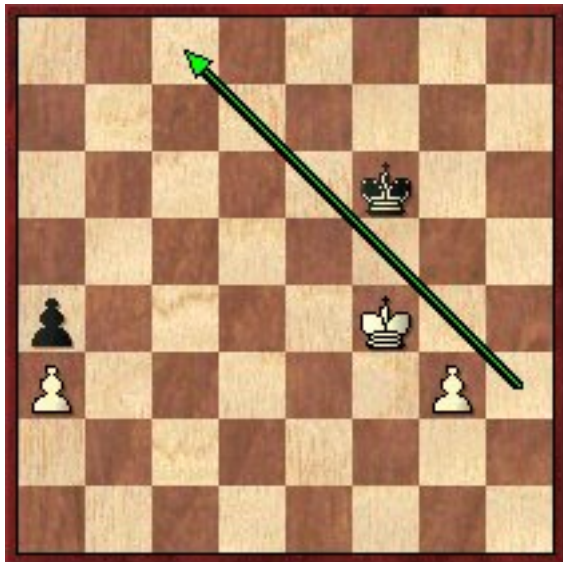


Las blancas tendrían un tiempo. (su peón está una casilla por debajo de la línea)

La segunda regla de Dvoretsky dice que si la correlación de tiempos es igual o favorable al bando fuerte, el final se gana, y si es favorable al bando débil, son tablas. En conclusión, en el último diagrama el final está ganado, y en el anterior, son tablas. El alumno debería comprobarlo por sí mismo.

La tercera regla de Dvoretsky modifica ligeramente la anterior, y dice que si el rey del bando fuerte está una fila por delante de su peón pasado, hay que añadirle un tiempo por este concepto.

Veamos esto aplicado al siguiente diagrama:



Contemos los tiempos: En el lado izquierdo las negras tienen dos tiempos (al peón blanco le faltan dos pasos para cruzar la mitad del tablero). En el derecho las blancas tienen un tiempo por su peón colocado una casilla tras la línea, y otro tiempo por su rey delante del peón. La correlación de tiempos está igual, y por ello el bando fuerte gana con 1.Re4. Pero no con 1.g4 que anularía uno de los tiempos de ventaja y permitiría al negro hacer tablas.

Este método puede parecer algo complejo, pero es muy útil para valorar de un vistazo las posiciones, que de otro modo necesitarían de cálculos bastante largos.

Por ejemplo, valorar la siguiente posición con el método de Dvoretsky es bastante fácil:



La posición es ganadora, pues aunque el negro tenga dos tiempos en el lado izquierdo, las blancas tienen otros dos en el derecho, ya que su peón está dos casillas por detrás de la diagonal que ya hemos mencionado (c8-h3). Pero si pusiéramos los peones de la izquierda en a2 y a3, el final sería tablas.

b) Los peones están unidos

Con los peones unidos, cuando existe un peón pasado se gana casi siempre. Las posibilidades de tablas aparecen cuando existen peones en la banda y posibles ahogados:



Por el momento el rey negro impide el avance del blanco, pero debido a que debe mantenerse dentro del cuadrado del peón pasado, no podrá sostener por mucho tiempo su posición. 1.Rd3 Rd5 2.Re3 Re5 3.Rf3 Ahora las negras ya no pueden jugar ...Rf5 y deben dejar pasar al rey blanco. 3...Rd5 4.Rf4 Rd6 5.Re4 [5.Rf5 Rd5 no consigue nada.] 5...Re6 6.Rd4 Rd6 7.Rc4 y ahora es el peón blanco el que impide a las negras mantener la oposición (Rc6) 7...Rc7 8.Rc5 [En realidad sería más simple 8.Rd5 Rb6 9.Rd6 Rb7 10.Rc5 pero la continuación de la partida expone un detalle que vale la pena conocer.] 8...Rb7 9.Rd5! [Y no 9.b6? Ra6 y tablas] 9...Rc7 10.Re6 Rb6 11.Rd6 Rb7 12.Rc5 Ra7 [12...Rc7 13.b6+] 13.Rc6 y el resto es fácil. 1-0

En cambio, si avanzamos todas las piezas y peones una fila más adelante, las blancas no podrán ganar. Compruébese como las posibilidades de ahogado permiten salvarse a las negras.

Similar es la siguiente posición, donde las blancas ganan, pero solo con una maniobra que es preciso conocer y que ya hemos visto anteriormente:



1.Re4 Re6 2.Rf4 Rd6 3.Rf5 Rc7 4.Re5 Rc8 Hasta aquí todo ha sido bastante sencillo, pero ahora surge un problema, ya que la continuación natural 5.Rd6 Rd8 6.c7+ Rc8 parece llevar al ahogado. Pero como ya conocemos por un ejemplo anterior, hay que entregar el peón con 7.Re6 o 7.Rd5. Tal entrega de peón es la única forma de ganar, pero puede hacerse ya directamente 5.c7! Rxc7 6.Re6 y las blancas ganan. 1-0

En la siguiente posición, las negras manteniendo la oposición pueden evitar que el rey blanco se acerque a sus peones, y logran tablas.



