

ROMAN TORAN

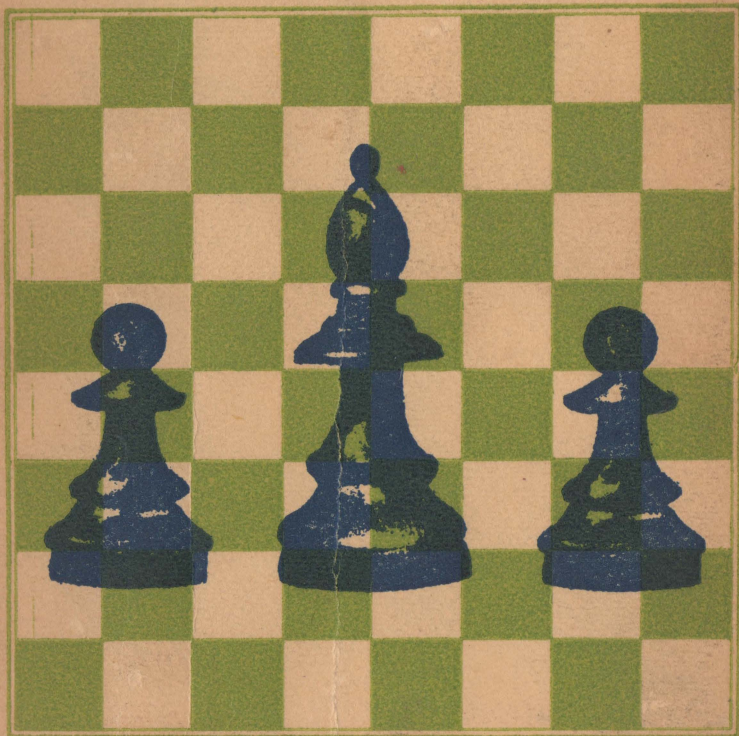
Maestro internacional de Ajedrez

TEORIA DE LOS FINALES

II



Alfiles y Peones



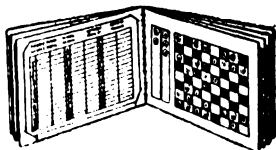
ALGUNOS TITULOS DE NUESTRO FONDO EDITORIAL

GRAN AJEDREZ, *por A. Alekhine.*
MIS MEJORES PARTIDAS, *por A. Alekhine.*
TORNEO de MACRID, 1943, *por A. Alekhine.*
AJEDREZ FUNDAMENTAL, *por Capablanca.*
ULTIMAS LECCIONES, *por Capablanca.*
METODO DE AJEDREZ, *por R. Aguilera.*
FORMULARIO de AJEDREZ, *por J. Ganzo.*
CINCO SIGLOS de AJEDREZ, *por J. Ganzo.*
TORNEO de NOTTINGHAM, *por Marimón y Ganzo.*
TACTICA y ESTRATEGIA de los GRANDES MAESTROS,
por Marimón y Ganzo.
MORPHY, LA ESTRELLA FUGAZ del AJEDREZ, *por*
Ganzo.
TRES GENIOS del AJEDREZ, *por Olavide.*
BOTVINNIK, CAMPEON del MUNDO, *por J. Ganzo.*
BRONSTEIN, EL GENIO del AJEDREZ, *por Torán.*
EL AJEDREZ EN RUSIA, *por Ganzo.*
SMYSLOV, CAMPEON del MUNDO, 1957, *por Torán.*
Colección "Los Grandes Certámenes del Ajedrez"
TORNEO de NOTTINGHAM, 1936, *por Marimón y*
Ganzo.
TORNEO de SEMMERING-BADEN, 1937, *por Mari-*
món y Esnaola.
TORNEO de KEMER, 1937, *por Esnaola.*
TORNEO de SAN PETERSBURGO, 1914, *por Esnaola.*
TORNEO DE MOSCU, 1935, *por Esnaola.*
MATCH TORNEO RUSIA - YUGOSLAVIA, 1937, *por*
Esnaola.

Colección "Teoría de los Finales"

FINALES de TORRES y PEONES, *por Esnaola.*

De interés especial para los ajedrecistas por corres-
pondencia: CUADERNO DE POSICIONES



Un cuaderno originalísimo, que consta de siete tableros
con sus correspondientes piezas, fácilmente desmontable
donde puede seguirse la partida con gran comodidad, ofre-
ciendo una visibilidad perfecta.

(El cuaderno, 12 x 16 cm., 18 páginas)

TEORÍA
DEL

FINAL

—
*
TOMO II
—

Por ROMAN TORAN
Maestro Internacional

R. AGUILERA
EDITOR

1959

GRAFICAS PAMIES

Ctra. del Este, 63 - MADRID

INTRODUCCION

El II Tomo de la «Colección de Finales» es un estudio completo sobre las principales teorías de los finales de partida con alfiles del mismo color y peones.

He dividido este libro en dos partes. En la primera se estudian los finales en el que uno de los bandos tiene ventaja de material, mientras que en la segunda se encuentran aquellas posiciones características en las que uno de los jugadores ha conseguido ventaja posicional, por mejor colocación de su rey, mayor acción de su alfil o superior estructura de peones.

En este tomo hallará el lector las más modernas producciones magistrales y los análisis más recientes que han sido presentados hasta la fecha.

EL AUTOR

PRIMERA PARTE

FINALES CON VENTAJA DE MATERIAL

CAPITULO PRIMERO

ALFIL Y PEÓN CONTRA ALFIL

La parte principal de los trabajos relativos a este final fueron realizados el siglo pasado por el gran analista L. Centurini, que, prácticamente, agotó todas las posibilidades. Todas sus investigaciones las resumió Centurini en dos principios generales:

A) El juego es tablas, cuando el rey del bando inferior ocupa, o puede llegar a ocupar, una de las casillas frente al peón, de la cual no pueda ser desalojado por el alfil enemigo.

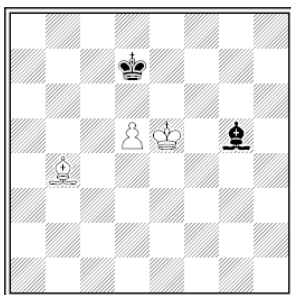
B) Si el rey del bando inferior se encuentra detrás del peón, y el del adversario cerca del mismo, el bando inferior sólo puede aspirar al empate cuando reúne las siguientes cualidades: si su rey ataca al peón enemigo, y tiene la oposición, y, además, su alfil deberá disponer de dos diagonales para maniobrar y en ca-

da una de las cuales habrá de disponer de dos casillas por lo menos.

Los ejemplos que estudiaremos a continuación aclararán perfectamente estos principios.

El primer caso, naturalmente, es muy sencillo:

DIAGRAMA 1



Tablas

El bando inferior tiene su rey frente al peón, estando en casilla de color diferente al alfil enemigo, por lo que no podrá ser desalojado. El empate se obtiene limitándose a mover el alfil:

- | | |
|---------------|------------|
| 1. R5A | A5T |
| 2. P6D | A6C |

y tablas.

La aclaración de que el rey no pueda ser desalojado es muy importante. Por ejemplo, en la posición:

Blancas:

R6R, A4CD y P6D

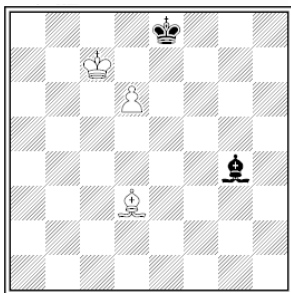
Negras:

R1D y A5AR

Las blancas juegan y ganan, mediante 1. A5T+, R1A; 2. P7D+, etc.

También muy sencillos son los finales en los que el rey del bando fuerte domina la casilla de promoción del peón, cuando el rey enemigo desempeña un papel pasivo. Por ejemplo:

DIAGRAMA 2



La blancas juegan y ganan

1. **A5C +**

También es suficiente la maniobra 1. A6T, seguido de 2. A8A.

1. ... **R1A**

Si 1. ..., R2A; 2. A7D, A7R; 3. A8R+!, RxA; 4. P7D+ y ganan.

- | | |
|----------------|------------|
| 2. A7D | A8D |
| 3. A6R | A5T |
| 4. A5D! | |

y no hay defensa contra

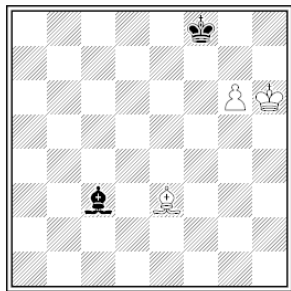
TEORIA DEL FINAL

5. A6A

Sin embargo, el final es tablas, aún sin dominar el rey del bando inferior la casilla de promoción, en aquellas posiciones en las cuales el bando fuerte no puede impedir que llegue a ocuparla. (Me refiero, naturalmente, cuando se trata de una casilla de color diferente al alfil enemigo.)

Veamos dos instructivos ejemplos:

DIAGRAMA 3



Si juegan las negras: tablas
Si juegan las blancas: ganan.

a) *Jugando las negras:*

La maniobra es bien sencilla: 1. ..., R1C!, y el rey no podrá ser desalojado, teniendo,

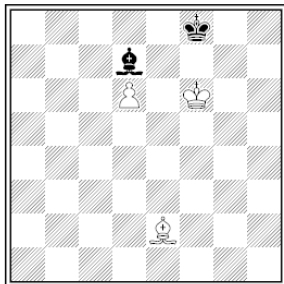
por lo tanto, una posición similar a la del diagrama 1.

b) *Jugando las blancas:*

- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. R7T! | A4R |
| 2. A2D | A5D |
| 3. A6T + | R1R! |
| 4. A7C | A4A |
| 5. A3A | A1A |
| 6. A4C! | |

y ganan.

DIAGRAMA 4



Tablas

No influye en el resultado de este final el turno de juego,

aunque, lógicamente, la tarea de conseguir el empate es mucho más difícil al corresponder jugar a las blancas.

A) *Jugando las negras:*

Con 1. ..., R1R!, seguido de 2. ..., R1D, se obtiene una posición ya conocida, en la cual el rey no puede ser desalojado.

B) *Jugando las blancas:*

1. **A5T!**

Cortando el paso al rey negro hacia la casilla clave.

1. ... **A6T**

Las blancas disponen ahora de dos alternativas:

1)

2. **A6C** **A2D!**

Mala sería 2. ..., A5C, a causa de 3. A5A!, A×A; 4. R×A, R2A!; 5. R5R, R1A; 6. R6A!, R1R; 7. R6R, R1D; 8. P7D, y ganan.

3. **A5A** **R1R!!**

y tablas teóricas.

2) La segunda posibilidad es llevar el rey blanco hasta la casilla 7A1D, pero también se mostrará infructuosa:

2. **R5R** **R2C!!**

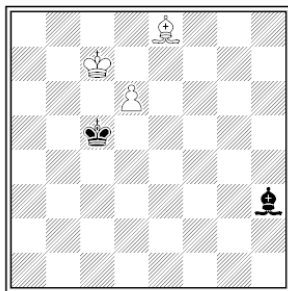
Las negras deben realizar un juego muy activo con su rey, ya que la táctica pasiva con-

duciría a la derrota. Por ejemplo: si 2. ..., A2D; 3. R5D,

A5T; 4. R5A, A2D; 5. R6C, A5T (si 5. ..., A4A; 6. R7A, A6T; 7. A3A; seguido de 8. A7C y 9. A8A, ganando); 6. R7A, A4C; 7. A3A, A5T; 8. A6A, A×A; 9. R×A, R1R; 10. R7A, y ganan.

3.	R5D	R3A
4.	R6A	R4R
5.	R7A	R5D
6.	A8R	R4A

DIAGRAMA 5



Y ahora hemos llegado a una posición que está perfectamente definida en la regla general B, de Centurini, que hemos visto al comienzo del capítulo: El rey negro mantiene la oposición y ataca el peón, mientras que el alfil del bando inferior dispona de dos diagonales con varias casillas a don-

TEORIA DEL FINAL

de ser jugado. El final, por lo tanto, es tablas. Por ejemplo:

7. **A7D** **A8A**

y si

8. **A6R** **A4C**

o bien

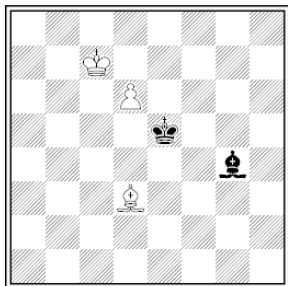
8. **A6A** **A6T**

con tablas en ambos casos.

Tener la oposición de los reyes es muy importante en este tipo de finales, en los que el rey del bando inferior se encuentra detrás del peón.

Ahora veremos un ejemplo muy didáctico:

DIAGRAMA 6



Si juegan las blancas, ganan.

Si juegan las negras, hacen tablas.

A) *Jugando las blancas:*

- | | |
|---------------|------------|
| 1. A7D | A8D |
| 2. A3T | A5T |
| 3. A2C | R5D |
| 4. A6A | |

y ganan.

A pesar de tener el alfil del bando inferior dos diagonales, hemos visto que la mala colocación de su rey le condujo a la derrota.

B) *Jugando las negras:*

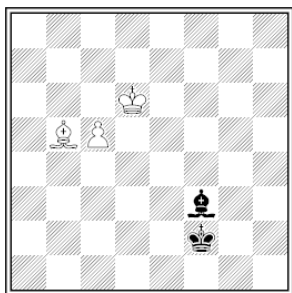
De la continuación analizada en la línea anterior, se deduce inmediatamente cuál es la defensa correcta: *acercar el rey en busca de la oposición.*

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. ... | R5D! |
| 2. A7D | A8D |
| 3. A3T | A5T |
| 4. A2C | R4A! |

y tablas. También si 4. R6C, R4R!, conduce al empate.

Cuando el rey del bando inferior está alejado del peón, la victoria es muy sencilla:

DIAGRAMA 7



Las blancas ganan.

En este ejemplo de Centurini, el rey del bando inferior se halla separado solamente por dos casillas, pero basta para que las blancas triunfen fácilmente:

- | | |
|---------------|------------|
| 1. A6A | A7R |
| 2. A5D | A4C |
| 3. A6R | R6R |
| 4. A7D | A8A |

O bien, 4. ..., A3T; 5. P6A, R5D; 6. P7A, R5A; 7. A3T, R5C; 8. R6A, R4T; 9. A4C, R5C; 10. R6C, y ganan.

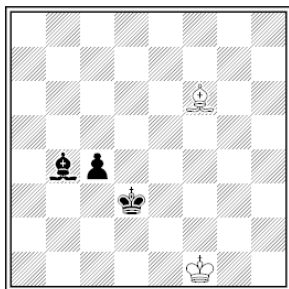
- | | |
|---------------|------------|
| 5. P6A | R5D |
| 6. P7A | A3T |

- | | |
|---------------|------------|
| 7. R6A | R6A |
| 8. R6C | |

y el peón llega a promocionar.

Otro final muy interesante e instructivo se produjo en una partida entre Sokolsky-Lipnisky, del campeonato de Moscú 1950. Veámoslo:

DIAGRAMA 8



Las negras juegan y ganan.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | R7A |
| 2. R2R | R6C |

Y ahora se presentan dos alternativas importantes:

A) 3. A5R, y B) 3. R1D, que estudiaremos reparadamente.

TEORÍA DEL FINAL

Línea A 3. A5R (que fué la que se produjo en la partida).

3. ...	A6T
4. A6A	A7C
5. A5C	R7A
6. A2D	A6A
7. A5C	R8C
8. R1D	

y ahora las negras ganan con:

8. ...	R7C!	
9. A4A	R6C	
10. R1A	A7C +	*
11. R1C	P6A!	

Pero en la partida Lipnisky continuó con 8. ..., A5C?, y el juego resultó tablas después de 9. A6A!, A6T; 10. R2D! (no 10. A5R, a causa de A7C!, ganando), 10. ..., A7C; 11. A3A!!, A8A+ (si 11. ..., R7T; 12. R2A!); 12. R1D, A6T; 13. R2D, A7C; 14. A4C, A3A; 15. A3A!, A4C+; 16. R1D, A8A; 17. A4C!, ... (si 17. A6A, A7C, etc.), R7C; 18. A7R, A5A; 19. A6A+, R6C; 20. A7C, A3D; 21. R1A, A5C; 22. R1C, A6A; 23. A6T, A7C; 24. A2D, A6T; 25. A1R, A5C; 26. A x A, R x A; 27. R2A, y tablas.

Volvamos ahora a la *línea B*, de la tercera jugada.

3. R1D	A6T
4. A5R	A7C
5. A4A	P6A
6. A5C	P7A +
7. R2R	R7T
8. R3D	R8C
9. R4A	...

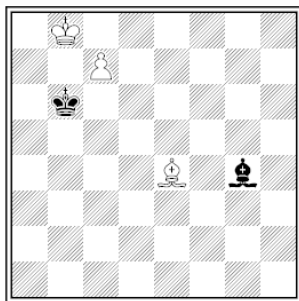
9. A2D, A8A; 10. A4C, A5A; 11. A3T, A3D!, y ganan.

9. ...	A8A
10. A7R	A4C
11. A3T	A2R!

y ganan.

Sobre este mismo tema es muy interesante estudiar el siguiente ejemplo:

DIAGRAMA 9



Las blancas ganan.

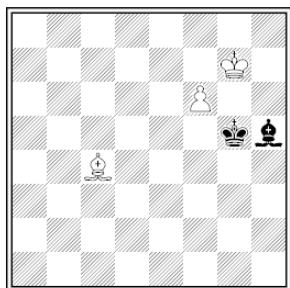
- | | |
|----------------|------------|
| 1. A7C | A6T |
| 2. A8A | A7C |
| 3. A4C | A2C |
| 4. A2R! | |

y ganan, pues si 4. ..., R6A; 5. A6A+. También si 2. ..., A8A —en lugar de A7C— las blancas ganarían tras: 3. A4C, A3T; 4. A3A!, R4A; 5. A7C.

Este estudio nos muestra la importancia que tiene, para el bando inferior, que su alfil disponga de dos diagonales largas, pues, como hemos visto, la excelente posición del rey negro no fué suficiente para obtener el empate.

En el diagrama número 10 tenemos un estudio de Centurini de gran valor:

DIAGRAMA 10



Tablas.

Este final tiene las mismas características que el del diagrama 5: el rey del bando inferior ataca el peón y mantiene la oposición, mientras su alfil dispone de dos diagonales largas. En consecuencia, las blancas no podrán obtener el triunfo. Veamos el único intento viable:

- | | |
|---------------|------------|
| 1. A7A | A7R |
| 2. A6C | A5A |
| 3. A7T | A6C |
| 4. A8C | |

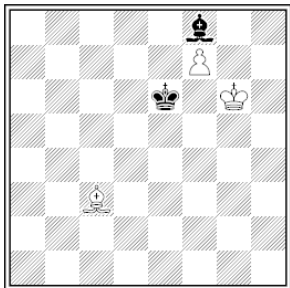
pero con 4. ..., A×A!, las negras hacen tablas.

Otras alternativas, como 1. A6R, A1R!, o 1. A5C, A3C!, conducirían igualmente a un inevitable empate.

Para completar el estudio sobre la importancia que tiene el hecho de que el alfil del bando inferior disponga de dos diagonales, para conseguir el empate, veremos a continuación dos ejemplos muy instructivos:

TEORIA DEL FINAL

DIAGRAMA. 11



Las blancas ganan

El final está ganado, porque el alfil sólo tiene una diagonal a su disposición —1AR a 6TD—, ya que la que va de 1AR a 3TR están controladas sus casillas por el rey blanco. El método ganador es el siguiente:

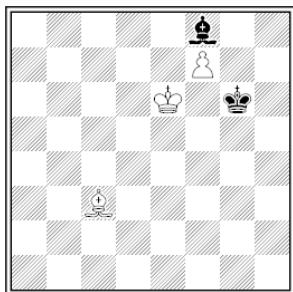
1. A2C! R2D

No hay forma de evitar la penetración del rey blanco a 8CR. Por ejemplo: 1) si 1. ..., R4D; 2. R7T, etc.; 2) si 1. ..., R2R?; 2. A3T+; 3) si 1. ..., A4A; 2 R7C; y si 4) 1. ..., A3T?; 2. A7C, ganando.

2. R7T	R3R
3. R8C	A4A
4. A7C	R4A
5. A8A	A6D
6. A4C	A3T
7. A2R!	

y ganan.

DIAGRAMA 12



Tablas.

En esta posición el alfil negro tiene dos diagonales a su disposición, y consigue fácilmente el empate:

1. A6A

Para pasar con su rey a 8R, y dominan así la casilla de promoción.

1. ... **A3T**

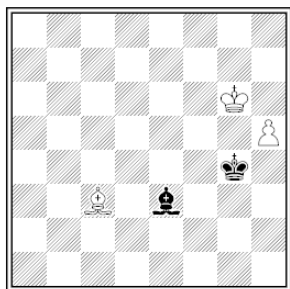
Y no 1. ..., A5C?, a causa de
2. A7R, ganando.

2. R7R	R4A
3. A3A	R3C
4. R8R	R4A
5. A2D	A2C
6. A4C	R3R
7. A8A	A6A
8. A6T	A5C
9. A3R	A6T

y tablas.

En los finales en los que el rey del bando inferior se encuentra tras el peón, y su alfil solamente dispone de una diagonal larga, un P.C. gana siempre, pero los P.A. o P.T. dan la victoria o el empate, según la posición de los reyes.

DÍAGRAMA 13



Las blancas juegan y ganan.

Este estudio de Centurini es un caso característico en los finales en que el P.T. gana. Para ello es esencial poder ocupar la casilla que se encuentra frente al peón, con el alfil, lo cual permite forzar el avance de aquél:

1. A7C	A7D
2. A6T	A5C

O bien 2. ..., A x A; 3. R x A, R4A; 4. R7C, etc.

3. A3R	A1A
---------------	------------

Si 3. ..., A6A; 4. P6T, A8T; 5. P7T, A7C; 6. A6T, seguido de 7. A7C, y ganan.

4. A4D	R5T
5. A5R	R5C
6. A6A	R5A
7. A7C	A6T
8. P6T	

y el peón corona en dos jugadas.

Cuando el alfil no puede ocupar la «casilla clave», repito que es la que se encuentra frente al peón, el final es siempre tablas.

TEORIA DEL FINAL

Un ejemplo lo tenemos en la siguiente posición:
Blancas:

R8CR, A7R y P7TR

Negras:

R3CR y A4R

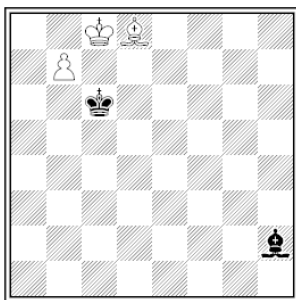
El final es tablas, ya que el alfil negro no puede llegar a 8TR.

Ahora bien, si en esta posición el rey negro tuviera la oposición diagonal estando en 3R, las blancas ganarían en seguida con 1. A8A!, seguido de 2. A7C.

En cambio, la oposición vertical en lugar de la horizontal que tenemos en el diagrama 13 daría tablas. Por ejemplo: sobre la misma posición del citado diagrama, colocar el rey negro en la casilla 3R. Aquí las blancas nada podrían hacer, ya que tras 1. A7C, A7D; 2. A6T, las negras cambiarían los alfiles: 2. ..., A×A; 3. R×A, y con 3. ..., R2A!, conseguiría un final de tablas teóricas.

En cambio el P.C., como se dijo, siempre gana, cuando el rey del bando inferior se encuentra alejado. Veamos algunas posiciones características:

DIAGRAMA 14



Las blancas ganan.

Este estudio de Centurini nos muestra una de las posiciones más difíciles, aunque igualmente el bando fuerte logra imponerse tras sutiles maniobras:

1. **A4T** **R3C**

Si 1. ..., A5A; 2. A2A, A7T; 3. A7T, A5A; 4. A8C, A6R; 5. A3C, A2T; 6. A2A, llegándose a la posición que las blancas tratan de forzar en la línea principal, para obtener la victoria.

2. **A2A +** **R3T!**

3. **A5A!!** ...

