

7. Finales de peones (III)

Finales con más peones

Naturalmente, dentro de este apartado se pueden incluir muchos ejemplos. Enumerar todos los importantes ocuparía bastante espacio y sería más bien propio de un tratado específico de finales. **Por ello nos limitamos a algunos conceptos que es imprescindible conocer.**

El peón que detiene a dos:

Una mayoría de peones debe mantenerse móvil y por ello hay que evitar que el adversario pueda frenarla con fuerzas numéricamente inferiores. El siguiente diagrama es un buen ejemplo:

En esta posición las blancas pueden jugar 1.b4! y **con un solo peón las blancas paralizan los dos adversarios del ala de dama:**



1.b4! después de esto, los dos peones negros en el ala de dama quedan paralizados por uno solo de las blancas y, **a efectos prácticos, es como si este bando tuviese uno de ventaja.** 1...h5 [1...Rc6 2.g4 es importante aplicar la regla de avanzar primero el peón que no tiene adversario enfrente. **Si las blancas jugasen (2.h4? incurrirían en el mismo error que las negras y este podría contestar 2...h5 paralizando la mayoría de peones blancos.)** 2...Rb6 3.h4 a5 por fin consiguió el negro poner en marcha sus peones, pero han necesitado varios tiempos y que su rey quedase desplazado. 4.bxa5+ Rxa5 5.g5 b4 6.h5] 2.g3 [Pero no 2.h3? h4] 2...Re5 3.h3 Rd5 4.g4 hxg4 5.hxg4 **Ahora aparece otro tema importante en los finales de peones: el peón pasado alejado.** Su valor reside en que obliga al rey adversario a desplazarse lejos para detenerlo y las blancas pueden entonces capturar ambos peones en el

ala de dama. 5...Re5 6.g5 Rf5 7.Rd4 Rxd4 8.Rc5 Rf5 9.Rb6 Re6 10.Rxa6 Rd7 11.Rxb5 Rc7 12.Ra6 y las blancas ganan. 1-0

El peón pasado alejado:



El peón en g4 obliga al rey negro a alejarse de sus propios peones para detenerlo, lo que aprovecha el rey blanco para capturar los peones negros y coronar el suyo. **En estas posiciones, tener un peón pasado alejado supone una ventaja muy importante.**

Cuando ambos bandos tienen peones pasados, el que está más alejado del resto de peones es el más fuerte, ya que es el que obliga al rey adversario a alejarse más.

Por ejemplo en la siguiente posición la ventaja es de las blancas, ya que su peón h avanzará y obligará a que el rey negro acuda a detenerlo. Mientras el rey blanco hará lo propio. Al final, cuando ambos reyes hayan capturado el peón enemigo, el rey negro quedará en la columna "h", mientras que el blanco estará en la columna "e" y llegará antes hacia donde están el resto de peones. Veamos la técnica que debe utilizarse para jugar este final:



1.b4 Una jugada que merece explicación. Antes de empezar a avanzar su peón "h" las blancas quieren bloquear los peones del flanco de dama para poder atacarlos luego con el rey. **Cuanto más adelante avancen, menos tiempos necesitarán para coronar** luego, cuando el rey blanco haya capturado los peones enemigos. Esta cuestión del tiempo puede ser vital si las negras pudieran conservar algún peón, lo que aquí no será el caso. Desde luego 1.a4, con los mismos objetivos, es buena también. 1...b5 2.a3 a6 3.Re3 Otra jugada importante. Las blancas quieren dar su peón "h" para desviar el rey negro, pero **deben hacerlo de modo que las negras pierdan el mayor número de tiempos posible**. Por ello no hay que dar facilidades para que el negro capture el peón avanzándolo sin más con 1.h4. 3...Rf6 4.Re4 e6 Las blancas ya no pueden pasar más adelante, así que ahora es el momento de que el peón "h" cumpla su función. 5.h4 Rg6 6.Re5 Rh5 [6...Rf7 7.h5 no varía mucho.] 7.Rxe6 Rxh4 y se alcanzó la posición que buscaban las blancas. El resto es fácil. 8.Rd6 etc. 1-0

Incluso en la siguiente posición, que a primera vista parece muy complicada, la posibilidad de crear el peón pasado alejado decide rápidamente la partida a favor de las negras :



Gheorghiu, F - Gligoric, S, Hastings, 1964. **Primero las negras fuerzan una simplificación que lleva a un final de peones** 25...Txd3 26.Txd3 Af5 27.Thd1 Td8 28.Rc2 g5! Esta jugada es muy importante, como pronto veremos. 29.hxg5+ No hay nada mejor. [Si 29.h5 g4 y el peón de h5 quedará perdido, por ejemplo 30.f4 Txd3 31.Txd3 g3 32.Rc3 Axd3 33.Rxd3 Rf5 34.Re3 Rg4 35.Re4 Rxh5 36.Rf5 (36.Rf3 Rh4) 36...b5 37.a3 a5 38.b3 b4 39.a4 Rh4 40.Rf6 Rg4 41.f5 h5] 29...Rxg5! Es fundamental tomar con el rey para poder lograr el peón pasado alejado. De momento se amenaza ...Rf4 por lo que la siguiente jugada es forzada. 30.g3 h5 31.Rc3 Txd3+ 32.Txd3 Axd3 33.Rxd3 f5



