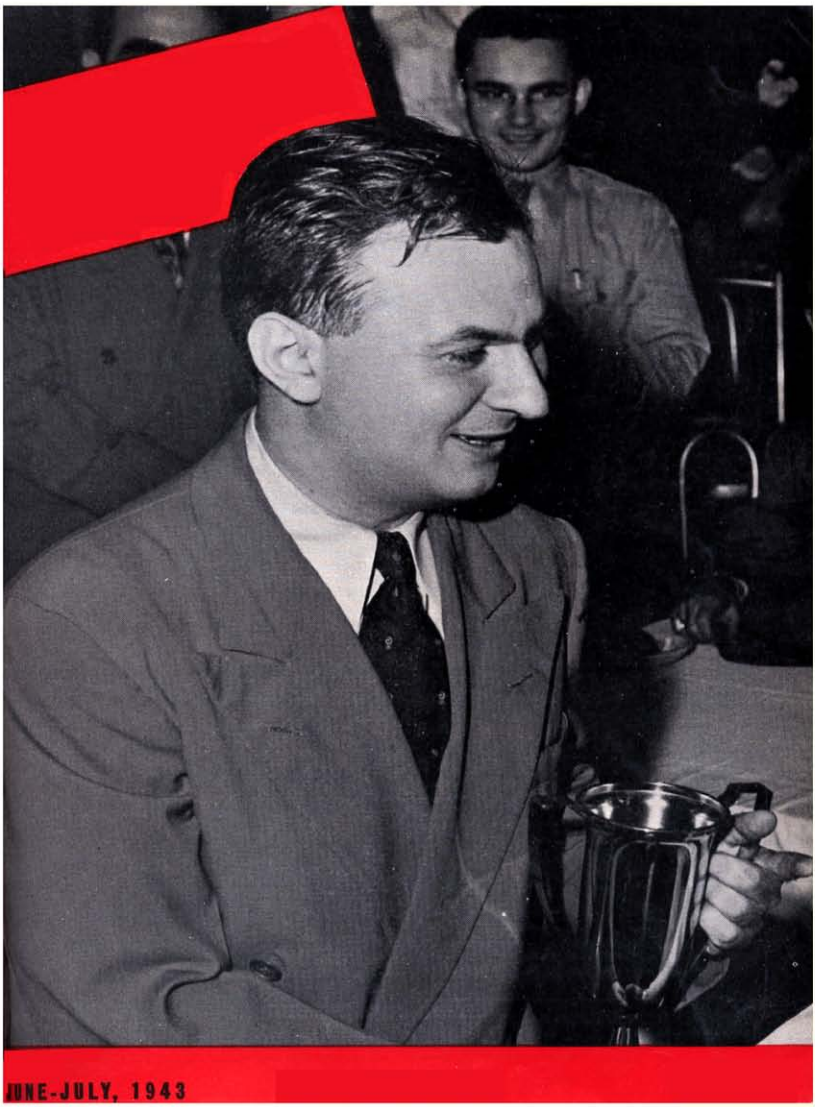
Finales Basicos de Ajedrez

Tomo 1



Reuben Fine

Finales Basicos de Ajedrez

Tomo 1

IMMORTALIZERS

Reuben Fine

RUBEN FINE

FINALES BASICOS DE AJEDREZ

TOMO I

TRADUCCION DIRECTA DEL INGLES
DE
ENRIQUE P. FALCON

EDITORIAL SOPENA ARGENTINA, S. R. L.
ESMERALDA 116
BUENOS AIRES

Es propiedad
Derechos reservados
Copyright 1955 by Editorial Sopena Argentina, S. R. L.
Hecho el depósito que marca la ley 11.723
Prohibida la reproducción total o parcial

PRINTED AND PUBLISHED IN ARGENTINA
IMPRIMÉ ET PUBLIÉ EN ARGENTINE
STAMPATO E PUBBLICATO NELL'ARGENTINA
DRUCK UND AUSGABE IN ARGENTINIEN
IMPRESSO E EDITADO NA ARGENTINA

SEGUNDA EDICION
MAYO DE 1955

IMPRESO Y EDITADO EN LA ARGENTINA

FINALES BASICOS DE AJEDREZ

NUEVA BIBLIOTECA DE AJEDREZ

PROLOGO

El éxito sin precedentes de «Modernas Aperturas de Ajedrez» me indujo a creer que un libro similar sobre los finales sería recibido con beneplácito por el mundo ajedrecístico. A pesar de la grande y creciente importancia de esta parte del juego, es relativamente muy poco lo que sobre ella se ha escrito.

En este libro he intentado presentar una guía manuable para el jugador práctico. A través del mismo, me he concentrado en aquellos aspectos de los finales que con mayor frecuencia se presentan durante el desarrollo del juego. Virtualmente no ha sido incluído ningún problema; aquellos que han sido citados podrían presentarse muy probablemente durante un torneo o partida.

Deseo expresar mi agradecimiento al Sr. Irving Chernev por su bondad al permitirme consultar su excelente biblioteca. También debo rogar el perdón de mi esposa por haberme servido de ella, sin piedad, como mecanógrafa en este trabajo.

BIBLIOGRAFIA

Theorie und Praxis der Endspiel, de Berger, es el clásico y ha resultado inapreciable para nosotros. Este trabajo monumental constituye el compendio de todo lo examinado hasta el año 1921.

También hemos consultado los siguientes estudios:

Endspiel, por I. Rabinovitch.

Fins de Partie, por un Amateur de l'Ex U. A. A. R.

1234 Modern Endgame Studies, por Sutherland y Lommer.

Dos trabajos sobre el final de alfil y caballo, por F. Reinfeld.

Para los finales de torre y peón, nos han sido muy provechosos los artículos de Spielmann aparecidos en «L'Echiquier» en 1929 y 1930; dos trabajos de Reinfeld, y un artículo de Grigoriev del «Yearbook» de 1937.

A
LA MEMORIA DEL
Dr. Emanuel Lasker

INTRODUCCION

La gran importancia del final de partida ha sido reconocida, de manera especial, en los últimos años. Aun los propios maestros han tenido que aprender prácticamente todo lo relativo a esta parte del juego, con amarga experiencia, dado que el material útil de estudio ha sido esparcido por mil lugares diferentes, y a menudo resultaban inaccesibles.

En razón de la carencia de tal material, he tratado en este trabajo de llevar a cabo dos cosas. En primer lugar, presentar las posiciones típicas, que ya han sido tratadas con gran extensión. Todo jugador experimentado debe saber que para progresar en el conocimiento de los finales, es indispensable el dominio de estas posiciones, que resultan como las escalas para la ejecución de una sinfonía o el alfabeto para la lectura. En segundo lugar, que este trabajo constituya un libro de instrucción útil para las fases más avanzadas del final. Con tal propósito he dado una larga serie de reglas que, a veces, resultan incorrectas desde un punto de vista estrictamente matemático, pero que generalmente se aproximan tanto a la verdad que resultan, en la práctica, del más ponderable valor.

Los diagramas y su discusión, forman la mayor parte del libro. Para facilitar su lectura y referencias, las soluciones han sido impresas en tipos gruesos, a fin de destacarlas del resto del texto. Aquellos ejemplos que no tienen diagramas, serán de valor principalmente para los que deseen perfeccionar sus conocimientos en alguna rama de esta fase de la partida.

Como no es posible presentar más que una pequeña parte de los finales que se producen en la práctica, he tratado de resolver el problema por el empleo de posiciones típicas. *Las ilustraciones tomadas de partidas de maestros, han sido seleccionadas especialmente por el hecho de que sirven como ejemplos de gran número de finales semejantes.*

Consecuentemente, a fin de hacer buen uso del material de estudio que se da en este libro, para efectuar el análisis de algún final particular, es preciso primero examinarlo, para ver a qué categoría se adapta, y entonces compararlo con la posición o posiciones apropiadas. Los finales han sido clasificados primero en concordancia con la especie de material existente en el tablero; luego, teniendo en cuenta su valor y, finalmente, en

base a la naturaleza de la posición de los peones. No obstante ello, en los finales con más de tres peones por cada bando, la suma del valor del material es generalmente inaplicable y no debe ser considerada. Así, para encontrar un final de torre y dos peones contra torre y un peón, debe consultarse la parte correspondiente del capítulo de finales de torre y peones, en el cual son dados los casos de exacto número de éstos. Pero en un final de torre y siete peones contra torre y seis peones, debe buscarse la parte que trata de la ventaja material de esta clase de finales, y luego la sección en donde es estudia y discute ese tipo particular de la posición de los peones. Es de hacer notar que, cuando la limitación de espacio ha hecho, infortunadamente, imposible presentar casos más complicados, en los que ambos contendientes poseen muchas piezas, las reglas y principios dados son igualmente aplicables para todos ellos.

Sólo dos símbolos especiales han sido usados: «Blancas» y «Negras», y cuando ellos no hacen referencia a ninguno de los dos bandos, debe entenderse que indican al superior e inferior, respectivamente. Por ejemplo, en los finales de torre contra caballo, el bando que posee la torre siempre es «blanco» y el que tiene el caballo siempre es «negro». Esto facilita la explicación. El signo de igual (=) denota una posición de tablas, más bien que de igualdad.

Capítulo I

MATES ELEMENTALES

En este capítulo consideraremos las piezas indispensables para dar mate a un rey que se encuentra solo. El material mínimo que se requiere para ello es el siguiente: *a)* la dama; *b)* una torre; *c)* dos alfiles; *d)* alfil y caballo; *e)* tres caballos.

Con dos caballos la posición de mate es posible, pero no puede ser forzada. Contra un alfil o un caballo, el bando defensivo no puede perder. Sin embargo, dos caballos pueden en muchos casos forzar el mate, cuando el bando defensivo tiene uno o más peones (ver el Capítulo III). También es de hacer notar que en algunas posiciones especiales, un alfil o un caballo contra peón o peones, pueden dar mate.

Para conseguir la posición de mate, debe llevarse al rey contrario hasta el borde del tablero. Una dama o una torre pueden asestar el golpe de gracia en cualquier lugar del borde del tablero, pero con alfil y caballo, dos alfiles, o tres caballos, es preciso impeler al rey contrario hasta uno de los ángulos.

1. LA DAMA

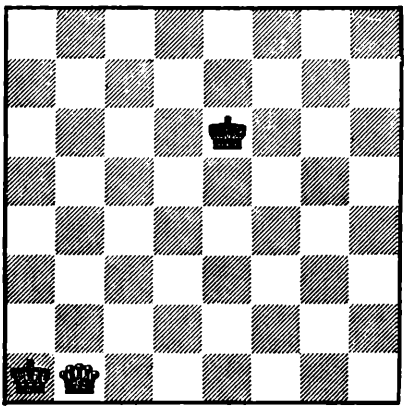
Antes de indicar las movidas exactas que son precisas en éste y demás casos para forzar el mate, veamos algunas posiciones que debemos obtener.

Con la dama, existen dos posiciones típicas:

Blancas: R en 6 D; negras: R en 1 D. *a)* D 7 D, *b)* D 8 T D, D 8 C D, D 8 A R, D 8 C R, D 8 T R. El mate puede forzarse a lo sumo en diez jugadas, cualquiera sea la posición existente; pero, en general, requiere un número menor.

En el Nº 1 son necesarios nueve movimientos. **1. R 2 C !, R 4 D;**

Diagrama Nº 1



Juegan las blancas; mate en 9.

2. R 3 A, R 4 R (ó 2. ....., R 3 R; 3. R 4 D, R 3 A; 4. D 4 R, R 2 A; 5. R 5 R !, R 2 C; 6. R 5 A, R 2 A;

7. D 7 C +, R 1 R; 8. R 6 R, R 1 A; 9. D 7 A + +); **3. D 6 C R, R 5 A** (ó 3. ....., R 4 D; 4. D 8 R, R 3 D; 5. R 4 A, R 2 A; 6. R 5 A, R 2 C; 7. D 7 D +, R 3 T; 8. D 7 R !, R 4 T; 9. D 7 T + +, pero no 8. D 7 A D ? ? tablas por ahogado!); **4. R 4 D, R 6 A; 5. D 5 C, R 7 A** (ó 5. ....., R 7 R; 6. D 2 C +); **6. D 4 C, R 8 R; 7. R 3 R, R 8 A; 8. D 7 C** (nuevamente no 8. D 3 C ? ?, tablas por ahogado), **R 8 R; 9. D 1 C**, ó **9. D 1 T + +.**

(Si el rey blanco se encuentra situado en 2 C, en el diagrama Nº 1, el mate necesitará 10 movidas, puesto que el rey o la dama tendrán que efectuar una jugada inútil).

Existen dos tipos de tablas, por ahogado, que es preciso tener en cuenta:

1. El rey negro en 1 T D, la dama blanca en 7 A D ó 6 C D (y posiciones similares en los otros tres ángulos).

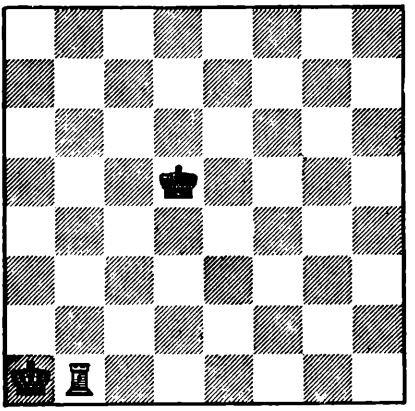
2. El rey negro en 3 T D, el rey blanco en 5 A D y la dama en 7 A D, debiendo mover las negras en ambos casos.

2. LA TORRE

Con esta pieza existe un solo tipo de posición de mate, aunque ella puede conseguirse en cualquiera de las casillas del borde del tablero. Tal posición es la siguiente: El rey negro en 1 C D, el rey blanco en 6 C D, T 8 T R (T 8 C, (T 8 A, T 8 R, T 8 D). Este mate requiere a lo sumo 17 movidas, aunque a menudo puede darse mucho más rápidamente.

El diagrama Nº 2 es similar al Nº 1. El medio más corto para ganar es: **1. R 2 C, R 5 D; 2. R 2 A, R 5 R** (si 2. ....., R 5 A; 3. T 1 D. El primer problema para las blancas, consiste en llevar al contrario hacia el borde; **3. R 3 A, R 4 R; 4. R 4 A. R 5 R; 5. T 1 R +, R 4 A** (5. ....., R 5 A; 6. R 5 D, R 6 A; 7. T 4 R); **6. R 4 D, R 5 A; 7. T 1 A +, R 4 C** (si 7. ....., R 6 C; 8. R 4 R, R 5 C;

Diagrama Nº 2



Juegan las blancas; mate en 16.

9. T 1 C +, R 5 T !; 10. R 3 A, R 4 T; 11. R 4 A, R 3 T; 12. R 5 A, R 2 T; 13. R 6 A, R 1 T; 14. R 7 A, R 2 T; 15. T 1 T + +); **8. R 8 R, R 3 C !; 9. R 5 R, R 4 C; 10. T 1 C +, R 5 T** (ó 10. ....., R 4 T; 11. R 4 A, continuando como en la nota a la jugada 7 de las negras); **11. R 5 A, R 6 T; 12. R 4 A, R 7 T; 13. T 3 C** (13. T 1 T D, R 7 C ! no sería tan exacto. Pero aquí no 13. ....., R 6 T; 14. T 2 T !, R 5 T; 15. T 2 T + +), **R 8 T; 14. R 3 A, R 7 T; 15. R 2 A, R 8 T; 16. T 3 T + +.** De nuevo, con la torre blanca situada en dos caballo, en el diagrama Nº 2, es preciso efectuar una jugada más, para dar el mate.

La posición más común de tablas, por ahogado, es la siguiente: rey blanco en 6 A D, la torre en 7 C D, y rey negro en 1 T D. La otra posible posición de ahogado se produce con el rey negro en 1 T D, el rey blanco en 8 A D y la torre en séptima fila.

3. DOS ALFILES

El mate aquí se consigue llevando al rey contrario a un ángulo. La posición final será entonces con el rey negro situado en 1 T D, el rey blanco en 7 A D, alfil en 6 C D y alfil en 4 R (1 T R, 2 C R, 3 A R, 5 D, 6 A D, 7 C D). O el rey negro en 2 T D, el rey blanco en 7 A D, A 7 C D y A 5 A D (6 C D, 4 D, 3 R, 2 A R, 1 C R). Otra posición de mate es posible: el rey negro en 4 T D, rey blanco en 5 A D, A 5 C D y A 2 D, pero ella no puede ser forzada. Esta clase de mate necesita, como máximo, 18 movidas.

En el diagrama Nº 3 es preciso efectuar el mayor número. **1. A 1 D, R 6 R; 2. R 2 C, R 7 D; 3. A 2 A D, R 6 R; 4. R 3 A, R 6 A** [o si no *a)* 4. ..., R 7 R; 5. A 5 C, R 6 A; **6. A 1 R, R 6 A; 7. A 3 D, R 5 A; 8. A 4 R, R 4 C; 9. R 5 R, R 5 C; 10. A 2 A R, R 4 C** (ó 10. ....., R 6 T; 11. R 4 A, R 7 T; 12. R 3 A, R 6 T; 13. A 3 D, R 7 T; 14. A 1 A, R 8 T; 15. A 3 R, R 7 T; 16. R 2 A, R 8 T; 17. A 2 C +, R 7 T; 18. A 4 A + +); **11. A 5 A R, R 3 T; 12. R 6 A, R 4 T; 13. A 6 R, R 3 T; 14. A 4 C, R 2 T; 15. R 7 A, R 3 T; 16. A 3 R +, R 2 T; 17. A 5 A +, R 1 T; 18. A 4 D + +.**

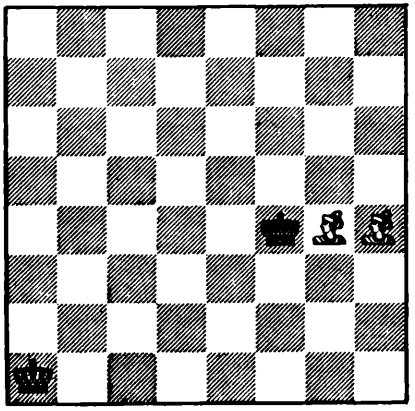
Existen dos tipos de ahogado:

1. El rey negro 4 T D, el rey blanco en 5 A D, A 5 C D y A 2 C D.

2. El rey negro en 1 T D, el rey blanco en 7 A D, A 6 C D y A 2 A D.

Dos alfiles del mismo color no pueden dar mate, ni puede concebirse una posición de mate con ellos. Esto resulta igualmente cierto para nueve (¡o más!) alfiles del mismo color.

Diagrama Nº 3



Juegan las blancas; mate en 18.

6. R 2 D, R 5 C; 7. A 3 R, R 6 A; 8. A 5 A R; R 7 C; 9. R 2 R, R 6 C; 10. A 5 C, R 7 C; 11. A 4 A, R 8 C; 12. R 3 A, R 8 A; 13. A 2 D, R 8 C; 14. R 3 C, R 8 A; 15. A 3 D +, R 8 C; 16. A 3 R +, R 8 T; 17. A 4 R + +. *b)* 4. ....., R 5 A; 5. A 3 D, R 6 A; 6. R 4 D, R 5 C; 7. A 1 R, R 6 A; 8. A 2 D como en *a)*]; **5. R 4 D, R 5 C;**

4. ALFIL Y CABALLO

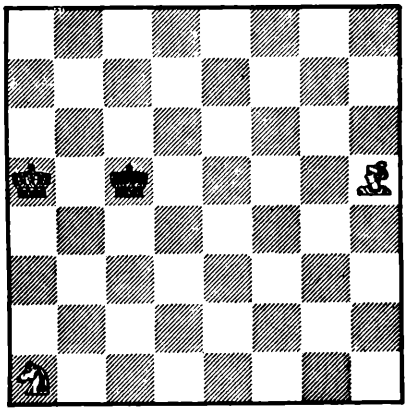
Este constituye el mate de mayor dificultad. El rey adversario debe ser llevado a un rincón cuya casilla angular sea del mismo color que el alfil. La posición de mate es la siguiente: El rey negro en 1 T D, el rey blanco en 6 C D, C 6 T D y A 4 R + +, o también con el rey negro en 1 C D, el rey blanco en 6 C D, A 7 C D y C 6 T ó 7 D + +. Otras dos posiciones son posibles, pero no pueden ser forzadas. *a)* El rey negro en 1 C R, el rey blanco en 6 T R, C 6 C R y A 5 D + +. *b)* El rey negro en 1 D, el rey blanco en 6 D, A 7 D y C 6 A (6 R, 7 A R ó 7 C D) mate.

En una posición desfavorable, se requiere como máximo un total de 34 movimientos, para conseguir administrar este mate.

El mecanismo a emplear puede ser dividido en dos partes. Primero,

el rey negro es forzado a colocarse en un rincón del tablero, cuya casilla angular es de diferente color del alfil y, entonces, se le impele hasta el otro flanco. De tal manera, en el

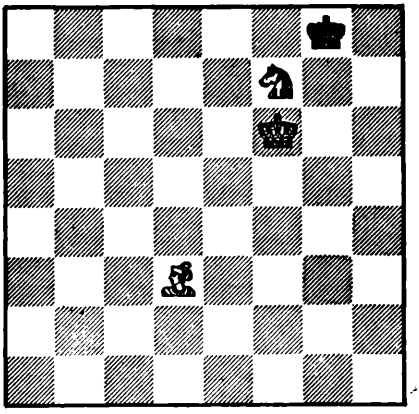
Diagrama Nº 4



Juegan las negras; las blancas dan mate en 33.

ejemplo del diagrama Nº 4 (que requiere 33 movimientos) después de **1. .....**, **R 3 A** (si juegan las blancas, con 1. C 3 C + consiguen ganar más pronto: 1. ....., R 5 A; 2. A 7 A + conduce a variantes similares); **2. C 3 C, R 3 D** (2. ....., R 4 D; 3. R 5 C, R 3 D; 4. R 4 A, R 4 R; 5. C 5 A, A 4 A; 6. R 5 D, R 4 C; 7. A 3 A, R 4 A; 8. C 6 R, R 3 A; 9. A 4 R, R 2 R; 10. R 5 R, R 2 A; 11. C 4 A, R 2 C; 12. A 5 D, R 2 T; 13. R 6 A, R 1 T; 14. C 6 C +, R 2 T; 15. A 6 R, y se continúa como para el ejemplo del diagrama Nº 5); **3. R 5 C, R 4 D; 4. A 7 A +, R 4 R** (si 4. ....., R 3 D; 5. A 4 A, R 4 R; 6. R 5 A, R 5 R; 7. R 6 D, R 4 A; 8. A 3 D +, R 3 A; 9. C 2 D, R 2 A; 10. C 4 A, R 3 A; 11. C 5 R, R 2 C; 12. R 7 R, R 1 T; 13. R 6 A, R 1 C; 14. C 7 A, y de nuevo se prosigue como en el ejemplo del diagrama Nº 5); **5. R 5 A, R 3 A; 6. A 4 A, R 4 R; 7. C 2 D, R 5 A; 8. R 6 D, R 4 A** (si 8. ....., R 6 R; 9. C 3 C, R 5 A; 10. A 3 D, R 4 C; 11. R 5 R, R 3 T; 12. R 6 A, R 4 T; 13. A 5 A, R 5 T; 14. R 6 C, R 6 C; 15. R 5 C, R 6 A; 16. A 2 A, R 6 R; 17. R 4 C, R 7 R; 18. R 4 A, R 7 A; 19. A 1 D, R 8 R; 20. A 3 A, R 7 A; 21. C 4 D, etc.; siguiendo como para el diagrama Nº 5. A 9. ...., R 5 R, en lugar de 9. ...., R 5 A, aquí las variantes son similares. Siempre se obtiene el diagrama Nº 5, o una de las variantes incluídas en ese ejemplo); **9. A 3 D +, R 3 A; 10. C 3 A, R 2 A; 11. R 5 R !, R 2 C** (11. ....., R 2 R; 12. A 4 A y se prosigue como para el diagrama Nº 5); **12. C 5 C, R 1 C !; 13. R 6 A, R 1 A; 14. C 7 A, R 1 C**, y ahora tenemos la posición básica del diagrama Nº 5, en la cual el problema es, como ya se dijo, obligar al rey negro a ir al otro flanco. **15. A 5 A, R 1 A; 16. A 7 T !, R 1 R; 17. C 5 R, R 1 D** (mejor que 17. ....., R 1 A; 18. C 7 D +, R 1 R; 19. R 6 R, R 1 D; 20. R 6 D, R 1 R; 21. A 6 C +, R 1 D; 22. C 5 A, R 1 A; 23. A 3 D, R 1 D;

Diagrama Nº 5



Juegan las blancas; mate en 19.

24. A 5 C, R 1 A; 25. A 7 D +, R 1 C; 26. R 6 A, R 2 T; 27. R 7 A, R 1 T; 28. R 6 C, R 1 C; 29. C 6 T +, R 1 T; 30. A 6 A + +); **18. R 6 R** (18. A 4 R es también bueno, y conduce a igual

género de variantes: 18. A4R, R2A; 19. C4A, R2D; 20. R7A, R1D; 21. A6A, R2A; 22, A5C, R1D; 23. R6R, R1A; 24. R6D, R1D; 25. C5T, R1A; 26. A7D+, R1C; 27. R6A, R2T; 28. C7C, R3T; 29. R7A, R2T; 30. A5C, R1T; 31. C6D, R2T; 32. C8A+, R1T; 33. A6A++); **18. ....., R2A** (ó 18. ....., R1A; 19. C7D, R2C; 20. A3D, R1A; 21. A5C, R1D; 22. C5A y se continúa como se indica en la nota a la jugada 17 de las negras); **19. C7D, R2C** (o 19. ....., R3A; 20. A3D! y ahora

a) 20. ....., R2A; 21. A5C, R1A; 22. R6D, R1D; 23. C5A, R1A; 24. A7D+ y nos encontramos de nuevo en un terreno familiar: la nota a la jugada 17 de las negras.

b) 20. ....., R2C; 21. R6D, R1A; 22. C5A, R1C (ó 22. ....., R1D; 23. A5C+, como antes); 23. R7D, R2T; 24. R7A, R1T; 25. R6C, R1C; 26. A6T y mate en dos: 26. ....., R1T; 27. A7C+, R1C; 28. C7D++); **20. A3D, R3A; 21. A6T, R2A; 22. A5C, R1D; 23. C6C, R2A; 24. C5D+, R1D; 25. R6D, R1A; 26. R7R, R2C; 27. R7D, R1C; 28. A6T, R2T; 29. A8A, R1C; 30. C7R, R2T** (ó 30. ....., R1T; 31. R7A, R2T; 32. C6A+, R1T; 33. A7C++); **31. R7A, R1T; 32. A7C+** (no 32. C6A??, ahogado!), **R2T; 33. C6A (8A)++.**

Las posiciones de ahogado son de tres géneros:

1. Con el alfil: rey negro en 1D, rey blanco en 6D y A7D;

2. Con el caballo: rey negro en 1TD, rey blanco en 7AD y C6AD;

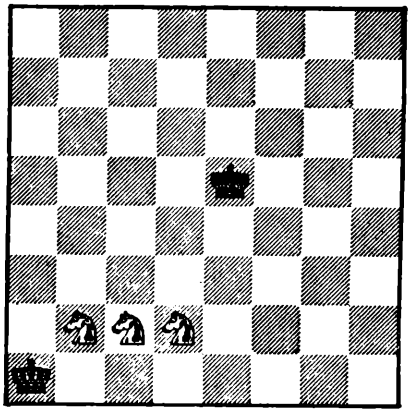
3. Con ambas piezas: rey negro en 2TD, rey blanco en 7AD, C4CD y A4R.

5. TRES CABALLOS

Nuevamente en este mate el rey negro debe ser llevado a un ángulo, aunque la posición final puede obtenerse en otras casillas del borde del tablero. El mate se consigue en la posición siguiente: rey negro en 1TD, rey blanco en 6CD, C6TD, C6D y C7AD. Por lo general, no son necesarias más de 20 jugadas para forzarlo.

En la posición del diagrama Nº 6, el procedimiento es como sigue: **1. C (2C) 4A+, R4D** (1. .....,

Diagrama Nº 6

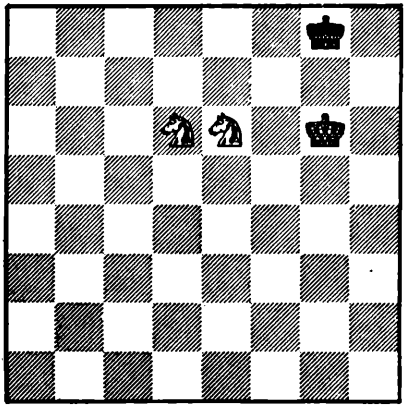


Juegan las blancas; mate en 17.

R5A; 2. R2C, sólo hubiera precipitado el mate); el rey negro debe tratar de mantenerse en el centro del tablero el mayor tiempo que le sea posible; **2. R2C, R4A; 3. R3A, R4D; 4. C (2A) 3R+, R4A; 5. C4R+, R3A; 6. C5R+, R2A; 7. R4D, R1D; 8. R5D, R2R; 9. C5A+, R1D; 10. R6D, R1R; 11. C5A, R1A** (o si no 11. ....., R1D; 12. C6R+, R1A; 13. R6A, R1C; 14. C6D, R2T; 15. C7AD, R1C; 16. C7D+, R2T; 17. C (6D) 5C++); **12. R7D, R1C; 13. R7R, R2T; 14. R7A, R1T; 15. C6R, R2T; 16. C5C+, R1T; 17. C6C++.**

En la posición final, podemos ver el motivo por el cual dos caballos no pueden ganar. Supóngase que el caballo de 5 A hubiera faltado en el mate. Entonces, a la jugada 16. C 5 C +, las negras habrían replicado ....., R 3 T, dado que si el otro caballo dominara esta casilla, no podría ser ubicado en 6 C en la próxima jugada.

Diagrama Nº 7



Tablas.

De tal modo, en el diagrama Nº 7 el mate no puede ser forzado. Por ejemplo:

a) **1.** ....., **R 1 T; 2. C 7 A +, R 1 C; 3. C 6 T +, R 1 T; 4. C 5 C,** ahogado.

b) **1. C 4 A D, R 1 T; 2. C 5 R, R 1 C; 3. C 7 D** (ó 3. C 7 A, ahogado), **R 1 T; 4. C 5 C, R 1 C; 5. C 6 A +, R 1 A** !; etc. (no 5. ....., R 1 T ? ?; 6. C 7 A + +).

Capítulo II

FINALES DE REYES Y PEONES

Como lo demostró Filidor, el peón es el alma, la esencia del ajedrez, y nosotros podemos agregar que, en el final, constituye también las nueve décimas partes del cuerpo.

Todo final gira alrededor de los peones: cómo valorar su colocación; cómo maniobrar con ellos y cuándo cambiarlos. Las posiciones en las cuales no existen peones son raras. Los finales con piezas, no sólo requieren un correcto conocimiento del juego de peones, sino que asimismo, exigen una valuación exacta del final con ellos, a fin de hallarse capacitado para resolver si conviene efectuar cambios o no.

En vista de ello, el presente capítulo es fundamental en todo sentido. Afortunadamente, en una buena parte de este trabajo se ha tenido en cuenta esa verdad, a fin de que el lector pueda rápidamente, en forma segura y adecuada, asimilar todo aquello que es menester para aplicarlo luego al juego práctico. Cabe agregar, que un 95 por ciento de los finales se ajustan a un cálculo exacto.

La clasificación del presente capítulo fue hecha en forma cuantitativa, es decir, en relación al número de peones existentes en cada bando. Nunca debería perderse de vista el hecho de que, si se tiene un peón retrasado, deben prevalecer circunstancias extraordinarias para poder ganar o aun para hacer tablas en posiciones de igualdad de material.

Existen tres conceptos básicos a los cuales nos remitiremos en cada caso: oposición, triangulación y ganancia de tiempo. A los lectores no familiarizados con ellos les recomendamos estudiar previamente las partes IX y X de este capítulo.

I. REY Y PEON CONTRA REY

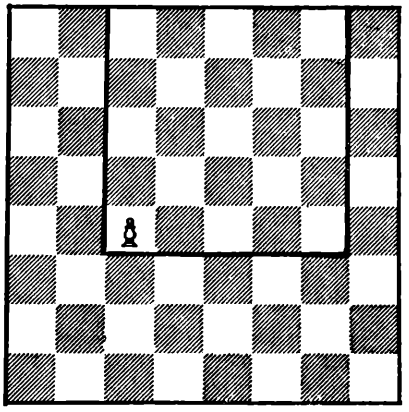
El problema en este caso se halla basado en que el peón pueda ser coronado o no. Si el rey negro no consigue tomar el peón, éste podrá llegar a dama y, en tal caso, tendremos un final fácilmente ganador.

Para determinar en forma simple si el rey negro puede alcanzar la columna de coronación existe la siguiente .

Regla del Cuadrado. — Se traza un cuadrado en el tablero, usando la distancia desde la casilla donde se encuentra situado el peón hasta la octava fila, y hacia el borde del tablero, en la forma como se indica en el diagrama Nº 8. Como excepción debe indicarse la ubicación del peón en la segunda fila y, en tal caso, el cuadrado se delineará desde la tercera (diagrama 9).

Si el rey negro se halla dentro del cuadrado, correspondiéndole mover al blanco, o puede penetrar en él,

Diagrama Nº 8

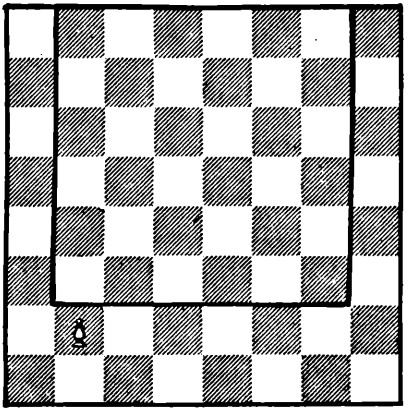


Juegan las blancas.

Tablas si el rey negro se halla dentro del cuadrado. En caso contrario, ganan las blancas.

tocándole jugar, podrá detener al peón; en caso contrario, éste coronará ganando (diagramas Nos. 8 y 9).

Diagrama Nº 9



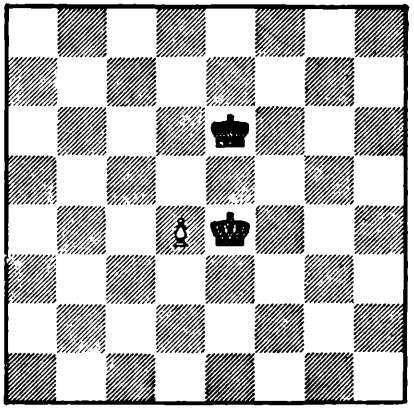
Juegan las negras.

Tablas si el rey negro puede mover dentro del cuadrado. Ganan las blancas en caso contrario.

Cuando el rey negro se encuentra situado en la misma columna del peón o puede alcanzarla, la entrada a dama depende de que el blanco consiga desalojarlo de ella o no. Esto depende de quien posea la oposición.

Existen aquí dos posiciones típicas, que son fundamentales. Una con el rey blanco detrás de su peón; la otra delante. En el primer caso (diagrama Nº 10) el juego resulta siempre empatado, a causa de que el negro jamás perderá la oposición, jugando correctamente. Veamos: **1. P5D+, R3D; 2. R4D, R2D; 3. R5R, R2R; 4. P6D+, R2D; 5. R5D, R1D!** (esencial); **6. R6R, R1R; 7. P7D+, R1D; 8. R6D,** tablas por ahogado.

Diagrama Nº 10



Tablas.

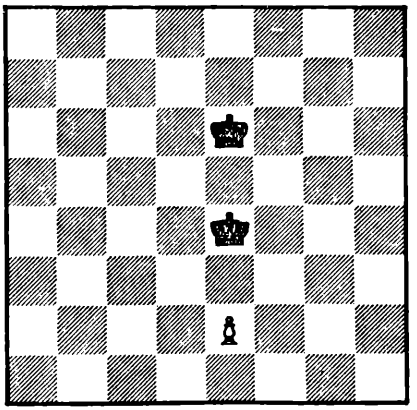
Nótese que el negro nunca podrá perder su juego si mueve siempre verticalmente hacia atrás (manteniendo la oposición). Por ejemplo, si hubiera jugado 5. ....., R1R?? (en diagonal) se encontraría forzado a abandonar la casilla de entrada, después de 6. R6R, R1D; 7. P7D, R2A; 8. R7R y entonces el peón de las blancas, por tanto tiempo contenido, realizaría todas sus aspiraciones.

En el segundo caso (el rey blanco delante de su peón) el resultado depende de la relativa ubicación de

ambos reyes. En el diagrama Nº 11, las blancas ganan con o sin la movida: **1. P 3 R** (ahora tienen la oposición) **R 3 D; 2. R 5 A, R 2 D; 3. R A 6, R 1 D; 4. P 4 R, R 2 D; 5. P 5 R, R 1 R; 6. R 6 R** (asegurándose nuevamente la oposición. 6. P 6 R ??, R 1 A, tablas), **R 1 D; 7. R 7 A** y coronan. O 1. ...., R 3 A; 2. R 5 D, R 2 R; 3. R 5 R, etc., como antes.

Aquí la regla queda enunciada así: Si el rey blanco se halla colocado dos o más casillas delante de su peón, gana en todos los casos; si está una sola casilla frente a su peón, gana únicamente si tiene la oposición. Tal sucede en el Nº 11a. Blan-

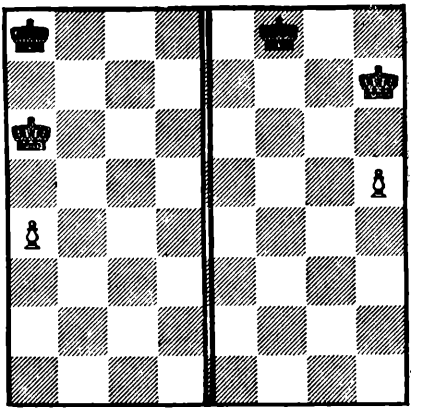
Diagrama Nº 11



Ganan las blancas.

cas: R 4 R, P 3 R; negras: R 3 R; si las blancas mueven, resulta tablas, pero si les toca jugar a las negras, perderán su partida. Debe hacerse notar, sin embargo, una importante excepción: cuando el rey blanco se encuentra en la sexta fila, siempre gana, cualquiera sea el que deba mover. Ello no es aplicable únicamente cuando se trata del peón de torre, pues entonces la partida terminará empatada, siempre que el monarca negro consiga llegar a tiempo a 1 A, 1 C, ó 1 T. En la posición del diagrama Nº 12A, el rey negro jamás puede ser desalojado de la casilla angular, mientras que en el diagrama Nº 12B, se presenta el cu-

Diagrama Nº 12



Tablas. Tablas.

rioso caso de que el blanco queda ahogado o ahoga a su oponente, al pretender coronar. Por ejemplo: **1. P 6 T, R 2 A; 2. R 8 T, R 1 A; 3. P 7 T, R 2 A;** ahogado; ó 1. R 6 C, R 1 C; 2. P 6 T, R 1 T; 3. P 7 T, ahogado.

Una simple regla debe tenerse presente, con peón de torre: si el rey negro puede alcanzar la casilla 1 A a tiempo, hace tablas, pero si el blanco consigue colocarse en 7 C, gana.

II. REY Y PEON CONTRA REY Y PEON

Aunque en estos casos la victoria se halla basada en circunstancias especiales, existen bastante número de posiciones en que ella puede lograrse y, por consiguiente, su conocimiento resulta de vital importancia en la práctica. Hay cuatro casos

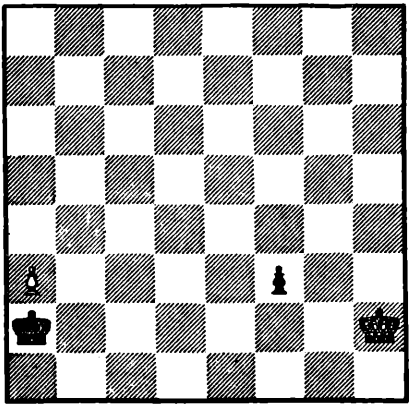
en los que las blancas consiguen ganar: 1º Coronar antes que su oponente (sin embargo, cuando el final resultante es de rey y dama contra rey y peón de torre o de alfil, puede ser tablas). 2º Coronar dando jaque. 3º Coronar ambos bandos, pero, correspondiéndole jugar al blanco, consigue dar mate o ganar la dama contraria. 4º Las blancas ganan el peón, y el rey adversario no consigue volver a tiempo a la columna de entrada, y si lo hace pierde la oposición y, por tanto, es desalojado.

1º Las blancas coronan antes

Por lo general, esto resulta muy simple: el peón blanco corona y captura al del adversario, excepto en el caso de hallarse en séptima. Con peones de torre o alfil, el bando defensor, en muchos casos, puede obtener tablas por ahogo (ver Capítulo VIII).

No obstante, en esta clase de finales existen numerosas posiciones que tornan muy complicada la maniobra para obtener el triunfo. Tal sucede en la del diagrama Nº 13 (H. Rink, 1922) y en otros, en los cuales existe la circunstancia de hallarse el peón negro muy avanzado. Aquí, si el rey negro puede alcanzar la casilla 7 R, ganando un tiempo por medio de la amenaza de apoderarse del peón adversario, la partida terminará en tablas. La solución es la siguiente: **1. P 4 T, R 6 C; 2. P 5 T, R 6 A** (si 2. ....., R 5 A; 3. P 6 T, R 6 D; 4. P 7 T, P 7 A; 5. P 8 T = D, P 8 A = D; 6. D 6 T +); **3. R 1 C ! ! !** (pero no 3. P6T?, R7D!!; 4. P7T P7A; 5. R2C, R7R tablas, ó 3. R3C?, R5D!!; 4. P6T, R6R; 5. P7T, P7A tablas), **R 5 D; 4. P 6 T, R 6 R; 5. R 1 A !** y el peón blanco corona, mientras que su oponente está bloqueado. Puede notarse que el rey blanco debe hallarse habilitado para ocupar la casilla de entrada justamente a tiempo, puesto que si en la posición original hubiera estado

Diagrama Nº 13



Las blancas juegan y ganan.

en 3 T, la partida sería tablas. Por ejemplo el Nº 13a. (Reti, 1922): blancas: R 8 T R, P 6 A D; negras: R 3 T D, P 4 T R. Las blancas juegan y hacen tablas. 1. R 7 C, P 5 T; 2. R 6 A, R 3 C (ó 2. ....., P 6 T; 3. R 7 R, P 7 T; 4. P 7 A, tablas); 3. R 5 R ! !, P 6 T; 4. R 6 D y ambos peones coronan.

2º Las blancas coronan dando jaque

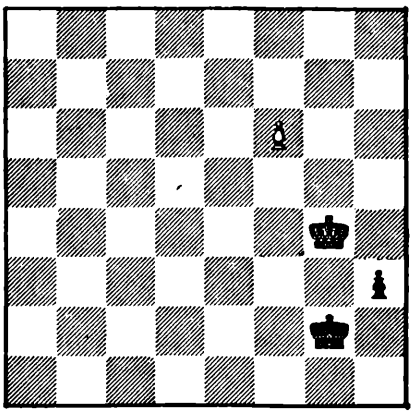
Este caso no requiere una elaboración especial, dado que generalmente se transforma en un final de dama contra peón. En algunos casos, sin embargo, es preciso previamente obligar al rey negro a que se coloque en una posición tal, que sea jaqueado por la nueva reina. Por ejemplo (Duras, 1905), el Nº 13b. Blancas: R 4 C D, P 2 C D; negras: R 3 T R, P 2 C R. Las blancas juegan y ganan. 1. R 5 A !, R 3 C (ó 1. ....., P 4 C; 2. P 4 C, P 5 C; 3. R 4 D !, R 4 C; 4. P 5 C, P 6 C;

5. R 3 R, R 5 C; 6. P 6 C, R 6 T; 7. P 7 C, P 7 C; 8. R 2 A, R 7 T; 9. P 8 C = D +); 2. P 4 C, R 2 A; 3. P 5 C, R 2 R; 4. R 6 A !, R 1 D; 5. R 7 C ! !, P 4 C, 6. P 6 C, P 5 C; 7. R 8 T, P 6 C; 8. P 7 C, P 7 C; 9. P 8 C = D +.

3º Ambos bandos coronan, pero las blancas, que juegan, dan mate o ganan la dama adversaria

Hemos visto ya ejemplos (Nos. 13 y 13b) en los cuales, cuando el peón negro se halla a punto de coronar, muere. Ahora trataremos un final en que ambos contendores entran a dama y entonces las blancas dan mate. Así acontece en el diagrama Nº 14, cuya posición o similares se presentan con frecuencia. La

Diagrama Nº 14



Las blancas juegan y ganan.

solución es la siguiente: **1. P 7 A, P 7 T; 2. P 8 A = D, P 8 T = D; 3. D 3 A +, R 8 C** (ó 3. ....., R 7 T; 4. D 3 C + +); **4. D 3 R +, R 8 A** (4. ....., R 7 C; 5. D 2 R +, R 8 C; 6. R 3 C, entrando en la variante principal); **5. D 1 A +, R 7 C; 6. D 2 D +, R 8 C; 7. D 1 R +, R 7 C; 8. D 2 R +, R 8 C; 9. R 3 C ! !** y las negras se ven forzadas a alejar su dama de la defensa del mate, el cual tendrá efecto en seguida.

Algo menos común es la posición 14a. Blancas: R 7 A D, P 6 C D; negras: R 3 T D, P 6 T R. Las blancas juegan y ganan. 1. P 7 C, P 7 T; 2. P 8 C = D, P 8 T = D; 3. D 6 C + +.

4º Las blancas capturan el peón

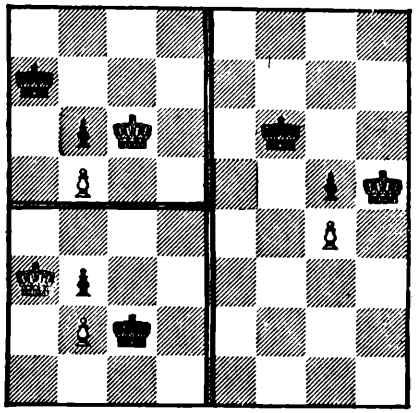
Aquí, por supuesto, sólo se ganará si luego de la captura el rey negro se halla demasiado alejado o si el rey blanco tiene la oposición. Un ejemplo de lo primero es el Nº 14b. Blancas: R 7 A R, P 6 T D; negras: R 7 C D, P 2 T D. Las blancas juegan y gana. 1. R 6 R, R 6 A; 2. R 5 D ! ! (pero no 2. R 6 D, R 5 D; 3. R 6 A; R 4 R; 4. R 7 C, R 3 D; 5. R × P, R 2 A y tablas), R 5 C (2. ....., R 6 D; 3. R 6 A, R 5 R; 4. R 7 C, R 4 D; 5. R × P, R 3 A; 6. R 8 C); 3. R 6 A, R 4 T; 4. R 7 C, R 4 C; 5. R × P, R 3 A; 6. R 8 C y ganan.

O también un ejemplo similar, Nº 14c (Dobias, 1926). Blancas: R 4 R, P 2 A R; negras: R 4 C D, P 3 C R. Las blancas juegan y ganan. 1. R 4 D ! !, R 3 A; 2. R 5 R !, R 4 A; 3. P 4 A !, R 5 A; 4. R 6 A, R 5 D; 5. R × P, etc. Pero aquí si. 1. R 5 D ?, R 5 C !; 2. R 4 D, R 6 C !; 3. P 4 A, R 7 A =; ó 1. R 4 A ?, R 5 A; 2. R 5 C, R 4 D; 3. R × P, R 5 R !; 5. R 5 C, R 6 A, tablas.

Otro caso, en el que se utiliza un procedimiento parecido, es el Nº 14d (Grigoriev, 1925). Blancas: R 8 C R, P 2 T D; negras: R 3 C R, P 6 T D. Las blancas juegan y hacen tablas. 1. R 8 T ! ! (pero no 1. R 8 A ?, R 3 A !; y el rey blanco no puede llegar a 2 AD), R 4 A; 2. R 7 C, R 5 R; 3. R 6 A, R 6 D; 4. R 5 R, R 7 A; 5. R 4 D, R 7 C; 6. R 3 D, R × P; 7. R 2 A.

Cuando ambos reyes se hallan cerca de los peones, los casos más usuales se encuentran señalados en el número 15. En el diagrama 15A, las negras, si juegan, deben abandonar su peón inmediatamente; y si juegan las blancas llevarán su rey a **7 A** y entonces, después de **1.....**, **R 1 T**;

Diagrama Nº 15



A
Las blancas ganan.

C
El que mueve pierde.

B
Tablas.

2. R × P, nos veremos en el caso del diagrama Nº 11. En el diagrama 15B el juego resulta tablas, ya que el negro puede tomar la oposición. **1. R 6 T, R 2 A; 2. R 5 T, R 1 A!** (a cualquier parte, excepto a 2 C); **3. R × P, R 2 C**; y las blancas nada pueden hacer para obtener la victoria.

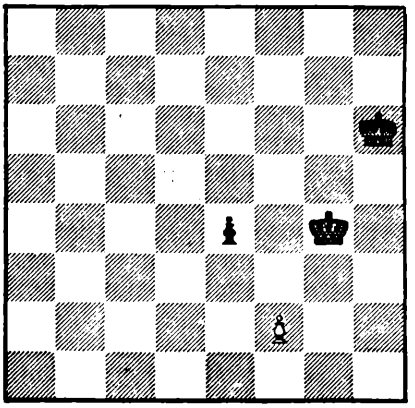
El mismo tipo de tablas se presentará si colocamos todas las piezas y peones una o dos filas hacia atrás, pero no si las ubicamos una adelante, lo que nos llevaría a la posición del diagrama Nº 15A. En el diagrama Nº 15C, el rey que debe jugar pierde el peón, después de lo cual no podrá colocarse a tiempo en la columna de coronación. Por ejemplo: **1. .....**, **R 6 D**; **2. R × P, R 5 D, 3. R 4 C, R 4 D; 4. R 5 C, R 3 D; 5. R 6 C, R 2 D; 6. R 7 C, R 3 D; 7. P 4 C, R 4 D; 8. P 5 C,** etcétera.

La aplicación de estas ideas se presenta en numerosas oportunidades. Veamos, por ejemplo, el Nº 15d (compárese con el diagrama Nº 15C). Blancas: R 4 C R, P 3 R; negras: R 6 A D, P 5 R, cualquiera que mueve, gana. 1. R 5 A ! (y no R 4 A ? ?, R 6 D ! y ganan las negras), R 6 D; 2. R 4 A. Otro ejemplo, el Nº 15e. Blancas: R 7 C D, P 4 R; negras: R 2 T R, P 3 R. Las blancas juegan y ganan. 1. P 5 R ! (pero no 1. R 6 R, R 3 C; 2. R 7 D ?, R 3 A; 3. R 6 D, P 4 R; 4. R 5 D, D 2 A ! =. 15B). R 3 C; 2. R 6 A, R 4 C !; 3. R 7 D !, R 4 A; 4. R 6 D y ganan — 15C. O el Nº 15f. Blancas: R 2 C D, P 3 R; negras: R 5 T D, P 5 R. Las negras juegan y ganan. 1. ....., R 5 C (tienen la oposición); 2. R 2 A, R 5 A; 3. R 2 D, R 6 C; 4. R 2 R, R 7 A; 5. R 2 A, R 7 D, etc. O finalmente el ejemplo Nº 15g. (Kling y Horowitz, 1851); blancas: R 6 R, P 2 R; negras: R 1 R, P 2 R. Tablas. 1. P 3 R (o 1. P 4 R, R 1 D; 2. R 7 A, P 4 R ! y es igual al diagrama 15B), R 1 D; 2. P 4 R (2. R 7 A, R 2 D !; 3. P 4 R, R 3 D; tablas), R 1 R; 3. P 5 R, R 1 D; 4. R 7 A, R 2 D; y ahora 5. R 8 A, tablas; pero si 5. P 6 R + ? ?, R 3 D !, y las blancas pierden (diagrama 15C).

Cuando los peones se encuentran en columnas contiguas, es posible algunas veces efectuar una combinación de sacrificio, que fuerza el empate. Así en el diagrama Nº 16 (Duclós, 1904, y también Salvioli) después de 1. ....., R 3 C; 2. R 4 A, R 3 A; 3. R × P, R 3 R; 4. R 4 A, R 3 A; 5. P 3 A, y las blancas ganan (diagrama Nº 11), pero si en lugar de ello juegan **1. .....**, **P 6 R ! !** resulta tablas: **2. P × P, R 3 C; 3. R 4 A, R 3 A; 4. R 4 R, R 3 R** =, mantenien-

do el juego. Es de hacer notar que para que esta estratagema tenga éxito, el rey negro no debe encontrarse demasiado alejado. Veamos el ejem-

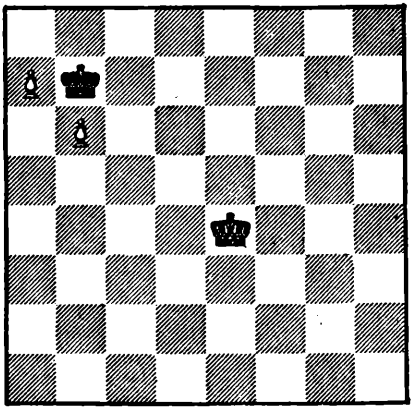
Diagrama Nº 16



Juegan las negras y hacen tablas.

plo Nº 15a (Dedrle, 1921). Blancas: R 2 A D, P 2 C D; negras: R 3 A R, P 5 T D. Las blancas juegan y ganan. 1. R 1 C !, P 6 T !; 2. P 3 C ! (y no

Diagrama Nº 16A



Las blancas ganan.

P 4 C), R 3 R; 3. R 2 T, R 4 D; 4. R × P, R 4 A; 5. R 4 T, R 3 C; 6. R 4 C y las blancas tienen la oposición.

III. REY Y DOS PEONES CONTRA REY

Este final siempre se gana, a menos que el monarca negro pueda capturar ambos peones o a uno de ellos y parar luego al otro, lo cual sólo es posible en contadas ocasiones.

Es muy importante tener en especial consideración los siguientes casos en las posiciones que estamos analizando.

1. Peones pasados unidos. — Deben mantenerse separados una fila y así se protegen solos, hasta que su rey se acerque, si se halla alejado. Si el peón base es capturado, el otro entrará a dama sin inconveniente alguno. Si no es capturado, uno de ellos podrá ser escoltado por su monarca hasta la octava fila.

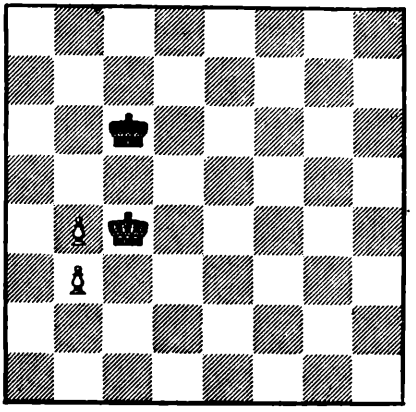
Existe una sola situación especial, que presenta alguna dificultad: la del diagrama Nº 16A. Aquí el triunfo puede únicamente obtenerse mediante el oportuno sacrificio del P T. Por ejemplo, cuando ello permita al rey blanco ocupar la casilla 6 T o 6 A. **1. R 5 D, R 1 T; 2. R 5 A, R 2 C; 3. P 8 T = D +, R × D; 4. R 6 A, R 1 C; 5. P 7 C, R 2 T; 6. R 7 A,** y mate en tres jugadas.

2. Peones pasados doblados. — No deben hallarse ambos muy avanzados. El peón de más es solamente decisivo en razón de que provee un tiempo vital, en el instante crítico, como acontece en el diagrama Nº 17, cuya solución es la siguiente: **1. P 5 C +, R 2 A** (1. ....., R 3 C; 2. R 4 C); **2. R 5 A, R 2 C; 3. P 6 C, R 1 C; 4. R 6 A, R 1 A; 5. P 7 C +, R 1 C; 6. P 4 C !, R 2 T; 7. R 7 A, R 3 T; 8. P 8 C** ¡pidiendo torre!, ya que con dama el rey negro quedaría ahogado. Podría jugarse asimismo 8. P 5 C +, y luego 9. P 8 C (D).

Se deduce de este análisis que si los peones se hallaran ubicados en la

quinta y sexta fila, el triunfo no podría forzarse. Por ejemplo, el Nº 17a. Blancas: R 5 A R, P 5 R, P 6 R; negras: R 2 R. 1. ....., R 1 R !; 2. R 6 A, R 1 A; 3. P 7 R +, R 1 R; y después

Diagrama Nº 17



Las blancas ganan.

de la movida P 6 R, ahogado. Los peones situados en cuarta y quinta fila siempre ganan, pero si son de la columna de caballo, se requiere la ejecución de una pequeña fineza: Nº 17b. Blancas: R 5 A D, P 4 C D, P 5 C D; negras: R 2 A D. 1. P 6 C +, R 2 C; 2. R 5 C, R 1 C; 3. R 6 A, R 1 A; 4. P 7 C +, R 1 C, y ahora la jugada ganadora es cualquiera de las dos siguientes: 5. R 5 A ! !, R × P; 6. R 5 C !, o 5. P 5 C, R 2 T; 6. P 8 C = D + ! !, R × D; 7. R 6 C, y en ambos casos las blancas tienen la oposición. Pero 5. P 5 C, R 2 T; 6. R 7 A ? ?, o P 6 C + ? ?, R 1 C, tablas. Dos o más peones de torres dan siempre como resultado el empate.

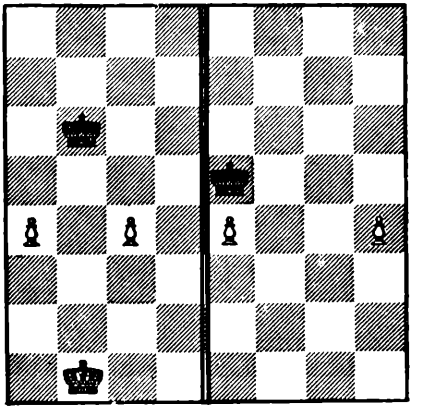
3. Peones pasados aislados. — Pueden, a menos que se encuentren muy alejados, ser defendidos por el rey, que apoyará su avance. A menos que uno de ellos corone a la fuerza, deben ser mantenidos en la misma fila.

Los peones separados por una columna (diagrama Nº 18A) se hallan habilitados para defenderse mutuamente **1. ....., R 4 T; 2. P 5 A !** o **1. ....., R 4 A; 2. P 5 T !** y, al no poder ser capturados, el rey blanco se aproximará tranquilamente y escoltará a uno de ellos hasta coronar.

Si el peón de las blancas estuviera en 2 T en lugar de 4 T, la jugada 1. ....., R 4 A, aseguraría las tablas. En caso de que las negras jugaran 1. ....., R 2 C, las blancas perderían un peón si contestaran 2. P 5 T ? o P 5 A ?, R 3 T o R 3 A. Los peones deben mantenerse en la misma fila para hacer factible la victoria, en ésta y otras posiciones similares. Los peones separados por dos columnas (diagrama Nº 18B) ganan sin ayuda del rey, siempre que se hallen en quinta jugando el blanco, y sexta o séptima fila cualquiera sea a quien toque mover; pueden mutuamente defenderse, si los dos están en su

Diagrama Nº 18

A B



Juegan las negras. Las blancas ganan.

A menos que el rey blanco esté cercano, ambos peones serán capturados.

casilla inicial, pero solamente ganan con apoyo de su rey si se encuentran en la tercera, cuarta o quinta (jugando el negro y atacando a uno

de los peones). Tal es el caso del diagrama Nº 18B, si el rey blanco estuviera en 1 T y no pudiera intervenir en la lucha, ésta hubiera finalizado en un empate. **1. P 5 T, R 3 A!; 2. P 6 T, R 3 C,** ó **2. P 5 R +, R × P,** y el negro tiene tiempo para apoderarse de ambos peones. Lo mismo sucede cuando están en la tercera fila. Pero tratándose de los que se encuentran situados en la segunda, ninguno puede ser tomado, ya que su compañero, al avanzar dos casillas en un solo tiempo, queda fuera de la acción del rey adversario. Sin embargo, sería fatal para los peones, si se los moviera antes de que su rey pudiera apoyarlos. Cuando están en la quinta fila, jugando el blanco, uno de ellos debe coronar. Por ejemplo, muévanse todas las piezas una fila adelante en el diagrama Nº 18B y tendremos la siguiente posición que será 18c. Blancas: P 5 R, P 5 T; negras: R 3 R. Las blancas juegan y ganan con 1. P 6 T, R 2 A; 2. P 6 R + !, R 3 C; 3. P 7 R, etc. Si les tocara mover a las negras captutarían el peón y aún tendrían tiempo suficiente para volver a apoderarse del otro. Es obvio que en caso de encontrarse colocados en sexta o séptima, la entrada a dama no podrá impedirse, ni siquiera en caso de que el rey negro se apodere de alguno de ellos.

Los peones separados por tres columnas fuerzan la coronación, a menos que se encuentren ubicados en la tercera o cuarta fila y el negro juegue y capture a uno. Es de hacer notar que si no se encuentran en la misma fila, la partida, en ciertos casos, será tablas. Por ejemplo, el Nº 18d. Blancas: P 4 D, P 2 T R; negras: R 3 D; 1. ....., R 4 D, permite capturar al peón de dama y llegar hasta el otro oportunamente.

Los peones que se hallan apartados cuatro o más columnas entre sí, fuerzan la entrada a dama en cualquier posición, sin la ayuda del rey. También deben mantenerse en la misma fila.

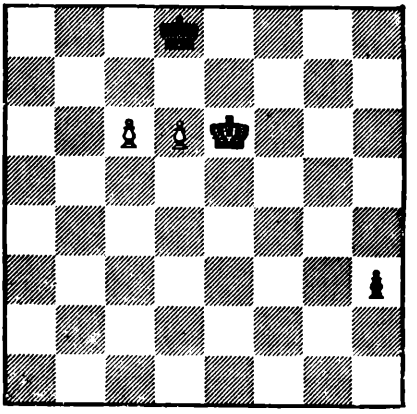
IV. REY Y DOS PEONES CONTRA REY Y PEON

Este final, por supuesto, generalmente se gana, pero existen algunas excepciones. Nosotros clasificaremos los distintos casos, de acuerdo a la naturaleza de los peones blancos.

Caso 1. Las blancas poseen dos peones pasados y unidos

Los peones se defienden el uno al otro en 4 R y 5 D (o en otra posición diagonal parecida), lo que da ocasión al rey blanco para acercarse al peón negro y tomarlo. Sin embargo, si el peón negro se halla fuera del alcance del monarca adversario, el

Diagrama Nº 19



Juegan las blancas y ganan; juegan las negras y hacen tablas.

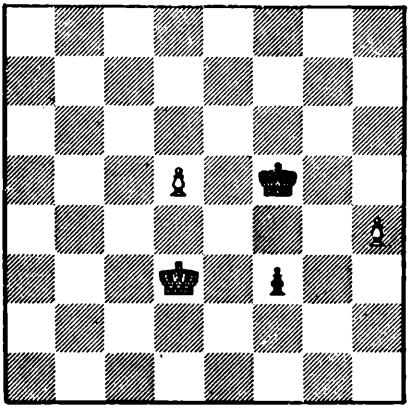
éxito se hallará basado en la rapidez en que las blancas puedan forzar la entrada. Por ejemplo, en el diagrama Nº 19, si juegan las blancas, ga-

nan por medio de **1. P 7 D, P 7 T; 2. R 6 D, P 8 T = D; 3. P 7 A + +.** O también con 1. P 7 A +, R 1 A; 2. R 7 R, P 7 T; 3. P 7 D + y entran con jaque en la próxima. Pero si correspondiera mover a las negras, no habría tiempo para preparar la variante de mate precedente y las blancas sólo conseguirían hacer tablas, después de **1. .....**, **P 7 T; 2. P 7 A +, R 1 A; 3. R 7 R, P 8 T=D; 4. P 7 D +, R × P; 5. P 8 D = D +.**

Caso 2. Las blancas poseen dos peones aislados y pasados

En esencia, este caso es semejante al de rey y dos peones contra rey (ver el diagrama Nº 18 y su explicación) a menos que el rey blanco se viera en la necesidad de perder ponderables tiempos, a fin de detener el peón contrario; o que no pudiera en ningún caso capturarlo, lo

Diagrama Nº 20



Las negras juegan y hacen tablas; las blancas juegan y ganan.

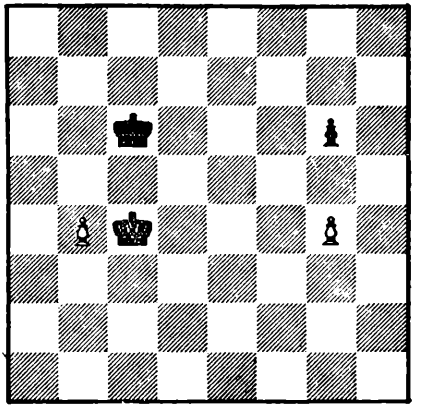
que haría depender el éxito de quien entrara a dama primero. En algunas circunstancias, el monarca negro puede abandonar el cuadrado del peón pasado contrario, para ir a proteger la entrada del suyo. Por ejemplo, en el diagrama Nº 20, las negras juegan y hacen tablas con **1. .....**, **R 5 C !; 2. P 6 D** (esto ganaría si no existiera el peón negro), **2. .....**, **R 6 C !; 3. P 7 D, P 7 A; 4. R 2 R, R 7 C; 5. P 8 D = D, P 8 A = D +.** Nótese que si las blancas consiguieran llevar su rey a 1 A R, ganarían fácilmente. En los dos casos que preceden, las blancas ganan sin dificultad, salvo para algunas posiciones de problema. Esto no es así en los casos restantes, que son, por consiguiente, de mayor interés.

Caso 3. Las blancas poseen un solo peón pasado

A. Sus peones se hallan separados.

Normalmente esto se gana sin mayores dificultades. Las blancas emplean su peón pasado como un señuelo para atraer al rey adversario al otro lado del tablero, y mientras

Diagrama Nº 21



Las blancas ganan.

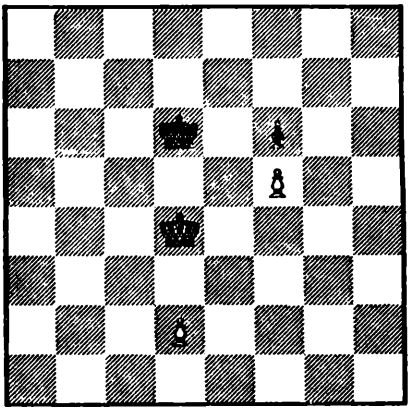
se halla entretenido en capturarlo, se apoderan a su vez del peón negro, quedando el final reducido a rey y peón contra rey (diagrama Nº 21). Esto ilustra al «peón pasado lateral» tan conocido, presentado en sus más

simples elementos. Aquí las jugadas podrían ser **1. P 5 C +, R 3 C; 2. R 4 C** (aunque en esta situación no es esencial, algunas veces conviene ganar este tiempo extra), **2. .....**, **R 2 C; 3. R 5 A, R 2 A; 4. R 5 D, R 3 C; 5. R 6 R, R × P; 6. R 6 A**, etc.

Los ejemplos más complicados en este caso, se producen sólo cuando los peones se hallan separados por una columna, lo que obliga al rey blanco a efectuar una maniobra muy prolongada. En el Nº 21a (Berger), blancas: R 4 T D, P 2 T D, P 4 A D; negras: R 3 T D, P 4 A D, la continuación correcta es 1. R 3 T !, R 3 C !; 2. R 2 C !, R 4 T; 3. R 3 C, R 3 C; 4. R 3 A, R 4 T; 5. R 2 D !, R 5 T; 6. R 3 R, R 6 T; 7. R 4 R, R 5 T; 8. R 5 D, R 5 C; 9. P 3 T +. Véase que aquí, después de 1. R 3 C, R 4 T; 2. R 3 A ?, R 5 T; las blancas sólo obtienen tablas, porque si 3. R 2 C, R 5 C; y si 3. R 3 D, R 5 C !; 4. P 3 T +, R × P; 5. R 4 R, R 6 C !; 6. R 3 D (pero R 5 D ?, R 5 C ! y pierde el blanco), R 5 C, etcétera.

Con peones centrales, las blancas sólo pueden obtener algunas veces la decisión, eligiendo el momento oportuno para sacrificar uno de ellos. Tal acontece en el diagrama Nº 22 (Berger). La variante principal es **1. R 4 R, R 4 A; 2. P 4 D +, R 3 D; 3. R 3 R** (un ejemplo de «triangulación»: las blancas desean jugar R 3 D sólo cuando el rey contrario esté en 4 D, pues de otro modo alcanzaría la casilla 5 R), **R 3 A; 4. R 2 D, R 3 D; 5. R 3 A, R 3 A; 6. R 4 A, R 3 D; 7. P 5 D, R 2 D** (o 7. ....., R 4 R; 8. R 5 A, R × P; 9. P 6 D, R 3 R; 10. R 6 A); **8. R 5 A, R 2 A; 9. P 6 D +, R 1 D !; 10. P 7 D !!, R × P; 11. R 5 D**, y ahora las blancas han obtenido la oposición, que en este caso resulta decisiva, puesto que capturan el peón en la sexta fila. En el Nº 22a (Berger), blancas: R 5 D, P 3 D, P 6 A R; negras: R 2 D, P 2 A R, la falta de espacio salva a las negras. El peón de dama sólo puede ser sacrificado en la séptima, cuando la oposición ya es inútil para las blancas. Sin embargo, con el

Diagrama Nº 22

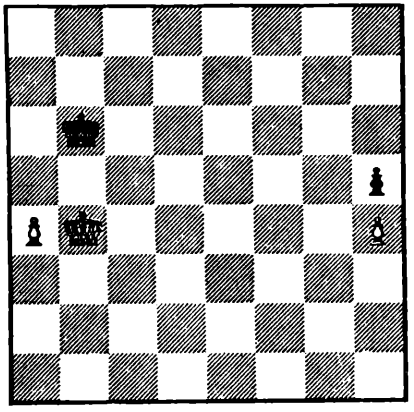


Las blancas ganan.

peón ubicado en 2 D, en lugar de 3 D, las blancas tienen un tiempo extra y pueden ganar atacando el P A R: 1. R 5 R, R 3 A; 2. R 5 A, R 3 D; 3. R 5 C, R 4 R; 4. P 3 D !, R 3 R; 5. P 4 D, R 4 D; 6. R 6 T, R × P; 7. R 7 C, etc. Pero en ciertos casos, si el rey se encuentra detrás del peón pasado la partida resulta tablas. Por ejemplo, el Nº 22b (Rabinovitch); blancas: R 2 R, P 4 A D, P 3 R; negras: P 4 A R, P 4 A D, tablas. 1. R 3 A, R 4 R; 2. P 4 R (ó 2. R 2 R, R 5 R; 3. R 2 D, R 4 R; 4. R 3 D, R 4 A; 5. P 4 R +, R 5 A !), R 5 D ! ! (no 2. ....., R 3 R ? ?; 3. R 4 A, R 3 A; 4. P 5 R +, R 3 R; 5. R 4 R, etc.); 3. R 4 A, R × P; 4. P 5 R, R 6 R ! ! (otra vez no 4. ....., R 4 D?; 5. R 5 A, P 5 A; 6. P 6 R, P 6 A; 7. P 7 R, P 7 A; 8. P 8 R = D, P 8 A = D; 9. D 7 D +, R 4 A; 10. D 7 A +); 5. P 6 R, P 5 A; 6. P 7 R, P 6 A; 7. P 8 R = D, P 7 A y tablas, en razón de tratarse de un peón de alfil (ver el diagrama

Nº 545). El diagrama Nº 23 es la otra sola importante excepción a la regla general que establece que un peón pasado lateral, existiendo un

Diagrama Nº 23



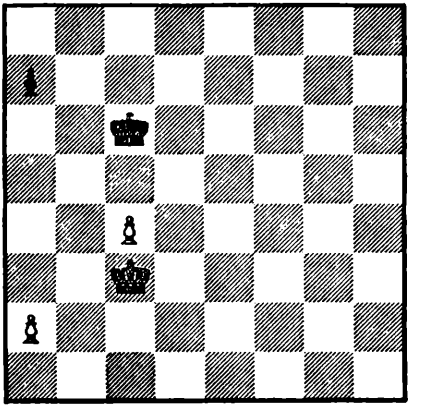
Tablas.
Con el peón blanco en 5 T R y el negro en 3 T R, ganarían las blancas.

conjunto restante, siempre permite la obtención de la victoria.

El rey negro tiene tiempo suficiente para apoderarse del P T D y volver a 1 A R, consiguiendo hacer tablas. **1. R 4 A, R 4 T; 2. R 5 D, R × P; 3. R 5 R, R 4 C; 4. R 5 A, R 3 A; 5. R 5 C, R 2 D; 6. R × P, R 1 R; 7. R 6 C, R 1 A.** Con su peón ubicado en 5 T R ó 6 T R las blancas ganan, puesto que su rey puede ocupar la casilla 7 C; con el peón negro en 5 T R ó 6 T R la partida aún resulta tablas.

En el diagrama Nº 24 (Bayer, 1911) existen peones de torres y, sin embargo, las blancas pueden forzar la obtención de la victoria: **1. R 4 D, R 3 D; 2. P 5 A +, R 3 A; 3. R 4 A, R 2 A; 4. R 5 D, R 2 D; 5. P 6 A +, R 2 A; 6. R 5 A, R 1 A; 7. R 6 D, R 1 D; 8. P 7 A +, R 1 A; 9. R 6 A, P 4 T D; 10. R 6 C, P 5 T; 11. P 3 T,** y ahora el negro se ve obligado a abandonar la casilla de entrada. Si el negro hubiera jugado en un principio P 4 T, su adversario, mediante P 4 T, anularía el avance del peón y más tarde lo ganaría: **1. R 4 D, P 4 T; 2. P 4 T, R 3 D; 3. P 5 A +, R 2 A; 4. R 5 D, R 2 D; 5. P 6 A +, R 1 A, 6. R 5 A, R 1 C** (ó 6. ....., R 2 A; 7. R 5 C, R 3 D; 8. R 6 D); **7. R 6 C.** La única posición de tablas aquí es la del ejemplo Nº 24a, blancas: R 6 C D, P 2 T D, P 6 A D; negras: R 1 C D, P 6 T D. Juegan las blancas y sólo podrán tomar el peón adversario a costa del que tienen situado en la columna del alfil.

Diagrama Nº 24



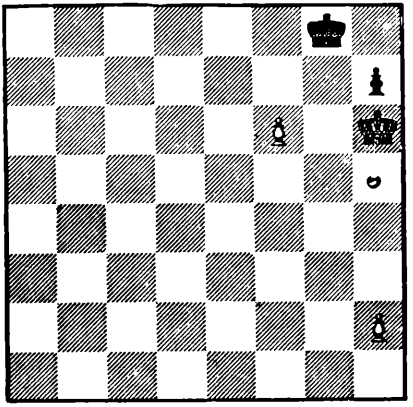
Las blancas ganan.

Es interesante advertir que con los peones de torre colocados una casilla más adelante todavía las blancas ganan: tal sucede en la posición Nº 24b, blancas: R 6 C D, P 3 T D, P 6 A D; negras: R 1 C D, P 5 T D. Las blancas juegan: 1. R 1 T !, R 2 A; 2. R 5 C, y ahora su adversario debe permitir que el peón blanco corone o perder el suyo.

Otras dos variantes de este tipo de final se demuestran en los diagramas Nos. 25 y 26. En el diagrama Nº 25 (Grigoriev) las negras fuerzan a su oponente a malgastar un inapreciable tiempo de peón: **1.** ....., **R 2 A !; 2. R 5 C, R 3 R !; 3. P 3 T** (o A), **3.** ....., **R 2 A; 4. R 5 A, R 1 R !;**

5. R 6 R, R 1 A; 6. P 4 T (ó 6. P 7 A, P 3 T; 7. R 6 A, P 4 T !; 8. R 6 C, P 5 T =), **R 1 R** (ahora las negras no deben mover el peón); **7. P 5 T,**

Diagrama Nº 25

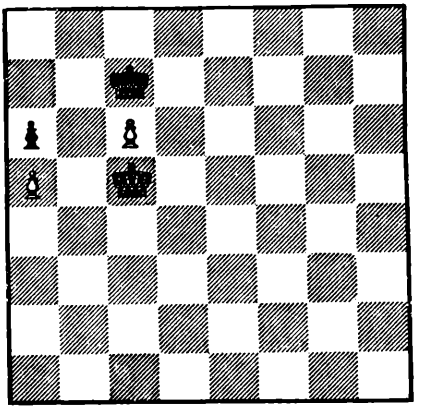


Juegan las negras y hacen tablas; juegan las blancas y ganan.

R 1 A; 8. R 5 R, R 2 A; 9. R 5 A, R 1 R !; 10. R 6 R, R 1 A; 11. P 7 A, P 3 T, tablas. Variante A: 3. P 4 T, R 2 A; 4. R 5 A, R 1 A !; 5. R 6 R, R 1 R; 6. P 5 T; R 1 A; 7. P 7 A, P 3 R, tablas.