Para forzar al alfil enemigo a abandonar la casilla de 2T, que le es muy ventajosa. La clave se verá pronto:

3. **A6C**

Cualquier otra jugada de alfil es indiferente.

4. **A7R** **R3C**

5. **A8D** + **R3A**

6. **A6T!** ...

Ganando un tiempo, al amenazar el alfil adversario, que tiene importancia decisiva. Con el alfil negro en 7T esto era imposible.

6. ... **A3D**

7. **A2A** **A7T**

8. **A7T** **A3D**

9. **A8C** **A4A**

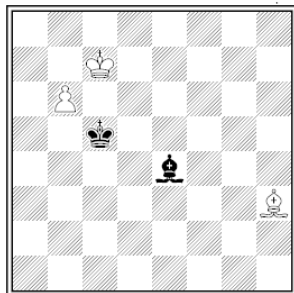
10. **A2T** **A2T**

11. **A1C!**

ganando.

Con el P.C. en la sexta fila la idea ganadora es exactamente la misma, si bien su ejecución es más fácil:

DIAGRAMA 15



Las blancas ganan.

1. **A8A** **A6A**

2. **A7C** **A7R**

3. **A4R** **A3T**

4. **A3D!** **A1A**

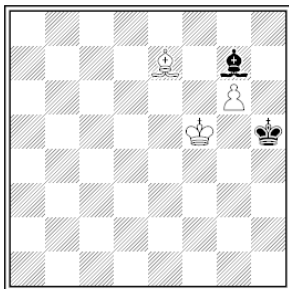
5. **A1A!**

y las negras quedan en «zugzwang»; es decir, pierden al tener que jugar algo: si su rey abandona la casilla 4A, sigue 6. RxA, y si se juega el alfil, el peón avanza a 7C.

Veamos otro interesante estudio de Centurini sobre este mismo tema, con el peón en la sexta fila:

TEORIA DEL FINAL

DIAGRAMA 16



Las blancas ganan.

A) Jugando las blancas:

- | | | |
|----|-------------|------------|
| 1. | A5C | A1A |
| 2. | R6A! | R5C |

O bien 2. ..., A2R+; 3. R7A!!, A1A; 4. A2D!, con posición similar a la del estudio anterior.

- | | | |
|----|------------|------------|
| 3. | A2D | A6T |
| 4. | A3A | A1A |
| 5. | R7A | A3T |

Si 5. ..., R4T; 6. A2D, etc.

6. **A2D**

y ganan.

B) Jugando las negras:

1. ... **R3T**

Si 1. ..., A3T; 2. R6A, A4C+; 3. R7A, A3T; 4. A5A, R— juega; 5. A3R, y gana.

- | | | |
|----|------------|------------|
| 2. | A6A | A1A |
| 3. | A4D | A2R |

O 3. ..., A2C; 4. A3R+, R4T; 5. A5C, A1A; 6. R6A, llegándose a la variante en que comienzan jugando las blancas.

- | | | |
|----|------------|------------|
| 4. | P7C | R2T |
| 5. | R6R | |

seguido de

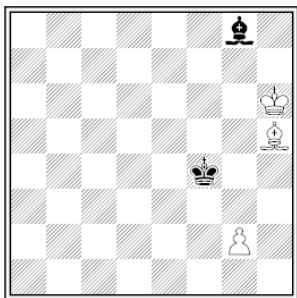
6. **R7A**

y ganan.

Con una posición conveniente de rey, un P.C. puede ganar cuando se halla situado en la quinta fila, a pesar de tener que pasar por dos casillas que se encuentran bajo la acción del afil enemigo.

El siguiente estudio, presentado por Bergen en 1920, es un ejemplo excelente:

DIAGRAMA 17



Las blancas juegan y ganan.

Es evidente que si correspondiera jugar a las negras el resultado sería de tablas, después de 1. ..., R6C. Veamos el método ganador:

1. P4C A3R

Naturalmente, si 1. ..., A2A, seguiría 2. P5C!

2. P5C	A4A
3. A6C	A3R
4. A2A	A2A
5. A1D	R4A
6. A5T	A6C
7. P6C	R3A
8. P7C	A1C

Para impedir 9. R7T.

9. A6C R2R

Si 9. ..., A6C; 10. R7T, A5A; 11. A2A, R4C; 12. R8T, R3T; 13. A7T, A7T; 14. A8C, A8C; 15. A3C, A2T; 16. A2A, y ganan.

10. A2A	R3A
11. A3D	R2R
12. R6C	R1R
13. R6A	R2D
14. A6C	R3D
15. A7A	A2T
16. R5C	R2R
17. R6T	

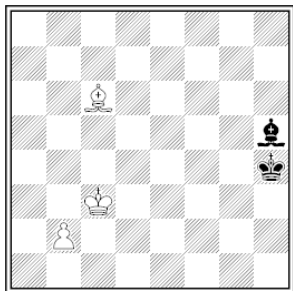
y ganan.

El triunfo es debido a la oposición diagonal de los reyes. Si en la posición inicial el rey negro estuviera en 5TR, en lugar de 5AR, el resultado del final sería tablas, ya que a 1. P4C, seguiría 1. ..., A2A!. También es muy interesante constatar que 1. ..., A6C proporcionaría igualmente el empate a las negras. Por ejemplo: 2. P5C, A7A; 3. A6C, A5T; 4. A3D, A1R; 5. A2R, A2A, y tablas, pues las blancas no tienen la posibilidad de jugar A5T.

TEORIA DEL FINAL

Como ejemplos finales de este capítulo veremos dos interesantes estudios de Grigoriev, 1931. En el primero de ellos, de nuevo, se muestra la forma de pasar el peón por dos casillas batidas por el alfil adversario, aprovechando la mala colocación del rey del bando débil.

DIAGRAMA 18



Las blancas juegan y ganan,

1. P4C! ...

Ahora tienen las negras dos alternativas, que estudiaremos separadamente:

1. ... A7R

2. A5D ...

Para disputar la diagonal 1AR-6TD, y lograr avanzar su peón a la quinta fila.

2. ... R4C
3. A4A A5C!

Inferior sería 3. ..., A6A, a causa de 4. P5C, R3A; 5. R4C, R2R; 6. R5T, R1D; 7. R6T, R2A; 8. R7T, y ganan.

4. P5C R3A
5. P6C ...

Malo sería 5. R4C, R2R; 6. R5T, A1A!; 7. R6C?, A2D y tablas. O si 7. P6C, A2C y se llegaría a una posición de tablas que estudiaremos en el diagrama 19.

5. A1A

No sirve 5. ..., A6A, por 6. R4D, R2R; 7. A5D, A×A; 8. R×A, R2D; 9. R5A, y ganan. También, si 6. ..., A2C, en lugar de R2R las blancas fuerzan el triunfo mediante: 7. A5D, A1A; 8. R5A, R2R; 9. R6A, R1D, con lo que se llegaría a la variante principal.

6. R4D R2R
7. R5A R2D
8. A5C + !! R1D
9. R6A!! A2D +
10. R6D A1A
11. A6A A3T
12. A7D! A2C
13. A6R! A3T

ROMAN TORAN

O bien: 13. ..., A6A; 14. A5D, AxA; 15. RxA, y ganan.

14. **R6A** **A1A**
15. **A4A!** **A5C**

Pues si 15. ..., R2R; 16. R7A, etc.

16. **R7C!**

y ganan, pues el rey llega a la casilla clave de 7TD.

Volvamos ahora a la posición del diagrama 18 para estudiar la segunda alternativa de defensa:

(B) 1. ... **R4C**
2 **P5C** **A7R**

Si 2. ..., A5C; 3. P6C, A1A; 4. R4D, R3A; 5. R5A, R2R; 6. A3A, R1D; 7. R6A, A3T (si A2D+; 8. R7C!); 8. A4C, A1A; 9. R6D, A2C; 10. A6R, A3T; 11. R6A, A1A; 12. A4A, A2D+; 13. R7C, y 14. R7T, ganando.

3. **P6C** **A3T**
4. **R4C!** **R3A**
5. **R5T** **A1A**
6. **A5C!** **A2C**
7. **A6T** **A3A**

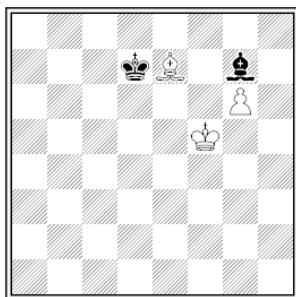
8. **A8A!** **R2R**
9. **R6T** **R1D**
10. **A5A**

y ganan.

En el diagrama 19 veremos una excepcional posición, en la que el PC no puede obtener la victoria.

DIAGRAMA 19

Por Grigoriev, 1931



Tablas.

Las blancas pueden intentar dos caminos principales para la consecución de la victoria, pero ambas, que estudiaremos separadamente, se muestran infructuosas.

TEORÍA DEL FINAL

1. A3T A6A!

manteniendo al rey en la mejor casilla que dispone.

2. A8A

Claro está que si 2. R5C, seguiría A2C!, cortando el paso al rey.

2. ... A7C
3. R5C R1R!

¡Única! Naturalmente, si 3. ..., A8A+?; 4. R6A, y ganan.

4. A6D

Con la doble amenaza de 5. R6T, y 5. R5A, seguida de 6. A5R.

4. ... R2D!
5. A5A A2C!
6. R5T R1R
7. A4C R2D
8. A2D R1R
9. A6T R1A!
10. A2D R1C

y tablas.

Veamos la segunda alternativa, a partir de la posición del diagrama 19.

1. A6A A3T!

Perdería 1. ..., A1A?, a causa de 2. A3A!, seguido de 3. R6A, etc.

2. A3A R1R!

Intentando llevar el rey a 1CR.

3. A4C A2C
4. A6D A7C
5. R6R ...

O bien: 5. A5R, A8A; 6. A7C, R2R, etc.

5... A2C!
6. A5A ...

Ahora no tiene importancia 6. A5R, debido a 6. ..., R1A!, y tablas.

6. A7C

Y el final es tablas.

Finalmente, para resumir las conclusiones de este capítulo podemos decir que: cuando el rey del bando inferior se halla detrás del peón, PT y PA ganan en algunas ocasiones, el PC casi siempre, y los peones centrales nunca.

1

2

3

4

5

6

7

8

CAPITULO II

ALFIL Y DOS PEONES CONTRA ALFIL

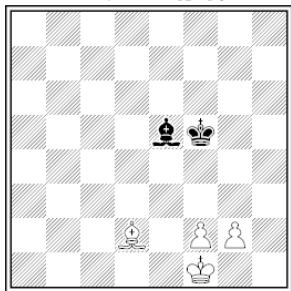
Como regla general podemos decir que rey, alfil y dos peones ganan contra rey y alfil sin el menor esfuerzo.

Dividiremos el estudio * en tres fases: A) Cuando los peones se encuentran ligados; B) Peones doblados, y C) Peones aislados.

A) *Peones ligados.*

Es el tipo de final más sencillo.

DIAGRAMA 20



Las blancas ganan.

La técnica es bien simple: avance de los peones, protegidos por el rey y alfil, evitando que puedan ser bloqueados por las piezas enemigas.

- | | |
|-----------------|------------|
| 1. R2R | R5C |
| 2. A1R | A3D |
| 3. P3A + | R5A |
| 4. P3C + | R4A |
| 5. P4C + | R3R |

El bloqueo de los peones, con el rey, sólo tiene importancia en el color diferente al alfil. Por ejemplo: si 5. ...; R5A; 6. A2D+, R6C; 7. P5C, A4R; 8. P6C, A2C; 9. R3R, R5T; 10. R4R, R4T; 11. R5A, y ganan.

- | | |
|---------------|------------|
| 6. R3D | R4D |
| 7. A2D | A2A |
| 8. P4A | A3C |

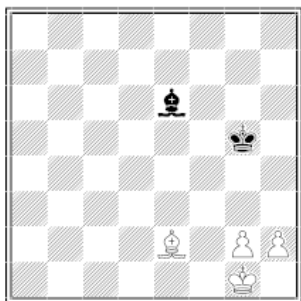
Para impedir la maniobra: 9. R3R; 10. R3A; 11. P5C, y 12. R4C.

- | | |
|------------------|------------|
| 9. A3A | A4A |
| 10. P5C | A3C |
| 11. P6C | R3R |
| 12. R4R | A1D |
| 13. P5A + | R2R |
| 14. R5D | R1A |
| 15. R6R | A4C |
| 16. P6A | |

y ganan.

Es muy importante tener en cuenta el color de la casilla de promoción, cuando uno de los peones es de torre:

DIAGRAMA 21



Las blancas ganan.

En este final, como el PT corona en casilla de diferente color que el alfil, las blancas

deben evitar el sacrificio del alfil enemigo por su PC. Sin embargo, no hay grandes problemas para obtener el triunfo, una vez conocida esta posibilidad.

Supongamos que corresponde jugar a las negras:

- | | |
|------------------|-------------|
| 1. ... | A6T! |
| 2. P3C! | R3T |
| 3. A1A | A5C |
| 4. P4T | A4A |
| 5. R2A | A5C |
| 6. R3R | A3R |
| 7. R4A | A2D |
| 8. A3D | A6T |
| 9. A5A! | A8A |
| 10. P4C | A7R |
| 11. P5C + | R4T |

O bien: 11. ..., R2C; 12. A4C, seguido de 13. P5T, etc.

12. **R3C!**

Y no, 12. P6C?, a causa de 12. ..., R3T; 13. R5R, A4T!, y tablas.

- | | |
|------------------|------------|
| 12. ... | A8D |
| 13. A4R | A6C |
| 14. A3A + | R3C |
| 15. R4A | A2A |
| 16. P5T + | R2C |

TEORIA DEL FINAL

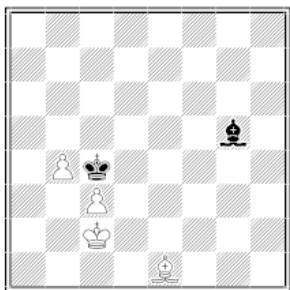
- | | |
|------------------|------------|
| 17. R5R | A6C |
| 18. A4R | A2A |
| 19. P6T + | R1T |
| 20. R6A | A4T |
| 21. A5D | R2T |
| 22. A7A! | |

y ganan.

Un caso característico de tablas lo tendríamos si en la posición del diagrama 21 el rey blanco estuviera en 1AR. Entonces, con 1. ..., A6T, se forzaría el empate.

Otra posibilidad de tablas, en este tipo de finales, es cuando se consigue bloquear los peones con el rey. En el diagrama 22 tenemos un claro ejemplo:

DIAGRAMA 22



Tablas.

En esta posición, las negras han logrado un perfecto bloqueo, y las blancas no pueden imponer su ventaja de material. Veamos los dos caminos que pueden intentarse:

A)

- | | |
|---------------|------------|
| 1. R2C | A5A |
| 2. R3T | A4C |
| 3. R4T | A1D |

Evitando el paso del rey blanco a 5T.

4. **A2A**

Pues si 4. P5C, seguiría 4. A3C!, con bloqueo total.

- | | |
|---------------|--------------|
| 4. ... | R × P |
| 5. R5C | R6C |
| 6. A5A | R6A |
| 7. R6A | R5A |
| 8. P5C | A4T |
| 9. A6C | A8R |

y tablas, como pudimos ver en el comentario final del estudio del diagrama 17.

En cuanto a la segunda alternativa:

B)

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. R1D | R6D! |
| 2. P5C | A1D! |

seguido de 3. ..., R5A y tablas.

Hay, sin embargo, posiciones de bloqueo que son engañosas, ya que, mediante el sacrificio de uno de sus peones, el bando fuerte puede penetrar victoriosamente con su rey, ganando con el otro peón.

Un ejemplo lo tenemos en el esquema siguiente:

Blancas:

R3AD, A2R, P4AD y P5CD

Negras:

R4AD y A3CR

Las blancas ganan.

En efecto, las negras no pueden impedir el acceso del rey enemigo a la casilla de 5TD. Veamos:

- | | |
|----------------|------------|
| 1. R3C | A4A |
| 2. R4T | A2D |
| 3. R5T | A1A |
| 4. P6C | A2C |
| 5. A1A | A1A |
| 6. A3T! | A2C |
| 7. A6R | . |

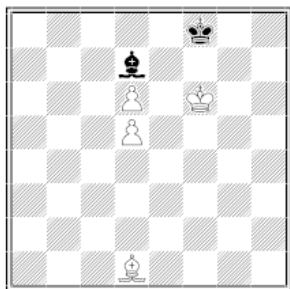
y ganan.

B) *Peones doblados.*
Esencialmente, conservan las

mismas características que los finales de alfil + peón — contra alfil. Sin embargo, en muchas posiciones el peón extra permite alcanzar la victoria.

Un ejemplo claro lo tenemos en el siguiente estudio, que guarda gran semejanza con el analizado en el diagrama número 4.

DIAGRAMA 23



Las blancas juegan y ganan.

Es evidente que si correspondiera jugar a las negras el empate sería inevitable tras 1. ..., R1R, y 2. ..., R1D.

Veamos ahora cómo pueden las blancas obtener el triunfo:

- | | |
|---------------|------------|
| 1. A5T | A6T |
|---------------|------------|

Inferior sería 1. ..., A4C, a causa de 2. R6R, A1R; 3. P7D, etcétera.

TEORÍA DEL FINAL

2. A7A A2D

Ante la amenaza 3. A6R, que ahora se contestaría con 3. ..., R1R!

3. A6C! A4C

O bien: 3. ..., A5C; 4. A5A, y ganan.

4. R6R A1R

5. P7D

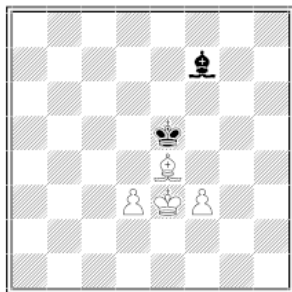
y ganan.

C) *Peones aislados.*

Generalmente, son también suficientes para obtener la victoria, y la ventaja aumenta cuanto más alejados se encuentran los peones.

DIAGRAMA 24

Fine, 1941



Las blancas juegan y ganan.

1. P4A + R3D
2. R4D! ...

Ruben Fine, que fué quien presentó este final, da la siguiente solución: 2. P5A, R4R; 3. P4D+, R3A; 4. R4A, A6C; 5. A6A, A7A; 6. A7D, A6C; 7. R4R, A5A; 8. P5D, A6C; 9. A6R, A5A; 10. R4D, A7R; 11. P6D, A5C; 12. P7D, R2R; 13. P6A+, y ganan. Pero si las negras jugasen, en lugar de 3. ..., A6C; 4. ..., A1R, y 5. ..., A2D, su alfil por la diagonal 1AD-6TR, el triunfo blanco sería más dificultoso.

2. ... A6C
3. P5A A7T

Si 3. ..., A2A; 4. P6A, A3R; 5. A6C, A7T; 6. A5A, A4D; 7. A8A, A7T; 8. A6T, seguido de 9. A4A, ganando.

4. A7C A2A
5. A6T A6C
6. A4A A5T
7. P6A A3A
8. P7A R2R
9. R5R A2D
10. A6R! A4C

Pues si 10. ... A x A; 11. P8A+, y ganan.

- | | |
|------------------|------------|
| 11. P4D | A7R |
| 12. P5D | A4T |
| 13. P6D + | R1A |
| 14. P7D | |

y ganan.

Si los peones están muy distanciados, repito, el triunfo es más fácil: el bando fuerte avanza sus peones tanto como le sea posible, bien apoyados, y luego lleva su rey en ayuda del peón que no se encuentre bloqueado por el rey enemigo, dejando al otro defendido por el alfil. El bando inferior deberá sacrificar su alfil por el peón, que apoya el rey, quedando entonces un final de alfil y peón contra rey.

El bando fuerte puede, también, sacrificar uno de sus peones con el fin de desviar al rey adversario y luego coronar el otro, como hemos visto en posiciones anteriores. Veamos un interesante ejemplo práctico que se produjo en la partida Kashdan-Fine, Nueva York, 1936.

Esquema:
Blancas:

R2CR y A2D

Negras:

R4CD, A4TD, P3TD y P5TR

La partida continuó así:

- | | |
|-----------------|------------|
| 1. A5C | A3C |
| 2. A × P | P4T |
| 3. R3A | P5T |
| 4. R2R | P6T |
| 5. A6A | R5A |
| 6. R2D | R6C |
| 7. R1A | P7T |

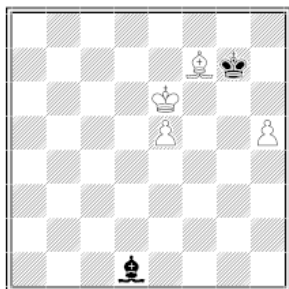
y las blancas abandonaron, pues no hay defensa contra la maniobra A4A—6T+ — 7C. Tampoco hubiera dado resultado la jugada 5. R3D, en lugar de A6A, a causa de 5. A5D!!

El bando inferior sólo puede conseguir el empate si logra bloquear en forma efectiva los peones, o si uno de los peones enemigos es P.T con alfil de distinto color a la casilla de promoción. Este tipo de defensa sólo se puede realizar con éxito cuando el otro peón está situado en las columnas R o A.R. o sus correspondientes en el otro flanco, si es P.T.D. Para ganar las blancas tendrán que sacrificar su P.T, a fin de alejar el rey enemigo. Sin embargo, ya sabemos que A y P.R, o A y P.A son finales que, casi siempre, resultan tablas.

El estudio de la partida Goglidze-Kasparian, del torneo de Tiflis, 1929, es un buen ejemplo:

TEORIA DEL FINAL.

DIAGRAMA 25



Las negras juegan y hacen tablas.

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. ... | A5C + |
| 2. R7R | A7R |
| 3. A6C | ... |

Si 3. P6R, A5C, o A5A, seguido de A x P y tablas.

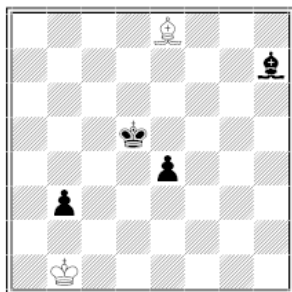
- | | |
|-----------------|--------------|
| 3. ... | A5C |
| 4. R8D | R3T |
| 5. A8R | R2C |
| 6. R7R | A8D |
| 7. A7A | A7R |
| 8. P6T + | R x P |
| 9. R6A | A5C |
| 10. A6C | A7R |
| 11. P6R | A5A |

- | | |
|----------------|------------|
| 12. P7R | A4C |
| 13. R7A | R4C |

y tablas.

Para terminar este capítulo, veamos una posición excepcional, compuesta por Jaroslauzev, en 1947, en la que el bando inferior consigue el empate en forma muy instructiva.

DIAGRAMA 26



Las blancas juegan y hacen tablas.

- | | |
|-------------------|--------------|
| 1. A7A + ! | R5D |
| 2. A x P | R6A ! |

O bien 2. ..., P6R+; 3. R1A, y ahora si 3. ..., R6A; 4. A1D, o si 3. ..., A3C; 4. R1D y el rey blanco bloquearía el peón.

3. **A2A!**

Y no 3. A1D, a causa de 3. ..., R7D; 4. A5T, P6R+; 5. R2C, A7A, etc.

3. ...

P6R

4. **R1A**

P7R!

Naturalmente, si 4. ..., A×A el rey blanco quedaría en posición de «ahogado».

5. **A1D!** **P8R = A**

Si se pide D, o T, el rey blanco quedaría «ahogado», o si 5. ..., P8R = C; 6. A5T, A7A; 7. A2R, y tablas.

6. **A4T!**

Y no 6. A5T? a causa de 6. ..., A7A!, y 7. ..., A7D mate:

6. ...

A3C

7. **R1D**

y el final es tablas.

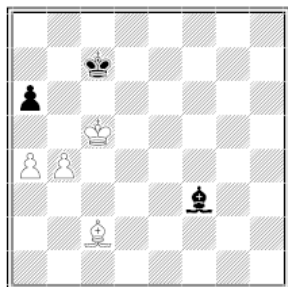


CAPITULO III

ALFIL Y DOS PEONES CONTRA ALFIL Y PEÓN

Cuando todos los peones están en el mismo flanco, el resultado es tablas, si el rey del bando inferior está frente a los peones enemigos:

DIAGRAMA 27



Tablas.