La posición se ha aclarado bastante. **Las negras intentan jugar ...f4 para dejar su peón h pasado. Las blancas no pueden impedirlo.** 34.Re3 f4+! 35.Rf2 El último intento. Si [35.gxf4+ Rf5 36.b4 b5 37.a3 a6 y acabadas las jugadas, el blanco debe perder el peón f4. Por supuesto las negras también podían avanzar antes su peón "h" pero **ya sabemos que es buena técnica bloquear antes los peones del flanco de dama para poder capturarlos más fácilmente.**] 35...b5 Sin precipitarse en el cambio ...fxg3 que haría la victoria más difícil. Aquí las blancas se rindieron, pero la partida podría haber acabado así: [35...b5 36.Rg2 b4 37.Rf2 a5 38.b3 fxg3+ 39.Rxg3 h4+ 40.Rh3 Rf4 41.Rxh4 Rxf3 42.Rg5 Re3 43.Rf5 Rd3 44.Rf4 Rc3 45.Re3 Rb2 46.Rd3 Rxa2 47.Rc2 a4] 0-1

El peón pasado protegido:

Incluso más fuerte que el peón pasado alejado, es el peón pasado protegido. Por ejemplo, en el siguiente diagrama:



Las blancas ganan, a pesar del peón alejado en h7. Las blancas pueden ir tranquilamente a capturar dicho peón, ya que el peón pasado blanco es invulnerable. Además impide que el rey negro pueda ir a defender su peón.

Ejemplos de rupturas para crear un peón pasado

Para conseguir un peón pasado hace falta una mayoría de peones, aunque en posiciones excepcionales, también es posible crear un peón pasado mediante una ruptura con el sacrificio de algún peón. El caso siguiente es el más conocido:



1.b6! cxb6 [Conduce a consecuencias similares 1...axb6 2.c6! bxc6 3.a6] 2.a6 bxa6 3.c6 **Préstese atención al hecho de que tras el sacrificio de los peones blancos, las negras también consiguen peones pasados pero la ventaja es del blanco que tienen sus peones más avanzados y coronan primero. Si la posición de los peones blancos estuviese más retrasada (por ejemplo, una fila más abajo) la combinación fallaría, pues las negras también coronan. Igualmente si el rey negro estuviese más cerca de los peones, por ejemplo en f6, tampoco resulta efectiva la maniobra blanca. Por ejemplo, al final de la variante principal las negras continúan con 3...Re7 y ganan. Si en la posición inicial le toca a las negras, deben evitar el peligro trayendo el rey con 1...Rf6 o avanzando el peón 1...b6. Pero no 1...a6? 2.c6 o 1...c6? 2.a6. 1-0**

Aunque las blancas no tienen mayoría de peones, pueden aprovechar el hecho de tener más avanzados sus peones para pasar uno a cambio del sacrificio de los otros dos. Otro ejemplo de ruptura, se da en la siguiente posición, donde además hay que tener en cuenta el orden de las jugadas para no permitir al rey negro llegar a detener el peón pasado que se cree con la ruptura:



45.c5! bxc5 [45...Rd5 tampoco salva a las negras 46.c6 Rd6 47.Rg6] 46.a5 Rd5 47.a6! **jugada muy importante que impide acercarse al rey negro ya que la casilla c6 es inaccesible.** Sería malo [47.b6 axb6 48.a6 Rc6 y las negras paran el peón.] 47...c4 [A 47...Rd6 sigue lo mismo.] 48.b6 c3 49.bxa7 c2 50.a8D+ 1-0

La ruptura, combinada con el bloqueo de alguna casilla para impedir el acercamiento del rey adversario, queda muy bien ilustrada en el siguiente ejemplo:



Pomar,A - Cuadras,J Olot, 1974. A primera vista las negras parecen estar mal, ya que su rey debe dejar paso al blanco. Pero en realidad disponen de una ruptura ganadora aunque deben jugarla con precisión: 42...f4! 43.Rd5 [Si 43.gxf4 h4; y si 43.exf4 h4! 44.gxh4 g3 45.fxg3 e3] 43...h4! 44.Rxe4 [44.gxf4 h3; 44.gxh4 g3] 44...f3! Hay que cerrar el paso del rey. Sería malo [44...h3? 45.gxh3 gxh3 46.Rf3 y las blancas ganarían.] 45.gxf3 h3 y las blancas no pueden parar el peón negro. 0-1



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

