

## 5. Finales de peones

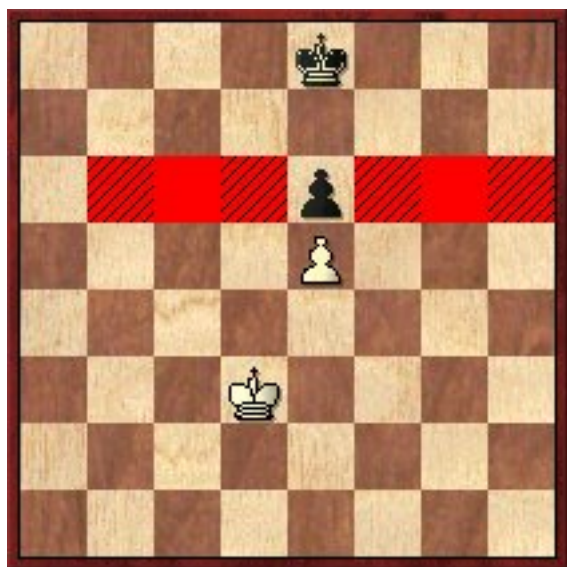
Estos finales, a pesar de la escasez de material, no son siempre fáciles. Sin embargo, **su conocimiento es necesario para entender otros finales más complicados que pueden derivar a ellos**. Una vez conocido el final de rey y peón contra rey, con todas sus particularidades, podemos aplicar dicho conocimiento a finales con más peones, especialmente el de un peón contra un peón o el de dos contra uno.

### Rey y peón contra Rey y peón

Aquí cabe diferenciar dos casos, según si los peones se encuentran en la misma columna o no. El primer caso es el más importante, ya que en tal circunstancia es posible capturar el peón enemigo sin perder el propio, aunque como veremos, solo el exacto conocimiento del final de rey y peón contra rey, nos permitirá conocer si ello garantiza el triunfo:

#### a) Los peones están en la misma columna

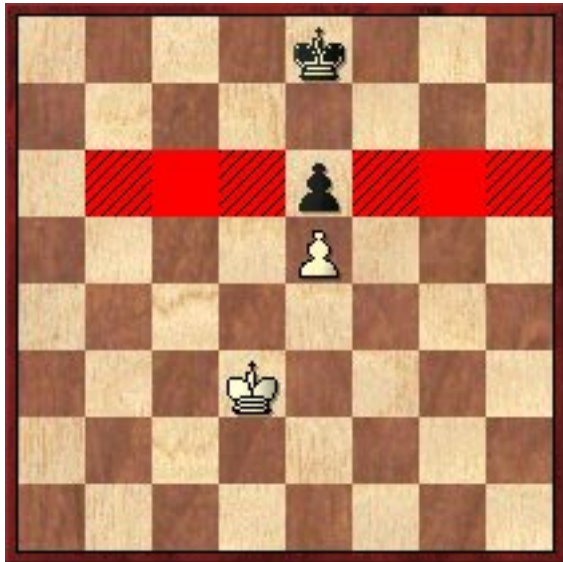
Dos conceptos son fundamentales en este final: la oposición y las casillas críticas del peón, que son las que están marcadas en rojo en el siguiente diagrama:



1.Rc4! La única jugada ganadora. Las blancas conquistan la oposición y se aseguran de este modo llegar a alguna de las casillas críticas b6, c6 o d6. [1.Rd4 Rd8 2.Rc5 Rc7 3.Rb5 Rb7 solo daría tablas.] 1...Rd7 [Una alternativa muy interesante es 1...Rf7 2.Rc5 Rg6 Ahora las blancas deben tener cuidado, pues si 3.Rd6 Rf5, se produce una posición de Zugzwang e incluso perderían. Lo correcto es 3.Rc6! Rg5 (Si 3...Rf5 4.Rd6 se produce de nuevo la posición de Zugzwang, pero tocándoles a las negras, y son ellas las que pierden.) 4.Rd7! esta jugada no deja opción a las negras. 4...Rf5 5.Rd6 y las blancas ganan.] 2.Rb5! De nuevo única. [Como hemos visto 2.Rc5? Rc7 sería tablas.] 2...Rc7 3.Rc5 Rd7 4.Rb6 Con la conquista de esta casilla, las blancas podrán ganar el peón negro. 4...Rd8 5.Rc6 Re7 6.Rc7 Re8 7.Rd6 Rf7 8.Rd7 Rf8 9.Rxe6 Al ganar el peón, el rey blanco queda en la sexta fila lo que garantiza la victoria. 9...Re8 10.Rd6 Rd8 11.e6 Re8 12.e7 etc... 1-0

Las casillas críticas son las tres que están a cada lado del peón, en la misma fila. Si las blancas consiguen llegar con su rey a una de esas casillas, ganarán el peón. Para ello deben tener muy en cuenta las reglas de la oposición.