Lo único que pueden conseguir las blancas es cambiar uno de los peones, pero el final resultante no les brindaría ninguna perspectiva. Por ejemplo:

1. **A3D**
2. **P5T**

A8D
R2C

etcétera.

O bien:

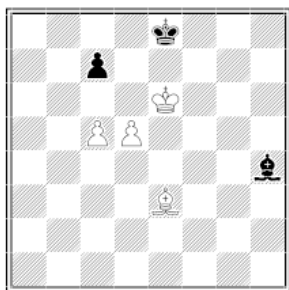
1. **P5C**
2. **P × P**
3. **P6C**

P × P
R2C
R1C

y tablas.

Una posición excepcional nos la brinda el siguiente estudio de Aberbaj, 1954:

DIAGRAMA 28



Las blancas juegan y ganan

1. **A4D!**

Insuficiente sería 1. P6D, a causa de 1. ..., P×P; 2. P×P, R1A!, y tablas, pues si 3. P7D, A1D; 4. A6A, A4T; 5. A4T, A3C; 6. R6D, R2A; 7. R6A, R3R!; etc.

- | | |
|----------------|-------------|
| 1. ... | A2R! |
| 2. P6A! | A6T |
| 3. A6A! | ... |

Impidiendo el paso al rey negro hacia la casilla 1AD.

- | | |
|---------------|------------|
| 3. ... | A5C |
| 4. R5A | R2A |

Pues si 4. ..., A3D, seguiría 5. A5R.

- | | |
|-----------------|------------|
| 5. A5C! | A4A |
| 6. R4R | R3C |
| 7. A4A | A3C |
| 8. R3D | R4A |
| 9. A3C | A4T |
| 10. R4A | R5R |
| 11. A2T! | ... |

Engañosa es la continuación 11. P6D, P×P; 12. R5C, A1D; 13. A2A, A2A; 14. A6C, A1C; 15. A7T!, A2A; 16. R6T, P4D; 17. R7C, debido a 17. ..., A7T!; 18. A8C, P5D; 19.

A×A, P6D, y el final de dama y alfil contra dama es teórico de tablas.

- | | |
|-----------------|------------|
| 11. ... | A3C |
| 12. A1C! | A4T |

Y no 12. ..., A×A, a causa de 13. P6D, A7T; 14. P7D, etc.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 13. R5A! | A3C + |
|-----------------|--------------|

O 13. ..., A6A; 14. P6D, P×P; 15. R5C, ganando; y si 13. ..., R4R; 14. A2T+, R—juega; 15. A×P, A×A; 16. P6D, y ganan.

- | | |
|----------------|------------|
| 14. R5C | A×A |
| 15. P6D | |

y ganan.

Cuando el rey del bando inferior está lejos de los peones y el rey adversario está cerca el triunfo es tarea simple: captura del peón, y se llega al final de alfil + 2 peones contra alfil.

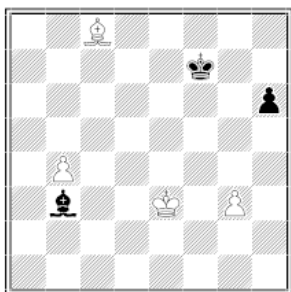
Pero cuando el rey del bando débil está cerca de su peón, las posibilidades de vencer que tiene su adversario deben basarse en la posesión de un peón pasado lateral. Cuanto más separado se encuentre este peón del otro, mayores po-

TEORIA DEL FINAL

sibilidades ofrece de victoria: si los peones del bando fuerte se hallan uno en la columna C.R. y otro en la de C.D., por ejemplo, el alfil tendrá que sacrificarse por uno de ellos, quedando el bando fuerte con un final sencillo.

En el diagrama 29 tenemos un claro ejemplo:

DIAGRAMA 29



Las blancas ganan.

1. A5A

O si 1. ..., P4T; 2. P5C, P5T; 3. P×P, A4D; 4. P6C, R3C; 5. R4D, etc. Es un final similar al de la partida Kashdan-Fine, estudiado en el esquema siguiente al diagrama 24.

2. A4C R2R

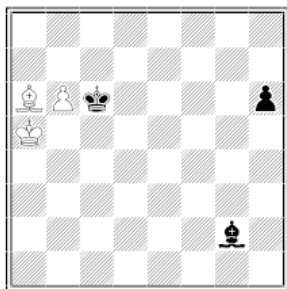
Si 2. ..., R3A; 3. A2R, A4D; 4. R4A, R3C; 5. P5C, A2C; 6. A3A, A1A; 7. P6C, P4T; 8. P7C, A×P; 9. A×A, P5T; 10. P4C! y ganan.

3. A2R	A2A
4. P5C	R3D
5. R4A	R4A
6. R5A	P4T
7. R5C	A1R
8. R6T	R3C
9. A×P	A×P
10. P4C	

y ganan, como vimos en el estudio del diagrama 17.

Veamos otro final de este mismo tipo, correspondiente a la partida Eliskases-Capablanca, del torneo Semmering-Baden, 1927.

DIAGRAMA 30



Las blancas ganan.

ROMAN TORAN

El negro no puede bloquear el peón con su rey, ni mantener el control de la gran diagonal blanca. Eliskases impuso su ventaja de la siguiente manera:

- | | | |
|----|--------------|------------|
| 1. | A8A | A8A |
| 2. | A4C | A6D |
| 3. | A3A + | R3D |
| 4. | A7C | A7R |
| 5. | A6T | A6A |
| 6. | A1A | ... |

Amenaza 7. R6T.

- | | | |
|----|-------------|------------|
| 6. | ... | A2C |
| 7. | A3T! | R2R |
| 8. | R5C | R3D |
| 9. | A4C | ... |

Colocando a las negras en posición de «zugzwang».

- | | | |
|-----|------------|------------|
| 9. | ... | R2R |
| 10. | R5A | A7C |
| 11. | A8A | R1D |

Si 11. ..., A6A; 12. A6T, A7C; 13. A5C, A2C; 14. A6A, A3T; 15. A3T, R2D; 16. A4C+, R1D; 17. R6A, y ganan.

- | | | |
|-----|------------|------------|
| 12. | A6T | A6A |
| 13. | R6D | A7C |

- | | | |
|-----|------------|------------|
| 14. | A4A | R1A |
| 15. | A5D | A8A |

Si 15. ..., A×A; 16. R×A, R2C; 17. R6R, las negras consiguen volver, pero retrasadas un tiempo.

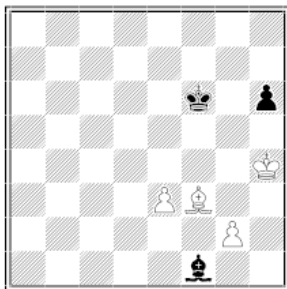
- | | | |
|-----|------------|------------|
| 16. | R6R | A7R |
| 17. | R6A | R2D |
| 18. | R6C | P4T |
| 19. | R5C | R3D |
| 20. | A7A | R3D |
| 21. | A×P | |

y Capablanca abandonó en esta posición, que se gana por el mismo procedimiento que en el diagrama 13.

Sin embargo, cuando los peones del bando fuerte se encuentran muy cercanos, el empate es muy frecuente:

DIAGRAMA 31

Dr. Euwe-Dr. Alekhine



Tablas.

TEORIA DEL FINAL

Corresponde esta posición a la tercera partida del match Alekhine-Euwe de 1937. El final continuó así:

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. R5T | R2C |
| 2. P4R | A6D |
| 3. P5R | A3C + |
| 4. R4C | R2A |
| 5. A5D + | R2R |
| 6. R4A | A2T' |
| 7. P3C | R1A |

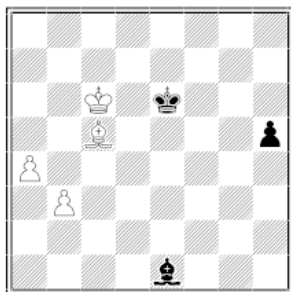
También sería suficiente, 7. ..., R2D; 8. A4R, A1C; 9. A5A+, R2R ;10. A8A, A2T, con tablas seguras.

- | | |
|----------------|------------|
| 8. A4R | A1C |
| 9. A3A | R2R |
| 10. R4C | R3R |
| 11. R4A | R2R |
| 12. A4C | A6C |
| 13. A8A | R2A |

y la partida fué declarada tablas.

Dos peones pasados y unidos ganan contra un peón pasado sin la menor dificultad:

DIAGRAMA 32



Las blancas ganan.

* El final corresponde a la partida Santasiere - Fine. Nueva York, 1938, que siguió así:

- | | |
|---------------|------------|
| 1. P4C | P5T |
| 2. P5C | A6C |
| 3. A1C | P6T |
| 4. P5T | R4A |

Si 4. ..., P7T; 5. A×P, A×A; 6. P6T, A1C; 7. P6C, etcétera.

- | | |
|-------------------|----------------|
| 5. P6C | R5R |
| 6. P6T | R6A |
| 7. P7T | R7C |
| 8. A5A! | P7T |
| 9. P8T = D | P8T = D |

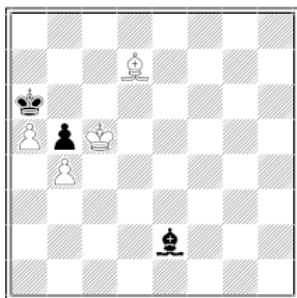
10. **R7D + R7T**
 11. **D × D + R × D**
 12. **A6D**

y las negras abandonaron.

Finalmente veamos dos interesantes ejemplos, en los cuales los peones de ambos bandos están bloqueados:

DIAGRAMA 33

Aberbaj, 1954



Las blancas ganan.

El peón negro está sobre casilla del mismo color que los alfiles, y su rey, en la banda, tiene poca libertad de movimientos. El triunfo es sencillo:

1. **A5A A8A**
 2. **R4D A7R**

3. **A3D! A5C**
 4. **R5A A2D**

La posición ha cambiado notablemente. Ahora el alfil negro sólo dispone de dos casillas: 1R. y 2D.

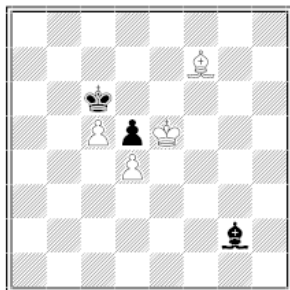
5. **A1A A1R**
 6. **A3T!! ...**

y las negras no tienen salvación; por ejemplo, a) 6. ..., R2T; 7. A2C, R3T; 8. A6A, etcétera, o b) 6. ..., A2A; 7. A8A+, y ganan el peón y la partida.

Pero cuando el afil del bando inferior tiene mayor libertad de acción, los finales de este tipo deben ser tablas:

DIAGRAMA 34

Aberbaj, 1054



Tablas.

TEORIA DEL FINAL

En este estudio, el alfil negro dispondrá de la diagonal 5A-7T y la defensa no ofrece dificultades:

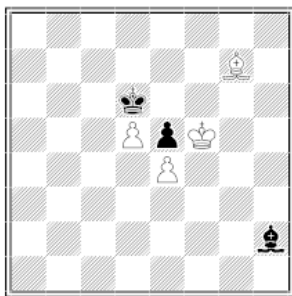
- | | |
|-----------------|-------------|
| 1. A5T | A5R |
| 2. R4A | A6D |
| 3. A3A | A5A! |
| 4. R5R | A6C |
| 5. A5T | A5A |
| 6. A7A | A6C |
| 7. A8R + | R2A |
| 8. A5C | A7T |

y no hay forma de imponer la ventaja.

En el diagrama 35 el alfil del bando inferior no tiene tiempo a ocupar la diagonal buena 5D-8T y las blancas ganan al ocupar a su vez la diagonal 8C-2T, que impide la defensa del peón al rey negro.

DIAGRAMA 35

Aberbaj, 1954



Las blancas ganan.

- | | |
|-----------------|------------|
| 1. A8A + | R2D |
| 2. A5A | A6C |
| 3. A7T | |

y ganan, pues si 3. ... , R2A, para impedir 4. A8C!, seguirá 4. R6R, etc.





CAPITULO IV

POSICIONES CON DOS O MÁS PEONES POR CADA BANDO

Vamos a estudiar en este apartado aquellos finales de alfiles, en los que, llevando un bando ventaja material, existen dos o más peones por cada parte, no entrando pues entre los finales estudiados anteriormente.

Para tratar este tema con la debida claridad, estudiaremos sucesivamente varios tipos de posiciones: posiciones típicamente ganadoras, posiciones bloqueadas, posiciones en las que ambos bandos poseen peones pasados, posiciones en que todos los peones están en el mismo flanco y, finalmente, posiciones excepcionales, en las que por diversas circunstancias el bando en inferioridad material consigue hacer tablas ganadoras.

a) Posiciones típicamente ganadoras.

Estas posiciones pueden resolverse mediante un esquema ganador general, que consiste en los pasos siguientes: centralización de rey y alfil; pasar un peón, y ahora: si el adversario detiene el peón pa-

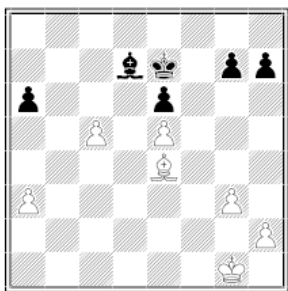
sado con su alfil, se ofrece el cambio de alfiles y si lo pasa con el rey, el rey del bando con ventaja invade el flanco opuesto, ganando material.

Veamos algunos ejemplos ilustrativos:

En el primero de ellos no es necesario pasar un peón, pues ya está creado, y no hay más que utilizar dicha ventaja.

DIAGRAMA 36

Fine-Kashdan. Nueva York, 1938



El blanco gana

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | P3T |
| 2. R2A | R1D |
| 3. R3R | R2A |
| 4. R4D | ... |

En este momento el blanco tiene sus piezas centralizadas y un peón pasado.

- | | |
|---------------|-------------|
| 4. ... | P4TD |
| 5. A3D | A1R |
| 6. A4A | A2D |
| 7. A3C | A1A |
| 8. A4T | A2C |

El blanco trataba de avanzar su peón.

- | | |
|---------------|--------------|
| 9. R4A | A3T + |
|---------------|--------------|

forzado ante la amenaza de penetración del rey blanco por 5CD, que sería realmente decisiva.

10. **A5C**

ofreciendo el cambio de alfiles que ya indicamos en el sistema general ganador.

10. ... **A2C**

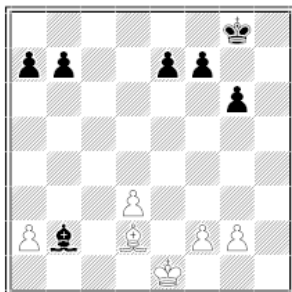
El negro rehusa el cambio, pues el final de peones estaría perdido.

11. **R3C**

y el negro abandonó, pues pierde el peón torre dama, con lo que su derrota sería inminente

• DIAGRAMA 37

Weiss-Blackburne. Nueva York, 1889



El negro gana

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. A3R | P3TD |
| 2. R2D | R1A |

En esta posición el negro no tiene todavía el peón pasado y centraliza primero sus piezas.

TEORÍA DEL FINAL

- | | | |
|----|------------|------------|
| 3. | R2A | A4R |
| 4. | R3C | R1R |
| 5. | R4A | R2D |
| 6. | R5A | A2A |
| 7. | P3A | P3R |
| 8. | P4T | ... |

El blanco obtuvo una excelente posición con su rey, pero pronto será expulsado de ella.

- | | | |
|-----|--------------|----------------|
| 8. | ... | P3C + |
| 9. | R4A | R3A |
| 10. | A2A | P3A |
| 11. | A3R | A3D |
| 12. | A4D | P4R |
| 13. | A3R | P4C + |
| 14. | P × P | P × P + |

El negro creó ya su peón pasado, impulsando hacia atrás a las piezas negras y mejoran-

do su propia posición.

- | | | |
|-----|------------|------------|
| 15. | R3C | R4D |
| 16. | A2A | P4A |
| 17. | R3A | P4C |
| 18. | P4C | ... |

Igualmente insuficiente sería:
18. A3R, A2R; 19. R3C, P5C.

- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 18. | ... | P × P |
| 19. | P × P | A4A |

Mejorando la posición del alfil ante la imposibilidad en que se halla el blanco de efectuar el cambio por el resultante final de peones: perdido.

- | | | |
|-----|----------------|--------------|
| 20. | A1R | P5R! |
| 21. | P × P + | R × P |
| 22. | A2D | A6R |

Nuevamente el mismo recurso que anteriormente.

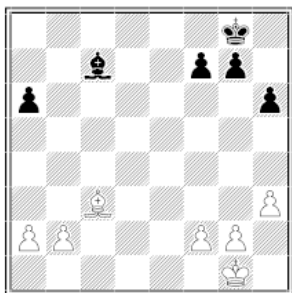
- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 23. | A1R | R6A |
| 24. | R4C | R × P |
| 25. | R × P | ... |

Y hemos llegado a un final de Alfil y Peón contra Alfil, ganador como ya vimos en anteriores ejemplos. Es necesario observar cuán importante es el conocimiento de dicho final básico, pues de otros más complejos se deriva a él como en el caso presente.

- | | | |
|-----|------------|------------|
| 25. | ... | R6A |
| 26. | R4A | P5C |
| 27. | R3D | A7A |
| 28. | A5T | P6C |
| 29. | A7A | P7C |
| 30. | A2T | A3C |
| 31. | R2D | R5C |

Y el blanco abandonó, pues es inevitable ... R6T y la coronación del Peón. Veamos un modelo de este tipo de finales:

DIAGRAMA 38



El blanco gana.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | P3C |
| 2. R1A | R1A |
| 3. R2R | R2R |
| 4. R3D | R3D |
| 5. R4A | ... |

El blanco realizó la primera parte del plan, centralizar sus piezas. Ahora, su objetivo es claro: pasar un Peón.

- | | |
|----------------|------------|
| 5. ... | R3A |
| 6. P4CD | A3C |
| 7. P3A | A2A |
| 8. P4TD | A3C |
| 9. A4D | ... |

El clásico recurso que ya hemos observado en varios ejemplos anteriores. El Alfil no puede ser cambiado, y por tanto el blanco aprovecha la ocasión para mejorar su posición.

- | | |
|--------------------|----------------|
| 9. ... | A2A |
| 10. P5C + | P × P + |
| 11. P × P + | R2C |

En este caso el negro detiene el Peón con el Rey. Si lo hiciera con el Alfil, podría darse la siguiente continuación: 11. ..., R2D; 12. P6C, A6C; 13. R5D, A5A; 14. P7C, A1C; 15. A5R ganando.

- | | |
|----------------|------------|
| 12. R5D | A1C |
|----------------|------------|

El Alfil negro tampoco impide el paso al Rey blanco, desde otras casillas. Por ejemplo: 12. ..., A5A; 13. A5R, A6R; 14. R6D, etc.

- | | |
|----------------|------------|
| 13. P6C | A7T |
| 14. A5R | A8C |
| 15. R6D | ... |

La decisiva penetración, remate de toda la labor anterior.

- | | |
|------------------|--------------|
| 15. ... | R × P |
| 16. R7R | R4A |
| 17. R × P | R4D |

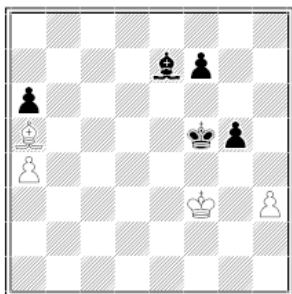
TEORIA DEL FINAL

18. **A7C** **P4T**
19. **R × P**

ganando fácilmente con el avance de sus Peones pasados.

DIAGRAMA 39

Kashdan-Fine; Nueva York, 1936



El negro juega y gana.

- 1.... **R3R**
2. **R4C** **P4A +**

El Peón pasado se pone en movimiento.

3. **R3A** **R4D**
4. **A7A** **R4A**
5. **A5T** **R5A**

6. **A7A** **R5C**
7. **P5T** **R4A**
8. **A6C +** **R3A**
9. **A3R** **A1D**
10. **A2D** **R4C**
11. **R2A** **P5A**

En este final han sido suprimidos los primeros pasos de centralización e intento de pasar el Peón, pues ya estaban realizados. Y se ha visto solamente el paso final: el Rey blanco detiene al Peón pasado, circunstancia aprovechada por el negro para atacar el flanco opuesto.

12. **A3A** **R5A**
no permitiendo el contraataque blanco 12. ..., **A × P**; 13. **A6A**.

13. **A2D** **A2R**
14. **P4T** ...

Ante la amenaza negra 14. ..., **A5C**. No valía 14. **A1A** por 14. ..., **R5C**; 15. **A2D +**, **R6C**.

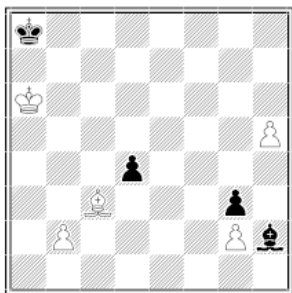
14. ... **P × P**
15. **A × P** **A1D**
16. **A2D** **R4C**
17. **R2C** **A × P**

Ganando como ya vimos anteriormente.

Hemos visto unos ejemplos modelo de cómo se utiliza la ventaja en este final. En ellos el bando inferior oponía seria resistencia, por estar sus piezas excelentemente colocadas. Veamos, dentro de estos ejemplos clásicos, otros que presentan circunstancias especiales.

DIAGRAMA 40

Henri Rinck; 1903



Juega el negro. El blanco gana.

Veamos un excelente final artístico. El negro tiene su Alfil poco activo, pero amenaza al Alfil blanco, con lo que correspondiéndole el turno de juego, ganará importante material.

1. ... **P × A**

No sirve 1. ..., A8C; por 2. A2D, A6R; 3. P6T, ganando. Y si tras 1. ..., A8C; 2. A2D, el negro trata con 2. ..., P6D

de evitar la coronación del PTR, ganaría 3. P4C.

2. **P × P!**

Y no 2. P6T, pues el negro haría tablas con 2. ..., P × P; 3. P7T, P8C=D; 4. P8T=D+, D1C, etc.

2. ... **A8C**
3. **P6T** **A2T!**
4. **R5C!** ...

Y no 4. P7T por 4. ..., A1C tablas, ya que se impide la coronación de Dama o Torre a causa del ahogado; y si se corona Alfil, 4. ..., A4R! hace tablas también.

Otra jugada de Rey tampoco basta, después de avanzar el Peón a 7T. Veamos: 4. P7T?, A1C!; 5. R6C, A4R; 6. P4A, R1C; 7. R6A, R1A; 8. R5D, A1T; 9. R4R, R2D; 10. R4A, R3D; 11. R × P, R4A; 12. R4A, R × P; 13. R5A, R4D. Tablas.

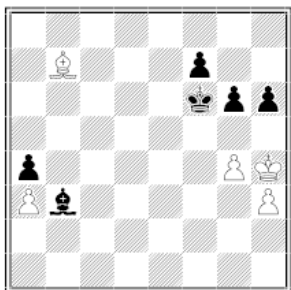
4. ... **A1C**
5. **R6A** **A4R**
6. **P4A** **R1C**
7. **R7D!** **A5D**
8. **P7T** **R2C**
9. **P5A**

Y el blanco gana, coronando uno de sus dos Peones.

TEORIA DEL FINAL

DIAGRAMA 41

Mieses-Schiffers; Breslau, 1889



El negro gana.

En este final se da la circunstancia de que el Rey blanco se halla apartado de la lucha y no puede oponerse a la penetración negra en el flanco de Dama.

- | | |
|--------|------------|
| 1. ... | R4R |
| 2. P5C | P4T |

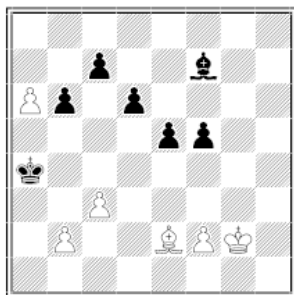
Es norma general evitar los cambios para no favorecer la tarea del bando defensor. Jugando aquí el negro confiadamente, todavía lograría el blanco unas difíciles tablas con: 2. ... P×P; 3. R×P, R5D?; 4. R6A, R6A; 5. A6A, R7C; 6. A×P, A×A; 7. R×P, A7A; 8. P4TD tablas.

