

2. Finales. Torre contra Caballo

Este final también es generalmente tablas. Al igual que en el caso de torre contra alfil, **solo es posible ganar en posiciones excepcionales**, con el rey del bando fuerte encerrado en la banda y con el caballo mal colocado. Veremos dos ejemplos que aclaran este final:



1.Tb7+ Ra8 2.Tb1 [2.Th7 Rb8 3.Td7 Ra8 4.Rb5 Rb8 5.Rc6 Ca7+ y las blancas no pueden progresar.] 2...Ce7! La única jugada. [2...Ca7 3.Rb6 Rb8 (3...Cc8+ 4.Rc7 Ca7 5.Tb8#) 4.Tb2 y las negras quedan en Zugzwang, por ejemplo 4...Cc8+ 5.Rc6+ Ra8 6.Rc7; 2...Cd6 3.Rb6 Ce8 4.Td1] 3.Rb6 Rb8! 4.Te1 Cc8+ 5.Rc6 Ca7+ **y las blancas no pueden progresar.** ½–½

A pesar de la mala posición del rey negro en la banda, las blancas no pueden ganar.

Las negras deben procurar mantener su caballo cerca de su rey. El peligro de alejarlo queda expuesto en la siguiente posición:



1.Tg7 Ca6 2.Ta7 Cb8! El caballo debe permanecer junto al rey. Si las negras separan sus piezas, pierden ya que su caballo será cazado. Por ejemplo. [2...Cb4 3.Ta4 Cd3 4.Td4 Ce1 (Si 4...Cb2 5.Rc5 y el caballo no tiene escapatoria.; 4...Cf2 5.Re5 e igualmente el caballo está perdido.) 5.Tc4+ Rb7 6.Tc3 Rb6 (6...Cg2 7.Rd5 Rb6 8.Re4 Rb5 9.Tc1 Ch4 10.Tg1 seguido de Tg4) 7.Rd5 Rb5 8.Re4 Rb4 9.Tc1 Cg2 10.Tg1 Ch4 11.Tg4 y las negras pierden el caballo.] 3.Tc7+ Rd8 4.Tb7 Rc8 [4...Ca6? 5.Tb6] 5.Ta7 Rd8 6.Tc7 Ca6 7.Tb7 Rc8 **y las blancas no pueden ganar.** ½–½