En el diagrama Nº 26 (partida Fahrni-Alapin) la victoria se obtuvo merced a una maniobra de «triangulación», mediante la cual se alcanzó una posición similar a la del diagrama, tocándole jugar a las negras: **1. R 5 D, R 1 A; 2. R 4 A, R 1 C** (o 2. ....., R 1 D); **3. R 4 D !** (la jugada clave), **R 1 A; 4. R 5 D, R 2 A** (o 4. ....., R 1 D; 5. R 6 D y las blancas tiene la oposición); **5. R 5 A, R mueve; 6. R 6 C,** ganando el peón de torre. Este final, en realidad, siempre se gana, excepto en el caso especial que se indica en el diagrama Nº 23. Por ejemplo, aun con el rey negro relativamente bien ubicado, un concluyente sacrificio hecho en el momento oportuno, dará el triunfo a las blancas: veamos el Nº 26, blancas: R 2 A D, P 4 T D, P 3 A D; negras: R 5 A D, P 4 T D. Las blancas juegan y ganan. 1. R 2 C, R 4 A; 2. R 1 A !, R 4 D (2. ....., R 5 A; 3. R 2 A y se procede como en la variante principal. Nótese que la «triangulación» que efectúa el blanco, tiene como fin conseguir la obtención de la posición original, tocándole mover al negro); 3. R 2 D, R 5 R (3. ....., R 4 A; 4. R 3 D, R 4 D; 5. P 4 A +, R 4 A; 6. R 3 A, etc., como en el diagrama Nº 24); 4. R 2 R, R 4 D; 5. R 3 D, R 4 A; 6. P 4 A ! !, R 5 C; 7. R 4 D, R × P T; 8. R 3 A ! !, R 6 T; 9. P 5 A, P 5 T; 10. P 6 A, R 7 T; 11. P 7 A, P 6 T (11. ....., R 8 C; 12. R 4 C); 12. P 8 A = D, R 8 C; 13. R 3 C, y ganan sin dificultad.

Diagrama Nº 26



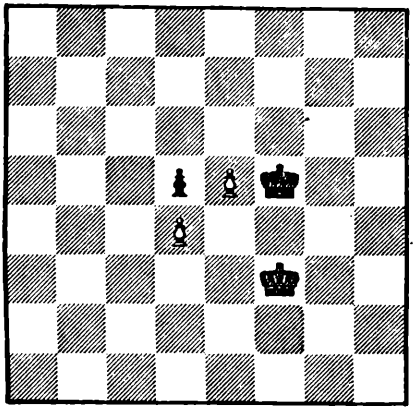
Las blancas ganan.

B. Sus peones se hallan unidos.

Esta clase de finales generalmente se ganan sin mayor trabajo. En la posición modelo del diagrama Nº 27, las blancas deben concretarse a atacar al P D, dando la vuelta por el otro flanco del tablero. El rey negro se encuentra incapacitado para impedir esta maniobra, pues tiene que hallarse dentro del cuadrado del

peón pasado. **1. R 3 R, R 3 R; 2. R 3 D, R 2 D; 3. R 3 A, R 3 A; 4. R 4 C; R 3 C; 5. R 4 T** y ahora 5. ....., R 3 T hubiera permitido desprender el

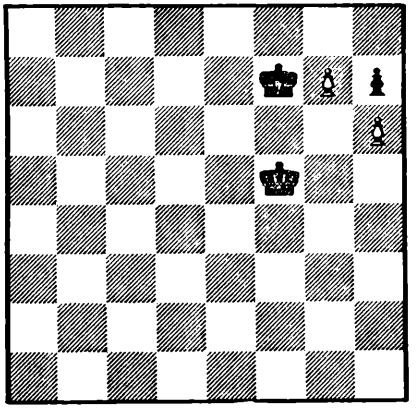
Diagrama Nº 27



Las blancas ganan.

peón de 5 R y su entrada a dama, mientras que después de **5.** ....., **R 3 A; 6. R 5 T, R 2 A; 7. R 5 C, R 2 D; 8. R 5 A, R 3 R; 9. R 6 A** el peón no puede tener apoyo. Por este

Diagrama Nº 28

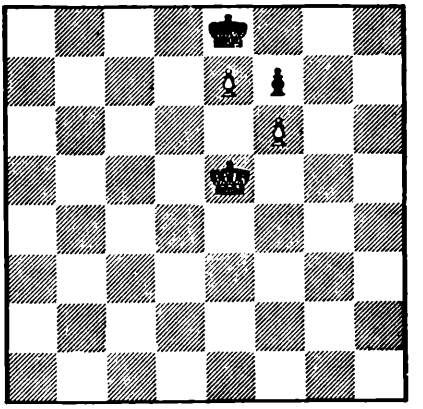


Tablas. Con los reyes y peones una columna más a la izquierda, también es tablas.

modelo podemos deducir bajo qué circunstancias existen posibilidades de tablas para el bando que tiene el peón de menos. Cuando el rey blanco ataca al peón adversario, el monarca negro debe tener suficiente espacio para poder mover.

Consecuentemente, cuando el peón negro se halla en la segunda fila y el peón pasado adversario en la séptima, el juego será tablas siempre que el peón negro se encuentre situado en las columnas de torre o de caballo, pero ganarán las blancas en los demás casos. Así en el diagrama Nº 28: **1. R 5 R, R 1 C; 2. R 6 A,**

Diagrama Nº 29



Ganan las blancas. Posiciones similares con los peones blancos en 6 R, 7 D; 6 D, 7 A; 6 A, 7 C; 6 A, 7 D también ganan.

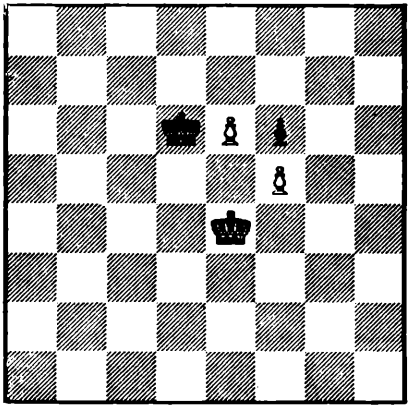
ahogado; pero en el diagrama Nº 29, después de **1. R 5 A, R 2 D; 2. R 5 C, R 1 R; 3. R 6 T, R 2 D; 4. R 7 C, R 1 R; 5. R 8 C,** las negras tienen una casilla para su rey y pierden.

En el diagrama Nº 30 existen dos métodos para vencer; uno como el precedente y el otro sacrificando el peón en el momento oportuno: **1. R 4 D, R 2 R; 2. R 4 A, R 3 D; 3. P 7 R !, R × P; 4. R 5 A, R 2 D; 5. R 5 D** (ahora poseen la oposición), **R 2 R; 6. R 6 A,** etcétera.

Sólo cuando ninguno de estos dos caminos (desalojar al rey negro o sacrificar el peón, con el fin de obtener la oposición) resulta útil para conseguir el triunfo puede produ-

cirse el empate. Así hubiera resultado en el diagrama Nº 30, si las negras tuvieran su peón en la columna de torre, ya que las blancas no hubieran ganado ni pretendido arrojar al monarca adversario fuera del

Diagrama Nº 30



Ganan las blancas. Esta configuración de peones gana en cualquier parte excepto en la columna de torre.

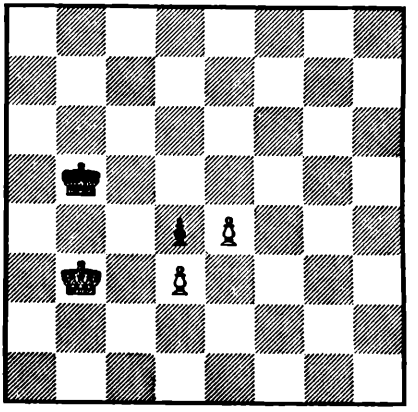
tablero, ni entregando el peón caballo para jugar un final de rey y peón de torre contra rey.

Hemos visto ya (diagrama Nº 27) que con el peón negro situado en la cuarta fila, las blancas siempre ganan. Si el peón negro es de torre, el blanco lo captura, si ello es necesario, avanzado el propio en el instante preciso. Hay, sin embargo, una celada que debe ser evitada. Posición Nº 27a, blancas: R5AD, P4TD, P5CD; negras: R2CD, P4TD. Juegan las blancas. 1. P 6 C ? ?, R 3 T! y tablas (2. R 6 A, ahogado), pero 1. R 5 D, R 2 A; 2. R 6 R aún gana: 2. ....., R 2 C; 3. R 7 D; R 3 C; 4. R 8 A (ó 4. R 6 D), R 2 T; 5. R 7 A, R 1 T, 6. R 6 C, etcétera.

Con el peón negro ubicado en la quinta fila, no hay nada que ganar mediante el sacrificio del peón pasado, en razón de que el rey blanco, con el restante peón colocado en la tercera o cuarta fila, pierde la oposición cuando captura el peón adversario. Sin embargo, el primer método (como para el Nº 27) es aplicable para obtener la victoria, salvo en algunas posiciones especiales. Eso ocurre cuando el negro tiene la oposición y puede impedir que el rey contrario se acerque a su peón, o cuando permite la entrada a la dama a causa de que la posición resultante es tablas.

El caso general se halla ejemplificado en el diagrama Nº 31, en el que ganan las blancas, aunque no posean la oposición: **1. R 2 A, R 4 A; 2. R 2 D, R 3 D; 3. R 2 R, R 3 R; 4. R 3 A, R 4 R; 5. R 3 C, R 3 A; 6. R 4 A, R 3 R; 7. P 5 R**, etc.

Diagrama Nº 31



Las blancas ganan, en ésta y en todas las posiciones similares, excepto en la de los Nos. 31A y 31b.

Dos excepciones, debido a la existencia de un peón de alfil, se verán en los dos siguientes ejemplos:

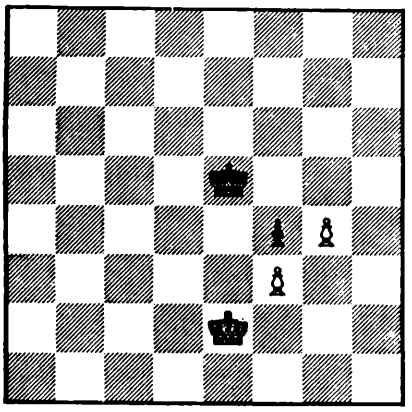
En el Nº 31A, las negras juegan y hacen tablas con **1. ....., R 5 D; 2. R 2 D** (si 2. R 2 A, R 4 R; 3. R 2 C, R 3 A; 4. R 2 T, R 3 C !; 5. R 3 T, R 4 C tablas), **R5A; 3. R2A, R5D; 4. R3C, R 4 D !** (pero no 4. ....., R 6 R ?, ver la variante A); **5. R 4 C, R 5 D !; 6. R 5 C, R 6 R; 7. P 5 C, R × P; 8. P 6 C, R 7 R; 9. P 7 C, P 6 A;**

10. P 8 C = D, P 7 A tablas. (Ver Capítulo VIII, diagrama Nº 545).

Variante A: 4. ....., R 6 R ?; 5. P 5 C, R×P; 6. P 6 C, R 7 R; 7. P 7 C, P 6 A; 8. P 8 C = D, P 7 A; 9. D 2 C !, R 8 R; 10. R 3 A !, P 8 A = D; 11. D 2 D + +.

En el ejemplo Nº 31b las negras consiguen tablas, manteniendo la oposición. Blancas: R 1 C R, P 3 A D, P 4 C D; negras: R 2 C R, P 5 A D. Las negras juegan 1. ....., R 2 A; 2. R 2 A, R 3 R ! (oposición a la distancia); 3. R 3 C (ó 3. R 2 R, R 3 A !; 4. R 2 D, R 3 R), R 4 R ! (oposición diagonal); 4. R 4 C, R 5 R; 5. R 4 T, R 5 A (ó 5. ....., R 6 D); 6. R 3 T, R 4 A; 7. R 2 C, R 5 R; 8. R 1 C, R 4 A ! (oposición a la distancia). Esta variante de tablas puede también encontrarse en el diagrama Nº 31A.

Diagrama Nº 31A

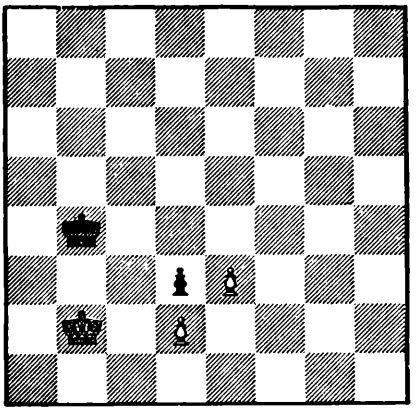


Tablas.

Finalmente, llegamos a aquellas posiciones en las cuales el peón negro se halla en la sexta fila. Aquí, si el segundo jugador tiene la posibilidad de capturar el peón blanco retrasado, hace tablas con facilidad.

No obstante, en el caso general del diagrama Nº 32, esto no es posible. Después de **1. R 1 A, R 5 A** (o 1. ....., R 6 C; 2. R 1 D, R 7 C; 3. P 4 R, y el rey se halla fuera del cuadrado); **2. R 1 D, R 4 D; 3. R 1 R, R 4 R; 4. R 2 A, R 5 R; 5. R 3 C, R 4 R; 6. R 3 A** y el peón de las negras es

Diagrama Nº 32



Las blancas ganan.

insostenible. Un empate es sólo posible en los casos especiales semejantes al del Nº 32a. Blancas: R 1 A, P 2 C R; P 3 T R; negras: R 5 A R, P 6 C R. 1. ....., R 6 R; 2. R 1 R (si 2. R 1 C, R 5 A !), R 6 D; 3. R 1 D, R 6 R !; 4. R 2 A, R 7 A, etc., o la posición Nº 32b, blancas: R 1 A D, P 2 T D, P 3 C D; negras: R 6 A D, P 6 T D. Las negras juegan R 6 D-6 A, y si el rey blanco se aleja hacia la derecha, R 7 A hace tablas.

C. Sus peones se hallan doblados.

Este final es tablas cuando el rey negro se encuentra frente a los peones, ya que su adversario debe entregar uno para hacer factible la captura del peón negro.

Caso 4. Las blancas no poseen peón pasado.

Las negras tienen posibilidad de tablas sólo cuando la posición está bloqueada, cuando los peones enemigos se encuentran temerariamen-

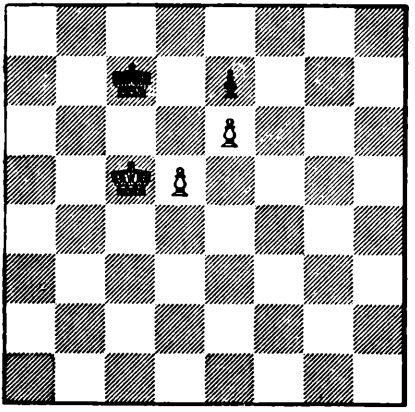
te avanzados, o cuando el rey blanco se halla alejado.

Es conveniente dividir estos finales en dos grupos: uno, el que comprende aquellas posiciones en las que el peón está bloqueado y el otro, en las que existe elasticidad. Estas últimas generalmente presentan menos dificultades y se reducen a menudo al tipo de bloqueo; así que consideraremos en primer término a las posiciones sin elasticidad.

Con el peón negro ubicado en la segunda fila, las blancas siempre ganan fácilmente, a menos que el peón negro se encuentre en la columna de torre.

En el diagrama Nº 33 el rey negro no debe abandonar el cuadrado

Diagrama Nº 33

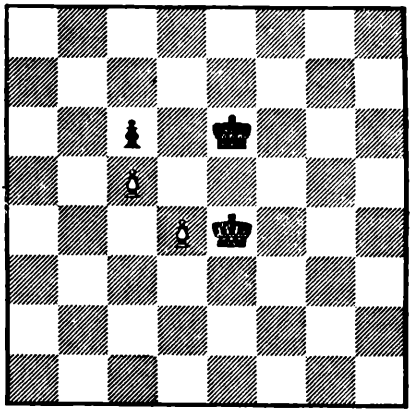


Las blancas ganan en ésta y posiciones similares, sin peones de torre.

correspondiente al peón rey de las blancas. En vista de tal reducción de su movilidad, el blanco consigue ganar la oposición y apoderarse del peón negro: **1. R 5 C, R 3 D** (1 ....., R 2 C ?; 2. P 6 D); **2. R 4 A, R 2 A; 3. R 5 A, R 1 D; 4. R 6 C** (4. R 6 A es también bueno), **R 1 A; 5. R 6 A, R 1 D; 6. R 7 C, R 1 R; 7. R 7 A, R 1 A; 8. R 7 D** (o si no 8. P 6 D, P × P; 9. R 7 D, P 4 D; 10. P 7 R +), etc. Nótese que existen dos formas de ganar: una capturando el peón negro, y la otra coronando al que se halla avanzado. Cuando el segundo jugador posee un peón en la columna de torre, ninguna de estas posibilidades es factible, de manera que el final resulta empatado. Nº 33a, blancas: R 5 A R, P 5 C R, P 6 T R; negras: R 2 A R, P 2 T R. 1. R 5 R, R 3 C; 2. R 4 A, R 2 A; 3. R 5 A, R 1 C; 4. R 6 A, R 1 T, y lo mejor a que puede aspirar el blanco es a la victoria moral. Cuando el negro posee el peón de caballo y el blanco un peón de torre, nuevamente puede obtenerse el empate. Veamos el Nº 33b, blancas: R 5 A R, P 6 C R, P 5 T R; negras: R2R, P2CR. 1. R5R, R1A; 2. R 6 R, R 1 C; 3. R 7 R, R 1 T; 4. P 6 T, R 1 C ! ! (pero no 4. ....., P × P; 5. R 7 A); 5. P 7 R +, R 1 T; 6. R juega y ahogado.

Con el peón negro ubicado en la tercera fila, las blancas, en general, sólo pueden ganar si poseen la oposición, pero si existen peones en la columna de torre, no podrán obte-

Diagrama Nº 34



Las blancas juegen y tablas; las negras juegan y pierden; tablas en cualquier caso con peones de torre.

ner el triunfo de ninguna manera. En el diagrama Nº 34 se puede probar la siguiente continuación: **1. R 4 A, R 3 A; 2. R 4 C,** a la jugada

2. ....., R 3 C ?; sigue 3. P 5 D ! ganando, pero **2. ....., R 3 R !; 3. R 4 A, R 3 A !** y tablas (no 3. ....., R 4 D ?; 4. R 3 R, R 3 R; 5. R 4 R, y las blancas obtendrían la oposición, ganando). Si juegan las negras, deben permitir el avance del peón adversario o pierden el suyo: **1. ....., R 3 A; 2. P 5 D !** ó **1. ....., R 2 D; 2. R 5 A !, R 2 R; 3. R 5 R,** y ahora que las negras han cedido la oposición, perderán su peón. No obstante esto, si el peón de las negras estuviera situado en la columna de torre, Nº 34a, blancas: R 4 A D, P 5 T D, P 4 C D; negras: R 3 A D, P 3 T D, la oposición resultaría inútil, porque después de 1. ....., R 3 D; 2. P 5 C, P × P +; 3. R × P, R 2 A, las negras solamente pueden perder en base a una laguna mental.

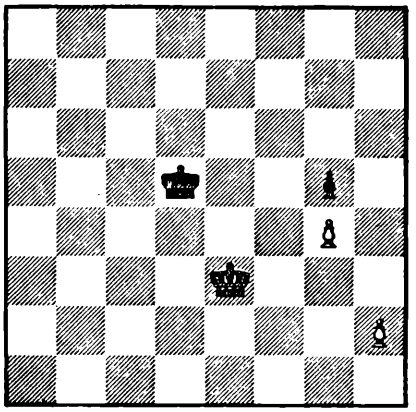
A parecida conclusión se arriba cuando el peón de las negras se halla en la cuarta o quinta fila: en general, las blancas consiguen triunfar únicamente si tienen la oposición, pero existiendo peones de torre en el tablero, no les será posible de manera alguna.

Es de notar que el concepto de la oposición distante (por ejemplo, cuando más de una casilla separa ambos reyes) adquiere suma importancia en ese tipo de finales. Tal sucede en el diagrama Nº 34 en que a 1. R 3 R, el negro sólo hace tablas si juega 1. ....., R 2 R !, ó 1. ....., R 2 A, pero no 1. ....., R 3 A ?; 2. R 4 A, R 3 R; 3. R 4 R, ó 1. ....., R 4 D; 2. R 3 D, R 3 R; 3. R 4 R.

Ahora se ve claramente la razón por la cual es superior una posición en que existe elasticidad. Toda vez que los peones se encuentran bloqueados, las posibilidades de ganar para las blancas disminuyen y, a veces, desaparecen.

Un tiempo, insignificante en apariencia, constituye a menudo la base fundamental de estos casos. El bien conocido compositor Kling ilustró gráficamente este principio en el diagrama Nº 35. Con el peón blanco ubicado en 3T, el juego sería tablas, indiferentemente a quien de los dos

Diagrama Nº 35



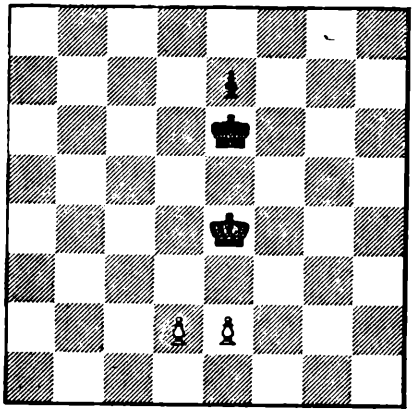
Las blancas ganan. Tablas si el peón se halla en 3T.

adversarios le correspondiera la movida, pero en la posición del diagrama, las blancas pueden ganar. Existen dos amenazas en contra de las negras, a las que deben atender: una de ellas es que su adversario consiga la oposición, y la segunda que cambie el P T por el P C, cuando su rey se encuentre todavía en la columna de rey. Utilizando ambas posibilidades, las blancas deciden el juego a su favor: **1. R 3 A, R 4 R** (a 1. ....., R 5 D ó 1. ....., R 3 D; 2. R 3 C gana, mientras que a 1. ....., R 3 R; 2. R 4 R es la respuesta); **2. R 3 C, R 3 A; 3. R 2 C !, R 2 A** (o 3. ....., R 4 R; 4. R 3 A, R 5 D; 5. R 3 C, ó 3. ....., R 4 R; 4. R 3 A, R 3 A; 5. R 4 R, R 3 R; 6. P 3 T ! como en la variante principal); **4. R 2 A, R 3 A; 5. R 3 C !, R 3 C** (forzado); **6. R 3 A, R 3 A; 7. R 4 R, R 3 R; 8. P 3 T,** y las blancas tienen la oposición.

Si volvemos a la posición general, en la que los peones blancos poseen

abundante espacio para moverse, veremos que la obtención del triunfo es cuestión de rutina, ya que con sólo el movimiento de peones se construye el plan esencial que da la victoria. Así en el diagrama Nº 36, el primer objetivo es la ocupación de la casilla 6 R, por el rey: **1. P 3 R, R 3 D; 2. R 5 A, R 4 D; 3. P 3 D, R 3 D; 4. P 4 R, R 2 D; 5. R 5 R, R 1 D; 6. R 6 R, R 1 R.** Con la próxima maniobra deben llevar su rey a 7 D ó 7 A: **7. P 5 R** (o P 4 D), **R 1 A; 8. R 7 D, R 2 A**. Finalmente, deberán ganar el

Diagrama Nº 36



Las blancas ganan.

P R de las negras. **9. P 4 D, R 1 A; 10. P 6 R.**

Los peligros que entraña un avance prematuro de peones, pueden verse en el Nº 36a, blancas: R 4 A R, P 4 D, P 4 R; negras: R 3 A R, P 3 R. Si las negras juegan es tablas, mediante 1. ....., P 4 R + !; 2. P × P, R 3 R; pero si las blancas mueven, pueden recurrir a la maniobra: 1. R 3 R, R 2 R; 2. R 3 D, R 3 D; 3. R 4 A, R 3 A; 4. P 5 R !, y ganan la partida. En el Nº 36b, blancas: R 4 R, P 4 A R, P 4 C R; negras: R 3 R, P 3 A R; la movida no le da el triunfo a las blancas: 1. R 4 D, R 3 D; 2. R 4 A (ó 2. P5A, R3A; 3. R4A, R3D!=), R 3 A, y si 3. R 4 C, R 4 D. Esto es igualmente cierto cuando los peones están en la segunda o tercera fila, pero no cuando se encuentran en la quinta, porque entonces P 6 A + hubiera ganado (diagrama Nº 33). Por otra parte, si el peón blanco se hallara en 2 C R, la posición sería ganadora para las blancas a causa del tiempo extra que tendrían a su favor: Nº 36c, el peón blanco en 2 C R y las demás piezas como en el Nº 36b. Las blancas ganan. 1. R 4 D, R 4 A (si 1. ....., R 3 D; 2. P 4 C !, R 3 R; 3. R 5 A, R 2 R; 4. R 5 D, R 2 D; 5. P 5 A, R 2 R; 6. R 6 A, R 2 A; 7. R 6 D, etc); 2. R 3 R, R 5 C (2. ....., R 3 R; 3. P 4 R, P 4 A +; 4. R 4 D, R 3 D; 5. P 3 C ! no da esperanza alguna a las negras); 3. R 4 R, R 5 T ! (no 3. ....., R 6 C; 4. R 5 A !); 4. R 3 A ! (pero no 4. R 5 A ?, R 6 C ! !; 5. R × P, R × P A ! =), P 4 A !; 5. R 2 A ! ! (pero no 5. P 3 C +, R 6 T !; 6. R 2 A, R 7 T ! =), R 5 C; 6. P 3 C, R 4 T (6. ....., R 6 T; 7. R 3 A, R 7 T; 8. P 4 C); 7. R 3 A !, R 3 C; 8. R 3 R, R 3 A (8. ...., R 4 T; 9. R 4 D, R 5 C; 10. R 5 R); 9. R 4 D, y las blancas ganan porque poseen la oposición diagonal.

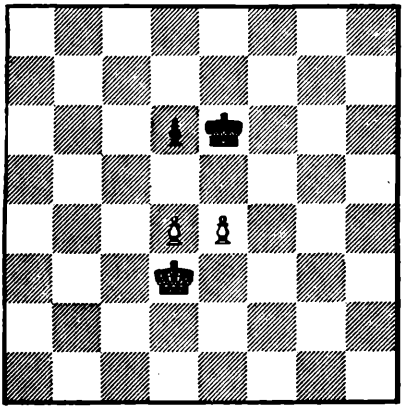
Ahora podemos ver que sólo existen dos tipos de posiciones en las que las blancas encuentran algunas dificultades cuando tienen únicamente una movida de peón a su disposición, y cuando existen peones de torre en el tablero. Sin embargo, ninguna de ambas condiciones conduce necesariamente al empate forzado, de manera que es preciso hacer ulteriores distinciones al respecto.

Cuando las blancas tienen sólo una movida de peón, con el rey en posición normal, pueden ganar si el peón ocupa una de las columnas centrales, pero no consiguen más que tablas en los casos en que no tengan ninguno en la columna de

rey o de dama. Siempre resulta mejor para las negras que su peón se halle lo más avanzado posible.

Las posiciones fundamentales son las indicadas en los diagramas números 37 y 38. En el Nº 37, las blancas deben reservar el avance de su peón a 5 D, hasta que con ello consigan la oposición: **1. R 3 A** (no R 4 A ?, P 4 D + !), **R 2 D; 2. R 4 C, R 3 A; 3. R 5 T, R 2 C; 4. R 5 C, R 2 A; 5. R 6 T, R 3 A; 6. P 5 D +** !, **R 2 A** (ó 6. ....., R 4 A; 7. R 7 C, R 5 D; 8. R 6 A, R 4 R; 9. R 7 A); **7. R 7 T, R 1 A; 8. R 6 C, R 2 D; 9. R 7 C.** Aquí también el prematuro avance del peón de dama hubiera anulado las posibilidades de

Diagrama Nº 37

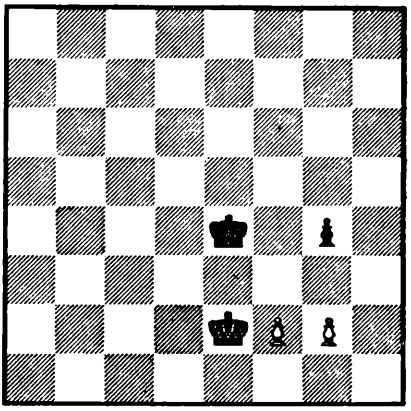


Las blancas ganan.

victoria, por ejemplo: 1. R 3 A, R 2 D; 2. P 5 D, R 2 A !, y las negras hacen tablas (ver el diagrama Nº 34).

Cuando las blancas poseen peones en las columnas de alfil y de caballo, con sólo una movida de peón, si el de las negras se halla en la columna de alfil, generalmente resulta un empate, pero si se encuentra situado en la de caballo, puede aceptarse como regla general, que perderán. La variante con el P A se ilustra en el Nº 36b. Con el P C, las negras pierden, a causa de que la amenaza del sacrificio del peón, en aquella posición, no existe aquí. Tal sucede en el diagrama Nº 38, en que las blancas juegan y ganan mediante

Diagrama Nº 38



Las blancas ganan. Tablas con el peón negro en 5A.

1. P 3 C, porque si **1. .....**, **R 4 A; 2. R 3 D**, y si **1. .....**, **R 5 D; 2. P 3 A**, mientras que si las negras juegan **1. .....**, **R 5 A** (si 1. ....., R 5 D; 2. P4A! gana); **2. R3D, P6C; 3. P3A, R 4 A; 4. R 3 R, R 4 R; 5. P 4 A +**, etc., decide el juego. Con los peones más adelantados la idea ganadora es la misma.

Cuando uno o los dos bandos tienen peones en la columna de torre, los resultados constituyen excepciones a la regla general. Existiendo dos peones de torre, las blancas sólo pueden ganar si su rey se halla colocado ventajosamente y si poseen, además, una adecuada reserva de movidas de peón.

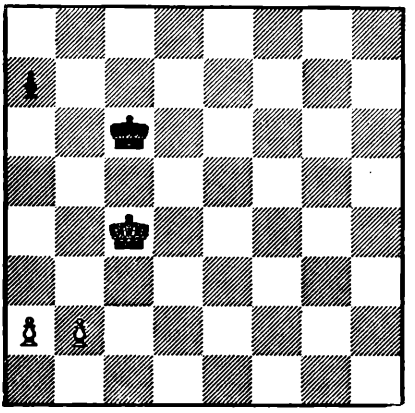
El triunfo en el diagrama Nº 39 es altamante instructivo: **1. R 4 C, R 3 C; 2. P 3 C**, y ahora:

a) **2. .....**, **P 3 T; 3. P 3 T !**

1. **3. .....**, **R 3 A; 4. R 4 A, R 3 C; 5. R 5 D, R 4 C; 6. R 6 D, R 3 C; 7. P 4 T** (7. R 7 D es también bueno, pero no 7. P 4 C ? ?, P 4 T =), **R 4 T** (ó 7. ....., P 4 T; 8. R 5 D seguido

de la captura del P T, ó 7. ....., R 2 C; 8. P 5 T, y otra vez el peón torre está perdido); **8. R 6 A, R 5 C; 9. R 6 C, R × P; 10. P 5 T !**, y el peón blanco coronará.

Diagrama Nº 39



Las blancas ganan.

2. **3. ....., P 4 T +; 4. R 4 A, R 3 A; 5. P 4 T, R 3 C; 6. R 5 D, R 2 C; 7. R 5 A, R 3 T; 8. R 6 A, R 2 T; 9. R 5 C.**

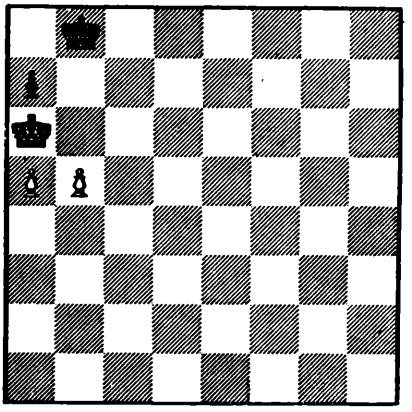
b) **2. ....., R 3 T; 3. R 5 A.**

1. **3. ....., R 4 T; 4. P 4 T !, R 3 T** [ó 4. ....., P 3 T; 5. R 6 A, como en *a)* 1.]; **5. R 6 A, R 4 T; 6. R 7 C, P 3 T; 7. R 7 T.**

2. **3. ....., R 2 C; 4. R 5 C, R 1 T !; 5. R 6 T, R 1 C; 6. P 4 C, R 1 T; 7. P 5 C, R 1 C; 8. P 3 T !** (P 4 T tablas: las blancas deben jugar su peón a 6 C sólo cuando el rey de las negras se encuentre situado en 1 T), **R 1 T; 9. P 4 T, R 1 C; 10. P 5 T, R 1 T; 11. P 6 C, P × P; 12. P × P, R 1 C; 13. P 7 C**, y el rey negro debe abandonar la casilla de coronación.

La razón por la que el monarca blanco debe hallarse suficientemente avanzado, puede verse en los tres ejemplos que siguen: Nº 39a. Blancas: R 2 A R, P 2 C R, P 2 T R; negras: R 5 A R, P 5 T R. Esta posición es tablas, pues a 1. P 3 T, R 5 R; 2. P 3 C (usando la maniobra ganadora del diagrama Nº 38), P × P +; 3. R × P, R 4 A, mientras que 1. R 2 A, R 5 R también lleva a la nulidad. De la misma manera, en el Nº 39b, blancas: R 2 A R, P 2 C R, P 2 T R; negras: R 4 A R, P 2 T R, si las negras juegan 1. ....., R 5 A!; 2. P 3 T, P 3 T !; 3. P 3 C +, R 4 A; 4. R 3 A, P 4 T !, nos conduce al ejemplo número 39a, mientras que si el blanco juega 1. R 3 A, P 4 T !; 2. P 3 T, R 4 R; 3. P 3 C, R 4 A (y nuevamente nos hallamos en el Nº 39a) o 1. R 3 C, R 4 C; 2. P 3 T, P 3 T; 3. R 3 A, R 4 A; 4. P 4 C +, R 4 C; 5. R 3 C, R 3 A; 6. P 4 T, R 4 R; 7. R 3 A, R 3 A !; 8. R 4 A, R 3 R !, y el blanco sólo puede triunfar por medios impuros, ya que los otros no existen. Por otra parte, en el Nº 39c, blancas: R 5 R, P 2 C R, P 2 T R; negras: R 4 C R, P 2 T R, la victoria es completamente simple: 1. R 6 R, R 3 C; 2. P 3 T, P 3 T (ó 2. ....., R 4 C; 3. P 3 C); 3. P 3 C y nos encontramos en el Nº 39, *a)* 1.

Diagrama Nº 40



Si las blancas juegan es tablas; si juegan las negras pierden.

Ahora podemos ver también por qué es tan esencial para las blancas tener varios tiempos de peón. En la

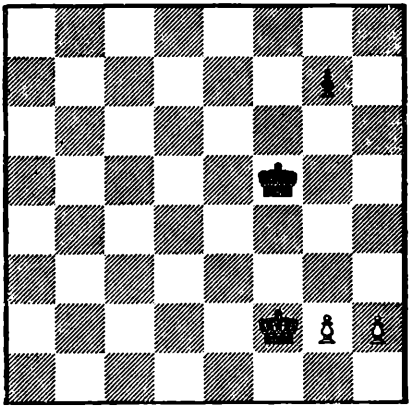
posición fundamental, con el rey blanco ubicado en 6 T y el rey negro en 1 C (ó 1 T) el triunfo es sólo posible si en el instante crítico le corresponde jugar al negro (diagrama Nº 40). Esto explica la razón por la cual el número 40a es tablas, blancas: R 5 C R, P 4 C R, P 4 T R; negras: R 2 C R, P 2 T R, ya que después de 1. ....., R 1 T !; 2. R 6 T, R 1 C; no hay medio por el cual el primer jugador pueda ganar un tiempo, porque el avance de los peones nos llevaría al diagrama Nº 40, correspondiéndole mover a las blancas. Similar es la posición 40b, blancas: R 5 A R, P 5 C R, P 5 T R; negras: R 2 C R, P 2 T R, el juego resulta tablas, a causa de que cualquier movimiento de peón nos conduciría a la posición ya indicada como tablas (1. P 6 T +, R 1 T = posición Nº 33a; 1. P 6 C, P 3 T = ejemplo Nº 30).

Para resumir, diremos que en las posiciones del tipo que se indica en el diagrama Nº 39, las blancas pueden obtener la victoria únicamente si su rey consigue ubicarse en 6 T y asegurarse la posibilidad de obtener la configuración del diagrama Nº 40, correspondiéndole jugar a las negras.

Con P C contra P T y P C el final resulta casi siempre perdido para las negras. En el caso general del diagrama Nº 41, con **1. ....., R 5 A; 2. R 2 R, R 5 R; 3. P 3 C, P 4 C; 4. P 3 T, R 4 A; 5. R 3 D !** las blancas tienen la oposición. (5. ....., R 4 R; 6. R 3 R, R 4 A; 7. R 4 D !); mientras que después de **1. ....., P 4 C; 2. R 3 C, R 3 A; 3. R 4 C, R 3 C; 4. P 4 T**, otra vez la oposición resulta decisiva.

Si las negras no mueven su peón, obtendremos el Nº 41a, blancas: R 5 C R, P 4 C R, P 4 T R; negras: R 2 A R, P 2 C R y en tal caso, con 1. R 5 A, P 3 C + (ó 1. ....., R 1 A; 2. R 6 C, R 1 C; 3. P 5 T); 2. R 5 R !, R 2 R; 3. P 5 C ! (diagrama Nº 34) decide el juego.

Diagrama Nº 41

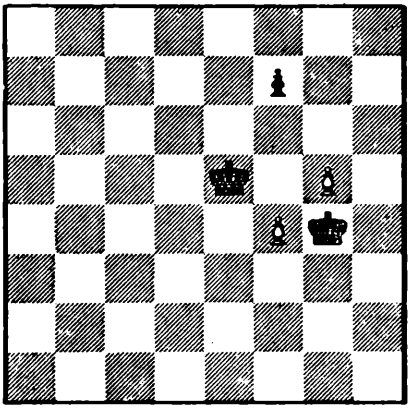


Las blancas ganan.

Sin embargo, aquí el blanco debe tener especial cuidado en no agotar demasiado pronto sus movidas de peón. En el Nº 41b, blancas: R 5 A R, P 5 C R, P 5 T R; negras: R 2 A R, P 2 C R, las negras juegan y hacen tablas con 1. ....., P 3 C +; mientras que moviendo las blancas pueden, a lo sumo, cazar al rey adversario en el rincón, donde el monarca negro reposará con toda seguridad: 1. R 5 R, R 2 R; 2. R 5 A, R 2 A; 3. P 6 C +, R 1 C; 4. R 6 R, R 1 T, etcétera (Nº 39b). Con sus peones ubicados en la quinta fila, las blancas pueden ganar solamente en la posición del Nº 41c. Blancas: R 5 A R, P 5 C R, P 5 T R; negras: R 2 T R, P 2 C R. Ahora si 1. ....., P 3 C +; 2. R 6 A !, P × P; 3. R 7 A !, mientras que si 1. ....., R 1 C (ó 1. ....., R 1 T; 2. R 6 R, R 1 C; 3. R 7 A); 2. R 6 R, R 2 T; 3. R 7 A, R 1 T; 4. R 8 A ! ! (pero no 4. P 6 T, R 2 T ! ! ! tablas), R 2 T; 5. P 6 C +, R 1 T (ó 5. ....., R 3 T; 6. R 8 C); 6. P 6 T, y mate en dos.

De ordinario, si el rey negro se halla alejado de su peón, las blancas, avanzando simplemente los suyos, consiguen entrar a dama. Una excepción que presenta algunas dificultades, es la indicada en el diagrama Nº 42 (Rabinovich). Si les

Diagrama Nº 42



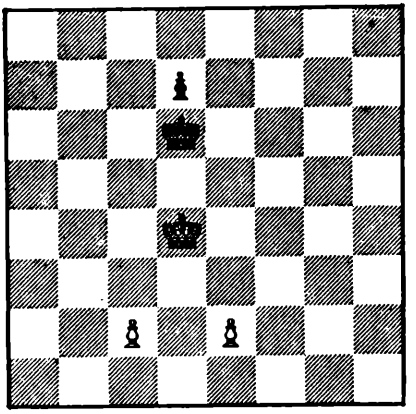
Las blancas ganan.

correspondiera jugar a las negras se encontrarían en la disyuntiva de abandonar la presión que ejercen sobre el P A (....., R 4 T), y entonces el golpe R 6 A decide; o alejarse del P C, y en tal caso P 5 A fuerza la entrada a dama. Por consiguiente, jugando las blancas, deben maniobrar a fin de perder un tiempo. Esto puede conseguirse con facilidad, a causa de que si el monarca negro va a la sexta fila, la jugada P 5 A obtiene la entrada a dama.

El blanco consigue la obtención de la victoria en la siguiente forma: **1. R 4 R, R 5 T** (si 1. ....., R 4 T; 2. R 5 A); **2. R 5 D ! !, R 4 T** (2. ....., R 5 C; 3. R 5 R); **3. R 6 D !, R 3 C;** (3. ....., R 5 T; 4. R 7 R); **4. R 7 R, R 2 C; 5. P 5 A, R 1 C; 6. P 6 A.**

Veremos ahora finales en los cuales los peones blancos no se encuentran pasados ni unidos. En ellos, si su rey está favorablemente colocado y además posee un adecuado número de tiempos de peón, puede conseguir la victoria. La idea se basa en la captura del peón negro o en un favorable y oportuno cambio del mismo. Diagrama Nº 43: **1. P 4 R !,**

Diagrama Nº 43



Las blancas ganan.

R 3 R; 2. P 5 R !, R 2 R (2. ....., P 3 D; 3. P × P, R × P; 4. R 4 A, R 3 A; 5. P 3 A, y el blanco tiene la oposición); **3. R 5 D, R 1 R; 4. R 6 D, R 1 D; 5. P 4 A, R 1 A** (ó 5. ....., R 1 R; 6. P 6 R !); **6. R 7 R, R 2 A; 7. P 5 A, R 1 A** (ó 7. ....., R 3 A; 8. R 8 D); **8. P 6 A !, P × P; 9. P 6 R, P 4 A; 10. R 8 A, P 5 A; 11. P 7 R, P 6 A; 12. P 8 R = D +.** Tratar de vencer aquí flanqueando al rey negro, daría como resultante un empate muy curioso: 1. P 4 R, P 3 A; 2. R 5 R, R 4 A; 3. R 6 A ?, R 5 D; 4. P 5 R, R 4 D !; 5. P 3 A, R 5 R ! ! (no 5. ....., R 5 A; 6. R 7 R, R 4 D; 7. R × P, R × P; 8. R 6 A ! y ganan); 6. P 4 A, R 5 D; 7. R 7 R, R × P R ! =.

En general, el blanco puede ganar tales finales sólo atacando al peón adversario por uno de sus flancos (por ejemplo: peón negro en 2 D, rey blanco en 7 R ó 7 A), y ello es posible únicamente si puede ocupar

la casilla situada frente al peón negro y le corresponde la jugada, poseyendo además un tiempo ahorrado, por lo menos. Así pues, si las movidas de sus peones se han agotado, o su monarca se encuentra colocado desfavorablemente, el empate es inevitable. En el Nº 43a, blancas: R3D, P3AD, P3R; negras: R3AD, P3D, las negras juegan y hacen tablas mediante 1. ....., R4D!, porque si 2. P4A+, R4A; 3. P4R (3. R3A, P4D), R3C!; 4. R4D, R3A, y las blancas no consiguen acercarse (1). Sin embargo, si la movida corresponde a las blancas, ganan en la siguiente forma: 1. R4D!, R2A (1. ....., P4D; 2. P4A, P×P; 3. R×P. Ver el diagrama Nº 11); 2. R5D, R2D; 3. P4A. R2R; 4. R6A, R3R; 5. R7A, R2R; 6. P4R! (si este tiempo no pudiera emplearse, la partida terminaría en tablas, por ejemplo: R6C, R3A!; o R8A, R1R; o R7C, R2A. Las negras pueden siempre obtener la oposición a la distancia), R3R; 7. R8D, R4R; 8. R7D. O el Nº 43b, blancas: R2D, P2AD, P2R; negras: R4AD, P2D, si mueve el negro, hace tablas con 1. ...., R5D; mientras que si lo hace el blanco gana: 1. R3A!, con variantes similares a la indicada para el diagrama Nº 43. Por ejemplo, 1. ....., R4D; 2. R3D, R4A; 3. P4R!, P4D (3. ....., R3A; 4. R4D, R3D; 5. P5R+); 4. P5R, o 3. ....., P3D; 4. R3A, P4D (4. ....., R3A; 5. R4D es igual al Nº 43a; las blancas tienen dos tiempos con su PA); 5. P×P, R×P; 6. R4C.

Un caso especialmente curioso que tiene mucha semejanza con la variante de la nota a la sexta jugada del Nº 43a, es el Nº 43c; blancas: R2CR, P3AR; negras: R8D, P4R, P4CR. Las negras juegan y ganan con 1. ....., R7R; pero jugando el blanco, puede conseguir el empate con 1. R1T!!, R7R; 2. R2C, ó 1. ....., R8R; 2. R1C, ó 1. ....., R7D; 2. R2T, o finalmente 1. ...., R7A; 2. R2C! (la única jugada, pues 2. R2T, R7D!!, y 2. R1C, R8A!!, ambas pierden), R6A; 3. R3C y las blancas pueden siempre mantener la oposición a la distancia.

Como es de presumir, cuando las blancas tienen un peón de torre, este tipo de finales resulta tablas. La posición más favorable para forzar, es la del ejemplo Nº 43d, blancas: R6CD, P5TD, P5AD; negras: R1CD, P2CD, correspondiendo jugar a las negras. Entonces 1. ....., R1A! (pero no 1. ....., R1T?; 2. R7A, R2T; 3. R8A, R1T; 4. P6T! como en el diagrama Nº 43); 2. R7T, R2A; y nos aleja de la maniobra ganadora del diagrama Nº 43.

Finalmente, veamos el caso en el que las blancas tienen un peón doblado. El ejemplo modelo lo constituye la posición del diagrama Nº 44, con todos los peones ubicados en la misma columna. Las blancas ganan, les corresponda jugar o no: A. **1. ....., R3A; 2. R5R, R4A; 3. P4D+, R5A** (3. ....., R3A; 4. P3D); **4. R5D, R4A; 5. P3D** seguido de **R6D**. B. **1. R4A, R3A; 2. P4D, R3D** (ó 2. ....., P3D; 3. P5D+, R3C; 4. R4D, R4C;

(1) E. L. Pritchard en *British Chess Magazine*, Junio 1943, puntualiza:

Después de 1..., R4D ganan las blancas.

Análisis de Pritchard:

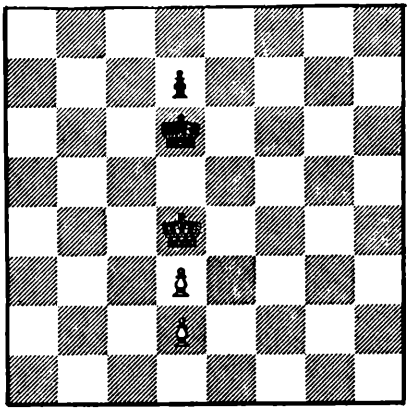
1..., R4D; 2. R2D!, R5A; 3. P4R, R4A (P4D; 4. P5R ganando); 4. R3D, R3A; 5. R4A, R2A; 6. R5D, R2D; 7. P4A, R2R; 8. P5R, P×P; 9. R×P y ganan.

Si 2..., R4A; 3. P4R, P4D; 4. P5R, R3A; 5. R3R, R2D; 6. R3A, R2R; 7. R4C, R3R; 8. R4A, R2R; 9. R5A y ganan.

Si 2..., R3A; 3. P4R, R4A; 4. R3D, R3A; 5. R4D, R2A; 6. R5D, R2D; 7. P4A, o 5..., R2D; 6. R5D, R2A; 7. R6R, R3A; 8. P4A y ganan. (Nota del traductor.)

5. P3D!, R5C; 6. R3R!!, R4A; 7. R4R, R3C; 8. R5A, R4C; 9. R6R, R4A; 10. P4D+); **3. P5D, R4R** (si 3. ....., R2A; 4. R5A, P3D+; 5. R5C, R2C; 6. P3D):

Diagrama Nº 44



Las blancas ganan.

4. R5A, R5R; 5. P6D, P4R; 6. P3D!, R3R; 7. P4D, R juega; 8. R6C, R3R; 9. R7A.

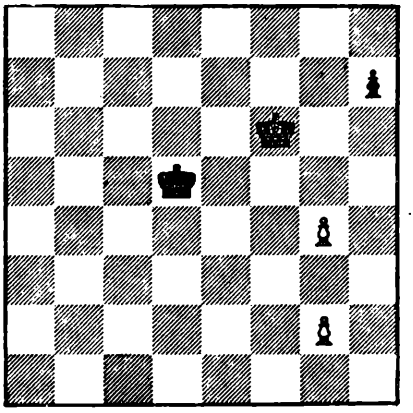
Es claro que únicamente será posible ganar, si el blanco puede forzar la posición de la variante B, después de su séptima jugada, correspondiéndole mover a las negras, o a una posición semejante en algún otro punto de la columna.

De esto se deduce que la posición fundamental que debe ser conquistada para obtener el triunfo es la del Nº 44a, blancas: R5R, P6D, P4D; negras: R3AD, P2D jueguen las blancas o las negras. Es de hacer notar, sin embargo, que cuando todos los peones se encuentran situados en la columna de caballo, la falta de espacio hacia el flanco a donde pueda ir el monarca negro, hace que el empate resulte inevitable. Con la aplicación de las normas precedentes, se encontrará una solución muy sencilla a casi todos estos finales con peones doblados. En el Nº 44b, blancas: R3D, P4D, P5D; negras: R1D, P2D, la movida 1. P6D! nos conduce, después de 1. ....., R1A; 2. R4R, R2C; 3. R5A!, R3A (ó 3. ....., R3C; 4. R6A); 4. R5R, al Nº 44a. En el Nº 44c (Grigoriev, 1935), blancas: R4AR, P3AR, P6AR; negras: R4D, P2AR, jugando las negras consiguen hacer tablas con 1. ....., R3R; 2. R5C, R4R!; 3. P4A+, R3R (otra vez la posición Nº 44a, correspondiendo la movida a las blancas). No obstante, si en este final les tocara jugar a las blancas, ganarían la partida con la siguiente elegante maniobra: 1. R5A (no 1. R5C, R4R!), R3D; 2. P4A, R2D; 3. R4C!, R1R; 4. R5T, R1A; 5. R5C!! (ahora el negro se encuentra forzado a escoger uno de los dos flancos y el blanco se dirigirá, entonces, al otro), R1C, 6. R5A, R2T; 7. R4R!, R3T; 8. R5D, R3C; 9. R5R, etcétera.

Cuando los peones blancos y el peón negro se hallan situados en columnas colindantes, surge un nuevo tipo de amenaza. Las posibilidades de este género de finales se encuentran indicadas en el diagrama Nº 45 (Flohr-Ragosin, Moscú, 1935). Por extraño que pueda parecer, el hecho de que exista un peón de torre no ejerce influencia en el resultado. El análisis precedente es aplicable cualquiera sean las columnas donde se hallen los peones. Las negras juegan: **1. ....., R5R!; 2. R5C, R6R!!; 3. R6T, R5A!!; 4. P5C, R4A!!** (4. ....., R5C; 5. P3C!, R4A; 6. R5T, ver el número 45a); **5. P3C, R5C**; o **5. R5T, R5A**, con un fácil empate. Las celadas que deben evitarse, se encuentran ilustradas en dos variantes. En el ejemplo Nº 45a,

blancas: R 5 T R, P 5 C R, P 3 C R; negras: R 4 A R, P 2 T R, las blancas juegan y sólo pueden obtener tablas: 1. R 4 T, R 5 R ! (pero no 1. ....., R 3 C ? ?; 2. R 4 C, R 2 A; 3. R 5 T,

Diagrama Nº 45



Tablas.

R 2 C; 4. P 4 C, y seguimos como en la posición Nº 45b; 2. R 4 C, R 4 R; 3. R 5 T, R 4 A. No obstante, si en esta posición le correspondiera mover al negro, su rey tendría que alejarse y entonces P 6 C ganaría. El ejemplo Nº 45b, nos demuestra el por qué un jugador de ajedrez debe ser agresivo, aun cuando la partida se halle en las postrimerías de la última etapa. Blancas: R 5 C R, P 4 C R, P 3 C R; negras: R 2 C R, P 2 T R. 1. R 5 T, R 1 C (ó 1. ....., P 3 T; 2. P 5 C, ver el diagrama número 11); 2. R 6 T, R 1 T; 3. P 5 C, R 1 C; 4. P 6 C, R 1 T !; 5. P 7 C +, R 1 C; 6. P 4 C y el tiempo extra concede el triunfo.

Con esto damos término a nuestras consideraciones sobre los finales de dos peones contra uno.

Dejando de lado, por el momento, los muchos casos especiales que pueden existir, sumaremos a todas las explicaciones precedentes, la que a continuación se expresa:

El bando que posee un peón de ventaja siempre gana, excepto si la posición se halla bloqueada o casi bloqueada y no tiene la oposición.

Las excepciones a esta regla, ocurren con más frecuencia cuando hay peones de torre, ocasionalmente con peones de caballo, y casi nunca con peones de alfil o centrales.

V. REY Y DOS PEONES CONTRA REY Y DOS PEONES

En posesión ambos bandos de elementos iguales, el final resulta tablas. Pero esta frase cubre una gran cantidad de pecados ajedrecísticos; así que consideraremos como mérito propio someter este tipo de posiciones a un más cuidadoso análisis, especialmente en razón de que las ideas y posibilidades que ellos demuestran son típicas de todos los finales de reyes y peones, cuando existe igualdad de material. De modo que las conclusiones a que arribaremos en este estudio pueden aplicarse a los casos más generales. Como antes, podemos clasificar los posibles finales, de acuerdo con el número y especie de los peones pasados. Y de paso debemos hacer notar que aquí los peones doblados no son mejores que uno solo.

Caso 1. Las blancas poseen dos peones pasados y unidos

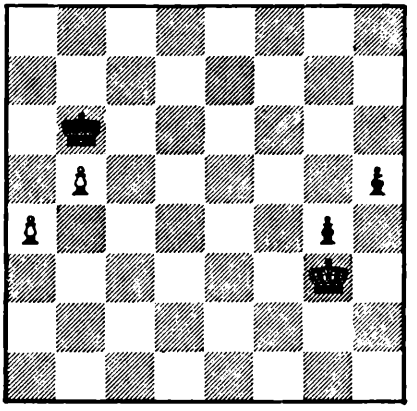
A. Las negras también poseen dos peones pasados y unidos. — La idea que generalmente hace nacer esta clase de finales, se asemeja a la de una carrera de caballos —quienquiera que sea el que llegue primero gana—. Normalmente, sin embargo, ambos reyes pueden detener el avance de los peones adversarios,

los cuales no conseguirán seguir adelante sin un apoyo ulterior. Tal ocurre en la posición del diagrama Nº 46, donde ningún bando obtiene progreso alguno. Ambos reyes juegan R 4 T y R 3 C, y la partida será tablas por convenio o por cansancio. Aunque pueda parecer trivial, el hecho que demuestra este ejemplo es fundamental:

Dos peones unidos y pasados, sin apoyo de su rey, no pueden avanzar con éxito, si se opone a ello el rey contrario.

Ello demuestra que estos finales podrán ganarse únicamente en los casos en que las blancas consigan llevar su rey adelante y forzar la entrada a dama, antes que lo haga su oponente. Sin embargo, para conseguir llevar a cabo tal maniobra ganadora, cuando su adversario también posee peones pasados, deben tener los suyos bastante avanzados —por lo menos en la quinta fila

Diagrama Nº 46



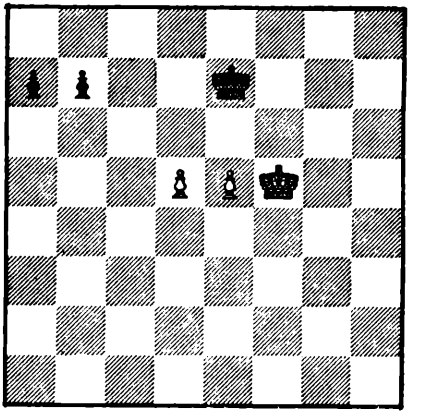
Tablas.

hallándose aún los negros en la segunda— y, además, poder acercar su rey a ellos, antes que se inicie el avance de los peones del segundo jugador.

Por consiguiente, previo a todo, es necesario determinar en qué ubicación deben encontrarse los peones, para coronar con la ayuda de su rey.

En el diagrama Nº 47, que podemos mirar como posición típica (si las blancas tuvieran un P T, la posición sería igualmente mala para

Diagrama Nº 47



Las blancas juegan y coronan, a lo sumo, después de tres movidas de peones negros, o dan mate, a lo sumo, después de cuatro movidas de peones negros.

las negras, puesto que recibirían mate inmediatamente después de que el peón enemigo coronara) **1. P 6 D +** forzará la entrada, a más tardar, después de tres movidas de peón de las negras o cuatro de las blancas (que por supuesto importa lo mismo): **1. P 6 D +, R 1 D** (1. ...., R 2 D, y 1. ...., R 1 R, conducen a una variante similar, mientras que 1. ....., R 2 A, y 1. ....., R 1 A, acortan la agonía del negro en dos movidas); **2. P 6 R** (o variante A), **P 4 T; 3. R 6 A, P 5 T; 4. R 7 A, P6T; 5. P7R +, R2D; 6. P8R = D +.** Variante A: **2. R 6 R, P 4 T; 3. P 7 D, P 5 T; 4. R 6 D, P 6 T; 5. P 6 R, P 7 T; 6. P 7 R + +.**

Como resultante del análisis que precede, podemos comprobar que si el rey y los peones blancos se en-

contraran situados en la cuarta fila, serían necesarias por lo menos seis jugadas para coronar, y en la tercera, nueve. Como un peón que no sea obstaculizado necesita cinco jugadas, *desde su posición inicial,* para llegar a dama, podemos sacar en conclusión que, en general, el blanco no puede ganar si sus peones no están más allá de la cuarta fila, pero que puede conseguir el triunfo si su rey se encuentra bien colocado, con sus peones en quinta y el adversario no corona antes de cuatro movimientos.

En conocimiento de estos detalles, resulta relativamente fácil determinar cuándo es factible abandonar el cuadrado de un peón contrario y cuándo no. En suma, dos simples reglas serán útiles en éstos y otros finales semejantes: 1. Tratar siempre de avanzar los peones lo más que sea posible. 2. Tratar siempre de bloquear los peones del adversario.

En la posición Nº 47a (Behting, 1900), blancas: R4AR, P7R, P6AR; negras: R2AR, P2AD, P5D, vemos cuán efectivo resulta el avance de los peones. Las blancas juegan y ganan con 1. R3A! (para perder un tiempo; el móvil será evidente de inmediato) R1R (ó 1. ....., P3A; 2. R4A!!); 2. R4R, P4A; 3. R5D!! (amenazando mate en dos, principiando con R6R; ahora vemos por qué las blancas han perdido un tiempo, obligando al rey contrario a jugar a 1R), R2D; 4. R4A, R1R; 5. R×P!!!, P6D; 6. R6D (otra vez intentando R6R), R2A; 7. R7D, y las negras llegan una movida demasiado tarde.

En el ejemplo Nº 47b (Hodwitz, 1879), blancas: R3AR, P4D, P5R; negras: R4CR, P4AR, P3CR, se demuestra la causa por la cual los peones bloqueados constituyen un serio «hándicap»: 1. ....., R3T (si 1. ....., P5A; 2. P5D, R4A; 3. P6D, ganando el PA), 2. R4A!, R2C; 3. P5D, R2A; 4. R5C, R2R; 5. P6R (las blancas han hecho dos jugadas de peón, las negras ninguna), R1R (ó 5. ....., R3D; 6. R6A!); 6. P6D, R1A; 7. R6A!, y termina rápidamente.

B. Cuando las blancas poseen dos peones pasados aislados el resultado depende de la relativa posición de los reyes y peones. Hemos visto (diagrama Nº 18) que si los dos peones se hallan separados por una columna, pueden defenderse el uno al otro; si se encuentran separados por dos, estarán generalmente perdidos, excepto si se encuentran en la quinta o sexta fila, mientras que, separados por tres columnas, no podrá impedirse la entrada a dama si no están ambos ubicados en la tercera o cuarta fila y al mover el rey negro, lo hace capturando a uno de ellos. Estas consideraciones determinan el resultado de los finales en discusión: si el rey blanco puede parar los peones (separados una columna) el juego es tablas; si puede capturar a uno (separados por dos columnas y situados en la tercera o cuarta filas) gana; si no puede capturar alguno (separados tres o cuatro columnas) pierde.

Debe tenerse en cuenta, además, que en determinadas posiciones es posible permitir a un peón enemigo que avance hacia su coronación, aprovechando los tiempos que éste emplea para dirigirse en ayuda de los propios.

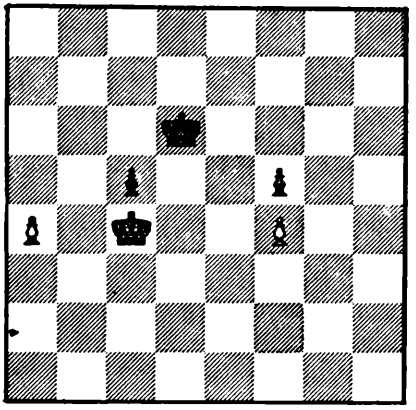
A este respecto, podemos estudiar algunas posiciones modelos. Ejemplo Nº 47c, blancas: R4D, P4CR, P3TR; negras: R4CR, P4CD, P3D. Tablas. Las blancas juegan R4D-5D, las negras a su vez R5T-4C. Si la posición de peones

es más favorable, como en la posición Nº 47d, blancas: R 4 A D, P 6 A R, P 6 C R; negras: R 1 A R, P 3 C D, P 3 D, las blancas pueden ganar con 1. R 5 D, P 4 C; 2. R 6 R !, P 5 C; 3. P 7 C + (ó 3. P 7 A), R 1 C; 4. R 7 R, P 6 C; 5. P 7 A +. En la posición Nº 47e, blancas: R 4 A R, P 4 R, P 4 D; negras: R 2 R, P 5 C D, P 5 T R, los peones negros se encuentran muy bien colocados, por lo cual las blancas deben perder. En el Nº 47f, blancas: R 3 A R, P 5 C D, P 6 A D; negras: R 2 A D, P 3 D, P 3 T R, las blancas juegan y ganan con 1. R 4 A !, R 3 C (si cualquiera de los peones se mueve, será capturado); 2. R 5 A !, R 2 A; 3. R 6 A ! !, R 3 C; 4. R 6 R, R 2 A; 5. R 5 D, P 4 T; 6. P 6 C +, R × P C; 7. R × P, P 5 T; 8. P 7 A.

Caso 2. Las blancas poseen un peón pasado

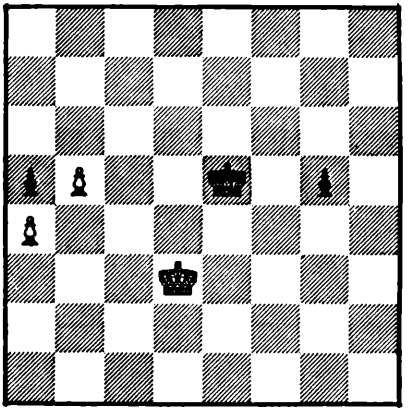
Si las negras también tienen un peón pasado, el resultado dependerá de qué peón se encuentra más alejado del otro grupo de peones. En otras palabras, cualquiera de los bandos que posea el peón pasado más separado lateralmente, ganará la partida. Tal sucede en el diagrama Nº 48, donde el P T avanza hasta obligar al rey negro a abandonar la defensa de su P A D y, entonces, los dos peones negros son capturados. **1. P 5 T, R 3 A; 2. P 6 T, R 3 C; 3. P 7 T, R × P; 4. R × P, R 2 C; 5. R 6 D, R 1 A; 6. R 6 R, R 1 D; 7. R × P, R 2 R; 8. R 6 C,** etc. Como en el caso de rey y dos peones contra rey y peón, si existen peones de torre, las posibilidades de tablas de las negras aumentan considerablemente.

Diagrama Nº 48



Las blancas ganan.

Diagrama Nº 49



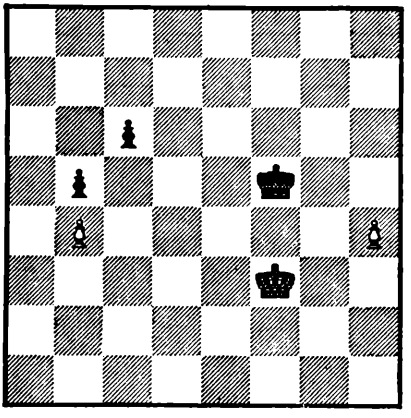
Las blancas ganan.

Sin embargo, el peón pasado lateral, es una ventaja solamente cuando los otros peones pueden ser capturados. Por ejemplo, en el diagrama Nº 49, las negras pierden, porque las blancas tienen un *peón pasado protegido*, que el rey negro debe vigilar. Por consiguiente, el blanco puede apoderarse del peón contrario con toda comodidad y después dirigirse al otro lado del tablero (diagrama Nº 27). Si este peón estuviera más cerca de su campo, en 4 D, por ejemplo, las negras podrían conseguir el empate, sin ninguna dificultad, ya que, a la vez, defenderían su peón y se encontra-

rían dentro del cuadrado del P C adversario. Una excepción a esta regla se presenta cuando uno de los peones, blanco o negro, se encuentra muy avanzado. Por ejemplo, en el caso Nº 48a, blancas: R 4 C R, P 5 A R, P 6 C R; negras: R 1 A R, P 3 A R, P 3 T R, las blancas pueden abandonar el cuadrado del peón de torre, por medio de una ingeniosa estratagema: 1. R 4 A, R 1 R (si el peón de torre mueve mientras el rey blanco puede volver a capturarlo, estará perdido sin remedio); 2. R4R, R 2 R; 3. R 5 D, R 1 A; 4. R 6 D !, R 1 C; 5. R 7 R ! !, P 4 T (ó 5. ....., R 2 C; 6. R 6 R !); 6. R × P, P 5 T; 7. P 7 C, P 6 T; 8. R 6 C, y mate en dos.

Cuando las negras no tienen peón pasado, pierden el juego si sus dos peones se encuentran bloqueados por uno de su adversario, pero obtendrán el empate en caso contrario. En el diagrama Nº 50, **1. P 5 T,**

Diagrama Nº 50



Ganan las blancas. Las negras hacen tablas en el Nº 50a, con sus peones en 3 C D y 3 A D.

R 4 C; 2. R 4 R, seguido por la captura de ambos peones negros, decide rápidamente, pero si los peones negros se hallarán situados en 3 C D y 3 A D (ejemplo Nº 50a), el resultado hubiera sido tablas: 1. P 5 T, R 4 C; 2. R4R, R × P; 3. R 5 R, R 5 C 4. R 6 D, P 4 A !, que fuerza el cambio del último peón.

De los análisis precedentes podemos llegar a dos importantes conclusiones:

1. — Un peón pasado lateral gana, cuando los peones adversarios son capturables.

2. — Un peón pasado unido, gana casi siempre.

En general, sujetas a inevitables posiciones de problema, estas dos reglas se mantienen para todos los finales de reyes y peones.

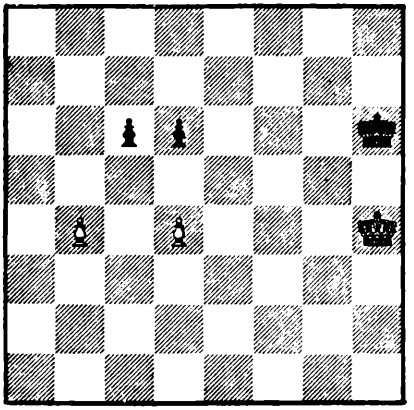
Caso 3. Ninguno de los dos bandos posee peones pasados

Aquí solamente existen dos posibilidades de ganar. Una de ellas basada en un sacrificio para forzar la obtención de un peón pasado, y la otra en una ventajosa ubicación del rey. La primera puede verse en el diagrama Nº 51. Jugando el blanco, obtiene un peón pasado con **1. P 5 D;** si le corresponde jugar al negro previene el golpe con 1. ....., P 4 D, y consigue el empate.

La segunda posibilidad (ventajosa colocación del rey) es mucho más importante. Esta ventaja puede ser de dos especies: que el rey blanco se encuentre más cerca de los peones, o tenga la oposición. Si existe una gran diferencia en lo referente a la posición de los reyes, por ejemplo, si en el diagrama Nº 51 el rey blanco se encuentra ubicado en 6 R, entonces, simplemente, se apoderaría de los peones contrarios. El final presenta un interés especial únicamente si los monarcas se oponen el uno al otro. Siempre que sea factible, el método para ganar consiste en la reducción oportuna a un final

más simple, ya sea capturando un peón, o asegurando la posesión de uno pasado, que se encuentre más avanzado que el de su rival. En el

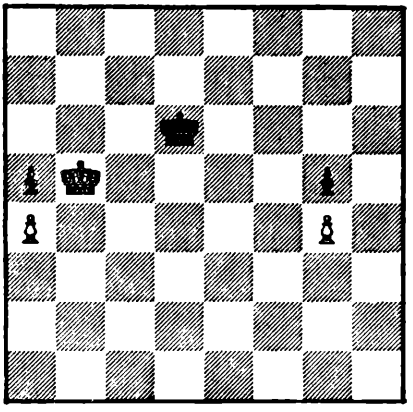
Diagrama Nº 51



Juegan las blancas y ganan; juegan las negras y hacen tablas.

diagrama Nº 52, tenemos uno de los casos que presentan mayores dificultades: **1. R × P, R 4 A; 2. R 6 T, R 3 A**; y ahora **3. P 5 T !** obliga al

Diagrama Nº 52



Las blancas ganan.

rey negro a permitir que el monarca adversario se dirija al otro lado del tablero o que el P T corone. En el Nº 52a (de una partida jugada entre Von Der Lasa y Mayet) se presenta otro tipo de problema. Blancas: R 3 C R, P 4 C D, P 4 D; negras: R 8 C R, P 2 A D, P 3 C D.

Aquí, cuando el blanco capture un peón, el negro se apoderará de otro, así que la cuestión se reduce a saber cuándo se obtendrá un final ganador con R y P contra R y P. En vista de ello, las negras proceden de la siguiente manera: 1. ....., R 8 A (si juegan las blancas ganan, ya sea con 1. P 5 D o R 3 A, pero no con 1. P 5 C); 2. R 3 A, R 8 R; 3. R 3 R, R 8 D; 4. R 3 D, R 8 R; 5. R 4 A, R 7 D; 6. R 5 C, R 6 A; 7. P 5 D, R 5 D; 8. R 6 A, P 4 C; 9. R × P A !, R × P; 10. R 6 C, R 5 A; 11. R 5 T.

Es interesante saber que un comentario ajedrecístico de hace un siglo, afirmaba que esta partida, conducida por dos de los primeros expertos de la época, era tablas.

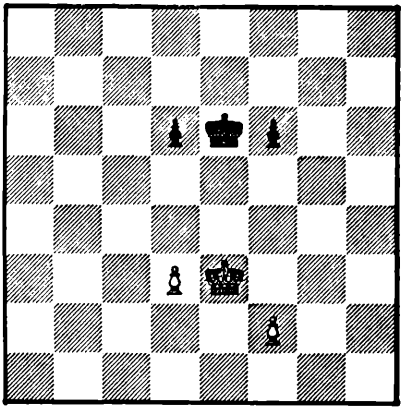
Vamos a tratar ahora el caso más difícil de todos los que se pueden presentar cuando los reyes se encuentran cerca de los peones, pero en el cual el blanco no tiene mayor superioridad que la oposición o una ligera ventaja posicional.

En el diagrama Nº 53 tenemos un ejemplo de la efectividad de la oposición:

Las blancas juegan **1. R 4 R** y el pobre negro se halla en una disyuntiva nada agradable. Si prueba **1. ....., P 4 D +**, entonces **2. R 4 A, R 2 R** (ó 2. ....., P 4 A; 3. P 4 D, R 3 A; 4. P 3 A !); **3. R 5 A, R 2 A; 4. P 4 D, R 2 R; 5. R 6 C, R 3 R; 6. P 4 A, R 2 R; 7. P 5 A** le cuesta su P A. Y si adopta una actitud pasiva con **1. ....., R 2 R**, entonces, **2. R 5 A, R 2 A; 3. P 4 D, R 2 R; 4. P 5 D, R 2 A; 5. P 3 A, R 2 R; 6. R 6 C**, lo cual no le ofrecerá consuelo alguno. Nótese aquí que si el peón blanco estuviera ubicado en 3 A R, en lugar de 2 A R, la oposición no hubiera tenido efec-

tividad alguna. Otras posiciones, indicadas a continuación, nos ilustrarán de la forma exacta de explotar la oposición, en diferentes circunstancias. Veamos el Nº 53a, blancas:

Diagrama Nº 53



Si juegan las blancas ganan; si juegan las negras hacen tablas.

R2AR, P2R, P4CR; negras: R2AR, P2R, P4CR. 1. R3R, R3A; 2. R4D, R3R; 3. R4R, R3A; 4. R5D, P3R+ (ó 4. ....., R2A; 5. R5R); 5. R6D, R2A; 6. P4R, R3A; 7. P5R+, R2A; 8. R7D, ganando el peón rey. Un caso común y bonito, es el Nº 53b, blancas: R4D, P4CD, P4CR; negras: R3D, P4CD, P4CR. Si juega el negro pierde, ya que debe permitir R5R o R5A, mientras que moviendo el blanco, el juego resulta tablas, con 1. R4R (pero no 1. R3D??, R4D), R3R; 2. R4D, R3D! etc. Una aplicación poco común de la oposición a la distancia, se puede observar en el ejemplo Nº 53c, que es un problema de Grigoriev; blancas: R8AR, P4CD, P4TR; negras: R8D, P4CD, P4TR. Es claro que el blanco puede capturar el peón de torre solamente a expensas de su peón de caballo. Aquí la maniobra es 1. R7R! Si ahora 1. ....., R7R??; 2. R6R!! y el blanco obtiene la oposición a la distancia, así que su oponente se verá obligado a ir hacia una de las dos alas, y en tal momento el primer jugador, dirigiéndose a la misma dirección podrá ganar el peón. Por ejemplo, si 2. ....., R6A; 3. R5A, R6C (3 ...., R6R hubiera resultado ahora demasiado tarde); 4. R5C. Así que 2. ....., R8R, sería lo mejor; pero en tal caso 3. R5R!, R7R; 4. R4R!, R8R; 5. R3R!!, y después de esto las negras deben perder un peón. Pero en lugar del error 1. ....., R7R??, pueden obtener la oposición distante a su favor por medio de 1. ....., R8R!!; 2. R6R, R7R; 3. R5R, R6R!, y después de 4. R5A, R5D; ó 4. R5D, R5A, consiguen hacer tablas.

Un empleo curioso de la oposición, lo vemos en el Nº 53d; blancas: R7AR, P4CR, P3TR; negras: R2TR, P4CR, P3TR. Si le corresponde mover al negro, se hallará forzado a jugar 1. ....., P4T (porque 1. ....., R1T; 2. R6C lo colocaría en situación desesperada), pero es sorprendido por la contrarréplica 2. P4T!!, P×PT (ó 2. ...., P×PC; 3. P×PC); 3. P5C, P6T; 4. P6C+, R3T; 5. P7C, P7T; 6. P8C=D, y mate en la próxima jugada. Esto, sin embargo, no es más que una excepción al caso más general del Nº 53e, blancas: R7R, P3CR, P3TR; negras: R3TR, P2CR, P2TR, donde el blanco puede ganar un peón, pero no el juego. Después de 1. R7A, P4C; 2. R6A, P5C!; 3. P4T (3. P×P ahogado), R4T; 4. R5A, P3T; 5. R4A, R3C; 6. R×P, P4T+, y tendremos el diagrama Nº 34.

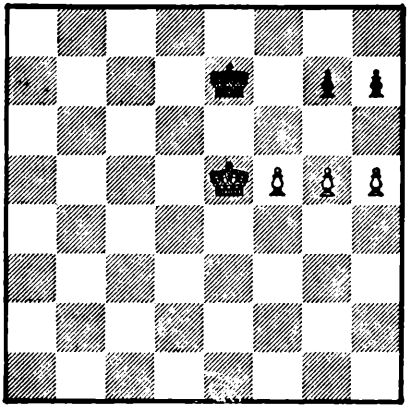
Un peón doblado para el negro, constituye un serio «hándicap», pero será fatal solamente en caso de que las blancas posean una adecua-

da reserva de movimientos de peón o la oposición. Así en el Nº 53f, blancas: R 3 A D, P 2 C D, P 2 D; negras: R 4 C D, P 3 A D, P 4 A D, el primer jugador, si le corresponde mover, gana por medio de 1. P 3 C, R 3 T; 2. R 4 A, R 3 C; 3. P 3 D (fueron necesarios dos tiempos de peón), mientras que si juegan las negras, el final resultará tablas, con 1. ...., P 5 A ! (ahora no existen tiempos de peón) 2. R 4 D, R 5 C; 3. R 5 R, R 6 C; 4. R 4 D, etc.