- | | |
|--------|------------|
| 3. R3C | R5D |
| 4. R4A | R6A |
| 5. R5R | R7C |
| 6. R6A | R×P |
| 7. A6A | R7C |
| 8. A×P | A×A |
| 9. R×P | A7A |

ganando fácilmente, pues el Rey negro capturará los restantes Peones blancos.

DIAGRAMA 42

Queckenstadt, 1922



El blanco juega y gana.

Y presentamos ahora un curioso ejemplo en el que gana el bando con desventaja mate-

rial. El blanco posee un poderoso Peón pasado de Torre que le asegura el triunfo, aunque no por medios sencillos.

1. **P3C + !! R × P**

Alternativas:

1. ..., A × P; 2. P4AD gana.
1. ..., R4T; 3. P4C+, R5T;
4. P4AD, A1R; 5. P5C!

2. **P4A**

No valía ahora: 2. P7T a causa de 2. ..., A4D+; 3. A3A, P4R.

2. ... **A1R**
3. **A3A!** ...

Amenazando ya 4. P7T. Era precipitado 3. P7T directamente por 3. ..., A3A+; 4. A3A, P4R, como antes.

3. ... **P4R**
4. **A5T!** **A3A**
5. **A7A** **A1T!**

Lo mejor. Son insuficientes:

- a) 5. ..., R5C; 6. A5D, R4T;
7. P7T, R3T; 8. A × A, R × P;
9. R3C y gana.

- b) 5. ..., P6R+; 6. R1A, R5C; 7. A5D, R4T; 8. P7T, R3T; 9. A × A, R × P; 10. P4A ganando.

6. **A5D** **P3A**

7. **P5A + !!**

Ganando, pues contra 7. ..., P+A ganan tanto 8. P × PC como P × PD. Un final magnífico.

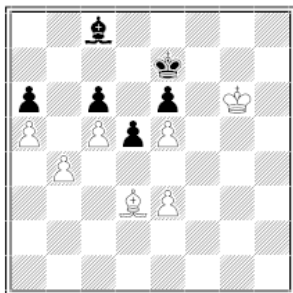
b) Posiciones bloqueadas.

Esta es una de las dificultades principales para el triunfo. Dada la posición bloqueada de Peones, no puede forzarse ningún Peón pasado, y será difícil también que el Rey pueda penetrar en la posición adversaria. Usualmente, el único método ganador es un oportuno sacrificio de Peón o incluso del Alfil, que obtenga una posición más favorable que la inicial.

Veamos algunos ejemplos instructivos:

DIAGRAMA 43

Lasker-Bogatirtchuk, Moscú
1935



El blanco gana.

TEORIA DEL FINAL

Un final históricamente curioso, ya que el Dr. Lásker no pudo vencer las dificultades del bloqueo de la posición. La partida continuó:

1. P4R, P5D!; 2. A4A, A2C; 3. R5C, A1A; 4. R4A, R2D; 5. R3A, A2C; 6. R2R, A1A; 7. R3D, A2C; 8. R×P, A1A; 9. R3R, A2C; 10. R4A, A1A; 11. R5C, R2R; 12. R6C, A2C; 13. R7C, A1A; 14. R8C, A2C y se llega a una clásica posición de bloqueo, en la que no se puede penetrar de ningún modo. Ya dijimos que en tales casos el único intento debe ser un sacrificio para romper la muralla adversaria. El Dr. Lásker lo intentó con: 15. A×PR, R×A; 16. R8A, R×P; 17. R7R, R×P; 18. R7D, R5D; 19. R7A, A1T!; 20. R6C!, R5A; 21. R×PT, R×P; 22. R6C, R5A; 23. P6T, R5C; 24. P7T!, R5A; 25. R7A, R×P; 26. R8C, R3C!; 27. R×A! tablas.

Después de la partida, Grigorieff demostró que podía ganar el blanco en la posición del diagrama, llevando primero el Rey a la casilla 4D, evitando así la jugada negra 1. ..., P5D!, que mantenía el bloqueo. Teniendo el Rey ya en 4D, la jugada P4R desmoralizaría la resistencia negra.

Veamos el magnífico análisis de Grigorieff:

1. R5C!	R2A
2. A6C +	R2R

Si 2. ..., R2C; 3. A8R, A2C; 4. R4C, R1A (y no 4. ..., R3T

por 5. A7D); 5. A5T, R2C; 6. R3A, A1A (o nuevamente 6. ..., R3T; 7. A7A, A1A; 8. A8R, A2C; 9. A7D ganando un Peón); 7. A8R, A2C; 8. R2R, R1A; 9. A5T trasponiendo a la línea principal.

3. R4C	A2C
4. R3A	R1A
5. R2R	R2C
6. A8R	R1A
7. A5T	R2C
8. R3D	R1A
9. R4D!	...

Obtenida la posición imaginada por Grigorieff. Ahora el avance del Peón Rey blanco será decisivo.

9. ...	R2R
10. P4R	P×P

Tampoco serviría la alternativa: 10. ..., R2D; 11. A2R, R2R; 12. P×P, PR×P (si 12. ..., PA×P; 13. P6A!); 13. A4C!, R2A; 14. A5A, R2C; 15. R3R, R3T; 16. R4A, R2C; 17. R5C, R2A; 18. R6T, R2R; 19. R6C, R1R; 20. R6A, R1A; 21. P6R ganando.

11. R×P	A1A
12. R4A	A2C
13. R5C	A1A
14. R6C	A2C

- | | |
|-----------------|------------|
| 15. R7C | A1A |
| 16. A3A | A2C |
| 17. A4R! | ... |

Jugada de espera. Aquí se ve la diferencia sobre el método de Lásker, pues por su prematuro P4R, en esta casilla había un Peón blanco.

- | | |
|---------|------------|
| 17. ... | A1T |
|---------|------------|

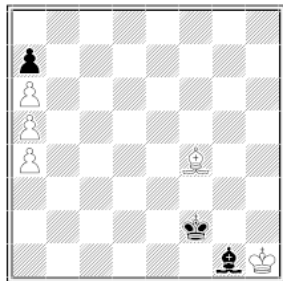
Si el negro mueve el Rey, el blanco sigue penetrando. Por ejemplo: 17. ..., R2D; 18. R6A.

- | | |
|-----------------|---------------|
| 18. P5C! | PT × P |
| 19. P6T! | |

Deja al Alfil negro aprisionado y gana por Zugzwang. Un análisis extraordinario.

DIAGRAMA 44

Liburkin, 1933



El blanco juega y gana.

Un final típico de bloqueo, en el que el blanco apela al clásico recurso de estas posiciones: el sacrificio para abrir paso a sus peones.

- | | |
|----------------|------------|
| 1. A7A! | R8A |
| 2. A6C! | A7A |

No puede aceptarse el Alfil. Si 2. ..., A×A; 3. P×A gana, y si 2. ..., P×A; 3. P7T.

- | | |
|---------------|------------|
| 3. R2T | R7R |
| 4. R2C | A6R |

El negro se obstina en no cambiar, y el blanco trata de obligarle, pues es el único camino del triunfo.

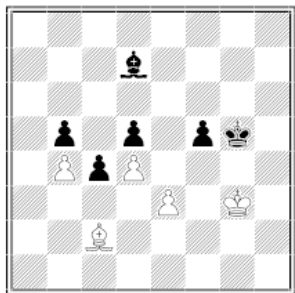
- | | |
|-----------------|-------------|
| 5. R3C | R6D |
| 6. R3A | A5D |
| 7. R4A | R5A |
| 8. R4R | A4A |
| 9. R5R | R5C |
| 10. R5D | A8C! |
| 11. R6A! | |

Ganando. Y no 11. A×A. R×P5T seguido de R×P6T y tablas, por ser el Alfil de distinto color de la casilla de coronación.

TEORIA DEL FINAL

DIAGRAMA 45

Gunsberg-Berger. Nuremberg,
1883



El negro gana.

Nuevamente una posición de bloqueo.

- | | | |
|----|------------|------------|
| 1. | ... | A1R |
| 2. | R2A | A4T |
| 3. | R1R | ... |

Si 3. R3C, A7R; 4. R2A, A6D; 5. A×A, P×A; 6. R1R, P5A.

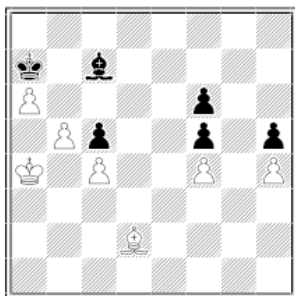
- | | | |
|----|------------|----------------|
| 3. | ... | A5C |
| 4. | R2D | R5T |
| 5. | R3A | R6C |
| 6. | R2D | R7A |
| 7. | A1C | P6A + ! |

El típico sacrificio, en este caso para desviar el Rey y permitir la entrada al negro.

- | | | |
|-----|--------------|--------------|
| 8. | R3D | A6A! |
| 9. | R × P | A5R! |
| 10. | A3D | A × A |
| 11. | R × A | R8R |
| 12. | R3A | R7R |

DIAGRAMA 46

Bird-Janowsky. Hastings, 1895



El blanco juega y gana.

Nuevamente un sacrificio resuelve esta posición de bloqueo.

1. **P6C + !**

Bird no encontró esta jugada, y tras 1. A3R, A3D, la partida fué tablas.

1. ... **A × P**

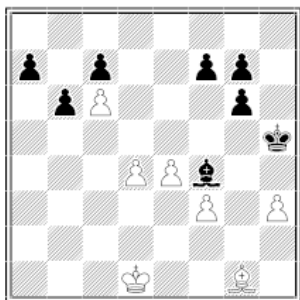
O 1. ..., R×PC; 2. A5T+, R3A; 3. P7T.

- | | |
|-----------------|------------|
| 2. R5C | A1D |
| 3. A5T | A2R |
| 4. A6C + | R1T |
| 5. A × P | |

Y el blanco gana fácilmente.

DIAGRAMA 47

Queckenstädt, 1914



El blanco juega y gana.

Observemos esta magnífica composición. El blanco, debido a su Peón en 6A y su masa central de Peones, debe ganar, pese a los Peones pasados negros del flanco de Dama. Pero el peligro principal es que los peones blancos pueden ser blo-

queados y habrá que apelar al típico sacrificio para romper el bloqueo.

1. **P5D!**

Amenaza 2. A4D! seguido de 3. P5R y 4. P6D.

1. ... **A4R!**

Si 1. ..., A3D; 2. A4D y ahora:

a) 2. ..., P3A; 3. P4A!; A × P; 4. P5R, P × P; 5. A3R! ver línea principal.

b) 2. ..., A2R; 3. A × PCR, R4C; 4. P5R, R4A; 5. P6D, A1D; 6. A6A, P × P; 7. P × P, R3R; 8. P7A.

c) 2. ..., A2R; 3. A × PCR, P3A; 4. P4A con la amenaza P5R.

2. **P4A!**

Y no 2. A4D?, A × A; 3. P6D, A4R; 4. P7D, A3A y gana el negro.

2. ... **A × P**
3. **A4D!** ...

Amenaza nuevamente 4. P5R.

3. ... **P3A**

Y no 3. ..., A3D por 4. A × PCR seguido de P5R.

TEORIA DEL FINAL

4. P5R!

Continúan los sacrificios contra el bloqueo.

4. ... **P × P**

No sirve 4. ..., A × P; 5. A × A, P × A; 6. P6D.

5. A3R!

¡Sacrificio tras sacrificio!
Eran inferiores:

a) 5. P6D?, P × A ganado.
b) 5. A2C, P5R; 6. A3T, A4C; 7. A6D, A1D; 8. A3C, P4CR.

5. ... **A6C!**

El negro juega también con exactitud. Eran insuficientes:

a) 5. ..., A × A; 6. P6D.
b) 5. ..., A7T; 6. P6D, P × P; 7. P7A.

6. A5C!!

El sacrificio culminante para cerrar la diagonal 4T-8D blanca. No valía 6. P6D por 6. ..., P5R; 7. P7D, A5T; 8. A4A, A1D.

6. ... **R × A**

O 6. ..., P5R; 7. A7R y es inevitable 8. P6D venciendo el último obstáculo del Peón 6A.

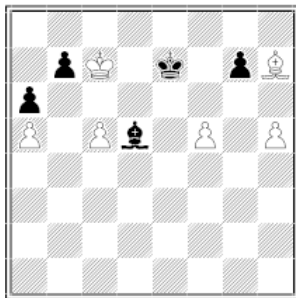
7. **P6D** **P5R**
8. **P7D**

Y gana.

Un laborioso trabajo blanco para romper el bloqueo, logrado tras numerosos sacrificios materiales.

DIAGRAMA 48

Mieses - Gunsberg. Hannover,
1902



El blanco juega y gana.

Un nuevo ejemplo de bloqueo. El Peón de más blanco se halla momentáneamente paralizado, y no se advierte un camino fácil para su aprove-

chamiento. Como en tantas otras posiciones de bloqueo, el oportuno sacrificio facilita el proceso ganador.

1. **A8C!** **A × A**

Obligado, pues si no el Alfil blanco llegaría por medio de 6R y 8A a atacar el PCD negro.

2. **R × P** **A5A**
 3. **P6AD** **A4D**
 4. **R6C** **R1D**
 5. **P6A!** ...

Otro sacrificio para permitir movilidad a otro Peón blanco.

5. ... **P × P**
 6. **P6T** **A5R**
 7. **R7C!** ...

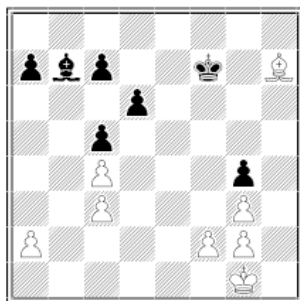
Dejando al negro sin jugada aceptable.

7. ... **R2R**
 8. **R × P** **R2A**
 9. **R6C**

Y el negro abandonó ante la inevitable coronación de uno de los Peones blancos.

DIAGRAMA 49

Fine-Kevitz. Nueva York, 1936



El blanco gana.

1. ... **A3T**
 2. **A3D** **P4D**
 3. **R1A** **R3A**

El negro no puede tomar el Peón blanco con el Alfil, pues el final resultante de Peones lo ganaría el blanco fácilmente. Y tras ..., P × P; 4. A5A ganaría el Peón negro «bloqueador» del flanco de Rey.

4. **R2R** **P5D!**

Nuevamente si 4. ..., A × P; 5. A × A, P × A; 6. R3R, R4R; 7. P3A.

TEORIA DEL FINAL

5. **R2D** **A2C**
 6. **A2R** **A1A**
 7. **P3A** **A3R**
 8. **P3T** **A2D**
 9. **R2A** **A4A +**
 10. **A3D** **A3R**

Es imposible para el negro el cambio de Alfiles, pues perdería fácilmente el final de Peones

11. **R3C** **P4T**
 12. **P × PD** **P × PD**
 13. **R4T** ...

Invasión por el lado opuesto al que ocupa el Rey negro.

13. ... **P4A**

El negro no llega a tiempo en el contraataque ... 13. ..., A4A; 14. A × A. R × A; 15. 15. P5A!, R4R; 16. R3C, R4D; 17. P6A!, R4A; 18. P4T, R4D; 19. P × P ganando

14. **R × P** **A4A**
 15. **A2R** ...

También ganaría 15. A × A, R × A; 16. R4T deteniendo con el Rey el Peón pasado negro, y dejando al Rey negro impotente ante el avance combinado de los Peones TD y CR blancos.

15. ... **A7A**
 16. **P × P!** **P6D**
 17. **A3A** **P7D**
 18. **R5C** **P8D = D**
 19. **A × D** **A × A**
 20. **R × P** ...

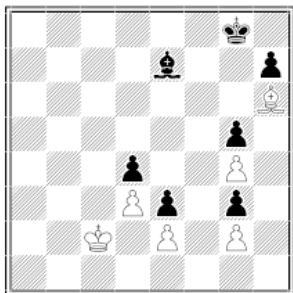
El blanco, con el oportuno sacrificio de su Alfil, obtuvo un final ganador, pues el Alfil no puede detener a la vez a los diversos Peones pasados blancos.

20. ... **A × P**
 21. **R6C** **R2R**
 22. **P5A** **R1D**
 23. **P6A** **R1A**
 24. **P4T** **R1C**
 25. **P5T** **A4A**
 26. **P6T** **A5R**
 27. **P4C** **A × PC**
 28. **P5C** **A5R**
 29. **P7T +** **R1T**
 30. **P7A** **A4A**
 31. **P6C**

Y el negro no puede resistir por más tiempo.

DIAGRAMA 50

Jigis, 1928



El blanco juega y hace tablas.

Y como ejemplo final de bloqueo, veamos este ingenioso final, en el que el blanco, a pesar de su Peón de menos y su Alfil bloqueado, consigue el empate.

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. R3C | R2A |
| 2. R4A | R3C |
| 3. R5D | R × A |
| 4. R6R! | ... |

Aprovechando el tiempo que deberá perder el Alfil al ser atacado, para encerrar al Rey negro en la banda.

- | | |
|---------------|------------|
| 4. ... | A1D |
| 5. R7A | A2A |
| 6. R6A | A3C |

Tampoco libera (su encierro al Rey 6. ..., A1C; 7. R7A, A4R; 8. R6R.

- | | |
|---------------|------------|
| 7. R7A | A1D |
| 8. R8R | A3A |

Si 8. ..., R3C; 9. R × A, R3A; 10. R8R, R4R; 11. R7A, R5A; 12. R7C, R × P; 13. R × PT tablas.

- | | |
|-----------------|------------|
| 9. R7A | A1T |
| 10. R8C! | A4R |
| 11. R7A | A2C |
| 12. R8C | R3C |

Tablas.

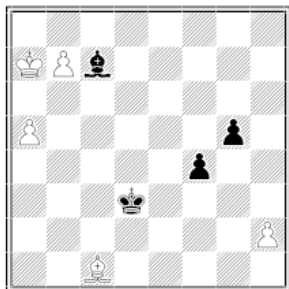
c) Posiciones con Peones pasados por ambos bandos.

En tales posiciones, el bando cuyos Peones están mejor situados ganará. Habrá que tener, naturalmente, en cuenta si uno de los Alfiles puede bloquear los Peones pasados adversarios.

TEORIA DEL FINAL

DIAGRAMA 51

Duras, 1906



El blanco juega y gana.

En esta composición de Duras, el blanco gana, pues sus Peones pasados están más avanzados que los negros.

1. **A3T**

Amenazando 2. A5A.

•

1. ... **R5A**

2. **A7R** ...

Ahora la amenaza es 3. A x P.

2. ... **P6A**

3. **A8D** **A x P**

No serviría tampoco 3. ..., P7A por 4. A x A, P8=D; 5. P8C=D y el blanco debe ganar.

4. **A6C** ...

Es preciso observar cómo ambos Alfiles tratan de bloquear los Peones pasados adversarios antes de avanzar los propios.

4. ... **R4C**

4. ..., P5C; 5. R6T.

†
5. **P6T!**

Y no 5. P8O=D a causa de 5. A x D+; 6. R x A, R3T.

5. ... **P5C**

6. **A2A!** ...

Nuevamente sería malo 6. P8C=D por 6. ..., A x D+; 7. R7C, P6C o si 7. R x A, R x P; 8. A2A, R4C ganando el negro.

6. ... **A2A!**

Si 6. ..., P6C; 7. P8C=D+.

7. **P8C=D + ! A x D**

8. **R7C!** **R4T**

ROMAN TORAN

La movilización de los Peones negros sería insuficiente para evitar la derrota: 8. ... P6C; 9. A×P, A×A; 10. P7T, P7A; 11. P8T=D, P8A=D; 12. D6T+ y 13. D×D.

9. A4T!

No conduce a nada 9. A3C, por 9. ..., R4C; 10. A×A, P7A; 11. P7T, P8A=D; 12. A7A! (y no P8T=D?, D6A+ ganando; 13. R7T, D6R+; 14. R7C, D5R+; 15. R7T, D5D+; 16. R7C, D4D+; 17. R7T, D4A+; 18. R7C, D3A+; 19. R7T, D3C mate); 12. ... D6A+; 13. R8C, P6C; 14. P8T=D, tablas.

9. ... **R4C**
10. A1R! ...

Privando al Rey de su casilla ideal de defensa: 4TD.

10. ... **P6C**
11. A×P **A×A**

Si 11. ..., R4T decide la misma maniobra anterior; 12. A2A, R4C; 13. A1R, P7A; 14. A×P.

12. P7T **P7A**
13. P8T = D **P8A = D**
14. D6T +

seguido de 15. D×D y gana.

d) Todos los peones se hallan situados en el mismo flanco.

Debemos distinguir en el número de Peones y en su estructura, pues es lógico que si hay Peones aislados o doblados las posibilidades varían considerablemente.

Considerando los Peones dispuestos de un modo normal, podemos precisar algunas conclusiones:

Tres Peones contra dos es normalmente tablas.

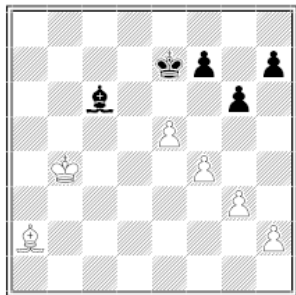
Cuatro contra tres es asimismo tablas.

Cinco contra cuatro se gana por el bando con ventaja.

Veamos unos ejemplos:

DIAGRAMA 52

Stahlberg-Fine. Kemerí, 1937



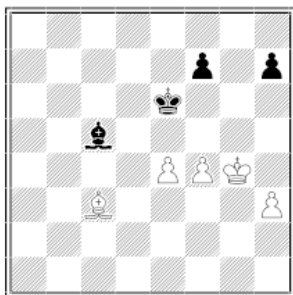
Tablas.

TEORIA DEL FINAL

- | | |
|---------------|------------|
| 1.... | P3A |
| 2. R5A | A2D |
| 3. A8C | P3T |
| 4. R5D | A5T |
| 5. R4D | A2D |
| 6. A4A | A5T |
| 7. A3D | A1R |
| 8. P4T | P4C |

Y el final se dejó en tablas, pues son inútiles todas las tentativas de triunfo ante el juego correcto negro.

DIAGRAMA 53



El blanco gana.

Como ya indicamos en la introducción, hay que tener en cuenta también la estructura de Peones. Y este ejemplo nos hace ver que tres Peones con-

tra dos en el mismo flanco puede ser un final ganador al tener el negro los Peones aislados.

1. **P5A +**

Y no 1. R5T?, P4A!; 2. P×P+, R×P; 3. A5R, A6R tablas.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | R2R |
| 2. P5R | A6R |

Otro sistema de defensa, aunque igualmente insuficiente, sería: 2. ..., P3A; 3. P6R! (y no 3. P×P+?, R2A; 4. R5T, A6R; con posibilidades de tablas) ... A6R; 4. A4C+, R1R; 5. R3A, A8A; 6. R4R, A4C; 7. R5D, A8A; 8. P7R!, R2D; 9. P8R=D!, R×D; 10. R6R, A7C; 11. A7A, A8A; 12. A×P, A6T; 13. A7C ganando con el avance del Peón Alfil.

- | | |
|---------------|------------|
| 3. A1R | R2D |
| 4. A4T | R3A |

Si 4. ..., R1R; 5. P6R.

- | | |
|---------------|------------|
| 5. P6R | P×P |
| 6. P×P | R3D |
| 7. R5A | A5D |

Evitando 8. R6A, que sería decisivo.

- | | |
|-----------------|------------|
| 8. A1R | R2R |
| 9. A4C + | R1R |
| 10. A6D | A7A |

Si 10. ..., A3C; 11. A4C, A7A trasponiendo al texto.