1.Re3 Re5 2.Rd3 Rd5 3.Rc3 Re5! Aunque las negras no pueden mantener la oposición frontal, se salvan mediante la lateral. [Perdería 3...Re4 4.Rc4 Re5 5.Rc5 etc.] 4.Rc4 Re4 5.Rc5 Re5 6.Rb6 Rd6! Es importante mantener la oposición. [Es claro que pierde 6...Re6? 7.Rc6; Pero menos evidente resulta que 6...Rf6 sea mala, pero así es, ya que las negras no podrán mantener la oposición en la casilla f4: 7.Rb5 Rf5 8.Rb4 Rf6 9.Rc4 y ganan.] 7.Ra7 Re7! La oposición directa 7...Rc7 sale del cuadrado del peón h4, pero la oposición distante es suficiente. 8.Rb8 Rd8 [De nuevo falla 8...Rf8 por las razones expuestas en la jugada 6...Rf6.] 9.Rb7 Rd7 y las negras pueden impedir la entrada del rey blanco. El intento de sacrificar el peón h es la única posibilidad que queda, pero no es suficiente: 10.Ra6 Re6 11.Rb6 Rd6! 12.h5 Re6 13.Rc6 Rf6 14.Rd6 Rg5 15.Re5 Rxh5 16.Rf5 Rh6 17.Rxg4 Rg6 y tablas.

1/2 – 1/2

Cuando no hay peones pasados, las posibilidades de ganar disminuyen. El factor más importante es la oposición de los reyes, y hay que considerar dos casos, según si los peones están bloqueados o no, lo que da al bando fuerte la posibilidad de ceder el turno de juego avanzando su peón. Para el primer caso, la siguiente posición es muy ilustrativa:



Si juegan las negras pierden de inmediato, pues 1...Rg6 permite 2.e5 mientras que 1...Re7 cede la oposición y las blancas ganan con 2.Rg5. Pero si juegan las blancas, son tablas aunque las negras deben jugar con precisión. El objetivo primordial ha de ser evitar que el rey blanco llegue a la sexta fila, para lo cual deben mantener la oposición.

1.Rg4 Rg6! El primer punto importante. Las negras deben mantener la oposición y no realizar la jugada rutinaria [1...Re5 que tras 2.Rf3 Rf6 (2...Rd4 3.Rf4) 3.Rf4 lleva a la posición inicial, pero jugando el negro, lo que, como hemos visto, le hace perder.] 2.Rh4 Rf6 [Otro peligro que acecha a las negras es 2...Rh6? 3.e5!] 3.Rg3 Rg7! [Ya sabemos que 3...Re5? 4.Rf3 Rf6 5.Rf4 pierde, pues se llega a la posición inicial, tocándole jugar a las negras. Por ejemplo: 5...Rg6 6.e5; pero

3...Rg5? también es mala, ya que la oposición cercana no puede mantenerse a causa de 4.Rf3 y ahora la casilla f5 no es accesible para el rey negro. Hay que prestar atención a los momentos en que deba emplearse la oposición cercana o lejana, según que casillas estén controladas por los peones adversarios.] 4.Rg2 Rg8 Nuevamente conservar la oposición lejana es lo más sencillo, aunque también es posible [4...Rg6 ya que tras 5.Rf2 Rf6 6.Re2 aunque las negras no puedan mantener la oposición (Re6), las blancas no pueden aprovecharlo, pues en la columna "e" también su rey encontrará obstáculos: 6...Re7 7.Re3

Re8 8.Rf4 Rf8 9.Rf5 Rf7] 5.Rg1 Rg7! Ahora en cambio, esta jugada es necesaria. Con otras jugadas, las negras perderían, por ejemplo: [5...Rh7? 6.Rf2 Rg7 7.Re3 Rf7 8.Rd4 Re7 9.Rc4 Rd7 10.Rb5 Rc7 11.Ra6; 5...Rf7? 6.Rf1! Re7 7.Rg2! Rf8 8.Rf2 Re7 9.Rg3 Rf7 10.Rf3 Re7 11.Rg4 Préstese atención a las maniobras del rey blanco en esta variante. Cuando abandonan la oposición para poder avanzar, lo hacen de tal modo que las negras no puedan recuperarla.] 6.Rf1 Rf7 7.Re2 Re7 8.Rd2 Rd7 9.Rc2 Rc7 10.Rb2 Rb8 Aquí también es posible [10...Rb6; pero en cambio sería un error 10...Rb7? 11.Rb3 y las negras pierden.] 11.Rb3 Rb7 12.Ra4 Ra6 y las blancas no pueden progresar. $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Si los peones no están bloqueados, la ventaja del bando fuerte es mayor, ya que pueden aprovechar el tiempo que les brinda el avance del peón para llegar a una posición ganadora del tipo que acabamos de ver.