VI. REY Y TRES PEONES CONTRA REY Y DOS PEONES

En las posiciones normales de peones, y aun en la mayor parte de las anormales, es más fácil ganar con 3 peones contra 2, que con 2 peones contra 1. Podemos tomar el diagrama Nº 54 como caso general. Resulta

Diagrama Nº 54



Las blancas ganan.

altamente instructivo observar que tales finales se ganan, la mayor parte de las veces, reduciéndolos a casos más simples. Jugando el negro, si *a)* **1. ....., R 2 A; 2. P 6 C +, R 1 C** (2. ....., P × P; 3. P T × P +, nos lleva al diagrama Nº 33); **3. R 6 R, R 1 T; 4. R 7 R, P × P; 5. P 6 T !, P C × P T; 6. P × P** (compárese con la posición Nº 33a). O *b)* **1. ....., P 3 C; 2. P T × P, P × P; 3. P 6 A +, R 1 R; 4. R 6 R,** etc., como en el diagrama Nº 30. Finalmente, si le corresponde mover a las blancas, **1. P 6 C, P × P; 2. P T × P** [ver a)], o aquí **1. ....., P 3 T; 2. R 4 R, R 3 A; 3. R 4 A, R 2 R; 4. R 5 R, R 1 R; 5. R 6 R, R 1 A; 6. R 7 D, R 1 C; 7. R 7 R, R 1 T; 8. P 6 A, P × P; 9. R 7 A** y mate en dos. La ventaja del mayor material puede ser valorada por el hecho de que, si el P A blanco y el P C negro no existieran, el final resultaría tablas.

Cuando las blancas tienen un peón pasado lateral alejado del grupo, o unido a otro peón, el triunfo es entonces más fácil. Por ejemplo, Nº 54a, blancas: R 5 D, P 3 T D, P 4 C D, P 5 A D; negras: R 2 D, P 3 T D, P 4 C D. 1. P 6 A +, R 2 A; 2. R 5 A, R 1 A; 3. R 6 C, R 1 C, y ahora 4. R × P, R 2 A; 5. R × P, ó 4. P 7 A +, R 1 A; 5. R 6 A !, P 4 T; 6. P × P, P 5 C; 7. P 6 T, P 6 C; 8. P 7 T, P 7 C; 9. P 8 T = D + +.

Las negras tienen posibilidades de empate, en tales finales, solamente en cuatro casos:

1. Si pueden bloquear la posición de peones en forma permanente.

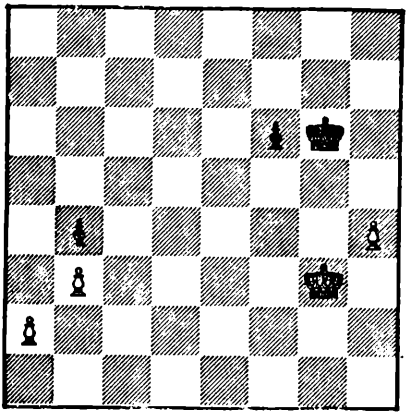
2. Si pueden cambiar bastantes peones como para forzar una posición elemental de tablas.

3. Si poseen un peón pasado unido.

4. Si consiguen una posición de ahogado.

1. Se encuentra ilustrado en el diagrama Nº 55. Una posición que podría haber ocurrido en la partida Kmoch-Van Scheltinga, Amsterdam, 1936. Jugando las blancas, ganarían en seguida, por medio de 1. R 4 A, pero haciéndolo las negras, pueden empatar con **1. ....., R 4 A !; 2. R 3 A, R 4 R !** Si ahora 3. P 5 T,

Diagrama Nº 55



Juegan las negras y hacen tablas.

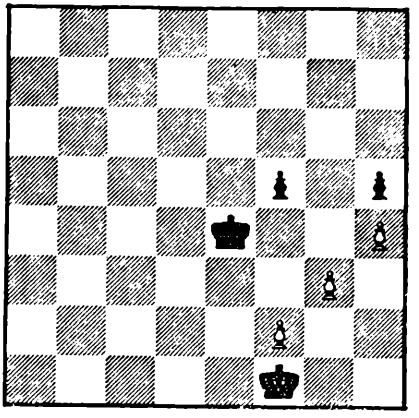
R4A, y el peón estará perdido, mientras que si **3. R4C, R5R!**; **4. P5T, P4A+**; **5. R3C, R6R**; **6. P6T, P5A+** y ambos peones entran a dama simultáneamente.

Este bloqueo de peones, debe ir unido a la mejor o, por lo menos, igual posición de rey. Así en el número 55a, blancas: R2CD, P4CD, P2TR; negras: R2CR, P2TD, P4CD, P2TR (tomado del segundo match Botvinnik - Lövenfisch, 1937), el negro gana por medio de 1. ....., R3A; 2. R3A, R4R; 3. R3D, R4D. Pero si le correspondiera la movida al blanco, podría haber empatado con 1. R3A. Con ambos monarcas en el centro del tablero, y sin poseer reserva de movimientos de peones, por ejemplo, el Nº 55b, blancas: R3D, P4CD, P4TR; negras: R4D, P3TD, P4CD, P4TR, si juegan las negras, su adversario tendrá la oposición y conseguirá el empate, pese al peón de menos. Por ejemplo, 1. ....., R3A; 2. R3A, R3C; 3. R3C, P4T; 4. P×P+, R×P; 5. R3T (Nº 23), ó 1. ....., R3D; 2. R2D!!, y las blancas mantienen la oposición distante.

Cuando el peón de ventaja se halla aislado, pero no pasado, a menudo no es posible rectificar esta infortunada colocación, por medio de cambios. Veamos, por ejemplo, el Nº 55c (Lolli), blancas: R3TR, P3CD, P3D, P3AR; negras: R4TR, P4AD, P4R. Tablas. 1. R3C, R4C; 2. R2A, R5A, o si juegan las negras: 1. ....., R4C; 2. R3C, R4A; 3. R2A, R5A; 4. R2R, R4C; 5. R3R, R4A; 6. R2D, R5A; 7. R3A, R×P; 8. R4A, R6R=.

El diagrama Nº 56 ilustra el segundo género de posibilidades de tablas. Después de **1. .....**, **R6A!** (pero no 1. ...., P5A, ver variante A); **2. R1C** (ó 2. R1R, P5A; 3. P×P, R×P; 4. R2R, R5C; 5. R3R, R×P; 6. R4A, R6T y tablas), **P5A,** las blancas deben perder un peón con **3. P×P, R×P; 4. R mueve, R5C,** o aceptar las tablas bien conocidas, que se inician con **3. R2T, P×P+; 4. P×P, R5C.**

Diagrama Nº 56



Las negras juegan y hacen tablas.

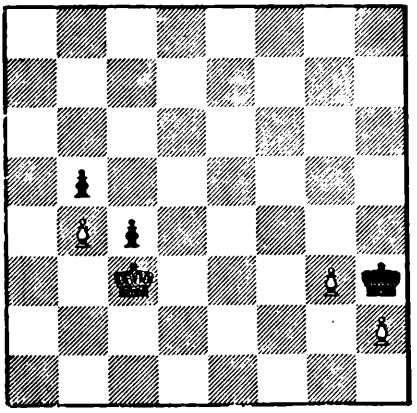
Variante A: 1. ....., P5A; 2. R2C, P6A+ (ó 2. ....., P×P; 3. R×P!, R4R; 4. P3A, R4A; 5. R2C, R4C; 6. R1A!, R4A; 7. R2R, R5A; 8. R2A, R4R; 9. R3R, R4A; 10. P4A, R5C; 11. R4R,

R × P T; 12. R 3 A !, R 6 T; 13. P 5 A, P 5 T; 14. P 6 A, R 7 T; 15. P 7 A, P 6 T; 16. R 2 A !, y mate en tres); 3. R3T!, R4A; 4. P4C+!!, P×P+; 5. R 3 C, etc.

Un caso más simple y común es el del Nº 56a (Walker, 1841), blancas: R1AD, P3AR, P3CR, P3TR; negras: R4AR, P4CR, P4TR. Las negras juegan y hacen tablas. 1. ....., P5T!; 2. P×P, P×P; 3. R2D, R5A; 4. R2R, R6C!; 5. R3R, R×PT; 6. R2A!, R7T; 7. P4A, P6T; 8. P5A, R8T; 9. P6A, P7T; 10. P7A, ahogado.

El diagrama Nº 57 es un ejemplo del tercer tipo de posibilidades de tablas. Aquí los dos peones pasados

Diagrama Nº 57



Tablas. Las blancas ganan en el Nº 57a, con ambos peones blancos pasados en la sexta fila.

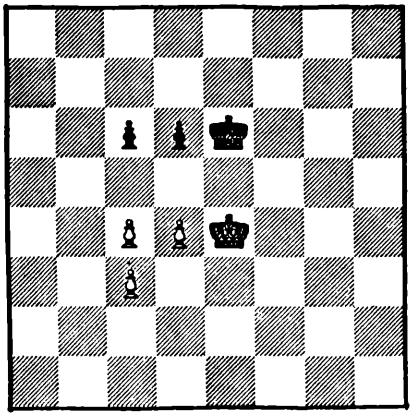
no son útiles para las blancas, ya que su monarca no puede abandonar el cuadrado del P A negro. Sólo si sus peones estuvieran situados en sexta fila, las blancas podrían obtener el triunfo. En tal caso, Nº 57a, blancas: R3AD, P4CD, P6CR, P6TR; negras: R1AR, P4CD, P5AD, el primer jugador puede abandonar el cuadrado, porque amenaza entrar a dama dando mate. 1. R4D, R1C; 2. R5R, P6A; 3. R6A, P7A; 4. P7T+, R1T; 5. R7A, P8A = D; 6. P7C+, y mate en dos. Otra variante en favor de las blancas, es el caso en el cual los peones del contrario se hallan más cerca de los suyos pasados. Entonces, ejemplo Nº 57b, blancas: R3D, P4AD, P3CR, P2TR; negras: R6TR, P4AD, P5D, las blancas pueden conseguir avanzar un peón a la quinta fila y el otro a la sexta, sin abandonar el cuadrado y, en suma, alcanzar una posición que les permita ganar un importante tiempo, para un avance ulterior: 1. R4R, R5C; 2. P4T, R4T; 3. R4A, R3C; 4. P4C, R3T; 5. P5C+, R4T; 6. R3A, R3C; 7. R4C (aún en el cuadrado), R2C; 8. P5T, R2T; 9. P6C+, R3T; 10. R4A!, R2C; 11. R5C!!, P6D; 12. P6T+, R1C (ó 12. ....., R1A; 13. R6A, P7D; 14. P7T, ó 12. ....., R1T; 13. R6A, P7D; 14. R7A. El peón corona y mate en tres); 13. R6A, P7D; 14. P7T+, y se obtiene el triunfo en la misma forma que en el Nº 57a.

En general, la movilidad de los peones es más importante que su número. Dos peones pasados unidos, son más valiosos que seis doblados en una columna. Esta es la razón por la cual el blanco, en una posición de bloqueo, sólo consigue el triunfo si puede dar movilidad a sus peones, lo que por lo común sucede únicamente si tiene la oposición.

Cuando el peón de ventaja de las blancas se encuentra doblado, éstas pueden obtener el triunfo sólo si reducen el final en otro de dos peones contra uno, mediante un cambio apropiado, o si poseen la oposición. En el diagrama Nº 58, si las blancas juegan ganan, en razón de que el cambio **1. P5D+** les resulta favorable **1. ....., P×P+** (ó 1. .....,

R 2 D; 2. P × P +, R × P; 3. R 4 D, ver aquí el Nº 45a); **2. P × P +, R 3 A** (ó 2. ....., R 2 R; 3. R 5 A, R 2 A; 4. P 4 A, diagrama Nº 34); **3. R 4 D !** (ahora el negro debe apresurar la vuelta a la columna de

Diagrama Nº 58



Si las blancas juegan, ganan; si juegan las negras, hacen tablas.

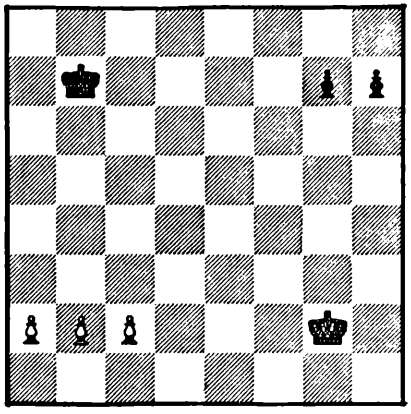
dama, pues 3. ....., R 4 A; 4. P 4 A, R 3 A; 5. P 5 A, resulta inmediatamente decisivo) **R 2 R; 4. R 4 A, R 2 D; 5. R 5 C, R 2 A; 6. R 6 T** y ganarán pronto el peón de dama.

Por otra parte, si juega el negro, puede forzar las tablas con **1.** ....., **P 4 D +; 2. P × P +** (o A), **P × P +; 3. R 4 A, R 3 A,** a causa de que posee la oposición.

A. **2. R 3 D, R 3 D** (no 2. ....., P × P +; 3. R × P, R 3 D; 4. R 3 D !!, R 4 D —si 4. ...., P 4 A; 5. R 4 A !!! gana—; 5. P 4 A +, y tenemos el diagrama Nº 37); **3. P 5 A +, R 3 R; 4. R 3 R, R 2 R; 5. R 4 A, R 3 A; 6. R 4 C, R 3 C; 7. R 4 T, R 3 T.** Las blancas no puede avanzar, porque el cambio de su P A por el P D de las negras, resultaría tablas (ver el diagrama Nº 34).

Tres peones pasados y unidos pueden ser detenidos por el rey adversario, pero, en tal caso, no posee «tiempos», de manera que si se halla obligado a mover, los peones avanzan. Es por tal razón que tres peones de esta naturaleza, aunque no están apoyados por su rey, ganan contra dos. En el diagrama Nº 59, después de **1. P 4 T, P 4 T; 2. P 4 C, P 4 C; 3. P 4 A, P 5 T; 4. R 3 T** (ahora el rey negro debe moverse), **R 3 C; 5. P 5 T +, R 3 T; 6. P 5 A, R 4 C; 7. R 4 C** (la clave), **R 3 T; 8. P 6 A, R 2 T; 9. P 5 C, R 1 C; 10. P 6 C,** y coronan bien pronto, porque al hallarse dos peones en séptima, se sacrifica uno de ellos y corona el otro. Una excepción a esta regla general, la vemos en el Nº 59a, blancas: R 3 C R, P 6 T D, P 6 A D; negras: R 1 C D, P 2 A R, P 5 C R, P 4 T R. Aquí el negro pierde el juego, a causa de que no puede mover su rey. 1. R 4 A, P 3 A; 2. R 3 C, P 4 A; 3. R 2 C, P 5 T; 4. R 2 T, P 5 A; 5. R 1 C ! !, P 6 A; 6. R 2 A, P 6 T; 7. R 3 C, y el negro ha luchado noblemente, pero en vano.

Diagrama Nº 59



Las blancas ganan.

Asimismo, tres peones pasados y unidos, de los cuales dos se encuentran doblados, generalmente ganan contra dos. Tenemos como ejemplo, el Nº 59b, blancas: R 3 A D,

P5CR, P4TR, P3CR; negras: R3CR, P4CD, P5AD. Las blancas ganan. 1. ....., A4A; 2. R4D; R3C; 3. P4C, R2C; 4. P5T, R2T; 5. P6C+, R3T; 6. R3A!, R2C; 7. P5C, R1C; 8. P6T, R1T; 9. P7C+, R2T; 10. P6C+, R1C; 11. R4D!, P6A; 12. P7T+!!, R×PC; 13. R×P, seguido por la captura del PC, y entonces los dos peones pasados deciden el juego.

Las posiciones de ahogado se presentan generalmente en problemas, pero en algunas ocasiones, también en la práctica. Veremos dos ejemplos: Nº 59c (Rinck, 1912), blancas: R2AR, P2R, P4TR; negras: R8TR, P3D, P5CR, P2TR. Las blancas juegan y hacen tablas. 1. R3C!, P4T; 2. P4R!, R8C; 3. P5R!!, P×P ahogado. (Si 3. ....., P4D; 4. P6R, y las blancas ganan). Ahora el Nº 59d (Troitzky, 1923), Blancas: R3TD, P4AD, P5AR; negras: R1TR, P3AD, P2D, P2CR. Las blancas juegan y hacen tablas. 1. R4C, R1C (ó 1. ....., P3D; 2. R5T, P4D; 3. P×P, P×P; 4. R5C, R2T; 5. R5A, R3T; 6. R×P, R4C; 7. R5R=); 2. R5A, R2A; 3. R6D, R1R; 4. P5A!, R1D!; 5. P6A!!, P×P ahogado (pero no 5. ....., P4C??; 6. P7T y ganan).

VII. REY Y TRES PEONES CONTRA REY Y TRES PEONES

Como ya lo hemos indicado, los finales con igualdad de peones deben resultar empatados, excepto cuando uno de los bandos posee una clara ventaja posicional. En el caso de 2 peones contra 2, sería factible enumerar hasta el agotamiento todas las combinaciones en las cuales existe tal ventaja. Pero aquí tal clasificación nos daría una enorme y complicada tabla, de muy pequeño valor práctico. Es más instructivo agrupar los varios tipos de ventaja posicional, y dividirlos en siete títulos, como hacemos a continuación.

1. Las blancas pueden forzar la obtención de un peón pasado y su coronación.
2. Las blancas poseen un peón pasado lateral.
3. Las blancas poseen un peón pasado unido.
4. Las blancas poseen superioridad cualitativa de peones.
5. El peón pasado de las blancas o conjunto de peones pasados, es cualitativamente superior.
6. El rey blanco se encuentra más cerca de los peones.
7. Las blancas tienen la oposición.

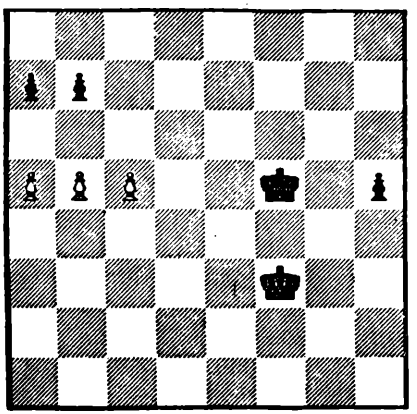
1. Las blancas pueden forzar la coronación

Existen muchas posiciones, sin duda, en las cuales el rey negro no se encuentra bastante cerca como para poder detener el peón pasado. Pero aquí nosotros sólo tenemos interés en los casos más complicados, donde aún no existe peón pasado. El tipo de posición que se presenta con más frecuencia en la práctica, es el que se indica en los diagramas Nos. 60 y 61. En el diagrama Nº 60, si las blancas juegan, hacen dama con **1. P6A, P×P; 2. P6C!, P×P; 3. P×P.** Si mueve el negro, las blancas aún consiguen la victoria: **1. ....., R3R; 2. P6A, P×P** (o A); **3. P6C, P×P; 4. P6T!!**, y el monarca adversario no puede volver a tiempo.

A: 2. ...., R3D; 3. P×P, R2A; 4. P6T, R1C. Ahora, para triunfar, hay que cumplir tres etapas:

1. Ganar el peón torre de rey.
2. Jugar el rey a 5 D, y entonces sacrificar el peón de 5 C, con P 6 C.
3. Entrar a dama con el P C D (capturando previamente, si es preciso, el P C negro) como en rey y dos peones contra rey.

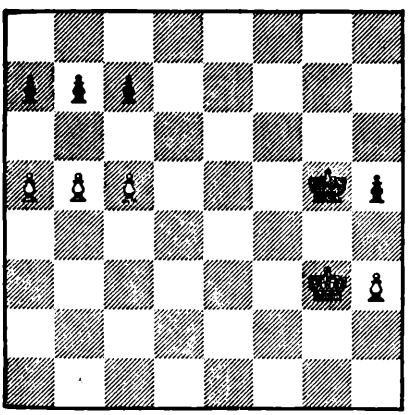
Diagrama Nº 60



Las blancas ganan.

No habría servido de ayuda para las negras la jugada P 3 T D, ya que con P 6 A las blancas deciden de inmediato. Ellas únicamente habrían podido evitar la ruptura jugando en un momento previo ....., P 3 C, bloqueando.

Diagrama Nº 61



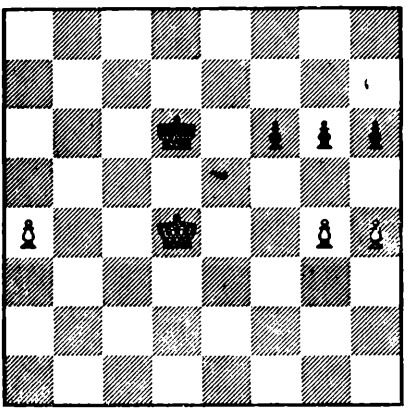
Si juegan las blancas ganan; si juegan las negras hacen tablas.

Otra eventualidad, que algunas veces se presenta, es la que vemos en el diagrama Nº 61. La solución es **1. P 6 C ! !, P A × P; 2. P 6 T ! !, P C × P; 3. P 6 A.** (O 1. ....., P T × P, 2. P 6 A !, P (2 C) × P; 3. P 6 T). Correspondiéndole la jugada a las negras, pueden prevenir la ruptura por medio de **1. .....**, **P 3 C**, pero tanto 1. ....., P 3 T; 2. P 6 A !, como 1. ....., P 3 A; 2. P 6 T !, las llevarían al desastre.

2. Las blancas poseen un peón pasado lateral

Donde hay solamente dos peones por cada bando, el final únicamente podrá ganarse a condición de que los peones negros se hallen bloqueados. Ello se debe al hecho de que, si son móviles, se consigue la liquidación de todo el material (¡excepto, por supuesto, de los reyes!). Es claro, sin embargo, que este recurso de tablas desaparece en los casos en

Diagrama Nº 62



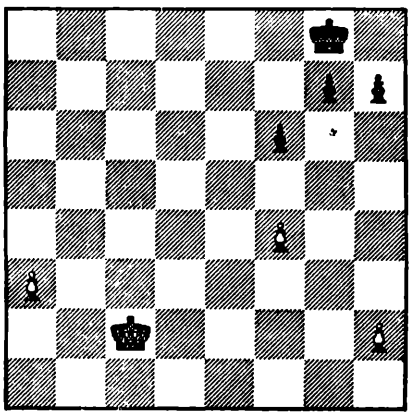
Las blancas ganan.

que hay más peones en el tablero, puesto que, como máximo, sólo un par de ellos pueden ser cambiados. Por ejemplo, en la posición modelo Nº 62, después de **1. .....**, **R 3 A;**

2. P 5 T D, R 4 C; 3. R 5 D, R × P; 4. R 6 R, P 4 A; 5. P × P, P × P; 6. R × P, el peón de torre aún garantiza la victoria de las blancas (compárese con el diagrama Nº 23). Igualmente, cuando los peones de ambos bandos se hallan unidos y enfrentados, y el rey negro bien ubicado, las blancas experimentan algunas dificultades para obtener la victoria. El ejemplo Nº 62a, tomado de una partida jugada entre Breyer y Nyholm, Baden, 1914, blancas: R 2 D, P 2 A D, P 2 C R, P 3 T R; negras: R 5 D, P 2 C R, P 3 T R, P 3 R, lo demuestra: 1. ....., P 4 T; 2. P 4 T, P 4 R; 3. P 3 A +, R 5 R (ó 3. ....., R 5 A; 4. R 2 A); 4. R 2 R, P 3 C; 5. R 2 D, R 5 A; 6. R 3 D, P 4 C; 7. P × P, R × P; 8. R 4 R, R 3 A; 9. R 5 D ! (pero no 9. P 4 A, R 3 R; 10. P 5 A, P 5 T; 11. P 6 A, R 3 D; 12. P 7 A, R × P; 13. R × P, R 2 D; 14. R 5 A, P 6 T ! ! tablas, dado que el rey negro consigue llegar a 1 A R a tiempo), R 4 A; 10. P 4 A, y ahora si 10. ....., P 5 R; 11. R 4 D !, R 5 A; 12. P 5 A, P 6 R; 13. R 3 D, R 4 R; 14. R × P, R 4 D; 15. R 4 A, R × P; **16. R 5 C y obtienen el triunfo.**

Las negras tienen posibilidades de tablas contra un peón pasado lateral, únicamente cuando pueden asegurar una posición de peones con la que estén siempre amenazando forzar la obtención de uno pasado, de manera que las blancas se encuentren impedidas de atacarlos con su rey, o forzadas a una simplificación desventajosa. La forma en que es puesta en práctica esta maniobra, puede verse en el diagrama Nº 63 (Bogoljubow-Fine, Zandvoort, 1936). A primera vista, parece que la manera en que las blancas deben imponerse resulta juego de niños, pero un pequeño análisis demuestra que las dificultades son para ellas, que quieren ganar el juego. La partida continuó así: **1. ....., R 2 A; 2. R 3 D, R 3 R; 3. R 4 R, P 3 C !; 4. R 4 D** (el avance directo 4. P 4 T D, R 3 D; 5. P 5 T, R 4 A; 6. P 6 T, R 3 C, conduce a tablas, después de 7. R 5 D, P 4 C !; 8. P 5 A —8. P × P nos conduce al mismo desenlace—, P 4 T; 9. R 6 R, P 5 T; 10. R × P, P 5 C; 11. R 6 R,

Diagrama Nº 63



Las negras juegan. Tablas.

P 6 C; y ambos coronan simultáneamente), **R 3 D; 5. R 4 A, P 3 T** (5. ....., R 3 A es también bueno, pero el negro está ahora amenazando 6. ....., P 4 C, y si 7. P × P, P T × P !; 8. R 4 D, P 4 A - 5 A); **6. R 4 D, R 3 A** (ahora 6. ....., P 4 C ?; 7. R 4 R ! hubiera dado el triunfo a las blancas); **7. R 4 R, R 4 C; 8. R 5 D, P 4 C ! !** (la maniobra de tablas); **9. P × P, P A × P !; 10. R 5 R, R 5 T; 11. R 5 A, R × P; 12. R 6 C, R 5 C; 13. R × P, P 5 C ! !** tablas, puesto que el rey negro consigue volver a 1 A R.

Las blancas tampoco hubieran ganado haciendo la jugada preparatoria P 3 T R oportunamente, puesto que ello permitiría a su oponente efectuar un cambio general con ....., P 4 C; ....., P 4 T; y ....., P 5 C. Otra vez podemos observar,

que si las negras hubieran tenido peones bloqueados, correspondería el abandono inmediato.

Algunas veces, un peón pasado lateral «potencial», es más peligroso que otro que ya se halle en situación de pasado. Así puede comprobarse en el Nº 63a (un problema de Troitzky), blancas: R 2 C R, P 4 T D, P 4 A D, P 2 A R; negras: R 4 A R, P 2 C D, P 5 C R, P 4 T R. Después de 1. P 5 T ! (amenazando P 5 A - 6 A), R 4 R es forzado, y entonces 2. R 3 C, R 5 D; 3. R 4 T, R × P; 4. R × P, R 4 C; 5. R × P, R × P; 6. P 4 A, P 4 C; 7. P 5 A, P 5 C; 8. P 6 A, P 6 C; 9. P 7 A, P 7 C; 10. P 8 A = D, P 8 C = D; 11. D 8 T +, R Juega; 12. D 8 C + ganando la dama negra.

Para los finales con un peón pasado lateral, contra un peón pasado unido, ver el diagrama Nº 3.

3. Las blancas poseen un peón pasado unido

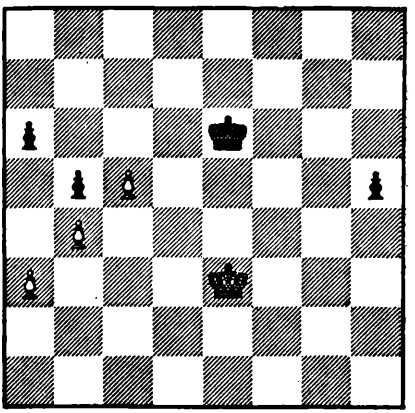
Este peón es mucho más fuerte que otro pasado lateral. Por ejemplo, el bando que se halle en posesión de un peón pasado y unido puede, en la mayoría de las posiciones, obtener tablas contra dos peones pasados y unidos.

Contra un peón de tal naturaleza, el negro podrá salvarse únicamente si consigue impedir el ataque a sus peones, enfrentando al rey contrario y, al propio tiempo, permanecer en el cuadrado de este peón. Esta defensa, sin embargo, no es siempre realizable.

En mérito a lo expuesto, puede aseverarse que un peón pasado lateral constituye un verdadero «handicap» contra un peón pasado y unido.

Nuevamente, en el diagrama Nº 64, el negro se encuentra perdido y sin esperanzas, en razón de

Diagrama Nº 64



Las blancas ganan.

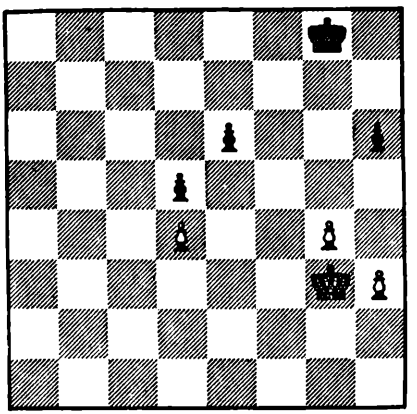
que su adversario capturará primero el P T y luego entrará a dama. **1. ....., R 4 R; 2. R 3 A, R 4 A; 3. R 3 C, R 4 R** (no puede abandonar el cuadrado del P 4 D); **4. R 4 T, R 4 D; 5. R × P, R 3 A; 6. R 5 C, R 4 D; 7. R 5 A, R 3 A; 8. R 6 R, R 2 A; 9. R 5 D, R 2 D; 10. P 6 A +, R 1 A; 11. R 6 D, R 1 D; 12. P 7 A +, R 1 A; 13. R 6 A !, P 4 T; 14. P × P, P 5 C; 15. P 6 T** y mate en dos. No obstante, si el peón negro pasado estuviera situado en alguna otra columna, la partida terminaría empatada, puesto que su rey hubiera podido maniobrar para impedir el paso al monarca contrario. Por ejemplo: Nº 64a, negras: P 4 C R, y lo demás como en el diagrama Nº 64. Las negras juegan y hacen tablas. 1. ....., R 4 R; 2. R 3 A, R 4 A; 3. R 3 C, R 4 R; 4. R 4 C, R 3 A; 5. P 6 A (no hay otra), R 3 R; 6. R × P, R 3 D; 7. R 6 A, R × P; 8. R 6 R, P 4 T ! =, o si no 8. ....., R 3 C; 9. R 6 D, P 4 T =, puesto que el peón negro se halla en la cuarta

fila. Este es el único tipo de excepción a la regla que indica que un peón pasado unido gana. Una posición bastante similar a la del diagrama Nº 64, que tiene alguna dificultad para forzar, es la del Nº 64b (Berg-Petrov, Kemeri, 1937), blancas: R 2 C D, P 4 T D, P 2 C R, P 4 T R; negras: R 1 T R, P 4 T D, P 5 C D, P 2 C R. Las negras ganan. Jugando las negras deciden de inmediato por medio de 1. ....., P 4 C !; 2. P × P (2. P 5 T, P 5 C, y ganan ambos peones del flanco de rey), R 2 C; 3. R 3 C, R 3 C. Después de la captura de los dos peones de caballo, nos encontramos en una posición similar a la del diagrama Nº 27. Si mueven las blancas deben principiar con 1. P 4 C (para responder a 1. ....., P 4 C ! con 2. P 5 T =), y entonces el negro puede obtener la victoria solamente si consigue la oposición a la distancia: 1. P 4 C, R 1 C; 2. R 2 A, R 2 A; 3. R 3 D, R 3 R; 4. R 4 R, R 3 D; 5. R 4 D, R 3 A; 6. R 4 A, R 2 A ! !; 7. R 3 D (7. R 3 A, la única jugada que podría obtener la oposición, es imposible), R 2 D; 8. R2R, R3D; 9. R 2 D, R 4 A; 10. R 3 R, R 5 A; 11. R 2 D (o si no 11. R 4 R, P 6 C; u 11. P 5 T, R 4 D !; 12. P 5 C, R 4 R y liquida los peones del flanco del rey), R 5 D y otra vez, después del cambio de los peones blancos de caballo y torre, por el peón torre de las negras, el triunfo es simple.

4. Las blancas poseen superioridad cualitativa de peones

Esto ocurre cuando los peones negros se encuentran bloqueados (o doblados) de manera que dos de sus peones son detenidos por uno. En efecto, las blancas tienen aquí un peón pasado lateral en potencia, lo que significa que pueden forzar una rápida decisión. La forma de proceder en estos finales se indica en el diagrama Nº 65. A **1. ....., R 2 A; 2. R 4 A, R 3 A; 3. P 4 T, R 2 A; 4. R 5 R, R 2 R; 5. P 5 C** y las blancas, después del cambio, entregarán su P C por los dos del adversario, mientras que con **1. .....**, **P 4 R; 2. P × P, R 2 A; 3. R 4 A, R 3 R; 4. P 4 T, P 5 D; 5. R 4 R, P 6 D; 6. R × P, R × P; 7. R 3 R** las blancas ganan, puesto que tienen la oposición (diagrama Nº 35).

Diagrama Nº 65



Las blancas ganan.

Un peón doblado constituye un «handicap» de consideración, pero cuando todos los peones se encuentran ubicados en el mismo lado del tablero, esta circunstancia no es necesariamente fatal, porque entonces no existe el tema en el cual un peón detiene a dos. En el Nº 65a (Flohr-Capablanca, Moscú, 1935), blancas: R3D, P3R, P3CR, P2TR; negras: R3R, P3AR, P4AR, P4TR; después de 1. ....., R 4 R; 2. R 2 R, R 5 R; 3. R 2 A, P 5 T !; 4. P × P, P 5 A ! !; 5. P × P, R × P el empate es evidente. Aquí las blancas sólo ganarían si pudieran ubicar su rey en 4 A R, con un tiempo de ventaja.

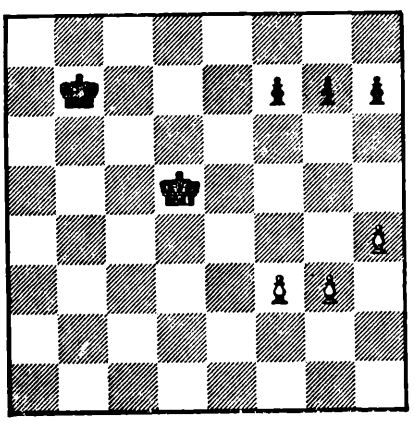
5. El peón pasado de las blancas o el conjunto de sus peones pasados es cualitativamente superior

Con esto queremos significar que los peones son más móviles (los peones negros se hallan doblados o aislados desventajosamente) o se encuentran muy avanzados. En general, la maniobra a realizar es análoga al caso de rey y dos peones contra rey y dos peones. El Nº 65b, que terminó con el triunfo de las negras, es un ejemplo de una partida de torneo, Stolz-Nimzovich, Berlín, 1928. Blancas: R 2 D, P 4 T D, P 5 C D, P 3 C R; negras R 4 R, P 5 D, P 4 A R, P 5 C R. Nimzovich obtuvo el triunfo mediante la ruptura 1. ....., P 5 A !; 2. P × P, R 3 D ! ! !; 3. P 5 T, P 6 C; 4. P 6 T, R 2 A ! !; 5. R 2 R, P 6 D +, y entra a dama primero.

6. El rey blanco se halla más cerca de los peones

Esto es importante y, generalmente, no presenta dificultades para obtener el triunfo. En la posición modelo del diagrama Nº 66, si las blancas juegan, ganan por lo menos

Diagrama Nº 66



Si las blancas juegan, ganan; si juegan las negras hacen tablas.

dos peones después de **1. R 6 D**, mientras que si lo hace el negro, con **1. ....., R 2 A**, impide la entrada a su adversario. Algunas veces, sin embargo, tales posiciones presentan excepcionales dificultades, puesto que el monarca negro nunca se halla fuera de acción. Por ejemplo, en el Nº 66a (problema de H. Mattison), blancas: R 3 C R, P 4 A R, P 2 C R, P 2 T R; negras: R 5 T D, P 2 C R, P 3 C R, P 3 T R, después de 1. P 5 A ! (no 1. R 3 A, R 4 C; 2. R 4 R, R 3 A =), R 4 C !; 2. R 4 A ! ! (2. P × P sólo daría tablas), R 3 A (....., P × P hubiera condenado a sus peones restantes), 3. R 5 R, R 2 D; 4. P 6 A ! !, R 1 R ! !; 5. P × P, R 2 A; 6. P 8 C = D +, R × D; 7. R 6 A, R 2 T; 8. P 4 C, P 4 C; 9. R 7 A !, P 4 T; 10. P 4 T ! ! y ganan (Nº 53d).

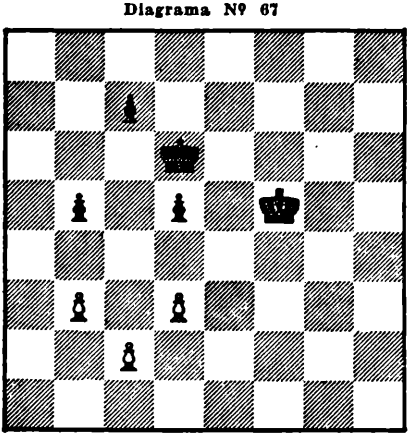
Cuando la posición de peones aún no se halla bloqueada, es esencial para el bando inferior hacerlo, para, por tal medio, obtener posibilidades y no encontrarse en situación de entrar a dama más tarde que su adversario. Esto se reduce normalmente a una simple cuestión de cálculo. En el ejemplo Nº 66b (un problema de Grigoriev), blancas: R 4 T D, P 2 T D, P 3 C R, P 3 T R; negras: R 5 A D, P 5 C D, P 4 C R, P 4 T R. 1. P 4 T ? pierde, mientras que 1. P 4 C obtiene tablas. Esto puede ser calculado: después de fijar los peones en el ala del rey, las blancas deben llevar su monarca a 5 T. Entonces ....., P 6 C D, cambia los peones de torre de dama y caballo de dama, y no resultará difícil efectuar el balance necesario para ver cuál de ambos reyes conseguirá llegar primero al otro flanco. Con los peones negros ubicados en 5 C R y 4 T R, costará al rey blanco, ahora situado en 5 T D, siete movimientos capturar el peón, uno

para sacarlo de la columna y cuatro para coronar, lo que hace un total de doce. El rey negro, ahora situado en 6 C D, capturará al peón blanco de 3 C R en cinco movidas, y coronará en otras cuatro, lo que suma un total de nueve (el hecho de entrar a dama con jaque, no tiene aquí importancia). Pero si el blanco ha jugado P 4 C en la primera movida, y fijado los peones negros en 4 C R y 5 T R, necesitará ahora seis jugadas para tomar el peón, y cinco más para coronar, mientras que el negro necesitará seis movidas para apoderarse del peón y cuatro para coronar, o sea un total de diez jugadas. Puesto que el blanco iniciará la carrera, ambos peones coronarán al mismo tiempo, de lo que resultará un empate.

7. Las blancas poseen la oposición

En los casos más simples, esto no resulta diferente al de rey y dos peones contra rey y dos peones (números 53 y 53a). Una elegante

Diagrama Nº 67



Las blancas juegan y ganan.

demostración de la idea central, se ve en el diagrama Nº 67, un problema por el Dr. Neustadtl. **1. P 4 C !, P 4 A; 2. P 4 D ! ! !, P × PD** (ó 2. ...., P × P C; 3. R 6 A); **3. R 6 A, P 6 D** (ó 3. ....., R 2 D, 4. R 5 R, R 3 A; 5. R 6 R); **4. P × P, P 5 D; 5. R 5 A, R 4 D; 6. R 4 A, R 3 D; 7. R 4 R,** etcétera.

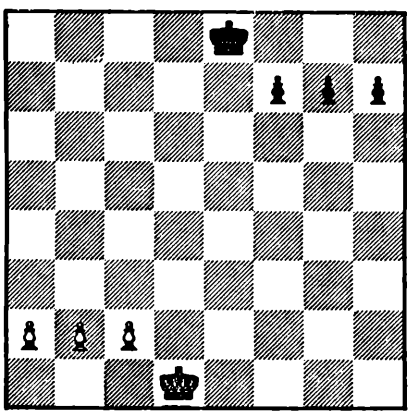
Cuando se halla implicada la oposición a la distancia, el juego resulta, a menudo, excesivamente complicado. Para ilustrar la estrategia cuando hay tres peones, citaremos dos de los problemas más «naturales», el Nº 67a (K. Ebersz, 1935), blancas: R 1 R, P 4 T D, P 5 C R, P 6 T R; negras: R 1 R, P 3 C D, P 2 A R, P 2 T R. La solución es 1. R 2 D !, R 1 D (1. ....., R 2 D; 2. R 3 A, R 2 R; 3. R 4 A !, R 3 R); 2. R 2 R ! !, R 1 A ! (si 2. ...., R 2 D; 3. R 3 A, ó 2. ...., R 2 R; 3. R 3 R); 3. R 3 A, R 2 D; 4. R 3 R, R 1 A (o 4. ....., R 1 D; 5. R 4 D, ó 4. ....., R 1 R; 5. R 4 R, ó 4. ....., R 2 R; 5. R 4 R, R 3 R; 6. R 4 A); 5. R 4 D, R 1 D; 6. R 4 R ! !, R 2 D (las negras están en «zugzwang»: a 6. ....., R 1 R; 7. R 5 A, R 2 R; 8. R 5 R, o 7. ....., R 1 A; 8. R 6 A ganan, mientras que a 6. ....., R 2 R; 7. R 5 R es decisivo); 7. R 5 D, y las blancas poseen la oposición.

Otro interesante ejemplo de oposición, también con tres peones por cada bando, se halla indicado en el Nº 67b (Locock), blancas: R 1 T D, P 5 D, P 4 R, P 3 C R; negras: R 1 T R, P 2 D, P 3 D, P 5 C R. Después de 1. R 2 C, R 2 C; 2. R 3 A, R 2 A; 3. R 2 D ! !, R 3 A; 4. R 2 R ! ! !, R 3 C; 5. R 3 D ! (la posición clave. Las negras deberán ahora permitir el avance del P R de las blancas o, en caso contrario, perderán su P C R), R 3 A (5. ....., R 4 C; 6. R 3 R); 6. R 4 D, R 2 A; 7. P 5 R, P × P +; 8. R × P, R 2 R; 9. P 6 D +, R 1 R; 10. R 6 A !, R 1 A; 11. R 5 C, R 2 A; 12. R 5 A, R 2 C; 13. R × P, R 3 A; 14. R 5 T, R 3 R; 15. P 4 C, R × P;

16. P 5 C, R 2 R; 17. R 6 T, P 4 D; 18. P 6 C, y las blancas consiguen coronar una jugada antes que su adversario.

Bastante atención se le ha dedicado al final que se demuestra en el diagrama Nº 68 y sus innumerables derivados. Para nuestro propósito es suficiente saber que cualquiera que juegue gana. La variante principal es la siguiente: **1. R 2 R, R 2 D; 2. R 3 A, R 3 A; 3. P 4 T, P 4 T; 4. P 4 A, P 4 A; 5. R 3 C !, R 3 C; 6. P 4 C, P 4 C** (ó 6. ....., P 3 C; 7. P 5 T +, R 3 T; 8. P 5 A,

Diagrama Nº 68



Cualquiera que juegue gana.

R 4 C; 9. R 2 C, P 4 C [o A]; 10. R 3 C, P 5 C; 11. R 2 A !, P 5 A; 12. R 2 C, P 5 T; 13. R 1 C ! !, P 6 A; 14. R 2 A, P 6 T; 15. R 3 C, y ahora el rey negro debe jugar y entonces las blancas entrarán a dama. A.: 9. ....., P 5 T; 10. R 2 T !, P 5 A; 11. R 1 C ! !, P 4 C; 12. R 2 C, P 5 C; 13. R 1 C, etc., como antes); **7. P 5 T +, R 3 T** (7. ....., R 2 C; 8. P 5 A); **8. P 5 A, P 5 T +; 9. R 3 T, P 5 A** (ó 9. ....., R 4 C; 10. R 2 T, como en la variante A de la nota precedente); **10. P 6 A, P 6 A; 11. P 5 C +, R 2 T; 12. P 7 A ! !, P 5 C +** (ó 12. ....., R 2 C; 13. P 6 C, P 5 C +; 14. R 2 T, P 6 C +; 15. R 1 C, P 6 T; 16. P 6 T +, R 1 A; 17. P 7 T); **13. R × P C, P 7 A; 14. P 8 A = D, P 8 A = D; 15. P 6 C + +.**

VIII. FINALES CON CUATRO O MAS PEONES POR CADA BANDO

No creemos conveniente para nuestros propósitos elaborar análisis de esta clase tan complicada de finales, ya que sus principios fundamentales han sido suficientemente considerados en los ejemplos anteriores. En lugar de ello, intentaremos contestar algunas de las más importantes cuestiones que se presentan a menudo en la partida viva.

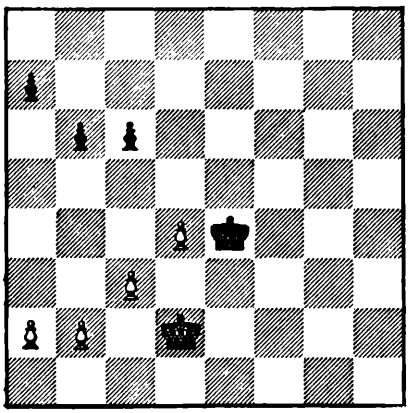
A. Uno de los bandos posee un peón de ventaja.

Como se ha indicado anteriormente, el triunfo del bando con superioridad de material será tanto más fácil, cuanto mayor sea el número de peones existentes en el tablero. Rey y dos peones contra rey y peón, presenta menos dificultades que rey y peón contra rey; rey y tres peones contra rey y dos peones, se gana más rápida y simplemente que rey y dos peones contra rey y peón. La razón de ello reside en que el peón extra, es empleado como señuelo para atraer la atención del rey adversario, de manera que cuanto mayor sea la cantidad de peones restantes, mayor será también el material que podrá capturar el blanco.

Hemos visto ya que con dos peones contra tres, el negro sólo puede tener esperanzas de hacer tablas bajo ciertas circunstancias especiales. Con tres contra cuatro resulta aún más difícil. La posición modelo es la que se halla ilustrada en el

diagrama Nº 69 (Berger). Las blancas siempre proceden a simplificar la posición, arribando a un final

Diagrama Nº 69



Las blancas ganan.

que sea ya perfectamente conocido como ganador. Las negras tienen cinco defensas principales:

a) **1. ....., R 5 A; 2. R 3 D, R 4 A; 3. P 4 A, R 5 A; 4. P 4 T, P 3 T; 5. P 4 C, R 4 A; 6. P 5 T, P × P; 7. P × P, R 5 A; 8. P 5 D, P × P; 9. P × P, R 4 R; 10. R 4 A, R 3 D; 11. R 4 D** (diagramas Nos. 23 y 24).

b) **1. ....., P 4 A; 2. P × P, P × P; 3. P 3 C, P 3 T; 4. P 3 T, P 4 T; 5. P 4 T, R 4 R; 6. R 3 R, R 4 D; 7. R 3 D, P 5 A +** (ó 7. ....., R 3 D; 8. R 4 R); **8. P × P +, R 4 A; 9. R 2 D!, R × P; 10. R 2 A** (Nº 26a).

c) **1. ....., P 4 C; 2. P 4 C, P 3 T; 3. P 3 T, R 5 A; 4. R 3 D, R 4 A; 5. P 4 A, R 3 R; 6. P 5 A, R 4 D; 7. R 3 R, R 3 R; 8. R 4 R, R 2 R; 9. P 5 D, P × P +; 10. R × P** (Nº 54a).

d) **1. ....., P 3 T; 2. P 4 C, P 4 T; 3. P × P, P × P; 4. P 4 T, R 5 A; 5. R 3 D, R 4 A; 6. R 3 R, R 3 R; 7. R 4 R, R 3 D; 8. P 4 A, R 3 R; 9. P 5 A y P 5 D** (diagrama Nº 24).

e) **1. ....., P 4 T; 2. P 4 T, P 4 C; 3. P × P, P × P; 4. R 2 R, P 5 C; 5. R 2 D, P 6 C; 6. R 2 R, P 5 T; 7. R 2 D, R 4 D; 8. R 3 D, R 3 D; 9. R 4 A, R 3 A; 10. R 4 C.**

Con cinco peones contra cuatro, o seis contra cinco la obtención del triunfo resulta juego de niños.

En los finales con un peón de ventaja podemos resumir el proceso que lleva a la consecución de la victoria en la forma que se expresa a continuación:

1. Forzar la obtención de un peón pasado.

2. Sacrificar el peón en el momento oportuno para obtener:

e) Un peón que corone;

b) Suficiente preponderancia de material;

c) Un final ganador en base a alguna de las posiciones conocidas como modelos fundamentales.

En la mayoría de los casos, estas reglas son de fácil aplicación. Pero el ajedrez no sería el juego que es, si no hubiera numerosas excepciones a tales reglas, aunque debe hacerse notar que casi todas se presentan cuando existe una irregular estructura de peones.

Aquí, sin embargo, raramente sucede que el negro pueda evitar la pérdida de su juego si el blanco posee más de tres peones.

Podemos agrupar las posibles dificultades que pueda encontrar el primer jugador (teniendo su rey en una posición más o menos normal) bajo dos títulos: peones bloqueados (incluyendo los peones doblados), y posición de ahogado.

1. Peones bloqueados

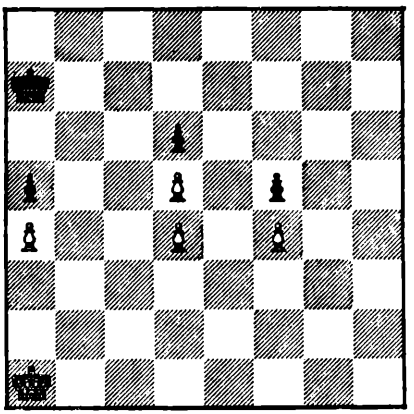
Con los peones trabados y que no ofrezcan posibilidad de ser cambiados, el problema reside en forzar la entrada del rey en el campo enemigo. En tal caso, el monarca oponente

constituye el obstáculo a salvar, así que el resultado depende del empleo de la oposición. Esto se aplica a lo que podemos denominar un completo bloqueo de peones.

Si el rey blanco tiene la oposición en tales casos, espera simplemente la retirada del rey contrario, y entonces penetra y gana material y la partida. La posición requiere análisis cuando falta el método directo y evidente. En estas circunstancias, el arma que debe usarse es *la oposición a la distancia.*

La forma en que se lleva a cabo la maniobra, se ve en el diagrama Nº 70 (Lasker y Reichhelm, 1901). El blanco desea posesionarse con su

Diagrama Nº 70



Si juegan las blancas ganan; si juegan las negras hacen tablas.

rey de una de las casillas 5 C D o 5 C R. Probando directamente con 1. R 2 C, R 2 C; 2. R 3 A, R 2 A; 3. R 4 A, R 3 C; 4. R 3 D, R 2 A; 5. R 3 R, R 2 D; 6. R 3 A, R 2 R; 7. R 3 C, R 3 A; 8. R 4 T, R 3 C, el negro consigue impedirlo fácilmente. Es evidente, entonces, que debe emplearse una fina maniobra para obtener el resultado apetecido.

Pueden hacerse dos observaciones al desarrollar la variante que acabamos de ver:

1. En la marcha del monarca blanco, su rival nunca debe quedar más que una columna a su izquierda. Por ejemplo: si el rey blanco llega a la columna de rey, el rey negro debe encontrarse, por lo menos, en la de dama.

2. Por consiguiente, con el rey negro ubicado en 3 C D y el blanco en 4 A D, si le corresponde la movida al segundo jugador, pierde a causa de que 4. ....., R 3 T es forzado. Llevemos el análisis un paso más adelante. Con el rey blanco situado en 3 D y su adversario en 2 A D, si éste juega, pierde, puesto que deberá mover a la columna de caballo, en prevención de R 4 A - 5 C.

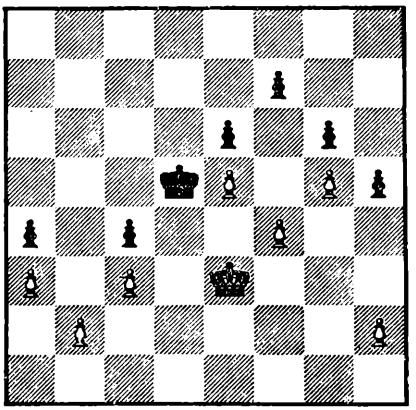
Otra vez debe tenerse presente un punto muy importante. Para existir oposición, los reyes tienen que hallarse separados por una sola casilla, y para que exista la oposición a la distancia, la separación debe ser de un número impar de casillas.

Ahora la solución es clara: **1. R 1 C!, R 2 C; 2. R 1 A, R 2 A; 3. R 1 D, R 2 D** (3. ....., R 1 A; 4. R 2 D, R 2 D; 5. R 3 A, R 2 A; 6. R 3 D); **4. R 2 A, R 1 D; 5. R 3 A, R 2 A;** porque no puede mantener la oposición con 6. ....., R 2 D; 7. R 4 A, etcétera. Si le corresponde mover al segundo jugador, puede obtener tablas por medio de **1. ....., R 2 C ! !; 2. R 1 C, R 2 T ! ! !**; y entonces a **3. R 2 C, R 1 T !**; ó **3. R 1 A, R 2 C;** ó **3. R 2 A, R 1 C,** y en cada caso el monarca negro puede quedar a una distancia de cinco, tres o una casilla, debiendo jugar el blanco y, por lo tanto, siempre retiene la oposición.

Un método para ganar, estrechamente aliado al de la oposición, es la triangulación. Aquí existe una lucha por un punto vital determinado y, a causa de la configuración de los peones, uno de los bandos tiene acceso a una casilla más que

su adversario. Así sucede en el diagrama Nº 71 (tomado de una partida Neustadtl-Porges). Las blancas necesitan ocupar la casilla 4 D. Para ello deben, en primer término, lle-

Diagrama Nº 71



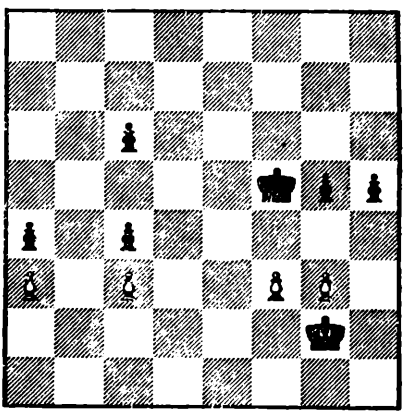
Las blancas ganan.

gar a 4 R, cuando el rey adversario se halle en 4 A. Tienen dos casillas (3 R y 3 A) desde las cuales pueden aproximarse a 4 R, mientras que las negras poseen una sola. De manera que pueden conseguir el fin perseguido por medio de **1. R 3 A, R 3 A; 2. R 2 R!** (si 2. R 4 R, R 4 A; 3. P 4 T?, R 3 C !; 4. R 4 D, R 4 C, y el juego es tablas, pues las blancas deben reservar su tiempo de peón), **R 4 A** (2. ....., R 4 D; 3. R 3 R, R 4 A; 4. R 4 R); **3. R 2 A, R 3 A; 4. R 3 A, R 4 D; 5. R 3 R, R 4 A; 6. R 4 R, P 5 T** (6. ....., R 3 C; 7. R 4 D, R 4 C; 8. P 4 T); **7. R 3 A !, R 4 D; 8. R 3 R !, R 4 A; 9. R 4 R, R 4 C; 10. R 4 D, P 6 T** (la primera fase terminada: ahora el blanco debe ganar el P T R); **11. R 3 R, R 4 A; 12. R 2 A !** (tratando de conseguir la oposición diagonal, colocando su rey en 3 A, con el del adversario ubicado en 4 D), **R 4 D; 13. R 3 A, R 4 A; 14. R 3 C, R 4 D; 15. R × P, R 5 R; 16. R 4 C** (concluye la segunda fase, a la que sigue el golpe final), **R 6 R; 17. R 3 C, R 5 R; 18. P 4 T, R 6 R** (18. ....., R 4 D; 19. R 3 A); **19. P 5 T !, P × P; 20. P 5 A ! !, P × P; 21. P 6 C, P × P; 22. P 6 R, P 5 A +; 23. R 2 T,** ganando, en razón de que entrarán a dama con jaque.

En las partidas modernas, es menos común encontrar un bloqueo completo de peones que posiciones en las cuales es posible efectuar algún cambio de ellos. El problema reside aquí en la elección del momento oportuno en que debe llevarse a cabo el cambio; entendiéndose por «momento oportuno» aquel en que la posición resultante dé la oposición o alguna otra ventaja tangible.

El diagrama Nº 72 (tomado de una partida Teichman-Blackburne) es de lo más interesante, porque fué declarada tablas. Las negras en un momento determinado deberán jugar ....., P 5 T. El cambio, entonces, sería de resultados fatales para las

Diagrama Nº 72



Las blancas ganan.

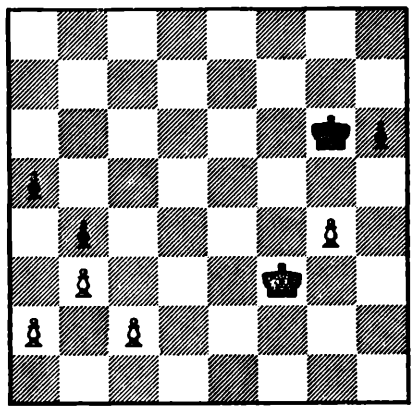
blancas, puesto que convertirían al peón torre en peón pasado lateral. Por consiguiente, se verán en la obligación de jugar R 3 T, cuando se produzca este avance. Las negras,

entonces, deben efectuar la captura ....., P × P y, a R × P de su adversario, perder un tiempo con ....., P 4 A, por medio de lo cual entrarán en 5 A R. Para oponerse a este plan, el monarca blanco debe retirarse a 2 C R y, después de ....., R 5 A; la movida R 2 A les dará la oposición.

Aquí se presenta la primera pregunta. ¿En qué instante las negras deben avanzar su peón y forzar la entrada de su rey a la casilla 5 A, sin perder el precioso tiempo de peón? Naturalmente, cuando los monarcas se encuentren ubicados en 4 A y 3 C, correspondiéndole la jugada a las blancas. Esto resultaría perfecto, si pudiera el negro llevar su rey a 4 A en el momento en que el blanco se encuentre en la necesidad de efectuar R × PC. El primer paso, por consiguiente, es **1.** ....., **R 3 A; 2. R 3 T, R 3 C; 3. R 2 T** (si 3. P 4 C, P 5 T, y si 3. P 4 A, P × P; 4. P × P, R 4 A), **P 5 T; 4. R 3 T, P × P; 5. R × P** (5. R 2 C es hábil, pero inútil: 5. ....., R 3 A; 6. R 3 T, R 4 R !, y ahora el blanco se ve obligado a capturar), **R 4 A; 6. R 2 C** (a 6. R 2 A, R 5 A; 7. R 2 C igualmente ....., P 5 C gana), **R 5 A; 7. R 2 A, P 4 A** (ahora 7. ....., P 5 C ? sólo daría tablas, después de 8. P × P, R × P; 9. R 3 R); **8. R 2 R** (o si no 8. R 2 C, R 6 R; 9. R 3 C, R 6 D; 10. R 4 C, R × P; 11. R × P, R 6 C; 12. P 4 A, P 6 A, y entran a dama con jaque. 10. ....., R 7 R ! es también suficiente aquí), **R 6 C; 9. R 3 R, R 6 T** ! ! (oposición a la distancia: las blancas no pueden contar con la única movida que mantendría su monarca tres casillas separado de su adversario, R 3 D); **10. R 4 R** (10. P 4 A, P 5 C !), **R 7 C** !; **11. R 3 R, R 8 A; 12. R 4 R, R 7 A,** y el peón extra de las negras situado en el flanco de dama, es decisivo.

Otra estratagema, ocasionalmente empleada para obtener la victoria cuando se tiene un peón de ventaja, consiste en sacrificar uno o dos de ellos para arribar a una posición con la cual se pueda forzar la entrada a dama. En el diagrama Nº 73 (de una partida por correspondencia Berger-Bauer, 1889-1891), ello se lleva a cabo por medio de **1. P 4 A !, P × P a. p.** (1. ....., R 4 C; 2. R 3 C

Diagrama Nº 73



Las blancas ganan.

no daría esperanzas de ninguna naturaleza); **2. R 3 R, R 4 C; 3. P 4 T ! !, R × P; 4. P 4 C, P × P; 5. R 3 D ! ! !** (la única jugada ganadora. Si, en su lugar 5. P 5 T, P 6 C; 6. R 3 D, P 7 C; 7. R 2 A, R 6 A; 8. P 6 T, R 7 R; 9. P 7 T, P 8 C = D +; 10. R × D, R 8 D y ambos bandos coronan), **P 4 T; 6. P 5 T, P 5 T; 7. P 6 T, P 6 T; 8. P 7 T, P 7 T; 9. P 8 T = D,** seguido de **D 1 T,** ganando fácilmente (ver el diagrama Nº 557).

Una variante basada en esta estrategia se ve en el Nº 73a, blancas: R 3 C D, P 4 T D, P 3 A R, P 4 R, P 4 C R, P 5 T R; negras: R 4 A D, P3CD, P3AR, P4CR, P3TR. Aquí la victoria se consigue en la forma siguiente: 1. ....., R 3 A (a 1. ....., R 5 D; 2. R 4 C, y las blancas entran

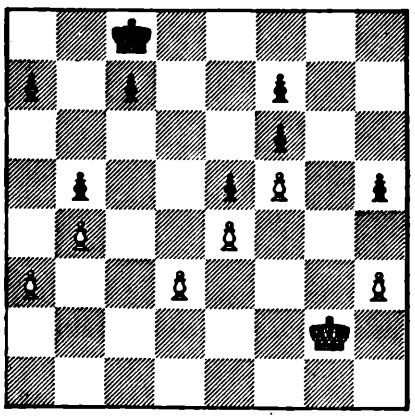
primero); 2. R 4 C, R 3 D; 3. R 4 A, R 3 A; 4. P 4 A ! !, P × P; 5. P 5 R !, P × P; 6. P 5 C, P 6 A; 7. R 3 D.

Otra posición similar, que lleva en su solución el cambio de damas después que ambos peones han coronado, es la del Nº 73b (Colle-Grünfeld, Carlsbad, 1929). Blancas: R 3 C R, P 4 T D, P 4 A R, P 5 C R, P 4 T R; negras: R 6 R, P 4 T D, P 3 C R, P 4 T R.

Las blancas ganaron con 1. P 5 A, P × P; 2. P 6 C, P 5 A +; 3. R 2 C ! ! ! (a cualquier otra jugada, las negras hubieran conseguido el empate, en un final de damas y peones), R 7 R; 4. P 7 C, P 6 A +; 5. R 3 C, P 7 A; 6. P 8 C = D, P 8 A = D; 7. D 4 A +, R 8 R; 8. D × D +, R × D; 9. R 4 A. El rey negro fue obligado a colocarse en la misma diagonal que su futura dama.

Una treta relativamente simple pero, sin embargo, con frecuencia necesaria, consiste en la entrega de uno o más peones para quebrar el bloqueo y penetrar en el otro flanco del tablero con el rey. En el diagrama Nº 74 esta maniobra se efectúa con **1. P4TR, P4A; 2. R2A, P4T!; 3. R 3 R, P.T × P** (nótese que 3. ....., P A × P; 4. P × P, P 5 T ? ?, resultaría tablas, sin esperanza, ya que la posición resultante se halla bloqueada por completo); **4. P × P, P × P; 5. R 2 D, R 2 A; 6. R 2 A, R 3 A; 7. R 2 C, R 4 A; 8. R 3 C, R 5 D.**

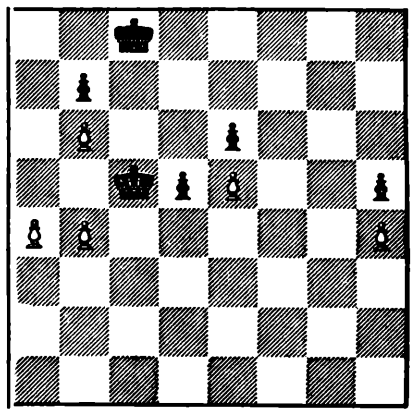
Diagrama Nº 74



Las blancas ganan.

En los casos en que el bando defensivo tiene un peón pasado unido, la obtención de la victoria es sumamente difícil, y algunas veces imposible. Si el peón que defiende al que se halla pasado, no puede ser obligado al cambio, para anular su función de sostén, la única posibilidad de triunfo (compárese con el ejemplo Nº 57a) consiste en abandonar el cuadrado y guiar sus propios peones a dama. En el diagrama Nº 75, la solución es la siguiente: **1. P 5 C, R 1 C; 2. P 5 T, R 1 A; 3. P 6 T, R 1 C.** Ahora las blancas deben perder un tiempo, de manera que cuando jueguen su rey a 6 D, amenacen R 7 A. **4. R 4 D, R 1 T; 5. R 3 A, R 1 C; 6. R 3 D, R 1 T; 7. R 4 D, R 1 C; 8. R 5 A, R 1 T; 9. R 6 D, R 1 C** (en otro caso, R 7 A y mate); **10. R × P !, P 5 D; 11. R 7 A, P 6 D; 12. P 6 R** y coronan dando mate.

Diagrama Nº 75

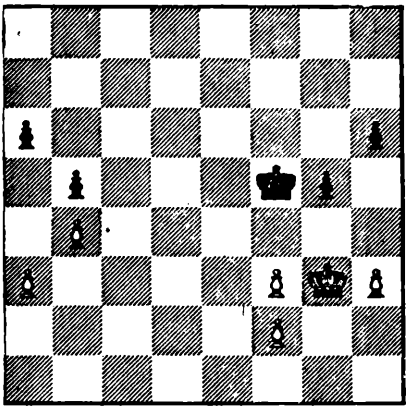


Las blancas ganan.

Cuando el peón de ventaja se halla doblado, la consecución del triunfo se torna larga y difícil. A veces

es posible sacrificar el peón, a fin de conseguir la oposición u otro final ganador. El diagrama Nº 76 (tomado de una partida Spiess-Buerger) es un ejemplo de esta aserción. La

Diagrama Nº 76



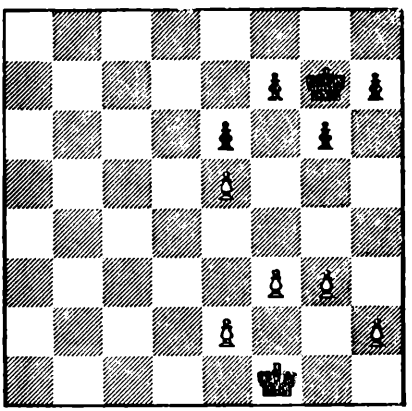
Si juegan las blancas ganan; si juegan las negras hacen tablas.

única forma en que las blancas pueden conseguir algún progreso, es la que indicamos a continuación: **1. P4A!, P×P+; 2. R4T, R5R** y ahora **3. R4C!!, P6A** (ó 3. ....., P4T+; 4. R×P, R6A; 5. R5C); **4. P4TR, P4T+** (4. ....., R6D; 5. R×P es asimismo desesperado); **5. R×P, R5A; 6. R6C,** decisivo.

Una estrategia similar puede verse en el Nº 76a (Walbrodt-Von Scheve, Berlín, 1891), blancas: R3CR, P4CD, P2CD, P3AR, P2AR, P2TR; negras: R4CR, P3CD, P4R, P2AR, P3CR. El principal valor que poseen los peones doblados en la columna caballo de dama, se basa en que otorgan a las blancas dos tiempos de ventaja, que le dan el triunfo. Walbrodt ganó en la siguiente forma: 1. P5C, P4A; 2. P4A+!, R3A; 3. P×P+, R×P; 4. R3A, P4C; 5. R3R, R4D; 6. P3T!, R4A; 7. P4A! Abandonan, porque si 7. ....., P5C; 8. P×P, P×P; 9. P5A, R4D; 10. R4A.

En las posiciones en que tal sacrificio no es posible, como sucede en el diagrama Nº 77 (lo que pudo haber ocurrido en la partida Reshevsky-Fine, Nóttingham, 1936; ver el diagrama Nº 577) el bando superior debe obtener un punto desde el cual poder eliminar el infortunado doble, usando el mayor número de tiempos que su peón de ventaja les asegura. En esta posición la primera ventaja que otorga el peón de ventaja es que las negras no pueden permanecer con su rey atrás en actitud pasiva, pues si permiten al monarca blanco situarse en 6D, el avance P4C — P4AR — P4CR, seguido de P5A, forzará a las negras a cambiar, quedando así el peón desdoblado. De manera, pues, que es necesario que lleven su rey hacia el centro. Por otra parte, las blancas no pueden obtener progreso directo alguno si, a su vez, llevan su rey hacia el centro, ni pueden penetrar en la posición adversaria vía 4AR y 5CR,

Diagrama Nº 77



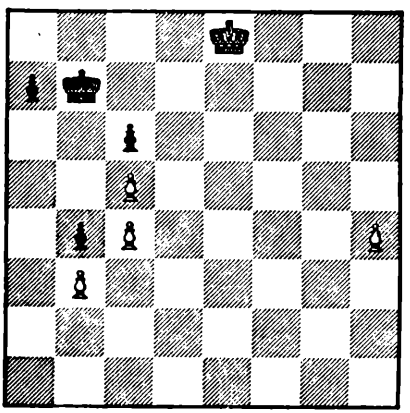
Las blancas ganan.

puesto que las negras se encuentran habilitadas para jugar oportunamente P3T. En consecuencia, es preciso forzar una debilidad ulterior en la contextura de sus peones. Después

de **1. ....., R 1 A,** ello puede hacerse con **2. P 4 T, R 2 R; 3. R 2 C, R 2 D; 4. P 5 T !, R 3 A** (ó 4. ....., P × P; 5. R 3 T, R 3 A; 6. R 4 T, R 4 D; 7. P 4 A, ó 4. ....., P 4 C; 5. P 4 C, R 3 A; 6. P 4 A !, R 4 D; 7. R 3 A, R 5 D; 8. P 6 T, R 4 D; 9. P 3 R, P × P; 10. P × P !, R juega; 11. R 5 C, R juega; 12. R 6 A); **5. P × P, P A × P** (una pequeña elección en sus precarias posibilidades de cambio. Si 5. ....., P T × P; 6. P 4 A, R 4 D; 7. R 3 A seguido de R 4 C - 5 C y R 6 A, o peón 4 R - 5 A, según la posición del rey negro, resulta terminante). El resto es más fácil: **6. P 4 A, R 4 D; 7. R 3 A, R 5 D; 8. P 4 C, P 4 C** (si las negras quedan pasivas, entonces R 3 R - 3 D, seguido de P 4 R y P 5 A decidirá; mientras que si 8. ....., P 3 T; 9. P 3 R +, R 4 D; 10. R 2 R ! !, R 5 R; 11. R 2 A, P 4 C; 12. R 3 C ! ! ! ganan; **9. P × P !** (ahora 9. P 3 R +, R 4 D; 10. R 2 A, R 5 R; 11. R 3 C, P 3 T !; da sólo tablas; por ejemplo: 12. P 5 A, R × P (4 R); 13. P × P, R × P; 14. R 3 A, R 4 R ! etc.), **R × P; 10. R 3 R, R 4 D** (ó 10. ....., R 3 D; 11. R 4 A, R 2 R; 12. P 6 C !, P × P; 13. R 5 C, R 2 A; 14. P 4 R, R 2 C; 15. P 5 R, R 2 A; 16. R 6 T); **11. P 6 C !, P × P; 12. R 4 A, R 5 D; 13. R 5 C, R 6 R; 14. R × P, R × P; 15. R 6 A, R 6 A; 16. P 5 C, R 5 A; 17. P 6 C,** con una fácil victoria.

La posibilidad del ahogado muy raramente se presenta en la práctica, pero no está demás precaverse contra ella. El método más usual para evitar esa contingencia, es promover el peón a una pieza menor que la dama, cuando se consigue entrar en la octava fila (generalmente una torre). Algunas veces, sin embargo, esto resulta insuficiente, y es necesario cambiar por entero el carácter de la posición. En el diagrama Nº 78, por ejemplo, la jugada evidente 1. P 5 T ? da solamente tablas, después de 1. ....., R 3 T !; 2. P 6 T, R 4 T ! !; 3. P 7 T, P 3 T ! ! !; 4. cualquiera y ahogado. En lugar de ello **1. R 7 D** gana, aunque las negras entren a dama. **1. R 7 D, P 4 T** (si 1. ....., R 3 T; 2. R × P, R 4 T; 3. R 7 D, P 3 T; 4. P 6 A); **2. P 5 T, P 5 T; 3. P 6 T, P × P; 4. P 7 T, P 7 C; 5. P 8 T = D,**

Diagrama Nº 78



Las blancas juegan y ganan.

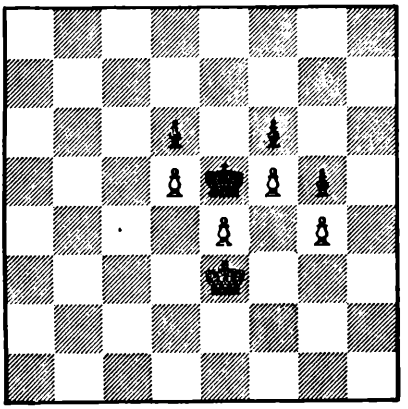
P 8 C = D; 6. D 8 A +, R 2 T; 7. D 7 A +, R 1 T; 8. R × P !, D 3 C + (8. ....., D 5 R +; 9. R 6 C, D 3 C +; 10. P 6 A, D 6 C +; 11. P 5 A); **9. R 5 C, D 1 R +; 10. P 6 A, D 1 C +** (10. ....., D 4 T +; 11. R 6 C); **11. D × D +, R × D; 12. R × P** y tenemos el diagrama Nº 17.

Las circunstancias que permiten a las negras obtener tablas, cuando tienen un peón de menos, han sido ya explicadas en el caso de tres peones contra dos, y las conclusiones a que hemos arribado allí son perfectamente aplicables a todos los finales de peones. Los puntos más importantes que conviene recordar, se refieren a que los peones doblados o inmóviles constituyen la más seria desventaja para el bando que busca el triunfo, mientras que un peón pasado y unido es casi una garantía

cierta de tablas para el que tiene posición inferior.

No debe tomarse como verdad incontrovertible que la movilidad de los peones es más importante que

Diagrama Nº 79



Las blancas juegan y pierden.

su número. Una elemental demostración de ello es el diagrama Nº 79 (Horowitz, 1880), donde el blanco mueve y pierde, a pesar de que tiene un peón de ventaja: **1. R 3 D, R 5 A; 2. R 4 D, R × P; 3. R 3 R** (3. P 5 R, P A × P +; 4. R 4 R, R 4 T), **R 4 T** jugando luego el rey hacia el flanco de dama y, eventualmente, a 5 D, sacrificando el P C (que tiene atado al rey blanco a su cuadrado) y luego capturando los peones de D y R.

2. El ahogado

Aunque las defensas que se hallan basadas en el ahogado, constituyen un monopolio de problemistas, los problemas de este tema son generalmente muy estimulantes. El Nº 79a (problema de Prokop), blancas: R 3 T R, P 6 T R, negras: R 3 D, P 6 C D, P 2 A D, P 4 A R, P 5 A R, P 4 C R. 1. P 7 T, P 7 C; 2. P 8 T = D, P 8 C = D; (ó 2. ....., P 5 C +; 3. R 4 T, P 8 C = D; 4. D 6 A +, rey mueve; 5. D × P +, D × D ahogado); 3. D 4 D +. El jugador que conduce a las negras sólo podrá evitar el jaque perpetuo, llevando su monarca a la columna de C D y entonces, D2C+, fuerza el empate. Nº 79b (problema por F. Lazard), blancas: R 4 T D, P 5 T D, P 5 C D, P 4 A D, P 5 R, P 5 C R, P 4 T R; negras: R 7 T D, P 2 T D, P 2 C D, P 2 D, P 3 D, P 2 R, P 2 A R, P 2 C R, P 3 C R. 1. P 5 T!, P × P T; 2. P 6 C R, P A × P; 3. P 6 R, P × P; 4. P 5 A, P × P; 5. P 6 T, P × P; 6. P 6 C, P × P ahogado! Nº 79c (problema de Berger), blancas: R2TR, P 3 A R, P 2 C R, P 4 C R, P 3 T R, negras: R 1 C D, P 3 T D, P 3 C R, P 4 C R; 1. P 4 A!!, P 4 T; 2. P × P, P 5 T; 3. R 3 C!, P 6 T; 4. R 4 T!!!, P 7 T; 5. P 3 C, P 8 T, ahogado.

B. Posiciones con igualdad de peones.

Los tipos de ventaja posicional, en finales con igual número de peones, han sido vistos en la Parte VI (rey y tres peones contra rey y tres peones) que asimismo resumen en general todos los casos en los cuales el triunfo es posible, a despecho de la igualdad antedicha. Ilustraremos tales principios con ejemplos tomados de posiciones más complicadas.