- | | |
|------------------|------------|
| 11. A4A | R2R |
| 12. A5C + | R1R |
| 13. R4C | A5D |
| 14. R5T | R1A |

Tampoco evita la invasión del Rey blanco 14. ..., A2C; 15. P4T, A1A; 16. A6A, A2R; 17. R5C, A1A; 18. P5T, A6T; 19. R6T, A8A+; 20. R×P ganando.

- | | |
|---------------------|--------------|
| 15. P7R + | R2A |
| 16. R6T | A6A |
| 17. R × P | A5D |
| 18. P4T | A6A |
| 19. P5T | A7C |
| 20. P6T | A5D |
| 21. P8R = D! | R × D |
| 22. R8C | A6A |
| 23. P7T | A5D |
| 24. A6T | |

ganando, como vimos al comienzo de este libro.

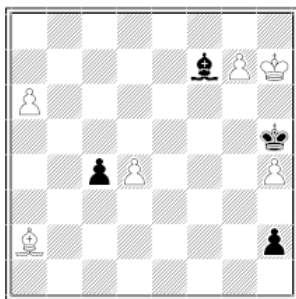
El final de cinco Peones contra cuatro se gana con el método indicado en el apartado a), es decir: pasar el Peón

central, y obrar ya como en dichas posiciones con un Peón pasado.

e) Posiciones excepcionales.
Vamos a ver dos ejemplos realmente curiosos de posiciones que no entran en ninguno de los apartados anteriores y en los cuales el bando con desventaja material o posicional consigue salvarse con recursos extraordinarios.

DIAGRAMA 54

Kok, 1936



El blanco juega y hace tablas.

- | | |
|-------------------|----------------|
| 1. A × P | A × A |
| 2. P5D | A × PD |
| 3. P7T | P8T = D |
| 4. P8T = D | A1C + ! |

TEORIA DEL FINAL

Si 4. ..., 45R+; 5. R8T, R3T; 6. D6T+, A3R; 7. P8C=C+!

5. R8T!

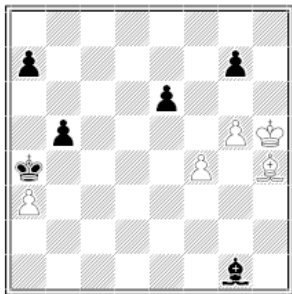
Y no 5. D×A?, D5R+; 6. R8T, R3T; 7. P5T, D4AR; 8. D6R+, D×D; 8. P8C=D, D3A+ ganando

5. ... D×D

Tablas por ahogado.

DIAGRAMA 55

Selesnieff, 1917



El blanco juega y hace tablas.

1. P6C A4A

Si 1. ..., A5D; 2. P5A!, P×P; 3. A6A!, A×A tablas (o 3. ..., A4A; 4. A×P, A×P; 5. A4D, A1A; 6. A×P, A2C; 7. A5A).

2. A6A!

Y no 2. P5A?, P×P ganando; 3. A6A!, P5A!; 4. A×P, P6A; 5. A6T, P7A; 6. P7C, P8A=D; 7. P8C=D, D4A+; 8. A5C, A2R; 9. R4T, D×A+.

2. ... A1A

Si 2. ..., A×P; 3. A×P, P4T; 4. R5C, A2R+; 5. A6A, A1A; 6. A5R, P5C; 7. R6A, P6C; 8. R×P, R6T; 9. P5A, P7C; 10. A×P+, R×A; 11. P6A, P5T; 12. P7C, A×P; 13. P×A, P6T; 14. P8C=D, P7T tablas.

3. P5A! P×P

a) 3. ..., P4R?; 4. A×PR, R×P; 5. P6A, P×P; 6. A6D+! gana.

b) 3. ..., P×A?; 4. P×P.

c) 3. ..., A×PT?; 4. P×P, A1A; 5. P7R, A×P; 6. A×A, P5C; 7. A8A y 8. A×PCR ganando.

4. A7R! A×A

Tablas por ahogado.

El negro no puede evitarlo con 4. ..., P5A?, pues perdería con 5. A×A, P6A; 6. A4A, P4T; 7. R4C, P5C; 8. P×P, P×P; 9. R×P, P6C; 10. A4D.

SEGUNDA PARTE

FINALES CON VENTAJA POSICIONAL

CAPITULO I

MEJOR ESTRUCTURA DE PEONES

Para la mejor comprensión de este tipo de finales, y dado que bajo esta denominación existen innumerables casos, distinguiremos cuatro aspectos de la estructura de Peones:

a) Peón pasado alejado.
b) Peón pasado protegido.
c) Ambos bandos tienen Peones pasados; los de uno son mejores.

d) Mejor estructura de Peones en general (en la que no entran los grupos anteriores).

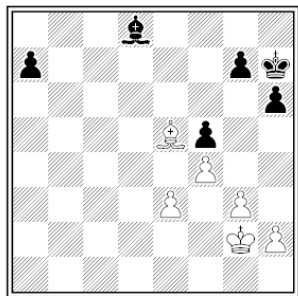
a) *Peón pasado alejado.*

Esta disposición de Peones presupone una notable ventaja para el bando del Peón pasa-

do, normalmente suficiente para obtener la victoria.

DIAGRAMA 56

Flohr-Lowenfisch. Moscú, 1936



Negras juegan y ganan.

Las posibilidades de triunfo de las negras quedan expresadas en la siguiente continuación:

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. ... | P4TD |
| 2. R3A | ... |

Tampoco opone resistencia a las negras el siguiente plan:
 2. A6D, R3C; 3. R3A, R2A;
 4. P4R, A2R; 5. A7A, P×P+;
 6. R×P, P5T; 7. R4D, R3R;
 8. R4A, R4A; 9. P3T, R5R;
 10. P4C, R6A; 11. P5A, R7C;
 12. A5R, A1A; 13. P4T, R6T;
 14. A×P, A×A; 15. P5C, P4T; 16. P6A, A1T ganando todos los Peones y con ello el final.

- | | |
|---------------|------------|
| 2. ... | P5T |
| 3. R2R | P6T |
| 4. R3D | A3C |
| 5. R2A | ... |

5. A4D no soluciona el problema por 5. ..., P7T.

- | | |
|---------------|------------|
| 5. ... | A×P |
| 6. A6D | P7T |
| 7. R2C | R3C |

Amenazando una penetración decisiva en el flanco de Rey, típica en estos finales, en los que se ha alejado previamente al Rey adversario.

8. A5R

Si 8. R×P, el Rey negro se introduce en el campo rival:
 8. ..., R4T; 9. A8A, R5C!;
 10. A×P, P4T; 11. R3C, A8C;
 12. R2A, A×P; 13. R1D, R6A;
 14. R1R, A×P+; 15. R1A, P5T con fácil triunfo.

No puede evitarse dicha penetración aun jugando el blanco su Peón a 3TR. Veamos:
 8. R×P, R4T; 9. P3T, A7A;
 10. A8A, A×P; 11. A×P, A×P; 12. R3C, R5T; 13. R2A, R×P; 14. R3D, R7C ganando igualmente.

- | | |
|----------------|-------------|
| 8. ... | A8C |
| 9. P3T | P4T! |
| 10. R×P | A7A |
| 11. R3C | A×P |
| 12. R4A | R2A |
| 13. R3D | ... |

Si 13. R5D, P5T; 14. A6D, P4C; 15. P×P, A×A; 16. R×A, P5A ganando.

- | | |
|----------------|------------|
| 13. ... | P4C |
| 14. R2R | A×P |
| 15. A×A | ... |

Es claro que si se evita el cambio, el negro, con ... P5C, obtiene dos Peones pasados y gana fácilmente.

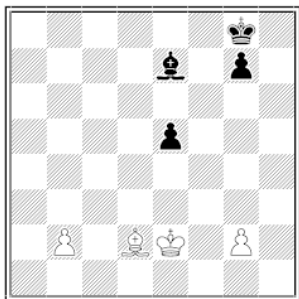
TEORIA DEL FINAL

- | | |
|------------------|--------------|
| 15. ... | P × A |
| 16. R3A | R3A |
| 17. R × P | P5T |

con un final de Peones ganado.

DIAGRAMA 57

Lásker



Blancas juegan y ganan.

- | | |
|----------------|------------|
| 1. A3A | A3D |
| 2. R3R | R2A |
| 3. R4R | R3R |
| 4. P4CD | A2A |
| 5. P5C | R3A |

El negro tiene sus piezas sometidas a una táctica de espera, evitando la entrada del Rey rival y bloqueando el avance del peligroso Peón pasado.

- | | |
|---------------|------------|
| 6. P4C | R3R |
| 7. P5C | ... |

Restringiendo la movilidad del Rey adversario.

- | | |
|---------------|------------|
| 7. ... | P3C |
| 8. A2C | ... |

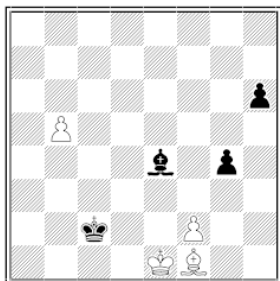
Jugada de espera, típica en tales posiciones. El negro no puede mantener su posición por más tiempo.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 8. ... | A1D |
| 9. A × P | A × P |
| 10. P6C | |

Y el Peón blanco corona irremediabilmente, ganando.

DIAGRAMA 58

Weenink, 1918



Las blancas juegan y ganan,

1. P6C A2C

El negro no tiene tiempo a contraatacar con sus Peones.

Si 1. ..., P4T; 2. A6T, P5T; 3. P7C, A×P; 4. A×A, P6C; 5. P4A, P6T; 6. R1A, paralizando a los Peones adversarios y ganando.

2. A2C!

Una fina maniobra para crear dos Peones pasados.

2. ... A×A
3. P4A! ...

Complemento de la jugada anterior. Es imposible a las negras tomar al paso, pues tras... 3. ..., P×Pa.p.; 4. R2A! y es imposible evitar el avance del Peón Caballo.

3. ... P6C
4. P5A P4T
5. P6A P5T
6. P7A P6T
7. P8A = D

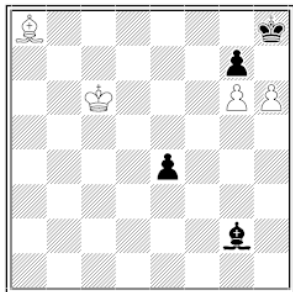
ganando fácilmente.

Por ejemplo: 7. ..., P7T; 8. D5AR+, R7C; 9. D5R+, R8C (el negro debe evitar los dobles a Rey y Alfil); 10. D5C+, R8T; 11. D5T+, R8C;

12. D4C+, R8T; 13. D4D+, R8C; 14. D1D+ seguido de 15. D2D+ y D×A, ganando.

DIAGRAMA 59

Kubbel, 1921



Blanco juega y hace tablas.

En este final artístico vemos nuevamente la fuerza de un Peón pasado alejado; el blanco logra, sin embargo, hacer tablas gracias a una maniobra extraordinariamente sutil.

1. R6D! ...

Única. No vale ninguna de las alternativas:

A) 1. R7D?, P×P; 2. R6R, R2C; 3. R5R, P6R; 4. A×A, P7R.

B) 1. R5D?, P6R+; 2. R6R, A×A; 3. R7A, A4D; 4. R8A, P×P

C) 1. P×P+?, R×P; 2.

TEORIA DEL FINAL

R5A, P6R: 3. A×A, P7R.

Venciendo el negro en todos los casos.

1. ... **P×P**

El negro debe jugar con cuidado. 1. ..., P6R? sería un error, a causa de 2. R7R, y el negro está perdido, pues tanto 2. ..., A×A, como 2. ... P7R, o 2. ... P×P, pierden a causa de 3. R8A!

2. **R5R!**

Lo exacto. Tanto 2. R7R como 2. R6R fracasan ante 2. ..., R2C.

2. **P6R**

Forzado, para evitar 3. A×P tablas.

3. **A×A**

Y no 3. R6A?, A×A y gana: 4. R7A, A4D+, etc.

3. ... **P7R**

4. **R6A! P8R = D**

Si 4. ..., P8R=T; 5. R7A, T1R; 6. P7C+, R2T; 7. A4R+, T×A; 8. P8C++.

5. **P7C + R2T**

6. **A4R + D×A**

Y no 6. ..., R1C, pues el negro recibiría mate con 7. A5D+ seguido de P8C.

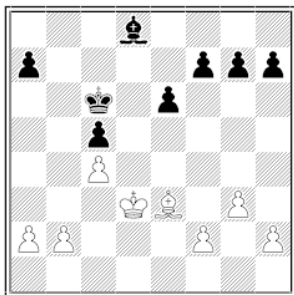
7. **P8C = D + R×D**

Tablas por ahogado. ¡Un final ingenioso!

Hemos visto varios casos de Peón pasado alejado *real*, es decir, de un Peón sin ver interrumpido su camino hacia su promoción por otros Peones. Dentro del mismo tema del Peón pasado alejado, estudiemos el del Peón pasado *potencial*, que es en realidad una mayoría de Peones en un flanco. El primer paso será obtener un Peón pasado real y obrar como en los casos anteriores.

DIAGRAMA 60

Maroczy-Mieses. Montecarlo,
1903



El blanco gana.

1. **P4CR**

Trata de provocar alguna debilidad en el flanco de Rey para poder penetrar luego con sus piezas.

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. ... | P4A |
| 2. P3TR | P3C |
| 3. P3T | P4TD |
| 4. P3C | P4R |
| 5. A2D | P5R + |
| 6. R2R | R3C |

El negro movilizó también su mayoría de Peones, pero debe vigilar con su Rey un posible Peón pasado blanco en el ala de Dama.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 7. A3R | A3A |
| 8. P × P | P × P |
| 9. P3A | A5D |

En la partida se jugó lo inferior 9. ..., P5A? y el blanco ganó pronto, tras 10. A × PAR, P × P+; 11. R × P, P5T; 12. P × P, A7C; 13. R4R, A × P; 14. R5D, A7C; 15. A6D, A5D; 16. A × P+ y el negro abandonó.

- | | |
|------------------|--------------|
| 10. P × P | P × P |
| 11. A2D | A7C |
| 12. P4TD | A5D |
| 13. R1A | ... |

La penetración típica del Rey sobre el flanco débil. Como hemos visto en ejemplos anteriores, el triunfo es posible cuando el Rey del bando con ventaja penetra victoriosamente en el campo adversario. En el presente ejemplo, esta penetración se hace posible gracias a las debilidades creadas por el negro en sus primeras jugadas.

- | | |
|----------------|------------|
| 13. ... | P4T |
| 14. R2C | R3T |

Si 14. ..., P5T; 15. A5C gana, y si 14. ..., A4R; 15. R2A y el Rey blanco avanza.

- | | |
|----------------|--------------|
| 15. R3C | A4R + |
|----------------|--------------|

Para evitar 16. R4A.

- | | |
|-----------------|------------|
| 16. R4T | A5D |
| 17. R5C! | ... |

Precaución necesaria: si 17. R × P?, A7A; 18. R6C, P6R, y el negro ganaría.

- | | |
|-----|------------|
| 17. | P6R |
|-----|------------|

Forzado ante la amenaza 18. R4A o 18. R5A.

- | | |
|----------------|------------|
| 18. A1R | A7C |
|----------------|------------|

TEORIA DEL FINAL

18. ... R3C es contestado con
19. R×P.

19. **R4A** **A8A**
20. **R3A** ...

El rey retrocedió para evitar el peligroso avance del peón pasado adversario. Neutralizado éste, el triunfo es fácil.

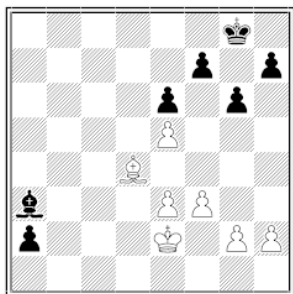
20. ... **R3C**
21. **R2R** **R3T**
22. **A4T**

y ganan.

El plan 23. A5C y A×P es inevitable; y el final resultante se ganaría fácilmente.

DIAGRAMA 61

List-Fine (Ostende, 1937)



El negro gana

Veamos cómo decide nuevamente la entrada con el rey.

1. **R3D** **A4A!**
2. **A1T** **R2C**
3. **P4C** ...

Si 3. R4A, A×P; 4. R3C, R3T; 5. R×P, R4C; 6. R3C, A8C; 7. R4A, A×P; 8. R3D, R4A gana.

3. ... **P4T**
4. **P3T** **R1A**

La penetración por 3T y 4C no es posible, pues el blanco jugaría P4AR.)

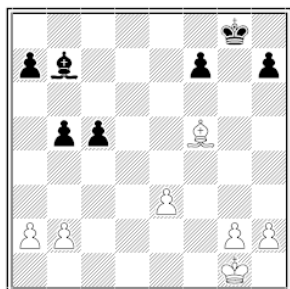
5. **P4R** **A7A**
6. **R2R** **A6C**
7. **R3R** **R2R**
8. **R3D** ...

Es erróneo 8. R4D? a causa de P3A!; 9. P×P+, R×P y no puede impedirse A4R ganando.

8. ... **R2D**
9. **R4A** **R3A**
10. **A3A** **R3C**
11. **R3C** **R4A**
12. **R×P** **R5A**
13. **R2C** **R6D**

Y a pesar del largo rodeo, el rey negro penetró en el flanco de rey adversario, ganando fácilmente.

DIAGRAMA 62



¡El negro gana.

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. P3CR | A4D |
| 2. P3TD | R2C |
| 3. R2A | P3TR |
| 4. R2R | R3A |
| 5. A7D | P3TD |
| 6. A8A | P4TD |
| 7. A7D | A5A + |
| 8. R2D | P5C |

A pesar de los ataques del alfil blanco a los peones, éstos avanzan para crear el peón pasado necesario para ganar el juego.

- | | |
|----------------|------------|
| 9. A6A | R4R |
| 10. A2C | P4A |
| 11. A3A | A3R |

- | | |
|----------------|------------|
| 12. A2C | A5A |
| 13. A3A | A4D |
| 14. A5T | ... |

El blanco no puede cambiar los alfiles, pues perdería rápidamente el final de peones al estar el rey adversario muy avanzado para atacar a sus débiles peones.

- | | |
|------------------|--------------|
| 14. ... | P5AD |
| 15. A1D | A3A |
| 16. A2A | A2D |
| 17. P × P | P × P |
| 18. R2R | A4C |
| 19. R2D | ... |

El blanco debe jugar pasivo, esperando los acontecimientos.

- | | |
|----------------|------------|
| 19. ... | A3A |
| 20. R2R | P6C |

El remate de la estrategia negra, al forzar el cambio de alfiles, y con ello, toda resistencia.

21. **A1C**

Y no 21. A1D por 21. ... P6A y el blanco está perdido:
a) 22. A × P, P × P; 23. A2A, A5R.

TEORIA DEL FINAL

b) 22. P×P, P7C; 23. A2A.
A5R; 24. R2D, P8C=D.

21.	...	A5R
22.	A×A	R×A
23.	R2D	R4D
24.	R3A	R4A
25.	P3T	P4T

El blanco se encuentra sin
jugada aceptable.

26.	P4T	R4C
27.	R2D	...

27. R4D, R5C; 28. R5D, P6A
acelera el fin.

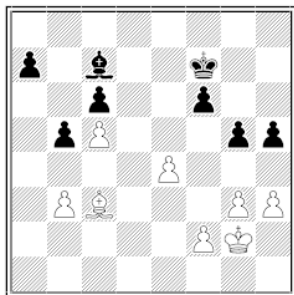
27.	...	R5C
28.	R1D	P6A

ganando fácilmente.

Un final donde se han cum-
plido fielmente las ideas estra-
tégicas negras: avance cuida-
doso de peones hasta lograr
un decisivo peón pasado.

DIAGRAMA 63

Tchigorin-Pillsbury. Lon-
dres, 1899



El negro gana.

1.	...	P4TD
2.	R3A	R3R
3.	R3R	P5C!

Con un doble objetivo: dete-
ner con dos peones los tres
blancos del sector rey y reser-
var la casilla 4R para una pie-
za negra.

4.	P×P	P×P
5.	R3D	P5T
6.	P×P	P×P

El peón ya está pasado; aho-
ra el negro amenazará su rá-
pida movilización.

7. **A4C** **A4R**

Amenazando 8. ... A7C y 9. ... P6T.

8. **A3T** **A8T**

Para ocupar la casilla 4R con el rey. Puede apreciarse la vital importancia que tuvo la jugada 3. ... P5CR, asegurando esta casilla a las negras.

9. **A1A** **P4A**

Todavía no 9. R4R por 10. A4A+.

10. **A3T**

Tampoco hasta 10. P×P+, R×P; 11. R4A, R5R.

10. ... **R4R**

11. **P×P** **R×P**

12. **R3R** **R4R**

13. **P4A** + **R4D**

14. **P5A** **A4R**

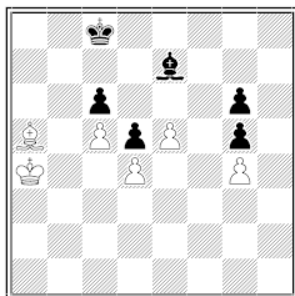
15. **R2A** **R5R**

y la habitual penetración con el rey decide la lucha, pues se pierde material decisivo.

b) PEON PASADO PRO-
TEGIDO

DIAGRAMA 64

Maroczy-Grünfeld. Viena, 1920



El blanco gana.

- | | |
|----------------|------------|
| 1. A2D | A1D |
| 2. P6R! | ... |

Quita movilidad al rey negro, dejando a las blancas, por su mayor movilidad, elegir cómodamente su plan.

- | | |
|----------------|------------|
| 2. ... | A3A |
| 3. R5T! | R2C |

No puede dejarse al blanco jugar R6C, lo que sucedería tras 3. ... A×P.

- | | |
|---------------|--------------|
| 4. A1R | A1D + |
| 5. R4T | R1A |
| 6. A3C | A3A |
| 7. R5T | ... |

El blanco ha ganado un tiempo con respecto a la posición anterior. Si ahora 7. ... R2C; 8. A6D.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 7. ... | A × P |
| 8. R6C | A3A |
| 9. R × P | P5D |
| 10. A5R | |

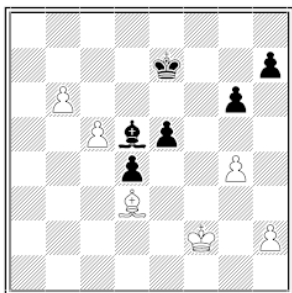
y el blanco gana. Si 10. ... A × A; 11. P7R y si 10. ... A2R; 11. A × P es igualmente decisivo.

c) MEJORES PEONES PASADOS

Cuando ambos bandos tienen peones pasados, puede suceder que unos sean mejores que otros, debido a algunas de estas características: son preferibles los peones pasados ligados a los aislados, y son más fuertes los que están más cercanos a la octava fila. También son mejores los peones libres con respecto a los bloqueados por piezas.

DIAGRAMA 65

Alatorzeff-Lowenfish. Leningrado, 1934



El blanco gana.

1. **P5R**

El juego negro está en delicada situación. Las alternativas 1. ... R2D o 1. ... P4C, no resuelven el problema. Veámoslo con detalle:

a) 1. ... R2D; 2. A5C+, R1A; 3. P6A, R1C; 4. P5C, A5R; 5. P7A+, R1A; 6. A6T+, A2C; 7. A4A, A3A; 8. A6R+, A2D; 9. P7C+, R × PC; 10. A × A, R × P; 11. A6R, R3D; 12. A8C, R2R; 13. R3A, R1A; 14. A4A, R2C; 15. R4R, P3T; 16. P4T, ganando.

b) 1. ... P4C; 2. A6T, R1D; 3. A5C, R2R; 4. P6A, R3D; 5. P7A, A2C; 6. A3D, R4A; 7. A5A, R × P; 8. P8A = D, A × D; 9. A × A, P5R; 10. A5A, P6R+; 11. R3A, P3T; 12. A3D

y el negro pierde, ya que con 13. R4R son capturados ambos peones.

2. **A6T** **R1D**

2. ... R2D; 3. A5C+, R1A traspone al texto.

3. **A5C** **R1A**

Tampoco sirve 3. ... P4C; 4. P6A, P3T; 5. P3T, P6R+; 6. R2R, A5R; 7. P7A+, R1A; 8. A6T+, A2C; 9. A3D, A3A; 10. A5A+, A2D; 11. R3D! ganando.