Esta posición es ganadora para las blancas, aunque hay que tener en cuenta un pequeño truco que permitiría al negro hacer tablas si le toca mover: 1...e5+! 2.dxe5+ Re6 y las blancas pierden el peón de e5 con tablas. Pero si le toca jugar a las blancas, o si su rey no está en f4, que permite ...e5 con jaque, las blancas siempre ganan en estas posiciones. La idea es avanzar en el momento oportuno e4-e5, pero antes deben aplicar la siguiente regla: La invasión del rey debe hacerse por el lado en que esté el peón libre, en este caso por el flanco de dama.

1.Re3 Re7 [1...Rg5 2.Rd3 (No 2.d5? exd5 (2...Rf6 es también bueno) 3.exd5 Rf6! 4.Rd4 Re7 y tablas.) 2...Rf4 3.e5 Rf5 4.Rc4 y las blancas ganan.] 2.Rd3 Rd6 3.Rc4 Rc6 4.e5! Esta es precisamente la idea. Las blancas aprovechan el avance de su peón para ganar la

oposición. Ahora las blancas han alcanzado una posición muy similar al ejemplo anterior, tocándole jugar a las negras. 1-0

Solo cuando hay problemas para realizar esta invasión, tienen las negras posibilidades de hacer tablas:



Este final es tablas, pues el plan de llevar el rey por el lado del peón libre no resulta, ya que el espacio es muy estrecho para pasar.

1.Rc3 [Por el lado derecho no hay ninguna posibilidad 1.Re4 Re6 2.Rf4 Rf6; Y el avance del peón es insuficiente mientras el rey blanco no esté en el otro flanco. 1.c5+ Re6 2.Re4 Rf6 3.Rd4 Re6 4.Rc4 Rd7 5.Rd3 Re6] 1...Rc7 2.Rb3 Rb6 3.Ra4 Ra6 4.c5 Rb7 y las blancas no pueden avanzar debido a la falta de espacio.. $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

Cuando hay mayor espacio entre el peón negro y los blancos, la partida se gana casi siempre. Prácticamente solo hay problemas cuando uno de los peones está en la columna de torre especialmente si el bando débil mantiene su rey en la posición inicial. El siguiente ejemplo es muy instructivo:



En esta posición, el plan ganador de las blancas comprende tres fases. En primer lugar las blancas llevan su rey a h6. 1.Rf5 Rf7 Las negras deben evitar en lo posible mover su peón, ya que h7 es la mejor posición defensiva. [Si 1...h6 Las blancas ganan fácilmente 2.h4 Rf7 3.h5 Rg7 4.Re6] 2.Rg5 Rg7 3.Rh5 Rg8 [Nuevamente avanzar el peón facilita la tarea de las blancas 3...h6 4.h4 Rh7 5.Rg4 Rg6 6.Rf4 Rf6 (6...Rh5 7.g3 Rg6 8.Re5 Rh5 9.Rf6 Rg4 10.Rg6) 7.g4 Re6 (7...Rg6 8.Re5) 8.Re4 Rf6 9.Rd5] 4.Rh6 La primera fase se ha completado. Ahora se inicia la segunda fase que consiste en llevar uno de los peones hasta la quinta fila, pero dejando el otro en la segunda, para que pueda avanzar uno o dos pasos según convenga. En este caso, no importa que peón lleven las blancas a la quinta pues el otro queda en la segunda fila. Pero si uno de los peones ya hubiera avanzado un paso, sería este el que habría que seguir avanzando, para mantener la opción del doble paso con el otro. 4...Rh8 5.h4 Rg8 6.h5 Rh8 La segunda fase se ha completado rápidamente y ahora viene la tercera que consiste en avanzar el peón restante de modo que cuando el peón llegue a g6, el rey negro esté en el rincón. Para ello es útil recordar la regla de Capablanca: Si los reyes están enfrentados, avanzar dos pasos. De lo contrario solo uno. En esta posición los reyes están enfrentados, así que 7.g4 [7.g3 solo da tablas 7...Rg8 8.g4 Rh8 9.g5 Rg8 10.g6 Rh8!] 7...Rg8 8.g5 Rh8 9.g6 hxg6 [9...Rg8 10.g7] 10.hxg6 Rg8 11.g7 1-0

El método ganador es válido para todas las posiciones similares, pero requiere que al menos uno de los peones blancos esté en la segunda fila para tener la opción de avanzar uno o dos pasos.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