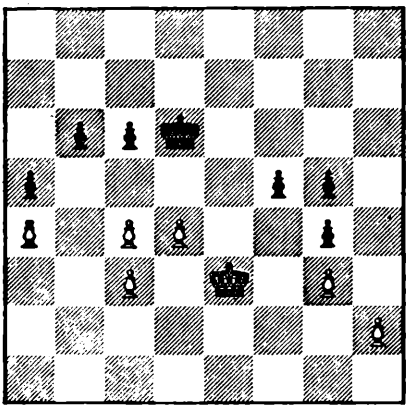
a) La entrada a dama es forzada

Aquellos finales donde uno de los bandos puede forzar un peón pasado y coronarlo, generalmente se hallan basados en la existencia de peones en los dos flancos del tablero, que son liberados por medio de sacrificio de material. (Compárense con los diagramas Nos. 51 y 73).

Tal es el caso en el diagrama Nº 80 (Gossip - Mason, Manchester, 1890). Las negras poseen dos peones pasa-

dos en potencia, uno en la columna T D y el otro en la de A R, de manera que alguno de ellos coronará. **1. ....., P 4 C; 2. P A × P, P × P; 3. P × P, P 5 T; 4. R 3 D, P 6 T; 5. R 2 A, P 5 A,** etc.

Diagrama Nº 80



Las negras juegan y ganan.

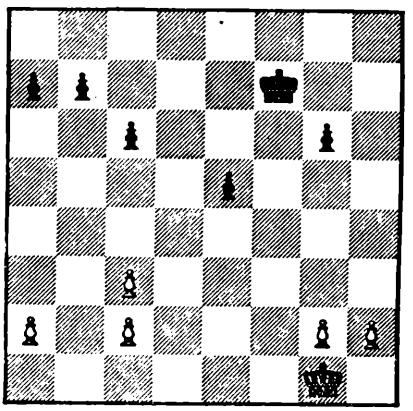
El ejemplo Nº 80a (de una partida entre Stahlberg-Tartakower) es más complicado. Blancas: R 2 R, P 4 D, P 6 C R, P2TR; negras: R 3 R, P 2 T D, P 2 C D, P 5 A D, P 2 C R. Las blancas juegan y fuerzan la entrada a dama por medio de 1. P 4 T, P 4 T; 2. P 5 T, P 5 T; 3. R 2 D ! (la prudencia es lo mejor en un final de peones) P 4 C; 4. P 5 D +, R 2 D; 5. P 6 T, P 6 T; 6. R 2 A !, P 5 C; 7. P × P, P 6 C +; 8. R 1 C !, P 7 T +; 9. R 1 T !, P 6 A; 10. P 8 C = D. Justo a tiempo.

La posición Nº 80b (Zubarev-Grigoriev, Leningrado, 1925) es un final en el que las negras entran a dama porque el rey blanco se halla demasiado alejado. Blancas: R 7 A R, P 4 T D, P 3 C D, P 2 A D, P 3 A R; negras: R 3 T D, P 4 T D, P 3 C D, P 4 A D, P 5 D. 1. ....., P 4 C; 2. P × P +; R 3 C ! ! (ganando un importantísimo tiempo); 3. R 6 R, P 5 T !; 4. P × P, P 5 A; 5. P 4 A, P 6 D y coronan cuando el peón de las blancas se encuentre en sexta.

b) El peón pasado lateral.

Es prácticamente cierto que el peón pasado lateral gana cuando existen más de tres peones por cada bando (excepto, naturalmente, en los casos en que el bando defensivo posea un peón pasado y unido). El diagrama Nº 81 (Lasker-Aliados, Moscú, 1899) es típico entre miles

Diagrama Nº 81



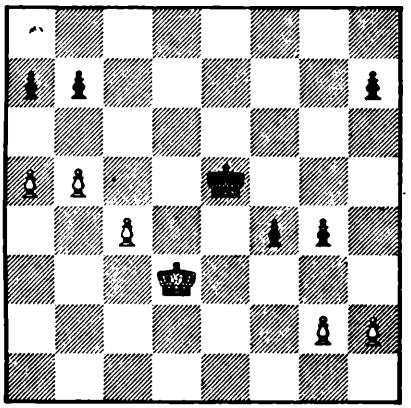
Las blancas ganan.

de finales de esta especie. Después de **1. P 4 T R, P 4 T; 2. P 4 C, P 5 T; 3. R 2 A, P 6 T; 4. R 3 R, R 3 R; 5. R 4 R, R 3 A; 6. P 4 A, P 3 C; 7. P 3 A, R 3 R; 8. P 5 T, P × P; 9. P × P, R 3 A; 10. P 6 T, R 3 C; 11. R × P** y las blancas pueden coronar o capturar todos los peones negros.

Cuando ambos adversarios tienen peones pasados laterales, o están amenazando obtenerlos, se requiere efectuar un cuidadoso cálculo para saber quién entrará primero a dama. Podemos ver esto en el diagrama Nº 82 (Müller - Rohde, correspondencia). El peón pasado potencial que poseen las negras en el flanco

de rey, es un arma poderosa, pero su primera medida debe consistir en el bloqueo de los peones adversarios. Para este propósito, tanto 1. ....., P 3 T D como 1. ....., P 3 C D,

Diagrama Nº 82



El que juega gana.

son de consideración. A primera vista 1. ....., P 3 C D es la mejor movida, pero la otra no parece ser errónea ni inferior. Unicamente un cálculo exacto de todas las posibles consecuencias puede habilitar al jugador para decidir cuál es la mejor.

A 1. ....., P 3 T D; 2. P 4 T ! ! (lo mejor. Si 2. P 5 A, P × P; 3. P 6 A, R 3 D; 4. P × P, R 2 A; 5. P 6 T, P 6 A; 6. P × P, P × P; 7. R 3 R, P 5 C y coronan primero), P × P a. p. (a 2. ....., P 4 T ?; 3. P 6 C !, P 6 A; 4. P × P, P × P; 5. R 3 R, P 7 A; 6. R × P, R 5 D; 7. R 3 A, R × P; 8. R 4 R ! !, R 4 C; 9. R 5 D, R × P; 10. R 5 A ! !, R 5 T; 11. R 6 D, R 4 C; 12. R 7 A, P 4 T; 13. R × P, P 5 T; 14. R 7 T, P 6 T; 15. P 7 C, P 7 T; 16. P 8 C = D +); 3. P × P T R, P 6 A; 4. P × P, P × P; 5. R 3 R, P 7 A; 6. R × P, R 5 D; 7. R 3 A, R × P; 8. R 4 C. Las blancas capturan el P T R y las negras el P T D. Aunque las negras coronan primero, el peón del adversario alcanza la séptima y por lo tanto, no es posible obtener la victoria. (Ver el diagrama Nº 546).

Puesto que las blancas, en la variante examinada precedentemente, han escapado a la derrota por muy poco, 1. ....., P 3 C D debe ser también calculado con el mayor esmero: **1. ....., P 3 C D; 2. P × P** (2. P 6 T, R 3 D), **P × P; 3. P 5 A** (la única posibilidad), **P × P; 4. P 6 C, R 3 D; 5. P 7 C, R 2 A; 6. P 8 C = D +, R × D; 7. R 4 R, R 2 A; 8. R × P, P 4 T; 9. P 3 T, P 5 A !** y las blancas pueden abandonar. (Diagrama Nº 21).

Por otra parte, si en la posición del diagrama les correspondiera la movida a las blancas, podrían forzar la obtención de la victoria por medio de **1. P 5 A !**, porque si **1. ....., R 4 D; 2. P 6 A !, P × P; 3. P 6 C, P × P; 4. P 6 T !** y coronan.

c) El peón pasado unido.

Los finales con un peón pasado unido constituyen una excepción a la regla que indica que cuanto mayor sea la cantidad de peones existentes en el tablero, más fácil resultará la consecución del triunfo para el bando que tenga mejor posición. Con un peón de esta naturaleza, el bando defensivo consigue bloquear la posición u obtener «contrachances» tácticas.

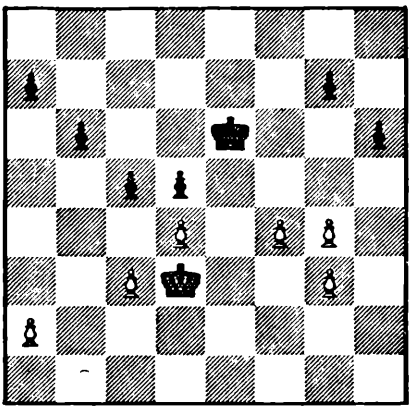
d) Posición de peones cualitativamente superior.

La configuración general de los peones constituye un factor esencial en todos los finales. Cuando no hay más que tres por bando, una posición de peones es mejor que otra, únicamente si existe alguna mayoría cualitativa (por ejemplo, un peón que detenga a dos). En los finales más complicados, tal ventaja resulta

igualmente decisiva, pero otros factores, tales como la relativa ubicación del rey y el número de tiempos de peones que pueda utilizarse, asumen más importancia.

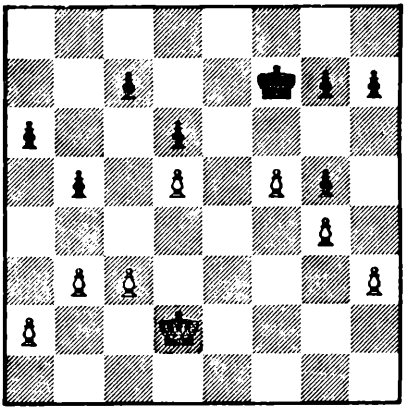
La mayoría cualitativa es debida a la existencia de peones doblados o al bloqueo. En el diagrama Nº 83

Diagrama Nº 83



Las negras ganan.

Diagrama Nº 84



Las negras juegan y ganan.

(Löwentahl-Williams, Londres, 1851) vemos la debilidad fatal de los peones doblados: las negras fuerzan la obtención de un peón pasado lateral en el flanco de dama y entonces, sacrificándolo, capturan los del otro flanco. El juego continuó así: **1. R 3 R, R 3 D; 2. P 5 A, R 2 R; 3. R 3 A, P × P; 4. P × P, P 4 C D; 5. P 5 C, P × P; 6. P 4 C, R 3 D; 7. R 3 R, R 3 A; 8. R 3 D, R 3 C; 9. R 3 A, R 4 T; 10. R 3 C, P 5 C,** y el blanco abandonó poco después.

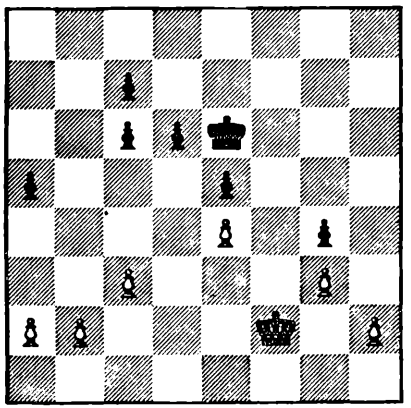
Los peones débiles se explotan atacándolos con el rey. Pero el éxito de esta maniobra se basa en que pueda penetrar en la defensa de su adversario, lo que nos retrotrae al problema de la oposición. Y la efectividad de la oposición depende, en gran parte, de quien posea un tiempo extra, para emplearlo oportunamente. Por ejemplo: en el diagrama Nº 84 la penetración del rey negro se hace posible por la inferior posición (demasiado avanzados) de los peones blancos. Después de **1.** ....., **R 3 A; 2. R 3 R; R 4 R; 3. P 4 A,** es claro que si el monarca blanco puede ser forzado a jugar, su contrincante conseguirá apoderarse del flanco de rey o del de dama. El tiempo que dispone con **3.** ....., **P 5 C** resulta, por consiguiente, decisivo. A **4. R 2 R, R 5 R** mantiene la oposición.

Muy a menudo, el manejo apropiado de los peones con la finalidad de conservar en reserva la mayor cantidad de tiempos posible, es un factor decisivo para la victoria. El diagrama Nº 85 (Tabenhaus-Pollock, Bradford, 1888) constituye un ejemplo muy instructivo de cómo maniobrar con los peones, en conjunción con una mayoría cualitativa de ellos. Haremos un análisis extenso de esta posición, por ser complejos los problemas que la misma presenta. El de las negras consiste, evidentemente, en forzar la entrada con su rey.

Para ello es necesario desembarazarse del P R blanco. Por lo tanto 1. ....., P 4 D; 2. R 3 R. Sería un

serio error de las blancas, efectuar el cambio, ya que 2. P × P +, P × P, no solamente desdoblaría los peones, sino que además daría a las negras 'uno pasado y unido en el centro. De

Diagrama Nº 85



Las negras ganan

manera que se ven reducidas a esperar. Ahora es claro que la única continuación ganadora para las negras se debe basar en P × P, puesto que 2. ....., P 5 D; 3. R 3 D, P 4 A; 4. P 4 A llevaría a un completo bloqueo. Además de ello, luego que las negras hayan jugado ....., P × P su rey sólo podrá entrar en la posición de las blancas, por vía 4 D y 4 A D, pero con tal maniobra, se permitiría la captura de sus dos peones de rey y el de caballo, quedando libre el P T R para avanzar. Por lo tanto, es preciso llegar a la conclusión de que las negras pueden ganar únicamente sacrificando el P R adelantado, con el fin de entrar con su monarca en 5 R. Para hacer esto deben tener una posición con su rey situado en 4 D ó 4 A R, un peón en 5 A D y, por lo menos, un tiempo extra, si les correspondiera la movida. Vayamos más adelante en el análisis: una vez alcanzada la casilla 5 R, el monarca adversario irá a 2 R y, entonces, el negro debe nuevamente poseer un tiempo extra para mantener la oposición. Ahora tenemos el bosquejo del plan ganador: manipular los peones del flanco de dama de tal manera, que se tenga por lo menos dos 'tiempos extra, después de un eventual ....., P × P. Es preciso, por consiguiente, calcular las movidas de peones. Si las blancas no hacen nada, es decir, si adoptan una actitud pasiva, las negras tendrán cinco tiempos de peones (P 5 T, P 4 A D - 5 A D, P 3 A D - 4 A D) quedándoles a las blancas uno (P 3 T D). Si las negras quedan pasivas, las blancas, a su vez, tendrán cinco tiempos de peones (P 3 T D - 4 T D, P 3 C D, P 4 A D - 5 A D) y las negras ninguno. Esto demuestra que las negras no pueden ganar jugando ....., P × P, en seguida de P 4 D: primero deben forzar ulteriores debilidades en la posición blanca. Jugando su P A D a 5 A D, y su P T D a 5 T D, pueden establecer un adecuado tiempo de reserva. Pero aquí existe la contrariedad, que tan pronto como jueguen ....., P 4 A D, la réplica P 4 A ! ! dará tablas. Por ejemplo: 1. ....., P 4 D; 2. R 3 R, P 4 A; 3. P 4 A ! !, P × P R ! (3. ....., P 5 D + bloquea la posición, mientras que 3. ....., P × P A es malo, a causa de 4. R 2 D); 4. P 4 T D ! (lo más simple), R 3 A; 5. R 2 D ! y el negro no puede ganar, porque no tiene tiempos de reserva, 5. ....., P 6 R +; 6. R × P, P 4 A; 7. R 3 D, P 5 R +; 8. R 2 R !, R 4 R; 9. R 3 R, P 3 A; 10. P 3 C.

Hemos alcanzado ahora tres importantes conclusiones:

1. Las negras pueden ganar solamente por medio de ....., P × P;

2. Deben previamente forzar ulteriores debilidades en los peones blancos del ala de la dama;

3. En cuano jueguen ...., P4AD,

la réplica P 4 A D ! destruye todas sus esperanzas de victoria.

Si existe alguna forma de ganar, debe iniciarse con **1. .....**, **P 4 D; 2. R 3 R**, **P 5 T** a lo que el blanco continuará esperando. ¿Qué hacer ahora? Ninguna debilidad ha sido todavía forzada. Ella no puede obtenerse por el avance del P A, de manera que el rey entra en la lucha. **3. R 3 D, R 3 D; 4. R 3 R, R 4 A.** Ahora las blancas se encuentran ante un nuevo problema: ¿Permitirán al rey oponente que ocupe la casilla 5 A, o se lo impedirán? Si lo permiten, es evidente que pronto se verán ante la derrota. Por ejemplo: 5. R 2 D, R 5 A; 6. R 2 A (ó 6. R 3 R, P 6 T), P × P; 7. P 3 C +, P × P +; 8. P × P +, R 4 C !; 9. R 2 D, P 4 A; 10. R 3 R, P 5 A; 11. P 4 C, R 5 T; 12. R × P, R 6 C; 13. R 5 A, R × P; 14. R × P C, R 6 D; 15. P 4 T, P 6 A; etc.

Por consiguiente las blancas deben prevenir la entrada del monarca adversario, con **5. P 3 C, P T × P; 6. P T × P.** Después de este cambio, las negras pueden intentar el avance de su P A D, puesto que a la réplica P 4 A D, jugarían P 5 D (la posición no se halla ya bloqueada) o igualmente ....., P × P (poseen el tiempo necesario con ....., P 3 A D), **6. .....**, **R 3 D; 7. R 2 R, P 4 A; 8. R 3 D** (no hay nada mejor: a 8. ....., P 4 A, tanto ....., P 5 D, como ....., P × P ganan, mientras que a 8. P × P, R × P; 9. R 3 D, P 5 A + ! es decisivo: 10. P × P +, R 4 A; 11. R 4 R, R × P; 12. R × P, R × P; 13. R 5 A, P 4 A y entran a dama primero), **P 3 A** (para defender el P D y dar libertad al rey); **9. R 3 R, R 2 A; 10. R 3 D** (ó 10. R 2 A, R 3 C; 11. R 2 C, P 5 D ! y tanto 12. P 4 A, como 12. R 2 A, P × P; 13. R 3 R, R 4 C; 14. R 3 D, R 5 C; 15. R 2 A, P 5 A, resulta igualmente desesperado), **R 3 C; 11. R 3 R, R 4 C; 12. R 3 D, P5D !** (la ruptura decisiva); **13. R2D** (13. P 4 A +, R 5 C; 14. R 2 A, R 6 T no es mejor), **P 5 A !; 14. P × P D, P R × P; 15. P × P +** (ó 15. P 5 R, P 6 A +; 16. R 3 D, P 4 A y el P R está perdido), **R × P; 16. R2A, P4A.** Hemos reducido el final al caso de dos peones unidos y pasados contra uno, que es bien conocido como ganador.

En este ejemplo, queremos llamar particularmente la atención del lector sobre la esencial importancia que tuvieron los tiempos de peones. Una movida innecesaria de alguno de ellos por parte del negro, hubiera dado como resultado el empate inevitable.

En los finales básicos, con un número mayor de tres peones, el elevado valor de los centrales crea una significativa diferencia. En los casos más elementales, un peón central constituye a menudo un serio «handicap», porque el oponente posee entonces potenciales o reales peones pasados laterales. Cuando hay más material en el tablero, este hecho resulta mucho menos importante, ya que generalmente ninguno de los monarcas puede introducirse entre los peones adversarios. En vista de esto, puede deducirse la razón por la cual los peones centrales son ventajosos en los casos complicados. En el diagrama Nº 85, por ejemplo, el rey blanco se encuentra atado, por el poder de la falange central. Pero cuando existe un peón pasado es preferible no tenerlo en el centro, ya que el valor del mismo reside en atraer al monarca adversario, alejándolo de los otros peones, así que cuanto más separado se encuentre, más valor representará. Por ejemplo en el Nº 85a (Pirc-Alatortzev, Moscú, 1935), blancas: R3D, P3TD, P2CD, P4D, P4AR, P2CR, P2TR; negras: R3D, P2TD,

P 3 C D, P 2 A R, P 4 A R, P 3 C R, P 2 T R, es tablas, precisamente porque el peón pasado de las blancas se halla ubicado en el centro, frente al rey adversario. La partida continuó así: 1. ....., R4D; 2. P4TD, P3TD; 3. P 3 C D, P 3 A; 4. P 4 T, P 3 T; 5. P 3 C, P 4 C; 6. R 3 R, P × P T; 7. P × P, P 4 T R; 8. R 3 D, P 4 C !, y las blancas nada pueden hacer. Veamos 9. P × P, P × P; 10. R 3 R (10. R 3 A ?, R 5 R ! da a las negras posibilidades de triunfo, después de 11. R 4 C, R × P D; 12. R × P, R 5 R; 13. R 4 A, R × P; 14. P 4 C, R 6 R; 15. P 5 C, P 5 A; 16. P 6 C, P 6 A; 17. P 7 C, P 7 A; 18. P 8 C = D, P 8 A = D +, o si aquí 13. R 5 A, en lugar de 13. R 4 A, entonces R × P y R 5 C, y las negras aun ganarían el final de damas resultante), R 3 D; 11. R 2 D, P 5 C !; 12. R 3 D, R 4 D, etcétera =.

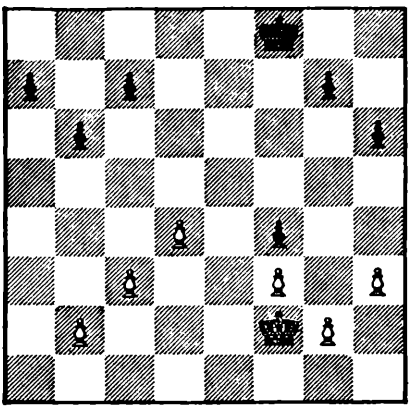
Aunque los peones débiles constituyen un serio peligro, no resultará necesariamente fatal, excepto si a tal circunstancia se halla unida una ubicación inferior del rey. En el ejemplo Nº 85b (Reinfeld-Fine, Nueva York, 1940), blancas: R 2 D, P 3 C D, P 2 C D, P 2 R, P 2 A R, P 3 C R, P 2 T R; negras: R 1 T D, P 4 T D, P 4 A D, P 3 R, P 2 A R, P 2 C R, P 4 C R, las blancas podrían tener esperanzas de conseguir el empate, porque su monarca no se encuentra mal colocado. Después de 1. ....., R 2 C; 2. R 3 A, R 3 C; 3. R 4 A, P 5 C; 4. P 3 A, P 4 A; 5. P 4 A (ahora las negras no poseen un tiempo extra), R 3 A; 6. R 3 D, R 4 D (6. ....., R 4 C, es inútil por 7. R 3 A. Tratarán primero de llevar su P R a 5 R, para privar así al rey blanco de la casilla 3 D); 7. R 3 A, P 4 R; 8. R 3 D (no 8. P × P ?, P 4 C; 9. P 3 R, R × P; 10. R4A, R5R con un fácil triunfo), P 5 R +; 9. R 3 A, R 3 D, para responder a R 4 A con R 3 A); 10. R 2 D, R 3 A; 11. R 2 A ? (esta inexactitud en el empleo de los tiempos, produce la derrota). Es claro que las negras deben tener dos tiempos de peones para ganar el juego, uno para desalojar al rey de 3 A D, y el otro para hacer lo propio de 2 A D. Después de 11. P 3 R !, no les restaba más que uno, y la partida hubiera terminado empatada. Intentar algo como ....., P 5 A o ....., P 5 T a nada conduciría), R 4 C !; 12. R 2 D (ó 12. P3R, R5C; ó 12. R3A, P6R!; 13. R 3 D, R 5 C; 14. R 2 A, P 3 C), R 5 C; 13. R 2 A, P 6 R ! (no 13....., P 3 C; 14. P 3 R ! para contestar, si 14. ....., P 5 A; 15. P × P, R × P; 16. P 3 C +, R 5 C; 17. R 2 C =). Aquí las blancas abandonaron, pues si su rey quiere apoderarse del P R de las negras, el P T coronará en seis movidas.

La mayor parte de las posiciones con peones débiles, no son permanentemente inferiores, excepto si existe en las mismas un peón doblado permanente, o varios que se encuentren aislados.

Generalmente, la inferioridad de los peones se relaciona con la suma de tiempos útiles de que pueda disponerse y la posibilidad de conducir al rey al punto necesario. Esto es evidente en varios ejemplos que hemos analizado (ver los diagramas Nos. 76, 82, etc.). El diagrama Nº 86 (Böök-Fine, Varsovia, 1935) es otro de estos casos. Si el blanco se portara como un camarada servicial y se retirara a reposar un rato, el negro podría colocar sus peones en 3 A D, 4 C D y 5 T D, su rey en 4 D y entonces el juego de su oponente se hallaría, a su vez, perdido sin remedio. Pero aquí con una sola movida, las negras deben defender su P A R e impedir la entrada del monarca enemigo en el flanco de

dama: una tarea imposible. Después de **1. ....., R 2 A; 2. R 2 R, R 3 A** (ó 2. ....., R 3 R; 3. R 3 D, P 4 C D; 4. R 4 R, P 4 C; 5. P 5 D +, R 3 D; 6. P 4 C D, P 3 A; 7. P × P, R × P; 8. P 4 T, R 3 C; 9. P 5 T !, P 4 T; 10. P × P +, R × P; 11. R 5 A, y

Diagrama Nº 86

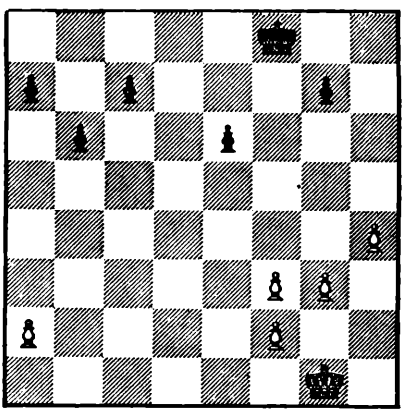


Las blancas ganan.

las blancas hacen dama cuando el peón negro se encuentra en sexta); **3. R 3 D, R 4 A; 4. R 4 A, P 3 A; 5. P 5 D, P × P +; 6. R × P, R 4 C.** Aquí existe un triunfo rutinario, por medio de **7. P 4 A, R 5 T; 8. P 4 C D,** pero las blancas están deslumbradas con el hecho de que pueden ganar un peón. La continuación fué 7. R 5 R ?, P 4 C !; 8. P 4 C D, P 3 C !! (y tablas, como pronto se verá); 9. R 4 A, R 5 T !; 10. R × P, P 4 T R !!! (es esencial tener este peón protegido), 11. R 5 R, R 6 C; 12. R 6 A, R × P; 13. R × P, R × P T !; 14. P 4 A (a 14. R × P, R 6 C las blancas hubieran perdido), P 5 T y las blancas nada podrían hacer en el final de D y P.

Cuando un peón pasado o un conjunto de peones pasados se encuentran mejor colocados que los de su oponente, el proceso ganador (como en el caso de 3 contra 3) consiste en bloquear las «contrachances» del adversario y avanzar los propios peones tanto como sea posible. En el diagrama Nº 87 (Euwe-Alekhine, 24ª partida del match, 1935) la única esperanza de las blancas se apoya en maniobrar los peones en el ala del rey y colocarlos en tal posición, que el monarca negro no pueda desafiar el peligro que entrañen, al ir en apoyo de los propios del flanco de dama. Por ejemplo, si pudieran conseguir la obtención de un peón pasado, o colocar los suyos en 4 A R, 5 C R y 5 T R, la constante amenaza de P 6 T, confinaría al rey adversario en su base. Este plan sólo puede evitarse con el cambio del P R negro por el P A R blanco, o previniendo la jugada P 4 A. Consecuentemente, Alekhine jugó **1. ....., P 4 R !.** Si ahora 2. P 4 A, P × P; 3. P × P, R 2 A, y el negro puede presionar los peones adversarios con toda comodidad. De nuevo, si 2. P 4 C R, R 2 R; 3. P 5 T y

Diagrama Nº 87



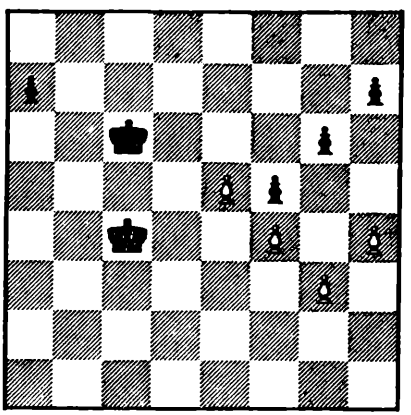
Las negras juegan y ganan.

puede llevar el rey a 5 A R, romper por medio de ....., P 5 R y capturar los peones de caballo y de torre, seguido de la eliminación similar de los peones de rey y de alfil.

De manera que las blancas se hallarán perdidas si no pueden cambiar su P A por el P R adversario, sin romper la estructura de sus peones. Por ejemplo, si no consiguen jugar P 4 A y recapturar con su rey. Pero es de tener muy en cuenta, que colocado el mismo en 4 A R, se hallará fuera del cuadrado de un PCD negro, ubicado en 5CD y, por consiguiente, Alekhine no necesita más que avanzar sus peones de C D y T D. **2. R 1 A, P 4 C D; 3. R 2 R, P 4 T D** (en la partida Alekhine jugó de manera inexplicable 3. ....., P 4 A D; y Euwe empató con 4. R 3 R); **4. R 3 D, P 5 T; 5. R 3 A, P 4 A; 6. P 4 C, R 2 R; 7. R 3 D, R 3 D; 8. R 3 A, R 4 D; 9. P 3 T, R 3 R; 10. R 2 C, P 5 C; 11. P × P, P × P; 12. R 2 A, R 4 D; 13. P 5 T, R 5 A; 14. R 2 C, P 6 T +; 15. R 2 T, R 6 A; 16. P 5 C, P 6 C +,** con mate en pocas jugadas.

Un peón pasado protegido, es cualitativamente superior a un peón

Diagrama Nº 88



Las blancas ganan.

pasado lateral y generalmente representa bastante ventaja para obtener la victoria. El diagrama Nº 88, es relativamente dificultoso, sólo a causa de que el peón negro se halla tan retrasado. Aun así, las blancas, haciendo uso apropiado de la mayor movilidad de su monarca (el rey de las negras no debe abandonar la columna de caballo) y lo avanzado de su peón pasado, consiguen el triunfo. **1. R 4 C, R 3 C; 2. R 4 T, P 3 T D** (ó 2. ....., R 2 C; 3. R 5 C, ó 2. ....., R 3 A; 3. R 5 T); **3. R 4 C, R 3 A; 4. R 4 A, R 3 C; 5. R 5 D !, R 2 C** (si 5. ....., P 4 T D; 6. R 6 D !, P 5 T; 7. P 6 R ambos peones coronan, pero las blancas capturan la dama negra, por medio de 11. D 8 C +, y 12. D 8 T +); **6. R 6 D !, R 1 A** (o 6. ....., P 4 T; 7. P 6 R); **7. R 6 A** (7. R 7 R es también bueno), **R mueve; 8. R 6 C,** y después de ello, el resto resulta rutinario.

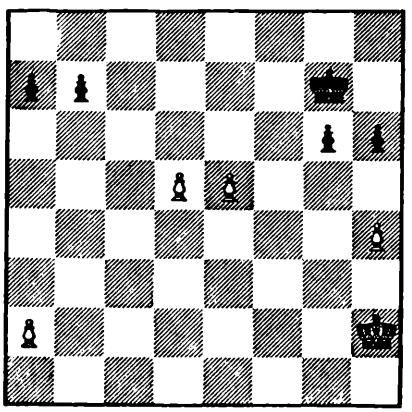
Un peón pasado lateral puede, sin embargo, dar tablas contra uno pasado unido, bajo ciertas circunstancias de bloqueo (ver 3 contra 3); si puede permanecer en el cuadrado y si la base del peón pasado unido adversario puede ser minada. El Nº 88a (Tarrasch-Schiffers, Nuremberg, 1896) es un ejemplo de esta última estratagema. Blancas: R 5 A D, P 6 D, P 3 R, P 4 A R, P 2 T R; negras: R 1 D, P 2 T D, P 5 R, P 3 C R, P 2 T R. 1. R 6 A, R 1 A (en la partida Schiffers jugó 1. ...., P 3 T R ? ? ?; 2. P 4 T R, P 4 T R; entonces 3. R 5 D, R 2 D; 4. R × P, R × P; 5. R 4 D, R 3 A; 6. P 4 R, R 3 D; 7. R 4 A, R 3 A; 8. R 4 C, como en el diagrama Nº 81, resulta decisivo); 2. R 5 D, R 2 D; 3. R × P, R × P; 4. R 4 D, R 3 R; 5. P 4 R, P 4 T D; 6. R 5 A, P 4 C !; 7. P 5 A + (7. P × P, R 4 R; 8. P 4 T, es también tablas), R 4 R; 9. P 6 A, R × P; 10. R 6 D y los peones entran simultáneamente.

Cuando existen dos peones unidos y pasados, contra dos pasados muy separados (o potencialmente pasados) el resultado siempre depende de quién de los contendientes puede

adelantarse al otro. Los principios a aplicar con más de tres peones en el tablero, son exactamente iguales a los del caso más simple, pero algunas veces es preciso acudir al empleo de sutilezas para conseguir avanzarlos.

El diagrama Nº 89 (Pillsbury-Tarrasch, Nuremberg, 1899) es de in-

Diagrama Nº 89



Las negras juegan. Tablas.

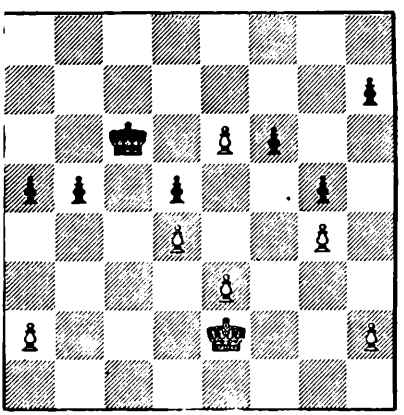
terés histórico, porque Pillsbury fue criticado severamente por cambiar las damas, para llegar a este final, aunque en el peor de los casos, con tal procedimiento hubiera obtenido tablas, con mejor juego. Aquí es preciso que las negras traten de movilizar sus peones (1. ....., P 4 C D) o bloquear los de su oponente (1. ....., R 2 A). En este ejemplo, el hecho no tiene importancia para el eventual resultado, pero, en principio general, debe jugarse 1. ...., R 2 A, para prevenir que uno de los peones blancos llegue a séptima.

Que esta partida debe resultar tablas en cualquiera de las dos formas se demuestra con las siguientes variantes: **1. ....., P 4 C D; 2. P 5 T !** (pero no 2. P 6 D ?, R 2 A; 3. P 7 D, R 2 R; 4. P 6 R, P 4 T D; 5. P 5 T, P 4 C; 6. R 3 C, P 5 C D; 7. R 4 C, P 5 T; 8. R 5 A, P 6 C; 9. P × P, P × P; 10. R 6 C, P 7 C; 11. P 8 D = D +, R × D; 12. R 7 A, P 8 C = D; 13. P 7 R +, R 2 A; 14. P 8 R = D, R 4 A + !, y las negras ganan forzando el cambio de damas), **P × P** (si en lugar de ello 2. ....., P 4 C ?; 3. R 3 C, P 4 T; 4. R 4 C, P 5 C; 5. P 6 D decidirá a favor del blanco); **3. R 3 C, P 4 T; 4. R 4 T, P 5 C; 5. P 6 D, R 2 A; 6. P 7 D, R 2 R; 7. P 6 R, P 5 T; 8. R × P, P 6 C; 9. P × P, P × P; 10. R 6 C, P 7 C; 11. P 8 D = D +, R × D; 12. R 7 A,** y el final de D y P no puede ser ganado. Si 1. ...., R 2 A; 2. P 5 T ! en el momento oportuno, forzará un final de D y P, que dará tablas.

Tarrasch cometió un error increíble en la partida: 1. ....., P 4 C D; 2. R 3 C, P 5 C; 3. R 4 A, P 4 C + ? ?; 4. P × P, P × P +; 5. R × P y después de 5. ....., P 4 T; 6. P 6 D, R 2 A; 7. R 5 A las negras están perdidas.

En el diagrama Nº 90 (Pillsbury-Gunsberg, Hastings, 1895) las blancas no tienen tiempo para ir con el

Diagrama Nº 90



Las blancas juegan y ganan.

rey en ayuda de sus peones, pero la amenaza de hacerlo fuerza a las negras a permitir la obtención de otro peón pasado. **1. P 4 R !, P × P; 2. P 5 D +, R 3 D; 3. R 3 R, P 5 C;**

4. R × P, P 5 T; 5. R 4 D, R 2 R (5. ....., P 4 A; 6. P × P, P 5 C; 7. P 6 A resulta mucho más fácil); **6. R 4 A, P 6 C; 7. P × P, P 6 T; 8. R 3 A, P 4 A; 9. P × P, P 5 C.** Ahora, aparentemente, las negras entrarán a dama tan pronto como lo haga su adversario, pero en razón de que los peones de las blancas se hallan tan avanzados, éstas pueden coronar con jaque. **10. P 4 C, P 4 T; 11. P 5 C, P 7 T; 12. R 2 C, P 8 T = D +; 13. R × D, P 5 T; 14. P 6 C, P 6 C; 15. P 6 D +, R × P** (ó 15....., R 3 A; 16. P 7 D, R 2 R; 17. P 7 C, P 7 C; 18. P 8 C = D +, R × D; 19. P 8 R = D +); **16. P 7 C, R 2 A; 17. P 7 R, P 7 C; 18. P 8 C = D +, R × D; 19. P 8 R = D +.**

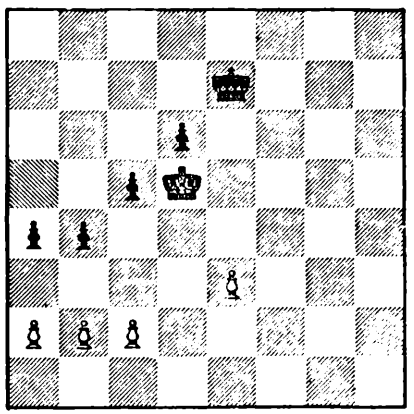
Ya quedó establecida la regla que indica que los peones pasados deben avanzarse lo más que sea posible. El ejemplo Nº 90a (Berger) es una divertida demostración de la gran fuerza de los peones en séptima. Blancas: R 3 C R, P 5 T D, P 6 A D, P7AD, P6D; negras: R1AD, P3TD, P 4 A R, P 2 C R, P 4 C R, P 3 T R. Atento a que sus peones tienen embotellado al rey negro, las blancas pueden obtener el triunfo en la siguiente forma: 1. R 3 A, P 5 C +; (ó 1. ....., P 4 T; 2. R 3 R, P 5 T; 3. R 4 D, P 6 T; 4. R 5 A, P 7 T; 5. R 6 C, P 8 T = D; 6. P 7 D + + !); 2. R 4 A, P 4 T; 3. R 5 R, P 6 C; 4. R 6 R, P 7 C; 5. R 7 R, P 8 C = D; 6. P 7 D +, R × P; 7. P 8 D = D +, R × P; 8. D 7 D +, R 4 A; 9. D 7 T +. Como quiera que sea, en general los peones no deben ser avanzados si ello hace decrecer su movilidad (compárese con el diagrama Nº 84).

e) Mejor posición del rey y oposición

La mejor posición del rey corre pareja con la oposición. Si uno de los monarcas se halla colocado de tal manera que al rey adversario le queda pequeña o ninguna movilidad, el bando de este último se encontrará en la obligación de mover sus peones y, cuando no pueda hacerlo, la partida será definida por el empleo de los tiempos extra, o por medio de la oposición.

Algunas veces es preciso cambiar varios peones antes que la oposición tenga importancia. Así sucede en el diagrama Nº 91 (Horowitz); primero es bloqueado el P A D negro, luego

Diagrama Nº 91



Las blancas ganan.

cambiado el P D y, finalmente, el P A deberá caer, porque con peones ubicados en 4 A D y 5 A D y su rey en quinta, las blancas siempre tienen la oposición: **1. ....., R 2 D; 2. P 4 A, P × P a. p.; 3. P × P, P 6 T; 4. P 4 A, R 2 A; 5. P 4 R, R 2 D; 6. P 5 R, P × P; 7. R × P R, R 3 A; 8. R 6 R, R 2 A; 9. R 5 D, R 3 C; 10. R 6 D,** etcétera.

Parecida maniobra, a base de cambios, resulta decisiva cuando la oposición de los reyes ha sido desviada hacia alguna parte desierta del tablero y no se puede volver a tiempo para disputarla. En el Nº 91a (Mason-Englisch, Londres, 1883), blancas: R 3 R, P 4 C D, P 4 A D, P 3 A R,

P3CR, P2TR; negras: R3TD, P3AD, P4R, P3AR, P4AR, P2TR. A 1. P4C, las negras si juegan P5A+, no consiguen volver a tiempo, pero, en cambio, pueden hacerlo después de 1. ....., P×P: 1. ....., P×P (para 1. ....., P5A+ ver la variante A); 2. P×P, P3T; 3. P4T, R3C; 4. R4R, R2A; 5. P5C, PA×P; 6. P×P, P×P; 7. R×P, P5C; 8. R4A, R3D; 9. R×P, R4R=.

Variante A. 1. ....., P5A+?; 2. R4R, P3T; 3. P4T, R3C; 4. P5C, PA×P; 5. P×P, P×P; 6. R×P, P5C; 7. R×P, P×P; 8. P×P, R2A; 9. R4R, R3D; 10. R5A y ganan (ver el diagrama Nº 37).

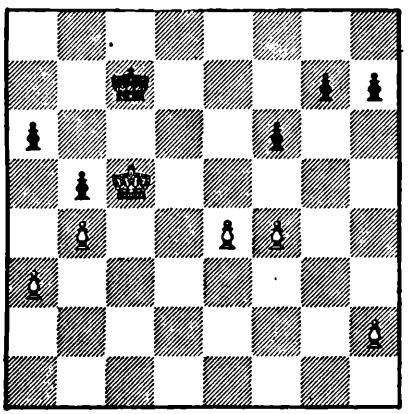
Una variante, en la que la estrategia se basa en el sacrificio de un peón, con el fin de ganar la oposición, podemos verla en el Nº 91b (Horowitz), blancas: R6TR, P3AD, P4D, P5R, P4AR; negras: R1D, P4D, P2R, P2AR, P4AR. Jugando las negras, pueden hacer tablas inmediatamente, por medio de 1. ....., P3R, pero si le corresponde mover a las blancas, ganan con 1. R7C (no 1. P6R, P×P; 2. R7C, R2A! y las negras tienen la oposición distante) R1R; 2. P6R!, P×P; 3. R8C (ahora las blancas tienen la oposición), R1D; 4. R8A, R2D; 5. R7A, R3D; 6. R8R, P4R; 7. PD×P+, R3R; 8. R8D, R2A; 9. R7D (aún poseen la oposición), R1A; 10. P6R o R6R.

El valor de la posición del rey no es absoluto sino relativo a la estructura de peones. Uno de los reyes casi siempre se halla situado más cerca de un grupo de peones que su contrincante, pero sólo cuando hayamos visto la situación en su conjunto podremos determinar cuál de los dos está mejor colocado. Entonces, también debemos considerar si un puesto ventajoso puede ser mantenido, lo que, naturalmente, nos lleva de nuevo a la oposición. Una configuración de peones es relativamente estática, pero en cambio una posición de reyes es móvil. Ejemplo: en el Nº 91c (Loyd-Winawer, París, 1867), blancas: R4AR, P4AD, P4R, P4CR, P4TR; negras: R3R, P4AD, P2AR, P3CR, P3TR, parece que no hubiera nada malo en la posición de las blancas pero, sin embargo, después de 1. ....., P4C+!; 2. P×P, P×P+; 3. R×P (a 3. R3A, R4R; 4. R3R, P3A! decide), R4R; 4. R6T, R×P; 5. R7C (si 5. P5C, R5A! —oposición diagonal—; 6. R7C, R×P; 7. R×P, R4A; ó 6. R5T, R6C; 7. P6C, P×P+; 8. R×P, R5A), P4A!!; 6. P5C, P5A y las negras entran a dama dando jaque (si el rey va a la columna de alfil), o cambian las damas (si el rey va a la columna de torre).

Cuando el bando superior no tiene la oposición, pero podría obtenerla en el caso de que su oponente se viera obligado a mover, se consigue a menudo un resultado favorable por medio del hábil uso del movimiento de los peones, a fin de llegar a una posición, en la cual le quede un tiempo extra. Naturalmente, si la posición se halla completamente bloqueada, nada podrá hacerse. Es bueno tener presente que la oposición es efectiva, sólo si una movida para *uno u otro flanco* le cuesta el juego al adversario. Así en R y PT contra R las blancas, aunque consigan la oposición, ella les resultará inútil, porque el rey negro sólo puede moverse en una dirección, y por tal causa no es posible desplazarlo de la columna de entrada a dama. Lo mismo sucede en muchos casos de rey y dos peones contra rey y peón, con un peón de torre en el

tablero, tenga o no la oposición el bando más fuerte. Por lo tanto, en tesis general, para poder explotar la oposición es necesario tener una continuación ganadora, contra toda posible movida del monarca contrario. Véase una ilustración en el diagrama Nº 92 (Berger). Si juegan las blancas, entonces **1. R5D** (tanto 1. P5R, P×P; 2. P×P, R2D;

Diagrama Nº 92



Las blancas ganan.

3. R5D, P4C; 4. P6R+, R2R; 5. R5R, P4TR; 6. R5A, P5C; 7. R5C, R×P; 8. R×P, R4A=, como 1. P4TR, P3C!; 2. R5D, R2D; 3. P5R, P×P; 4. R×P, R2R=, son inadecuadas), **R2D; 2. P5R, P×P** (¿cuál otra? Si 2. ....., R2R; 3. P×P+!, P×P —3. ....., R×P nos lleva a la variante principal—; 4. R6A, R3R; 5. R6C, R4A; 6. R×P, R×P; 7. R×P, R6R —a 7. ....., R5R, las blancas al coronar dan jaque; a 7. ....., R5C o R4C, el rey blanco vuelve a 1AR—; 8. R5A, P4A. 9-12. P8C=D, P8A=D; 13. D5R+, R2D; 14. D4D+, y cambia las damas en dos jugadas mientras que si 2. ....., P4A; 3. P6R+, R2R; 4. R5R, P3C; 5. P3T!, P3T!; 6. P4TR, P4TR; 7. R5D, R1R; 8. R6D, R1D; 9. P7R+, R1R; 10. R6R, fuerza el mate después de 10. ....., P4C; 11. PT×T, P5T; 12. P6C, etc.); **3. R×P, R2R** (otra vez no hay elección: tanto 3. ....., P3C; 4. R6A como 3. ....., P3T; 4. R5A, R2R; 5. R6C, R1A; 6. P5A, R1C; 7. P4TR, R1A; 8. P5T, R1C; 9. P6A, P×P; 10. R×PA, son igualmente inútiles); **4. R5D, R2D** (ó 4. ....., R3A; 5. R6A, R4A; 6. R6C, R×P; 7. R×P, P4C; 8. R×P, P5C; 9. R6A, P4T; 10. P5C y otra vez las blancas coronan dando jaque); **5. R5A, R2A** (hemos vuelto ahora a la posición inicial, con la sola diferencia que faltan dos peones); **6. P5A!!!** (este golpe da el tiempo extra necesario), **P3T** (si 6. ....., P3C; 7. P×P, P×P; 8. P4TR); **7. P3T!, P4TR; 8. P4TR, R2D; 9. R6C, R2R!!; 10. R×P, R3A; 11. R×P, R×P; 12. P4T** (12. R4A, P4C!; 13. R4D, P5C, y resulta tablas; ver el diagrama Nº 57), **P4C; 13. P5T, P5C; 14. P6T, P6C; 15. P7T, P7C; 16. P8T=D, P8C=D; 17. D5D+, R3A; 18. D×P, D8A+; 19. R6C, D7A+; 20. R6T!** con hermoso final, que se gana fácilmente: 20. ...., D7T+; 21. R5C!, y las negras no tienen jaque.

La interesante característica del final que hemos visto, se basa en que en la posición del diagrama ¡no es bueno para las blancas tener la oposición! Si le correspondiera mover al negro y jugara 1. ....., R2D; 2. R6C? hubiera sido malo, a causa de 2. ....., P4C, obteniendo un peón pasado lateral que ganaría la partida. Pero a la jugada 1. ....., R2D, el blanco, si quiere vencer, debe, en primer lugar, aclarar la posición en el flanco de rey. **1.** ....., **R2D; 2. R5D, R2R; 3. P5R, P×P; 4. R×P, P3C** (ó 4. ....,

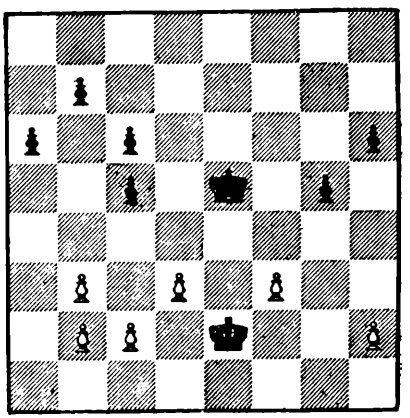
R2D; 5. R5D, P3C); **5. P3T, P4TR** (5. ....., P3T; 6. R5D, R3A; 7. R6A, no resulta mejor, ya que las blancas entran a dama dando jaque); **6. P4TR, R2A; 7. P5A!, R2C; 8. P×P, R×P; 9. R6R** y ahora la oposición en el flanco de rey es decisiva.

Cuando los peones se hallan muy apartados y existe una amenaza constante de crear uno pasado (como en el diagrama Nº 92) la victoria no es fácil, ni del todo indubitable. En el Nº 92a, blancas: R5D, P4TD, P3CD, P5AD, P4CR, P3TR; negras: R2R, P4TD, P2CD, P2AR, P2CR, P3TR, la posición dominante del rey blanco no resulta de provecho para su bando. Con 1. ...., P3CR, seguido de P4AR en el momento oportuno (después que las blancas hayan jugado P6A), el segundo jugador asegurará el equilibrio.

Nuevamente, cuando el bando defensivo tiene a su disposición más reserva de tiempos de peones, y el triunfo depende de la explotación de la oposición, el resultado es, en general, un empate. Con referencia a esto, uno de los finales poco recordados del maestro Morphy, constituye un buen ejemplo. Nº 92b (Morphy-Löwentahl, octava partida del match, 1858), blancas: R5CR, P4TD, P3CD, P3D, P4R, P5AR; negras: R2AR, P2TD, P3CD, P4AD, P4R, P2CR. Si el peón negro de TD estuviera en cuarta, Morphy hubiera podido forzar la ocupación de la casilla 6CR: 1. R4T, R2R; 2. R4C, R3A (2. ....., R2A; 3. R5C) 3. R5T, R2A; 4. R5C, R juega; 5. R6C y con P6A hubiera obtenido una rápida victoria. Pero, como Löwentahl tenía dos tiempos extra, pudo mantener el juego. La continuación fue así: 1. R4T, R2R; 2. R4C, R3A; 3. R5T, P3TD; 4. R4T, P3C; 5. R5T!, P×PT; 6. P×P, R×P; 7. R4C, P5T!; 8. P×P, P4T. Aquí el juego pudo haber sido declarado tablas, pero Morphy arriesgó demasiado y lo perdió.

La complejidad que encierra la conversión de una mejor posición de rey, en otra donde se obtenga la oposición, se encuentra ilustrada en el diagrama Nº 93 (Bernstein-Fine, Nueva York, 1940). El primer plan ganador que se presenta a la mente,

Diagrama Nº 93



Juegan las negras. Tablas.

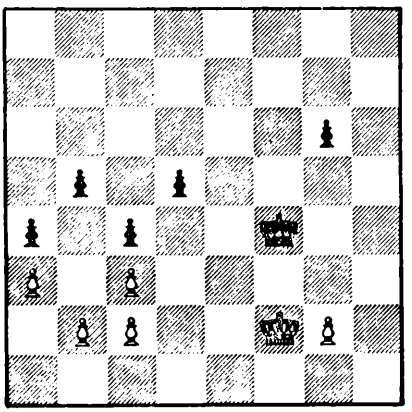
se basa en maniobrar contra los débiles peones del flanco del rey. Por ejemplo: 1. ....., R5A; 2. R2A, P5C; 3. P×P, R×P; 4. R2C, P4TR; 5. R2A, R6T; 6. R1C, P5T; 7. R1T, pero ahora el negro hubiera alcanzado un final estéril. Sin embargo, en lugar de 2. ....., P5C (2. ....., P4TR podría haber sido probado); 3. R2R, P5C; 4. P×P, P×P; 5. R2A, R4C; 6. R3C, P3C; 7. R2A, R5T; 8. R2C, P4C; 9. R1C, R6T; 10. R1T, P6C; 11. P×P, R×P; 12. R1C. De manera que esta variante también hubiera dado como resultado un empate, pero suministra una valiosa sugerencia para

construir un esquema ganador: si los peones blancos del flanco de dama estuvieran debilitados, por ejemplo, si el P A D se hallara en 3 A D, el rey podría dirigirse hacia ese sector (después de 12. R 1 C) y capturar un peón. En consecuencia, el primer esfuerzo de las negras es para inducir a un avance de peón en el ala de la dama. **1.** ....., **R 5 D; 2. R 2 D, P 4 T D** (naturalmente, que sólo podrán obligar a las blancas a que avancen su P A, si no les queda otro recurso. De manera que el reverso del primer plan será probado: debilitar los peones del ala de dama; forzar al rey blanco a que quede protegiéndolos; cambiar y, finalmente, transportar su monarca al otro flanco. La causa por la cual el P T D ha sido adelantado, pronto se verá); **3. R 2 R, P 4 C; 4. R 2 D, P 5 A** (si el peón negro estuviera aún en 3 T D, 5. P D × P, P × P; 6. P 4 C, daría tablas); **5. P C × P** (con esto las tablas parecen aseguradas). Resulta altamente instructivo demostrar que las alternativas hubieran causado la derrota: A. 5. P 3 A +, R 4 D; 6. P C × P +, P × P; 7. P 4 D (7. P × P +, R × P; 8. R 2 A [illegible] T), R 3 R; 8. R 3 R, R 4 A; 9. [illegible] 2 A, R 5 A; 10. R 2 R, P 4 T; 11. R 2 A, P 5 C; 12. P × P, P × P; 13. R 2 R, R 4 C; 14. R 2 A, R 5 T; 15. R 2 C, P 5 T; 16. R 1 T, R 6 T; 17. R 1 C, P 6 C; 18. P × P, R × P; 19. R 1 A, R 6 A; 20. R 1 R, R 6 R; 21. R 1 D, R 6 D; 22. R 1 A, P 6 T !; 23. P × P, R × P; 24. P 4 T (24. R 1 C, R 7 D; ó 24. R 1 D, R 7 C), R 5 C; 25. R 2 A, R × P; 26. R 3 A, R 4 C. B. 5. P 3 A +, R 4 D; 6. P D × P +, P × P; 7. R 2 A, P 4 A (7. ....., P × P + daría sólo tablas); 8. P × P +, R × P; 9. P 3 C + (ó 9. R 2 D, R 6 C; 10. R 1 A, P 5 A; 11. R 1 C, P 5 T; 12. R 1 A, P 6 T; 13. P × P, R × P A), R 4 D; 10. R 3 D, P 5 A +!; 11. R 2 A, R 4 A; 12. R 2 C, P × P; 13. R × P, P 5 T +; 14. R × P, R 5 A; 15. R 5 T, R × P; 16. R 6 C, R 6 D. El negro gana. C. 5. R 2 R, P 6 A!! (lo más simple); 6. P × P +, R × P; 7. R 1 D, P 5 T, y otra vez las blancas tendrán que ceder dos peones, para poder detener el PTD), **5.** ....., **P × P; 6. P × P** (de nuevo lo mejor: a 6. P 3 A +, R 4 A; 7. P 4 D +, R 4 C; 8. R 1 A, R 5 T; 9. R 2 A, P 4 T y el negro otra vez penetra en 6 C D), **R × P; 7. R 3 R, P 5 T; 8. P 4 A!!** (8. R 4 R ?, P 4 A; 9. P 4 A, P × P; 10. R × P, R 5 D; 11. P4T, P5A resulta desesperado), **P × P +** (o si no 8. ....., P 4 A; 9. P 3 C +! =); **9. R × P, R 5 D; 10. R 3 A!!, P 4 T!!** (la única posibilidad: si 10. ....., P 4 A; 11. R 2 R, P5A; 12. R2D, P6A +; 13. R1A! =); **11. R 2 R, R 5 R; 12. R 2 A, R 5 A; 13. R 2 C** (es preciso que las blancas no muevan peón alguno), **R 5 C; 14. R 2 A!, R 6 T; 15. R 1 C, P 5 T** (la posición crucial: si aquí nuevamente le correspondiera mover a las negras, ganarían por medio de 16. ....., P 4 A; 17. R 1 T, P 5 A; 18. P 3 A, R 5 C; 19. R 2 C, P 6 T +; 20. R 2 A, R 5 A; 21. R 2 R, R 5 R; 22. R 1 R, R 6 R; 23. R 1 D, R 6 D; 24. R 1 A, P 6 T !); **16. R 1 T, P 4 A; 17. R 1 C, P 5 A; 18. P 3 A, R 5 C; 19. R 2 A, R 5 A; 20. P 3 T** =. Las blancas ahora tienen la oposición.

Cuando uno de los bandos posee la oposición, con igualdad de peones, generalmente resulta fácil convertir esta ventaja en ganancia de material. En el diagrama Nº 94 (Brinckman-Rubinstein, Budapest, 1929) es claro que el método para obtener la victoria consistirá en forzar primeramente una entrada en el ala del rey, y luego desalojar al monarca adversario de la primera y segunda filas; cambiar los peones de caballo de rey y, finalmente, asegurar suficiente ventaja en el flanco de dama.

Por ello, antes de proceder en el ala del rey, el negro debe asegurarse que puede capturar suficiente número de peones o entrar a dama primero en el lado opuesto. Aquí todo

Diagrama Nº 94



Las negras ganan.

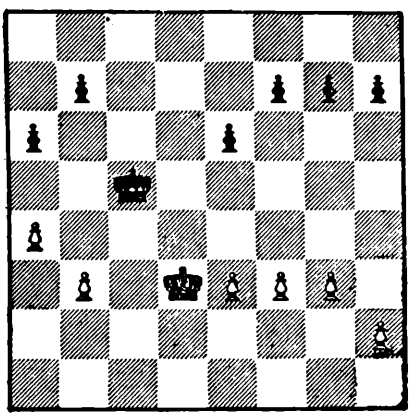
esto es factible: **1.** ....., **R 5 C; 2. R 1 C** (ó 2. P 3 C R, R 6 T; 3. R 3 A, P 4 C; 4. R 2 A, P 5 C R), **R 6 C; 3. R 1 A, P 4 C; 4. R 1 C, P 5 C R; 5. R 1 T!, R 7 A; 6. R 2 T, P 5 C!** (pero no 6. ....., R 8 A ? ?; 7. R 3 C, R 8 C; 8. R × P, R × P; 9. R 4 A, R 7 A; 10. R 5 R, R 7 R; 11. R × P, R 7 D; 12. R 5 A, R × P; 13. R × P, R 6 C!; 14. R 5 A!, R × P; 15. R 5 C! y las negras están perdidas); **7. P A × P, P 5 D; 8. P 5 C, P 6 D; 9. P 6 C, P 7 D; 10. P 7 C, P 8 D = D; 11. P 8 C = D, D 8 C + +.** Pero tales variantes no son típicas en estos finales. Lo jugado en esta partida nos demuestra un método para ganar que puede ser aplicado más a menudo. En lugar de emplear la forma que se ha indicado, Rubinstein eligió una línea menos complicada, pero igualmente efectiva: **1.** ....., **R 5 R; 2. R 2 R, P 4 C; 3. R 2 A** (si ahora 3. R 2 D, R 5 A; 4. R 2 R, R 6 C; 5. R 1 A, R 7 T; 6. R 2 A, P 5 C R; 7. R 1 A, P 6 C), **P 5 D; 4. P × P, R × P; 5. R 2 R, P 5 C D!; 6. R 2 D, P 6 C; 7. P 3 A +, R 5 R; 8. R 2 R, R 5 A; 9. R 2 A, R 5 C; 10. R 1 A, R 6 C; 11. R 1 C, P 5 C; 12. R 1 A** (ó 12. R 1 T, R 7 A; 13. R 2 T, R 8 A; 14. R 1 T, R 7 R; 15. R 2 T, R 7 D; 16. R 3 C, R 7 A, etc.), **R 7 T; 13. R 2 A, R 8 T; 14. R 3 C, R 8 C; 15. R × P, R × P,** y aquí Brinckman abandonó, puesto que su peón sólo estará en sexta, cuando su adversario entre a dama.

Que una partida resulte tablas o no depende, con frecuencia, de quién debe jugar, y las movidas de peones no pueden cambiar la situación en forma alguna. En el Nº 94a (Eduardo Lasker - Maroczy, Nueva York, 1924), blancas: R 4 R, P 4 T D, P 3 C D, P 2 A D, P 5 D, P 3 T R, P 5 T R; negras: R 3 A R, P 4 T D, P 5 C D, P 4 A D, P 3 D, P 4 C R, P 3 T R, las blancas pierden, si les corresponde la jugada, porque después de 1. R 3 D, R 4 R; 2. R 4 A, R 5 R; 3. R 5 C, R × P; 4. R × P, R 3 A!; 5. R 6 T, P 4 D; 6. P 5 T, P 5 A; 7. R 7 T, R 2 A; 8. P 6 T, P × P; 9. P × P, P 5 D; 10. R 8 T, P 6 D; 11. P 7 T, P 7 D; 12. P 4 T, P 8 D = D y mate en la próxima. Pero si juegan las negras, éstas pueden conseguir el empate por medio de 1. ....., R 2 R! (no 1. ....., R 2 A; 2. R 5 A y las blancas tienen la oposición); 2. R 3 D (ó 2. R 5 A, R 2 A, y las blancas no tienen tiempos extra), R 3 A!; 3. R 4 R, ya que 3. R 4 A ? ?, R 4 R!! perdería como antes.

Cuando uno de los bandos tiene la oposición, pero necesita varios tiempos extra para explotarla con éxito, es importantísimo maniobrar acertadamente con los peones. Las consecuencias de no cuidar a tiempo la posición subsecuente de los peones, puede verse en el diagrama Nº 95 (Lissitsin-Alatortzev, Moscú, 1935). **1. R 3 A, P 4 T D; 2. P 4 T, P 4 T; 3.**

R 3 D ? (esto aún no debería perder, pero merece un signo de interrogación, porque 3. P 4 C R hubiera hecho desaparecer todo peligro: 3. ....., P × P; [3. ....., P 3 C R; 4. P 5 C]; 4. P × P, P 3 A; 5. P 5 T, P3CD; 6. P4R, P4R; 7. R3D!, etc.), **R 5 C; 4. R 2 A, P 4 C D** (primero debe cambiar, puesto que 4. ....., R 6 T; 5. R 3 A, R 7 T; 6. R 4 A ! hubiera sido malo); **5. P × P, R × P!; 6. R 3 A, R 4 A; 7. R 3 D ? ?** (ahora

Diagrama Nº 95



Tablas, sólo si las blancas pueden fijar los peones en el flanco de rey.

esto resulta fatal. Tanto 7. P 4 C, como antes, y 7. P 4 R ! hubieran sostenido la posición. Por ejemplo, 7. P 4 R: A) 7. ....., P 4 R; 8. P 4 A, P 3 A; 9. R 3 D, R 5 C; 10. R 2 A, P 5 T —ó 10. ....., R 6 T; 11. R 3 A, P 3 C; 12. R 4 A, R 7 C; 13. P 4 C D !, P 5 T; 14. P 5 C y ambos peones coronan al mismo tiempo—; 11. P × P, R × P; 12. R 3 A, R 4 C; 13. R 3 C, R 4 A; 14. R 3 A, P 3 C; 15. R 3 D, R 5 C; 16. R 3 R y las negras deben hacer tablas por medio de 16. ....., R 4 A, pues si 16. ....., R 5 A ? ?; 17. P 5 A ! !, P × P; 18. P × P, R 4 D; 19. P 4 C !, R 3 D; 20. P 5 C ! y gana el blanco. B) 7. ....., R 4 C; 8. P 4 A, R 4 A; 9. P 5 R !, R 4 C; 10. R 3 D, R 5 C; 11. R 2 A, P 5 T; 12. P × P, R × P; 13. R 3 A, R 4 C; 14. R 3 C =), **R 5 C; 8. R 2 A, R 6 T; 9. R 3 A, R 7 T; 10. R 2 A** (ahora 10. P4CD hubiera perdido la partida, después de 10. ....., P × P +; 11. R × P, R 7 C; 12. R 4 A, R 7 A; 13. R 4 D, R 7 D; 14. R 4 R, R 7 R; 15. R 4 A, P 3 A !; 16. P 4 C, P 3 C !; 17. P × P —17. P5C, P4R+; 18. R 4 R, P × P!—; P × P; 18. R 4 R, R 7 A; 19. R 4 A, R 7 C), **P 4 A** (ahora es perfectamente claro que con el tiempo necesario de peón que tienen las negras, deben ganar); **11. R 3 A, R 8 C; 12. P 4 R, P × P; 13. P × P, P 4 R !; 14. R 3 D, R 7 C; 15. R 4 A, R 7 A; 16. R 5 D, R × P; 17. R × P, P 5 T,** y las blancas abandonaron bien pronto.

IX. MANIOBRAS PARA GANAR UN TIEMPO

Como se ha indicado en la mayor parte de los ejemplos precedentes, la correcta maniobra de peones, para mantener lo más que sea posible una reserva en sus movimientos, es a menudo de vital consideración.

Mientras no pueda darse una regla para todas las posiciones posibles, los casos elementales serán suficientes para un gran porcentaje de los finales que se presenten.

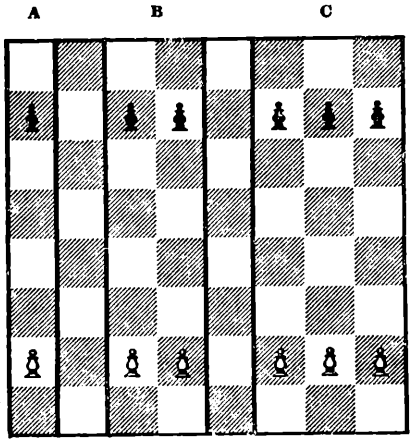
Para ganar un tiempo, resulta desventajoso tener la obligación de mover primero. En la posición simétrica del diagrama Nº 96, el jugador a quien no le corresponda jugar, siempre retiene un tiempo extra, copiando simplemente las movidas de su adversario.

A. **1. P 3 T, P 3 T; 2. P 4 T, P 4 T.**

B. **1. P 3 A, P 3 A; 2. P 3 D, P 3 D; 3. P 4 A, P 4 A;** ó **3. P 4 D, P 4 D.**

C. **1. P 3 A, P 3 A; 2. P 3 C, P 3 C; 3. P 3 T, P 3 T; 4. P 4 A, P 4 T !** (no 4. ....., P 4 A; 5. P 4 C !, P 4 T;

Diagrama Nº 96



Cualquiera que mueva, pierde un tiempo.

6. P × P T, P × P; 7. P 4 T); **5. P 4 C** (ó 5. P 4 T, P 4 A; ó 5. P 5 A, P × P; 6. P 4 T, P 5 A !; 7. P × P, P 4 A), **P 5 T !; 6. P 5 C, P 4 A;** ó **6. P 5 A, P 4 C.**

Por esta última variante, podemos llegar a la importante conclusión *que un cambio constituye una pérdida de tiempo.*

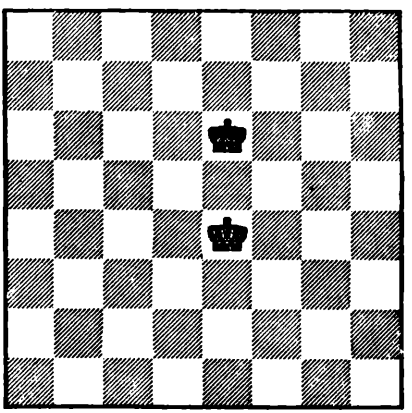
Cuando los peones no se hallan en posición simétrica, se puede determinar quién tiene el tiempo; recordando siempre, sin embargo, que en una posición simétrica el que le corresponde jugar pierde.

X. LA OPOSICION

Una de las más importantes consideraciones en los finales que tratamos, es cómo ocupar ciertas casillas con el rey, o cómo rechazar al monarca enemigo, de alguna que resulte vital. En razón de que los reyes sólo pueden aproximarse el uno al otro hasta hallarse separados por una casilla, la ocupación de éstas es determinada por la posición de los peones y la ubicación del otro rey. Cuando no resulta provechoso efectuar movimientos de peones, la oposición depende únicamente de las relativas posiciones de ambos monarcas, y de todas esas relativas posiciones, aquellas que implican la oposición resultan del mayor interés.

El caso más simple se demuestra en el diagrama Nº 97, donde quienquiera que juegue, tiene que ceder una de las dos (presuntamente vitales) casillas que dominan. Así **1. .....,** R 3 A; **2. R 5 D,** ó **1. .....,** R 3 D; **2. R 5 A,** ó **1. R 4 D, R 4 A,** o **1. R 4 A, R 4 D.** Si imaginamos que existen peones en las columnas de dama y de caballo de rey, podremos ver entonces bajo qué circunstancias esas casillas son vitales. Por ejemplo, el Nº 97a, blancas: R 4 R, P 4 A D, P 4 C R; negras: R 3 R, P 4 A D, P 4 C R. Entonces, si juega el negro, el blanco tendrá la oposición y ganará la partida, pues a 1. ....., R 3 A; 2. R 5 D permite cap-

Diagrama Nº 97



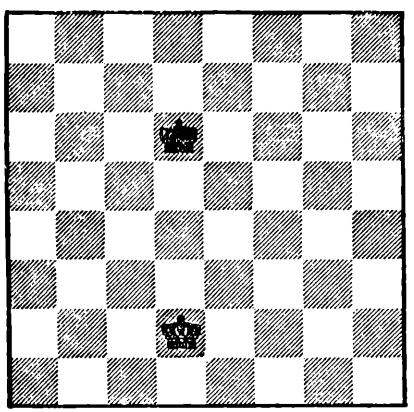
El que no debe mover, mantiene la oposición.

turar el peón alfil dama, sucediendo cosa similar en el otro flanco, si se retirara a 3 D. Pero si mueven primero las blancas, la partida resultará solamente tablas, ya que a 1. R 3 D, tanto R 4 D como R 4 A serán

imposibles y, por ende, las negras no podrán conquistar la oposición. Sólo si las blancas cometieran el error de jugar 1. R 3 R ? ?, su adversario podría obtenerla, por medio de la réplica 1. ....., R 4 R !

La oposición directa puede ser vertical (como en el diagrama Nº 97), horizontal (el rey blanco situado en 6 A D ó 6 C R), o diagonal (el rey blanco ubicado en 4 C R ó 4 A D). Esto es efectivo para apoderarse de casillas, pero si ello trae aparejado una ventaja ganadora o no, depende de la posición de los peones. De tal manera en el Nº 97b, blancas: R 4 C R, P 3 D, P 4 R; negras: R 3 R, P 5 D, P 4 R, jugando las negras, su oponente tiene la oposición y gana, pues la ocupación de la casilla 5 A R es decisiva. 1. ....., R 3 A; 2. R 5 T, R 2 A; 3. R 5 C, R 3 R; 4. R 6 C *oposición horizontal,* R 3 D; 5. R 6 A, etc. Pero en el ejemplo Nº 97c, blancas: R 4 C R, P 4 A D, P 3 D, P 4 R; negras: R 3 R, P 4 A D, P 3 D, P 4 R, jugando las negras, la oposición resulta inútil, porque la ocupación de la casilla 5 A R no conduce a nada positivo: 1. ....., R 3 A; 2. R 5 T, R 2 A; 3. R 5 C, R 2 C; 4. R 5 A, R 2 A =.

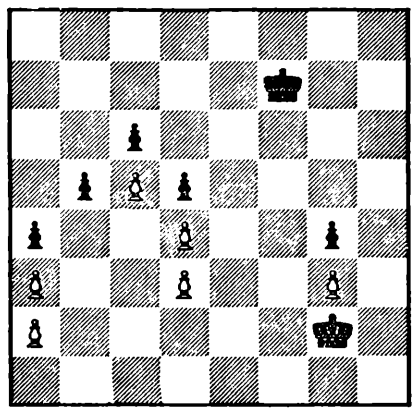
Diagrama Nº 98



El que no debe mover, mantiene la oposición a la distancia.

La *oposición a la distancia* (diagrama Nº 98) constituye una ampliación del mismo principio. Cuando los reyes están en la misma columna y *separados por un número impar de casillas,* la oposición es obtenida por el monarca al cual no le corresponda efectuar la jugada. Esta clase de oposición resulta generalmente un arma poderosa, cuando la posición de los peones se halla muy bloqueada o complicada y depende, para su eficiencia, no sólo de la ocupación de ciertas casillas específicas, sino también de poder forzar al rey enemigo a ocupar ciertas columnas y, en otros casos, a abandonar la que ocupa. En el diagrama Nº 99 (Foltys, 1931)

Diagrama Nº 99



Las blancas juegan y ganan.

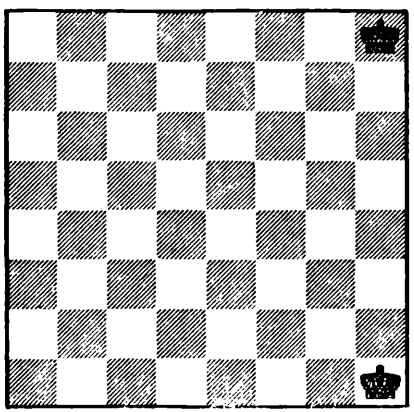
1. R 1 A da a las blancas la oposición distante (cinco casillas de distancia del rey negro). Pero en claro que para obtener la victoria es preciso que el monarca blanco ocupe una de las casilas 4 A R ó 6 T D y no únicamente la de 5 T D, porque entonces el rey de las negras podría impedir la ulterior invasión. Esto significa que cuando el rey blanco consiga llegar a 5 T D, el rey negro no debe hallarse más cerca que 2TD. En otras palabras, las blancas de-

ben idear su plan de manera tal que obliguen a su adversario a quedar a dos columnas de distancia a su derecha. La solución es la siguiente: **1. R 1 A !, R 2 R; 2. R 1 R !, R 2 A; 3. R 1 D, R 2 R; 4. R 2 A, R 3 R** (si 4. ....., R 2 D; 5. R 3 A, R 2 A; 6. R 2 D, R 2 C; 7. R 3 R, R 3 T; 8. R 4 A, R 4 T; 9. R 5 R!!, P 5 C; 10. P × P +, R × P; 11. R 6 D, R 6 T; 12. R × P, R × P; 13. R × P, R 6 C; 14. P 6 A, P 6 T; 15. P 7 A, P 7 T; 16. P 8 A = D, P 8 T = D; 17. D × P y ganan); **5. R 2 D, R 3 A** (ó 5. ....., R 2 D; 6. R 3 R, R 2 A; 7. R 4 A, etc.), **6. R 3 A, R 2 R; 7. R 4 C, R 2 D; 8. R 5 T, R 2 A; 9. R 6 T, R 1 D; 10. R 7 C, R 2 D; 11. R 6 C** y ganan.

Otros ejemplos del empleo de la oposición distante, pueden verse en los Nos. 70, 67a, 67b, etc.

Un problema que suma todas las ventajas de la oposición, es el que se ilustra en el diagrama Nº 100 (L'Hermet, 1914). La solución es **1. R 2 T** (oposición distante), **R 1 C;**

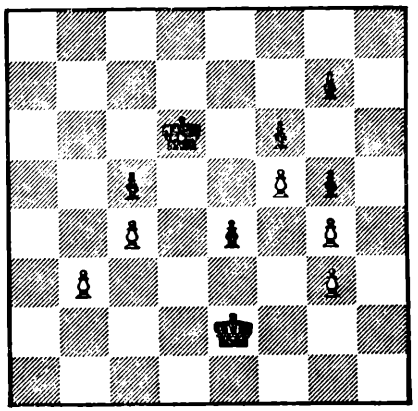
Diagrama Nº 100



El blanco juega, tiene la oposición y debe alcanzar a 8 T D u 8 A D en 17 jugadas como máximo.

2. R 2 C, R 1 A; 3. R 2 A, R 1 R; 4. R 2 R, R 1 D; 5. R 2 D, R 1 A; 6. R 2 A, R 1 C; 7. R 2 C, R 1 T; 8. R 3 A (una maniobra de triangulación. Las blancas pueden ahora mantener la oposición, a una distancia de sólo tres casillas), **R 2 C; 9. R 3 C, R 2 T** (si 9. ....., R 2 A; 10. R 4 T y alcanzan la casilla 8 T D) **10. R 4 A, R 3 C; 11. R 4 C, R 2 T; 12. R 5 A** (oposición diagonal),

Diagrama Nº 100A



Las blancas juegan y ganan por el empleo de la triangulación.

R 2 C; 13. R 5 C, R 2 T; 14. R 6 A, R 1 C; 15. R 6 C, R 1 T; 16. R 7 A, R 2 T; 17. R 8 A.

Si se recuerda el principio ya indicado, es decir, que con los reyes en la misma columna, fila o diagonal, cuando hay un número impar de casillas que los separen, aquel que no le corresponda jugar tendrá ganada la oposición. La maniobra a realizar aquí resulta automática. Por ejemplo, en el Nº 100a, blancas: R 6 A D, P 4 AD, P 4 R; negras: R 3 R, P 3 D. Juegan las blancas. Tablas. 1. R 7 A, R 2 R; 2. R 8 A, R 1 R, ó R 7 C, R 2 A!! (pero no 1. ....., R 4 R ?; 2. R 7 A, ó 1. ....., R 3 A; 2. R 8 A!! ó 1. ...., R 2 R; 2. R 7 A); 2. R 6 C, R 3 A! (de nuevo no 2. ...., R 1 A ?; 3. R 6 A, R 2 R; 4. R 7 A) y el peón extra de las blancas resulta inútil.