4. **P6A!** **R1C**

Si 4. ... P6D; 5. A6T+, R1C; 6. P7A+.

5. P5C!	P6R +
6. R2R	A5R
7. P3T	A7C
8. P4T	A5R
9. P7A +	R1A
10. A6T +	A2C
11. A4A	R2D

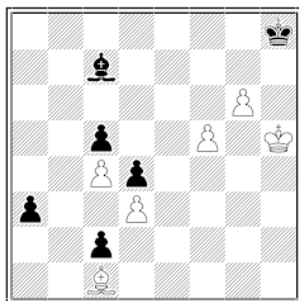
Si 11. ... A3A; 12. R3D! y el negro debe mover un peón, pues serían desastrosos, tanto un movimiento de alfil como de rey.

12. **R3D** **R3D**
13. **R × P**

y el blanco gana.

DIAGRAMA 66

Zukertort, 1868



El blanco gana.

1. **P6A!** **A4R!**

Otras jugadas negras, son insuficientes:

a) 1. ... P7T; 2. P7A. A3D; 3. A6T.

b) 1. ... R1C; 2. A6T seguido de P7A+.

2. **P7A** **A2C**
3. **A × P** **A1A**

TEORÍA DEL FINAL.

4. **A1A** **R2C**

Si 4. ... A2C; 5. A4A decidiría.

5. **R5C!** **A2R** +

Pierden igualmente:

a) 5. ... A3D; 6. R5A, A2R; 7. A4A, A1A; 8. A5C, A3D; 9. A6A+, R3T; 10. P7C!, P8A=D; 11. P8C=D, D8A+; 12. R6R, D7R+; 13. RxA, ganando.

b) 5. ... R1T; 6. R6A, A2C+; 7. R7R, A1A+; 8. R8R, A2C; 9. A4A, P8A=D; 10. AxD, A3T; 11. A4A!, A2C; 12. A5R con rápido mate.

6. **R5A** **A3D**

O 6. ... A1A; 7. A4A, etc.

7. **A5C** **A1A**

8. **A4A** **A2R**

9. **A5R** + **R3T**

Si 9. ... R1A; 10. R6R.

10. **P7C!** **P8A = D**

11. **P8C = D** **D8A +**

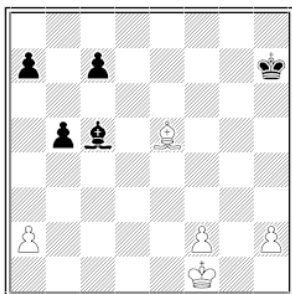
12. **A4A** + !

dando mate a las pocas jugadas.

No siempre una mejor disposición de los peones pasados confiere el triunfo. Conceden una indudable superioridad al bando que los posee, pero como veremos en los dos ejemplos siguientes, no deben ser la base de una absoluta confianza en un resultado favorable.

DIAGRAMA 67

Morphy-Lowenthal



Tablas.

1. ... **A3D**

2. **A4D** ...

Evitando un final de peones muy inferior tras: 2. AxA, PxA; 3. R2R, P4T; 4. R3D,

P5T!; 5. R3A, P4D; 6. R4D, P5C!; 7. P×P, P6T; 8. R3A, P5D+; 9. R2A, P6D+, etc.

2. ...	P4A
3. A3R	P4T
4. R2R	P5T
5. R3D	P6T

Tampoco conduce al triunfo

5. ... P5A+; 6. R3A, A×P; 7. R4C, etc.

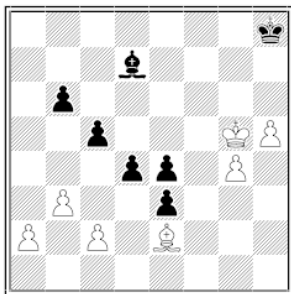
6. A1A!	R3C
7. R4R	P5A
8. P4A	P5C
9. A×P!	P×A
10. R4D	

y el final resultante es tablas, como vimos en otro capítulo de esta obra.

El segundo ejemplo de que hay que observar un cuidado especial en el manejo de estos finales, al poseer el adversario también peones pasados, nos lo muestra un final de una partida en la que se dió una curiosa celada.

DIAGRAMA 68

Bachmann-Mayinger.
Ausburgo, 1898



Juega el blanco.

1. **P6T?**

El blanco tiene un final ganado, y debe jugar aquí 1. R4A, para eliminar cualquier posibilidad de ruptura a su adversario.

1. **A4C!**

Aprovechando la oportunidad de poner en marcha sus peones pasados.

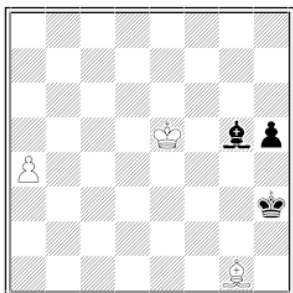
2. A×A	P6D!
3. P×P	P7R

Coronando dama y ganando.

La reducción en el material no supone que haya imposibilidad de ganar el final. Vamos a mostrar unos ejemplos con material reducido, en los que los peones pasados de un bando son superiores a los del otro por alguna de las causas expresadas al principio. Este tema ha sido muy sugestivo para los autores de finales artísticos, que nos han legado verdaderas joyas, algunas de las cuales insertamos aquí.

DIAGRAMA 69

Troitzky, 1913



El blanco juega y gana.

1. P5T A5T

El peón pasado blanco es superior al negro por estar más avanzado. Falla el intento de movilizar el peón negro:

a) 1. ..., R6C; 2. R5A.A5A; 3. A2T+, RxA; 4. RxA, P5T; 5. P6T, P6T; 6. P7T, R8C; 7. P8T=D, P7T; 8. R3C, ganando.

b) 1. ..., R5C; 2. P6T, A5A+; 3. R5D, A1C; 4. R6A, R6C; 5. R7C, R7C; 8. RxA, ganando.

2. P6T

Sería un error 2. R4A, a causa de 2. ..., R7C; 3. A6C, A6C+; 4. R5C, P5T; 5. P6T, A1C; 6. RxA, R6A, tablas, pues el negro capturará el peón blanco.

2. ... A6C +
3. R4R! ...

Nuevamente lo mejor. Si 3. R5D?, A1C; 4. R6A, R7C; 5. R7C, RxA, tablas, pues el final de peones no se puede ganar.

3. ... A1C
4. R3A! R5T

Si 4. ..., P5T; 5. A3R, R2T; 6. A4A+, AxA; 7. RxA, ganando.

5. A3R R6T
6. A2A R7T

O si 6. ..., P5T; 7. A1C!!

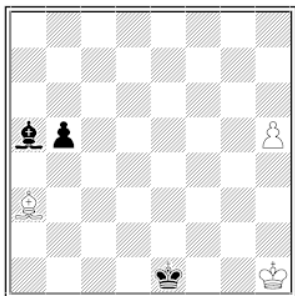
7. **A3C** + **A × A**
8. **P7T**

y gana.

En esta excelente composición quedó expresada claramente la superioridad del peón blanco sobre el negro.

DIAGRAMA 70

Liburkin, 1940



El blanco juega y gana.

1. **P6T**

Amenaza 2. A2C, ganando. No valía, en cambio, 1. A2C, a causa de 1. ..., A7D, tablas.

1. ... **A6A**
2. **A8A** ...

Amenaza 3. A7C.

2. **P5C**

Si 2. ..., A7D; 3. P7T, A6A; 4. A4C!, ganando.

3. **A7C** **R8A!**
4. **R2T** **R7A**

Sólo pueden moverse los reyes.

5. **R3T** **R6A**
6. **R4T** **R5A**

Alternativas:

a) 6. ..., A8R+; 7. R5T, A6A; 8. R6C y 9. P7T, ganando.

b) 6. ..., R5R; 7. R4C, R4D; 8. R5A, R5A; 9. R6C, P6C; 10. A × A, R × A; 11. P7T, P7C; 12. P8T=D+, ganando.

7. **A × A!**

Y no 7. R5T?, a causa de 7. ..., R4A, tablas.

7. ... **P × A**
8. **P7T** **P7A**

TEORIA DEL FINAL

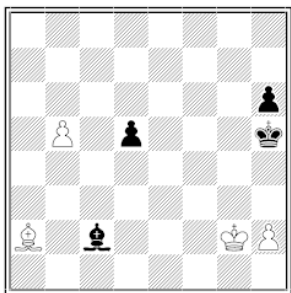
9. **P8T = D** **P8A = D**

10. **D6T** +

seguido de 11. D × D, ganando.

DIAGRAMA 71

Troitzky



El blanco juega y gana.

1. **P6C**

Adelantándose al proyecto negro ..., A5T y ..., A3A, entregando el alfil por el peón pasado y logrando las tablas, al quedar el conocido final de peón-torre con alfil de diferente color al de la casilla donde el peón debe coronarse.

1. ... **A5R** +

2. **R3C**

3. **P4T!**

P5D

...

Jugada decisiva. Se amenaza mate con A7A, forzando al negro a jugar:

3. ...

4. **A1C!**

R3C

...

Desviación oportuna del alfil negro.

4. ...

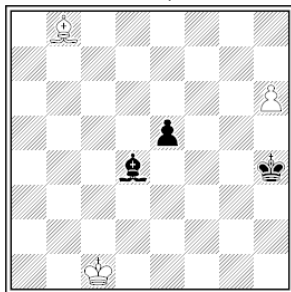
5. **P7C**

A × A

ganando.

DIAGRAMA 72

Heunacker, 1930



El blanco juega y gana.

1. **A7T**

El negro amenazaba 1. ..., P5R, quitando al blanco la más mínima esperanza de triunfo.

1. **A8T!**

El negro no puede tomar el alfil, pues se le escaparía el peón blanco; ni avanzar su peón al estar el alfil amenazado.

2. **R1C** **A6A**
3. **R2A** **A8T**

El blanco no puede jugar todavía 4. R3D con el propósito de 5. R4R, bloqueando el peón, por 4. ..., P5R+; 5. R×P, R4T, haciendo tablas.

4. **A4D!!**

¡Una jugada asombrosa!

4. **A×A**

Si 4. ..., P×A; 5. R3D y el peón corona.

5. **R3D!** **A8T**

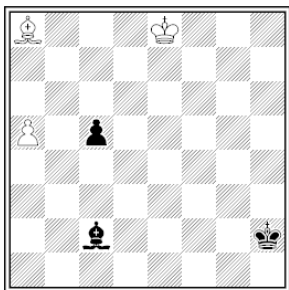
Para jugar ..., P5R, pero es demasiado tarde. La entrega del alfil concedió al blanco el tiempo preciso para evitarlo

6. **R4R!**

ganando.

DIAGRAMA 73

Troitzky, 1925



El blanco juega y gana

1. **P6T** **P5A**
2. **P7T** **P6A**
3. **A1T!!** ...

Una retirada sorprendente del alfil. Está justificada por dejar la casilla 2CR a la dama cuando corone el peón.

TEORIA DEL FINAL

3. A5T +

Si 3. A3C+; 4. R2R, P7A; 5. P8T=D, P8A=D; 6. D2CR++. Ahora se ve el porqué de la extraña retirada del alfil blanco.

4. R7A!

La razón de esta jugada se verá en la movida 11 blanca.

4. A3A!

Excelente entrega, pues obliga al alfil blanco a tomar, y evita el mate ya visto en 2CR. Era inferior, en cambio 4. A6C+. 5. R3A, A4D; 6. AxA, con la misma continuación de la partida, pero con un mate más rápido.

5. AxA P7A

6. P8T=D P8A=D

7. D2T+!

Lo exacto. Sería malo 7. D8C+ a causa de R6T, tablas. Y tampoco bastaba 7. D8TR+, R6C; 8. D7C+, R7A; 9. D2C+, R1R. Tablas.

7. R6C

Si 7., R6T; 8. D2C+, R5T; 9. D2A+, R4C; 10. D3C+, R4A; 11. D6C+, R4R; 12. D6AR++.

O en esta misma variante, en lugar de 9. ..., R4C, puede el negro jugar otros movimientos de rey, aunque todos insuficientes:

a) 9., R4C; 10. D3C+, R4A; 11. D6C+, R5A; 12. D6T+ y DxD.

b) 9., R4T; 10. A3A+, R4C; 11. D3C+, R4A; 12. D6C+, etc.

c) 9., R5C; 10. A7D+, R4T; 11. D2T+, R4C; 12. D3C+, y mate seguido.

8. D2C + R5A

O 8., R5T; 9. D2A+, como vimos en la nota anterior.

9. D3A + R4C

Si 9., R4R; 10. D6A++.

10. D3C + R4A

11. D6C + ...

Ahora se explica la razón de 4. R7A!

11. R5A

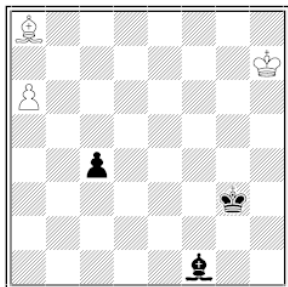
Si 11., R4R; 12. D6A++.

12. D6T +

ganando la dama y la partida.

DIAGRAMA 74

Zachodjakin, 1934



El blanco juega y gana.

1. **P7T** **A6D** +

Si 1. ..., P6A; 2. A4R.

2. **R7C** **P6A**

3. **A2C!** ...

Un tema similar al del final anterior.

3. ... **P7A**

4. **P8T = D** **P8A = D**

5. **D3A** + **P5**

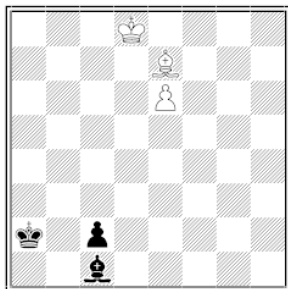
6. **D3T** + **R4C**

7. **D6T** +

ganando la dama.

DIAGRAMA 75

Rinck, 1917



El blanco juega y hace tablas.

1. **R7D!**

Lo exacto. Siendo el peón negro mejor que el blanco por estar más avanzado, según vimos en los preliminares de este capítulo, el blanco debe jugar con gran precisión para neutralizar su desventaja. Veamos cómo otras jugadas pierden:

(a) **P7R,**
F' **++.**
 P7R,
 +

TEORIA DEL FINAL

c) Igualmente contra 1. R8A o 1. R8R, gana 1. ..., A5A.

1. ... **A5A**

Si 1. A3T o 1. ..., A6R;
2. A3T! hace tablas.

2. **A3T!**

Nuevamente lo justo y no 2. A5A? ni 2. A4C? a causa de P8A=D, ganando pues si 3.

P7R, D8D+.

2. ... **A4C**

La captura del alfil conduce a tablas: 2. ..., R×A; 3. P7R, P8A=D; 4. P8R=D; D2A+; 5. R6R, D4R+; 6. R7A, D4T+; 7. R7R, etc.

3. **A1A!**

Naturalmente no 3. P7R?, A×P; 4. A1A, R8C; 5. A6T, A6T; 6. R6A, A8A; 7. A8A, R2T, etc.

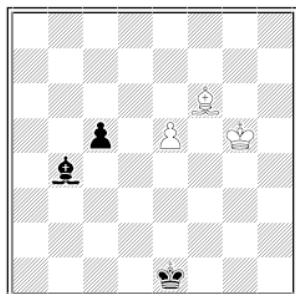
3. ... **A×A**

4. **P7R**

Tablas.

DIAGRAMA 76

Troitzky, 1908



Tablas.

1. **P6R**

En este final, los Peones de ambos bandos se muestran equilibrados. El blanco tampoco gana con 1. A7R, A4T; 2. A×P, A1D+; 3. R6C, R7R; 4. R7A, R6D; 5. P6R, R5R; 6. A7R, A4T; 7. A3T, A1D; 8. A2C, R4A.

1. ... **P5A!**

2. **A3A + ! A×A**

3. **P7R A3A + !**

Devolviendo la gentileza al adversario. Era erróneo en cambio 3. ..., A7D+; 4. R5A!,

F6A; 5. **P8R=D+**, **R8D**; 6. **D4T+**, **P7A**; 7. **R4R** seguido de 8. **R3D**, ganando.

4. **R × A** **P6A**

5. **P8R = D +** **R7D!!**

Perdería 5. ..., **R8D** a causa de 6. **D5T+**, **R8A**; 7. **D5C+**, **R8D**; 8. **D1C+**, **R7D**; 9. **D4D+** y el Peón queda inmóvil.

6. **D7D +** ...

Si 6. **D8D+**, **R8A!** seguido de 7. ..., **P7A**; tablas.

6. ... **R8A**

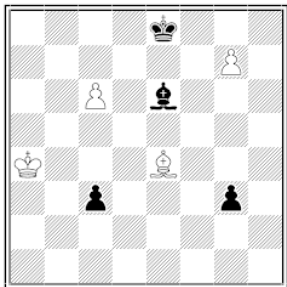
Y no 6. ..., **R7A**; 7. **D4D**, ganando.

7. **R5R** **P7A**

tablas. Véase dicho final en otro lugar de esta obra, en Dama contra Peón.

DIAGRAMA 77

Selesnieff, 1919



El blanco juega y gana.

1. **P7A** **R2D**

a) Si 1. ..., **R2A**; 2. **A5D!**, ganando.

b) Si 1. ..., **A2D+**; 2. **A6A!**, ganando al quedar el Alfil indefenso para detener los dos Peones blancos.

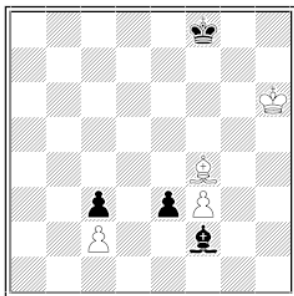
2. **A5A!**

Y el blanco gana. Un curioso tema declarado en todas sus variantes, que permite a los Peones blancos entrar en Dama antes que los negros.

Si 2. ..., **P7A**; 3. **A × A+**, **R × P**; 4. **P8C=D**, **P8A=D**; 5. **D8A+**.

DIAGRAMA 78

Kuhbel, 1934



Juega el blanco y hace tablas.

TEORIA DEL FINAL

1. **A6D** + ...

No sirve 1. A5R a causa de
1. ... A8R, ganando.

1. ... **R2A**

2. **A5A** ...

Evitando 2. ... P7R.

2. ... **R3R**

Tampoco se gana con 2. ...
A8C; 3. A4D, P7R; 4. A × P.

3. **A4D!** ...

No 3. R5C, R4D, ganando,
pues si 4. A6C, A8C!; 5. R4A,
P7R!

3. ... **A8R**

4. **A × PR** **A7D!**

5. **A5C!** **R4A**

6. **A4A** **A × P**

7. **R5T!** **A × A**

Tablas.

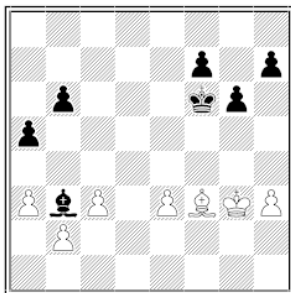
Hemos visto varios casos de
Peones pasados de un bando
superiores a los del otro. In-
cluso con un solo Peón por
cada parte, queda demostrada
la bondad de un Peón más
avanzado que otro

D) MEJOR POSICION DE PEONES

En este apartado se conside-
ran las posiciones superiores
posicionalmente, sin que dicha
superioridad se base en Peo-
nes pasados, sino en la debi-
lidad de la estructura de Peo-
nes, que puede consistir en
Peones aislados, doblados, blo-
queados, etc. Es frecuente que
una superior posición de Peo-
nes lleve consigo un Alfil me-
jor que el adversario o mejor
posición del Rey, por lo que
este capítulo va muy ligado a
los que tratan de dichos temas.

DIAGRAMA 79

Rjumin-Kan. Moscú, 1935



Las negras ganan.

1. ... **R4R**
2. **A6A** **P4A**
3. **P4TD** **P4CR**

El negro, apreciando que la superioridad blanca en el flanco de Dama es de momento nula, avanza sus Peones del ala de Rey tratando de pasar un Peón en dicho flanco.

4. P4TR

Otras jugadas tampoco evitan la derrota. Por ejemplo:
4. R2A, P4T; 5. R2R, P5T;
6. R3A, A4D+; 7. AxA,
RxA; 8. P3CD, R4R; 9. P4C.
R4D, ganando al quedar inmovilizados todos los Peones blancos.

4. ... **P × P +**
5. **R × P** **P5A!**
6. **R4C** ...

Si 6. P × P+, R × P, y el Rey negro invadirá el flanco de Dama.

6. ... **A8D**
7. **R3T** **P × P**
8. **R2C** ...

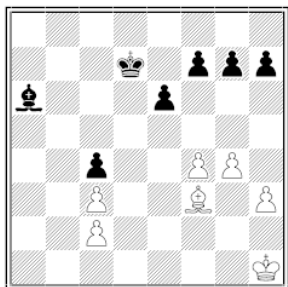
No es posible 8. R3C, pues a respuesta 8. ... A6C! impide al blanco aproximarse con 9. R3A por 9. ... A4D+.

8. ... **R5A**
9. **P4C** **A6C**

ganando.

DIAGRAMA 80

Konstantinopolsky - Alatorzeff.
Moscú, 1939



El negro gana.

1. **R1C** **P4R**

El negro actúa como si los dos Peones blancos doblados del flanco de Dama fueran uno solo, y trata de imponer su superioridad en el flanco de Rey.

2. **P × P**

El pasar el peón con 2. P5A es contestado con 2. ... P4C!, bloqueando los Peones blancos y ganando fácilmente,

TEORÍA DEL FINAL

- | | |
|---------------|--------------|
| 2. ... | R3R |
| 3. R2A | R × P |
| 4. R3R | A1A |
| 5. P4T | P3T |
| 6. A2R | A3R |
| 7. A3A | P3C |
| 8. A2R | A4D |
| 9. A1A | P4C |

Eligiendo pasar el Peón de Caballo. Es notable la forma en que el Alfil negro va mejorando su posición, para colaborar en el avance de sus Peones.

- | | |
|------------------|--------------|
| 10. P × P | P × P |
| 11. A2R | P3A |
| 12. A1A | P4A |
| 13. P × P | P × P |
| 14. R4D | A3R |
| 15. R3R | R5C |
| 16. R2A | A4D |
| 17. A2R + | R6T |
| 18. R1C | P5C |
| 19. A1A + | R6C |
| 20. A2R | A3R |
| 21. A1D | ... |

El blanco tenía una difícil elección:

a) 21. A1A, R6A, con invasión decisiva de su flanco de Dama; 22. A2C+, R7T; 23. R2T, R7D, etc.

b) 21. R1T, R7A, ganando.
c) 21. R1A, R7T, con triunfo fácil.

- | | |
|----------------|------------|
| 21. ... | R5A |
| 22. A2R | ... |

Tampoco salvaba la partida 22. R2A, a causa de 22. ..., P6C+; 23. R1C, A5C, ganando.

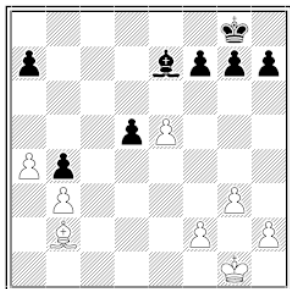
- | | |
|----------------|-------------------|
| 22.... | R6R |
| 23. A1A | R7D |
| 24. R2A | R × P (7A) |
| 25. R3C | R × P |

ganando.

En realidad, el final que acabamos de ver debería entrar en el capítulo de ventaja material, pues el negro ha jugado prácticamente con un Peón de más

DIAGRAMA 81.

Santasiere-Fine. Nueva York, 1938



El blanco gana.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. P4A | P3A |
| 2. A4D | P3TD |
| 3. R2A | R2A |
| 4. R3R | P × P |
| 5. A × P | P3C |
| 6. R4D | R3R |
| 7. P4C | ... |

El aislado Peón Dama negro supone una debilidad para su bando, pues no puede ser movilizado. El blanco trata de activar su flanco de Rey mientras bloquea el Peón pasado adversario.

