

1. Finales. Torre contra Alfil

Torre contra alfil es generalmente tablas. El bando fuerte tan solo puede ganar en algunas posiciones especiales donde el rey del bando débil se encuentra encerrado en la banda, y la torre puede combinar las amenazas de mate con el ataque al alfil, como por ejemplo en el siguiente diagrama:



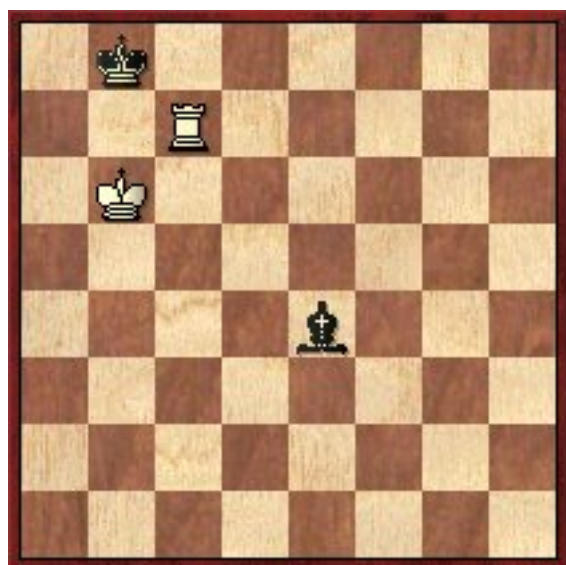
1.Tg7 Este es el objetivo a lograr. Se amenaza mate y el alfil. Las negras solo pueden parar las dos amenazas momentáneamente. 1...Ad5 2.Td7 Ae6 3.Td8+ Ac8 Ahora la maniobra ganadora consiste en obligar a las negras a mover, mediante una jugada de espera. 4.Th8 y las negras se ven obligadas a perder su alfil, y en este caso, además reciben mate 4...Ra8 5.Txc8# 1-0

La estrategia más sencilla para el defensor consiste en mantenerse con su rey en el centro, y si se ve forzado a colocarse en la banda, dirigirse al rincón de distinto color a su alfil, pues en esa casilla no es posible el triunfo:



En esta posición las blancas no pueden ganar. Tras 1.Tc8+ Ag8 la amenaza de ahogado obliga a las blancas a retirar su torre y no hay forma de progresar.

Pero si el rey del bando débil está encerrado en la banda, y su paso hacia el rincón salvador está cortado, **es posible ganar como ocurre en la siguiente posición:** [Estudio de Kling y Horwitz 1851]



1...Ab1 La única jugada que no pierde de inmediato, al evitar que la torre amenace mate y el alfil. 2.Tc1 [Sería un grave error 2.Tf7? Rc8 y el rey negro se escapa.] 2...Aa2 De nuevo única. [Si 2...Ag6 las blancas ganan por el método conocido: 3.Tg1 Af7 4.Tf1 Ae6 5.Tf8+ Ac8 6.Tg8] 3.Tc2 Existe otro método ganador: [3.Ta1 Ab3 4.Ta3 Ac4 y ahora que el alfil está en la columna "c" 5.Th3 pues la defensa 5...Rc8 falla por 6.Tc3] 3...Ab3 [3...Ab1 es similar] 4.Tb2 Y ahora el alfil no puede ir a la casilla c4 debido a la descubierta 5.Rc5 (aunque si 4...Ac4 el método explicado en el comentario anterior 5.Th2 Rc8 6.Tc2 también funciona.) 4...Ae6 5.Te2 Ad7 **Un momento importante.** Ahora la jugada rutinaria 6.Td2? no gana debido a 6...Rc8 6.Th2 **Pero esta maniobra si lo consigue, ya que ahora 6...Rc8 permite 7.Th8+. Las negras no tienen defensa. 1-0**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