Otros ejemplos de la oposición se hallan casi siempre en este capítulo.

La *triangulación* constituye una

maniobra aliada estrechamente con la oposición. Ella es factible cuando uno de los dos bandos en lucha posee más casillas provechosas para su monarca que el oponente. El Nº 100A es el caso típico. Si el blanco se aproxima directamente al peón por medio de 1. R 3 R ?, el negro puede replicar 1. ....., R 4 R, haciendo retroceder a su adversario, pero tiene dos avenidas para acercarse a 3 R (2 D y 2 R), mientras que el negro tiene una sola para llegar a 4 R (3 D). Esto significa que el monarca blanco puede maniobrar en el *triángulo* 2 D - 2 R - 3 R, mientras que su oponente debe emplear la línea 3 D - 4 R. Consecuentemente, una jugada de tiempo permitirá al primer jugador llegar a 3 R en el momento oportuno: **1. R 2 D** y si **1.** ...., **R 4 R; 2. R 3 R**, mientras que a **1. ...., R 3 A**, igualmente **R 3 R**, ganando el peón en ambos casos.

Capítulo III

FINALES DE CABALLO Y PEON

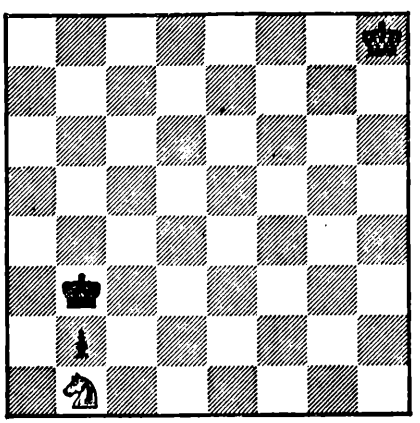
1. CABALLOS SOLOS CONTRA PEONES

Un caballo puede ganar contra peones únicamente en ciertas posiciones de problema, en las cuales el rey enemigo se encuentra bloqueado por sus propias fuerzas.

Que las blancas puedan hacer tablas con un caballo contra uno, dos o más peones, es una cuestión que es posible contestar en definitiva y en todos los casos, en la práctica, con las posiciones en el tablero. Nosotros trataremos de dar la respuesta sistemática.

Caballo contra un peón es tablas, cuando aquel puede alcanzar una casilla, en la columna de entrada, delante del peón (excepto 1 T D con P T). El diagrama Nº 101, constituye la posición básica. Si el negro trata **1. .....**, **R 7 A**, entonces **2. C 3 T +**, mientras que a **1. .....**, **R 7 T**; **2. C 2 D** es la réplica.

Diagrama Nº 101



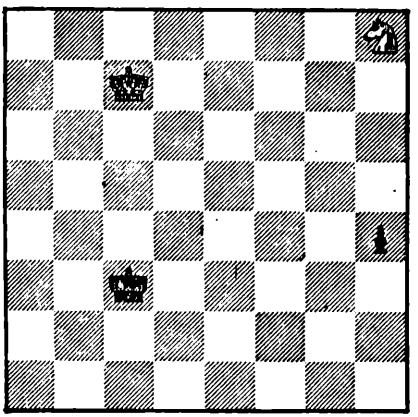
Tablas.

Si por alguna razón, las blancas se encontraran obligadas a mover su caballo, obtendrían el empate por medio de **1. C 2 D +, R 7 A; 2. C 4 A!, P 8 C = D 3. C 3 T +**. Tratándose de un peón de torre, Nº 101a, blancas: R 8 T R, C 4 T D; negras: R 4 C D, P 4 T D, el avance del peón solamente puede prevenirse con 1. C 3 A +, R 5 C; 2. C 5 D +, R 5 A; 3. C 6 C +, R 4 C; 4. C 5 D !, o igualmente 1. C 2 C, R 5 C; 2. C 3 D +, R 6 A; 3. C 5 A, etc. Unicamente cuando el peón se halla en 7 T, el blanco debe perder, pues mediante R 7 C, todos los movimientos de caballo que impidan la coronación, se encuentran bajo el dominio del rey. La peor colocación que puede tener un caballo, es una casilla diagonal enfrente al peón. Ejemplo: Nº 101b, blancas: R 8 T R, C 2 C D; negras: R 1 T D, P 5 T. A 1. ....., P 6 T el caballo no puede detenerlo.

Cuando el caballo se encuentra situado a alguna distancia del peón, o por cualquier circunstancia no consigue directamente una casilla en la

columna de avance, puede, muy a menudo, obtener esta situación, por intermedio de un jaque o por la amenaza de darlo. Esta es la idea salvadora en el diagrama Nº 102 (Grigoriev, 1932) **1. ....., C 7 A!!** (1. C 6 C

Diagrama Nº 102



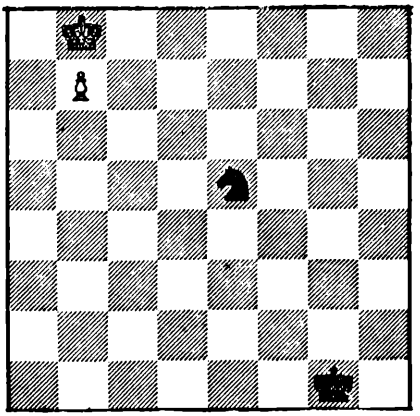
Juegan las blancas y hacen tablas.

pierde: 1. ....., P 6 T; 2. C 4 A, P 7 T; 3. C 2 R +, R 7 D; 4. C 3 C, R 8 R !), **P 6 T; 2. C 5 C, P 7 T; 3. C 4 R +, R 7 A** (ó 3. ....., R 5 D; 4. C 2 A ! ! y el negro debe retirarse, dando a las blancas un instante de respiro para traer su rey: 4. ....., R 6 A; 5. R 6 D, R 7 D; 6. R 5 R, R 7 R; 7. C 1 T !, R 6 A; 8. R 4 D, R 7 C; 9. R 3 R, R × C; 10. R 2 A, ahogado); **4. C 3 C, R 8 D; 5. R 6 D, R 8 R; 6. R 5 R, R 7 A; 7. R 4 A =.**

Un mate con caballo contra peón es sólo posible en la posición de problema del ejemplo Nº 102a, blancas: R 1 A D, C 3 D; negras: R 7 T D, P 6 T D. Juegan las blancas: 1. R 2 A, R 8 T; 2. C 1 A !, P 7 T; 3. C 3 C + +.

Cuando el peón se halla en séptima y el rey muy cerca, con un peón caballo o un peón torre, existen muy buenas posibilidades de ganar, pero con un peón central o peón alfil, no las hay. En el diagrama Nº 103, juega el negro y está perdido, pues a

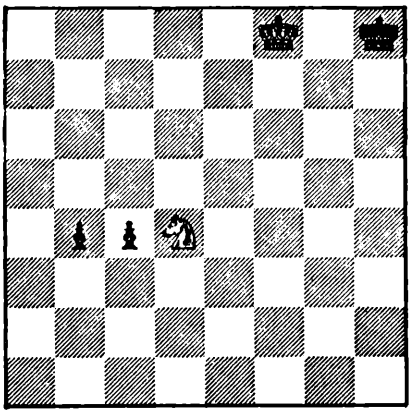
Diagrama Nº 103



Las blancas ganan. Tablas si el peón se hallara en las columnas de A, D o de R. Se gana con peón de caballo y de torre.

1. ....., C 2 D +; 2. R 8 A ! (no 2. R 7 A ?, C 4 A ! =) C 3 C +; 3. R 8 D y consiguen coronar. Pero en el Nº 103a, blancas: R 8 A D, P 7 A D; negras: R 8 T R, C 4 A R, después de 1. ....., C 2 R + (1 ....., C 3 D + ?; 2. R 7 D, C 5 A; 3. R 6 A, C 4 R +; 4. R 5 A, C 2 D +; 5. R 5 C); 2. R 8 D, C 3 A +; 3. R 8 R, C 2 T !, conseguimos volver al diagrama Nº 101.

Diagrama Nº 104



Tablas.

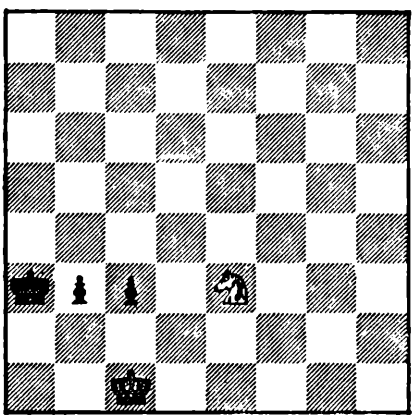
Caballo contra dos peones resulta, asimismo, tablas en la mayoría de

los casos, porque el caballo puede bloquear dos peones unidos y pasados. En el diagrama Nº 104, el bloqueo se efectúa por medio de **1. C 3 A !, P 6 C** (ó 1. ....., P 6 A; 2. C 4 D, ó 1. ....., R 7 T; 2. C 2 D, o 2. R 7 R); **2. C 2 D, P 7 C; 3. C 1 C.** Si el caballo está en algún lugar cercano a los peones, una maniobra similar es siempre posible, si no están éstos ya en sexta o séptima.

Veamos, por ejemplo, el número 104a, blancas: R 7 R, C 1 A D; negras: R 1 A D, P 4 A R, P 5 R. 1. ....., P 5 A (si juegan las blancas la movida es: 1. C 2 R); 2. C 3 C ! (2. C 2 R ?, P 6 A; 3. C 3 C, P 6 R pierden), P 6 A; 3. C 2 D, P 7 A; 4. C 1 A.

En caso de que el rey apoye a los dos peones, el juego es defendible para el bando del caballo sólo si su rey está también en escena. En el diagrama Nº 105, **1. R 1 C** mantiene

Diagrama Nº 105



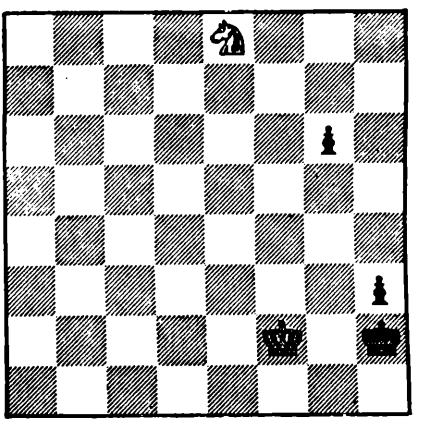
Juegan las blancas y hacen tablas; juegan las negras y ganan.

la posición, pues si **1. .....**, **P 7 A +**; **2. C × P**, si **1. .....**, **P 7 C**; **2. C 1 D, R 6 C**; **3. C × P C !** y finalmente si **1. .....**, **R 5 C**; **2. C 5 D +**, **R 5 A**; **3. C × P, R × C**; **4. R 1 A.** Jugando el negro, en la posición del diagrama, **1. .....**, **R 7 T** es decisivo, porque a cualquier movida del caballo, **2. C 1 D** (por ejemplo), **P 7 C +** y coronan con jaque. Aunque el rey de las negras no se encuentre cerca de los peones, como en el Nº 105a, blancas: R 3 T R, C 3 A R; negras: R 2 A R, P 4 C D, P 5 A D, ellas pueden aún ganar, por medio de 1. ....., R 3 A; 2. C 4 D, P 5 C; 3. R 4 T, P 6 C; 4. C 2 R, P 7 C; 5. C 3 A, R 4 R y R 5 D.

Si el rey blanco se hallara alejado (en algún rincón), el segundo jugador podría igualmente forzar la entrada, aunque sus peones estuvieran en la cuarta o quinta fila.

También existe un posible mate contra dos peones: En el diagrama Nº 106, si les corresponde la jugada a las blancas, **1. C 6 A, R 8 T; 2. C 4 C,**

Diagrama Nº 106



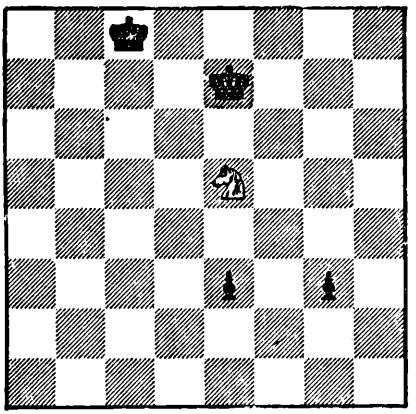
Las blancas ganan.

P 7 T; 3. R 1 A, P 4 C; 4. C 2 A + +. Si inician las negras, **1. .....**, **R 8 T;** (ó 1. ....., P 4 C; 2. C 6 A, P 5 C; 3. C × P +, R 8 T; 4. R 1 A); **2. C 6 A, R 7 T; 3. C 4 C +, R 8 T; 4. R 1 A, P 4 C; 5. R 2 A, P 7 T; 6. C 3 R, P 5 C; 7. C 1 A, P 6 C +; 8. C × P + +.**

Cuando los peones se encuentran aislados, pueden ser neutralizados por el caballo, en caso de hallarse separados una, dos o tres columnas únicamente. El resultado depende,

entonces, de la relativa posición de los reyes. Con el monarca negro situado cerca de los peones, el empate resulta inevitable; si se halla muy alejado, y su rival cerca de ellos, el caballo no consigue detenerlos. Dos ejemplos serán suficientes aquí. En el diagrama Nº 107, si juegan las

Diagrama Nº 107



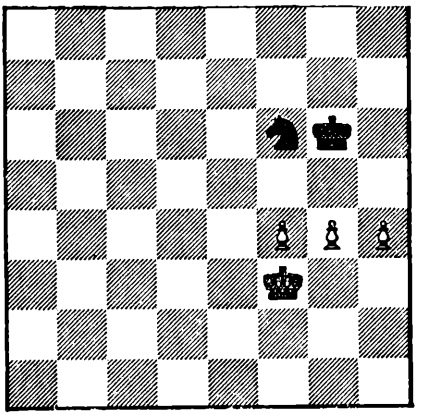
Si las blancas juegan es tablas; si lo hacen las negras, ganan.

blancas se producen las tablas por medio de **1. C 3 A, P 7 C; 2. C 1 C!** (no 2. R6R, P7R; 3. R5A, P8C=D; 4. C × D, P 8 R = D), **R 2 A; 3. R 6 R, R 3 A; 4. R 5 R,** etcétera. Si juegan las negras, obtienen dama avanzando sencillamente un peón después del otro. En el Nº 107a (problema por Grigoriev), blancas: R 2 R, C 7 T R; negras: R 1 R, P 5 C D, P 3 T R, el rey cuida de uno de los peones y el caballo del otro: 1. C 6 A +, R 2 A; 2. C 4 R, R 3 R; 3. R 3 D, R 4 A; 4. C 3 C +, R 5 A; 5. C 5 T +, etc.

También existe una posición de mate con dos peones aislados: el ejemplo Nº 107b (problema por Jaenisch), blancas: R 1 A D, C 3 A D; negras: R 8 T D, P 6 T D, P 5 A D. 1. C5D, R7T; 2. R2A, R8T; 3. C4C, P6A; 4. R1A, P7A; 5. C×P+, R 7 T; 6. C 4 D, R 8 T; 7. R 2 A, R 7 T; 8. C 2 R, R 8 T; 9. C 1 A.

En el diagrama Nº 108, tenemos la posición crítica del final de caba-

Diagrama Nº 108



Las blancas juegan y ganan; las negras juegan y hacen tablas. Con los peones en quinta o sexta siempre ganan las blancas.

llo contra tres peones unidos y pasados. Si juegan las blancas, ganan por medio de **1. P 5 A!** (no 1. P 5 C, C 4 D!; 2. R 4 R, C 2 R!; 3. R 5 R, R 4 T!!; 4. P 5 A, R × P; 5. R 6 A [o A], C 4 D +; 6. R 6 R, R × P; 7. R × C, R × P. A) 5. P 6 C, R 4 C!; 6. P 7 C, C 1 C; 7. R 6 R, C 3 A), **R 2 C; 2. P 5 C, C 4 D; 3. P 5 T, C 6 A** (a 3. ....., R 2 A; 4. P 6 T; C 6 A; 5. P 7 T, R 2 C; 6. P 6 C, C 4 D ver el ejemplo Nº 108b, **4. R 4 A, C 7 R +; 5. R 5 R, C 6 C; 6. P 6 A +, R 1 C; 7. P 6 T!, C 4 T; 8. P 6 C, C 6 C; 9. P 7 T +, R 1 T; 10. P 7 A.** Después de lo expuesto, podemos inferir que si los peones blancos se encuentran más allá de la cuarta fila, —excepto en el caso de encontrarse completamente bloqueados—, serán capaces de entrar a dama. Esto queda demostrado también por las siguientes subvariantes: Nº 108a, blancas: R 4 C R, P 5 T R, P 5 C R, P 4 A R; negras: R 3 R, C 2 A R. Las blancas ganan. 1. ...., C 3 D; 2. P 6 T, R 2 A;

3. R5T, C1R (ó 3. ....., R1C; 4. P6C, C5R; 5. P5A, C3A+; 6. R5C, C5R+; 7. R4A, C3A; 8. P7T+, R2C; nos lleva a una posición similar al Nº 108b); 4. P5A, C3D; 5. P6C+, R3A; 6. P7T, R2C; 7. P6A+, R1T; 8. P7A. Nº 108b, blancas: R5R, P5AR, P6CR, P7TR; negras: R1TR, C3AR. Las blancas ganan. 1. ...., C4T (ó 1. ....., C5C+; 2. R6R, R2C; 3. P6A+, C×P; 4. P8T=D+, R×D; 5. R×C, y las blancas tienen la oposición. O 1. ....., C2D+; 2. R6R, C1A+; 3. R7R, C×PT; 4. P×C, R×P; 5. P6A); 2. R6R, R2C (ó 2. ....., C5A+; 3. R7A —las blancas deben evitar las posibilidades del ahogado—, C4T; 4. R7A); 3. R7R, C5A; 4. P6A+, R1T; 5. P7C+! (no 5. R7A?, C×P!), R×P; 6. R7A.

Pero si les correspondiera mover a las negras, en la posición del diagrama, hubieran obtenido el empate con **1. ...., C4D; 2. P5T+** (2. R4R, C3A+; ó 2. P5A+, R3A; 3. R4R, C6A+; 4. R4D, C7R+!; 5. R3R, C6C=), **R3T!** (debe bloquearse el peón más avanzado. Si en lugar de ello 2. ....., R3A; 3. P6T!, R3C; 4. P5C, C2R; 5. R4C, y ganan, pues a 5. ....., R4A; 6. P7T cuesta el caballo a las negras); **3. R4R, C3A+; 4. R5A, C4D; 5. R5R, C6R; 6. P5C+, R×P; 7. R6A, C4D+ =.**

Resumiendo: los tres peones ganan únicamente si dos de ellos, por lo menos, pueden alcanzar la quinta fila. Las negras deben siempre mantener su rey frente a los peones.

Cuando los tres peones no se hallan unidos, sino que dos solos tienen esa característica, es necesario una pequeña argumentación para que quede demostrada la imposibilidad del caballo para detenerlos.

Tanto en el caso en que el caballo sea sacrificado, capturando el peón aislado para que no corone, como cuando se le da la misión de bloquear los dos unidos, llegará un momento en que el rey blanco entrará en acción decidiendo la lucha. En el primer caso no hay problema, pues sin el caballo, las negras nada pueden contra los dos peones restantes y, en el segundo, luego de alejar al rey contrario, en base a la amenaza de coronar con el peón aislado, se dirigirá al otro flanco y apoyará el avance de los que están unidos.

Contra tres peones aislados las posibilidades de mantener el juego son algo mayores, porque el rey puede capturar uno, mientras que el caballo detiene a los otros dos. No obstante, corresponde establecer como regla general, que los peones deben ganar. El tipo de posición que da posibilidades de tablas se ve en el Nº 108c, blancas: R4AR, C1D; negras: R5CD, P3CD, P7D, P5TR. Las blancas hacen tablas mediante 1. R3R, P6T; 2. R×P, P7T; 3. C2A, R6C; 4. R2R!!, R7A; 5. R3A, P4C; 6. R2C, P5C; 7. C4C!, P6C; 8. C3R+ y tenemos una posición equivalente a la del diagrama Nº 101.

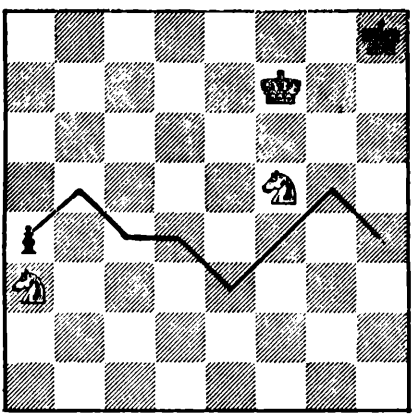
Aunque dos caballos contra rey no pueden dar mate, en ciertas posiciones, contra rey y peón, consiguen tal propósito. Ello es debido a la circunstancia de que los caballos únicamente podrán hacerlo colocando previamente al rey contrario en posición de ahogado, y entonces el peón, al mover, concede al bando superior dos o tres tiempos que le permiten obtener su anhelo. La idea ganadora se basa entonces en tres fases: 1. Bloquear el peón; 2. Confinar al rey a un rincón donde deba moverse hacia atrás y adelante entre dos casillas; 3. Levantar el bloqueo en el mo-

mento oportuno, cuando el triunfo resulta posible, a causa de que el monarca negro queda por un corto rato en posición de ahogado.

Existe abundante literatura provechosa sobre este final (1), pero, como a pesar de ello, la mayor parte tiene pequeña o ninguna relación con los problemas del juego práctico, nosotros daremos solamente las principales posiciones, la mayoría de las cuales han sido tomadas de Troitzky.

Una vez que el rey se halle en el ángulo, como en el diagrama Nº 109, el mate puede ser dado en

Diagrama Nº 109

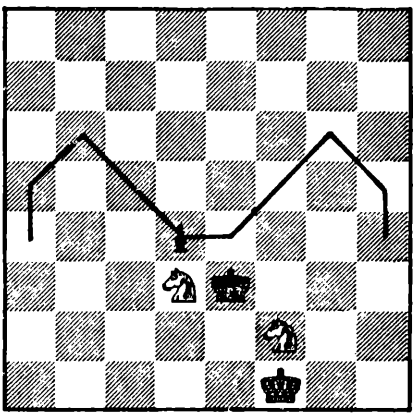


Juegan las negras. Las blancas ganan si el peón no puede cruzar la línea gruesa.

sies movidas (jugando el blanco) u once si le correspondiera la jugada al negro. **1. C 4 A !, P 6 T; 2. C 5 R, P 7 T; 3. C 6 C +, R 2 T; 4. C 8 A +, R 1 T; 5. C 7 R** (ó **4 T**), **P 8 T = D; 6. C (7 R** ó **4 T) - 6 C + +.** Podemos ver ahora por qué el P C no debe hallarse más allá de la cuarta fila, pues si corona en 8 C, al jugar C 6 C + la réplica D × C, es posible. Si jugaran las negras, a **1. .....**, **R 2 T,** las blancas deben previamente maniobrar para obtener la posición del diagrama: **2. R 6 A, R 1 C; 3. R 7 R !, R 1 T; 4. R 8 A, R 2 T; 5. R 7 A, R 1 T; 6. C 4 A** y se continúa como antes.

Todo esto resulta relativamente simple. Las complicaciones aparecen cuando el rey se encuentra situado en el centro del tablero (diagrama Nº 110). El proceso para llevarlo hasta un ángulo, es entonces

Diagrama Nº 110



Juegan las negras. Las blancas ganan si el peón no pueden cruzar la línea gruesa.

largo y complicado, y requiere, en general, más de las 50 jugadas que establece la regla. La variante principal, dada por Troitsky, es la siguiente: **1. .....**, **R 6 A; 2. R 1 R, R 6 R; 3. R 1 D, R 6 A; 4. R 2 D, R 7 C; 5. R 2 R, R 6 A; 6. C 4 R +, R 5 C; 7. R 2 A, R 4 A; 8. R 3 A, R 3 R; 9. R 4 A, R 4 D; 10. C 2 D, R 3 R; 11. R 4 R, R 3 A; 12. R 5 D, R 4 A; 13. R 6 D, R 3 A; 14. R 7 D, R 4 A; 15. R 7 R, R 3 C; 16. R 6 R, R 4 C; 17. R 5 R, R 3 C; 18. C 4 R, R 2 C; 19. C 5 C, R 3 C; 20. C 6 R, R 2 A; 21. C (6 R) - 4 A, R 2 R; 22. C 6 C +, R 2 D; 23. R 5 D, R 2 A; 24. C (6 C) - 5 R, R 3 C; 25. C 4 A +, R 2 A; 26. R 5 R** (las blancas deben perder un tiempo), **R 2 D; 27. R 6 A, R 2 A; 28. R 7 R, R 3 A;**

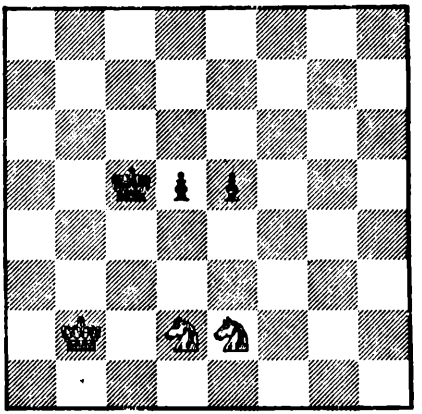
(1) Ver Berger, *Endspiel*, págs. 433-446.

29. R 6 R, R 2 A; 30. C (4 A) - 5 R, R 3 C; 31. R 5 D (la misma posición que en la jugada 24, sólo que aquí les corresponde jugar a las negras), **R 4 T; 32. R 4 A, R 3 C; 33. R 4 C, R 2 C; 34. R 5 C, R 2 A; 35. R 5 A, R 1 D; 36. R 6 D, R 1 R; 37. R 4 C, R 2 A; 38. R 7 D, R 2 C; 39. R 7 R, R 3 C; 40. R 6 R, R 4 C; 41. C(4C) - 5R, R 4 T; 42. R 6 A, R 3 T; 43. C 4 C +, R 4 T** (43. ....., R 2 T; 44. R 7 A); **44. R 5 A, R 5 T; 45. C 6 A, R 6 T; 46. R 5 R, R 6 C; 47. R 4 R, R 5 T; 48. R 4 A, R 6 T; 49. C 4 R, R 5 T; 50. C 3 C, R 6 T; 51. C 5 A,** ¡¡Mate en quince!!: **51. ....., R 7 C; 52. R 4 C, R 7 T; 53. C 4 T, R 8 C; 54. R 3 C, R 8 A; 55. R 3 A, R 8 C; 56. C 2 C R, R 7 T; 57. C(2C) - 4 A, R 8 C; 58. R 2 R, R 7 T; 59. R 2 A, R 8 T; 60. C 3 T, R 7 T; 61. C 5 C, R 8 T; 62. C 1 R, P 6 D; 63. C (1 R) - 3 A, P 7 D; 64. C 4 R, P 8 D = C +, 65. R 3 C, C 6 R; 66. C 2 A + +.**

Este final se presentó en la actualidad en una partida de torneo hace pocos años, y aunque el conductor de las negras fué el conocido gran maestro húngaro A. Lilientahl, el juego resultó tablas. La posición alcanzada es la que se indica en el Nº 110a (Norman-Lilientahl, Hastings, 1934-35), blancas: R 8 R, P 3 C D; negras: R 3 R, C 4 R, C 5 C D. El camino más corto para obtener la victoria es 1. ....., C 2 A; 2. R 8 A, C 3 D; 3. R 7 C, R 4 A; 4. R 6 T, C 1 R !; 5. R 5 T !, C 2 C +; 6. R 4 T, R 5 A; 7. R 3 T, C 4 A; 8. R 2 C, R 6 R; 9. R 1 A !, C 5 T !; 10. R 1 R, C 7 C +; 11. R 1 D, R 6 D; 12. R 1 A, C 6 R; 13. R 2 C, C (6 R) - 7 A !; 14. R 1 A, R 7 R; 15. R 1 C, R 8 D; 16. R 2 C, R 7 D; 17. R 1 C, C 6 T +; 18. R 2 C, C 4 C !; 19. R 1 C, C 6 D; 20. P 4 C, C 6 A +; 21. R 1 T, R 7 A; 22. P 5 C, C 8 A; 23. P 6 C, C 6 C + +.

Cuando el negro tiene más de un peón, los dos caballos ganan si pueden reducir la posición a la del diagrama Nº 110. El primer paso consiste en bloquear los peones, y el próximo capturar uno de ellos. En el diagrama Nº 111 ello puede ejecutarse así: **1. R 3 T !** (oposición diagonal), **R 4 C; 2. R 3 C, R 4 T; 3. R 2 A !!, R 4 C; 4. R 1 D !, R 4 A; 5. R 1 R, R 3 D; 6. R 2 A, R 3 R; 7. R 3 C, R 4 A; 8. R 4 T !, R 3 A; 9. R 4 C, R 3 C; 10. C 3 A R, R 3 A; 11. C 3 C, R 3 R; 12. R 5 C, R 3 D; 13. R 5 A, R 4 A** (13. ....., P 5 D; 14. R 4 R !); **14. C × P, P 5 D; 15. C 3 D +, R 5 A; 16. R 4 R** y llegamos a una posición similar a la representada en el diagrama Nº 110.

Diagrama Nº 111



Las blancas juegan y ganan.

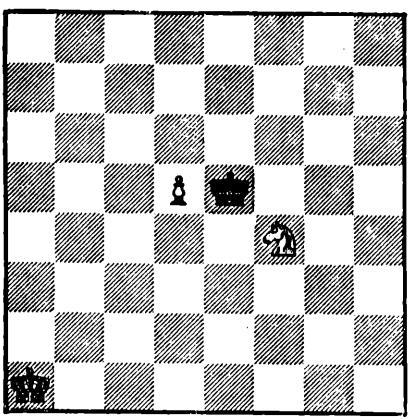
Contra tres peones, los dos caballos obtienen también el triunfo: Nº 111a, blancas: R 3 R, C 3 A D, C 3 A R; negras: R 3 A R, P 3 A D, P 3 D, P 3 R. 1. R 4 A, P 4 R + (1. ....., R 3 C; 2. C 4 R, P 4 R + 3. R 4 C, R 2 C; 4. C × P, P 5 R; 5. C 5 R, R 3 A; 6. R 4 A, R 3 R; 7. C (6 D) 4 A, R 4 D; 8. R 3 R, P 4 A; 9. R 2 D, etc.); 2. R 4 C, R 3 R; 3. C 5 C +, R 3 A; 4. C (3 A) - 4 R +, R 2 R; 5. R 5 A, P 4 D; 6. C 5 A, R 3 D; 7. C (5 C) - 6 R, P 5 R; 8. R 4 A, R 2 R; 9. R 5 R.

Contra cuatro peones unidos, los caballos no pueden establecer un bloqueo efectivo, por lo que el resultado debe ser un empate. Más de cuatro peones ganan contra dos caballos, excepto que la reducción a un simple empate sea posible.

II. CABALLOS Y PEONES CONTRA PEONES

El caballo solo no es una ventaja suficiente para ganar, pero si está acompañado por un peón sí. Naturalmente, las negras únicamente podrán hacer tablas si consiguen capturar el peón. Por esta razón el peón debe siempre ser defendido desde atrás por la pieza, la que se secrificará gustosa para permitirle que consiga su ambición. En el diagrama Nº 112, las negras no pueden

Diagrama Nº 112



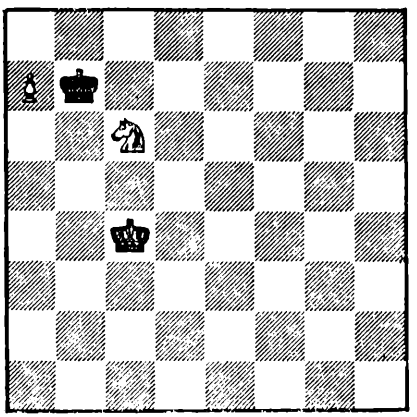
Las blancas ganan.

hacer otra cosa que mover su rey hacia adelante y atrás. Las blancas ganan llevando su monarca en apoyo. Cuando alcance la sexta fila, puede desalojar al adversario de la casilla de coronación, con un jaque, o ganando la oposición por medio de un tiempo de caballo. **1. R 2 C, R 3 D; 2. R 3 A, R 4 R; 3. R 4 A, R 3 D; 4. R 5 C, R 2 D; 5. R 5 A, R 2 A; 6. P 6 D +, R 1 D; 7. R 6 A, R 1 A;** y ahora tanto 8. **C 6 R, R 1 C; 9. P 7 D,** como 8. **P 7 D +, R 1 D; 9. C 3 T, R 2 R; 10. R 7 A** son adecuados.

Con el caballo ubicado frente al peón, el triunfo es sólo posible si el monarca se halla lo suficientemente cerca como para obtener la oposición sacrificándolo. Así, en el ejemplo Nº 112a, blancas: R 1 T R, P 3 C D, C 7 A D; negras: R 7 R, es tablas: 1. ....., R 6 D; 2. C 5 D, R 5 D; 3. C 4 A, R 6 A; ó 2. P 4 C, R 5 A; 3. P 5 C, R 4 A; 4. R 2 C, R 3 C. Pero, en cambio, en el Nº 112b, blancas: R 1 T R, C 7 D, P 3 A D; negras: R 6 A R, las blancas ganan: 1. C 5 A, R 6 R; 2. C 4 T, R 6 D; 3. R 2 C, R 5 A; 4. R 3 A, R 6 C; 5. R 4 R !, R × C; 6. R 5 D. Debe tenerse cuidado de no avanzar el P T hasta la séptima fila demasiado pronto.

Por ello en el diagrama Nº 113, es muy tarde para hacer algo efectivo a fin de obtener la victoria: queda sólo el dolor de haber perdido la oportunidad. Las negras

Diagrama Nº 113

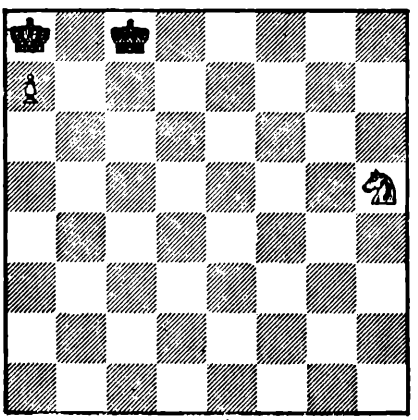


Tablas.

mueven simplemente su rey adelante y atrás. El caballo no puede jugar sin abandonar al peón, y el monarca no puede aproximarse mucho sin crear la posición de ahogado. Por otra parte, en el Nº 113a, blancas: R 5 C D, P 5 T D, C 6 A D; negras: R 2 C D, la victoria resulta juego de niños; 1. P 6 T +, R 1 T; 2. C 4 C, R 2 T; 3. R 6 A, R 1 T; 4. R 6 C, R 1 C; 5. C 5 D, R 1 T; 6. C 7 A +, R 1 C; 7. P 7 T +.

El hecho de que no sea posible ganar un tiempo con el caballo (como puede hacerse con el alfil, por ejemplo) se halla sorprendentemente ilustrado en el diagrama Nº 114.

Diagrama Nº 114



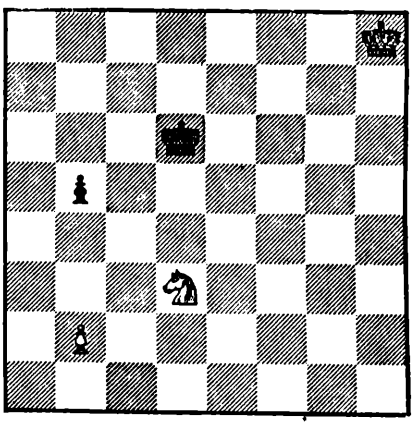
Si las blancas juegan es tablas; si lo hacen las negras pierden. Un caballo no puede ganar un tiempo.

Si juegan las blancas, nunca podrán desalojar al rey contrario de 2 A D - 1 A D, puesto que siempre el caballo se aproximará a cualquiera de las dos casillas dando jaque. Si juegan las negras, sin embargo, sucederá lo siguiente: **1. .....**, **R 2 A; 2. C 7 C, R 1 A; 3. C 6 R, R 2 D; 4. R 7 C** y ganan en seguida.

Con caballo y peón contra peón, generalmente se gana, pero en caso de que el monarca negro se encuentre demasiado cerca del peón y el adversario muy alejado, el empate es generalmente inevitable. Si las blancas tienen un peón pasado, pueden defenderlo con su caballo y dedicar la atención de su monarca al peón contrario, o viceversa. Si no existen peones pasados y el rey blanco se encuentra cerca de ellos, puede siempre capturar el del contrario con ayuda del caballo. Aquí las dificultades sólo se presentan cuando el rey no puede acercarse oportunamente y el caballo evitar el cambio o la captura del de su bando.

Cuando los peones de ambos bandos se hallan en la misma columna, el caballo puede defender el peón sin exponerse a que lo ataquen. Tal sucede en el diagrama Nº 115, donde los tiempos que permiten acercarse al rey, son ganados jugando:

Diagrama Nº 115



Las blancas ganan.

1. P 4 C, R 4 D; 2. C 5 A, R 5 A; 3. C 6 T, R 4 D; 4. R 7 C, etc.

Moviendo las negras, después de **1. .....**, **R 4 D; 2. R 7 C, R 5 D; 3. C 1 A !, R 6 R; 4. C 3 C ! !, R 6 D; 5. C 5 T, R 7 A; 6. P 4 C, R 6 A; 7. C 6 A, R 5 A; 8. R 6 A, R 4 D; 9. C 5 T** (ó 9. C 8 C, R 5 A; 10. C 6 T), es decisivo. Que resulta inútil dejar el caballo en 3 D se ve claramente

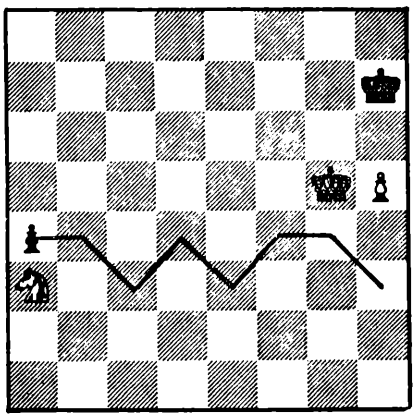
en la posición del diagrama, pero en el caso de que el rey blanco esté muy cercano a la escena de acción, es mejor defender el peón desde un puesto más avanzado. Nunca resulta prudente permitir el ataque simultáneo al caballo y al peón. El peligro reside, en este caso, en la circunstancia de que no puede ganarse un tiempo con un caballo. Así en el Nº 115a (Blackburne-Zúkertort, 1881), blancas: R 2 R, C 3 R, P 4 C R; negras: R 5 A R, P 3 C R, las negras juegan y consiguen el empate con 1. ....., R 6 C; 2. R 1 D, R 6 A; 3. R 2 D, R 7 A (las negras mantienen la oposición); 4. R 3 D (si 4. C 5 A, R 6 A; 5. C 6 T, R 5 A), R 6 A; 5. R 4 D, R 5 A. Ahora 6. R 5 D no hubiera conducido a nada después de 6. ....., R × C; 7. R 5 R, R 6 A; 8. R 6 A (8. P 5 C ?? hubiera perdido: 8. ....., R 5 C; 9. R 6 A, R 4 T). Jugando las blancas en la posición inicial, hubieran ganado por medio de 1. R 2 A, P 4 C (ó 1. ....., R 5 R; 2. C 2 C); 2. R 2 R, R 6 C; 3. R 3 D, R 6 A; 4. R 4 D, R 5 A; y ahora el sacrificio 5. R 5 D, R × C; 6. R 5 R, R 6 A; 7. R 5 A.

Haliándose ubicados los peones en columnas contiguas, el problema de ganar tiempos, para aproximarse con el rey, resulta a menudo más complicado. En el Nº 115b, blancas: R 8 T R, C 5 C D, P 2 C D; negras: R 2 D, P 4 T D, las blancas únicamente obtendrán el triunfo con 1. C4D! (si 1. R7C, R3A; 2. C4D+, R4A; 3. C3C, R5A!; 4. C×P+, R5C=), R 3 D; 2. C 3 C !, P 5 T (si ahora 2. ....., R 4 D; 3. C × P, R 4 A; 4. C 3 C +, R 5 A; 5. C 1 A); 3. C1T!, R 4 D; 4. R 7 C, R 5 D; 5. R 6 A, R 6 D; 6. R 5 R, R 7 D; 7. R 4 D, R 8 A; 8. R 3 A, y el resto es simple.

Las posibilidades de tablas para las negras aumentan cuando hay dos peones de torre en el tablero. Entonces, la defensa empleada en el diagrama Nº 115 no es aplicable, y las blancas sólo pueden evitar la captura de su peón si su rey protege al caballo oportunamente. Con los peones en la misma columna, si el monarca consigue llegar a tiempo, la victoria es posible. Ejemplo Nº 115c, blancas: R 4 A D, P 2 T D, C 3 A D; negras: R 7 C D, P 6 T D. 1. R 3 D, R 8 T; 2. C 4 T !, R × P (ó 2. ....., R 8 C; 3. R 2 D, R 8 T; 4. R 1 A !, R × P; 5. R 2 A); 3. R 2 A y mate en cuatro (Nº 102a).

Con un peón pasado de torre para las blancas y uno pasado avanzado para las negras, el triunfo depende de si el monarca puede abandonar la vigilancia del peón enemigo. En el diagrama Nº 116 ello es posible:

Diagrama Nº 116



Las blancas ganan si el peón negro no se halla fuera de la línea gruesa.

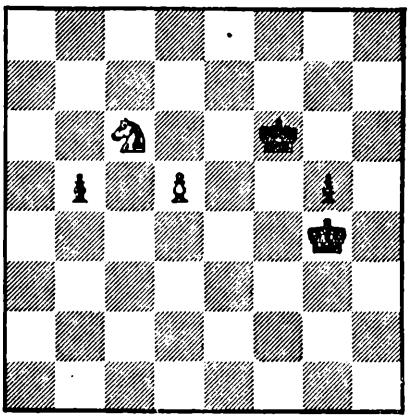
1. P 6 T, R 1 C; 2. R 6 C, R 1 T; 3. C 5 C, R 1 C; 4. P 7 T +, R 1 T; 5. C 6 D, P 6 T; 6. C 7 A + +. O, si el peón negro se hallara situado aquí en 6 A D, el procedimiento sería el siguiente: 1. P 6 T, R 1 T; 2. R 6 C, R 1 C; 3. C 4 D, R 1 T; 4. C 6 A !, P 7 A; 5. C 5 R, P 8 A = D; 6. C 7 A +, R 1 C; 7. P 7 T +, R 1 A; 8. P 8 T = D +, R 2 R; 9. D 8 D +,

R 3 R; 10. D 6 D + +. Si el peón negro estuviera situado en 6 T D, el final terminaría empatado, en base a una cuidadosa elección de la casilla de retirada de su rey: 1. P 6 T, R 1 T! (1. ....., R 1 C, pierde con 2. R 6 C, R 1 T; 3. C 4 C, R 1 C; 4. P 7 T +, R 1 T; 5. C 3 D, P 7 T; 6. C 5 R y mate en la próxima); 2. R 6 C (no hay camino para ganar un tiempo: si el rey blanco no se encontrara en 6 C, las negras siempre jugarían ....., R 2 T), R 1 C; 3. C 4 C, R 1 T y ahora si 4. P 7 T, P 7 T = ó 4. C 3 D, P 7 T; 5. C 5 R, P 8 T = D; 6. C 7 A +, R 1 C; 7. P 7 T +, R 1 A; 8. P 8 T = D +, D × D. Si las blancas poseen su peón en séptima, de manera que el monarca negro se halle en posición de ahogado, pueden ganar, únicamente, si su caballo se halla habilitado para suministrar el mate en pocas movidas. Veremos el ejemplo Nº 116a, blancas: R 6 T R, P 7 T R, C 6 T D; negras: R 1 T R, P 5 C D, jugando las blancas consiguen el triunfo por medio de 1. C 5 A, P 6 C; 2. C 4 R, P 7 C; 3. C 5 C, P 8 C = D; 4. C 7 A + +, pero si en cambio movieran las negras, ganarían a su vez, con 1. ....., P 6 C.

Cuando las negras tienen dos peones contra caballo y peón, las blancas no tienen mayores dificultades para imponerse. Dos ideas ganadoras se les presentan: pueden maniobrar para capturar uno de los peones, o entregar el caballo para apoderarse de los dos.

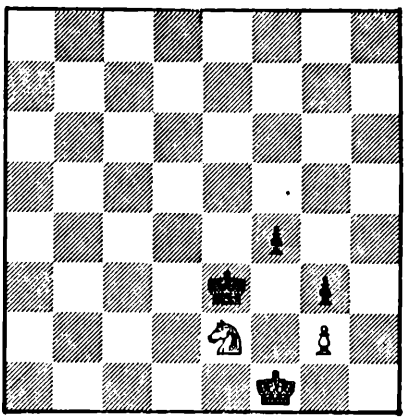
La primera se ve en el diagrama Nº 117 (Reti-Marshall, Baden-Baden, 1925). Correspondiéndoles la jugada a las negras, tendrían que entregar uno de los peones, ya que a 1. ....., R 3 C; 2. P 6 D corona. El problema real consiste en cómo ganar, jugando las blancas. Naturalmente, la idea más lógica para ello, sería perder un tiempo, volviendo a la posición del diagrama y debiendo mover las negras. Esto se consigue con una maniobra de triangulación. Las negras no pueden mover su rey fuera de la columna de alfil, lo que permite lo siguiente: **1. R 3 C, R 4 A; 2. R 3 A, R 3 A; 3. R 4 C.**

Diagrama Nº 117



Las blancas ganan.

Diagrama Nº 118



Las blancas juegan y ganan.

La segunda idea se explica en el diagrama Nº 118 (problema por Reti y Mándler, 1924). Las blancas pueden únicamente forzar la entrada de su rey, ofreciendo en sa-

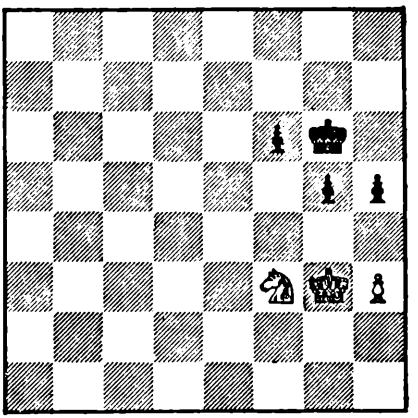
crificio el caballo: **1. C 1 C, R 7 D; 2. C 3 A +, R 6 D; 3. R 1 R, R 6 R; 4. C 5 R, R 5 R; 5. C 4 A !, R 6 D; 6. C 2 D, R 6 R; 7. C 3 A, R 6 D; 8. R 1 A, R 6 R; 9. C 1 R, R 7 D; 10. C 2 A ! !, R 8 D** (si 10. ....., R × C; 11. R 2 R seguido de R 3 A etcétera); **11. C 4 C, R 7 D; 12. C 5 D.**

No siempre el triunfo resulta fácil para las blancas. Las dificultades aumentan cuando los peones adversarios se hallan muy apartados; cuando su rey está demasiado alejado, o cuando los peones negros se encuentran muy avanzados. Sin embargo, en la práctica, tales obstáculos son raramente insuperables y una de las ideas ganadoras de que hemos hablado precedentemente, podrá ser aplicada, siempre que el peón blanco se halle en situación de ser defendido, ya sea con el monarca o el caballo.

Un caso raro, que demuestra las posibilidades de vencer, puede verse en el ejemplo Nº 118a (problema por Skalicka y Schúbert, 1930). Blancas: R 7 T R, P 5 T R, C 2 R; negras: R 7 D, P 5 T D, P 3 C R. Las blancas juegan. 1. P 6 T ! ! !, P 6 T; 2. C 3 A, R × C; 3. R 8 C ! (3. R × P ?, R 7 C !; 4. P 7 T, P 7 T y sólo tablas, ver el diagrama Nº 546), P 7 T; 4. P 7 T y el peón de más de las negras constituye su ruina.

Caballo y peón ganan contra tres peones únicamente si éstos son bloqueados o están aislados y posteriormente pueden ser capturados. En una posición normal, tal como la del diagrama Nº 119, ello no puede llevarse a efecto, porque las negras fuerzan el cambio del último peón, por medio de **1. ....., P 5 T +; 2. R 2 A, P 4 A; 3. R mueve, P 5 C.** Igualmente, aunque los peones negros se hallaran aislados podrían aún obtener el empate. Por ejemplo: Nº 119a, blancas: R 3 C R, C 3 R, P 3 T R; negras: R 3 C R, P 3 R, P 4 C R, P 4 T R. 1. ....., R 3 A; 2. R 2 A, R 4 R; 3. C 2 C (3. R 3 A, P 5 C +); R 5 R; ningún progreso puede hacerse.

Diagrama Nº 119



Tablas.

Cuando es posible ganar un peón y asegurar uno pasado, es mejor bloquear los demás peones enemigos con el caballo que con el rey. La razón de ello se halla basada en que el caballo sólo no puede forzar la entrada de los peones, mientras que el monarca sí puede hacerlo, en base a los tiempos que gana la pieza. Tal resulta el caso expuesto en el Nº 119b (Kieseritzky, 1842), blancas: R 2 A D, C 3 A D, P 4 C R; negras: R 2 R, P 2 C D, P 4 A D, P 4 C R. Lo evidente 1. C 4 R, P 5 A; 2. C × P, P 4 C; 3. R 3 A, R 3 A; 4. C 3 A, R 3 C = es inferior. Por lo tanto debe jugarse 1. R 3 D, R 3 R; 2. R 4 R, R 3 D; 3. R 5 A, P 5 A; 4. R × P, R 4 A; 5. R 5 A, P 4 C; 6. P 5 C, P 5 C; 7. C 4 R +, R 5 D (no hay nada mejor, por ejemplo, 7. ....., R 4 C; 8. C 6 D +, R 4 A; 9. C × P, R × C; 10. P 6 C y coronan con jaque); 8. P 6 C, P 6 C; 9. P 7 C, P 7 C; 10. P 8 C = D, P 8 C = D; 11. D 8 D +, R 6 R; 12. D 2 D +, R 6 A; 13. D 2 A + +.

A menudo acontece que hallándose los peones negros muy avanzados, el caballo no se encuentra en una posición adecuada para detenerlos. No obstante, cuando pueden ser bloqueados, un empate y algunas veces el triunfo para las blancas será el resultado del final. En el Nº 119c (Del Río, 1831), blancas: R 1 R, P 4 T R, C 3 R; negras: R 5 C D, P 7 T D, P 2 A D, P 3 C R, las blancas empatan con 1. C 2 A +, R 6 A; 2. C 1 T !, R 7 C; 3. R 2 D, R 8 C (3. ....., R × C es suficiente pero peligroso, ver A); 4. R 3 A, R 8 A; 5. R 3 C, R 8 C.

A. 3. ....., R × C; 4. R 2 A, P 4 A ! (4. ....., P 3 A ? pierde después de 5. R 1 A, P 4 A; 6. R 2 A, P 5 A; 7. R 1 A, P 6 A; 8. R 2 A, P 4 C; 9. P 5 T !, P 4 C; 10 - 12. P 8 T = D. P 8 C = D; 13. D × P + +); 5. R 1 A; P 5 A; 6. R 2 A, P 6 A; 7. R 1 A, P 4 C !, y si 8. P × P, P 7 A; 9. R × P, ahogado, mientras que a 8. P 5 T, las negras coronan dando jaque.

Caballo y peón contra más de tres peones, en el mejor de los casos resulta tablas para las blancas. Cuando las negras poseen tres peones unidos y pasados y el caballo puede bloquearlos (ejemplo P 4 T D, P 3 C D, P 4 A D; C en 5 C D) e impide al rey que les preste ayuda es posible mantener el juego. Normalmente esto es esperar demasiado, así que puede establecerse como regla que tres peones pasados, en un final donde no existan más que reyes, caballo y peones, éstos valen más que la pieza. Igualmente, con una mala estructura (doblados, aislados) los peones, en ciertos casos especiales pueden imponerse. En el Nº 119d (Levenfisch-Fine, Leningrado, 1937), blancas: R 2 A R, C 2 R, P 3 R; negras: R 3 D, P 5 C D, P 6 C D, P 4 R, P 5 R, el desamparo de un caballo contra un ejército de peones, resulta evidente: 1. C 3 C, R 4 D; 2. C 1 A, R 5 A; 3. R 2 R (ó 3. C 2 D +, R 6 A; 4. C × P +, R 7 A), R 6 A; 4. C 2 D, P 7 C; 5. R 1 D, R 6 D; 6. C 1 C, R × P; 7. R 2 A, R 7 A y las blancas abandonaron.

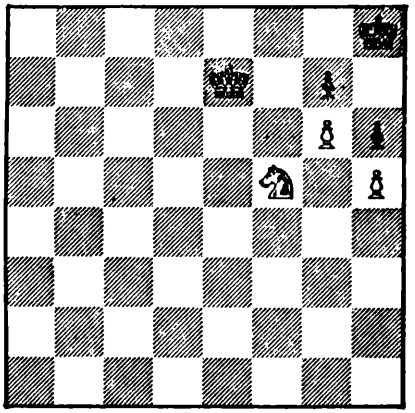
Las excepciones a esta regla, se presentan sólo cuando todos los peones se encuentran bloqueados, como sucede en el ejemplo número 119e (Ponziani, 1782). Blancas: R 4 A D, C 3 R, P 3 C D; negras: R 3 C D, P 4 T D, P 5 C D, P 4 A D, P 4 A R. 1. C × P, P 5 T !; 2. P × P, R 4 T; 3. R 3 C, P 5 A +, y sólo tablas, pero las blancas pueden ganar con 1. C 5 D +, R 3 T; 2. C 7 A +, R 3 C; 3. C 6 R, P 5 T; 4. P × P, R 4 T; 5. C × P, P 5 A; 6. R 3 C, P 6 A; 7. C 4 R, R 3 C; 8. C × P y tenemos el diagrama Nº 116.

Contra más de tres peones, el caballo se halla sin esperanza alguna. Con caballo y más de un peón, el empate para las negras es posible únicamente si un número de peones es capturado o cambiado, o los negros se encuentran tan avanzados, que inmovilicen la pieza. Si el monarca puede mover con libertad por entre los peones enemigos, defendidos sólo por un caballo, generalmente se halla habilitado para capturarlos o cambiarlos. Atrayendo al rey blanco fuera de sus peones y penetrando entre ellos, las negras adquieren excelentes posibilidades de tablas. Con peones ubicados en sexta o séptima, pueden tener igualmente posibilidades de ganar.

Una posición de bloqueo sólo puede demorar el triunfo para las blancas o hacerlo más complicado: ella no consigue asegurar el empate. En el diagrama Nº 120, aparentemente las negras pueden obtener el empate, por medio de R 1 C y R 1 T, pero las blancas fuerzan el triunfo, sacrificando el caballo: **1. C 6 D, R 1 C;**

2. C4R, R1T; 3. C6A!, P×C; 4. R7A. O si juegan las negras, **1. ....., R1C; 2. C6D, R1T; 3. C4R, R1C; 4. R8R, R1T; 5. C6A, P×C; 6. R7A.**

Diagrama Nº 120

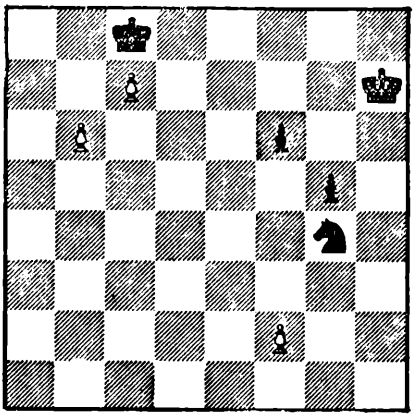


Las blancas ganan.

Aquí nuevamente tres peones móviles son superiores a un caballo. Veamos el ejemplo Nº 120a (Bledow, partida por correspondencia, 1843), blancas: R3D, C3CD, P3AR, P3TR; negras: R4R, P7TD, P5CD, P5AR, P4CR, P4TR. **1. R2R** (o A. **1. R4A, P5C; 2. PA×P, R5R!; 3. P5C, P6A; 4. P6C, P7A; 5. C2D+, R5A; 6. P7C, P8A=D+!; 7. C×D, P8T=D; 8. P8C=D, D7T+.** B. **1. C1T, R4A; 2. R2R, P5C; 3. PT×P+, P×P; 4. C3C, P×P+; 5. R×P, R4R,** y el rey blanco se encuentra atado a la columna de AR, y así las negras se hallan libres para ir en apoyo de sus peones del ala de la dama), **R3A; 2. R3D, P5C; 3. PA×P, P×P; 4. P×P, R4C; 5. R2R, R×P; 6. R2A, P6A; 7. R1T, R5A; 8. C3C, R5R; 9. R1A, R4D; 10. R2A, R5A.**

En el diagrama Nº 121 (Troitsky, 1898) tenemos una linda maniobra de tablas, donde el rey puede atacar los peones enemigos. **1. P3A!, C4R; 2. R7C, C×P; 3. R×P, P5C; 4. R5A, P6C; 5. R4C, P7C; 6. R3T!!!** y ahora hagan lo que quieran las negras, ello no será de mucho provecho. Ejemplo: **6. .....,** P8C=T; **7.** P7C+, R×PA; **8.** P8C=D+, R×D, ahogado, ó **6. .....,** P8C=C+; **7.** R2C y ninguno de los caballos podrá moverse.

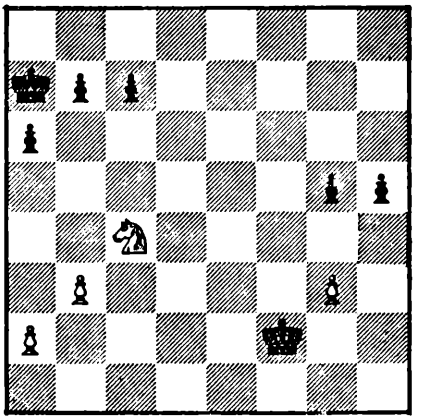
Diagrama Nº 121



Juegan las blancas y hacen tablas.

La forma en que un caballo gana contra peones en una posición común de partida, puede verse en el diagrama Nº 122 (Nimzo-

Diagrama Nº 122



Las blancas ganan.

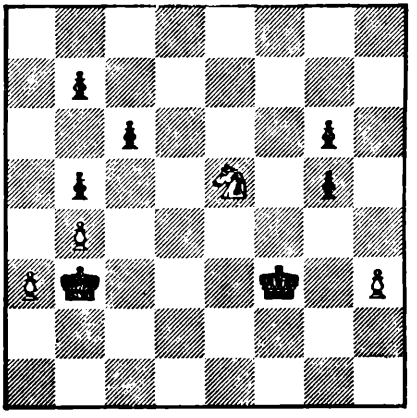
vich-Alekhine, Nueva York, 1927). **1. R 3 R, P 4 A** (si 1. ....., P 4 C D; 2. C 2 D, P 5 T; 3. P 4 C R !, P 6 T; 4. R 3 A, P 4 A; 5. C 4 R, P 5 A; 6. P 4 C ! —deben mantenerse tantos peones como sea posible—, R 3 C; 7. R 3 C, R 3 A; 8. C × P, P 6 A; 9. C 3 A !, R 4 D; 10. C 1 R y el peón pasado resulta decisivo); **2. P 4 T, P 4 C D; 3. P × P, P × P; 4. C 2 D, R 3 C; 5. C 4 R, P 5 T; 6. P 4 C R !, P 6 T !; 7. R 3 A, P 5 C** (ó 7. ....., P 5 A; 8. P 4 C !, R 3 A; 9. R 3 C, R 4 D; 10. C 3 A +, R 5 D; 11. C × P +, R 6 D; 12. C 3 T; P 6 A; 13. P 5 C, etc.); **8. C × P, P 5 A !; 9. C 4 R ! !, P × P** (9. ....., P 6 A; 10. C 2 A); **10. P 5 C, P 7 C; 11. C 2 D, R 4 A; 12. P 6 C, P 7 T; 13. R 2 C, R 5 D; 14. P 7 C, R 6 D; 15. P 8 C = D, R × C; 16. D 2 T, R 7 A; 17. D 4 A +**, abandonan.

De este ejemplo, podemos ver que el método para ganar en finales similares, se halla basado en tres pasos: 1. Debilitar los peones enemigos, ya sea por bloques o avances desventajosos. 2. Forzar la obtención de un peón pasado, para distraer al rey enemigo. 3. Coronar el peón pasado, o establecer una superioridad decisiva de peones.

El diagrama Nº 123 (Zúkertort), demuestra la forma en que las negras pueden generalmente hacer tablas, cuando su monarca ataca a los peones adversarios. En realidad, las blancas apenas pueden obtener el empate con **1. R 4 C, R × P; 2. C 3 D!** (si en lugar de ello jugaran 2. R × P, R × P; 3. R × P, R 6 A !; 4. P 4 T, P 5 C, las negras entrarían a dama con jaque, entregando luego la dama por el P T, y sus dos peones restantes decidirían la partida), **R 6 C; 3. R × P, R 6 A; 4. R × P, R × C; 5. P 4 T, P 4 A; 6. P × P, P 5 C; 7. P 5 T** y ambos bandos coronan.

Cuando no puede efectuarse un contraataque similar al precedente, el método para triunfar no ofrece mayores dificultades de ejecución. En una posición de bloqueo, si no

Diagrama Nº 123



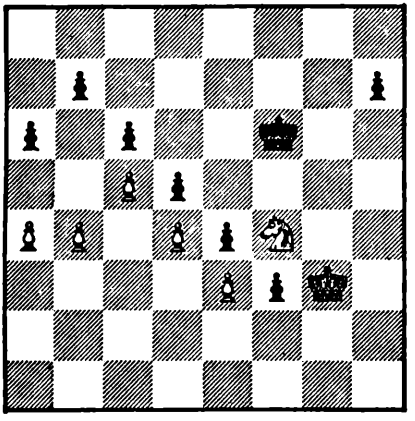
Tablas.

puede forzarse la obtención de peones pasados, es factible capturar material enemigo. Tenemos como ejemplo Nº 123a (Horowitz), blancas: R 1 R, P 2 D, P 3 R, P 5 R, C 1 A R; negras: R 5 C R, P 6 D, P 5 R, P 3 R. 1. R 2 A, R 4 A; 2. R 3 C, R × P; 3. R 4 C, R 3 D; 4. R 4 A, R 4 D; 5. C 3 C. Sin embargo, tal posición de bloqueo, de ser evitada por las negras en caso de corresponderles la movida, les hubiera proporcionado la victoria por medio de 1. ....., R 6 A; 2. R 1 D, R 7 A; 3. C 2 T, R 6 C; 4. C 1 A +, R 6 T !; 5. R 1 R, R 7 C; 6. C 2 T, R × C, y el peón de dama avanzado decide.

Hemos dejado ya establecido que dos peones no son suficiente compensación por un caballo, existiendo igualdad en el material restante. En el diagrama Nº 124 (Botvinnik-Thomas, Nóttingham, 1936) ni siquiera la posesión de un fuerte peón pasado y unido pudo salvar a las negras. Botvinnik ganó con **1. P 5 C,**

P T × P; 2. P × P, R 2 R (ó 2. ....., P × P; 3. C × P +, R 4 A !; 4. C 4 C !, P 4 T; 5. P 5 D, P 5 T +; 6. R 2 A, R 5 C —o A—; 7. P 6 D, P 6 T; 8. P 7 D, P 7 T; 9. P 8 D = D, P 8 T = D; 10. D 8 C +, R 4 A; 11. D 7 A +, R 4 R; 12. D 4 A +, R 3 R; 13. D × P +, R 2 D; 14. D × P +, etc. A. 6. ....., R 4 R; 7. P 6 D, R 3 R; 8. C 5 D !, R 2 D; 9. C 3 A, P 5 C; 10. C × P, R 3 A; 11. R × P, P 6 C; 12. R 4 C, P 7 C; 13. C 2 D, P 3 C; 14. P × P, R × P D; 15. R × P, R 3 A; 16. R 4 C, R × P; 17. R 3 A, R 4 C; 18. P 4 R, R 5 C; 19. R 3 R); **3. P 6 C** (amenazando

Diagrama Nº 124



Las blancas ganan.

4. C × P +, P × C; 5. P 6 A y coronan), **R 2 D; 4. C 5 T, R 1 D; 5. C 6 A, P 3 T; 6. C 4 C, P 4 T; 7. C 2 A, R 2 D; 8. R 4 T, R 1 D; 9. R × P, R 2 R; 10. R 4 C, R 3 R; 11. R 3 C, R 2 D; 12. C 3 T, R 1 D; 13. C 4 A, R 2 D; 14. C 5 T, R 3 R; 15. C 7 C +, R 2 D; 16. C 5 A, R 1 A; 17. R 4 A !, R 1 C; 18. R 5 R, R 1 A; 19. R 6 D, R 1 C; 20. R 7 D, R 1 T; 21. C 3 C !, R 1 C; 22. C 1 A, R 1 T; 23. R 8 A,** y las negras abandonan, pues ahora deben jugar 23. ....., P 7 A, y el rey vuelve y lo captura. El resto es elemental.

Dos peones hacen tablas contra un caballo, sólo cuando la estructura de los peones es tal, que el monarca adversario no puede atacarlos. Un caballo, como hemos visto, es capaz de defender peones, pero no de proteger a uno para que corone, sin la ayuda del rey. Así, cuando existen uno o dos peones pasados, que no pueden ser adecuadamente bloqueados por el caballo, un empate es muy a menudo el resultado a que se arriba. Ejemplo el Nº 124a (Charusek y Fahndrich-Halprin y Marco, Viena, 1897), blancas: R 4 A R, P 2 T D, P 2 C D, P 2 A D, P 4 R, P 5 C R, P 5 T R; negras R 1 A R, C 3 A D, P 2 T D, P 3 C D, P 2 A D, P 2 A R. Juegan las negras. Tablas. La partida continuó así: 1. ....., R 2 C (si en lugar de ello 1. ....., C 5 C, que resulta tan tentador, las blancas con toda sangre fría replican 2. P 6 T !, C × P A; 3. R 5 A, C 5 D +; 4. R 6 A, R 1 C; 5. P 5 R, P 4 A; 6. P 7 T + !, R × P; 7. R × P, C 6 A; 8. P 6 C +, R 3 T; 9. P 7 C, C × P +; 10. R 8 A, C 3 C +; 11. R 7 A, C 2 R !; 12. R × C, R × P; 13. R 6 D, R 3 A; 14. P 4 T !, R 4 A; 15. P 5 T y el final es tablas); 2. P 3 A (ahora 2. ....., C 5 C era una amenaza seria), C 2 R; 3. P 5 R, P 3 A D; 4. R 4 R, P 4 A D; 5. P 6 R ! (la ruptura decisiva, después de la cual el empate resulta claro). Ahora el monarca negro tendrá que quedarse en el flanco de rey y el adversario se hallará habilitado para hacer su voluntad en el otro lado del tablero), P × P; 6. R 5 R, C 4 D; 7. P 4 A (jugando para ganar. 7. R × P, C 5 A +; 8. R 6 D, daría tablas segura y fácilmente), C 6 R; 8. P 3 C, R 2 A; 9. P 6 C +, R 2 R; 10. R 4 A, C 4 A; 11. R 5 C, C 5 D; 12. P 3 T (a 12. P 6 T, las negras tienen un empate forzado: 12. ....., C 6 A +; 13. R 4 C, C 4 R +; 14. R 5 C, C 6 A + =; mientras que si 12. R 6 T ?, R 3 A; 13. R 7 T, C 4 A; 14. P 6 T,

C 2 R; 15. P 7 C, R 2 A !; 16. R 8 T, P 4 R !, y las negras ganan, pues 17. P7T permite 17. ...., C3C + + !), P 3 T; 13. P 4 C, P 4 T; 14. P × P, P × P; 15. P 4 T, C 6 A +; 16. R 6 T, R 1 A; 17. P 7 C +, R 1 C; 18. R 6 C, P 4 R; 19. P 6 T, C 5 T +; 20. R 6 A, C 6 A; y ambos jugadores convinieron en declarar tablas la partida.

Cuando dos peones pasados y unidos se hallan muy avanzados, pueden a menudo ganar, contra un caballo, indiferentemente a la fuerza total material. Veamos el ejemplo Nº 124b (Petrov-Fine, Kemeri, 1937), blancas: R 6 D, P 3 T D, P 7 C D, P 4 A D, P 2 C R; negras: R 1 D, C 1 C D, P 3 T D, P 2 A R, P 3 C R, P 2 T R. Las blancas ganan a pesar de que poseen un solo peón por el caballo. 1. ....., P 4 T D; 2. P 5 A, C 3 T; 3. P 6 A, P 4 A; 4. P 7 A +, C × P; 5. P 8 C = D + +.

Una ventaja de dos caballos, cuando ambos bandos poseen peones, resulta tan abrumadora, que las posibilidades de tablas se encuentran basadas únicamente en posiciones de problema.

III. CABALLO Y PEONES CONTRA CABALLO Y PEONES

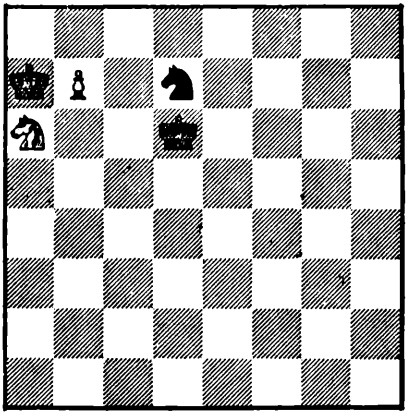
A. Posiciones con ventaja material

Con un peón de ventaja y existiendo caballos en el tablero, el triunfo no resulta en manera alguna tan simple como en un puro final de peones. A pesar de ello, los principios que fueron establecidos para estos finales, tales como el valor de peones laterales o pasados y unidos; la necesidad de preservar la movilidad de los peones y muchos otros, son igualmente aplicables aquí. En realidad, el bosquejo del proceso ganador, en líneas generales, es exactamente igual al correspondiente final de peones: forzar la obtención de uno pasado lateral; llevar el rey hacia él y establecer una superioridad material decisiva. Cuando hay peones en ambos flancos, existe pequeña diferencia en la conducción de los dos tipos de finales. Es únicamente cuando todos los peones se hallan situados en un flanco del tablero, que encontramos nuevos problemas a resolver.

Caballo y peón contra caballo, resulta generalmente tablas, porque el caballo puede ser sacrificado por el peón. Sin embargo, para efectuar este sacrificio, las negras deben tener el rey y el caballo en posición favorable, dominando, por ejemplo, las casillas de la columna de coronación. En caso contrario, las blancas deben ganar. Las columnas más favorables para la colocación del peón, son las de caballo y de torre.

Si el peón alcanza la séptima fila y está apoyado por su rey y caballo,

Diagrama Nº 125



Las blancas ganan.

casi siempre entra a dama. En el diagrama Nº 125 (Kling, 1867) las blancas sólo necesitan impedir que el caballo negro pueda mover a 6 A D y 7 D. Si el rey negro se hallara ale-

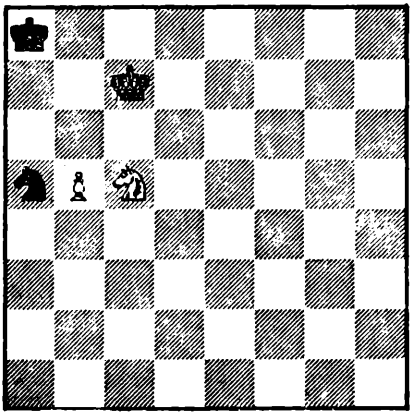
jado, en cualquier otra parte del tablero, 1. C5A, C4R; 2. R6C sería inmediatamente decisivo. Aquí se requiere mayor número de maniobras. **1. C4C, R4R** (ó 1. ....., R2A, 2. C5D+, R3D —o cualquiera—; 3. C6C, C4R; 4. C4A+ ó 4. P8C=D+); **2. C3D+, R4D** (o 2. ....., R5R; 3. C5A+, ó 2. ....., R4A; 3. C5A, C4R; 4. R6C); **3. C4A=, R3A; 4. C6C, R4D** (o 4. ....., R4A; 5. C8A, C4R; 6. R8T, C3A; 7. C6R+, R mueve; 8. C8D); **5. C8A, C4R; 6. R6C, C3A!; 7. C7D, R3D; 8. C5R, C1C; 9. R7T, R2A; 10. C4A, C3A+** (si 10. ....., C2D; 11. C6C, C1C; 12. C5D+); **11. R8T, C1C!; 12. C6C, C3T; 13. C5D+, R mueve; 14. C7T** ó **14. C4C** y el caballo, finalmente, tiene que renunciar a la vecindad de la casilla de coronación.

La misma estrategia resulta efectiva en el final del Nº 125a (Von Scheve-Estorch, 1905), blancas: R6CD, C7AD, P6TD; negras: R2D, C3AD. 1. C5C, C2R; 2. R7C, C3A (ó 2. ....., C1A; 3. C3T, C3D+; 4. R8C, C1A; 5. C4A, R1D; 6. R7C, R2D; 7. C6C+); 3. C4D, C4T+; 4. R8C, C5A; 5. P7T, C3C; 6. R7C, R1T!; 7. C6R!! y las negras abandonaron.

Otra posición parecida, es la del ejemplo Nº 125b (Reti, 1929), blancas: R7CD, C4R, P6TD; negras: R4TD, C4CD. 1. C5A, R5C; 2. R6C, R3D; 3. C4R, C1A+; 4. R7A, R4C!; 5. R7C!, R4T; 6. C5A, C3D+; 7. R7A, C4C+; 8. R6A, C2T+; 9. R7C!, C4C: 10. C4R, R5C; 11. R6C, R5T; 12. C3A+. Debe tenerse mucho cuidado en este tipo de finales, puesto que el menor descuido permitirá el sacrificio del caballo por el peón. Compárese el ejemplo Nº 125c (Reti, 1929), blancas: R5CR, C3R; negras: R7TR, C[illegible]AR, P6TR. Tablas, por medio de 1. R4T, R8C; 2. C4C, R7C; 3. C3R+, R7T; 4. C2A, C6D; 5. R4C, C4R+; 6. R4T, C3A+; 7. R4C, C4C!; 8. C1R!, R8C; 9. C3A+!, R2C!; 10. C4T+!, R7A!; 11. C3A! y el adversario nada puede adelantar.

Cuando el rey de las negras se halla frente al peón, el triunfo es sólo factible en ciertas posiciones especiales. Así, en el diagrama número 126 hacemos una especie de

Diagrama Nº 126



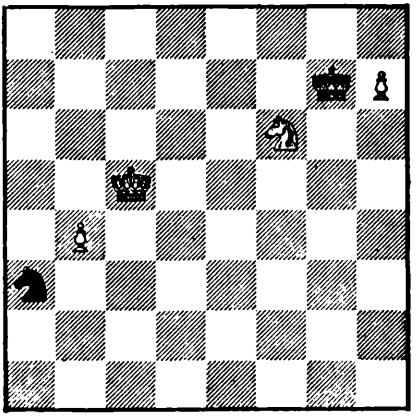
Juegan las blancas y ganan; juegan las negras y hacen tablas.

oposición de caballos: **1. P6C, C2C!; 2. C6R!, C4T** (ó 4A ó 1D. Si 2. ....., C3D; 3. R×C); **3. R8A!, C mueve; 4. C7A++** (ó P7C-8C=D+). Moviendo las negras en la posición del diagrama, pueden obtener el empate con **1. ....., C5A,** por la vieja razón de que las blancas no pueden ganar un tiempo. Ejemplo: **2. C3D, R2T; 3. C4C, R1T; 4. C5D, R2T; 5. C7R, R1T** (si aquí mueven las negras pierden); **6. C6A, C3C!!.** Con un PT, las blancas tienen mayores posibilidades de obtener la victoria. Ejemplo, el Nº 126a (Von Scheve-Estorch, 1905), blancas: R6CD, P5TD, C5AD; negras: R1CD, C1D. 1. C6T+, R1A (ó 1. ....., R1T; 2. C7A+,

R 1 C; 3. P 6 T); 2. C 7 A, R 2 D; 3. P 6 T, C 3 A; 4. C 5 C y tenemos el Nº 125a.