- | | |
|-------------------|--------------|
| 7. ... | A1D |
| 8. P5A + | P × P |
| 9. P × P + | R × P |
| 10. R × P | ... |

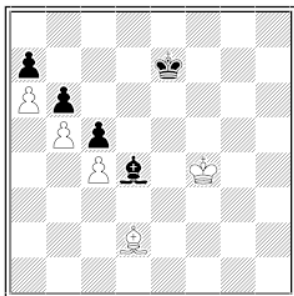
El blanco ha permitido la simplificación, pues su Rey está excelentemente situado para atacar los peones del flanco de Dama adversario.

- | | |
|------------------|--------------|
| 10. ... | R5C |
| 11. A6D | P4TD |
| 12. R6A | R6T |
| 13. R7D | A3C |
| 14. A7R | R × P |
| 15. R6A | A7A |
| 16. R5C | R6C |
| 17. R × P | |

ganando, pues al capturar el Peón Caballo Dama negro deciden la partida los dos Peones blancos, como ya vimos en el diagrama 32.

DIAGRAMA 82

Amateurs, 1775



El blanco juega y gana.

El negro juega y tablas.

1. **A5T!**

Una sencilla combinación, basada en que los Peones blancos están muy adelantados.

1. ... **P × A**

Tampoco llega a tiempo

1. ..., **R2D**; 2. **A × P!**, **R1A**;
3. **A × P**, con gran ventaja.

TEORÍA DEL FINAL.

2. **P6C**

3. **P × P**

R3D

1. ...

2. **A5T**

R2D

R2A

ganando.

Si le corresponde jugar al negro, hace tablas con:

evitando el recurso blanco anterior.

No serviría en cambio:
2. ..., P × A; 3. P6C, R1A;
4. P × P!, coronando.





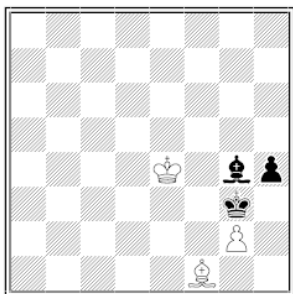
CAPÍTULO II

MEJOR POSICIÓN DEL REY

Este capítulo constituye un apartado de gran importancia en los finales con igualdad de material. La posición ventajosa del Rey, por sí sola, puede decidir fácilmente un final de Alfiles, ya que obtenida una buena casilla en campo adversario, el Rey no puede ser desalojado de ella, al revés de lo que ocurre en los finales de Caballos. Vamos a tratar aquí posiciones en que dicha ventaja del Rey no sea tan abrumadora, que sirva para capturar en el acto los Peones enemigos.

DIAGRAMA 83

Teichmann - Marshall. San Sebastián, 1911



Juegan las negras y ganan.

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. ... | A1A |
| 2. R3R | A2D! |

Es curioso que la jugada 2. ..., A2C no gane. Puede seguir: 3. A4A!, A×P (o R×P); 4. A6R! con tablas aseguradas.

3. **R4R**

Necesario, pues las alternativas pierden rápidamente:

a) 3. R2R, A3A; 4. R1R, A×P.

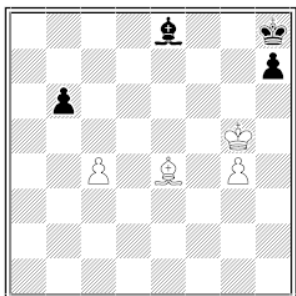
b) 3. R2D, R7A!; 4. A4A, R×P; 5. R1R, R8C!; 6. A1A, A3R; 7. A5C, P6T; 8. A6A, P7T, seguido de ..., A6T y ..., A7C, ganando.

- | | |
|---------------|--------------|
| 3. ... | A3A + |
| 4. R3R | A×P |
| 5. A4A | P6T |

Y el Peón corona.

DIAGRAMA 84

Selesnieff, 1917



Juegan las blancas y ganan.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. R6T | A2A |
| 2. A3D | A3R |

Si 2. ..., A1C!; 3. P5C, trasponiendo.

- | | |
|------------------|--------------|
| 3. P5C | A1C |
| 4. A × P! | A × A |
| 5. P6C | ... |

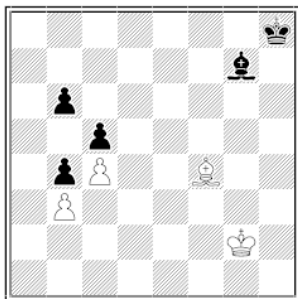
La excelente posición del Rey blanco ha permitido esta combinación.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 5. ... | A × P |
| 6. R × P | |

Ganando el final de Peones fácilmente.

DIAGRAMA 85

Berger



El blanco juega y gana.

1. **R3A**

En este final, a pesar de que el blanco lleva un Peón de menos, gana por la mejor posición de su Rey. Pero, precisamente por este motivo, debe utilizar su Rey rápidamente para obtener el triunfo. Otras líneas que no cumplan este cometido, son insuficientes para alcanzar la victoria. Por ejemplo:

1. A7A?, P4C!; 2. P × P, P5A!; 3. P6C (3. P × P, P6C; 4. P6C, P7C; 5. P7C, P8C=D, D × D; 7. A × D, R1C tablas); 3. ..., A5D; 4. P7C, A2T; 5.

TEORIA DEL FINAL.

PxP, P6C; 6. P5A, R1C; 7. A5R, R2A; 8. P6A, P7C; 9. A x P, A1C; 10. A4D, R3R; 11. A6C, R3D, capturando los Peones y logrando las tablas.

1. ... **P4C**

Una táctica pasiva tampoco salva el final: 1. ..., R1C; 2. R4R, R2A; 3. R5D, R2R; 4. R6A, ganando todos los Peones.

2. **P x P** **P5A**
3. **P x P** **P6C**
4. **A1A** **R1C**

Tampoco basta para entablar ganar el Alfil blanco con: 4. ..., P7C a causa de: 5. A x P, A x A; 6. R4R, R2C; 7. P6C, A6T (si 7. ..., R3A; 8. R5D, A4R; 9. P5A!, A6C; 10. R6A, R2R; 11. R7C, seguido de P6A); 8. R5D, A8A; 9. R6D, A5A+; 10. R7D, R2A; 11. P5A, A6R; 12. P7C, ganando.

5. **R4R** **R2A**
6. **P6C** **R3R**
7. **P7C** **A4R**
8. **A2C** **A7T**
9. **P5A** **A6C**
10. **R4D** **R2D**
11. **R5D** **R2A**
12. **P6A** **A7T**

Si 12. ..., R3C; 13. A4D+, ganando.

a) 13. ..., R2A; 14. A7T, R1D; 15. A6C+, R2R; 16. P7A, P7C; 17. A5A+.

b) 13. ..., R3T; 14. R6R, P7C; 15. A x P, R2T; 16. A4D+, R1C; 17. A5R+.

13. **R5A** **A6C**
14. **R5C** **A7T**
15. **A4D** **R1C**

El blanco amenazaba A6C+ y R6T.

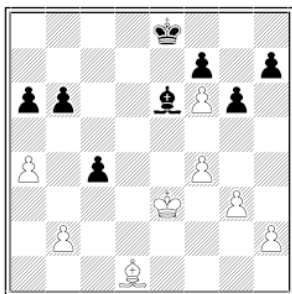
16. **A6C** **P7C**

Si 16. ..., A2A; 17. R6T, A x A; 18. R x A, P7C; 19. P7A++.

17. **R6T** **P8C = D**
18. **P7A** + **A x P**
19. **A7T** ++

DIAGRAMA 86

Alemania-Austria, 1931.
Correspondencia



El blanco gana.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | R2D |
| 2. R4D | R3D |
| 3. A2R | ... |

Estando el Rey blanco en excelente posición tanto para intentar una penetración como para atacar a los Peones enemigos, el Alfil trata de crear debilidades para favorecer la situación del Rey.

- | | |
|----------------|-------------|
| 3. ... | P4CD |
| 4. P4CR | A4D |
| 5. P5C | ... |

Bloqueando el ala de Rey para reducir cada vez más los movimientos del adversario.

- | | |
|---------------|--------------|
| 5. ... | A7C |
| 6. A4C | P × P |

El negro debe tomar una decisión ante la amenaza A8A, que atacaría decisivamente a sus Peones.

- | | |
|-----------------|------------|
| 7. A2R! | P6A |
| 8. R × P | A4D |
| 9. A4A! | ... |

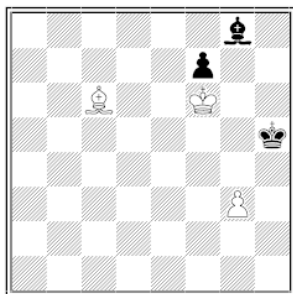
La excelente posición del Rey permite al blanco entrar en un final de Peones, ganando.

- | | |
|------------------|--------------|
| 9. ... | A × A |
| 10. R × A | R3A |
| 11. R4C | |

Y las negras abandonaron, ante la probable continuación, 11. ..., R3C; 12. R × P, P4TD; 13. P4T! R3T; 14. P5A, P × P; 15. R3C, R4C; 16. P5T, R3A; 17. P6C, ganando.

DIAGRAMA 87

Horwitz, 1880



El blanco juega y gana.

- | | |
|-----------------|------------|
| 1. A3A + | R3T |
| 2. P4C | R2T |

Y no 2. ..., A2T por 3. P5C mate.

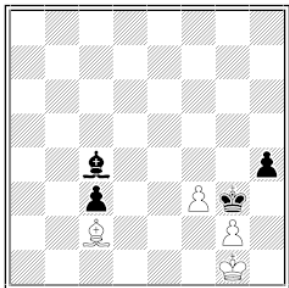
TEORIA DEL FINAL

- | | |
|-----------------|--------------|
| 3. P5C | R1T |
| 4. A4R | A2T |
| 5. A × A | R × A |
| 6. R × P | |

Ganando. La favorable posición del Rey blanco fué decisiva.

DIAGRAMA 88

Kaiser-Lasker. Hamburgo,
1904



El negro juega y gana.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | A4C |
| 2. R1T | ... |

El blanco no tiene jugadas aceptables. Los movimientos de Alfil, permiten que el negro

apoye el avance de su Peón: Si 2. A3C, A6D y si 2. A4R, A5T seguido en ambos casos de P7A, ganando.

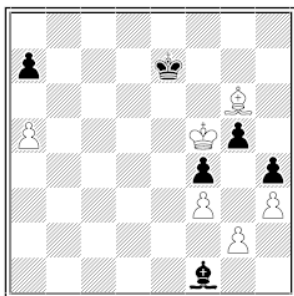
- | | |
|---------------|--------------|
| 2. ... | A8A |
| 3. R1C | A × P |
| 4. P4A | P6T |

Dando mate a la jugada siguiente.

Los ejemplos que acabámos de estudiar, muestran claras posiciones ganadoras debido a la mejor situación de uno de los Reyes. Para que el lector no sobreestime en exceso esta superioridad posicional del Rey, mostraremos unos ejemplos en que no basta para ganar. Es pues preciso, estudiar cada final por separado para saber si será o no ganador.

DIAGRAMA 89

Alekhine-Bogoljuboff, 1929



Juega el blanco.

1. **A5T?** ...

El blanco juzga erróneamente la situación. Ganaba con facilidad con: 1. R×P, A×P; 2. R4C, R3A; 3. A4R, R4R; 4. R×P, R5D; 5. R4C, R6R; 6. P4T, etc.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 1. ... | A × P |
| 2. A4C | R3D |
| 3. R × P | R4R |
| 4. R × P | R5D! |
| 5. R5C | R6R |

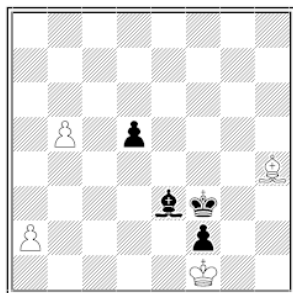
El negro se salva haciendo activo su propio Rey.

6. **P4T** **A × P!**

Tablas.

DIAGRAMA 90

Nazanian, 1940



Juega el blanco y hace tablas.

1. **P6C!**

La delicada situación del blanco es causada por la excelente posición del Rey negro. Debe pues jugar con toda exactitud para no perder. Sería inferior:

1. P47?, P5D, ganando:

a) 2. P6C, P6D; 3. P7C, P7D.

b) 2. A6A, P6D; 3. A3A, P7D; 4. A×P, A×A; 5. P6C, A4T; 6. P7C, A2A; 7. P5T, R6R; 8. P6T, A1C.

1. **A × P**

Ahora no gana ya 1. P5D a causa de 2. P7C, A5A; 3. A×P.

2. **P4T!** **A6R**

Si 2., P5D; 3. A×P, P6D; 4. A1R.

3. **P5T** **P5D**
4. **P6T!** ...

No 4. A6A?, P6D ganando; 5. A3A, R5R; 6. A4C, R4D; 7. A3A, R5A; o aquí 7. P6T, R3A; 8. A5T, R4C; 9. A2D, A2T y R×P.

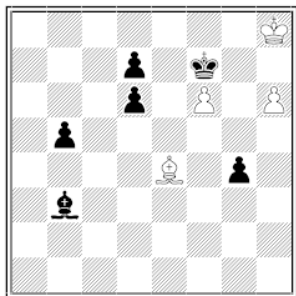
TEORIA DEL FINAL

4. ... **P6D**
 5. **P7T!** **A × P**
 6. **A × P!** **P7D**

Y no 6. ..., A × A, ahogado.

7. A7R!!
 Tablas.

DIAGRAMA 91
 Selesnieff, 1912



El blanco juega y hace tablas.

1. **A5D + !!** ...

Asombroso recurso, pero único ante la inferior posición del Rey, que le haría perder con un juego pasivo.

1. **R1A**

Si 1. ..., A × A; 2. P7T, R3C; P7T y tanto 3. ..., R × P como 3. ..., A × P dan tablas.

2. **A × A** **P6C**
 3. **A5D** **P5C**
 4. **P7T!** ...

No sirve 4. R7T por 4. P6C; 5. R6C, P7CD; 6. A4R, P7C; 7. P7T, P8CR=D+; 8. R6T, D7T+; 9. R5C, D6C+; 10. R5T, D4R+ ó 10. R5A, D5TR; 11. R5R, D × A+; 12. R × D, P8C=D+.

4. ... **P6R**
 5. **A8C!**, **P7CR** ó **P7CD**
 6. **P7A!** **P8C = D**

Tablas, produciéndose un ahogado original.



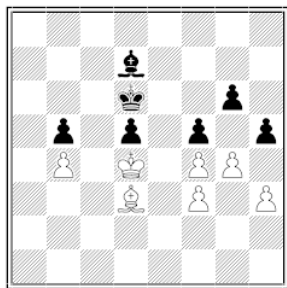
CAPITULO III

MEJOR ALFIL

Para la comprensión de este capítulo, habrá que fijar antes la idea de qué es un Alfil bueno y otro malo.

Cualquier pieza es buena o mala según su movilidad; un Alfil será «malo» si está obligado a defender sus propios Peones, que por estar todos en su color, le reducen grandemente en su movilidad. Por el contrario, es «bueno» el Alfil que puede disponer de gran número de casillas, sin estar obstaculizado por Peones. Veremos diversos ejemplos en los que un bando pierde pues su Alfil será una pieza de escaso valor.

DIAGRAMA 92
Lloréns-Fuentés, 1944



El blanco juega y gana.

- | | | |
|----|---------------|--------------|
| 1. | P × PT | P × P |
| 2. | P4T | ... |

Colocando al negro ante un problema. Su Alfil es el típico Alfil «malo» inmovilizado por sus Peones. Si se mueve pierde un Peón. Si se mueve el Rey, permite una entrada decisiva del Rey rival. El negro decide entregar su Peón de Dama y mantener la posición.

- | | | |
|----|--------------|------------|
| 2. | ... | R3R |
| 3. | R5A | P5D |
| 4. | R × P | R3D |

El negro entregó su Peón para mantener al Rey blanco en oposición. Pero no alivia mucho su situación, pues el Alfil blanco sigue siendo mucho más móvil.

- | | | |
|----|------------|------------|
| 5. | A1C | A3R |
| 6. | A2A | ... |

El blanco aprovecha siempre que la única pieza que puede mover su rival es el Alfil, y a casillas forzadas. Ahora el negro no puede impedir a la vez

TEORIA DEL FINAL

la jugada A3C y defender su PAR.

- | | |
|--------|-------|
| 6. ... | A1A |
| 7. A3C | A2C |
| 8. A7A | A × P |
| 9. R3R | R2R |

Aunque el material está igualado, la diferencia entre un Alfil y otro es notable. El negro debe defender continuamente sus peones. Si ahora 9. ... A5C; 10. A8R hubiera ganado ya un Peón.

- | | |
|---------|-----|
| 10. A3C | A3A |
| 11. R4D | R3D |
| 12. A2A | A1R |

Entregando nuevamente otro Peón, que se pierde de modo inevitable. Si 12. ..., A2D; 13. A3D y el negro debe entregar un Peón o permitir el avance de su Rey.

- | | |
|-----------|-----|
| 13. A × P | A2A |
| 14. A3D | A1R |
| 15. A2R | ... |

Produciéndose por tercera vez una situación de «zugzwang» para el negro.

- | | |
|-----|-----|
| 15. | R3R |
|-----|-----|

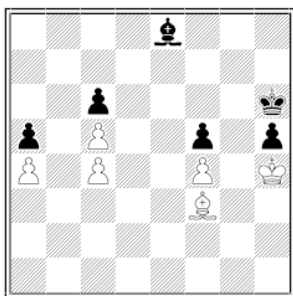
- | | |
|------------|-------|
| 16. R5A | R4A |
| 17. A × PC | A2A |
| 18. A7D + | R × P |
| 19. P5C | |

Abandonan.

Un gran final, en el que se mostró claramente la enorme superioridad de un Alfil «activo» sobre otro «malo».

DIAGRAMA 93

Schelfhout-Menchick



El blanco gana.

- | | |
|--------|-----|
| 1. A2C | ... |
|--------|-----|

El blanco con su Alfil superior, gana un Peón de modo forzado, sólo tiene que llegar a la misma posición, tocándole jugar al negro, en cuyo ca-

so, vemos que su Alfil no podría defender sus dos Peones simultáneamente.

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | A2D |
| 2. A1T | A1R |
| 3. A3A | ... |

Legando a la posición inicial, pero debiendo jugar ahora el negro.

- | | |
|----|------------|
| 3. | A2D |
|----|------------|

Es mejor defenderse de este modo, pues entregando el otro Peón se perdería antes todavía: 3. ..., **A2A**; 4. **A×PA**, **A×P**; 5. **A8R**, **A6C**; 6. **P6A**, **A×P**; 7. **P7A**, coronando.

- | | |
|----------------|------------|
| 4. A×PT | A1A |
|----------------|------------|

Si 4. ..., **A8R**: 5. **A8R**!

- | | |
|---------------|------------|
| 5. A8R | A2C |
| 6. A7D | R3C |
| 7. R3C | R3A |
| 8. R3A | R3C |

Las dos piezas negras están inmovilizadas por un sólo Alfil.

- | | |
|----------------|------------|
| 9. R3R | R3A |
| 10. R4D | A1T |

A otro movimiento de Rey, seguiría una penetración decisiva del Rey blanco. Obsérvese la similitud con el ejemplo anterior.

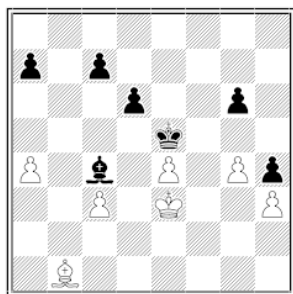
- | | |
|----------------|------------|
| 11. A8A | R2R |
| 12. R5R | |

Ganando fácilmente.

Normalmente un Alfil «malo» no lo es de un modo tan absoluto como en estos dos ejemplos. Suele tener algo más de movilidad, pero siempre vigilando las debilidades de sus Peones, que serán fácilmente atacables por el Alfil adversario. Veamos diversos ejemplos, en varios de los cuales el Alfil es solamente «malo» en uno de los flancos, es decir en aquel en que tiene todos los Peones de su mismo color.

DIAGRAMA 94

Winawer-Steinitz. Viena, 1882



El negro gana.

TEORIA DEL FINAL

1. ... **A8A**
2. **R3A** **P4C!**

Y no 2. ..., A×P a causa de 3. A3D, cortando la retirada al Alfil negro; 3. ..., R3A; 4. R4A, A7C; 5. P5C+, R3R; 6. A4A+, R2R; 7. A3D!, P6T; 8. R3C, R3R; 9. P5R! y el Alfil sigue encerrado.

3. **A2T** **P3A**

Amenaza 4. ..., A6D ganando un Peón.

4. **A7A**

Si evita dicha amenaza con 4. A1C, podría seguir: 4. ..., P4T; 5. A2A, A5A; 6. R3R, A2A; 7. A1D, A3C; 8. A3A, P4A; 9. A2C, A1R, ganando un Peón.

4. ... **A6R**
5. **R2A** ...

Tampoco defiende el Peón 5. A6C a causa de 5. ..., P4D.

5. ... **R5A**
6. **P5T** **A×P**
7. **A4A** **P4D**
8. **A6T** **P4A**
9. **A8A** **P5A**

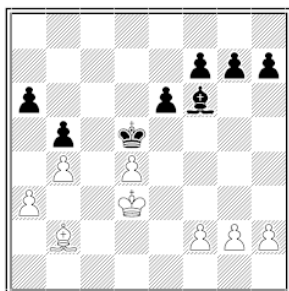
10. **P6T** **R4R**
11. **A7D** ...

El Rey blanco no puede alejarse de sus Peones pues los perdería si 11. R3R, A7C.

11. ... **P5D**
12. **P×P+** **R×P**
13. **R2R** **A6D+**
14. **R1R** **P6A**
15. **A8A** **R6R**
16. **R1D** **R7A**
17. **A5A** **A×P**
18. **R2A** **A8A**
19. **R×P** **A×P**

Ganando fácilmente con el Peón de Torre.

DIAGRAMA 95
Nogués Acuña-Grau



El negro gana.

El negro está superior por varios factores: su Alfil es superior al blanco, ya que éste debe defender sus Peones del flanco de Dama. El Rey blanco no debe moverse, pues su rival penetraría con efectos desastrosos.

El triunfo no obstante exige un cuidadoso manejo. El negro, debe bloquear o cambiar los peones del ala de Rey, para que al evitar moverlos, pase la lucha al flanco de Dama, notoriamente débil al blanco. Obtenido esto, coloca el Alfil en 4CR, obligando al blanco a mover su Alfil o su Rey, y con ello permitiendo ya A8A o si mueve el Rey, la penetración del Rey negro.

1. **P3A**

Quitando al negro la casilla 5R, y permitiendo así la posibilidad de jugar R3A.

1. ... **P4TR**
2. **P3CR** ...

Las blancas tratan de impedir la entrada del Alfil negro por 4CR. Pero de este modo, sus Peones del flanco del Rey, colocados también en casillas negras, convierten al Alfil en «absolutamente malo» por bloquearlo completamente.

2. ... **P5T**
3. **A3A** **P6T**

El negro cambia su idea primitiva, puesto que observa que las debilidades creadas por las blancas en el flanco de Rey, son todavía más importantes que las del lado de Dama. El Peón de 2TR es muy vulnerable.

4. **A1T** **P4C**
5. **A3A** **A2C**

El Alfil se dirige a la casilla 3D, amenazando A×PCR. Pero ha de hacerse esta jugada A3D en el momento preciso en que el Alfil blanco no esté en 3A, pues contestaría A1R evitando la captura.

6. **A2C** **A1A**
7. **A1A** **A3D**
8. **P4A** **P×P**
9. **P×P** ...

Si 9. A×P, A×A; 10. P×A, P4A ganando el final de Peones.

9. ... **A2R**

Y este Alfil ha creado nuevas debilidades. Contrasta su movilidad con la del blanco, bloqueado entre sus Peones.

10. **A3R** **A5T**
11. **A1C** ...

Forzada para evitar 11. ..., A6C; 12. A1C, A×PA.

11. ... **P4A!**

Y ahora el blanco debe mover el Rey o el Alfil, perdiendo en ambos casos.