Naturalmente, también el peón blanco tiene sus casillas críticas, que serían b5, c5, d5 por un flanco, y f5, g5 y h5 por el otro. Si las negras consiguen llegar antes, podrán tomar el peón. Por ejemplo, supongamos que en la posición del anterior diagrama les tocase mover a las negras y que las blancas juegan de modo descuidado:



1...Rd7 2.Rc4? [Lo correcto es 2.Rd4 Rc6 3.Rc4 Rb6 4.Rb4 Rc6 5.Rc4 y tablas] 2...Rc6 [Ahora las negras han ganado la oposición y, como consecuencia, lograrán el acceso a una de las casillas críticas del peón blanco y terminarán capturando dicho peón.] 3.Rd4 Rb5 4.Re4 Rc4 5.Re3 Rd5 6.Rf4 Rd4 [El peón está perdido. Sin embargo, gracias a que el peón negro está poco avanzado, las blancas todavía se salvan.] 7.Rf3 Rxe5 8.Re3! y tablas.

Podemos resumir todo esto con la siguiente regla: cuando nuestro peón ha llegado a la quinta fila, ganar el peón adversario garantiza el triunfo. Si nuestro peón está en cuarta o más atrás, aunque ganemos el peón del contrario, su rey se colocará delante y logrará tablas.

La aplicación de esta regla queda muy clara en la siguiente posición:



Jugando las blancas, la única jugada ganadora es 1.e5! con lo que se produce la posición del ejemplo anterior. En cambio, si les toca jugar a las negras, pueden salvarse solamente si sacrifican de inmediato su peón con 1...e5! 2.Rd5 Re8 3.Rxe5 Re7! y tablas.

## b) Los peones no están en la misma columna

En este caso la partida suele ser tablas. Las posiciones en las que es posible tomar el peón adversario sin perder el nuestro, suelen ser bastante claras, aunque existen algunas posiciones especialmente difíciles, como la siguiente:



El peón negro está perdido, pero las blancas deben jugar con precisión ya que **las negras tienen la posibilidad de entregarlo para dejar al blanco con un peón de torre.** 1.Rb1 [El camino aparentemente directo 1.Rc3? no gana, debido a 1...a3! 2.b4 (2.bxa3 Re7 y el rey negro se refugia en el rincón con tablas teóricas.) 2...Re6 3.Rb3 Rd6 4.Rxa3 Rc6 5.Ra4 Rb6 y tablas.] 1...a3 [Si 1...Re5 2.Ra2 Rd5 3.Ra3 Rc5 4.Rxa4 ganando.] 2.b3! Re5 3.Ra2 Rd5 4.Rxa3 Rc5 5.Ra4 Rb6 6.Rb4 **Las blancas han ganado la oposición y logran avanzar su rey una fila más, y por lo tanto ganan.** 1-0

En esta posición, donde juegan las blancas, **es posible aprovechar algunos detalles tácticos para ganar.**



1.Re4 [El avance directo del peón no gana 1.h4 c5 2.h5 c4 3.h6 c3 4.h7 c2 5.h8D+ Rb1 y el final de dama contra peón de alfil en séptima es tablas, a no ser que el rey blanco pueda llegar en una jugada a d2, lo que aquí no es posible.] 1...Rb3 2.Rd4 **Parece sorprendente que las blancas se coloquen en una casilla donde el peón negro puede avanzar con jaque, pero después veremos que las negras deberán perder todos los tiempos ganados para apoyar el avance de su peón.** 2...Rb4 3.h4 c5+ 4.Re3! La única. Ahora las negras deben impedir la amenaza blanca de Rd2-Rc1 4...Rb3 5.h5 c4 6.h6 c3 7.h7 c2 8.Rd2! Rb2 9.h8D+ 1-0

Por último, **un final clásico que siempre resulta sorprendente**



[Reti 1922] Es una composición de Reti, cuyo enunciado "Las blancas juegan y hacen tablas" parece un milagro, ya que el peón negro es inalcanzable, mientras que el peón blanco está perdido. Pero aprovechando un motivo geométrico y las dobles amenazas, las blancas pueden lograr el milagro.

1.Rg7 h4 2.Rf6 Rb6 [Si 2...h3 3.Re6 y las blancas también coronan su peón. 3...Rb6 4.Rd6 h2 5.c7] 3.Re5! La clave de toda la maniobra. Ahora las negras deben permitir que el rey blanco apoye su peón o detenga el contrario. 3...Rxc6 [3...h3 4.Rd6 h2 5.c7] 4.Rf4 y el milagro se ha hecho realidad y el rey blanco consiguió parar el peón.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