Con el rey negro separado a alguna distancia del peón, la consecución del triunfo se hace posible, aunque se encuentre muy atrasado, como sucede en el diagrama Nº 127,

Diagrama Nº 127



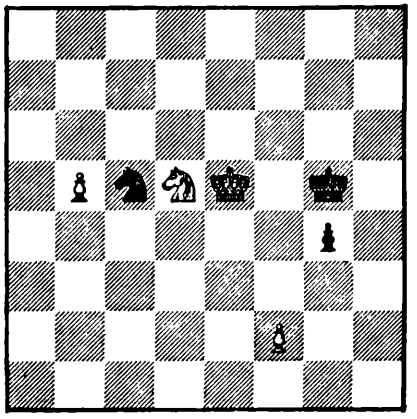
Las blancas ganan.

en base al constante ofrecimiento del cambio de caballos, que permite el avance. **1. C 4 R, R × P; 2. C 2 D, R 2 C; 3. C 4 A, C 8 C; 4. R 4 D!** (no 4. P 5 C ?, C 6 A !; 5. P 6 C, C 5 T + y tablas), **R 2 A; 5. P 5 C, R 2 R; 6. P 6 C, R 2 D; 7. R 5 A, C 6 A; 8. C 5 R +, R 1 A; 9. R 6 A, C mueve; 10. P 7 C +, R 1 C; 11. C 7 D +.**

Por el Nº 127 podemos ver igualmente cómo caballo y dos peones, contra caballo, ganan cuando los peones se encuentran aislados. Uno de ellos es sacrificado para hacer factible el avance del otro. Con dos peones unidos y pasados, el triunfo resulta más simple, puesto que en este caso no existe la amenaza del sacrificio del caballo. Ejemplo, el Nº 127a, blancas: R 4 C R, C 4 A R, P 5 C R, P 5 T R; negras: R 2 C R, C 2 A R. 1. C 6 R +, R 1 C; 2. P 6 C, R 4 R +; 3. R 5 A, C 6 A; 4. P 6 T, C5T+ (el jaque del rencor); 5. R6A, C 6 A; 6. C 5 C, C 5 D; 7. P 7 T +, etc.

Con caballo y dos peones, contra caballo y peón, el final se gana si existe un peón pasado lateral bloqueado por un caballo o un peón avanzado, pasado y protegido, pero resulta tablas en otros casos. En el

Diagrama Nº 128



Las blancas ganan.

diagrama Nº 128 (Mason-Reggio, Montecarlo, 1903) se continuó de la siguiente manera: **1. C 6 A, R 5 T** (ó 1. ....., C 6 D +; 2. R 4 D, C × P; 3. C 4 R +); **2. P 6 C, R 6 T; 3. R 5 A, R 7 C; 4. C 4 R, C 2 D; 5. P 7 C, R 6 A; 6. C 6 A, C 1 C; 7. C × P, C 3 T; 8. C 6 A, C × P; 9. R 5 R, R 6 R; 10. R 5 D, R 6 D; 11. C 7 D, R 6 A; 12. R 6 A,** abandonan, pues no existe defensa contra el golpe R 6 C.

Debe tenerse muy en cuenta que aquí, el verdadero factor decisivo, es la mejor posición del monarca blanco. Si el peón pasado fuera detenido por el rey (ejemplo, el monarca negro situado en 2 C D), las blancas nada positivo podrían hacer, ya que su adversario atacaría el P A con su caballo, y si el de las blancas moviera, con 1. ....., R 3 C, capturarían el peón adversario. Una idea similar se ve en el Nº 128a (de

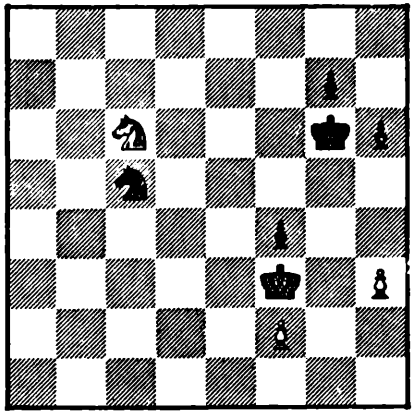
una partida entre Botvinnik-Lissitsin, Moscú, 1935), blancas: R 3 C D, C 2 A D, P 3 A R; negras: R 4 D, C 3 D, P 3 C D, P 5 A R. Después de 1. C 1 R, R 5 D; 2. C 2 C, R 4 R; 3. R 4 C, R 4 A; 4. R 4 T ! el empate es evidente.

Donde existe un peón pasado y unido, también es posible obtener la victoria, pero únicamente en casos especiales. Nº 128b (Horowitz, 1880), blancas: R 3 R, C 6 R, P 7 A R, P 6 C R; negras: R 1 T R, C 1 A R, P 2 C R. Las blancas juegan y ganan. La solución es 1. C4A, C3R; 2. R 4 R, C 4 A +; 3. R 5 D, C 3 R; 4. R 6 D, C 1 A; 5. R 7 R, C 3 R; 6. C 5 T, C 1 A; 7. R 8 R, C 3 R (ó 7. ....., C × P; 8. C 4 A, ó 7. ....., C 2 D; 8. C × P !); 8. C 6 A !, P × C; 9. P 8 A = D y mate en cuatro. Si, no obstante, todas las piezas y peones son colocados dos casillas hacia atrás (con el caballo negro situado en 2 A R en lugar de 3 A R) un empate hubiera sido el resultado de la lucha, puesto que si el rey tratara de aproximarse, las blancas entregarían su P C, para capturar el de su adversario. De igual manera, en una posición sin peón pasado, con todos ellos situados en uno de los flancos, por ejemplo el Nº 128c, blancas: R 3 R, C 3 A R, P 4 A R, P 4 C R; negras: R 3 A R, C 3 R, P 3 C R; el juego de las negras resulta perfectamente defendible. A la jugada 1. R 4 R seguiría 1. ....., C 4 A +; 2. R 5 D, C 6 D ó 2. R 4 D, C 3 R +.

Con caballo y tres peones contra caballo y dos peones, nuevamente un peón pasado lateral, es una ventaja suficiente para ganar; pero si todos los peones se encuentran situados en un solo flanco, el resultado debe ser tablas. Pero el mayor número de peones existentes en el tablero, crea otras posibilidades. Tres peones contra uno en un flanco, o dos pasados y unidos, deben dar la victoria. Ejemplo, el Nº 128d (Tchekhover-Rabinovich, Leningrado, 1934), blancas: R 5 R, C 3 T D, P 5 A R, P 5 C R, P 4 T R; negras: R 2 A R, C 6 C D, P 5 T D, P 2 T R. Después de 1. ....., C 7 D; 2. P 5 T, C 6 A +; 3. R 4 A, C 5 D; 4. P 6 T !, C3A; 5. C4A, C2R; 6. R5R, C3A +; 7. R 4 R, C 2 R; 8. R 4 A, C 3 A; las blancas ganan mediante 9. P 6 C + !, R 1 C (ó 9. ....., P × P; 10. C 6 D +, R 3 A; 11. C 8 R +); 10. R 5 C, etc.

En el diagrama Nº 129, tenemos una posición de una partida del match por el campeonato del mun-

Diagrama Nº 129



Tablas.

do, entre Anderssen y Steinitz, 1866. La continuación fue así: 1. ....., C 3 R; 2. C 5 R +, R 4 A; 3. C 3 D (3. C4A es preferible), P3C; 4. C1R, C 5 D +; 5. R 2 C, R 5 R; 6. R 1 A, P 6 A; 7. R 1 C, P 4 C; 8. R 2 T, P 4 T; 9. R 3 C, C 4 A + (aquí Steinitz hubiera podido ganar, con 9. ....., C 7 R +; 10. R 2 T, P 5 T !; 11. C 2 A, C 5 A; 12. C 3 R, R 6 D; seguido por R 7 R, cuando el P A R no pueda ser defendido); 10. R 2 T, P 5 C ?; 11. P × P, P × P; 12. R 1 C, R 5 D; 13. C 2 A +, R 6 D; 14. C 3 T ? (y aquí Anderssen hubiera obtenido el

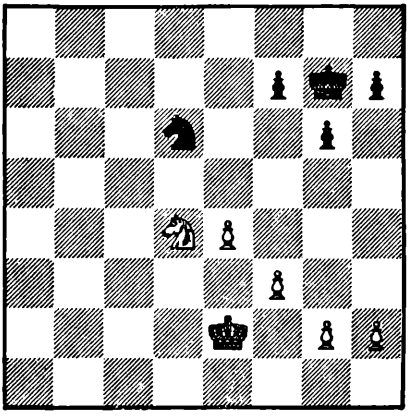
empate, por medio de 14. C 4 C +, R 7 R; 15. C 5 D, P 6 C; 16. C 4 A +, R 8 R; 17. C 3 D +, R 7 D; 18. C 4 A, etc.), P 6 C !; 15. C 5 C, P 7 C seguido por C 5 D - 7 R. La variante jugada nos indica que si las negras pueden colocar sus peones en 6 A R y 5 T R, en cierto momento el P A o P T adversarios serán insostenibles.

De ello podemos inferir que las mejores posibilidades que tienen las blancas para obtener el empate, se basan en el avance de su P A y, en verdad, los análisis revelan que no hay una concluyente refutación a tal defensa: Así, **1.** ....., **C 3 R; 2. R 2 C!, R 4 A; 3. P 3 A!, P 4 C** (3. ....., R 4 C; 4. C 5 R, R 5 T; 5. C 6 C +, no conduce a nada positivo); **4. R 2 A, C 4 A; 5. C 7 R +, R 3 R; 6. C 6 A, R 4 D; 7. C 7 R +, R 5 A; 8. C 5 A, P 4 T; 9. C 7 C, P 5 T; 10. R 2 R** y no se ve claramente la forma en que las negras podrán hacer algún progreso. Si los peones blancos se hallaran unidos, en lugar de aislados, su oponente no tendría posibilidad alguna de triunfo, excepto que la posición fuera tal, que pudieran forzar ganancia decisiva de material.

Sin embargo, caballo y cuatro peones, contra caballo y tres peones probablemente ganan aún en caso de que los peones se encuentren situados en el mismo flanco. Ejemplo, el diagrama Nº 130: **1.** ....., **R 3 A; 2. P 3 C, R 4 R; 3. C 6 A +, R 3 R; 4. R 3 R** y ahora existen tres tipos de defensa:

a) **4.** ....., **R 2 D; 5. C 4 D, P 3 A; 6. P 4 A, R 2 R** (las negras juegan pasivamente); **7. P 4 T, C 2 A; 8. P 4 C, R 2 D; 9. R 3 D, R 2 R; 10. R 4 A, R 3 D; 11. P 5 C, P × P; 12. P T × P, R 2 R** (si 12. ....., P 3 T; 13. P 5 C +, R 2 R; 14. P × P, C × P T; 15. R 5 D, C 5 C; 16. C 6 A +, R 1 C —o variante A—; 17. R 6 R, C 6 R; 18. C 4 C, C 7 C; 19. C 5 D, y las blancas pronto capturarán el último peón adversario. Variante A. 16. ....., R 2 D; 17. P 6 C +, R 1 R; 18. R 6 D, C 3 A; 19. C 4 C, C 5 R +; 20. R 5 R, C 7 A; 21. C 5 D, C 5 C +; 22. R 6 D y ganan); **13. P 5 R, C 1 D; 14. R 5 D, C 2 A; 15. C 6 A +, R 1 R; 16. P 6 R, C 1 T; 17. R 5 R, R 1 A; 18. R 6 A, R 1 C; 19. R 7 C.**

Diagrama Nº 130



Las blancas ganan.

b) **4.** ....., **P 4 A; 5. C 4 D +** (5. R 5 R, C 2 A; 6. P 4 A es también bueno); **R 3 A** (si 5. ....., R 2 R; 6. P 5 R, C 5 A +; 7. R 4 A, P 3 T; 8. P 4 T, C 7 C; 9. R × P +, P × C; 10. R × P, R 2 A; 11. P 4 A, C 6 D; 12. P 5 T, C 7 A; 13. P 4 C, C 6 T; 14. P 5 C y ganan); **6. P × P, P × P; 7. R 4 A, R 3 C** (ó 7. ....., P 3 T; 8. P 3 T: las blancas tienen el tiempo preciso); **8. R 5 R, C 2 A +; 9. R 6 R, C 1 D +; 10. R 7 R, C 2 C; 11. P 4 A, C 4 A; 12. C 3 A !, C 5 R** (12. ....., R 4 T; 13. C 5 R seguido por R 6 A o R 6 C); **13. C 5 R +, R 2 C; 14. R 6 R,** y ganan un peón.

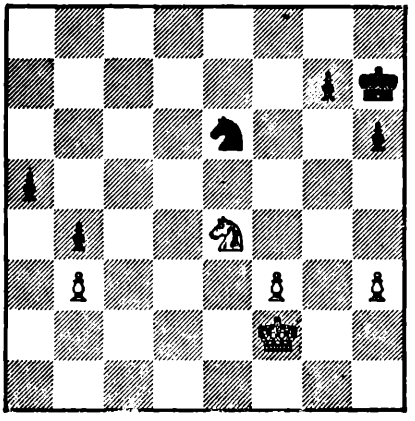
c) **4.** ....., **P 4 C; 5. C 4 D +, R 3 A; 6. P 4 A, P × P +; 7. P × P, C 5 A +; 8. R 2 A !, R 2 C; 9. P 5 R, R 3 C; 10. R 2 R, C 7 C; 11. R 3 A, C 5 A; 12. R 4 R, C 7 D +; 13. R 5 D, C 8 A; 14. P 5 A +, R 4 C; 15. P 6 R,**

P × P +; 16. R × P, C × P; 17. P 6 A y el peón no puede ser detenido.

Uno de los principales métodos de que puede disponer el bando defensivo, para hacer tablas, consiste en la reducción del final a un caso más elemental, y, a menudo, por medio del sacrificio del caballo, conseguir la destrucción de los restantes peones enemigos. Por ejemplo, en el Nº 130a (Riemann - Mieses, Leipzig, 1888), blancas: R3R, C6TR, P4TD, P5CR; negras: R4R, C5CD, P4TD, P5AD, P6AD, esto puede hacerse por medio de 1. C4C+ (en la partida se jugó 1. C7A+?, R4D; 2. P6C, P7A; 3. R2D, P6A+; 4. R1A, R5A seguido por R6C y C6D ó 7T + +), R4A (ó 1. ....., R3R; 2. R2A, P7A; 3. R2D, P6A+; 4. R1A, R4A; 5. C3R+, C × P; 6. C × P!); 2. R4D, R × P (o 2. ....., P7A; 3. C3R+, R × P; 4. C × P, C × C+; 5. R × P, C6T+; 6. R5A, R4A; 7. R6C, C5A+; 8. R5C=); 3. R × P (3A)!, R × C; 4. R × P, C3A; 5. R5C=.

En posiciones más complicadas, un peón de ventaja debe ganar, excepto que el bando defensivo tenga éxito en la formación de un bloqueo completo. El diagrama Nº 131 (Reshevsky-Rellstab, Kemeri, 1937) es un final instructivo, con un peón pasado lateral en potencia, que puede ser considerado como ejemplo típico.

Diagrama Nº 131



Las negras ganan.

Las negras obtienen la decisión a su favor, atando primero las piezas blancas a la vigilancia de los peones del flanco de dama y, entonces, aseguran su superioridad en el otro: **1. R3R, R3C; 2. C2D, C4A; 3. R4D, C2C; 4. R5D, R4C; 5. R6A, C1D+; 6. R7D, R5T!!!** (el fundamento del proceso ganador: hallándose el monarca alejado, el caballo no es capaz de detener al PTR y al peón pasado potencial de CD); **7. R × C, R × P; 8. R7R, P4T; 9. R7A, P5TR; 10. R × P, R6C** (más simple es 10. ....., R7C); **11. R6A** (si 11. C4R+, R × P; 12. C5C+, R7C; 13. R6A, P5T!, etc.), **P6T; 12. C1A+, R7A; 13. C2T, P5T!; 14. P × P, P6C; 15. P4A, P7C** y las blancas abandonaron.

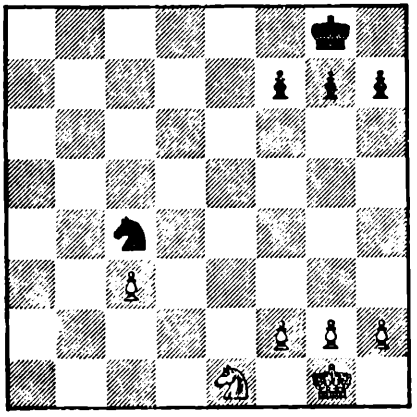
La mayor cercanía del peón pasado lateral al grupo principal de peones, hace más difícil la obtención del triunfo, pero el resultado final nunca podrá ponerse en duda. El principio siempre es el mismo: empleo del peón pasado lateral para desviar al rey, y entonces asegurar suficiente ventaja en el flanco opuesto.

Ahora, esta «suficiente ventaja» debe consistir en la formación de dos peones pasados y unidos; o dos peones pasados y unidos con el rey favorablemente ubicado; o en un peón pasado que sólo puede ser detenido mediante el sacrificio del caballo.

En el diagrama Nº 132 (Keres-Reshevsky, Leningrado-Moscú, 1939) es instructivo ver cómo se lleva a cabo la transformación de una pequeña ventaja material en otra mayor. **1. ....., R1A; 2. R1A, R2R; 3. R2R, R3D; 4. C2A, R4R;**

5. C 3 R, C 7 C; 6. C 1 D, C 5 T (las negras, naturalmente, no deben permitir el cambio de piezas), **7. R 3 D, R 4 D; 8. C 3 R +, R 4 A; 9. C 5 A** (forzando la creación de debilidades en la estructura de los peones adversarios), **P 3 C; 10. R 6 T, P 4 A; 11. C 7 A, R 4 D; 12. C 5 C, C 4 A +; 13. R 3 R, P 3 T; 14. C 3 A, P 4 C; 15. P 3 C, C 5 R; 16. C 4 D, C × P (6 A); 17. C × P, P 4 T; 18. P 4 A!** (los peones deben ser previamente fijados. En la partida, Keres continuó con 18. C 7 C, P 5 T; 19. P × P, P × P; 20. P 4 A, P 6 T!; 21. C 5 A, R 3 R; 22. C 3 C, R 4 D, y la favorable posición del rey negro hizo imposible que su adversario obtuviera más que tablas), **P 5 C** (ó 18. ....., P × P +; 19. R × P, C 5 R; 20. P 4 T!, C 3 A; 21. C 7 C, R 3 D; 22. R 5 A, R 2 R; 23. R 6 C. O 18. ....., C 5 R; 19. C 7 C +); **19. C 7 C, R 3 D** (19. ....., P 5 T; 20. P × P resultaría sin esperanzas); **20. C × P, R 3 R; 21. C 7 C +, R 3 A; 22. C 8 R +,** y ganan sin mayores dificultades.

Diagrama Nº 132



Juegan las negras; las blancas ganan.

Cuando no puede forzarse la obtención inmediata de un peón pasado, el proceso ganador debe comenzar produciendo debilidades en la estructura de los del adversario, que posteriormente son explotadas por el rey. Por ejemplo, en la posición Nº 131a (Fajans-Fine, Nueva York, 1940). Blancas: R 2 A R, C 2 A D, P 2 T D, P 2 C D, P 3 A R, P 2 C R, P 2 T R; negras: R 1 A R, C 4 D, P 2 T D, P 3 C D, P 3 R, P 2 A R, P 3 C R, P 2 T R. Las blancas juegan y las negras ganan. 1. P 3 T D (si 1. C 4 D, C 5 C; 2. P 3 T D, C 6 D + ganando un peón), P 4 R; (para inmovilizar el caballo blanco); 2. P 2 T D (a fin de salir por vía 3 T y 5 C), R 2 R; 3. C 3 T, P 3 A; 4. P 3 C R, R 3 R; 5. R 2 R, C 5 C; 6. C 5 C, P 3 T D; 7. C 3 A, P 4 A; 8. R 2 D, R 3 D; 9. C 2 R, R 4 A; 10. R 3 A, C 4 D +; 11. R 3 C (11. R 3 D, R 5 C), P 4 C R; 12. P 3 T (las blancas se hallan en «zugzwang»: si 12. R 2 A, R 5 C; 13. P 3 C, C 6 R +; 14. R 2 C, C 8 A; 15. P 3 T, C 7 D ganando un peón), P 4 T R; 13. P 4 T, P × P; 14. P × P, P 5 A; 15. R 2 A (15. R 3 T, R 5 A), C 6 R +; 16. R 3 D, C 7 C; 17. R 4 R, R 3 D; 18. C 1 A, C × P; 19. C 3 D, C 3 C; 20. R 5 A, C 2 R +; 21. R 5 C, R 4 D; 22. R × P T, R 5 D, etc.

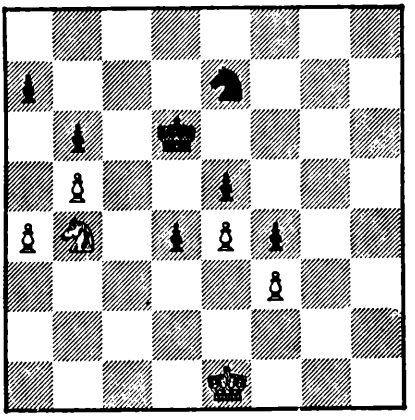
En razón de que la acción del caballo es sólo efectiva a corta distancia, resulta a menudo conveniente sacrificarlo, con el objeto de desviar al monarca enemigo (ver el diagrama Nº 131). De tal manera, en el Nº 132a (Marco-Maroczy, Viena, 1899), blancas: R 2 A D, C 1 A D, P 4 C D, P 3 A D, P 4 D; negras: R 6 R, C 7 C D, P 6 T D, P 4 C D, P 3 A D, P 4 D, el golpe de gracia es dado por medio de 1. ....., C 6 D!!; 2. C 3 C, C 8 R +; 3. R 1 D, R 6 D!!!; 4. R × C, R × P; 5. C 1 T!, R × P D! (5. ....., R 7 C ?; 6. R 2 D, R × C; 7. R 1 A!, P 7 T; 8. R 2 A, P 4 A; 9. P D × P, P 5 D; 10. P 6 A =); 6. C 2 A +, R 6 A; 7. R 1 D, P 7 T; 8. R 1 A, P 5 D; 9. C 1 T, P 6 D;

10. C 2 A, P 4 A, y las blancas abandonaron.

Si no puede forzar a una reducción favorable por medio de cambio de peones, el mejor camino para el bando defensivo, consiste en bloquear la posición.

Esto resulta mucho más efectivo que en los finales correspondientes de reyes y peones, porque aquí no puede ganarse la oposición mediante el oportuno sacrificio de algún peón. En el diagrama Nº 133 (Botvinnik- Lissitsin, Moscú, 1935), el bloqueo es tan efectivo que, a despecho de existir un peón pasado unido, las negras se hallan imposibilitadas de obtener la victoria. Por supuesto que si pudieran cambiar los caballos, el rey entraría por 4 A y 5 C D o 6 C R, en base al sacrificio del P D. Pero si efectuaran tal sacrificio antes de este cambio, no conseguirían resultado positivo alguno. Después de **1. R 2 D, C 3 C** (1. ....., R 4 A; 2. C 3 D +); **2. C 3 D, C 1 A; 3. R 4 A, C 3 R; 4. C 3 D, C 4 C** (a 4. ....., C 4 A; 5. C × C !, P × C; 6. P 5 T, tablas, pues luego de 6. ....., R 2 D; 7. R 3 D, P 5 A +; 8. R × P, R 3 D; 9. R 4 C, P 6 D; 10. R 3 A, R 4 A; 11. P 6 C, P × P; 12. P × P, R × P; 13. R × P, R 4 C, la oposición diagonal no resulta de provecho para las negras: 14. R 3 A, R 4 A; 15. R 3 D, R 5 C; 16. R 2 D !, etc.); **5. C 1 R, R 3 R; 6. R 4 C** (para la continuación de la partida, ver A), **C 6 T; 7. C 3 D, C 8 C; 8. C 1 R, R 3 A** (o si no 8. ...., C 7 R; 9. R 3 C, C 6 C; 10. C 3 D, C 8 A; 11. R 2 A, el monarca de las negras no debe abandonar la defensa del P R); **9. R 4 A, R 4 C; 10. R 5 D, R 5 T; 11. R × P, R 6 C; 12. R × P, C × P +; 13. C × C, R × C; 14. P 5 R =.**

Diagrama Nº 133



Tablas.

A. 6. R 3 D, R 3 D; 7. R 4 A, C 6 T; 8. C 3 D, C 8 C; 9. C 1 R, R 3 R; 10. R 3 D (10. R4C, tablas como anteriormente), C 6 T; 11. R 2 D, R 3 A; 12. R 3 D, R 2 R; 13. R 2 R, R 3 D; 14. C 3 D, C 4 C; 15. C 2 C, C 2 A; 16. C 3 D, C 1 D; 17. C 2 C, C 2 C; 18. R 2 D, C 4 A; 19. R 2 A, R 3 R; 20. R 1 D, R 3 A, pero tampoco aquí las negras obtienen nada decisivo.

B. Posiciones con igualdad de material

Normalmente estas posiciones resultan tablas, pero existe una dilatada variedad de posibles ventajas, que es preciso considerar. Estas pueden ser agrupadas convenientemente bajo tres rubros distintos:

1. Mejor posición de peones.
2. Mejor posición de rey.
3. Mejor posición de caballo.

No debe suponerse que los dos últimos grupos son completamente independientes del primero, puesto que el valor de una pieza depende, en gran parte, de la estructura de los peones.

En realidad, sólo puede hablarse de ventaja cuando dos o tres de esos factores se presentan conjuntamente.

1. Mejor posición de peones

En el juego práctico, este tipo de ventaja se halla basado en uno o más de los cuatro factores que a continuación se explican:

a) Peón pasado lateral.

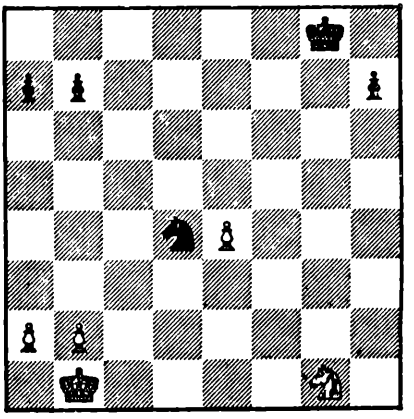
Cuando existen varias piezas en el tablero, tal superioridad resulta abrumadora. Ella es mayor que en el final correspondiente sin piezas, pues en tal caso, como ya hemos visto, un peón pasado unido obtiene a menudo el empate contra dos peones pasados laterales; y cuando se trata de un solo peón pasado lateral, el reducido material otorga frecuentemente a las negras excelentes posibilidades de tablas.

Los principios para explotar un peón pasado lateral, son exactamente los mismos, no importa cuantas piezas se hallen en el tablero. El peón avanza lo más que sea posible. Debe, naturalmente, ser detenido, ya sea por una pieza o por el rey. En ambos casos, el otro flanco quedará debilitado y, con la entrada del monarca, se establece una adecuada superioridad. Si el peón no se halla suficientemente bloqueado, avanzará, y apoyado convenientemente, llegará el momento en que su captura costará una pieza. Algunas veces dos peones pasados, en diferentes flancos del tablero, resultan tan buenos como una considerable superioridad material.

El diagrama Nº 134 (Lasker-Nimzovich, Zurich, 1934) constituye un ejemplo clásico. El plan ganador de las negras se divide en cuatro partes: 1. Fijar los peones del flanco de dama. 2. Bloquear el P R con su caballo, en lugar de hacerlo con el rey. 3. Maniobrar con el rey hacia el ala de dama. 4. Finalmente, volver al flanco de rey y forzar la coronación del P T R.

1. ....., R 2 A; 2. R 1 A, R 3 A; 3. R 2 D, R 4 R; 4. R 3 R, P 4 T R; 5. P 3 T (si 5. C 3 T, C 7 A +; 6. R 3 A, C 5 C; 7. P 3 T, C 6 D; 8. P 4 C, C 8 R +; 9. R 2 R, C 7 A, ganando un peón), **P 4 T; 6. C 3 T, C 7 A +; 7. R 3 D, C 8 R +; 8. R 2 R, C 7 C; 9. R 3 A, C 5 T +; 10. R 3 R, C 3 C; 11. C 5 C, R 3 A; 12. C 7 T +, R 2 R; 13. C 5 C, C 4 R; 14. R 4 D,**

Diagrama Nº 134



Las negras juegan y ganan.

R 3 D; 15. C 3 T, T 5 T D; 16. C 4 A, P 5 T; 17. C 3 T, P 3 C!!! (para ganar un tiempo); **18. C 4 A, P 4 C; 19. C 3 T, C 3 A +; 20. R 3 R, R 4 A; 21. R 3 D, P 5 C!** (el cambio de peones, en esta clase de finales, resulta inconveniente como regla general, pero Nimzovich había calculado cuidadosamente, y sabía que este camino lo llevaría al triunfo); **22. P × P +, R × P; 23. R 2 A, C 5 D +; 24. R 1 C, C 3 R; 25. R 2 T** (25. R 2 A, R 5 A); **R 5 A!; 26. R 3 T, R 5 D!!!; 27. R × P, R × P; 28. P 4 C, R 6 A; 29. P 5 C, R 7 C** y en esta posición Lasker abandonó.

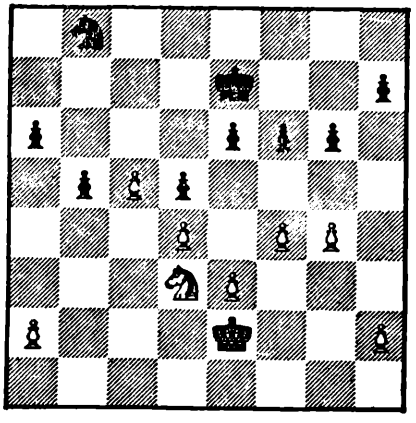
El ejemplo Nº 134a (Botvinnik-Lilienthal, Moscú, 1936) demuestra cómo se emplea el peón lateral, pa-

ra crear una superioridad material decisiva. Blancas: R 2 A R, C 8 A D, P 5 T D, P 4 R, P 3 A R, P 3 C R, P 4 T R; negras: R 1 C R, C 3 A R, P 3 D, P 3 R, P 2 A R, P 3 C R, P 2 T R. 1. ....., C 1 R (ó 1. ....., P 4 D; 2. P 6 T); 2. P 6 T, C 2 A; 3. P 7 T, C 1 T; 4. C × P, R 1 A; 5. P 5 R, R 2 R; 6. R 3 R, P 3 A; 7. R 4 A, P 3 T; 8. C 8 A +, R 2 A (8. ....., R 2 D; 9. P × P); 9. R 4 R, R 2 C; 10. R 4 D, C 2 A; 11. R 5 A y el caballo negro pronto estará perdido.

b) Peón pasado unido.

Contrariamente a los finales de reyes y peones, en éstos no resulta tan poderoso un peón lateral. La razón se basa en que el caballo es un bloqueador natural, pues pierde muy poca o ninguna movilidad al llenar esa función y, de tal manera, el monarca se halla libre para amenazar intervenir en forma efectiva en cualquier otra parte (ver el diagrama Nº 132). No obstante ello, cuando la base del peón se halla defendida con seguridad, éste, por su carácter de «pasado» es inevitablemente una poderosa amenaza y

Diagrama Nº 135



Las blancas juegan y ganan.

resulta —con igual material en ambos bandos— suficiente para inclinar el fiel de la balanza dando el triunfo a su bando. En el diagrama Nº 135 (Pillsbury-Gunsberg, Hastings, 1895) la posición de las negras, que carece de agilidad, unido a la amenaza de avance del P A D, hace posible, sin mayores dificultades, la reducción a un final más simple. **1. P 5 A !** (para ganar el P D y tener en tal forma, dos peones unidos en el centro), **P 4 C** (1. ....., P C × P; 2. P × P, P × P; 3. C 4 A); **2. C 4 C !!, P 4 T D; 3. P 6 A !!!, R 3 D; 4. P × P !!!!, C × P** (si 4. ....., P × C; 5. P 7 R, R × P R; 6. P 7 A y coronan); **5. C × C, R × C; 6. P 4 R !**, y ganan (diagrama Nº 90).

c) Mayoría cualitativa de peones.

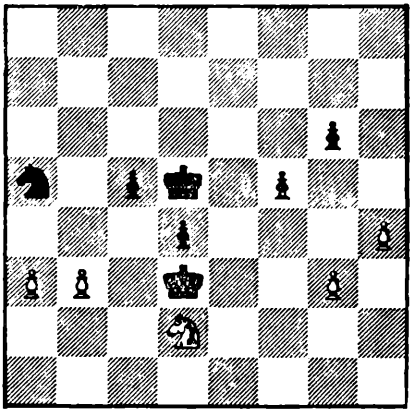
Aquí deben distinguirse dos casos —peones doblados y peones bloqueados—. Cuando uno de los bandos posee dos peones doblados detenidos por uno, o tres detenidos por dos, sin posibilidad de desdoblarlos, se procede exactamente como si las blancas tuvieran un peón de ventaja. Sin embargo, donde se hallan bloqueados, esta ventaja es menor que la anterior, porque existiendo caballos en juego, la amenaza de liberarlos obliga a mantener el bloqueo, ya sea con el caballo o con el monarca, lo que no permite reducir la acción de las fuerzas oponentes.

d) Peones cualitativamente superiores.

En este caso, la mejor posición de los peones es de valor, únicamente, en conjunción con una ubicación ventajosa del rey y el caballo. Los ejemplos correspondientes han sido colocados, en consecuencia, bajo otros títulos, pero tal vez hubiera

sido justo incluirlos aquí (ver particularmente el diagrama Nº 134). En el diagrama Nº 136 (Maroczy-Marshall, Montecarlo, 1903) una fineza táctica hace posible que

Diagrama Nº 136



Las negras juegan y ganan.

Marshall capitalice su poderoso centro de peones: **1. ....., C×P; 2. C×C, P5A+; 3. R2A, P×C+; 4. R×P, R5R!; 5. R2A, R6R!!!; 6. R1D, R6A; 7. P4T, R×P; 8. P5T, P5A; 9. P6T, P6A; 10. P7T, P7A; 11. R2R** (si 11. P8T=D, P8A=D+; 12. R2D, D7C+), **P6D+; 12. R2D, P8A=D; 13. P8T=D, D7C+; 14. D×D+, R×D; 15. R×P, R6C** y ganan. Si aquí las blancas hubieran tenido tiempo para retirarse a 2A ó 2R con su monarca, habrían conseguido empatar.

Tales combinaciones resultan con frecuencia provechosas en los finales de caballo, y debe estarse siempre preparado para esa contingencia.

Otra ilustración será suficiente para demostrar cómo desaparece y, a menudo, resulta insegura, una ventaja posicional de peones en esta clase de finales: posición Nº 136a (Horowitz, 1880). Blancas: P4TR, C4D, P5D, P6R, P4AR, P4CR; negras: R2TR, C3TR, P3D, P2R, P3AR, P3CR. Tablas. 1. P5A, P4C+? (1. ....., P×P, y tablas, ver A); 2. R5T, C1C (si 2. ....., R2C; 3. C5C, C1C; 4. C7A, C3T; 5. C8R+, R2T; 6. C×PA+, y ganan); 3. C5C, R2C (3. ....., C3T; 4. C×P!); 4. C7A, C3T (ó 4. ....., R1A; 5. R6C!, C3T; 6. R×C); 5. C8R+, R2T; 6. C×P+, R2C; 7. C8R+ ó 7. C4R, con una conclusión simple en ambos casos.

A. 1. ....., P×P; 2. P×P, R2C ó 2. C×P, C×C; 3. P×C, R3T; 4. R4C, R2T; 5. R5T, R2C.

Si el caballo hubiera estado originariamente en 1CR, 1. ....., P4C+, habría también dado tablas (pues no puede ganarse un tiempo). Por ejemplo: (con el caballo en 1CR), 1. P5A, P4C+; 2. R5T, C3T; 3. C5C, C1C; 4. C7A, C3T; 5. C8R, C1C; y las blancas deben retroceder.

2. Mejor posición de rey

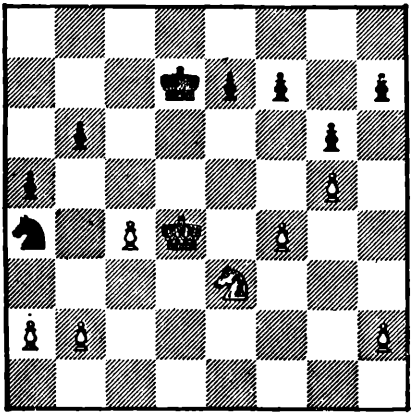
No necesitamos considerar en detalle aquellos casos en los cuales uno de los reyes se halla tan adelantado a su rival, que puede fácilmente apoderarse de todos los peones. Son de mayor interés las posiciones donde uno de ellos está algo mejor colocado, y se requiere habilidad para explotar esta mínima ventaja.

En los finales complicados, debemos notar una característica que ocupa un lugar más modesto que entre los finales de peones: el valor del rey centralizado. Cuando uno de los monarcas se encuentra ubicado en 4R ó 4D y el otro en 2R ó 2D, o también en 3R ó 3D con peones solamente en juego, ello constituye una pequeña diferencia, pero con la existencia de caballos u otras pie-

zas, resulta frecuentemente un factor decisivo de triunfo.

En el diagrama Nº 137 (Keres-Rabinovitch, Leningrado-Moscú, 1939) la fuerte posición del rey

Diagrama Nº 137



Las blancas juegan y ganan.

blanco hace imposible a las negras evitar la pérdida de un peón. **1. P 3 C, C 4 A; 2. C 5 D, R 3 D; 3. C × P C, C 3 R +; 4. R 3 R, C 2 A; 5. C 8 A +!, R 2 D; 6. C 7 T, P 3 A; 7. P × P** (Keres jugó 7. P4TR, P×P; 8. PT×P, P4R!; 9. P×P, C3R; 10. C5C, C×P; 11. C4D, P4T; 12. R4A, C3R+! y sólo consiguió tablas), **P × P; 8. C 5 C, C 3 R** (8. ....., C×C; 9. P×C, R3D; 10. R4D, R3R; 11. R5A, R2D; 12. R5D, sin esperanzas); **9. P 3 T D, C 4 A; 10. C 4 D, P 4 C; 11. P 5 A** (el cambio de peones debe ser, en lo posible, evitado), **R 3 D; 12. P 4 C, P × P; 13. P × P, C 3 T; 14. P 5 A +, R 4 D; 15. P 6 A!**, y los peones pasados deciden.

El diagrama Nº 137a (Belavenetz-Kahn, Leningrado - Moscú, 1939) constituye otro ejemplo, donde el rey ubicado en una casilla central, domina el tablero. Blancas: P 4 A D, C 1 A D, P 3 T D, P 4 C D, P 3 R, P 2 A R, P 2 C R, P 3 T R; negras: R 4 R, C 4 D, P 3 T D, P 3 C D, P 5 R, P 4 A R, P 4 C R, P 4 T R. Las negras ganan. El juego continuó así: 1. C 2 R, P 5 A!; 2. P × P +, C × P; 3. C 3 A (si 3. C × C, P × C; 4. P4TR —en otro caso ....., P 5 T—, P 6 A; 5. P × P, P × P; 6. R 3 D, R 5 A; 7. R 4 D, R 5 C; 8. R 4 R, R × P; 9. R × P, R 6 T; 10. R 4 A, R 7 C; 11. R 5 C, R × P; y las negras ganarán la carrera); C × P C; 4. P 5 C, y aquí una simple conclusión era posible, por medio de 4. ....., P × P +! (en lugar de la complicada línea 4. ....., P 4 T, como fué jugado); 5. R × P, P 5 T; 6. R × P, P 5 C; 7. P × P, C 5 A!; 8. P 5 C (o si no 8. P 4 T, P 6 T, y el peón no puede ser detenido), P 6 T; 9. P 6 C, C × P; 10. C 2 R, P 7 T; 11. C 3 C, C 5 A; 12. C 1 T (ó 12. P 4 T, P 6 R), R 6 A; 13. P 4 T, R 7 C; 14. P 5 T, R × C; 15. P 6 T, R 7 C; 16. P 7 T, P 8 T = D; 17. P 8 T = D, D 8 C +; 18. Rey mueve, R × P, ó 18. ....., R 5 A.

Otro caso donde la centralización del monarca resulta un factor decisivo, es el del Nº 137b (Salvioli), blancas: R 3 D, C 6 D, P 2 T D, P 3 C D, P 2 A D, P 3 A R, P 4 C R, P 3 T R; negras: R 2 T D, C 7 C R, P 3 T D, P 2 C D, P 4 A D, P 5 D, P 2 C R, P 3 T R. Las blancas juegan y ganan. 1. R 4 R!, C 8 R (1. ....., C 5 T; 2. P 4 A R, P 4 C D; 3. P 5 A, seguido por C 8 R); 2. C 5 A, C × P A D; 3. C × P C, C5C; 4. C5A, y los peones blancos del flanco rey no pueden ser detenidos.

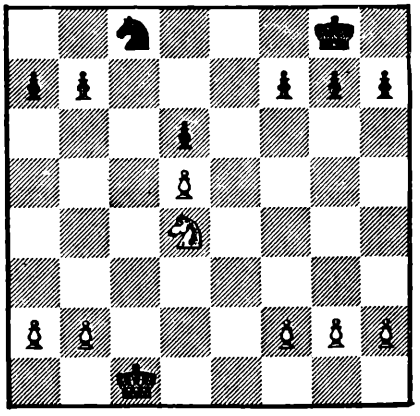
3. Mejor posición de caballo

La acción del caballo colocado en cualquier estructura de peones es muy cómoda y, en consecuencia, muy diferente a la del alfil. Por tal causa, las ventajas de este tipo de-

ben ser utilizadas de inmediato o se esfumarán en seguida. El caballo superior es siempre el que se encuentra más cerca de los peones, y que puede forzar la ganancia de material o provocar una seria debilidad posicional (peones bloqueados, por ejemplo).

En el diagrama Nº 138 (Alekhine-Andersen, Folkestone, 1933) la maniobra decisiva se inicia con

Diagrama Nº 138



Las blancas juegan y ganan.

1. C 3 C ! !, R 1 A (las negras no pueden elegir, porque su rey se halla demasiado alejado del flanco de dama. Si 1. ....., C 2 R; 2. C 5 T, C × P; 3. C × P, C 5 A; 4. C × P, C 6 D +; 5. R 2 A, C × P A; 6. P 4 C D !, R 1 A; 7. P 4 T D, y si 7. ....., R 2 R; 8. C 8 A +, mientras que si 7. ....., C 5 C; 8. P 5 C, C × P; 9. P 5 T y el P T D no puede ser detenido); **2. C 5 T, P 3 C D; 3. C 6 A, C 1 R** (las negras se encuentran atadas); **4. R 2 D, C 2 R** (si el rey blanco consigue acercarse, todo habrá concluído); **5. C × P, C × P; 6. C 5 C** (de esta manera Alekhine ha transformado su primitiva superior ubicación del caballo, en una más permanente y sólida ventaja, que constituye un peón pasado lateral en potencia), **R 2 D; 7. C 4 D, P 3 C; 8. P 4 T D, C 2 A; 9. R 3 A, P 4 C R; 10. R 4 C, P 4 D; 11. C 3 A, P 3 A; 12. C 4 D, R 3 D** (acelerando el fin. Pero igualmente, después de 12. ....., R 2 R; 13. P 5 T, P × P +; 14. R × P, R 2 D; 15. P 4 C D, R 1 A; 16. R 6 C, las negras carecen de toda esperanza); **13. C 5 C +, C × C; 14. R × C, R 4 R; 15. P 4 C D, P 5 D; 16. R 4 A,** y las negras hicieron abandono de la lucha.

Muy a menudo existe la alternativa entre entregar un peón central o el del ala. Puesto que el mayor poder del peón pasado lateral ha sido repetidamente demostrado, cuando se debe elegir, el peón central resulta siempre la víctima. Como quiera que sea, es preciso recordar que la defensa pasiva, en los finales de caballos y peones, raramente tiene éxito. La forma más efectiva de salvar una posición aparentemente perdida, se basa en la realización de un vigoroso contraataque. Aquí, lo mismo que sucede en los finales de peones, se requieren, algunas veces, extensos y precisos cálculos. En el ejemplo número 138a (Berger - Maroczi, Barmen, 1905) el empate puede obtenerse sólo merced a un examen sumamente exacto de la posición. Blancas: R 1 C R, C 5 R, P 2 T D, P 3 C D, P 4 D, P 3 T R; negras: R 2 C R, C 6 A D, P 2 T D, P 2 C D, P 4 D, P 3 T R. Tablas. Juegan las blancas y deben perder un peón. 1. C 4 C (1. P 4 T D, C 7 C +; 2. R 2 A, C × P; 3. P 4 C, C 3 R; no es mejor), C × P; 2. C 3 R, C 8 A ? (2. ....., P 6 A hubiera ganado); 3. P 4 C, C 7 R +; 4. R 2 A, C × P; 5. C × P, R 3 C; 6. R 3 R, C 3 R; y ahora 7. R 4 R ! da las tablas, por un solo tiempo: 7. ....., C 4 C +; 8. R 5 R, C × P; 9. R 6 D, R 4 C; 10. R 7 A, P 3 C; 11. R 7 C, C 5 A; 12. C 3 R !.

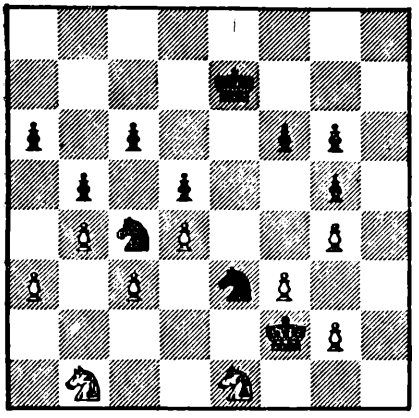
P4TD; 13. P5C!, C3R; 14. R × P, P5T; 15. C4A, P4T; 16. R5T, P5T; 17. R × P, P6T; 18. C2D (justo a tiempo), R5A; 19. C1A =.

IV. DOS CABALLOS Y PEONES

La presencia de un caballo más por cada bando nunca requiere, prácticamente, el cambio de las reglas o principios ya establecidos.

En algunas raras ocasiones, es posible esclavizar la posición oponente con dos caballos, lo que no

Diagrama Nº 139



Las negras ganan.

podría haberse conseguido con uno sólo. Tal caso se ve en el diagrama Nº 139 (Marco-Maroczi, Viena, 1899). Con uno de los caballos negros fuera del tablero, el rey de las blancas se encontraría libre para vagar por donde quisiera, puesto que no existiría la constante amenaza contra sus peones. Pero en la situación en que se halla, está completamente atado y condenado. Maroczi ganó avanzando primero su peón hasta 5TD (de manera que cuando capture el PTD blanco, tendrá uno, pasado y unido, más cerca de la casilla de coronación) y luego forzando la entrada en el flanco de rey. El proceso que da el triunfo es altamente original: **1. .....**, **R3D**; **2. R2R**, **R2A**; **3. R2A**, **R3C**; **4. R2R**, **P4T**; **5. R2A** (5. P × P +, R × P es peor), **P5T**; **6. R2R**, **R2A**; **7. R2A**, **R3D**; **8. R2R**, **R2R**; **9. R2A**, **R2A**; **10. R2R**, **R2C**; **11. R2A**, **R2T**; **12. P3C**, **R3T**; **13. R2R**, **P4AR**; **14. P × P**, **P × P**; **15. R2A**, **R4T**; **16. R2R**, **P5A**; **17. P × P**, **P × P**; **18. R2A**, **R4C**; **19. R2R**, **R5T**; **20. R2A**, **R6T!**; **21. C3D** (no existe otra alternativa; a 21. R2R, R6C obliga a efectuar una movida de caballo, pues si 22. R3D, R7A), **C7A**; **22. C × P +**, **R5T**; **23. C3D** (si 24. C6C +, R4C; 25. C5R, C (5A) × PT; 26. C × C, C × C; 27. C × P, C5A y el peón corona), **C (7A) × PT**; **24. C × C**, **C × C**; **25. C1A**, **C8C**; **26. C2T**, **R6T**; **27. R3R**, **R6C**; **28. P4AR**, **R5C**; **29. P5A** (las blancas se hallan en «zugzwang»), **R × P**, y el peón pasado lateral decide el juego (ver el ejemplo Nº 132a).

Capítulo IV

FINALES DE ALFIL Y PEON

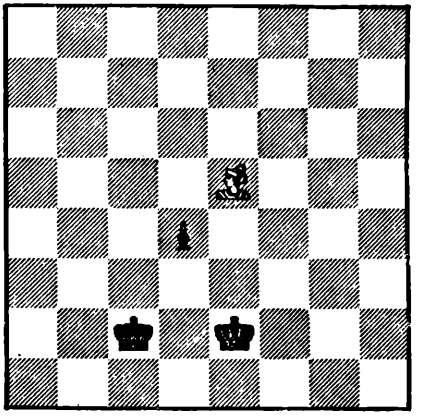
I. ALFIL CONTRA PEONES

En estos casos, los resultados generales son bastante parecidos a los de finales de caballo. Alfil contra uno o dos peones, resulta un empate (excepto si los peones se hallan tan avanzados, que no puedan ser detenidos). En cuanto a alfil contra tres peones, el resultado depende de la relativa posición de estos últimos, y en base a ello será o no tablas.

Exceptuando algunos casos extraordinarios, el alfil hace tablas contra un peón, si puede dominar alguna casilla de la columna de entrada a dama, que dicho peón debe necesariamente cruzar. Es posible obtener el triunfo con el peón únicamente cuando el rey bloquea la acción de su propio alfil, o cuando el peón puede ganar un tiempo con jaque. En el diagrama Nº 140 (Allgaier, 1795) tenemos el segundo caso: **1. ....., P 6 D +; 2. R mueve, P 7 D;** y 3. ....., P corona.

A menos que el alfil de las blancas hubiera estado colocado en 8 C D y acabara de capturar en la casilla 5 R, el juego habría terminado tablas, de suerte que esta forma de conseguir el triunfo, es debida al azar o a la reducción de una posición más complicada. En el ejemplo Nº 140a (Kling y Horowitz, 1853), blancas: R 5 T D, P 6 C D; negras: R 3 A D, A 3 C R, no hay jaque y, en consecuencia, las negras pueden conseguir llegar a tiempo. 1. R 6 T, A 5 R !; 2. P 7 C, R 2 A; 3. R 7 T, A × P.

Diagrama Nº 140



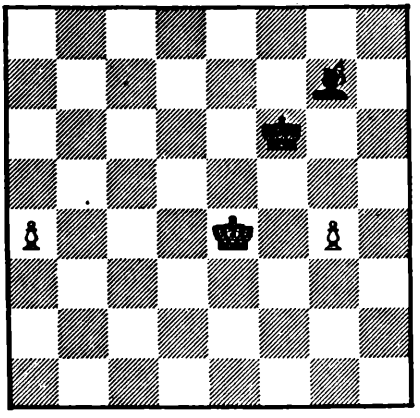
Las negras juegan y ganan.

¡Ahogado! El Nº 140a hubiera sido tablas con el alfil colocado en cualquier parte del tablero, menos en la casilla 1 R.

Con dos peones contra el alfil, hay más posibilidades de ganar. Si ellos no se encuentran más allá de la cuarta fila, no habrá mayores dificultades para el empate, pero, en caso contrario, el resultado dependerá de si el monarca es capaz de detener uno de los peones, mientras que el

alfil se encarga del otro. Una excepción a esta regla general, se va en el diagrama Nº 141 (problema por H. Otten) que hemos incluído para demostrar cómo un rey puede

Diagrama Nº 141



Las blancas juegan y ganan.

obstaculizar su propia pieza. La solución es como sigue: **1. P 5 T, A 1 A; 2. R 5 D, A 3 T; 3. P 5 C + ! !, A × P** (ó 3. . . . . , R × P; 4. P 6 T); **4. R 4 R, A 5 T; 5. R 3 A !** y el peón marcha a dama. Si aquí el rey de las negras se hubiera hallado más cercano a cualquiera de los dos peones, el empate habría resultado evidente.

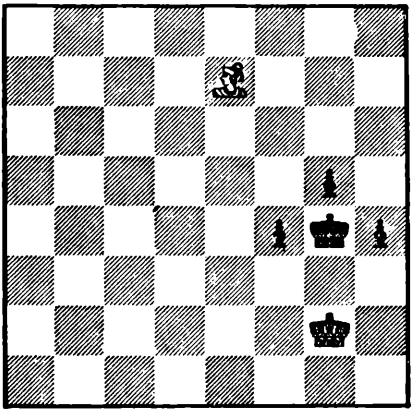
Cuando dos peones están en quinta fila, la posición de los reyes es la que decide el juego. Ejemplo, el Nº 141a (Salvioli, 1887). Blancas: R 5 T R, A 2 R; negras: R 8 C R, P 5 T D, P 5 D. Las negras ganan. 1. A 4 A, P 6 T; 2. R 4 C, R 7 A !; 3. R 4 A, P 6 D; 4. R 4 R, P 7 D; 5. A 3 C, P 7 T, etc. Los peones separados por dos columnas (como sucede aquí) no pueden ser detenidos por un alfil, en cualquier posición en que se halle, si ellos se encuentran en la quinta fila, o más avanzados. Si se hallan separados por una sola columna (por ejemplo 5 T D y 5 A D), pueden ser detenidos por un alfil que se encuentre en 2 C D ó 4 C D y, en caso de separarlos tres columnas (5 T D y 5 R) puede detenerlos un alfil colocado en 1 A D ó 5 A D. La más favorable posición para los peones es hallarse dos, cuatro, o más columnas separados el uno del otro. Esto puede verse en el ejemplo Nº 141a y es también claro en la posición Nº 141b (Kling y Horowitz), blancas: R 5 C D, A 3 A D; negras: R 4 D, P 5 A D, P 4 A R. Las negras juegan y ganan por medio de 1. . . . , P 5 A; 2. R 4 C, P 6 A; 3. A 1 R, R 5 D; 4. R 3 T, P 6 A; 5. R 2 T, R 6 D; 6. R 1 C, R 7 R; y si 7. A × P, P 7 A, mientras que a 7. A 4 T, R 8 D. Con el peón negro ubicado en 4 T R, el juego también se gana, pero si se hallara en 4 R ó 4 C R el resultado sería tablas.

Dos peones unidos y pasados pueden ser detenidos por el alfil, excepto si ambos se hallan en sexta. Por ejemplo: los peones blancos en 4 R y 4 D, las negras juegan 1. . . . . , A 3 A R, y si 2. P 5 R, A 2 C; o 2. P 5 D, A 4 R, y los peones no pueden avanzar. Pero si se encontraran en 6 R y 6 D, entonces a 1. . . . , A 1 A R; 2. P 7 R fuerza la entrada. Cuando se tienen peones unidos, es necesario avanzar siempre el que no está en el mismo color del alfil, pues si se avanzara el otro peón, sería inmediatamente bloqueado. En el Nº 141c (Kling y Horowitz, 1853) tenemos un caso en el cual los peones bloqueados no ganan, a despecho de la proximidad de su rey. Blancas: R 8 D, A 3 T R; negras: R 3 D, P 6 C R, P 7 A R. 1. A 2 C !, R 4 R; 2. R 7 R, R 5 D; 3. R 6 R, R 6 R; 4. R 5 R, R 7 R; 5. R 4 A, y los reyes tendrán que batirse solos.

Con tres peones unidos y pasados, el triunfo es posible únicamente si los tres pueden cruzar la cuarta fila

(excepto para ciertos casos especiales). La defensa siempre consiste en el bloqueo, y ello no es factible al encontrarse muy cerca de la casilla de coronación. La posición del diagrama Nº 142, puede considerarse como modelo. El alfil de las blancas se halla tan favorablemente ubicado, que los peones negros bien pronto serán detenidos. **1.** ....., **P6A+**; **2. R2A, R5A; 3. A8D, P6T; 4. A7A+** (no A×P+? R5C!! y ganan), **R5C; 5. A3C** ó **1.** ....., **R4T; 2. A6D** (para prevenir 2. ....., P5C), ó **1.** ....., **R4A; 2. A8D.** Que la posición del alfil resulta importantísima, se demuestra en el diagrama Nº 143 (Horowitz, 1800). Aquí **1.** ....., **R4A** (para 1. ....., P6A+ ver A) es decisivo, porque el alfil tiene muy pequeña libertad de acción para detener a los peones. **2. A5T** (ó 2. R3T, P6A; 3. A2A, R5R; 4. A6C, R6D; 5. R2T, R7R; 6. R1C, P5C), **P5C; 3. A8D, P6T+; 4. R2T, R5R; 5. A6C, R6A; 6. A7A, R6R; 7. A8C, P6A; 8. R1C, R7R; 9. A3C, P7T+; 10. R×P, P7A; 11. A×P, R×A; 12. R1T, R6C!**

Diagrama Nº 142

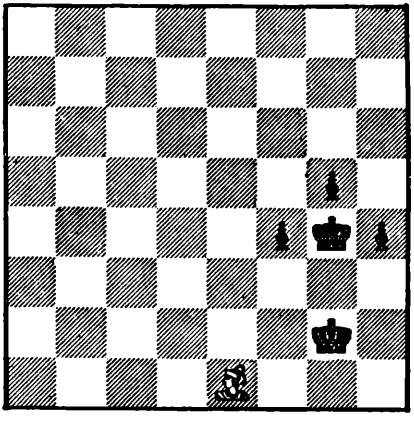


Tablas.

A. 1. ....., P6A× es muy inferior: 2. R1C!!! (la única jugada que hace tablas; si, por ejemplo 2. R2A, P6T; 3. R1C, R5A!; 4. A2D+, R4A; 5. A1R, R5R; 6. A3C, R6R; 7. R1A, P5C; 8. A8C, P7A; 9. A7T+, R6A; 10. A×P, P7T), R4A (2. ....., R5A; 3. A2D+); 3. A5T, P5C; 4. A8D, P6T; 5. A7A, R5R; 6. R2A, y las negras nada positivo pueden hacer.

Cuando los peones se hallan situados en la sexta o séptima fila, la lucha resulta sin esperanzas para el bando que posee la pieza. Por ejemplo, el Nº 143a (Kling y Horowitz, 1853). Blancas: R1CR, A1R; negras: R6TR, P7R, P6AR, P7CR. Las negras maniobran con su monarca hacia 8D, y entonces ganan el alfil, coronando con el PC y PR y, finalmente, entran también a dama con su PA. Veamos el Nº 143b, blancas: R1CR, A4CD; negras: R6CR, P5AR, P5CR, P6TR. Aquí 1. ....., P6A??;

Diagrama Nº 143



Las negras juegan y ganan.

2. A6D+, R5T; 3. R2A sólo da tablas, pero 1. ....., R6A; 2. R2T, R7R, como en el diagrama Nº 131, es suficiente.

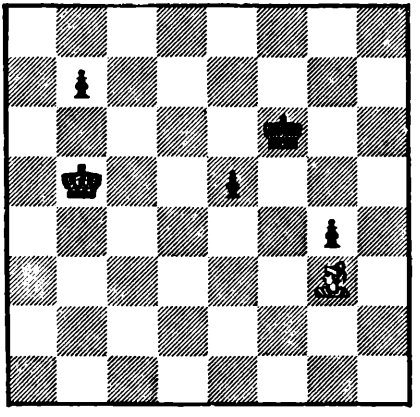
Por otra parte, es fácil ver que

con los peones más atrasados, ninguno de los métodos precedentes daría un resultado positivo. En el Nº 143c (Berger, 1890), blancas: R2CR, A1D+; negras: R5CR, P5AR, P4CR, P5TR. Tablas. 1. ....., R4A; 2. R3T, R5R; 3. R2C, R6R; 4. A4C, y ahora 4. ....., P6A+; 5. A×P, P67T+; 6. R3C no lleva a nada realmente positivo. En el Nº 143d (Berger, 1890), blancas. R2CR, A1D; negras: R4AR, P5AR, P4CR, P4TR. Tablas. 1. ....., P5C; 2. A2A+, R4R; 3. R2A, P5T; 4. A1D!, R4A; 5. A2A+, R3A; 6. A4R, P6T; 7. A6A, P6C+; 8. R3A, R4C; 9. A7D, P7T; 10. R2C, P6T+; 11. R1T, P7A; 12. A3T, R5A; 13. A1A, R6R; 14. A3T, R7R; 15. A1A+, R8R; 16. A3T, P8A=D; 17. A×D=. En la posición Nº 143e (Berger, 1890), blancas: R3CR, A2R; negras: R4CR, P4AR, P3CR, P4TR. 1. ....., R3A; 2. A3A, R4R; 3. R4T, R3A; 4. A6A, R3R; 5. R5C=.

El punto esencial de todos estos ejemplos es el siguiente: si los peones pueden ser bloqueados antes que dos de ellos alcancen la séptima fila, el final resultará tablas, en caso contrario ganan (excepto con PT que permite ciertas posibilidades de ahogado). No hay una diferencia real en que los peones se hallen ubicados en el centro o en el borde del tablero (otra vez con la excepción del ahogado que se indica en el número 143d).

Tres peones aislados (o dos unidos, y el otro aislado) no son, al contrario de lo que sucede en el final correspondiente de caballo, más fuertes que los tres unidos. Se gana cuando uno de ellos puede alcanzar la sexta fila, pero es tablas en caso contrario. Así, en el diagrama Nº 144 (Handbuch) resulta un empate, porque el PCD se encuentra demasiado atrasado. **1. ....., R4A** (ó 1. ....., P5R; 2. R4A, R4A; 3. R4D, P4C; 4. A6D, P5C; 5. A×P, R5A; 6. A1R, R6A; 7. A4T,

Diagrama Nº 144



Tablas.

P6R; 8. R3D, y las negras se encuentran impotentes), **2. R4A!** (2. R6C?, P5R!; 3. R5A!, P4C; 4. R4D, P5C; 5. A2T, P6C; 6. R3A, P6R; 7. R×P, P7R; 8. R3C, P5R, y pierden las blancas), **R5R; 3. R5A, P4C; 4. A2T!** (no 4. R×P, R5D! seguido por ....., P5R y ....., R6R), **P5C; 5. R4A, P6CD; 6. R×P, R5D; 7. R2A, P5R; 8. R2D=.**

Pero si consideramos una posición tal como la del ejemplo 144a, blancas: R1CD, A3CR; negras: R4AR, P6CD, P4R, P5CR, donde las blancas no tienen tiempo para diferir la captura del PC, las negras pueden forzar una hermosa decisión por medio de 1. ....., P5R; 2. R2C, P6R; 3. R×P, R5R; 4. R2A, R6A; 5. A3C, P6C; 6. R1D, P7C; 7. A2T, R7A!! y las blancas se encuentran en «zugzwang». O nuevamente, en la posición Nº 144b, un problema del doctor Lewitt. Blancas: R3AR,

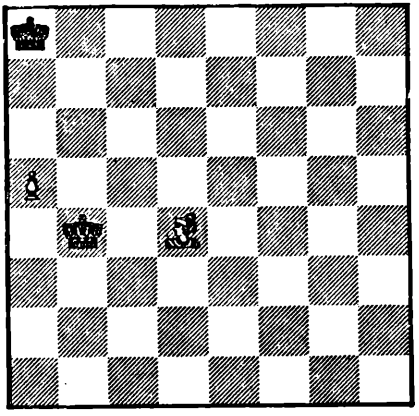
P 2 C D, P 5 C D, P 6 T R; negras: R 4 T D, A 3 C D, el avance de los peones resulta irresistible. 1. R 4 R, A 1 D; 2. P 6 C!!, R 3 T!! (2. ...., R × P; 3. R 5 A); 3. R 5 R, A 4 C; 4. P 7 T, A 8 A; 5. R 6 D, A × P; 6. R 7 A, A 4 R +; 7. R 6 A, A 3 A; 8. P 7 C, R 2 T; 9. R 7 A y uno de los peones entrará a dama.

Cuatro o más peones ganan claramente contra un alfil, excepto que se hallen doblados o tan retrasados que puedan capturarse a voluntad. Sin embargo, dos alfiles obtienen el triunfo contra cuatro peones, Berger da la siguiente posición (Nº 144c, blancas: R 3 A R, A 5 C D, A 2 A R; negras: R 3 R, P 4 D, P 4 R, P 4 A R, P 4 C R. Las blancas ganan. La variante principal es la siguiente: 1. A 5 A, P 5 R +; 2. R 3 R, P 5 A +; 3. R 4 D, P 5 C; 4. A 6 A, P 6 R; 5. A × P +; R 4 A; 6. R 3 D, R 4 C; 7. A 7 R +, R 4 A; 8. A 4 R +, R 4 R; 9. A 8 D, R 3 D; 10. A 5 A, P 6 C; 11. A 4 R, R 4 R; 12. A 7 A + y ganan todos los peones. Contra el plan de bloquear primero a los peones y luego capturarlos, las negras se hallan indefensas.

II. REY, ALFIL Y PEONES CONTRA REY, CON Y SIN PEONES

Alfil y peón siempre triunfan contra un rey solo, excepto si se trata de P T, y el alfil es de distinto color de la casilla de coronación. En el diagrama Nº 145, las blancas nada pueden hacer, desde que no tienen la posibilidad de obligar al monarca negro a salir del rincón. Después de **1. R 5 C, R 2 C; 2. P 6 T +, R 1 T; 3. R 6 C, R 1 C; 4. A 5 R +, R 1 T +** lo más que puede conseguirse es el ahogado. Por otra parte, si el alfil corriera por casillas blancas, el triunfo resultaría juego de niños. Veamos el ejemplo Nº 145a, con el alfil ubicado en 3 D, en lugar de 4 D y lo restante como en el diagrama Nº 145: 1. R 5 C, R 2 C; 2. A 4 R +, R 2 T; 3. P 6 T, R 1 C; 4. R 6 C y entran a dama en dos jugadas.

Diagrama Nº 145



Tablas.

Para hacer tablas contra un alfil de distinto color que el de la casilla de coronación, el rey negro debe hallarse situado en ella o poder alcanzarla oportunamente. En el ejemplo Nº 145b (Troitzky, 1896), blancas: R 3 R, A 3 T R, P 5 T R; negras: R 1 R, si les corresponde la movida a las blancas pueden obtener el triunfo por medio de 1. A 6 R!, R 2 R; 2. P 6 T!!, R 3 A; 3. A 5 A!!!, R 2 A; 4. A 7 T, R 3 A; 5. R 4 A, R 2 A; 6. R 5 C, R 1 A; 7. R 6 A, etc. Veremos otra aplicación de esta regla en el Nº 147b.

Existe una posición con P C, que completa la lista de los casos en los cuales A y P no ganan contra un rey solo. En la posición Nº 145c (Mouret, 1838), blancas: R 4 T D; negras: R 2 C D, P 5 C D, A 7 T D. Después de 1. ....., P 6 C; 2. R 3 T, R 3 A; 3. R 2 C, R 4 A; 4. R 1 T el alfil negro no puede mover, y el rey de este bando no puede acercarse mu-

cho, sin que se produzca una posición de ahogado.

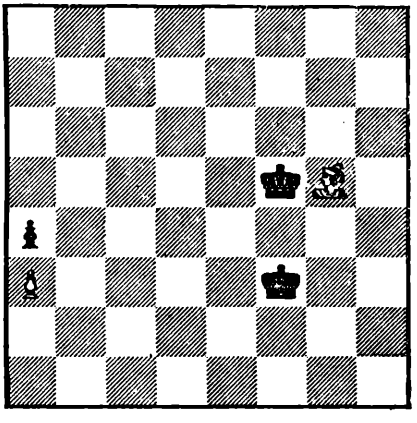
Con A y P contra P tenemos resultados parecidos: se gana, excepto que exista P T con A de distinto color que la casilla angular, y que el rey defensor pueda alcanzarla a tiempo.

Generalmente, en estos finales, el poseer mayor material resulta contraproducente para el bando defensivo. Así, como veremos, cuando éste tiene un P C contra A y P, la partida resulta, en la mayoría de los casos, un empate, mientras que con peones doblados de caballo, casi siempre pierde.

Hay dos posibilidades de triunfar cuando otros peones se suman a posiciones como las del diagrama número 145: la una es impedir al rey negro que llegue al ángulo; la otra forzar un peón negro a sacrificarse ante el de torre, el cual, al capturarlo, se transforma en peón caballo.

En el diagrama Nº 146 (Kling y Horowitz, 1851) tenemos el primer

Diagrama Nº 146



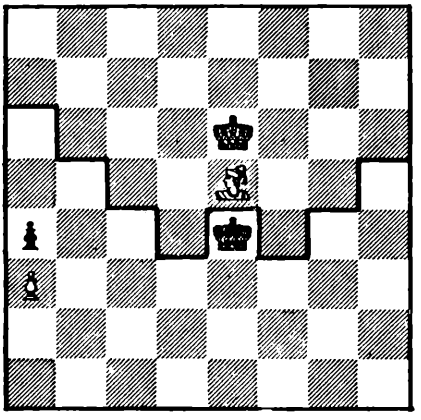
Las blancas ganan.

caso. Si las blancas atacan directamente al peón adversario, el monarca negro tendrá tiempo para llegar a 1 T D. El problema, entonces, se basa en mantener al rey enemigo a respetable distancia de la columna T D. La solución es la siguiente: **1. A 4 A!, R 7 C; 2. R 4 C!!** (si 2. R 4 R, R 6 T; 3. R 5 D, R 5 C; 4. A 2 T, R 4 A; 5. R 6 A, R 3 R, y las blancas no se hallan más cerca de su meta), **R 7 A; 3. A 1 A, R 7 R** (si 3. ....., R 7 C; 4. A 3 R, R 8 A; 5. R 3 A, R 8 R; 6. A 4 A, R 8 D; 7. R 3 R, R 7 A; 8. R 4 D, R 6 C; 9. A 6 D); **4. R 4 A, R 8 D** (ó 4. ....., R 6 D; 5. A 3 R, R 5 A; 6. R 5 R, R 6 C; 7. A 5 A, R 5 A; 8. R 6 D, R 6 D; 9. R 5 D, R 6 A; 10. A 6 D, R 6 D; 11. R 5 A, R 5 R; 12. A 2 T); **5. A 3 R, R 7 A; 6. R 5 R, R 6 C; 7. A 5 A, R 5 A; 8. R 6 D, R 4 C; 9. R 5 D, R 4 T!; 10. R 6 A, R 3 T; 11. A 3 R, R 4 T; 12. R 7 C, R 4 C; 13. A 6 C, R 5 A; 14. R 6 A, R 6 C; 15. A 5 A, R 5 A; 16. A 3 R, R 6 C; 17. A 1 A, R 5 A; 18. A 2 C!!!** (la clave), **R 6 C; 19. R 5 C!** y ganan.

Correspondiéndoles la movida a las negras, su oponente tiene un trabajo más difícil, y por mucho tiempo se aceptó como verdad, que podían obtener el empate, pero en 1928 Rauser demostró que tal opinión era incorrecta. Las blancas pueden obtener la victoria en la forma siguiente: **1.** ....., **R 6 C; 2. A 6 A!, R 6 A** (si 2. ....., R 6 T; 3. R 4 A, R 7 T; 4. R3A, R6T; 5. A5C, R7T; 6. R4C, R 7 C; 7. A 4 A como en la variante principal); **3. A5R, R6R; 4. A2C!!!** (la única jugada ganadora. Si 4. A 8 C ?, R 5 D !; 5. R 6 R, R 4 A; 6. R 7 D, R 3 C, y tablas. Por ejemplo: 7. R 8 A, R 4 A; 8. R 7 A, R 4 D!; 9. R 7 D, R 4 A; 10. A 7 A, R 4 C!, etc.), **R 6 D** (ó 4. ...., R6A; 5. A1A, R 6 C; 6. A 5 C, R 7 A; 7. R 4 A, R 7 R; 8. R 4 R, R 7 A; 9. A 4 A); **5. R 5 R, R 6 R** (si en lugar de ello 5. ....., R 5 A; 6. R 6 D, R 4 C; 7. A 4 D, R 5 A; 8. A 5 A, R 4 C; 9. R 5 D y otra vez estamos en la variante principal precedente); **6. A1A+, R6A; 7. R5A!,**

R 6 C; 8. A 5 C, R 6 A (o si no 8. ....., R 6 T; 9. R 4 A); y volvemos a la posición del diagrama, pero jugando las blancas: **9. A 4 A.** La clave de este final se halla en el diagrama Nº 147 (Rauser, 1928). Aquí no se hace diferencia, juegue cualquiera

Diagrama Nº 147



Las blancas ganan si el rey negro no está dentro de la zona limitada por la línea gruesa.

de ambos bandos, pero si el rey de las negras puede alcanzar alguna casilla detrás de la línea marcada (pero que no esté separada más de dos columnas del rey blanco) antes que su peón sea capturado ellas pueden conseguir el empate; de lo contrario, pierden. En el diagrama Nº 147, la solución es **1. A 2 T, R 5 D; 2. R 6 D, R 5 A** (2. ....., R5R; 3. R5A, R 4 A; 4. R 5 C, R 3 R; 5. R×P, R 2 D; 6. R 5 C, R 1 A; 7. R 6 A y ganan); **3. R 6 A, R 6 C; 4. A 6 D, R 5 A; 5. A 5 A, R 6 C; 6. R 5 C.** Si juegan las negras: **1.** ....., **R 6 A; 2. R 5 A, R 6 R; 3. A 2 C !, R 6 D; 4. R 5 R, R 6 R; 5. A 1 A +, R 6 A; 6. R 5 A, R 6 C; 7. A 5 C, R 6 A; 8. A 4 A** y volvemos a tener el diagrama Nº 146.

Si el peón de las negras tiene aún movidas para poder realizar, ellas pierden, a menos que su monarca se encuentre en el ángulo. Ejemplo el Nº 147a (problema por Teichmann), blancas: R 6 T D, P 2 T D, A 3 C R; negras: R 1 A D, P 5 T D. Las blancas ganan. 1. R 6 C, R 2 D; 2. R 7 C, R 1 D; 3. R 6 A !, R 2 R !; 4. A 7 A, R 3 R; 5. A 6 D, R 4 A (o A); 6. R 5 D, R 3 A; 7. A 4 C, R 2 A; 8. R 6 D, R 1 R; 9. A 5 T, R 2 A; 10. A 8 D, R 1 R; 11. A 4 T, R 2 A; 12. R 7 D, R 3 C; 13. R 6 R, R 4 T; 14. A 7 R, R 3 C !; 15. A 6 A, R 3 T !; 16. R 5 A, R 2 T; 17. A 2 C, R 1 C; 18. R 6 R, R 1 A; 19. A 6 A, R 1 C; 20. R 7 R, R 2 T; 21. R 7 A, R 3 T; 22. A 7 R, R 4 T; 23. R 6 A, R 3 T; 24. A 8 A +, R 4 T; 25. P 3 T, R 5 C; 26. A 6 T y el rey de las negras no puede salir de la zona perdedora.

A. 5. ....., R 3 A; 6. R 7 D, R 4 A; 7. R 7 R, R 5 R; 8. R 6 R, R 5 D; 9. A 3 T, R 5 A; 10. R 6 D, R 5 D; 11. A 2 C +, R 5 R; 12. R 6 R, R 5 A; 13. A 6 A, R 5 C; 14. R 5 R, R 4 T; 15. R 5 A, R 3 T; 16. A 2 C, R 2 T; 17. R 6 A, R 3 T !; 18. A 1 A +, R 4 T (ó 18. ....., R 2 T; 19. R 7 A, R 1 T; 20. A 6 T, R 2 T; 21. A 7 C, P 6 T; 22. A 8 A); 19. P 3 T D y de nuevo estamos en el diagrama Nº 147.

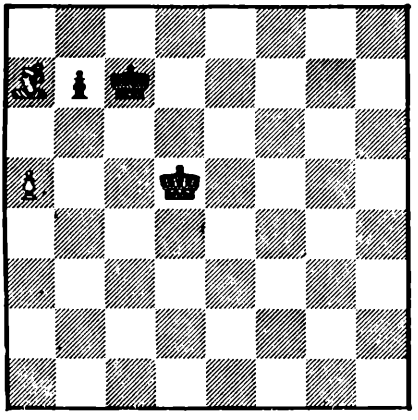
Otra ilustración es el ejemplo Nº 147b (Duras, 1908), blancas: R 1 T R, A 3 T D, P 2 T D; negras: R 2 C R, P 2 D. Las blancas juegan y ganan. 1. A 4 C ! !, R 2 A y después de 2. P 4 T, R 3 R (ó 2. ....., R 1 R; 3. P5T, R1D; 4. A6D, R1A; 5. P6T); 3. P 5 T, R 5 D; 4. P 6 T, R 3 A; 5. A 5 T ! las movidas del peón de las negras pronto terminarán, y su rey tendrá que abandonar el cuadrado del P T blanco.

Cuando el alfil corre por casillas del mismo color que la angular de coronación, la conquista de la victoria no ofrece mayores dificultades. La celada, que es necesario evitar, está indicada en el Nº 147c, es decir, que cuando el peón del bando defensivo está en su casilla inicial, debe permitírsele libertad de mo-

vimientos. (Lolli, 1763), blancas: R1CD, P2TD; negras: R6D, A5D, P6TD. Esta posición resulta tablas, no importa quién mueva. Ejemplo: 1. ....., R6A; 2. R1A!, A6R+; 3. R1C, R6D; 4. R1T y 4. ....., R7A, ahogado. Si el peón negro estuviera todavía en 5TD, ejemplo Nº 147d, blancas: R1CD, P2TD; negras: R6D, A5D, P5TD, resultaría 1. ....., R5A; 2. R1A, R5C; 3. R1C, R6T; 4. R cualquier, R×P, ganando en seguida.

Cuando las negras poseen un PC, las blancas pueden ganar si consiguen obtener la posición del diagrama Nº 148 (Paulsen-Metger, Núremberg, 1888). Debe tenerse mucho cuidado, a fin de evitar algunas celadas.

Diagrama Nº 148



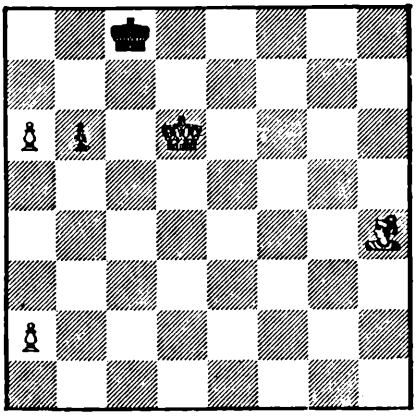
Las blancas ganan.