12. **A3R**

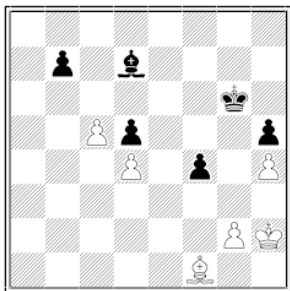
A 12. R3R, decide 12. ... R5A y a 12. R3A, R5R.

12. ... **A6C!**

Ganando pues el blanco no puede evitar la pérdida de un Peón.

DIAGRAMA 96

Eliskases-Brauer, 1933



El blanco gana.

1. **P3C!**

El blanco trata de cambiar el mejor Peón negro, ya que los otros comprimen al Alfil negro por ser del mismo color.

1. ... **A5C**

Otras jugadas muestran también la inferioridad negra:

a) 1. ... R4A; 2. A3T, R5R; 3. AxA, P×P+; 4. R×P, R×P; 5. R4A!, R×P; 6. R5R!, P4C; 7. A8R, P5C; 8. A×P, P6C; 9. A6C ganando.
b) 1. ... P×P+; 2. R×P, R4A; 3. A3T+ ganando como en a).

c) 1. ... A3R; 2. R2C, R4A; 3. R3A, P×P; 4. A3D+, R3A; 5. R×P, A4A; 6. A5C, A3C; 7. R4A ganando con A7D—8A o A8R.

d) 1. ... P6A; 2. R1C, A5C; 3. R2A, R4A; 4. R3R.

2. **A2C**

Sería prematuro 2. P×P?, R4A; 3. A2C, R×P; 4. A×P, A1A; 5. A2C, R6R; 6. P5D, A2D!; 7. P6A, P×P!; 8. P×P, A×P!; 9. A×A, R5A entablando al llegar el Rey negro a 1TR.

2. ... **P6A**

Si 2. ... A3R, entonces si valdría 3. P×P!, R4A; 4.

R3C, R3A; 5. R3A ganando con A3A, A1D y A4T.

- | | |
|-----------------|------------|
| 3. A1A | R4A |
| 4. A3D + | R3R |
| 5. R1C | R2D |
| 6. R2A | R3A |
| 7. A2A | ... |

Amenaza 8. A1D y evita la peligrosa infiltración del Rey negro, pues a 7. R4C sigue 8. A3C!, A3R; 9. R3R, R5C; 10. A1D, R6A; 11. A x P, A2A; 12. P4C! ganando.

- | | |
|-----------------|--------------|
| 7. ... | P3C |
| 8. P x P | R x P |
| 9. A1D | A3R |

Si 9., R4C; 10. A x P, A x A; 11. R x A, R5A; 12. R3R, R6A; 13. P4C,! P x P; 14. P5T!, coronando antes que el negro.

- | | |
|------------------|------------|
| 10. A x P | A2A |
| 11. R3R | R4C |
| 12. R4A | R5C |
| 13. R5R | R5A |
| 14. A1T | ... |

Como vimos en ejemplos anteriores, se trata de llegar a la misma posición, tocándole jugar al negro, que deberá

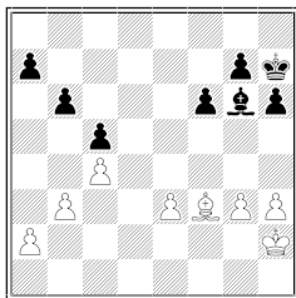
abandonar la excelente posición defensiva de una de sus piezas.

- | | |
|-------------------|------------|
| 14. ... | A1C |
| 15. A2C! | A2A |
| 16. A3A | R6D |
| 17. A x PD | |

Y el negro abandonó.

DIAGRAMA 97

Smyslov-Keres, 1951



- El negro gana.*
- | | |
|--------|------------|
| 1. ... | A8C |
|--------|------------|

El final es muy favorable al negro, ya que los Peones blancos del ala de Dama están en casillas del color de su Alfil, restringiendo su movilidad. Además, la debilidad del PR

blanco permitirá al Rey negro intentar una penetración decisiva. El blanco pues debe atender a dos objetivos: defensa de los Peones del ala de Dama y protección de la línea de penetración.

2. P3T P4TD

Intentando ganar un Peón con ..., A7A.

3. A1D

El Alfil queda atado a esta casilla, quedando el final reducido a una lucha de Reyes, teniendo el Alfil negro muchos tiempos para perder, en casos de oposición de Reyes.

3. ...	R3C
4. R2C	R4A
5. R2A	R4R
6. P4TD	...

Una alternativa interesante, aunque igualmente insuficiente, sería 6. R2R, pero la continuación 6. ..., A4A; 7. P4CR, A8C; 8. P4TR, R5R; 9. R2D, A6D ganaría como muestran las siguientes variantes:

1) 10. P5T, P5T!; 11. P×P, A×P y el negro tiene prácticamente un Peón de más.
2) 10. P4T, P3C; 11. P5T, P×P; 12. P×P, P4A; 13. A2R, A×A; 14. R×A, P5A, etcétera.

3) 10. A2R, A×A; 11. R×A, P3C; 12. P4T, P4A; 13. P×P, P×P; 14. P5T, P5A.

6. ... P4CR!

Es prematuro 6. ..., R5R a causa de 7. A5T, R6D?; 8. A6C+ constituyendo esta defensa el único recurso blanco. Con la jugada del texto, el negro pretende fijar definitivamente los Peones blancos del ala de Rey y crear más debilidades.

7. R2R ...

Si 7. P4T, el Peón Torre blanco quedaría aislado, facilitando el triunfo negro. Una línea sería: 7. ..., P×P; 8. P×P, P4A; 9. R3A, A6D; 10. R2A, P5A; 11. R3A, P×P; 12. R×P, A3C, ganando, pues el blanco queda en «zugzwang».

7. ...	A4A
8. P4CR	A8C
9. R3A	...

Esta es la única casilla que ofrece posibilidad de resistencia al rey blanco. Si 9. R2D, A5R; 10. R2R, A7C; 11. R2A, A×P; 12. A2R; P4A con triunfo fácil.

9. ...	P4A
10. P×P	R×P
11. R2A	A5R

La situación no ha cambiado: el Alfil blanco debe cuidar

del ala de Dama, el Rey blanco de la de Rey, pudiendo moverse libremente las piezas negras.

12. **R3C** **R3C**

Preparando 13. ..., P4T.

13. **R2A** **P4T**
 14. **R3C** **P5T +**
 15. **R2A** **A4A**
 16. **R2C** **R3A**
 17. **R2T** **R3R!**

Exacto hasta el fin. Todavía tenía el blanco una esperanza tras 17. ..., R4R; 18. R2C. A8C (18. ..., R5R?; 19. A2A+) 19. R2A, R5R; 20. A5T.

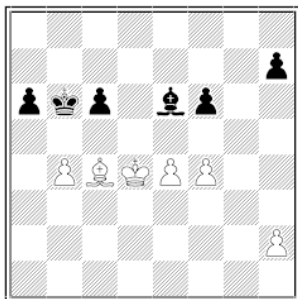
La jugada del texto es la conocida maniobra de triángulo para perder un tiempo, que aquí es decisivo.

18. **R2C** **R4R!**
 19. **R2T** **A8C**
 20. **R2C** **R5R**
 21. **R2A** **R6D**

Ganando por la invasión del Rey negro.

DIAGRAMA 98

Eliskases-Capablanca.
 Semmering, 1937



Juega el negro. El blanco gana.

1. ... **A5C**
 2. **P5R** **P × P +**
 3. **P × P** **P3T**

Si 3... P4TD; 4. P × P+, R × P; 5. R5A y gana.

4. **P4T** **A4T**
 5. **P6R** **A1R**
 6. **P7R** ...

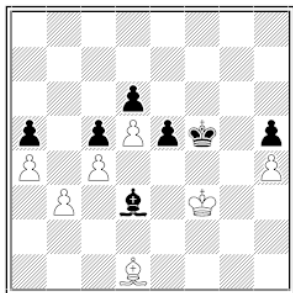
El camino más rápido. En la partida, Eliskases jugó: 6. A3D, R2A; 7. R5A, A4T; 8. A7T, A5C; 9. P7R y empleó

en triunfar todavía treinta jugadas más.

- | | |
|----------------|------------|
| 6. ... | R2A |
| 7. R5R | R1A |
| 8. R6A | R2A |
| 9. R7C | R1A |
| 10. R8A | R2D |
| 11. A7A | |

ganando.

DIAGRAMA 99
Heslinga-Koese. Holanda, 1955



El negro gana

- | | |
|--------|------------|
| 1. ... | R3C |
|--------|------------|

La superioridad negra se basa en los factores siguientes:

1) Mejor Alfil, ya que el blanco debe defender a toda costa su Peón de 3CD.

- | |
|---------------------------|
| 2) Mejor posición de Rey. |
| 3) Peón pasado en 4R. |

- | | |
|---------------|------------|
| 2. R3R | A4A |
| 3. R2D | ... |

Es forzado mover el Rey, pues si el Alfil juega perdería antes: 3. A3A, A7A; 4. A4R+, A×A; 5. R×A, R3A, ganando el final de Peones.

- | | |
|-----------------|------------|
| 3. ... | A5C |
| 4. A2A + | ... |

Nuevamente el final de Peones está perdido: 4. A×A, P×A; 5. P4C, PA×P; 6. P5A, P×P; 7. P6D, R2A, etc.

- | | |
|--------|------------|
| 4. ... | R3A |
|--------|------------|

4. ... R2C causa muchas dificultades al negro, y el blanco, con un juego excelente, puede llegar a hacer tablas del modo siguiente: 5. A4R, R3A; 6. A2A!, A6A; 7. R3R, P5R; 8. R4A!, R2C; 9. R3R, R2A; 10. A×P, A8D; 11. A3A, A×P; 12. A×P+, R3A; 13. R3D, A×PT; 14. R3A. Tablas.

- | |
|---------------|
| 5. A4R |
|---------------|

No basta la continuación 5. R3R por 5. ...P5R!, con las siguientes posibilidades:

- a) 6. R×P?, A4A+
 b) 6. R4A, A6A, con trasposición a la partida.
 c) 6. A×P, A8D; 7. A3A, A×P; 8. A×P, A×PA; 9. R4R, A6C; 10. A8R, R2C; 11. A6A, R3C; 12. A8R+, R3T; 13. A6A, R4T, ganando.

5. ... **R2C**
 6. **A2C!** ...

Es inferior 6. A2A, A6A!; 7. R3R, P5R; 8. R4A, R3A!, ganando antes que en la partida.

6. ... **R3A**
 7. **A4R** **A4A**
 8. **A3A** **R3C**
 9. **A1D** **P5R!**
 10. **R3R** **A5C!**
 11. **A2A** ...

El final de Peones, aunque difícil, está ganado por las negras. Tras 11. A×A, P×A; 12. R×P, R4T se producen las siguientes variante:

a) 13. P4C, PT×P; 14. P5T, P6C; 15. R3D, P7C; 16. R2A, P6C; 17. P6T, P7C; 18. P7T, P8CD=D+; 19. R×A, P8C=D+

b) 13. R3R, R×P; 14. P4C (6 14. R2A, R6T; 15. R1C, R6C; 16. P4C, PT×P; 17. P5T, P6C, etc.), 14. ... P6C!;

15. P×PA, R6T; 16. P×P, P7C; 17. P7D, P8C=D+ y ganan.

c) 13. R4A, R×P; 14. P4C, P6C, coronando el primero.

11. ... **R3A!**
 12. **R4A** **A6A**
 13. **P4C** **PA×P**
 14. **A 3C** **R2R!**

La maniobra triangular que vimos en un ejemplo anterior.

15. **R3R** ...

Si 15. R5A avanza el PR, y si 15. A2A, A7R; 16. A3C, A6D.

15. ... **R2A**
 16. **R4A** ...

16. R4D, R3A; 17. A2A, R4A gana igualmente; 18. P5A, P×P+; 19. R×P, R4R; 20. P6D, A5C, etc.

16. **R3A**

Completando el triángulo y obligando al Rey blanco a retroceder.

17. **R3R** ...

Si 17. A2A, A7R; 18. A3C, A6D.

TEORIA DEL FINAL

- | | |
|----------------|------------|
| 17. ... | R4R |
| 18. A2A | A5C |
| 19. A3C | ... |

Si 19. A×P, A8D.

- | | |
|---------|------------|
| 19. ... | A6T |
|---------|------------|

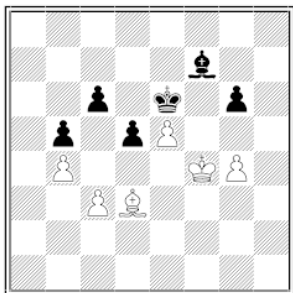
para alcanzar la casilla 6D.

- | | |
|----------------|--------------|
| 20. A2T | A8A |
| 21. A3C | A6D |
| 22. R2D | R5D |
| 23. P5A | P6R + |

y el negro gana.

DIAGRAMA 100

Pillsbury-Billecard.
Munich, 1900



El blanco juega y gana

- | | |
|----------------|-----|
| 1. P5C! | ... |
|----------------|-----|

Convirtiendo al Alfil negro en un perfecto ejemplar de Alfil «malo».

- | | |
|---------------|------------|
| 1. ... | A1R |
| 2. A1A | A2A |

Ofrecer el cambio de Alfiles, como ocurrió en la partida, supone un final perdido de Peones: 2. ... A2D; 3. A3T+, R2R; 4. A×A, R×A; 5. R3R, R2R; 6. R4D, R3R; 7. R5A.

- | | |
|-----------------|------------|
| 3. A3T + | R2R |
| 4. R3R | A1R |
| 5. P6R! | R3D |

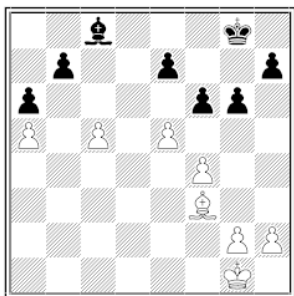
o 5. ... P4A; 6. P×P, A3A; 7. R4D.

- | |
|---------------|
| 6. R4D |
|---------------|

y el negro se halla sin recursos.

DIAGRAMA 101

Kottnauer - Rossetto. Helsinki,
1952



El blanco gana

- | | | |
|----|------------|------------|
| 1. | R2A | R2A |
| 2. | R3R | ... |

Como ya hemos visto en ejemplos anteriores, la superioridad del Alfil «bueno» solamente es decisiva si el Rey puede penetrar en la posición adversaria. A esto, pues, se encamina el blanco.

- | | |
|----|--------------|
| 2. | P × P |
|----|--------------|

El negro efectúa este cambio en el momento justo. Es evidente que si se cambiara en la jugada siguiente, el blan-

co podría retomar con el Rey, permitiendo a éste una excelente posición con vistas a penetrar por ambos flancos.

Si el negro no desea cambiar Peones, sino esperar los acontecimientos, perdería igualmente, como sigue: 2. ... R1R; 3. R4D, R1D; 4. A5D, R2A; 5. A8C, P3T; 6. P6R!, R3A; 7. R4A, P4CR; 8. P × P, PT × P; 9. A7A, P4A; 10. A8R+, R2A; 11. R5D, P5A; 12. A5T, R1D; 13. A3A, R2A. 14. R5R, etc.

- | | | |
|----|--------------|------------|
| 3. | P × P | R1R |
| 4. | R4A | P3T |

El negro no puede permitir que el Rey blanco llega a 6TR. Si tratara de evitarlo con 4. ... R2A sería suficiente la continuación: 5. R5C, R2C; 6. P4T, P3T+; 7. R4A; 8. A5D+, P3R, llegando a la continuación del texto.

- | | | |
|----|------------|------------|
| 5. | P4T | P3R |
|----|------------|------------|

Más o menos forzado, ya que la alternativa 5. ... R1A es inferior. Podría seguir 6. P6R, R2C (si 6. ... A × P; 7. A × P, A5A; 8. P6A, A4D; 9. A8T, etcétera); 7. R5R, R2T; 8. P4C, R2C; 9. A4R y el negro está perdido, por ejemplo:

- | | |
|----|--|
| a) | 9. ... R2T; 10. P5T. |
| b) | 9. ... P4C; 10. P × P, P × P; 11. R5A, R3T; 12. A5D. |
| c) | 9. ... P4T; 10. P × P, P × P; 11. R5A, R3T; 12. A3A. |

TEORIA DEL FINAL

6. **A4R** **R2A**
7. **P4C** ...

Tratando de poner también al PC negro en casilla blanca y cercando ya por todos lados al Alfil negro, un clásico «Alfil malo».

7. ... **R2C**
8. **P5C** **P × P**
9. **P × P** **R2A**

Una posición típica de estos finales: el Alfil sujeta a las dos piezas negras, y el Rey blanco tiene la libertad de dirigirse a cualquier flanco, libremente.

10. **R3R** **R2R**

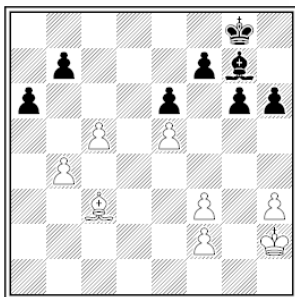
El negro entrega un Peón, pues una táctica pasiva le conduciría a un desastre inmediato: Si 10. ... R2C; 11. R4D, R2A; 12. P6A!, P × P; 13. A × PA, R2R; 14. R5A con decisiva penetración.

11. **A × PCR** **A2D**
12. **A4R** **A3A**
13. **A × A** **P × A**
14. **R3A** **R2A**
15. **R3C**

y el negro tiene que rendirse

DIAGRAMA 102

Van Scheltinga-Fine.
Amsterdam, 1936



El negro gana

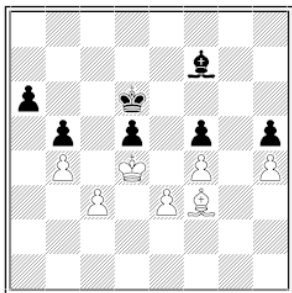
1. **R1A**

El Rey negro está más cerca de los Peones blancos que su rival; y el simple avance hacia ellos logrará la ganancia de material.

2. **R3C** **R1R**
3. **R4A** **R2D**
4. **R4R** **R3A**
5. **R4D** **R4C**
6. **A2D** **P4TR**
7. **P4A** **A1A**
8. **P3A** **P4T**

Y el blanco debe abandonar, pues el negro gana un Peón y fácilmente el final también.

DIAGRAMA 103



El blanco juega y gana

1. A2R A3C

El Alfil negro es otro ejemplo manifiesto de Alfil «malo», pues su movilidad es únicamente defensiva.

Si 1. ... A1R; 2. A3D, A3C (si 2. ... A2D; 3. A2A, A3R; 4. A1D, A2A; 5. A3A, etc.); 3. A2A, A2T; 4. A3C.

2. A3D A2T

Es evidente que el Rey negro no puede moverse, pues

permitirá una decisiva entrada en su campo del Rey blanco.

3. **A2A** **A3C**

El método ganador consiste en llegar a atacar dos Peones simultáneamente en el momento justo en que cualquier movimiento del Alfil negro pierda uno de ellos.

4.	A1C!	A2T
5.	A3D	A3C
6.	A2A	A2T
7.	A3C	A1C

Los movimientos del Alfil blanco, aparentemente raros, se basan en la pérdida de un tiempo para llegar a la posición inicial, tocándole jugar al negro.

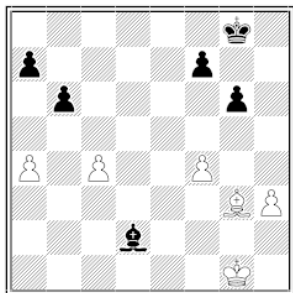
8. **A1D** **A2A**
9. **A3A**

ganando un peón o penetrando con el Rey, imponiéndose en el final de ambos casos.

TEORIA DEL FINAL

DIAGRAMA 104

Kashdan - Fine. Nueva York,
1936



Juega el negro

- | | |
|----------------|------------|
| 1. ... | R3C |
| 2. R2A | R3A |
| 3. R2R | A8A |
| 4. R1D? | ... |

La continuación de la partida, que fué causa de la derrota blanca. Como norma general, cuando con un «Alfil malo» debemos defender un Peón, hay que elegir la casilla que da más movilidad al Alfil. Aquí el blanco, debido a

esta pérdida de tiempo, no lo consigue. Lo correcto hubiera sido: 4. **R3A**, **R4A**; 5. **A2T**, **A6T**; 6. **A1C!**, **A3D**; 7. **A3R**, **A1A**; 8. **A2A!** y el Peón puede ser defendido desde dos casillas.

- | | |
|---------------|------------|
| 4. ... | A6T |
| 5. R2R | A3D |
| 6. R3A | R4A |

Y el Alfil blanco se halla imposibilitado para realizar la maniobra de la nota anterior, pues ahora perdería el Peón.

7. **P4T**

Pierden también las blancas un peón, tanto con 7. **R3R** como con 7. **A2T**, a causa de **P4C**, y el peón Alfil está clavado.

7. ... **P3A**

Y la amenaza 8. ... **P4CR** es inevitable, ganando un peón. Es, pues, fundamental la movilidad, aun en las posiciones defensivas.



INDICE

PRIMERA PARTE

FINALES CON VENTAJA DE MATERIAL

	<u>Página</u>
Capítulo I. Alfil y peón contra alfil	5
» II. Alfil y dos peones contra alfil	23
» III. Alfil y dos peones contra alfil y peón	31
» IV. Finales con dos o más peones por cada bando	39

SEGUNDA PARTE

FINALES CON VENTAJA POSICIONAL

Capítulo I. Mejor estructura de peones	61
» II. Mejor posición del rey	89
» III. Mejor situación del alfil	96

COLECCION

TEORIA de las APERTURAS

Esta Colección comprende las más importantes líneas de aperturas, cada una de las cuales es objeto de un volumen, con amplísimo estudio monográfico. La integran los siguientes volúmenes:

- I La Apertura Inglesa, *por Julio Ganzo.*
- II La Apertura Escocesa y la Defensa Petroff, *por J. Ganzo.*
- III La Defensa Siciliana, *por Seegery Ganzo.*
- IV La Defensa India de Dama, *por B. L. Esnaola.*
- V La Defensa Grünfeld, *por B. L. Esnaola.*
- VI La Defensa Nimzindia, *por J. Ganzo.*
- VII La Defensa Alekhine, *por Julio Ganzo.*
- VIII La Defensa Francesa, *por Julio Ganzo.*
- IX La Apertura Española, *por Julio Ganzo.*
- X El Giuoco Piano, *por Julio Ganzo.*
- XI La Defensa India de Rey, *por B. L. Esnaola.*
- XII La Apertura Reti-Zukertot, *por B. L. Esnaola.*
- XIII La Defensa Caro-Kann, *por Julio Ganzo.*
- XIV La Defensa Ortodoxa, *por Julio Ganzo.*
- XV Controgambitos, *por B. L. Esnaola.*
- XVI La Defensa de los dos Caballos, *por Julio Ganzo.*
- XVI El Gambito de Rey, *por B. L. Esnaola.*
- XVII La Defensa Morano, *por R. Torán.*
- XIX La Defensa Cambridge-Springs, *por Julio Ganzo.*
- XX La Defensa Lasker y Tarrasch, *por Julio Ganzo.*
- XXI La Defensa Holandesa, *por R. Torán.*
- XXII Aperturas poco conocidas, *por Ganzo.*
- XXIII La apertura de los cuatro caballos, *por Ganzo.*

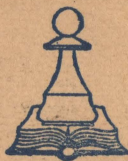
Constituye esta serie la más completa obra de consulta y contiene las líneas de juego sancionadas por los mejores analistas, así como las aportaciones más recientes a la teoría derivada de la práctica de los grandes maestros actuales.

Dirijase a:
RICARDO AGUILERA - Editor
Padilla, 54 - Teléfono 35 96 87
Apartado 9138
MADRID

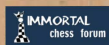
ROMAN
TORAY

Teoría de
las finales

Alfiles
Peones



RICARDO AGUILERA
Apertado 9138
MADRID



1959