Por ejemplo: 1. R5A?, P3C+= (2. A×P+, R2C, diagrama Nº 145; 2. P×P+, R2C, ejemplo Nº 145c), ó 1. R4A?, P4C+!! Pero las blancas pueden ganar, por medio de **1. R4D!!, R3A** —o *a)* 1. ....., P4C (ó 1. ....., P3C); 2. P6T, R3A; 3. R3A, R2D; 4. R4C, R3A; 5. R5T. *b)* 1. ....., R2D (o ....., R1D; ....., R1A); 2. R5A, R2A; 3. R5C, P3C; 4. P6T!!—; **2. A6C!, R3D** (2. ....., R4C; 3. R5D, P3T; 4. R6D); **3. R4A, R3A; 4. R4C, R3D; 5. R5C, R2D; 6. R5A, R1A; 7. A7T, R2A; 8. R5C, R2D; 9. A8C, R1A; 10. A2T, R2D; 11. R6C.**

Con el rey negro cómodamente ubicado en la casilla angular, el juego resulta tablas, indiferentemente de donde pueden hallarse las fuerzas blancas. En el caso más favorable, donde las negras poseen un PC, el peón puede ser forzado a mover, ahogando al rey, pero ello a nada conduce, porque si capturan las blancas, se produce el ahogado, y, en caso contrario, toman las negras y tendremos el diagrama Nº 145.

Con dos peones en la columna de torre, como en el diagrama Nº 149

Diagrama Nº 149



Tablas.

(Kling y Horowitz, 1851) nada puede hacerse. **1. P4T, R1C; 2. A2A, R1T!** (no 2. ....., R2T??; 3. P5T, R×P; 4. P×P y ganan); **3. R7A, R2T; 4. P5T, R1T!; 5. P×P** ahogado (ó 5. A×P ahogado, ó 5. R×P, R1C, y el peón extra no produce diferencia alguna).

En el caso de existir dos peones de caballo, como en la posición que se ilustra en el diagrama Nº 150, el triunfo no es posible, en razón de

la constante amenaza de ahogado. Ejemplo: **1. R 6 D, R 1 C; 2. R 7 D, R 1 T**, y ahora 3. R 7 A resulta ahogado, mientras que **3. A 6 A** sería replicado con 3. ....., **R 1 C !** Si las blancas tuvieran su alfil, que corriera por casillas negras, no podrían aproximarse con su monarca y su adversario movería simplemente su rey hacia atrás y adelante de 1 A a 2 D.

Excepto estos casos especiales, sólo puede conseguirse tablas con P contra A y P si el peón oponente puede ser capturado. No obstante, si bien esto puede aceptarse como regla, existen excepciones.

En el diagrama Nº 151 (problema por Reti, 1928) las blancas consiguen evitar la derrota, obligando a las negras a que defienden su peón con el alfil, y eliminando esta defensa en el momento oportuno, por la entrada a dama, capturan el peón enemigo. **1. R 7 R ! !, P 4 C; 2. R 6 D, P 5 C; 3. P 7 R, A 4 C; 4. R 5 A !** ganando el tiempo necesario para hallarse dentro del cuadrado del P C), **A 2 D; 5. R 4 D, R 3 C; 6. R 4 R, R 3 A; 7. R 4 A, R 3 D;** 8. **P 8 R = A.**

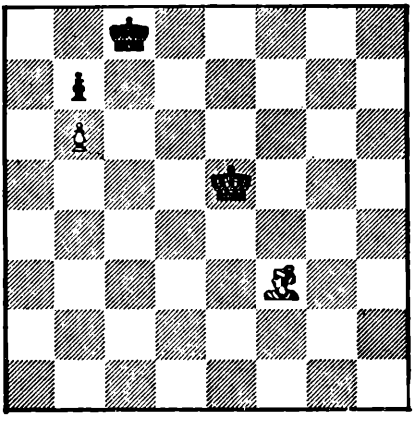
Puesto que el alfil vale aproximadamente tres peones, A y P contra dos peones generalmente ganan. No obstante, al agregar material a las negras, se les crea más posibilidades de tablas, como es lógico suponer.

Nuevamente un P T y A de distinto color de la casilla angular, debe ser especialmente distinguido de los casos generales.

Aquí también si el rey de las negras puede alcanzar la casilla angular de coronación, el juego resulta generalmente tablas. Pero si poseen un P C doblado o P C y P T, el peón extra constituye un severo «handicap», porque elimina el ahogado, como defensa, y permite a las blancas transformar su P T en P C.

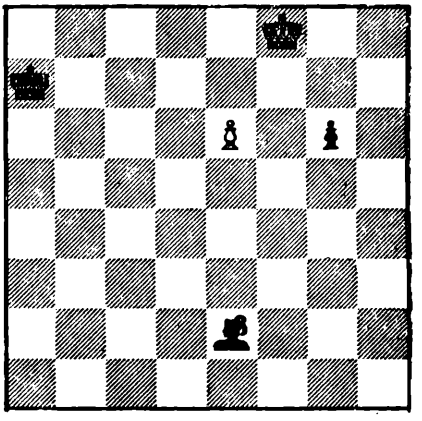
En la posición más difícil, diagrama Nº 152 (Kling y Horowitz, 1851), las blancas proceden a ahogar al rey adversario. **1. A 2 D** (para contestar a 1. ....., R 4 T con 2. P 3 T) **R 2 A** (ó 1. ....., R 2 C; 2. R 6 D, R 3 C; 3. A 1 R, R 2 C; 4. A 4 T, R 3 C; 5. A 8 D +, R 2 C; 6. A 7 A, R 1 T !; 7. R 6 A, R 2 T; 8. A 8 D, R 1 T !; 9. R 6 C, R 1 C; 10. A 7 A +, R 1 A; 11. R 6 A y 11. ....., P 6 C es forzado, entonces 12. P × P, P 5 C; 13. A 6 D resulta decisivo); **2. A 5 C,**

Diagrama Nº 150



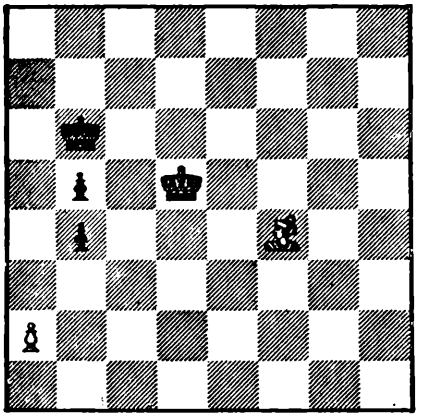
Tablas.

Diagrama Nº 151



¡Juegan las blancas y hacen tablas!

Diagrama Nº 152

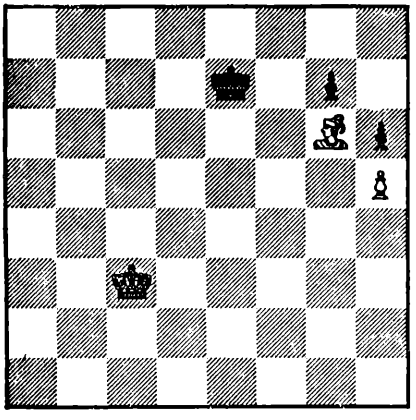


Las blancas juegan y ganan.

R 2 D; 3. R 5 A, R 2 A; 4. A 4 T, R 1 A; 5. R 6 C, R 1 C; 6. A 3 C +, R 1 A (6. ....., R 1 T; 7. A 4 A y 7. ....., P 6 C debe ser jugado); **7. A 4 A, R 2 D; 8. R × P, R 1 A; 9. R 6 C, R 2 D; 10. R 7 C, R 3 R; 11. R 6 A, R 2 R; 12. A 6 D +, R 1 D; 13. R 7 C** y el negro no puede volver.

Con P T y P C la misma estrategia es decisiva. En el diagrama Nº 153 (Walker, 1841) la posición de ahogado es evitada en la siguiente forma: **1. R 4 D, R 3 D; 2. R 4 R, R 3 R; 3. R 4 A, R 3 A; 4. A 5 A, R 2 A; 5. R 5 R, R 1 C** (si 5. ....., R 2 R;

Diagrama Nº 153



Las blancas ganan.

6. A 6 R, R 1 A; 7. R 5 A, R 2 R; 8. A 2 T, R 1 R; 9. R 6 C, R 1 A; 10. A 3 C); **6. R 6 R, R 1 A; 7. A 6 C, R 1 C; 8. R 7 R, R 1 T; 9. A 2 A, R 1 C; 10. A 3 D, P 4 C** (ó 10. ....., R 1 T; 11. R 7 A, P 4 C; 12. P × P a. p.); **11. P × P** a. p., **R 2 C** (11. ...., P 4 T; 12. R 6 A); **12. R 6 R, P 4 T; 13. R 5 A.**

Existen muchas variantes con este tema. Ejemplo, el número 153a (Horowitz, 1885), blancas: R 5 A D, A 4 A R, P 3 T D; negras: R 2 T D, P 5 T D, P 4 C D. Las blancas ganan. 1. R 6 A, R 1 T (a 1. ....., R 3 T; 2. A 3 R y mate en cinco: 2. ....., R 4 T; 3. A 5 A, P 5 C; 4. P × P +, R 3 T; 5. A 6 C, P 6 T; 6. P 5 C + +); 2. R 6 C, P 5 C; 3. P × P, P 6 T; 4. P 5 C, P 7 T; 5. A 5 R, P 8 T = D; 6. A × D, etc. Pero si el peón negro estuviera en 3 T D en lugar de 5 T D, sería tablas: 1. R 6 A, P 4 T; 2. A 3 C +, R 1 T; 3. A 6 C, P 5 C; 4. P 4 T, R 1 C; y ahora la posición de ahogado no resulta de provecho para las blancas, porque su P T nunca podrá convertirse en P C.

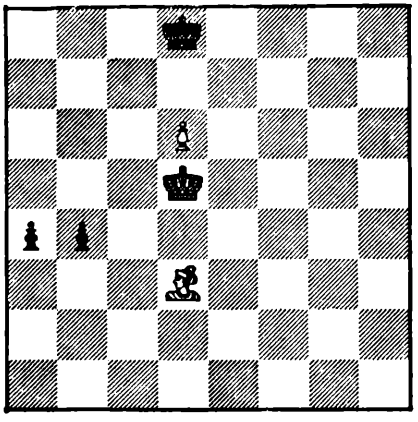
Igualmente, con un mayor número de peones, el punto crucial se basa en que las negras posean un P C que pueda ser utilizado para la transformación del P T de las blancas. Por ejemplo, en la posición Nº 153b (Frankfurter Schachzeitung, 1886), blancas: R 6 A D, A 1 C R, P 3 T D; negras: R 3 T D, P 2 T D, P 5 T D, P 4 C D, P 4 R, P 5 C R, P 7 C R. Las blancas ganan. 1. A 2 A! (no 1. A 3 R, P 6 C; 2. A 1 C, P 5 C !; 3. P × P, P 6 T; 4. A 3 R, P 8 C = D y ganan las negras), P 6 C; 2. A 3 R, P 5 C (ó 2. ....., R 4 T; 3. A × P, P 5 C; 4. A 6 C + y mate en dos); 3. P × P, P 8 C = D (ó 3. ....., P 6 T; 4. A 2 D y mate en la próxima); 4. P 5 C +, R 4 T; 5. A 2 D + +.

O en el Nº 153c (Walter, 1941), blancas: R 1 C D, A 6 C R, P 5 T R; negras: R 4 R, P 4 A D, P 6 A D,

P 2 C R, P 3 T R, para el cual la solución es 1. R 2 A, R 5 D; 2. A 3 D, P 5 A (ó 2. ....., R 4 R; 3. R × P, P 4 C; 4. P × P a. p., R 3 A; 5. R 2 D, P 5 A; 6. A 2 A ! y las blancas ganan el P T y luego coronan —siempre tienen ilimitados movimientos con su alfil—); 3. A 6 C, R 4 R; 4. R × P, R 4 D; 5. A 7 A +, R 4 A; 6. A × P, R 3 D; 7. R 4 D, R 2 R; 8. R 5 R, R 1 A; 9. R 5 A y tenemos el diagrama Nº 153.

Como hemos visto, las negras, en posesión de P C y P T, pierden únicamente si este último se halla delante de su compañero, de tal manera que no pueden intentar el cambio sin transformar al del adversario en peón de caballo. En forma similar, las negras no pueden perder con un peón situado en alguna otra columna, en conjunción con un P C, ya que, generalmente, su monarca alcanza la casilla angular. Así vemos que en el Nº 153d (Kling y Horowitz, 1851), blancas: R 4 C D, A 5 A D, P 2 T D; negras: R 2 C D, P 3 A D, P 4 C D, el P A no produce la excepción a esta regla, ya que si el alfil mueve, puede ser sacrificado de inmediato, mientras que si no lo hace, tendremos, en realidad, un final de rey, alfil y peón contra rey y peón caballo. Por ejemplo: 1. R 5 T, P 5 C; 2. R 4 T, R 3 T; 3. A 3 R, P 4 A; o 1. P 3 T, R 3 T; 2. R 3 A, R 4 T; 3. R 4 D, R 3 T; 4. R 5 R, R 2 C; 5. R 6 D, R 1 A; 6. A 6 C, P 4 A; 7. R 6 A, P 5 A; 8. A 3 R, P 6 A, etc.

Diagrama Nº 154



Las blancas ganan.

No existiendo peón de torre blanco, las negras sólo pueden empatar bajo ciertas circunstancias especiales. En el caso general, diagrama Nº 154, cuando las blancas ya tienen un peón pasado, el tiempo extra que suministra el alfil constituye la base del triunfo. Como el lector recordará, el peón blanco puede ser llevado hasta la séptima, pero si no existen más piezas en el tablero, el bando atacante tendrá que mover su monarca y ahogar a su adversario.

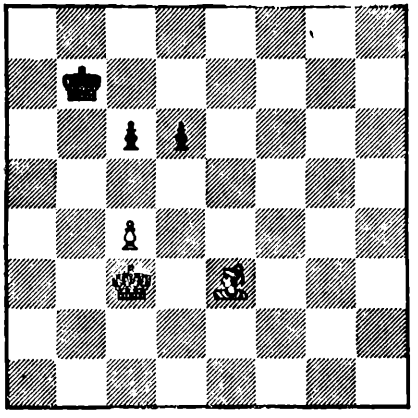
De tal manera, todo lo necesario es tener un tiempo para conseguir la victoria. **1. A 5 C** (pero no 1. R 6 A ? ?, P 6 C !; 2. R 5 C, P 6 T, y las negras son las que ganan), **P 6 T; 2. A 4 A, R 2 D; 3. R 5 A, R 1 D; 4. R 6 A, R 1 A; 5. P 7 D +, R 1 D; 6. A 3 C, R 2 R; 7. R 7 A.**

Un peón pasado puede ser apoyado por su alfil a la distancia, y así esa pieza retiene bastante movilidad, o también por su propio rey, lo que resulta preferible. En el ejemplo Nº 154a, Troitzky, 1895, tenemos una excepción, que prueba la regla. Blancas: R 5 D, P 7 C R, A 6 T R; negras: R 2 A D, P 2 T R, P 2 R. Las blancas pueden ganar solamente por medio de 1. P 8 C = D + !, R × D; 2. R 6 R, R 1 T; 3. R 7 A, P mueve; 4. A 7 C + +. Si juegan las negras, consiguen el empate con 1. ....., P 4 R !; 2. R × P (2. P 8 C = D +, R × D; 3. R 6 R, P 5 R tampoco conduce a nada positivo), R 1 C y el primer jugador tendrá el disgusto de comprobar que su alfil se halla atado. Por otra parte, si el rey blanco estuviera situado en 6 T R y el

alfil en 5 R, la obtención del triunfo resultaría elemental. A 1. ....., R 1 C, la pieza jugaría hacia atrás y adelante, hasta que el monarca de las negras se viera nuevamente forzado a mover.

Cuando el peón blanco no se halla pasado, el método para ganar consiste, en primer término, en el bloqueo de los peones oponentes (a fin de no hacer posible el cambio) y, entonces, capturarlos con el rey. En el diagrama Nº 155 se ilustra un ejemplo típico: **1. A 4 A, P 4 D** (1. ....., R 2 A; 2. P 5 A); **2. P 5 A, R 3 T; 3. R 4 D, R 2 C** (ó 3. ....., R 4 C; 4. A 3 R, R 5 C; 5. R 5 R, R 5 A; 6. R 6 D, R 4 C; 7. A 2 A); **4. R 5 R, R 2 A; 5. R 6 R +** descubierto, **R 1 A; 6. A 5 R, R 2 C; 7. R 6 D.**

Diagrama Nº 155



Las blancas ganan.

Las excepciones a esta regla, que indica que alfil y peón ganan contra dos peones adversarios (agregados al caso en que el peón blanco es de torre y el alfil de diferente color al de la casilla angular de entrada), pueden ser agrupadas en tres títulos diferentes:

1. Los peones se encuentran tan avanzados, que pueden emplearse para desviar al alfil o al rey, y hacer posible que el monarca negro capture el peón enemigo.

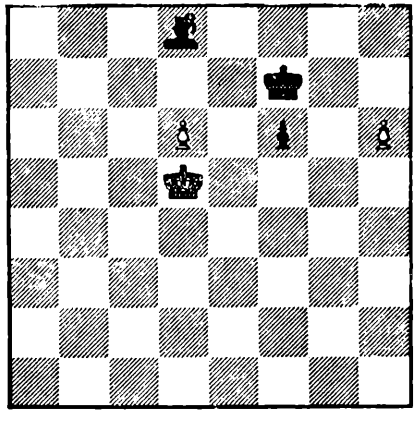
2. Los peones se hallan tan avanzados que pueden coronar. Aquí las negras ganan.

3. El rey blanco no puede aproximarse, sin permitir el cambio de peones.

1. Peones avanzados. Tablas.

El diagrama Nº 156 (Reti, 1928) es una hermosa ilustración de este tema. **1. R 6 A!!** (1. P 7 T?, R 2 C; 2. R 6 R, R × P pierde), **A 4 T** (si 1. ....., R 3 C; 2. R 7 D, A 4 T; 3. R 6 R, A 6 A; 4. P 7 D, A 4 T; 5. P 7 T!); **2. R 5 D, A 6 A; 3. P 7 T, P 4 A** (3. ....., R 2 C; 4. R 6 R!, R × P; 5. P 7 D); **4. P 7 D, R 2 R; 5. P 8 D = D +, R × D; 6. R 6 R!!, P 5 A; 7. R 5 D, P 6 A;** 8. **R 4 A!, A 1 T; 9. R 3 D** y el peón no puede salvarse.

Diagrama Nº 156



Las blancas juegan y hacen tablas.

Un caso algo parecido donde un peón pasado es suficiente para obtener tablas, se ve en el ejemplo Nº 156a (Alapin-N. N., 1907), blancas: R 2 A R, P 5 T D, P 2 T R; negras: R 3 A R, A 6 T R, P 2 T R.

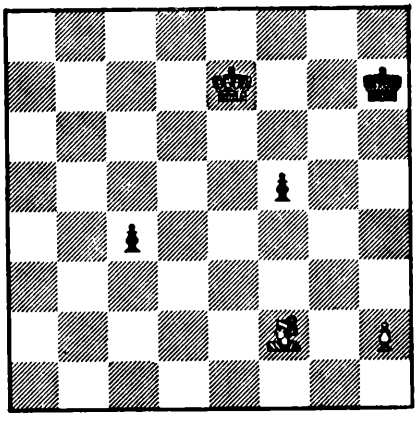
1. P6T, A1A; 2. P7T, T2C; 3. R3C, R4C; 4. R3T, R5A (4. ....., R4T; 5. R3C. Si las negras no se arriesgan a salir con su rey, las blancas, simplementes, se pegarán a sus dos casillas 3C y 3T); 5. R4T, R6A; 6. R5T, R7C; 7. R6T, A5R; 8. P8T = D.

2. Peones avanzados. Ganan

Nosotros hemos visto ya que los peones que se encuentran dos, cuatro o más columnas separados, son los más peligrosos contra un alfil.

Este es otra vez el caso que se demuestra en el diagrama Nº 157

Diagrama Nº 157



El que mueve gana.

(Handbuch, primera edición). Las negras ganan por medio de **1. .....**, **P5A; 2. A4D** (2. R mueve, P6A; 3. R mueve, P7A), **P6AR; 3. R6A, P6A; 4. R5R, P7A; 5. A3R, P7A,** y uno de los peones entra a dama. Jugando las blancas, pueden ganar los dos peones, por medio de **1. R6A, P5A; 2. R5A, P6AR; 3. R4A, P6A; 4. R × P, P7A; 5. A3R.**

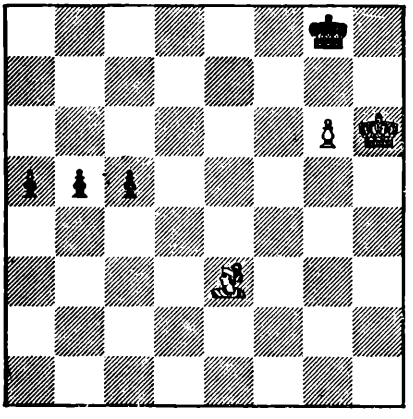
3. Cambio de peones inevitable

En la posición Nº 157a (Walker, 1841), blancas: R3AD, A3R, P4AD; negras: R2CD, P3CD, P3AD, la única posibilidad de triunfo de las blancas se basa en 1. R4D, y a la réplica 1. ....., R3T!; 2. R5R, P4A; 3. R5D, P4C, resulta suficiente. El bando defensivo no debe jugar aquí ....., P4A demasiado pronto. Ejemplo: 1. R4D, P4A+??; 2. R5D, R3T; 3. R6A, R4T; 4. A × P!, etc. Compárese con el diagrama Nº 155.

Alfil y peón contra tres peones, es aún teóricamente favorable para la pieza, pero, en razón del reducido material existente, los peones ofrecen excelentes posibilidades de tablas, y en algunas ocasiones, de conseguir el triunfo para su bando, pudiendo asegurarse que el resultado depende de la relativa posición de los reyes y peones.

Cuando las blancas poseen un peón pasado, si su adversario tiene tres unidos y pasados, situados en la cuarta fila o más adelante, éstos pueden empatar, pero de encontrarse en la segunda o tercera, deben perder. En el diagrama Nº 158 se

Diagrama Nº 158



El que mueve gana.

ve otra de esas posiciones, donde el resultado se halla determinado por la primera movida. Después de

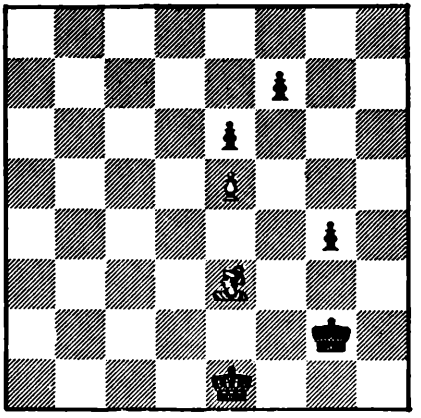
1. ....., **P 5 A,** los peones no pueden detenerse. Ejemplo, **2. A 6 C, P 5 T; 3. A 5 T, P 6 T; 4. A 3 A, P 7 T; 5. R 5 C, P 5 C; 6. A 1 T, P 6 A.** Por otra parte, **1. A × P, P 5 C; 2. A 6 D, P 6 C; 3. A 3 T, P 5 T; 4. A 2 C,** bloquea los peones y fuerza una rápida conclusión. Los peones ubicados en la tercera fila, Nº 158a (en 3 T D, 3 C D, 3 A D y lo demás como en el Nº 158) pueden ser parados después de 1. ....., P 4 A (ó 1. ....., P 4 C; 2. A 5 A ! !, P 4 T; 3. A 6 C !, P 5 T; 4. A 5 A); 2. A 4 A, P 5 A; 3. A 7 A, P 4 C (ó 3. ....., P 6 A; 4. A × P, P 7 A; 5. A 3 R, P 4 T; 6. A 1 A); 4. A 5 T.

Naturalmente, si el rey blanco en la ilustración del diagrama Nº 158, se hallara colocado en cualquier parte cercana a los peones adversarios, un empate hubiera resultado seguro.

Si las negras poseen tres peones aislados y pasados, pueden, en general, ser detenidos, si se encuentran en una fila que no pase de la cuarta. Ejemplo, posición Nº 158b, peones negros en 4 T D, 4 C D, 4 D, alfil blanco en 3 R. 1. A 6 C, P 5 T; 2. A 5 A. Pero, de nuevo, si los peones se encontraran muy apartados, en la cuarta fila, el alfil no podrá contenerlos. Ejemplo Nº 158c, los peones negros ubicados en 4 T D, 4 C D, 4 A R, el alfil blanco en 3 R. 1. A 2 D, P 5 T !; 2. A 1 A, P 5 C, etc. O 1. A 6 C, P 5 T; 2. A 5 A, P 5 A. En algunos casos raros las blancas pueden permitir a su oponente que entre a dama, para colocarlo en una posición de mate. Tal cosa sucede en la posición Nº 158d (Salkind, 1916), blancas: R 5 C D, A 7 T R, P 6 T R; negras: R 7 C D, P 6 T D, P 5 C D, P 2 A R, el final dramático es 1. A 2 A ! !, P 7 T; 2. P 7 T, P 8 T = D; 3. P 8 T = D +, R 7 T; 4. A 3 C + ! !, R 8 C; 5. D 7 T +, R 7 C; 6. D 2 A +, R 6 T; 7. A 5 D !, D 1 A +; 8. R 5 T y mate en pocas jugadas más.

En general, el triunfo es más fácil si el peón blanco no se encuentra pasado, porque el alfil consigue bloquear fácilmente dos peones. El proceso ganador resulta entonces exactamente el mismo que para alfil y peón contra dos peones. Una vez bloqueados los peones enemigos, la captura de todos ellos o del más importante, permite la coronación del peón blanco. La tarea de las blancas es mucho más sencilla si su oponente tiene ya sus peones bloqueados, o si se encuentra obligado a ello. En el diagrama Nº 159 (Walker, 1841) el problema es relativamente dificultoso (Walker lo da como tablas). **1. R 2 R, R 6 T; 2. A 5 C, R 6 C; 3. R 3 R, R 7 C; 4. A 4 T !, R 6 T; 5. A 1 A, P 6 C** (ó 5. ...., R 7 T; 6. R 4 A, R 6 T; 7. A 3 C, P 4 A; 8. P × P a. p., P 4 R +; 9. R × P); **6. R 4 A !, P 7 C; 7. A 2 A** seguido por R 5 C - 6 A.

Diagrama Nº 159



Las blancas juegan y ganan.

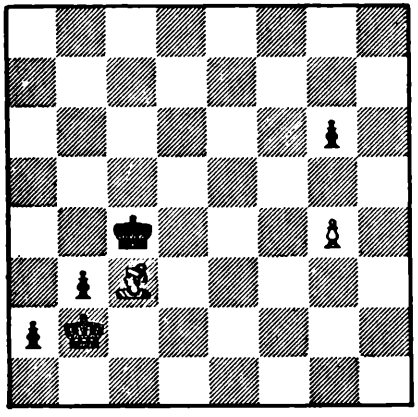
La clasificación de las posibilidades de ganar o de hacer tablas para el bando defensivo que se dieron anteriormente (diagramas Nos. 156-

157), son también válidas aquí. La única diferencia es que el material extra aumenta el número de excepciones en el fallo a favor de las blancas. El caso de A y P T contra tres peones o más, siendo el alfil de distinto color al de la casilla angular de entrada, no difiere esencialmente del de A y P T contra dos peones, de manera que no es necesario considerarlo.

1. Peones avanzados. Tablas

En el diagrama Nº 160 las negras están amenazando 1. ....., P 8 T = D +, de manera que su oponente debe comenzar con **1. A 6 A.**

Diagrama Nº 160



Tablas.

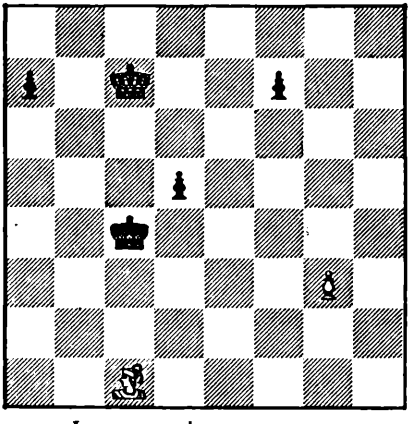
Entonces 1. ....., R 5 C ?; 2. P 5 C !, R 5 A; 3. R 3 T hubiera dado la victoria a las blancas. Pero existe un recurso ingenioso con **1. .....**, **P 4 C ! !; 2. A × P, R 5 D; 3. A 6 A +, R 5 R; 4. P 5 C, R 4 A; 5. R × P, P 8 T = D.** El Nº 160a (Reti, 1929), tiene una estrategia diferente para tablas: el bloqueo del alfil. Blancas: R 8 T D, P 7 A D, P 5 D, P 4 C R; negras: R 3 A R, A 3 T D, P 3 T R. 1. P 6 D ! (no R 7 T, A 1 A; 2. R 8 C, A × P), R 3 R; 2. P 7 D ! ! !, R × P; 3. R 7 T, A 7 R; 4. R 8 C, A 3 T; 5. R 7 T, A 1 A; 6. R 8 C, y las negras no pueden ganar el tiempo necesario.

2. Peones avanzados. Ganan

Con excepción de los peones que se hallan ubicados en la sexta o séptima línea, todos los otros nececitan la ayuda de su rey para poder avanzar contra un alfil. Esta circunstancia permite al monarca blanco la captura de un peón enemigo, o volver a tiempo para detener a los pasados. Todo ello demuestra que esos finales no pueden ser resueltos aplicando reglas «a priori», ya que requieren un cálculo exacto.

En el ejemplo del diagrama Nº 161 (Thomas-Flohr, Hastings, 1935-1936) el segundo ha sacrificado una pieza para conseguir esta posición y gana sólo por un tiempo. La conclusión

Diagrama Nº 161



Las negras juegan y ganan.

del juego fué: **1. .....**, **P 5 D; 2. R 6 D, P 4 T; 3. P 4 C, P 5 T; 4. P 5 C, P 6 D; 5. R 7 R, P 6 T !; 6. A × P, P 7 D; 7. R × P, P 8 D = D; 8. A 7 R, R 4 D; 9. P 6 C, D 6 A +; 10. A 6 A, D 4 A !; 11. P 7 C, D 3 R +,** y las blancas

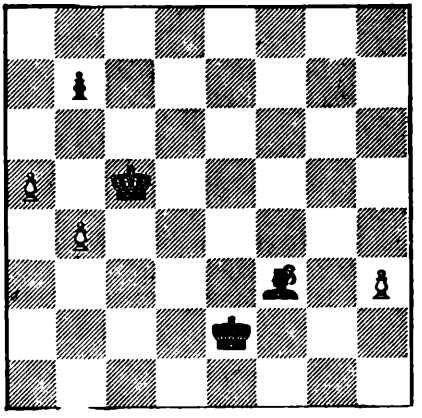
abandonaron. Si, no obstante, le hubiera correspondido la movida a las blancas en la posición del diagrama, habrían podido salvarse, por medio de 1. R6D, P5D; 2. R7R, P4T; 3. R×P, P5T; 4. P4C, P6D; 5. P5C, P6T; 6. P6C, P7T; 7. A2C, P7D; 8. P7C, P8D=D; 9. P8C=D.

Un triunfo para las blancas es aquí imposible, pues aun correspondiéndoles la movida deben jugar muy bien para salvarse. Por ejemplo: 1. R6D, P5D; 2. R5R ?, R6A!; 3. R4R ?, P4T; 4. A4A ?, P6D!; 5. R3R, R7A, y nuevamente los peones resultan victoriosos.

Cuando el rey se encuentra alejado, dos peones pasados y aislados constituyen, por lo regular, mayor ventaja que si se hallaran unidos. Esto se ve claramente en el ejemplo que precede, en el cual de encontrarse el peón negro situado en 4AD en lugar de 2TD, después de 1. ....., P5D; 2. R6D, las blancas empatarían sin mayores dificultades. El ejemplo Nº 161a, también ilustra este punto. Blancas: R8TD, P5TR, A6CR; negras: R2R, P3TR, P2CR, P5R. Después de 1. ....., P6R; 2. A3D, P4C!; 3. P×P a. p., P4T uno de los peones debe coronar. De encontrarse originariamente el peón de las negras en 3AR, el resultado hubiera sido tablas.

El diagrama Nº 162 (Reti, 1922) es otro ejemplo muy hermoso del juego de peones aislados contra alfil. **1. R4D!!!, R7A; 2. P4T, R6C; 3. R3R!!, A5C!; 4. P5C!, R×P; 5. P6C!!!** (amenazando 6. P6T), **A1A; 6. R4A, R4T; 7. R5R, R4C; 8. R6D, R3A; 9. R7A, A mueve; 10. P6T** y corona en dos movidas. Otra deleitable obra de Reti (1922) es el ejemplo Nº 162a, blancas: R5R, P4TD, P5CD, P4TR; negras: R7AR, A6AR, P2TD. La idea ganadora es similar. 1. R5A!! (1. R4A, A7R!!=), A7R (o A); 2. R4A!! y ahora las negras están en «zugzwang»! Si

Diagrama Nº 162



Las blancas juegan y ganan.

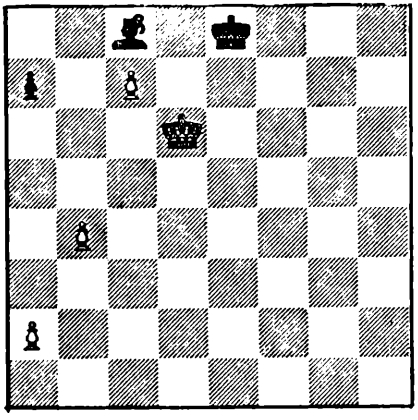
2. ....., A6D; 3. P5TR, A7R; 4. P6T, A6D; 5. P5T, mientras que si 2. ....., A6A; 3. P5TD o 2. ....., R7C; 3. R5C.

A. 1. ....., R6R; 2. P5TD, R5D; 3. P6C, P×P; 4. P×P, R4A; 5. R4A!!! (la jugada clave) A4D (ó 5. ....., A3A; 6. P5T, R×P; 7. P6T); 6. R5R, A6A; 7. P5T! y nuevamente ambos peones no pueden ser detenidos.

Los peones pasados unidos deben ser apoyados por su rey, porque pueden ser fácilmente bloqueados por un alfil. Con el rey, sin embargo, se tornan muy poderosos y siempre ganan, excepto en caso de que el monarca adversario esté en condiciones de aproximarse con toda rapidez. En el diagrama Nº 163 (Charusek-Caro, Berlín, 1897), las negras pierden el juego porque no pueden aproximarse con su rey al peligroso peón de alfil, que dificulta la movilidad de su pieza, pero las blancas deben tener cuidado en no

permitir el bloqueo de sus peones. **1. R6A, R2R; 2. P5C, R3R** (o 2. ....., R1R; 3. P4T, R2R; 4. P5T, R1R; 5. P6T, R2R; 6. P6C); **3. P4T, R4R; 4. P5T, R5D; 5. P6C** y las blancas coronan

Diagrama Nº 163



Las blancas ganan.

en pocas jugadas más. La libertad de los peones resulta aquí un factor importantísimo. Así 1. P5C, A2C; 2. P4T? (2. P3T! todavía gana) hubiera llevado sólo a tablas, después de 2. ....., P3T!; 3. P6C (o 3. P×P, A×P; 4. P5T, A1A; 5. R6A, R2R; 6. R6C, R3D); P4T; 4. R5A, R2D; 5. R5C, R3D; 6. R×P, R4A.

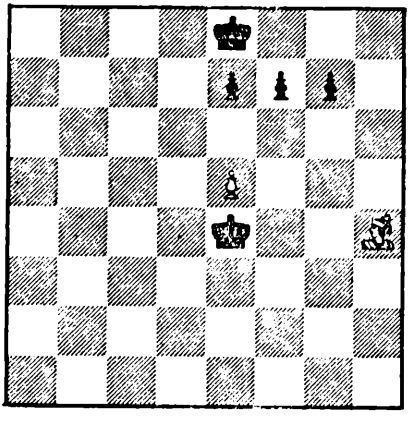
En las ocasiones en que puede efectuarse una elección para obtener peones aislados, o unidos que se encuentren pasados, la mejor forma en que debe procederse la decide la proximidad del rey y la fila en donde se hallan ubicados dichos peones.

En la posición Nº 163a (Horowitz, 1884), blancas: R7CD, A2AD, P3TD; negras: R2CR, P4TD, P4CD, P5AD, el rey negro se halla tan alejado, que los peones unidos resultarán inútiles. Por consiguiente, sólo separándolos, entran en consideración, y tanto que ganan el juego. 1. ....., P5T!; 2. R6C, P5C!; 3. P×P, P6T; 4. A1C, P6A; etc. Si jugaran las blancas hubieran a su vez podido obtener el triunfo, forzando la existencia de la unión de los peones adversarios: 1. R6C, P5C; 2. P4T!, P6C; 3. A1D!, P7C; 4. A2A y el alfil es del mismo color que la casilla angular de entrada.

3. Cambio inevitable de peones

Este caso ocurre frecuentemente cuando el bando de la pieza sólo posee un peón que no se encuentra pasado. En el diagrama Nº 164, el PR es previamente bloqueado y luego cambiado. **1. ....., P3R; 2. R4D, P3A.** Las blancas podrían ganar en esta posición únicamente si los peones contrarios se hallaran ya jugados a 3CR y 3R, porque entonces el cambio por medio de ....., P3A no sería posible y el rey de las blancas, entrando por

Diagrama Nº 164



Tablas.

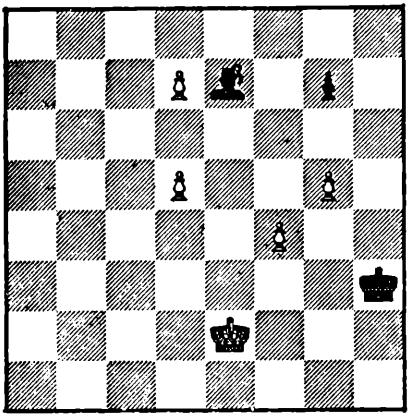
vía 5CR y 6AR, decidiría la partida en la misma forma que sucede en el diagrama Nº 159.

Cuatro peones son algo superiores a A y P. Hemos visto ya (dia-

grama Nº 142) que alfil contra tres peones, cuando se hallan todos en el mismo flanco, en la mayoría de los casos resulta tablas. De manera que es posible obtener este resultado si se cambia un peón de cada bando. Pero con cuatro peones unidos y pasados, si el monarca de las negras puede bloquear el peón pasado de las blancas, el resultado debe serle favorable. Ejemplo: Nº 164a, blancas: R 1 C D, A 5 A R, P 4 C R; negras: R 4 C R, P 4 T D, P 4 C D, P 4 A D, P 4 D. Las negras ganan: 1. A 6 R, P 5 D; 2. A 7 D, P 5 C; 3. A 5 C (si R 2 A, P 5 A; 4. A 6 R, P 6 A; 5. A 3 C, R × P; 6. R 3 D, R 6 A; 7. R × P, R 7 R), R × P; 4. R 2 A, R 6 A; 5. R 3 D, R 7 A; 6. R 2 D, P 6 C !; 7. A 4 A, P 5 T; 8. A 6 R, R 6 A; 9. A 7 A, R 5 R; 10. A 4 A, P 6 D; 11. R 3 A, P 7 D; 12. A 2 R, R 6 R; 13. A 1 D, P 5 A; 14. A 5 T, P 6 T, y ganan.

Con los peones doblados o bloqueados, el bando que posee el alfil puede, por lo menos, hacer tablas. Pero nuevamente los peones avanzados forman una excepción a esta regla. En el diagrama Nº 165 (Reti, 1929) las blancas pueden ganar por medio de **1. R 3 D ! ! !, R 6 C; 2. R 3 R, R 5 T; 3. R 4 D, R 5 C** (o A); **4. R 4 R, A 1 D; 5. R 5 R, P 3 C; 6. P 6 D, A 4 T; 7. P 5 A, R × P; 8. P 6 A ! !, A 6 A +** (o B); **9. R 5 D ! ! !, A × P; 10. R 6 R, A 1 D; 11. R 7 A, R 4 A; 12. R 8 R, A 4 T; 13. P 8 D = D** y el segundo peón coronará antes que el de las negras.

Diagrama Nº 165



Las blancas juegan y ganan.

A. 3. ....., A 1 D; 4. P 6 C !, R 4 T; 5. P 5 A, A 3 A +; 6. R 5 A, R 4 C; 7. R 6 D, A 1 D; 8. R 6 R.

B. 8. ....., R 3 T; 9. R 6 R, A 1 D; 10. R 7 A, P 4 C; 11. R 8 R, A × P; 12. P 8 D = D, A × D; 13. R × A, P 5 C; 14. R 7 R, P 6 C; 15. P 7 D, P 7 C; 16. P 8 D = D, P 8 C = D; 17. D 8 T + y capturan la dama adversaria.

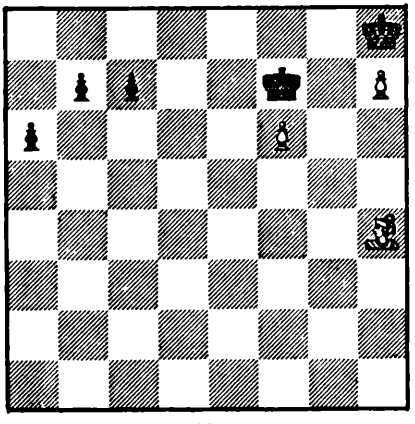
De nuevo vemos aquí ocasionalmente combinaciones de ahogado. En el ejemplo Nº 165a (Berger), blancas: R 3 A D, A 6 T D, P 2 C D; negras: R 1 C R, P 4 T D, P 6 C D, P 4 D, P 6 T R. Tablas. Si 1. ....., P 7 T; 2. A 7 C ! !, P 8 T = D; 3. A × P + ! ! !, D × A, ahogado. Si 1. ....., P 5 T !; 2. A 7 C, P 5 D +; 3. R 4 C !, P 6 D (ó 3. ....., P 6 T; 4. R × P T seguido por R × P C mientras que a otras movidas la captura de ambos peones es adecuada defensa); 4. R 3 A !, P 6 T; 5. P × P, y las blancas ganan.

Con dos peones y alfil, las negras deben poseer material equivalente por la pieza (tres peones) para hallarse en condiciones de hacer tablas, pues de otra manera, su adversario tendrá bastante fuerza para adjudicarse el triunfo. El método que se emplea cuando las negras tienen menos de cinco peones, consiste en apoderarse de algunos, o en caso contrario, forzar uno pasado que no pueda ser detenido. La forma exacta de jugar, para cada caso particular, no puede ser establecida en una regla general, pero el bosquejo del «modus operandi» siempre

es completamente claro. Aquí dedicaremos nuestra atención a algunos ejemplos difíciles.

El problema del bloqueo de los peones adversarios se presenta cuando uno de los reyes es colocado por el adversario en posición de ahogado, y únicamente puede ser obligado a mover en el momento en que todas las jugadas de los peones hayan sido agotadas. Tal es el caso del diagrama Nº 166 (Horowitz, 1880). Hemos visto ya (diagrama Nº 158)

Diagrama Nº 166



Tablas.

que un alfil puede bloquear tres peones en la segunda o tercera filas, pero en este caso, el bloqueo no puede ser llevado a cabo en la forma usual, por la circunstancia que el P T D se encuentra ubicado en 3 T, es decir, inatacable. Si, por ejemplo, **1. A 3 C, P 4 A; 2. A 7 A, P 5 A; 3. A 5 T, R 1 A; 4. A 3 A, R 2 A!** las blancas sólo consiguen tablas, puesto que si 5. A 4 C ? ?, P 3 C !; 6. A 2 D, P 4 T ! !; 7. A 3 A, P 5 T; 8. A 4 C, P 4 C ganan las negras. Pero, si el peón negro se hallara en 2 T D, el alfil podría haber parado a todos por medio de 1. A 3 C, P 4 A; 2. A 2 A !, P 3 C; 3. A 3 C, P 3 T (3. ....., P 4 C; 4. A 2 A); 4. A 7 A, P 4 C; 5. A 6 D, P 5 A; 6. A 4 C.

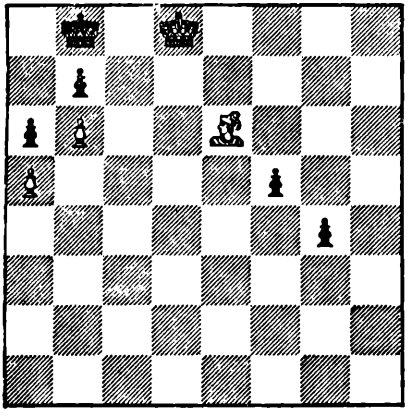
Aparentemente el final podría ganarse con **1. A 2 A !** (para evitar el inmediato avance del P A), **P 4 T** (ó 1. ....., P 3 C; 2. A 3 C, P 3 A; 3. A 7 A, P 4 C; 4. A 6 D !, P 4 T; 5. A 7 A, P 5 T; 6. A 6 D; ó 1. ....., R 1 A; 2. A 3 R, R 2 A; 3. A 5 A, P 3 C; 4. A 7 R, etc.); **2. A 5 A !** la clave: las blancas tenían que ocupar esta crítica diagonal lo más pronto que pudieran. Ahora son posibles únicamente las movidas de peones. Si en este momento 2. ....., P 5 T (a 2. ....., P 3 C; 3. A 7 R gana un peón, mientras que 2. ....., P 3 A; 3. A 7 R, P 5 T; 4. A 5 A, nos conduce a la variante principal); 3. A 7 R (no deben permitir que un peón quede en casilla negra más de una jugada. 3. A 4 C ? ?, P 3 C; 4. A 7 R, P 4 A !; 5. A × P ! y sólo tablas), P 3 A (3. ....., P 3 C; 4. A 8 D, P 4 C; 5. A 7 R); 4. A 5 A, P 3 C (otros intentos son igualmente inútiles); 5. A × P, P 6 T; 6. A 4 D, P 7 T; 7. A 1 T, P 4 A; 8. A 2 C, P 5 A; 9. A 3 A, R 1 A; 10. P 7 A !, R × P; 11. A 7 C, y después de entregar todos sus peones las negras tendrán que dejar en libertad al monarca adversario. Pero ellas podrían obtener el empate por medio de **2. .....**, **P 4 C ! ! !**, pues si **3. A 7 R, P 5 C !**; **4. A × P**, etcétera.

Ganar los peones enemigos, una vez que están bloqueados, resulta en general tarea simple, a causa de que rey y alfil son combatientes efectivos contra un rey. No obstante, en las posiciones donde existe el peligro de perder sus propios peones, el asunto se torna algo más complicado. Así, en el Nº 166a (problema por A. Havasi), blancas: R 4 A D, A 1 A D, P 2 C R, P 3 C R; negras: R 4 A R, P 3 A D, P 4 A D, P 3 D, P 4 C R, el primer pensamiento de las blancas debe ser la defensa de sus propios peones. El

triunfo lo obtienen de la manera siguiente: 1. A3R, R5C; 2. A2A, R4A; 3. A1C!, R5C (si 3. ....., R5R; 4. P4C); 4. A2T, R4A; 5. P4C+, R3R; 6. A3C, R2R; 7. A1R, R3R; 8. A2D, R3A; 9. P3C! (la ganancia de tiempo); R3C; 10. A5T, R3A; 11. A8D+, R3C; 12. A7R y ahora todos los peones negros caen uno después del otro.

Ocasionalmente, se presentan algunas posibilidades de tablas poco usuales, que es preciso vencer con un juego cuidadoso. En el diagrama Nº 167 la solución resulta clara si

Diagrama Nº 167



Las blancas ganan.

se piensa que no existiendo los peones negros de caballo y alfil de rey el final sería tablas. En consecuencia, 1. A×P? hubiera constituído un error, porque ya no podría ganarse el juego: 1. ....., P6C; 2. A4R, P7C! El camino que conduce a la victoria es el siguiente: **1. R7D, P6C** (ó 1. ....., P5A; 2. A×P, P6A; 3. A3T!, P7A; 4. A1A); **2. A5D, P5A; 3. A3A, P7C** (si 3. ....., R1T; 4. R7A y mate); **4. A×P, P6A; 5. A1A, P7A; 6. R8D, R1T; 7. A×P!!, R1C** (7. ....., P×A; 8. R7T y mate en dos); **8. A1A, R1T; 9. A2C, R1C; 10. R7D, R1T; 11. R7A, P8A=D; 12. A×P** mate. Para la posición obtenida sin los peones negros del flanco de rey, ver el diagrama Nº 168.

El mismo problema —evitar una posición teórica de tablas— se ve en el ejemplo Nº 167a (Herbstmann, 1928), blancas: R2R, A8AR, P5TD, P5CD; negras: R4AD, P2TD, P3D. 1. P6C!, P×P; 2. P6T, R3A; 3. A7R! (3. A×P?, P4C; 4. A5A, P5C; 5. R3D, P6C; 6. R3A, R2A!; 7. A7T, R3A! y tablas, a causa de que las blancas no tienen tiempo para jugar 8. R4A), R2A; 4. A×P+!! (4. A8D+?, R1C!), R3A; 5. R3D, P4C; 6. A5A, R2A; 7. A7T, R3A; 8. R3A, P5C+; 9. R×P y ganan. O un caso común con peones de torre: posición Nº 167b (Alekhine-Tylor, Nottingham, 1936), blancas R1CD, A4TD, P4CR, P4TR; negras: R4D, P3CR, P2TR. Juegan las blancas y deben evitar el final de A y PT, es decir, que necesitan cambiar este peón. Ello pueden conseguirlo por medio de 1. A8R!!, R4R; 2. P5T, R3A (ó 2. ....., P×P; 3. A×P! A 2. ....., P4C; 3. A7D); 3. P×P, P×P; 4. A7D, etc.

Finalmente, debemos referirnos de nuevo a aquellos casos en los cuales no puede impedirse la entrada a dama de uno de los peones del adversario, pero en cambio puede colocarse a éste en posición de mate. Nº 167c (Dr. Lewitt, 1917), blancas: R3D, P5CR, P6TR, A5CD; negras: R6CD, P5TD, P5CD, P3CR, P2TR. Las blancas pueden triunfar únicamente con la linda maniobra que se indica a continuación: 1. A8R, P6T; 2. A×P, R7C (si 2. ....., P×A; 3. P7T, P7T; 4. P8T=A!!, pero

no P 8 T = D ?, P 8 T = D; 5. D × D, ahogado. O 2 ...., P 7 T; 3. A 7 A +, R 7 C; 4. A × P, R × A; 5. P 6 C y si 5. ....., P 6 C; 6. P 7 C entrando a dama con jaque); 3. A 7 A, P 6 C; 4. P 6 C, P × P; 5. P 7 T, P 7 T; 6. P 8 T = D +, R 8 C; 7. A × P (3 C), P 8 T = D; 8. A 2 A +, R 7 T; 9. D 8 C +, R 7 R; 10. D 7 C +, R 7 T; 11. D 7 A +, R 7 C; 12. D 6 A + y mate por medio de sucesivos jaques en 6A - 6R - 5R - 5D - 4D - 3A - 3C.

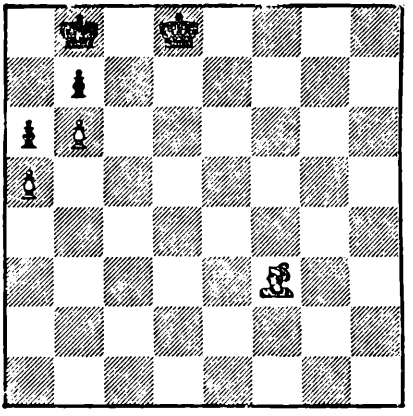
Los casos en los cuales las negras pueden empatar, teniendo menos de tres peones contra el alfil, son los mismos que se indicaron oportunamente (posición especial con peones de torre, peones avanzados, cambio forzado de peones). Diagramas números 156, 157.

Como es de esperar, esas estratagemas resultan mucho menos efectivas cuando las blancas poseen dos peones. Entonces, como es lógico, el cambio de un peón no soluciona el problema que tienen las negras para obtener tablas, mientras que contra peones avanzados, las blancas a menudo tienen la posibilidad de sacrificar el alfil, y quedar con un final de peones ganador.

El diagrama Nº 168 (Kling y Horowitz, 1851) ilustra una posición especial con la característica esencial de P T y A de igual color. El rey no puede aproximarse sin ahogar a su adversario, con el agregado de que algún intento como **1. A × P, R × A**; ó **1. A 2 R, R 1 T; 2. A × P, P × A** ! lleva a un final de peones que resulta tablas (diagrama Nº 30). Basta entonces intentar el empleo de la idea del final similar de caballo (diagrama Nº 120) y jugar **1. A 2 C, R 1 T; 2. A 6 A**, pero las negras desvanecen toda ilusión, replicando simplemente **2. ...., R 1 C!**

Los peones avanzados consiguen más difícilmente el empate contra un alfil, cuando existe mayor número de ellos en el tablero. Algunas de sus dificultades adicionales pueden observarse en el ejemplo Nº 168a (Reti, 1928), blancas: R 7 C R, P 4 D, P 4 A R, P 5 C R; negras: R 2 D, A 4 T D, P 3 A D, P 3 R.

Diagrama Nº 168



Tablas.

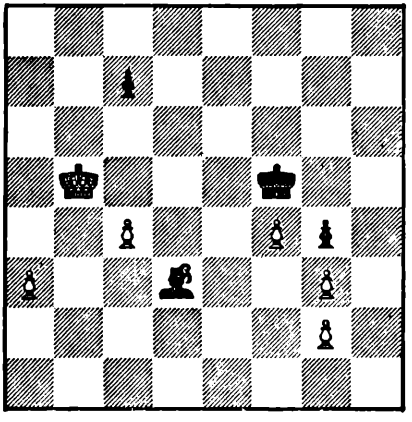
Las blancas obtienen tablas. Si el P 4 D blanco y el P A D negro faltaran, 1. R 7 A, A 6 A; 2. P 6 C daría el empate inmediatamente, pero aquí ese resultado debe conseguirse en la forma siguiente: 1. R 7 A, A 6 A; 2. P 5 D ! ! ! (2. P 6 C ?, A × P), P A × P (si 2. ....., P R × P; 3. P 6 C, P 4 A; 4. P 5 A y las blancas ganan); 3. P6C, R3D; 4. R8A!, A 7 C; 5. R 7 A, A 1 T; 6. R 8 C, A 3 A; 7. R 7 A y las negras no pueden avanzar sus peones pasados, sin bloquear la diagonal de su alfil. En el ejemplo Nº 168b, tenemos otro tema de ahogado. (H. Lommer, 1933), blancas: R 4 R, P 5 C D, P 5 D, P 6 R, P 4 T R; negras: R 4 T R, A 3 A R, P2AD, P2R. La solución es 1. P6D!, P A × P (si 1. ....., P R × P; 2. R 5 D, R × P; 3. R 6 A, A 1 D; 4. R 7 D y ganan); 2. P 6 C, P 4 D +; 3. R 5 A ! ! (3. R × P, A × P; 4. P 7 C, A 6 C hubiera perdido, pues las ne-

gras aún tienen un peón), A5D; 4. P7C, A2T; 5. P8C=D!, A×D, ahogado.

Un cambio de peones constituye una maniobra salvadora (cuando hay menos de tres peones por el alfil) únicamente en los casos en que el bando superior tenga un peón doblado. Esto lo vemos en la posición Nº 168c (Burn-Marco, Viena, 1898). Blancas: R3CR, P2TD, P3AD, P2CR, P3TR; negras: R4D, A4AR, P3TR, P4TR. Tablas. Después de 1. R4T, A3C; 2. P4T, R5A; 3. P4C, P×P; 4. P×P, A1R; 5. R3C, A×P; 6. P5C, P×P; 7. R4C fue convenido un empate. Si el negro hubiera jugado 5. ....., R4A (en lugar de 5. ....., A×P) la respuesta habría sido 6. R4T, R3C; 7. P4A!, A2A; 8. R3C, A×P; 9. P5C, P4T; 10. P6C! y el PT negro no se podrían sostener.

En el diagrama Nº 169 (Fine-Kevitz, Nueva York, 1936) es lo que

Diagrama Nº 169



Las blancas juegan y hacen tablas.

puede llamarse una posición normal en este tipo de finales —tres peones que hacen tablas contra un alfil—. La continuación fue la siguente: **1. R6A, R5R; 2. R×P, A×P; 3. P4T, R4D; 4. P5T, R3R** (4. ....., R4A; 5. R7D, R4C?; 6. P5A, R×P; 7. P6A, R5C; 8. R7R pierden las negras); **5. R7C, A4D+; 6. R7A!** (6. R6C, R3D; 7. P6T, A×P; 8. P7T, A6A; 9. R5T, R2A es inferior), **A5A** y el juego se declaró tablas. Que todos los peones blancos han desempeñado un rol en este final, se demuestra con el hecho de que eliminando del tablero el P2C, éstas estarían perdidas, porque después de 1. R6A, A×P; 2. R×P, R5R; 3. P4T, R6A!; 4. P5A, R×P; 5. P6A, R5A; 6. P5T, R4R; 7. P6T, R×P; 8. P7T, A4D el peón es detenido, y las negras coronarían bien pronto.

Naturalmente que el resultado de tales finales depende de la relativa posición de los peones, reyes y alfil. En la práctica es «normal» que ambos bandos dividan los honores, pero aquel que posee el alfil, no consigue imponerse tan a menudo como el que tiene los peones.

El ejemplo Nº 169a (Cochrane-Staunton, Londres, 1842) contiene algunos errores instructivos en el manejo del alfil y de los peones. Blancas: R6TD, P4TD, P6CD, P6AD, P2CR, P3CR; negras: R1AD, A7D, P4TD, P5TR. Las blancas, que juegan, podrían forzar una rápida conclusión por medio de 1. P7C+, R1C; 2. P7A+, R×P; 3. R7T y el peón corona. En lugar de ello jugaron 1. R5C, A8R; 2. R4A (2. R6T aún gana), A7A; 3. P7C+??? (3. R5C era todavía bastante bueno), R2A; 4. R5C, A2T; 5. R6T, A1C; 6. R5C, R3D; 7. R×P, R×P; 8. R4C, R×P; 9. R4A, R3C; 10. R3D y aquí las negras hubieran podido conseguir la victoria, con 10. ....., A6C, que nos llevaría al diagrama Nº 153.

Una ilustración más exacta y bonita de cómo los peones avanzados y pasados logran vencer contra un alfil, es la del Nº 169b (Troitzky, 1928), blancas: R6D, P2CD, P3CD, P2AD, P2TR, P5TR; negras: R5TR, A2TD, P5CD, P3AR. La solución es la siguiente: 1. P6T, A5D; 2. R5D!!, A×P; 3. P4A!!!, P×P a.p. (si 3. ....., P4A; 4. P5A, P5A; 5. R4R, R5C; 6. P6A y coronan con jaque); 4. P7T, P7A; 5. P8T=D+, R4C; 6. D7C+, R5A; 7. D3C+, R4A; 8. D3D+.

Con gran número de peones en el tablero (alfil y tres peones, o más) el alfil casi siempre gana. Existen sólo dos posibilidades de salvación para las negras: peones pasados avanzados, o una posición de completo bloqueo. De estos dos casos, únicamente el primero se presenta con alguna frecuencia en los juegos actuales, y siempre que esto ocurre, el bando que posee el alfil se ve en dificultades para mantener el juego.

Ocurre con frecuencia que cuando existe la equivalencia de los tres peones por el alfil, y los peones del bando de éste son débiles, la pieza es impotente para evitar la derrota. Ejemplo: posición Nº 169c (Capablanca-Lasker, Nueva York, 1924), blancas: R5AR, P3TD, P2CD, P4D, P3R, P4AR, P5CR; negras: R2CR, A1CR, P2TD, P3AD, P5R. Capablanca ganó así: 1. ....., A4D; 2. P4C, P3T; 3. R4C! (primero los peones deben ocupar la quinta fila. 3. R5R, R3C es inferior), A5A; 4. P5A, A6C; 5. R4A, A7A; 6. R5R, R2A; 7. P4T, R2C (7. ....., A×P; 8. R×P también deja a las negras sin esperanzas); 8. P5D, A×P (o si no 8. ....., P×P; 9. R×P, A×P; 10. R×P y los tres peones unidos y pasados no podrán ser detenidos); 9. P6D, P4A; 10. P×P, A3A; 11. R6R, P4T; 12. P6A+, abandonan.

A menos que al llegar al final estos peones se hallen ya pasados, una defensa semejante es raramente factible, pues si el rey consigue atacar los peones enemigos, ellos pueden generalmente ser apoyados con la pieza a la distancia (en contraste con el caso similar con el caballo). En las posiciones de bloqueo, los peones son muy débiles si se encuentran situados en casillas del mismo color que el alfil. Ejemplo la posición Nº 169d, blancas: R5R, P5TD, P4CD, P5AD, P4TR; negras: R2TR, P3TD, P4CD, P3AD, A4TR. Las blancas juegan y ganan: 1. R6D, R2C; 2. R7A! (lo más simple: es mejor que el alfil se encuentre sin poder actuar en toda la gran diagonal), R2A; 3. R6C, R2R; 4. R×P, R1D; 5. R7C, A5C; 6. P6T, A1A+; 7. R6C y ganan. O aquí 1. R6D, A5C; 2. R7A, R3C; 3. R7C, R4T; 4. R×PT, A1A+; 5. R6C, R×P; 6. P6T, etc.

Cuando los peones no pueden ser detenidos la única posibilidad de defensa se basa en la posición de ahogado. Así, en el Nº 169e (Duras, 1901), blancas: R1CR, A2R, P6CD, P2AD, P4D, P3R, P4AR, P2CR, P3TR; negras: R5TR, P5TD, P2CD, P6AD, P4D, P5R, P4AR, P5CR, P4TR, las blancas obtienen tablas con la siguiente maniobra: 1. R2A, P6T (no 1. ....., P×P??; 2. P3C mate); 2. A1A!, P6C+; 3. R1R!!, P7T; 4. R2R, P8T=D ahogado (alfil o caballo, tablas). Otra estrategia semejante se ve en el Nº 169f (Campbell), blancas: R5CD, A5CR, P4TD, P2CD, P6CD, P4D; negras: R8AR, P2CD, P3D,

P4D, P6CR, P6TR. 1. A2D, cualquiera; 2. A5T, cualquiera; 3. P4C, cualquiera y ahogado!!

III. ALFIL Y PEONES CONTRA ALFIL DEL MISMO COLOR CON Y SIN PEONES

A. Posiciones con ventaja material

Tenemos aquí la misma situación que hemos considerado en los finales de caballo: un peón de ventaja es generalmente suficiente para obtener el triunfo, pero cuantos menos existan, más difícil se tornará la tarea a realizar. Consideraremos sistemáticamente varios finales posibles.

1. Alfil y peón contra alfil

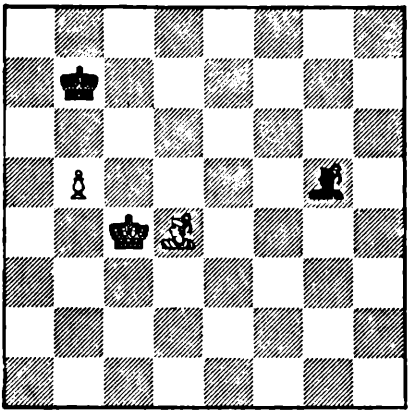
Una gran parte de los trabajos relativos a este final, ha sido realizado en forma notable por L. Centurini, hacia el término de la última centuria, y los resultados han agotado prácticamente todas las posibilidades. Centurini resumió sus investigaciones en los dos principios siguientes:

1) El juego es tablas cuando el rey negro ocupa, o puede ocupar, una casilla cualquiera frente al peón, de la que no es posible desalojarlo por la acción del alfil.

2) Si el monarca de las negras se halla detrás del peón, y el de las blancas cerca del mismo, el primero puede obtener el empate únicamente si ataca al peón y tiene la oposición, y sólo si su alfil puede maniobrar en dos diagonales, en cada una de las cuales puede ocupar, por lo menos, dos casillas.

Estos principios es aclararán con los análisis que siguen. El primer caso es elemental. Con su rey frente al peón (diagrama Nº 170) el bando defensivo mueve su alfil continuamente. **1. R5D, A1D; 2. R6D, A5T; 3. R5D, A6C,** etc. La estipulación de que el rey no pueda ser desalojado de la columna por el alfil es importante. Ejemplo. en la posición Nº 170a, blancas: R6AD, A5AD, P6CD; negras: R1CD, A1D. Las blancas juegan y ganan, por medio de 1. A6D+, R1T, 2. P7C+. Si el peón se encuentra varias casillas atrás en el momento en que el rey debe abandonar la

Diagrama Nº 170



Tablas.

columna, tendremos otro caso que consideraremos luego.

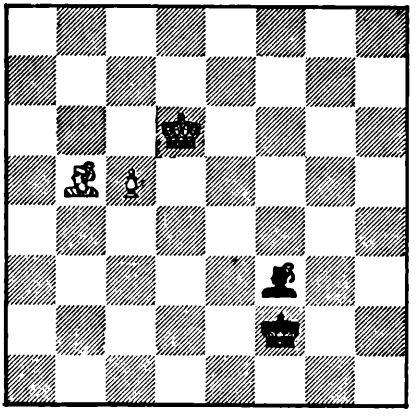
Cuando el rey negro se halla ubicado una fila más adelante que el peón, pero no directamente frente al mismo, el resultado depende en la posibilidad de que alcance o no una casilla crucial que conduzca a la posición del diagrama Nº 170. Si no puede alcanzar esa casilla se presentan dos casos: uno que transpone a posiciones que serán tratadas más tarde y el otro que conduce a la coronación del peón blanco. Ejemplo la posición Nº 170b (Regence, 1856), blancas: R6AD, A2TR, P6R; negras: R1AD, A4TD. Jugando las negras obtienen el empate

inmediatamente, con 1. ....., R 1 D y 2. ....., R 1 R. Si lo hacen las blancas parece que deben ganar por medio de 1. P 7 R, pero su adversario tiene la ingeniosa réplica 1. ....., A 1 D!!! y si 2. P 8 R=D o T, ahogado, mientras que 2. P 8 R=C o A, no conduce a nada positivo. Y si aquí 1. A 7 A!, A 5 C!; 2. A 6 C, A 2 R!; 3. A 5 T, A 6 T; 4. R 5 D, R 2 C; 5. R 5 R, A 2 R; 6. R 5 A, R 3 A; 7. R 6 C, R 4 D; 8. R 7 A, A 4 A; 9. A 8 D, R 5 R; 10. A 7 R, A 7 A; 11. A 4 C, A 5 T; 12. A 3 A, R 4 A, y hemos alcanzado la posición de tablas del Nº 159c.

La posición Nº 170c (Berger) es un ejemplo de un final donde el peón blanco fuerza la entrada a dama. Blancas: R 6 A D, A 5 A D, P 6 T D; negras: R 1 A D, A 1 C D. 1. A 4 D y las negras se ven obligadas a liberar el peón con una jugada de alfil o permitir 2. R 7 C, después de 1. ....., R 1 D, lo que también lleva a la coronación.

Si el rey negro no se encuentra frente al peón y además está alejado de él, las blancas triunfan fácilmente. Tal sucede en el diagrama Nº 171 (Centurini), donde el monarca de las negras se halla separado por só-

Diagrama Nº 171



Las blancas ganan.

lo dos casillas. **1. A 6 A** decide en seguida: **1. .....**, **A 7 R; 2. A 5 D, A 4 C; 3. A 6 R, R 6 R; 4. A 7 D, A 8 A** (ó 4. ....., A 3 T; 5. P 6 A, R 5 D; 6. P 7 A, R 5 A; 7. A 3 T, R 5 C; 8. R 6 A, R 4 T; 9. A 4 C, R 5 C; 10. R 6 C); **5. P 6 A, R 5 D; 6. P 7 A, A 3 T; 7. R 6 A, R 6 A; 8. R 6 C** y el peón corona.

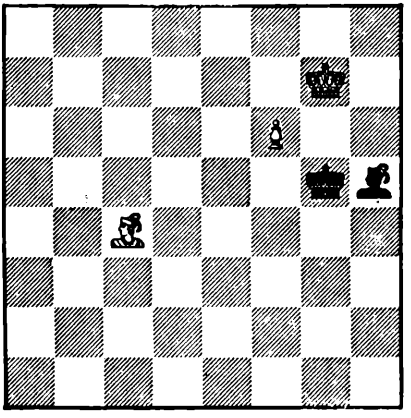
Igualmente si el peón blanco se encuentra aún en su casilla original, el triunfo es posible. Nº 171a (Grigoriev, 1931), blancas: R 3 A D, A 6 A D, P 2 C D; negras: R 5 T R, A 4 T R. Las blancas juegan y ganan. 1. P 4 C, A 7 R (ó 1. ....., R 4 C; 2. P 5 C, A 7 R; 3. P 6 C, A 3 T; 4. R 4 C, R 3 A; 5. R 5 T, A 1 A; 6. A 5 C, A 2 C; 7. A 6 T, A 7 C; 8. A 8 A!, R 2 R; 9. R 6 T, R 1 D; 10. A 7 C, A 6 T; 11. R 7 T, A 5 C; 12. A 2 C, A 1 A; 13. A 3 T); 2. A 5 D, R 4 C; 3. A 4 A, A 5 C!; 4. P 5 C, R 3 A; 5. P 6 C!, A 1 A; 6. R 4 D, R 2 R; 7. R 5 A, R 2 D; 8. A 5 C+, R 1 D; 9. R 6 D, A 2 C; 10. A 7 D, A 7 C; 11. A 6 R!, A 2 C; 12. R 5 A, A 3 T; 13. R 6 A, A 1 A!; 14. A 4 A!, A 6 T; 15. R 7 C!, A 7 C+; 16. R 7 T, R 2 D; 17. A 6 T, R 3 D; 18. A 7 C, A 6 T; 19. A 3 A, A 1 A; 20. A 4 C y el alfil se ve precisado finalmente a dejar la diagonal y permitir que el peón entre a dama.

Cuando el rey se encuentra cerca del peón, pero detrás de él, existen mayores posibilidades de salvación. Antes que nada, en concordancia con nuestro principio, consideraremos las posiciones en las cuales el alfil de las negras tiene dos largas diagonal. Este es el caso donde las blancas poseen un peón de alfil (con el alfil de distinto color del de la casilla de entrada) o un peón central.

En el diagrama Nº 172 (Centurini) lo único que las blancas pueden

intentar es **1. A 7 A, A 7 R; 2. A 6 C, A 5 A,** pero **3. A 7 T, A 6 C; 4. A 8 C, A × A !** destroza sus ilusiones. A otras movidas, como ser 1. A 6 R, las negras pueden siempre contes-

Diagrama Nº 172



Tablas.

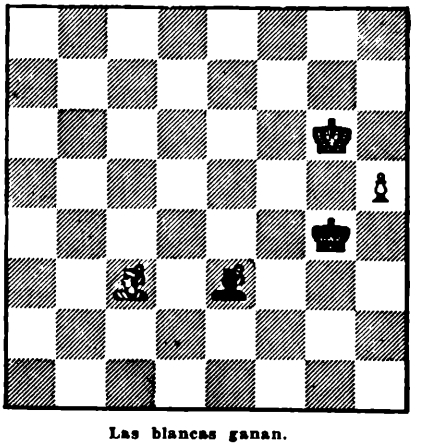
tar con 1. ....., A 1 R; ó 1. A 5 C, A 3 C.

De este ejemplo también podemos deducir por qué la oposición diagonal no resulta suficiente para que las negras consigan el empate. El alfil negro debe tener, por lo menos, dos casillas a su disposición, de las que únicamente puede ser desalojado cuando el alfil adversario bloquee su peón. Ejemplo, la posición Nº 172a, negras: R 4 R, y las demás piezas como en el diagrama Nº 172. 1. A 3 D, R 5 A; 2. A 6 C es terminante. Otro caso donde la mala poposición del monarca, aunque cercana al peón, resulta fatal, la vemos en el Nº 172b (Horowitz, 1880), blancas: R 5 C R, A 5 D, P 6 A R; negras: R 2 T R, A 3 C R. Las blancas ganan por medio de 1. A 8 C + !, R 1 T ! (1. ....., R × A; 2. R × A y las blancas tienen la oposición); 2. A 6 R, A 1 R (si 2. ....., R 2 T; 3. A 5 A y nuevamente poseen la oposición, mientras que si 2. ....., A 6 D; 3. R 4 A, A 4 C; 4. R 5 R, A 1 R; 5. R 6 D, R 2 R; 6. R 7 R, R 3 C; 7. A 7 D, A 2 A; 8. A 5 A +); 3. R 5 A, R 2 T; 4. A 5 D, A 4 T (ó 4. ....., A 2 D +; 5. R 5 R, R 3 C; 6. P 7 A, R 2 C; 7. R 6 D, A 4 A; 8. R 7 R); 5. R 6 R, R 3 C; 6. R 7 R, R 4 A (6. ....., R 4 C pierde ¡oposición diagonal!); 7. A 7 A, A 8 D; 8. A 6 R + y 9. P 7 A.

Con un peón central conseguimos una posición tal como la del Nº 172c (Centurini), blancas: R 7 A R, A 8 D, P 6 R; negras: R 4 A R, A 4 A D. Tablas. 1. A 7 R, A 7 A; 2. A 4 C, A 5 T; ó 1. A 6 A, A 5 C; 2. A 7 C, A 4 A; 3. A 8 A, A × A. Aquí también la oposición diagonal hubiera dado el triunfo a las blancas. Ejemplo la posición Nº 172d, negras: R 4 D y lo demás tal como en el ejemplo Nº 172c. 1. A 7 R, A 7 A; 2. A 4 C, A 5 T; 3. A 3 A, R 3 D; 4. A 6 A y el peón no puede ser detenido.

Cuando el alfil negro tiene sólo una diagonal larga, un P C siempre gana, pero P A y P T dan el triunfo o el empate, según sea la posición de los reyes.

Diagrama Nº 173



Las blancas ganan.

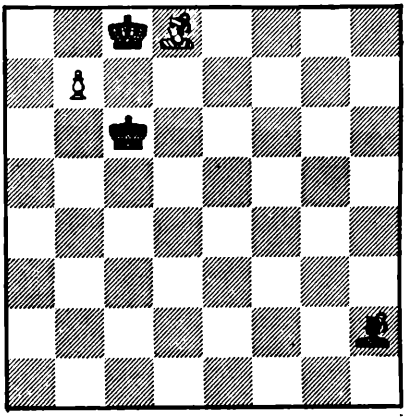
En el diagrama Nº 173 (Centurini) tenemos el caso típico en que

se gana con P T. **1. A 7 C, A 7 D; 2. A 6 T, A 5 C** (2. ....., A × A; 3. R × A, R 4 A; 4. R 7 C); **3. A 3 R, A 1 A** (ó 3. ....., A 6 A; 4. P 6 T, A 8 R; 5. P 7 T, A 7 C; 6. A 6 T-7 C); **4. A 4 D, R 5 T; 5. A 5 R!, R 5 C; 6. A 6 A, R 5 A; 7. A 7 C, A 6 T; 8. P 6 T** y corona en dos movidas. Es esencial aquí tener la casilla que se encuentra frente al peón aprovechable para el alfil. Por esta razón, si transformamos la posición dos filas más adelante, ejemplo Nº 173a, blancas: R 8 C R, A 7 R, P 7 T R; negras: R 3 C R, A 4 R, el resultado es tablas, puesto que las blancas no podrán conseguir jugar su alfil a 8 T R. Aquí, nuevamente, la oposición diagonal como en el ejemplo Nº 173b, blancas: R 8 C R, A 8 A R, P 7 T R; negras: R 3 R, A 4 R, da en seguida el triunfo a las blancas, por medio de A 7 C. O si le corresponde la movida a las negras 1. ....., A 1 T; 2. A 7 C! (una fantasía, ya que 2. R × A es suficiente: 2. ....., R 2 A, A cualquiera), A × A; 3. R × A y coronan.

Por otra parte, la oposición horizontal, en lugar de la vertical, daría tablas, pues entonces las negras podrían cambiar los alfiles y llegar a tiempo con su rey a 2 A R. Ejemplo la posición Nº 173c, negras: R 3 R y lo demás como en el diagrama Nº 173. Aquí nada puede hacerse a favor de las blancas, ya que si 1. A 7 C, A 7 D; 2. A 6 T, A × A; 3. R × A, R 2 A =.

El P C, como se dijo, siempre gana, aunque en el diagrama Nº 174 (Centurini) se requiere para ello sutiles estratagemas. **1. A 4 T, R 3 C** (si 1. ....., A 5 A; 2. A 2 A, A 7 T; 3. A 7 T, A 5 A; 4. A 8 C, A 6 R; 5. A 3 C, A 2 T; 6. A 2 A —ésta es la variante que las blancas están tratando de imponer—); **2. A 2 A +, R 3 T!; 3. A 5 A!!** (para conseguir que el alfil negro abandone el rincón —la clave pronto será visible—) **A 6 C** (o cualquier otra casilla); **4. A 7 R, R 3 C; 5. A 8 D +, R 3 A; 6. A 4 T!** (ganando el tiempo deci-

Diagrama Nº 174



Las blancas ganan.

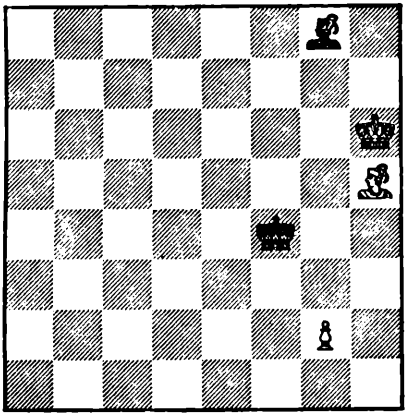
sivo. Con el alfil ubicado en 7 T esto sería imposible), **A 3 D; 7. A 2 A, A 7 T; 8. A 7 T, A 3 D; 9. A 8 C, A 4 A; 10. A 2 T, A 2 T; 11. A 1 C** y ganan.

Con el peón en la sexta fila, la idea ganadora es exactamente la misma, pero de más fácil ejecución. Nº 174a (Centurini), blancas: R 5 A R, A 7 R, P 6 C R; negras: R 4 T R, A 2 C R. Las blancas juegan y obtienen el triunfo con 1. A 5 C, A 1 A; 2. R 6 A!, R 5 C (ó 2. ....., A 2 R +; 3. R 7 A!!, A 1 A; 4. A 2 D y las negras no pueden mantener su presión sobre el peón con el A y el R); 3. A 2 D, A 6 T; 4. A 3 A, A 1 A; 5. R 7 A, A 3 T (5. ....., R 4 T; 6. A 2 D); 6. A 2 D. O las negras juegan 1. ....., R 3 T (si 1. ....., A 3 T; 2. R 6 A, A 4 C +; 3. R 7 A, A 3 T; 4. A 5 A, R cualquiera; 5. A 3 R); 2. A 6 A, A 1 A; 3. A 4 D, A 2 R (ó 3. ...., A 2 C; 4. A 3 R +, R 4 T; 5. A 5 C, A 1 A; 6. R 6 A, como en

la variante donde inician las blancas); 4. P 7 C, R 2 T; 5. R 6 R y 6. R 7 A (nótese que en una posición análoga, con un peón central, las negras hacen tablas manteniendo la oposición horizontal o vertical, pero no diagonal).

Con una conveniente posición de rey, el P C puede ganar también cuando se halla situado en quinta, aunque existan dos casillas por las que deba pasar el peón, que se encuentren bajo la acción del alfil adversario. Tal sucede en el diagrama Nº 175 (Berger, 1920), des-

Diagrama Nº 175

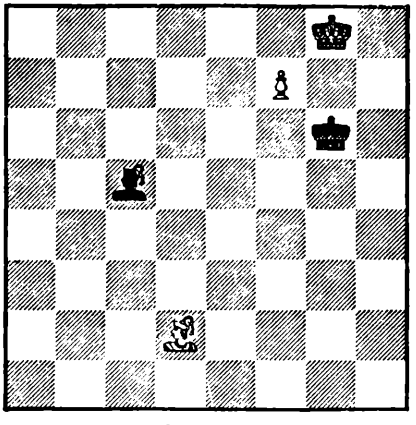


Las blancas juegan y ganan.

pués de **1. P 4 C** (las negras, naturalmente, harían tablas por medio de 1. ....., R 6 C si les correspondiera la movida), **A 3 R** (1. ....., A 2 A; 2. P 5 C); **2. P 5 C, A 4 A; 3. A 6 C, A 3 R; 4. A 2 A, A 2 A; 5. A 1 D, R 4 A; 6. A 5 T, A 6 C; 7. P 6 C, R 3 A; 8. P 7 C, A 1 C** (de otro modo 9. R 7 T); **9. A 6 C, R 2 R** (si 9. ....., A 6 C; 10. R 7 T, A 5 A; 11. A 2 A, R 4 C; 12. R 8 T, R 3 T; 13. A 7 T, A 7 T; 14. A 8 C; A 8 C; 15. A 3 C, A 2 T; 16. A 2 A); **10. A 2 A, R 3 A; 11. A 3 D, R 2 R; 12. R 6 C, R 1 R; 13. R 6 A, R 2 D; 14. A 6 C, R 3 D; 15. A 7 A, A 2 T; 16. R 5 C, R 2 R; 17. R 6 T** y ganan. Aquí el triunfo se debe nuevamente a la oposición diagonal. En el Nº 175a, con el rey negro colocado en 5 T R y las demás piezas como en el diagrama Nº 175, a 1. P 4 C, A 2 A; da tablas en seguida. Pero también 1. P 4 C, A 6 C; 2. P 5 C, A 7 A sería tablas, porque después de 3. A 6 C, A 5 T; 4. A 3 D, A 1 R; 5. A 2 R, A 2 A; las blancas no tienen el golpe 6. A 5 T a su disposición. Con P A el triunfo se halla condicionado a que el monarca de las blancas esté o no bien ubicado, aunque en este caso la colocación del rey de las negras tiene pequeña o ninguna influencia.

En el diagrama Nº 176 (Centurini) las blancas siempre ganan, porque su rey domina la casilla 7 C R. **1. A 3 A, A 6 T; 2. A 7 C, A 5 C; 3. A 8 A, A 7 D; 4. A 3 T, A 3 T; 5. A 1 A, A 2 C; 6. A 2 D, R 6 A;**

Diagrama Nº 176



Las blancas ganan.

7. A 3 A +. Pero en la posición Nº 176a, con el rey blanco situado en 8 R y lo demás como en el diagrama Nº 176, nada puede hacerse, a causa de que el alfil negro tiene a su disposición dos largas diagonales para maniobrar. Así: 1. A 5 T,

R 3 A; 2. A 8 D +, R 3 R; 3. A 5 C, A 5 C; 4. A 6 T, A 4 A; 5. A 8 A, A 6 R; 6. A 4 C, A 3 T; 7. A 2 D, A 2 C; 8. A 3 R, R 3 D, etc.

Podemos ver aplicaciones de este hecho en los dos siguientes casos: Ejemplo Nº 176b (Rabinovich), blancas: R 6 D, A 4 R, P 7 A D; negras: R 3 C D, A 1 A D. Tablas. 1. A 6 A, A 3 T; 2. A 7 D, A 2 C; 3. A 3 T, A 3 T; 4. R 7 D, R 4 A !; 5. R 8 D, R 3 D, y estamos en la posición Nº 176a. Con la posición de reyes trastocada, las blancas naturalmente, consiguen el triunfo, ya que obtienen la posición del diagrama Nº 176. En el ejemplo Nº 176c (J. Crum, 1921), blancas: R 3 A R, A 5 T R, P 5 A D; negras: R 7 D, A 8 A R, las blancas ganan. 1. P 6 A, R 6 A; 2. P 7 A, A 3 T; 3. R 3 R !, R 5 C; 4. A 2 R y ahora:

a) 4. ....., A 1 A; 5. R 4 D, A 2 C; 6. A 1 A, A 1 A; 7. R 5 D, A 2 C +; 8. R 6 D, R 4 T; 9. R 5 A ! (de otro modo 9. ....., R 3 C nos lleva al diagrama Nº 176b), A 1 A; 10. R 6 A, A 5 C; 11. R 7 C, A 4 A; 12. R 8 C y tenemos el diagrama Nº 176.

b) 4. ....., A 2 C; 5. R 4 D, A 1 A; 6. R 5 D, A 2 C +; 7. R 6 D, R 4 T; 8. R 5 A, A 1 A; 9. R 6 A, A 6 T; 10. R 7 C, A 4 A; 11. R 8 C y de nuevo ganan como en el diagrama Nº 176.

Si el peón aún se hallara en sexta, y la séptima fila se encontrara bajo el dominio del alfil negro, el juego sería tablas (diagrama Nº 172).

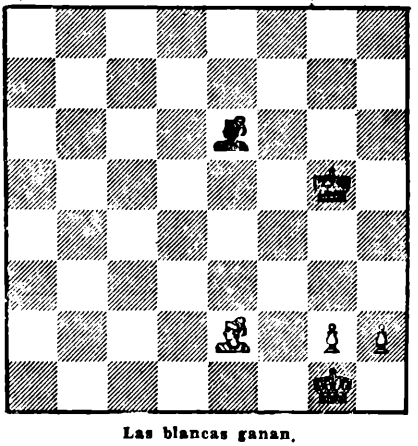
Cuando el peón está solamente en la cuarta o quinta fila, y el monarca de las negras se encuentra cerca, el resultado siempre será un empate, excepto con P C y algunas posiciones especiales (ver el diagrama Nº 175). Esto no necesita mayores demostraciones, pues sabemos que el triunfo con el peón situado en sexta o séptima, siempre (con excepción del P T) lleva en sí un sacrificio del alfil, para desviar a su rival de la acción que ejerce sobre la casilla de entrada. En la misma forma, cuando el peón puede ser forzado a avanzar a la sexta o séptima, la posición resulta tan desventajosa, que el triunfo se desvanece por completo. Ejemplo, la posición Nº 176d (Berger, 1920), blancas: R 4 A D, A 7 R, P 5 C D; negras: R 5 T D, A 2 T D. Tablas. 1. A 5 A, A 1 C; 2. P 6 C, R 4 T; 3. R 5 D, R 4 C; 4. P 7 C, A 2 A ! pero no 4. ....., R 3 T; 5. R 6 A, A 7 T; 6. A 7 R, A 6 C; 7. A 8 D, A 1 C; 8. A 8 C !, A 5 A; 9. A 7 A.

Podemos resumir todos los resultados precedentes en la conclusión general de que, cuando el rey de las negras se halla situado detrás del peón, P T y P A ganan en algunas ocasiones; el P C siempre, y los peones centrales nunca.

2. Alfil y dos peones contra alfil

Como regla, alfil y dos peones ganan contra alfil, sin mayor esfuerzo. Cuando los dos peones se encuentran unidos, diagrama Nº 177, las

Diagrama Nº 177



Las blancas ganan.

blancas deben, simplemente, tener cuidado de conservarlos juntos. Aquí otra precaución es necesaria: impedir el sacrificio del alfil negro por el P C, siempre que el alfil de las blancas sea de distinto color de la casilla angular de coronación. Sin embargo, no existen mayores dificultades en el proceso ganador.

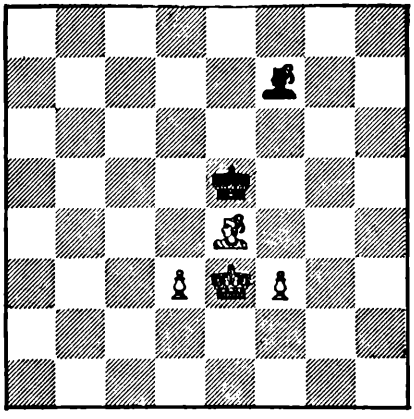
1. ....., **A 6 T; 2. P 3 C, R 3 T; 3. A 1 A, A 5 C; 4. P 4 T, A 4 A; 5. R 2 A, A 5 C; 6. R 3 R, A 3 R; 7. R 4 A, A 2 D; 8. A 3 D, A 6 T; 9. A 5 A, A 8 A; 10. P 4 C, A 7 R; 11. P 5 C+, R 4 T** (a 11.....,R 2 C; 12. A 4 C y 13. P 5 T); **12. R 3 C** (no 12. P 6 C ?, R 3 T; 13. R 5 R, A 4 T =), **A 8 D; 13. A 4 R, A 6 C; 14. A 3 A +, R 3 C; 15. R 4 A, A 2 A; 16. P 5 T +, R 2 C; 17. R 5 R, A 6 C; 18. A 4 R, A 2 A; 19. P 6 T +, R 1 T; 20. R 6 A, A 4 T; 21. A 5 D, R 2 T; 22. A 7 A.**

Las negras pueden hacer tablas contra alfil y dos peones unidos y pasados, únicamente si consiguen bloquearlos en forma efectiva con su rey, o forzar a que su adversario quede con P T y alfil de diferente color del de la casilla de entrada. El último caso puede ser visto con una simple transformación en el Nº 177a, colocando el monarca blanco en 1 A R y lo demás como en el diagrama Nº 177. Las negras juegan y hacen tablas con 1. ....., A 6 T, puesto que P 3 C es imposible.

Un ejemplo del caso anterior es el Nº 177b, blancas: R 2 A D, A 1 R, P 4 C D, P 3 A D; negras: R 5 A D, A 4 C R. Tablas. El intento 1. R 2 C, A 5 A; 2. R 3 T, A 2 A; 3. R 4 T fracasa por 3. ....., A 1 D; 4. A 2 A, R × P; 5. R 5 C, R 6 C; 6. A 5 A, R 6 A; 7. R 6 A, R 5 A; 8. P 5 C, A 4 T; 9. A 6 C, A 8 R y las blancas nada pueden hacer (compárese con el ejemplo Nº 175a). Este tipo de bloqueo no es frecuente, puesto que las blancas tienen la amenaza del sacrificio de un peón o el alfil, según las circunstancias. Por ejemplo, la posición Nº 177c, blancas: R 3 A R, A 1 A D, P 4 A R, P 5 C R; negras: R 4 A R, A 1 A R. Las blancas ganan con 1. R 3 C, A 2 C; 2. R 4 T, A 1 A; 3. R 5 T, A 2 C; 4. P 6 C, A 1 A; 5. A 3 T, A 2 C; 6. A 6 D, R 3 R; 7. A 5 R, A 1 A; 8. P 7 C.

Dos peones aislados y pasados son también suficientes para la obtención de la victoria. En el diagrama Nº 178, la decisión se consigue por

Diagrama Nº 178



Las blancas ganan.

medio de **1. P 4 A +, R 3 D; 2. P 5 A, R 4 R; 3. P 4 D +, R 3 A; 4. R 4 A, A 6 C; 5. A 6 A, A 7 A; 6. A 7 D, A 6 C; 7. R 4 R, A 5 A** (ó 7. ....., A 7 A +; 8. R 5 D); **8. P 5 D, A 6 C; 9. A 6 R, A 5 A; 10. R 4 D, A 7 R; 11. P 6 D, A 4 C; 12. P 7 D !, R 2 R; 13. P 6 A +, R 1 D; 14. P 7 A, R 2 R; 15. P 8 A = D +, R × D; 16. P 8 D = D +.**

Si los peones se encuentran muy apartados el uno del otro, el triunfo es más simple: las blancas los avanzan tanto como sea posible y llevan su rey en apoyo de aquél que no se encuentre bloqueado por el monarca negro, mientras el otro queda defendido por el alfil. El segundo

jugador, entonces, tendrá que sacrificar su pieza por el peón que apoya el rey, y quedará un final de alfil y peón contra el monarca solitario. Las blancas pueden también sacrificar uno de sus peones, con el fin de desviar al rey adversario y luego coronar al otro, como sucede en algunas de las variantes vistas en los diagramas Nos. 171-176. Esta última estratagema fue empleada en el ejemplo Nº 178a (Kashdan-Fine, Nueva York, 1936), blancas: R2CR, A2D; negras: R4CD, A4TD, P3TD, P5TR. La continuación fue la siguiente: 1. A5C, A3C; 2. A×P, P4T; 3. R3A, P5T; 4. R2R, P6T; 5. A6A (si 5. R3D, A5D!!); R5A; 6. R2D, R6C; 7. R1A, P7T y las blancas abandonaron, puesto que no existe defensa contra A4A-6T+-7C.

De nuevo las negras sólo pueden obtener el empate, si consiguen bloquear en forma efectiva, o si tiene una posición favorable contra PT y A de diferente color de la casilla de entrada. Esta defensa contra PT y A puede establecerse con éxito cuando el otro peón se halla situado en la columna de AR o R (o sus correspondientes del flanco de dama). Para ganar, las blancas tendrán seguramente que entregar su peón de torre, y de tal manera, desviar al monarca adversario, pero A y PR, y A y PA contra alfil, casi siempre resulta tablas (ejemplos Nos. 172 y 172a).

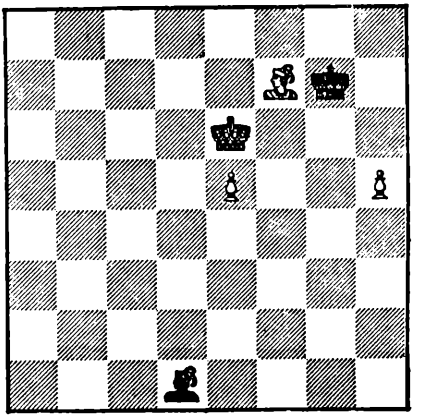
El diagrama Nº 179 (Goglidse-Kasparian, Tiflis, 1929) ilustra este punto.

1. ....., A5C+; 2. R7R, A7R; 3. A6C (si 3. P6R, A5C o A5A seguido de A×P), **A5C; 4. R8D, R3T; 5. A8R, R2C** (para 5. ....., A3R, ver A); **6. R7R, A8D; 7. A7A, A7R; 8. P6T+, R×P; 9. R6A, A5C; 10. A6C, A7R; 11. P6R, A5A; 12. P7R, A4C; 13. R7A, R4C.** Tablas. Nº 172c.

A. 5. ....., A3R; 6. R7R, A5C!; 7. R6A! (ó 7. R6D, R4C; 8. A7D, A×P, etc.), A6T; 8. A7A! (si 8. A6C, A5C!; 9. A5A, A×P: 10. P6R, A1R; 11. P7R, A4C; 12. A3T, A5T; 13. R7A, R4C!=), A5C (a 8. ....., A2D; 9. A6R, A4C; 10. A4C, A5A); 9. A6C, A2D; 10. A5A, A4C; 11. A4C (de nuevo si 11. P6R, R×P; 12. P7R, A3A; 13. A6R, A4C; 14. R7A, R4C, Nº 172c), A5A; 12. A3A. A6C; 13. R7R, R4C; 14. R6D, A5A; 15. A5D, A7R; 16. A7A, A5C, etc. =.

Alfil y tres peones contra alfil, naturalmente resulta un triunfo elemental.

Diagrama Nº 179



Las negras juegan y hacen tablas.

3. Alfil y dos peones contra alfil y peón

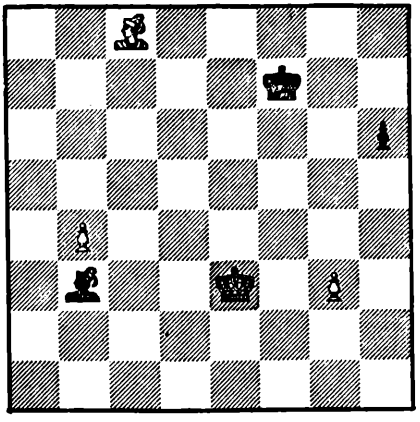
Con todos los peones ubicados en un mismo flanco, el resultado es tablas, como sucede en el final semejante de caballos, si el rey de las negras se halla situado frente a los peones. Lo mejor que pueden hacer las blancas es cambiar uno de los

peones consiguiendo A y P contra A, como en la posición del diagrama Nº 170. Sin embargo, si el monarca negro no se encontrara cerca de su peón y, por el contrario, el rey adversario sí, el triunfo resultaría tarea muy simple: captura del peón negro, seguido de un final de A y dos peones contra alfil.

Pero si, como sucede normalmente, el monarca negro está cerca de los peones, las posibilidades de vencer que tiene su adversario se hallan basadas en la posesión de un peón pasado lateral. Que este peón dé la victoria o no, depende de la distancia que se halle separado del otro. De encontrarse muy separado (por ejemplo, uno en la columna de C D y el otro en la de C R) el alfil tendrá que ser sacrificado por uno de ellos para detenerlo, quedando las blancas con un final ganador; pero cuando la separación es pequeña (por ejemplo, uno en la columna de R y el otro en la de C R), el monarca negro puede bloquear los peones. Cuando uno de los peones blancos es de torre y su alfil de color diferente al de la casilla de coronación, la regla general no es aplicable, y debe juzgarse la posición por su propia bondad.

En el diagrama Nº 180 tenemos la posición clásica para ganar con un peón pasado lateral. Después de **1.** ....., **A 5 A** (ó 1. ....., P 4 T; 2. P 5 C, P 5 T; 3. P × P, A 4 D; 4. P 6 C, R 3 C; 5. R 4 D, etc. (Compárese con el ejemplo Nº 178a); **2. A 4 C, R 2 R** (a 2. ....., R 3 A; 3. A 2 R, A 4 D; 4. R 4 A, R 3 C; 5. P 5 C, A 2 C; 6. A 3 A, A 1 A; 7. P 6 C, P 4 T; 8. P 7 C, A × P; 9. A × P, P 5 T; 10. P 4 C ! es decisivo); **3. A 2 R, A 2 A; 4. P 5 C, R 3 D; 5. R 4 A, R 4 A; 6. R 5 A, P 4 T** (más pronto o más tarde forzado); **7. R 5 C, A 1 R; 8. R 6 T, R 3 C; 9. A × P, A × P; 10. P 4 C** y ganan como en el diagrama Nº 175.

Diagrama Nº 180

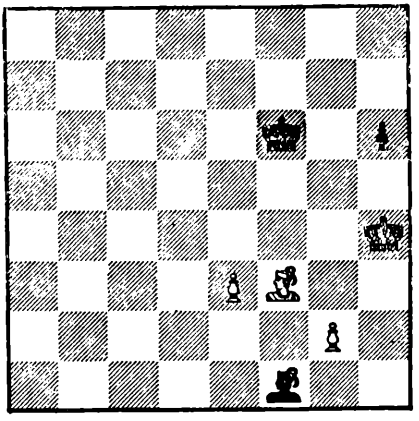


Las blancas ganan.

Otro caso semejante, esta vez con los peones enfrentados, y donde las blancas tienen peón alfil, es la posición Nº 180a (Santasiere - Kashdan, Boston, 1938), blancas: R 6 D, P 6 C D, P 4 A R, A 5 D; negras: R 1 C D, A 5 C R, P 3 A R. Las blancas ganan. 1. R 7 R, P 4 A; 2. R 6 A, A 6 T !; 3. R 5 R ! ! (excelente. Si en lugar de ello, 3. R 5 C, R 1 A; 4. A 6 R +, R 2 C; 5. A × P, A 7 C; 6. A 3 D, A 6 T; 7. A 2 R, R × P; 8. A 4 C, A 8 A; 9. P 5 A, R 4 A; 10. P 6 A, A 5 A; 11. R 6 C, R 3 D; 12. R 7 C, R 4 R; 13. A 5 T, R 5 A; 14. A 7 A, A 7 R; 15. A 3 C, A 4 T; 16. A 2 A, R 4 C, y las negras alcanzan justo la posición del diagrama Nº 172), R 1 A; 4. A 6 R +, R 2 C; 5. A × P, A 8 A; 6. A 6 R, R × P (las negras jugaron aquí 6. ....., A 6 D y abandonaron después de 7. R 4 D), 7. P 5 A, A 6 D (ó 7. ....., R 2 A; 8. P 6 A, R 1 D; 9. A 7 A, A 6 D; 10. R 4 A, R 2 D; 11. R 5 C, R 3 D; 12. R 6 T, R 4 R; 13. R 7 C, A 4 C; 14. A 3 C y las negras pierden, porque tienen sólo la oposición diago-

nal); 8. P 6 A, A 3 C; 9. R 6 D, A 4 T; 10. R 7 R, R 4 A; 11. A 7 A y nuevamente se hallan perdidas a causa de no poder obtener la oposición vertical con su R en 4 R.

Diagrama Nº 181

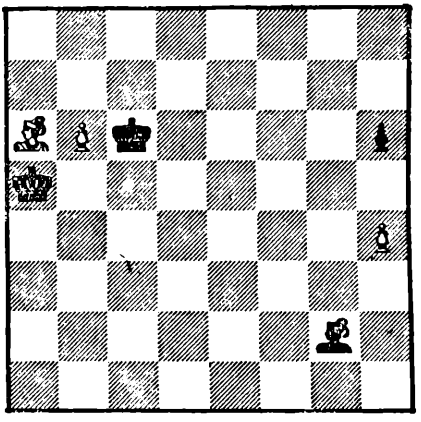


Tablas.

Donde los peones se hallan muy cercanos el uno del otro, puede esperarse un empate. En el diagrama Nº 181 (Euwe-Alekhine, tercera partida del match, 1937) la continuación fue la siguiente: **1. R 5 T, R 2 C; 2. P 4 R, A 6 D; 3. P 5 R, A 3 C +; 4. R 4 C, R 2 A; 5. A 5 D +, R 2 R; 6. R 4 A, A 2 T; 7. P 3 C, R 1 A** (7. ....., R 2 D es también bastante bueno, ejemplo: 8. A 4 R, A 1 C; 9. A 5 A +, R 2 R; 10. A 8 A, A 2 T, etc.) **8. A 4 R, A 1 C; 9. A 3 A, R 2 R; 10. R 4 C, R 3 R; 11. R 4 A, R 2 R; 12. A 4 C, A 6 C; 13. A 8 A, R 2 A**, y fue convenido un empate.

Con P T y A de diferente color de la casilla angular de entrada, existe una excepción a la regla general, y todo depende de la posición de los reyes. Así, en el diagrama Nº 182 (Eliskases-Capablanca, Semmering-Baden, 1937) se obtiene la victoria, a causa de que el rey negro no puede bloquear al peón y mantener el control de la diagonal larga. Eliskases terminó el juego en la siguiente forma: **1. A 8 A, A 8 A; 2. A 4 C, A 6 D** (para 2. ....., R 2 C ver la posición Nº 182b); **3. A 3 A +, R 3 D; 4. A 7 C, A 7 R; 5. A 6 T, A 6 A; 6. A 1 A** (amenazando R 6 T), **A 2 C; 7. A 3 T !, R 2 R; 8. R 5 C, R 3 D; 9. A 4 C** (ahora las negras están en «zugzwang»), **R 2 R; 10. R 5 A, A 7 C; 11. A 8 A, R 1 D** (a 11. ....., A 6 A; 12. A 6 T, A 7 C; 13. A 5 C, A 2 C; 14. A 6 A, A 3 T; 15. A 3 T, R 2 D; 16. A 4 C +, R 1 D; 17. R 6 A, etc., como sucedió en la partida); **12. A 6 T** (12. A 6 R era también bastante bueno), **A 6 A; 13. R 6 D, A 7 C; 14. A 4 A, R 1 A; 15. A 5 D, A 8 A** (a 15. ....., A × A; 16. R × A, R 2 C; 17. R 6 R las negras consiguen volver, pero con un tiempo de retraso) **16. R 6 R, A 7 R; 17. R 6 A, R 2 D; 18. R 6 C, P 4 T; 19. R 5 C, R 3 D; 20. A 7 A, R 3 A; 21. A × P** y Capablanca abandonó. Las blancas consiguen la victoria como en el diagrama Nº 173.

Diagrama Nº 182



Las blancas ganan.

Dos puntos importantes deben explicarse aquí. Con el rey de las negras situado en 1 C D, las blancas sólo consiguen tablas si su monarca se halla situado en 5 T D, pero vencen si está ubicado en 5 A D. La di-

ferencia reside en que, en el ejemplo Nº 182a, con el R en 1 C D y lo demás como en el diagrama Nº 182, a 1. R 5 C, A 8 A +; 2. R 5 T, A 7 C es la réplica; si 1. R 4 C, A 2 C ! !; 2. A 4 A, A 7 C; 3. R 5 A, R 2 C y las blancas no pueden progresar, mientras que finalmente 1. R 4 C, A 2 C; 2. R 5 C ! es contestado con 2. ....., P 4 T ! !, y como el lector debe recordar 3. A × A, R × A resulta tablas.

Por otra parte, en la posición Nº 182b, blancas: R 5 A D, A 6 T D, P 6 C D, P 4 T R; negras: R 1 C D, A 7 C R, P 3 T R, las blancas pueden ganar porque 1. ....., A 2 C es contestado con 2. A × A !, R × A; 3. P 5 T ! !, R 1 A; 4. R 6 D, R 2 C; 5. R 6 R y el monarca blanco alcanza a tiempo 7 C D, después de capturar el P T.

Cuando el peón de las negras es pasado, el triunfo de su oponente no presenta mayores dificultades, puesto que las blancas lo bloquean con el rey o el alfil, y proceden a explotar sus propios peones. Una bonita ilustración de una victoria en una posición poco común, por sus dificultades, es la del ejemplo Nº 182c (Reti, 1925), blancas: R 1 A R, A 8 D P 4 T D, P 6 C R; negras: R 5 A D, A 2 C R, P 4 A D. Las blancas ganan por medio de 1. A 5 T !, R 6 C (si 1. ....., R 4 D; 2. R 2 R, R 3 A; 3. R 3 D, R 2 C; 4. A 3 A, A 3 T; 5. R 4 A, R 3 C; 6. R 5 D, A 1 A; 7. A 1 R, A 2 C; 8. A 2 D, A 1 A; 9. A 3 R, R 4 T; 10. A × P, A 2 C; 11. A 4 D, A 3 T; 12. R 6 R y el alfil pronto deberá abandonar la diagonal 1AR—3TR); 2. A3A!!, R×A; 3. P5T, R7C; 4. P6T, P5A; 5. P7T, P6A; 6. P8T=D, P7A; 7. D7C+, R 7 T; 8. D 7 A +, R 6 T; 9. D 7 A, R 6 C; 10. R 2 R, A 6 A; 11. P 7 C !, A × P; 12. R 3 D.

Dos peones unidos y pasados, también ganan contra un peón pasado y sin mayor esfuerzo. Si es necesario, las blancas sacrifican oportunamente su alfil por el peón adversario y entran a dama con los suyos. Por ejemplo, en la posición Nº 182d (Santasiere-Fine, Nueva York, 1938), blancas: R 6 A D, A 5 A D, P 4 T D, P 3 C D; negras: R3R, A8R, P 2 T R. Las blancas ganan. Después de 1. ....., P 4 T; 2. P 4 C, P 5 T; 3. P 5 C, A 6 C; 4. A 1 C, P 6 T; 5. P 5 T, R 4 A (ó 5. ....., P 7 T; 6. A × P, A × A; 7. P 6 T, A 8 C; 8. P 6 C); 6. P 6 C, R 5 R; 7. P 6 T, R 6 A; 8. P 7 T, R 7 C; 9. A 5 A ! (9. P 8 T = D, R × A da a las negras posibilidades de tablas, pero sería, en definitiva, suficiente), P 7 T; 10. P 8 T = D, P 8 T = D; 11. R 7 D jaque descubierto, R 7 T; 12. D × D +, R × D; 13. A 6 D y las negras abandonaron.

4. Posiciones con dos o más peones en cada flanco

Con excepción del caso en que todos los peones se encuentren en un solo flanco, un peón de ventaja normalmente da la victoria. El método a emplear para conseguirla es, en esencia, el mismo que para los finales de caballos y peones, y debe ajustarse al siguiente modelo:

1. Las blancas primeramente colocan su rey y alfil en las mejores casillas que sea posible (centralización).

2. Conseguido esto, obtienen un peón pasado y lo avanzan todo lo más que sea posible.

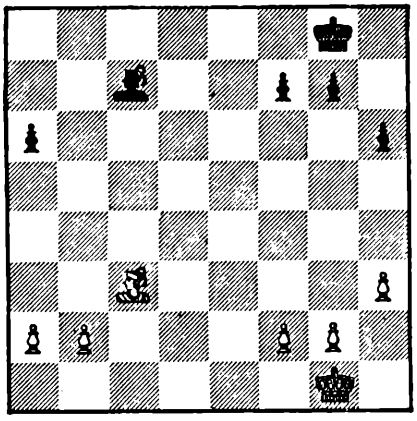
3. Si dicho peón es bloqueado por el alfil oponente, se ofrece el cambio de alfiles. Esto dará como resultante la ganancia de la pieza o forzará la entrada a dama.

4. En caso de que sea bloqueado por el rey, el monarca blanco se di-

rige al otro flanco (si es preciso sacrificando el peón) y allí establece una decisiva superioridad material (dos peones u otro peón pasado, que costará el alfil a las negras).

Podemos tomar como típica la posición del diagrama Nº 183. El triunfo se consigue en la siguiente forma:

Diagrama Nº 183



Las blancas ganan.

1. ....., **P 3 C** (1. ....., P 3 A no es mejor, pues debilita las casillas blancas de las negras y permite al rey entrar más fácilmente); **2. R 1 A, R 1 A; 3. R 2 R, R 2 R; 4. R 3 D, R 3 D; 5. R 4 A** (la primera fase se halla terminada) **R 3 A; 6. P 4 C D, A 3 C; 7. P 3 A, A 2 A; 8. P 4 T D, A 3 C; 9. A 4 D, A 2 A; 10. P 5 C +, P × P +; 11. P × P +, R 2 C** (a 11. ....., R 2 D; 12. P 6 C, A 6 C; 13. R 5 D, A 5 A; 14. P 7 C, A 1 C; 15. A 5 R, este es un ejemplo del punto 3); **12. R 5 D, A 1 C** 12. ....., A 5 A; 13. A 5 R, A 6 R; 14. R 6 D); **13. P 6 C, A 7 T; 14. A 5 R, A 8 C; 15. R 6 D** (cuarta fase), **R × P; 16. R 7 R, R 4 A; 17. R × P, R 4 D; 18. A 7 C, P 4 T; 19. R × P,** y las blancas quedarán con tres peones de ventaja o, si lo prefieren, avanzan su P A hasta que su detención cueste la pieza adversaria.

Un ejemplo similar es el que se ve en la posición Nº 183a (Weiss-Blackburne, Nueva York, 1889), blancas: R 1 R, A 2 D, P 2 T D, P 3 D, P 2 A R, P 2 C R; negras: R 1 C R, A 7 C D, P 2 T D, P 2 C D, P 2 R, P 2 A R, P 3 C R. Blackburne condujo el final en forma impecable: 1. A 3 R, P 3 T D; 2. R 2 D, R 1 A 3. R 2 A, A 4 R; 4. R 3 C, R 1 R; 5. R 4 A, R 2 D; 6. R 5 A, A 2 A; 7. P 3 A, P 3 R; 8. P 4 T, P 3 C +; 9. R 4 A, R 3 A; 10. A 2 A, P 3 A;; 11. A 3 R, A 3 D; 12. A 4 D, P 4 R; 13. A 3 R, P 4 C D +; 14. P × P, P × P +; 15. R 3 C, R 4 D (la primera y segunda fases finalizaron); 16. A 2 A, P 4 A; 17. R 3 A, P 4 C; 18. P 4 C (ó 18. A 3 R, A 2 R !; 19. R 3 C, P 5 C !), P × P; 19. P × P, A 4 A; 20. A 1 R, P 5 R !; 21. P × P +, R × P; 22. A 2 D, A 6 R; 23. A 1 R, R 6 A; 24. R 4 C, R × P; 25. R × P, R 6 A; 26. R 4 A, P 5 C; 27. R 3 D, A 7 A; 28. A 5 T, P 6 C; 29. A 7 A, P 7 C; 30. A 2 T, A 3 C; 31. R 2 D, R 5 C, y las blancas abandonaron.

Una ilustración en la cual ya existe un peón pasado en el tablero, es la del diagrama Nº 183 (Fine-Kashdan, Nueva York, 1938), blancas: R 1 C R, A 4 R, P 3 T D, P 5 A D, P5R, P3CR, P2TR; negras: R2R, A2D, P3TD, P3R, P2CR, P2TR. La conclusión fue así: 1. ....., P 3 T; 2. R 2 A, R 1 D; 3. R 3 R, R 2 A; 4. R 4 D (la primera y segunda fases se hallan completadas), P 4 T D; 5. A 3 D, A 1 R; 6. A 4 A, A 2 D; 7. A 3 C, A 1 A; 8. A 4 T, A 2 C; 9. R 4 A, A 3 T +; 10. A 5 C, A 2 C; 11. R 3 C, abandonan, pues ahora pierden un segundo peón.

Muy a menudo, una o más de las fases de que tratamos, pueden ser omitidas. Por ejemplo, cuando se posee ya un peón pasado lateral y el rey centralizado, sólo se requiere la ejecución de una de las dos últi-

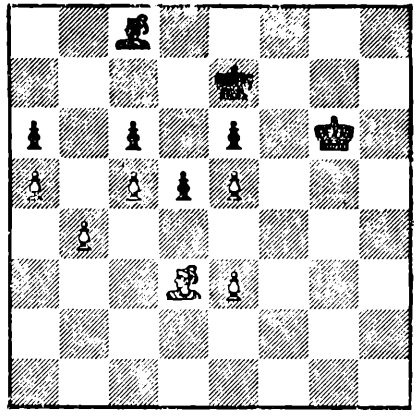
mas. Si se tiene más de un peón de ventaja, el simple avance de los que se encuentran pasados forzará el cambio del alfil enemigo por uno de estos peones, y lo restante será elemental.

El objeto que se persigue al obtener un peón pasado, es desviar al rey o al alfil enemigos de la escena de la acción, en donde son más necesarios. En los casos en que el rey se encuentra ya desviado, este paso resulta superfluo. Por ejemplo, en la posición Nº 183c (Mieses-Schiffers, Breslau, 1889), blancas: R4TR, A7CD, P3TD, P4CR, P3TR; negras: R3AR, A6CD, P5TD, P2AR, P3CR, P3TR, todo lo que las negras tienen que hacer se reduce a dirigirse hacia el flanco de dama y capturan el peón. El alfil puede defender el PAR a la distancia y éste, a su vez, defiende al PCR, así que a las blancas nada les resta por hacer en la ausencia del monarca de las negras. De manera que el triunfo es posible por medio de 1. ....., R4R; 2. P5C, P4T (el cambio de peones debe evitarse lo más que sea posible. Si, por ejemplo, 2. ....., P×P+; 3. R×P, R5D?; 4. R6A, R6A; 5. A6A, R7C; 6. A×P!, A×A; 7. R×P, A7A; 8. P4TD y tablas); 3. R3C, R5D; 4. R4A, R6A; 5. R5R, R7C; 6. R6A, R×P; 7. A6A, R7C (o 7. ....., R5C); 8. A×P, A×A; 9. R×P, A7A y las negras volverán con su monarca y capturarán ambos peones blancos.

Cuanto más peones existan en el tablero, más fácil resulta el triunfo para el bando que tiene ventaja, pero puede asegurarse que con tres peones contra dos, no se presentan mayores dificultades para obtener el triunfo. Por ejemplo, en la posición Nº 183d (Kashdan-Fine, Nueva York, 1936), blancas: R3AR, A5TD, P4TD, P3TR; negras: R4AR, A2R, P3TD, P2AR, P4CR. Las negras ganaron con 1. ....., R3R; 2. R4C, P4A+; 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; 12. A3A, R5A (no 12. ....., A×P; 13. A6A); 13. A2D, A2R (amenaza 14. ....., A5C. Si 14. A1A, R5C; 15. A2D+, R6C); 14. P4T, P×P; 15. A×P, A1D; 16. A2D, R4C; 17. R2C, A×P y tenemos el Nº 178a.

La dificultad más común que se encuentra en estos finales es el bloqueo. En tal caso, no puede forzarse la obtención de un peón pasado y se consigue impedir que el rey atacante penetre en las defensas de las negras. Este obstáculo queda a menudo eliminado por medio de un sacrificio en el instante oportuno. El diagrama Nº 184 (Lasker-Bogatyr-

Diagrama Nº 184



Las blancas ganan.

chuk, Moscú, 1935), es un caso de este tipo. El único camino para que las blancas consigan forzar la obtención de un peón pasado, se halla en el cambio de su PR por el PD adversario. Por consiguiente, Lasker

jugó 1. P4R?, pero después de 1. ....., P5D!!; 2. A4A, A2C; 3. R5C, A1A; 4. R4A, R2D; 5. R3A, A2C; 6. R2R, A1A; 7. R3D, A2C; 8. A×P, A1A; 9. R3R, A2C, fue convenido un empate por la razón de que el bloqueo puede sólo ser roto por medio de un inadecuado sacrificio del alfil. 10. R4A, A1A; 11. R5C, R2R; 12. R6C, A2C; 13. R7C, A1A; 14. R8C, A2C; 15. A×P, 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 (si 24. R7T??, R4C y ganan las negras), 26. R8C, R3C; 27. R×A, R2A, ¡y las blancas han quedado en posición de ahogado!

Después de la partida, Grigoriev hizo notar la siguiente continuación, que es altamente ingeniosa, y por medio de la cual puede obtenerse la victoria: **1. R5C!, R2A; 2. A6C+, R2R** (las blancas tratan de alcanzar la casilla 4D, sin dar libertad al rey de las negras. Si 2. ....., R2C; 3. A8R, A2C; 4. R4C, R1A; 5. A5T, R2C; 6. R3A, A1A; 7. A8R!, A2C; 8. R2R, R1A; 9. A5T, R2C; 10. R3D, A1A; 11. A8R o si no 10. ....., R3T; 11. A7A, A1A; 12. A8R, A2C; 13. A7D); **3. R4C, A2C; 4. R3A, R1A; 5. R2R, R2C; 6. A8R!, R1A** (nuevamente si 6. ....., R3T; 7. A7D); **7. A5T, R2C; 8. R3D, R1A** (una vez más si 8. ....., R3T; 9. A7A, A1A; 10. A8R, A2C; 11. A7D); **9. R4D, R2R; 10. P4R** y ahora:

a) **10. ....., P×P; 11. R×P, A1A; 12. R4A, A2C; 13. R5C, A1A; 14. R6C, A2C; 15. R7C, A1A; 16. A3A, A2C; 17. A4R!!, A1T; 18. P5C!, PT×P; 19. P6T,** y las negras, que deben mover su rey, pues tienen el alfil copado, pierden el PR.

b) **10. ....., R2D; 11. A2R, R2R; 12. P×P, PR×P** (si 12. ...., PA×P; 13. P5C, P×P; 14. A×P, R1D; 15. P6A, A1T; 16. R5A, R2A; 17. P6T, P5D; 18. R×P, A×P; 19. A×A, R×A; 20. P7T, R2C; 21. R5A y ganan); **13. A4C, R2A; 14. A7D!!, R2R; 15. P6R, R3A** (15. ....., A1T; 16. A8A. Las blancas ahora ganan por medio de una ingeniosa maniobra de triangulación); **16. R3D, R2R; 17. R3R, R3A; 18. R4D, R2R; 19. R5R, A1T; 20. A8A** y la posición de las negras es desesperada.

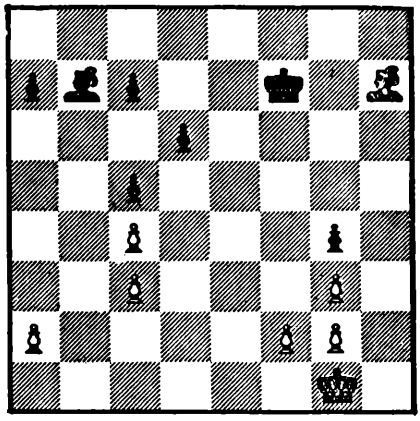
En general, un sacrificio (tal como el precedente de la variante *a)* constituye la espada que corta el nudo gordiano de un bloqueo. Otra ilustración del caso se ve en el ejemplo que sigue.

Nº 184a (Bird-Janowski, Hastings, 1895), blancas: R4TD, A2D, P6TD, P5CD, P4AD, P4AR, P4TR; negras: R2TD, A2AD, P4AD, P3AR, P4AR, P4TR. Las blancas pueden decidir la partida inmediatamente, por medio de 1. P6C+!, A×P (1. ....., R×P; 2. A5T+, R3A; 3. P7T); 2. R5C, A1D; 3. A5T, A2R; 4. A6C+, R1T; 5. A×P, etc. En lugar de ello las blancas jugaron 1. A3R, A3D, y sólo consiguieron tablas.

Dondequiera que se contemple la posibilidad de un sacrificio o cambio, es esencial calcular con gran precisión el final resultante de peón contra alfil. Un ejemplo de este aserto, con una posición bloqueada de peones, se ve en el diagrama Nº 185 (Fine-Kevitz, Nueva York, 1936). Después de **1. ....., A3T; 2. A3D, P4D; 3. R1A, R3A!; 4. R2R, P5D!** (4 ....., P×P hubiera dejado a las negras con peo-

nes triplicados, que les habría restado toda esperanza, mientras que 4. ....., A×P; 5. A×A, P×A; 6. R3R, R4R; 7. P3A, da un fácil final de R y P); **5. R2D, A2C;**

Diagrama Nº 185



Las blancas ganan.

6. A2R, A1A (el cambio de los peones de caballo hubiera sido una imprudencia, puesto que las blancas tendrían entonces dos peones unidos y pasados); **7. P3A, A3R; 8. P3T, A2D; 9. R2A, A4A+; 10. A3D, A3R** (de nuevo el cambio de alfiles daba la derrota sin esperanzas); **11. R3C, P4T; 12. P×PD, PA×P,** y aquí **13. R4T** conduce a una simple victoria, **13. ....., P4A** (si 13. ...., A4A; 14. A×A!, R×A; 15. P5A, R4R; 16. R3C, R4D; 17. P6A!!, R4A; 18. P4T, R4D; 19. P×P); **14. R×P, A4A; 15. A2R** (15. A×A, R×A; 16. R4T es más simple, mientras que la jugada del texto es más sistemática; **A7A; 16. P×P!, P6D; 17. A3A, P7D; 18. R5C, P8D=D; 19. A×D, A×A; 20. R×P, A×P; 21. R6C,** y el alfil no puede contener a los tres peones aislados. Por ejemplo: **21. ....., R2R; 22. P5A, R1D; 23. P6A, R1A; 24. P4T, R1C; 25. P5T, A1A; 26. P6T, A5R** (26. ....., A6D; 27. P7T+, R1T; 28. P4C!); **27. P4C!, A×P (7C); 28. P5C, A5R; 29. P7T+, R1T; 30. P7A, A4A; 31. P6C,** etc.

De manera que contra peones adversarios débiles, el sacrificio del alfil resulta frecuentemente el camino más corto para la obtención de la victoria. Otro ejemplo es el Nº 185a (Mieses-Gunsberg, Hannover, 1902), blancas: R7AD, A7TR, P5TD, P5AD, P5AR, P5TR; negras: R2R, A4D, P3TD, P2CD, P2CR. Mieses terminó la partida con 1. A8C!!, A×A (si no A6R-8A); 2. R×P, A5A; 3. P6A, A4D; 4. R6C, R1D; 5. P6A!, P×P; 6. P6T, A5R; 7. R7C!! (muy bonito; las negras se hallan en «zugzwang». Compárese con el final de Reti, diagrama Nº 162), R2R; 8. R×P, R2A; 9. R6C, y las negras abandonaron.

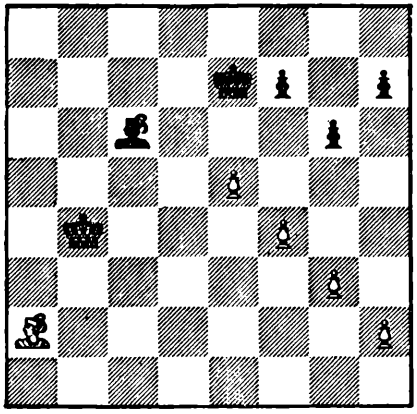
Cuando ambos bandos poseen peones pasados, la regla usual que indica que el jugador que mueve primero gana, es nuevamente aplicable. Naturalmente, en los casos en que uno de los bandos tiene dos peones pasados y el otro uno, aquél sólo necesita bloquear al del adversario y avanzar los propios. Una posición en la que este plan puede ser ejecutado únicamente después de algunas maniobras sutiles, es la que se ve en la posición Nº 185b (Duras, 1906-1907), blancas: R7TD, A1AD, P5TD, P7CD, P2TR; negras: R6D, A2AD, P4CR, P5AR. 1. A3T, R5A (1. ....., P6A; 2. A5A, resulta desesperado); 2. A7R, P6A; 3. A8D!, A×PTR (3. ....., P7A; 4. A×A, P8A=D; 5. P8C=D, D7A+; 6. D6C y las negras no tienen jaque perpetuo); 4. A6C, R4C! (ó 4. ....., P5C; 5. A2A, R4C; 6. P6T como en la variante principal); 5. P6T, P5C;

6. A2A, A2A; 7. P8C=D+!!!, A×D+; 8. R7C!!!, R4T; 9. A4T, R4C; 10. A1R!, P6C; 11. A×P, A×A; 12. P7T, P7A; 13. P8D=D, P8A=D; 14. D6T+ y la dama de las negras es capturada.

Donde existen peones en ambos flancos del tablero, las negras pueden conseguir el empate únicamente por medio del bloqueo (diagrama Nº 184), o por contrajuego peligroso (diagrama Nº 185). Pero es preciso recordar que tales estratagemas son posibles en casos excepcionales, o cuando el bando superior ha cometido un error. Estos casos excepcionales ocurren, generalmente, en aquellas posiciones en las cuales la mayoría de peones se encuentran doblados o aislados, o el monarca está ubicado en muy mala posición.

Cuando todos los peones se hallan situados en uno de los flancos (3 contra 2, ó 4 contra 3) el final es tablas. En el diagrama Nº 186 (Stahlberg-Fine, Kemeri, 1937) después de

Diagrama Nº 186



Tablas.

1. ....., P3A; 2. R5A, A2D; 3. A8C, P3T; 4. R5D, A5T; 5. R4D, A2D; 6. A4A, A5T; 7. A3D, A1R; 8. P4T, P4C es claro que ningún progreso ulterior es posible. El hecho de que el alfil de las blancas sea de distinto color de la casilla angular de coronación, resulta aquí indiferente. Si los dos alfiles corrieran por casillas negras, no podría impedirse que el monarca negro se ubicara en 3R, en lugar de 2R. Igualmente, en el caso más favorable, posición Nº 186a, blancas: R4R, P5R, P4AR, P3CR, P2TR, A3AD; negras: R3R, A4AD, P2AR, P3CR, P2TR, las blancas no pueden imponerse contra una defensa correcta. Por ejemplo: 1. P4C, A8C; 2. P5A+, R2D; 3. P3T, A7A; 4. R5D, A6R; 5. P6R+, P×P+; 6. P×P+, R1R; 7. R5R, A4C, no hay camino para que las blancas consigan ir sobre los peones adversarios; a 8. A1R, A2R; 9. P4T, A1D; 10. P5T, A2R, etc. Sin embargo, 7. ...., P4T es aquí un error; después de 8. P×P, P×P; 9. R5A, A7A; 10. R5C, P5T; 11. R4C, A4A!; 12. A1R!, A2R; 13. A×P, A×A; 14. R×A, R2R; 15. R5C, R×P; 16. R6C, y las blancas se imponen.

Alfil y tres peones contra alfil y dos peones resulta asimismo tablas, a menos que los peones de las negras se encuentren aislados. En el ejemplo Nº 186b, blancas: R4R, A3AD, P4AR, P4CR, P3TR; negras: R3R, A4AD, P3CR, P2TR. Tablas. Pero en la posición Nº 186c, blancas: R4CR, A3AD, P4R, P4AR, P3TR; negras: R3R, A4AD, P2AR, P2TR. Las blancas ganan. 1. P5A+ (si 1. R5T?, P4A!!; 2. P×P+, R×P; 3. A5R, A6R=. Pero aquí no 1. ....., P3A!?; 2. R6T!!, A6R; 3. R×P, A×P; 4. R6C, A4C; 5. P5R! y ganan), R2R; 2. P5R (2. R5T, A6R) y ahora las negras tienen dos líneas principales de defensa:

a) 2. ....., P3A; 3. P6R! (3. P×P+?, R2A; 4. R5T, A6R es, naturalmente, muy inferior), A6R; 4. A4C+, R1R; 5. R3A!, A8A; 6. R4R, A4C (las negras deben hacer movidas de tiempo); 7. R5D, A8A; 8. P7R!!, R2D; 9. P8R=D+!!!, R×D; 10. R6R, A7C; 11. A7R, A8A (11. ....., A8T; 12. A×P, A×A; 13. R×A resulta, evidentemente, sin esperanzas); 12. A×P, A6T; 13. A7C, seguido por P6A-7A+, ganando el alfil.

b) 2. ...., A6R; 3. A1R!, R2D; 4. A4T, R3A (ó 4. ....., R1R; 5. P6R); 5. P6R (lo más simple), P×P; 6. P×P, R3D; 7. R5A (amenazando R6A), A5D; 8. A1R, R2R; 9. A4C+, R1R; 10. A6D, A7A (si 10. ....., A3C, con la idea de seguir, a 11. R3C, R2R; 12. A4T+, R3D; 13. R6A?, A1D+!, las blancas hacen una movida de tiempo, 11. A4C! y 11. ...., A7A es forzado. De nuevo si 10. ....., A6A; 11. A5R, A8R; 12. A6A. La clave es que las blancas siempre consiguen la diagonal 4TR-8D para su alfil, con el monarca negro en 1R); 11. A4A, R2R; 12. A5C+, R1R; 13. R4C, A5D; 14. R5T, R1A (ó 14. ....., A2C; 15. P4T!, A1A; 16. A6A!, A2R!; 17. R5C!!, A1A; 18. P5T, A6T; 19. R6T, A8A+; 20. R×P, etc.); 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 y ganan.

Con un alfil de diferente color que el de la casilla angular de entrada y la misma posición, ejemplo Nº 186d, blancas: R4CR, A3D, P4R, P4AR, P3TR; negras: R3R, A6CD, P2AR, P2TR esta maniobra ganadora no es posible, de manera que el resultado es tablas. Ejemplo: 1. ....., R3A; 2. P5R+, R2C; 3. R5C, P3T+; 4. R4C, A8D+; 5. R3C, P3A; 6. P6R (6. R2A, P×P; 7. P×P=. Compárese con el diagrama Nº 182), A6C; 7. P5A (7. A5A, R1A), A8D; 8. R4A, R1A; 9. A4R, A7R; 10. A5D, A8D y el peón de ventaja no es suficiente. Las blancas no pueden ganar este final aunque tengan una posición con el peón en 6AR. Por ejemplo, número 186e, blancas: R4AR, A3AR, P6AR, P5R, P3TR; negras: R1CR, P2AR, P2TR, A7AD. 1. ....., P3T (de otra manera, 2. A4R, seguido de R5C-R6T y ganan el PT); 2. A4R, A8D; 3. R3C, R1A; 4. R4T, R1C; 5. A5A, R1T; 6. A4C, A7A; 7. R5T, R2T; 8. P6R!, A3C+; 9. R4T, P×P (si no P7R); 10. A×P, A1R (aquí tenemos la única variante ganadora: si 10. ...., R1T?; 11. R3C, A2T; 12. R4A, A1C; 13. R5R!, A2T; 14. R6D, A3C; 15. R7R, A4T; 16. A7D y coronan el peón); 11. R3C, R3C; o si no 11. A5A+, R1C; 12. R3C, R2A; o también 11. P7A, A×P. Pero en general, ni el Nº 186c, ni el 186d, pueden ser forzados.

Alfil y cinco peones contra alfil y cuatro peones, todos situados en el mismo flanco, por ejemplo, en las columnas D, R, AR, CR, TR, ganan, pues las blancas pueden obtener un peón pasado de dama y luego proceder de la manera indicada en el diagrama Nº 183, que constituye el caso general.

B. Posiciones con igualdad de material

Normalmente, estos finales resultan empatados, pero lo importante es saber bajo qué circunstancias es

posible la obtención de la victoria. Como para los finales de caballos, podemos agrupar la ventaja posicional en tres clases generales: con la superioridad de los peones, del alfil o del rey, dejando constancia que tales grupos no son completamente independientes.

1. Mejor posición de peones

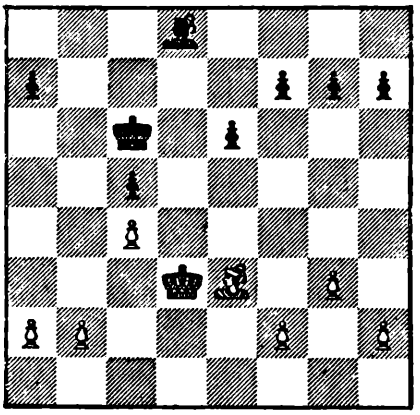
Este grupo puede, a su vez, ser dividido en gran número de diferentes tipos. Nosotros distinguiremos las mismas cuatro clases que ya hemos empleado para los finales de caballo.

a) El peón pasado lateral.

En los finales de caballo éste constituía el grupo más importante, principalmente porque dicha pieza no puede bloquear un peón a la distancia. Pero dado que un alfil se halla capacitado para ello, dicha ventaja, en los casos que tratamos, no resulta tan abrumadora, aunque por lo general es suficiente para conseguir el triunfo.

En el diagrama Nº 187 (Maroczy-Mieses, Montecarlo, 1903), vemos una elegante demostración del método típico para ganar. Las blancas tienen, como se dice usualmente, una superioridad o mayoría de peones en el flanco de dama, que es lo mismo que poseer un peón pasado en potencia. Maroczy estableció una superioridad decisiva por medio de **1. P 4 C R !** (para forzar debilidades o avances en el flanco del rey), **P 4 A; 2. P 3 T R, P 3 C; 3. P 3 T, P 4 T D; 4. P 3 C, P 4 R; 5. A 2 D, P 5 R +; 6. R 2 R, R 3 C** (la amenaza del peón pasado ata al monarca de las negras); **7. A 3 R, A 3 A; 8. P × P, P × P; 9. P 3 A, P 5 A ?**, esta jugada apresura la derrota. Mayores dificultades para las blancas daba 9. ....., A 5 D. Ver A); **10. A × P A R, P × P +; 11. R × P, P 5 T; 12. P × P,**

Diagrama Nº 187



Las blancas ganan.

A 7 C; 13. R 4 R, A × P; 14. R 5 D, A 7 C; 15. A 6 D, A 5 D; 16. A × P +, y las negras abandonaron.

A. **9.** ....., **A 5 D; 10. P × P, P × P; 11. A 2 D, A 7 C; 12. P 4 T D, A 5 D; 13. R 1 A, P 4 T; 14. R 2 C, R 3 T** (si 14. ....., P 5 T; 15. A 5 C; si 14. ....., A 4 C; 15. R 2 A); **15. R 3 C, A 4 R +** (de otro modo 16. R 4 A); **16. R 4 T, A 5 D !; 17. R 5 C ! !** (no 17. R × P ?, A 7 A; 18. R 6 C, P 6 R y ganan las negras), **P 6 R** (a otra jugada, seguiría 18. R 4 A o R 5 A, que son concluyentes); **18. A 1 R, A 7 C** (18. ....., R 3 C; 19. R × P); **19. R 4 A, A 8 A; 20. R 3 A, R 3 C; 21. R 2 R, R 3 T; 22. A 4 T,** seguido por **A 5 C,** y puesto que los peones negros del flanco de dama se encuentran situados en casillas de este color, y además se hallan bloqueados, el triunfo resulta simple.

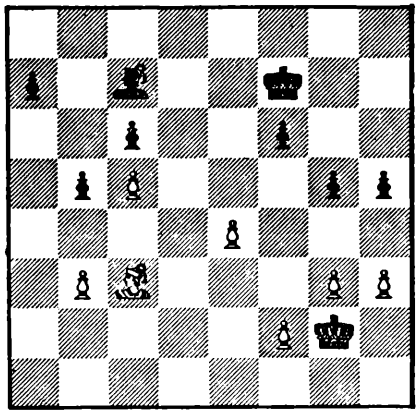
Así vemos que la principal dificultad para vencer con un peón pasado lateral, es penetrar en las

defensas enemigas con el rey. Por tal razón, resulta conveniente efectuar algún cambio de peones (esto en contra de lo establecido en la regla general, que nos enseña que tal cambio disminuye, generalmente, las posibilidades de triunfo del bando superior).

Un caso análogo al del diagrama Nº 187, donde la entrada directa del monarca no es posible, se presenta en el Nº 187a (List-Fine, Ostende, 1937). Blancas: R2R, A4D, P3R, P3AR, P5R, P2CR, P2TR; negras: R1CR, A6TD, P7TD, P3R, P2AR, P3CR, P2TR. Las negras ganan. Después de 1. R3D, A4A!; 2. A1T, R2C; 3. P4C (3. R4A, A×P; 4. R3C, R3T; 5. R×P, R4C; 6. R3C, A8C; 7. R4A, A×P; 8. R3D, R4A es también decisivo), P4T; 4. P3T, R1A (ahora la entrada por vía 3T y 4C no es factible, puesto que las blancas pueden jugar P4AR); 5. P4R, A7A (amenazando de nuevo R2C-3T-4C si el rey blanco se aproxima al PTD); 6. R2R, A6C; 7. R3R, R2R; 8. R4D? (un error, pero a 8. R3D, R2D; 9. R4A, R3A; 10. A3A, R3C!; 11. R3C, R4A; 12. R×P, R5A; 13. R2C, R6D, las blancas igualmente están perdidas), P3A!; 9. P×P+, R×P; 10. P5C+ (de otro modo A4R), R×P y las blancas abandonaron.

Algunas veces, la entrada con el monarca no es indispensable hasta más tarde. Ello sucede generalmente cuando el peón pasado lateral es bloqueado por el alfil. Así en el diagrama Nº 188 (Chigorin-Pillsbury, Londres, 1899) las negras deciden el juego a su favor con **1.** ....., **P4TD!** (de otra manera, 2. P4CD); **2. R3A, R3R; 3. R3R, P5R!** (muy importante. No sólo son ahora detenidos los tres peones por los dos de las negras, sino que también la vital casilla 4R queda reservada para el rey o el alfil de este bando); **4. P×P, P×P; 5. R3D, P5T; 6. P×P, P×P; 7. A4C, A4R**

Diagrama Nº 188



Las negras juegan y ganan.

(amenazando ....., A7C); **8. A3T, A8T!** (para ocupar 4R con el monarca); **9. A1A, P4A** (9. ....., R4R; 10. A4A+, y el rey negro debe retroceder de inmediato); **10. A3T** (ó 10. P×P+, R×P; 11. R4A, R5R), **R4R; 11. P×P, R×P; 12. R3R, R4R; 13. P4A+, R4D; 14. P5A, A4R; 16. R2A, R5R,** y Chigorin abandonó la desesperada lucha.

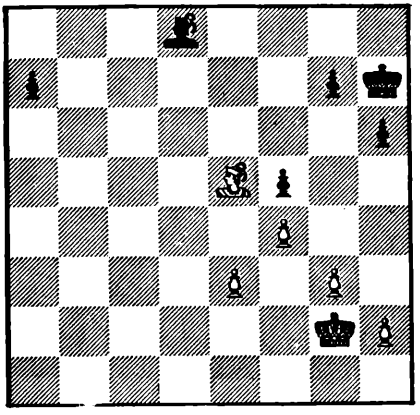
Generalmente, la importante cuestión que debe resolverse, teniendo un peón pasado lateral, es cómo y cuándo conviene forzar la entrada con el rey. Muy a menudo, esto requiere considerable cuidado, puesto que un mal paso, que reduzca inconvenientemente la cantidad de material, dará mayores posibilidades de tablas al oponente. El cálculo resulta a veces algo confuso, pero siempre debe hallarse basado en el principio de cambiar el menor número posible de peones.

El diagrama Nº 189 (Flohr-Leven-

fisch, Moscú, 1936) es un caso que nos ilustra sobre el tema.

Levenfisch tuvo oportunidad de obtener esta posición, pero la evitó, porque estimó que la lucha ter-

Diagrama Nº 189



Las negras juegan y ganan.

minaría tablas. Sin embargo, las negras pueden ganar por medio de **1. ....., P4TD; 2. R3A** (si 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!; ver el ejemplo Nº 163a); **P5T; 3. R2R, P6T; 4. R3D, A3C; 5. R2A** (ó 5. A4D, P7T, y las blancas nuevamente deben mover su alfil), **A×P; 6. A6D, P7T; 7. R2C, R3C; 8. A5R** (si 8. R×P, R4T; 9. P3T —a la jugada 9. A8A, vendría R5C!; 10. A×P, P4T; 11. R3C, A8C; 12. R2A, A×P; 13. R1D, R6A; 14. R1R, A×P+; 15. R1A, P5T, como en el ejemplo Nº 178a—, A7A; 10. A8A, A×P; 11. A×P, A×P; 12. R3C, R5T; 13. R2A, R×P; 14. R3D, R7C, y ganan), **A8C; 9. P3T, P4T!; 10. R×P, A7A; 11. R3C, A×P; 12. R4A, R2A; 13. R3D** (13. R5D, P5T!; 14. A6D, P4C; 15. P×P, A×A; 16. R×A, P5A ó 16. ....., R3C), **P4C; 14. R2R, A×P; 15. A×A** (de otra manera los dos peones pasados y unidos, después de 15. A4D, P5C deciden), **P×A; 16. R3A, R3A; 17. R×P, P5T,** y ganan como en el diagrama Nº 26.

Que un peón pasado lateral puede ser el fundamento de la victoria, cuando existen, como mínimo, dos peones por cada bando, está demostrado por el siguiente problema de Emmanuel Lasker, Nº 189a, blancas: R2R, A2D, P2CD, P2CR; negras; R1CR, A2R, P4R, P2CR. La variante principal es 1. A3A, A3D; 2. R3R, R2A; 3. R4R, R3R; 4. P4CD, A2A; 5. P5C, R3A; 6. P4C, R3R; 7. P5C, P3C; 8. A2C, A1D; 9. A×P, A×P; 10. P6C!, y el peón blanco corona.

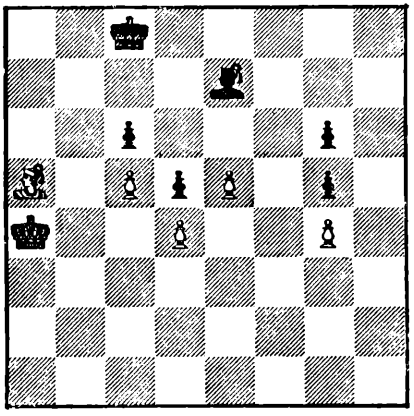
Finalmente, la forma en que un peón pasado puede ganar, bajo ciertas circunstancias, la vemos en los dos problemas siguientes de Troitzky. Posición Nº 198b, blancas: R5R, A1CR, P4TD; negras: P6TR, A4CR, P4TR. 1. P5T, A5T (o 1. ....., R6C; 2. R5A!, A5A; 3. A2T+, ó 1. ....., A1D; 2. A6C!); 2. P6T, A6C+; 3. R4R, A1C; 4. R3A!, R5T; 5. A3R!, R6T; 6. A2A, R7T; 7. A3C+ y ganan. Posición Nº 189c, blancas: R8R, A8TD, P5TD; negras: R7TR, A7AD, P4AD. 1. P6T, P5A; 2. P7T, P6A; 3. A1T!! (la única continuación ganadora, pues si ahora 3. ....., A3C+; 4. R7R, P7A; 5. P8T=D, P8A=D; 6. D2C++) A5T+; 4. R7A! (dentro de siete jugadas más se verá claramente la causa por la que el rey debe mover a esta casilla), A3A!; 5. A×A, P7A;

6. P 8 T = D, P 8 A = D; 7. D 2 T +, R 6 C; 8. D 2 C R +, R 5 A (a 8. ....., R 5 T; 9. D 2 A +, R 5 C; 10. A 7 D +, R 4 T; 11. D 2 T +, etc.); 9. D 3 A +, R 4 C; 10. D 3 C +, R 4 A; 11. D 6 C + (ahora vemos la razón por la cual el monarca debe hallarse ubicado en la casilla 7 A), R 5 A (11. ....., R 4 R; 12. D 6 A + +); 12. D 6 T +, y ganan la dama de las negras.

b) Un peón pasado protegido.

Esto constituye aquí una ventaja más grande que en el correspondiente final de caballos, por el hecho de que el alfil no es tan buen bloqueador. Consecuentemente, tal peón obstaculiza la movilidad de las fuerzas negras. En el diagrama Nº 190 (Maroczy-Grünfeld, Viena, 1920), se

Diagrama Nº 190



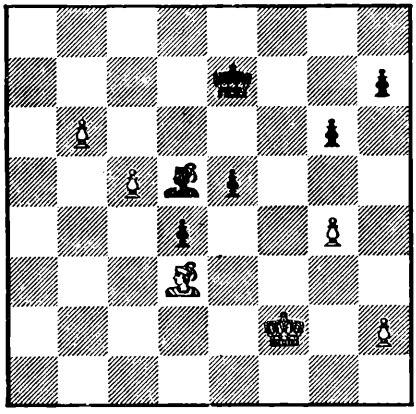
Las blancas ganan.

ve cómo es explotado. **1. A 2 D, A 1 D; 2. P 6 R !, A 3 A; 3. R 5 T !, R 2 C !** (si 3. ....., A × P; 4. R 6 C); **4. A 1 R, A 1 D +; 5. R 4 T, R 1 A; 6. A 3 C, A 3 A !; 7. R 5 T !, A × P** (las blancas han ganado un tiempo. Si aquí 7. ....., R 2 C; 8. A 6 D); **8. R 6 C, A 3 A; 9. R × P, P 5 D; 10. A 5 R ! ! !**, y las negras abandonaron, pues luego de 10. ....., A × A; 11. P 7 R, mientras que a 10. ....., A 2 R; 11. A × P no da esperanza alguna.

c) Peones pasados cualitativamente superiores.

En general, cuando existen piezas en el tablero, los peones pasados unidos son preferibles a los aislados, porque pueden ser avanzados más fácilmente y, por ende, cuanto más cerca se hallen de la octava fila más poderosos serán. En tales casos resulta imperativo avanzar los propios todo lo rápidamente que sea posible, tomando sólo las más esenciales medidas precautelares contra los del adversario. Por ejemplo, en el diagrama Nº 191 (Alatorzev - Levenfisch, Leningrado, 1934), las blancas con peones situados en la quinta y sexta filas poseen una ventaja inne-

Diagrama Nº 191



Juegan las negras; las blancas ganan.

gable, pero ella será decisiva únicamente si consiguen llevar un peón a la séptima. La mejor defensa para las negras es **1. ....., P 5 R.** Compárese las alternativas:

a) 1. ....., R 2 D (ó 1. ....., R 1 D); 2. A 5 C +, R 1 A; 3. P 6 A,

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!, y ganan.

b) 1. ....., P4C (como en la partida); 2. A6T, R1D; 3. A5C, R2R; 4. P6A, R3D; 5. P7A, A2C; 6. A3D, R4A (6. ....., A1A; 7. A5A); 7. A5A, R×P; 8. P8A=D, A×D; 9. A×A, P5R; 10. A5A, P6R+; 11. R3A, P3T; 12. A3D y las negras abandonaron, puesto que deben sufrir la pérdida de ambos peones, después de 13. R4R); **2. A6T, R1D** (si 2. ....., R2D; 3. A5C+, R1A; 4. P6A, R1C; 5. P5C! con una continuación muy parecida a la de la variante principal); **3. A5C, R1A** (ó 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!, y ganan); **4. P6A!, R1C** (si en su lugar 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 las negras tienen que mover de nuevo un peón, puesto que tanto el desplazamiento del alfil como del rey, les hubiera resultado inmediatamente fatal); **12. R3D, R3D** (12. ....., A6A; 13. A6R+ ó 13. A6T); **13. R×P** y todo está concluido.

Podemos, en base a lo expuesto, enunciar una regla que es aplicable a todos los tipos de finales: *Avanzar los peones pasados rápidamente y lo más que sea posible, pero evitando un bloqueo que los paralice.* Otra ilustración de este principio, en los finales de alfiles, es la del Nº 191a (Zukertort, de una partida, 1868). Blancas: R5TR, A1AD, P4AD, P3D, P5AR, P6CR; negras: R1TR, A2AD, P6TD, P4AD, P7AD, P5D. La única variante ganadora para las blancas es 1. P6A!, A4R! (ó 1. ....., P7T; 2. P7A, A3D; 3. A6T; ó 1. ....., R1C; 2. A6T seguido por P7A+); 2. P7A, A2C; 3. A×P, A1A; 4. A1A, R2C (a otras jugadas, tales como 4. ....., A2C; 5. A4A hubiera resultado decisivo); 5. R5C! y ahora:

a) 5. ....., A2R+; 6. R5A, A3D (6. ....., A1A; 7. A4A); 7. A5C, A1A; 8. A4A, A2R; 9. A5R+, R3T (9. ....., R1A; 10. R6R); 10. P7C!, P8A=D; 11. P8C=D, D8A+; 12. A4A+! y mate en pocas.

b) 5. ....., A3D; 6. R5A, A2R —ó 6. ....., A1A; 7. A4A como en *a)*—; 7. A4A, A1A; 8. A5C, A3D; 9. A6A+, R3T; 10. P7C!, P8A=D; 11. P8C=D, D8A+; 12. R6R, D7R+; 13. R×A, y ganan.

c) 5. ....., R1T; 6. R6A, A2C+; 7. R7R, A1A+; 8. R8R, A2C (si 8. ....., A3D; 9. A6T decide. O también 8. ....., R2C; 9. A4A, P8A=D; 10. A×D, A3D; 11. A4A, etc. O finalmente 8. ....., R2C; 9. A4A, A3D; 10. A×A, P8A=D; 11. P8A=D+, R×P; 12. A4A y ganan); 9. A4A, P8A=D; 10. A×D, A3T; 11. A4A!, A2C; 12. A5R y mate en la próxima jugada.

Un problema de Troitzky, que ilustra el mate y otras posibilidades, después de que ambos contendientes han conseguido entrar a dama, resulta de gran valor aquí. Posición Nº 191b, blancas: R8D, A5AD, P4AR, P6CR; negras: R1TD, A7TR, P6TD, P7R. Las blancas juegan y ganan por medio de 1. P7C (1. A2A??, A8C!), P8R=D;

2. P8C=D (amenazando mate con R 7 A jaque descubierto, o R 7 D jaque descubierto), R 2 C; 3. D 3 C +, R 3 A; 4. D 6 C +, R 4 D; 5. D 5 C!!! y las negras no pueden escapar de la trampa.

No debe suponerse que los peones pasados superiores ganan automáticamente en todos los casos. Ellos confieren una ventaja, pero no puede determinarse de antemano que resulten suficientes para la obtención de la victoria. Por ejemplo, en la posición Nº 191c (partida Morphy-Löwentahl), blancas: R 1 A R, A 5 R, P 2 T D, P 2 A R, P 2 T R; negras: R 2 T R, A 4 A D, P 2 T D, P 4 C D, P 2 A D, los peones unidos y pasados de las negras, no son suficientes contra los que posee su adversario, que se encuentran aislados. El juego finalizó empatado después de 1. ....., A 3 D; 2. A 4 D ! (el final de peones resultante, luego de 2. A × A ?, P × A, daba el triunfo a las negras: 3. R 2 R, P 4 T; 4. R 3 D, P 5 T !; 5. R 3 A, P 4 D; 6. R 4 D —a cualquier movida de peones, las negras responderían ....., R 3 C cuando los dos peones de las blancas se hallaran en la cuarta fila, y entonces su monarca tendría que jugar—, P 5 C!!; 7. P 4 A, P 6 C; 8. P × P, P 6 T; 9. R 3 A, P 5 D +; 10. R 2 A, P 6 D + y coronan), P 4 A; 3. A 3 R, P 4 T; 4. R 2 R, P 5 T; 5. R 3 D, P 6 T (5. ....., P 5 A +; 6. R 3 A, A × P; 7. R 4 C); 6. A 1 A !, R 3 C; 7. R 4 R, P 5 A; 8. P 4 A, P 5 C; 9. A × P!!!, P × A; 10. R 4 D y tablas, ya que luego de perder los dos peones, las blancas obtendrían la posición 147c.

En los casos en que ya ha sido establecida una superioridad ganadora, debe ponerse sumo cuidado a fin de evitar las celadas que dan al adversario «contrachances». Sobre todo cuando existen peones pasados avanzados, debe estarse en guardia contra inesperadas combinaciones de sacrificio. Por ejemplo, la posición Nº 191d (Bachmann-Mayinger, Augsburg, 1898), blancas: R 5 C R, A 2 R, P 2 T D, P 3 C D, P 2 A D, P 4 C R, P 5 T R; negras: R 1 T R, A 2 D, P 3 C D, P 4 A D, P 5 D, P 5 R, P 6 R. Las blancas, al jugar, debían colocar rápidamente su rey en 4 A, pero pasando por alto la celada que amenaza su adversario, movieron 1. P6T?. Después de 1. ...., A4C!!; 2. A × A, P 6 D !; 3. P × P, P 7 R las negras forzaron la entrada a dama y ganaron la partida.

De nuevo, para subrayar el hecho de que posiciones especiales a veces invalidan toda clase de reglas (es oportuno recordar la sentencia de Reti: «En ajedrez tampoco existe regla sin excepción») veamos la posición Nº 191e (Kubbel, 1921), donde las blancas hacen tablas, a pesar de que no pueden impedir a su oponente que corone y no consiguen entrar a dama con su peón (tema del ahogado). Blancas: R 6 A D, A 8 T D, P 6 C R, P 6 T R; negras: R 1 T R, A 7 C R, P 2 C R, P 5 R. Las blancas juegan y hacen tablas. La solución es 1. R 6 D ! !, P × P ! ! ! (si 1. ....., P 6 R; 2. R 7 R !, R 1 C; 3. A × A, P 7 R; 4. A 5 D +, R 1 T; 5. R 8 A y mate); 2. R 5 R !, P 6 R (2. ....., R2C; 3. A×P=); 3. A × A, P 7 R; 4. R 6 A ! ! !, P 8 R = D; 5. P 7 C +, R 2 T (5. ....., R 1 C ?; 6. A 5 D +); 6. A 4 R + ! !, D × A; 7. P 8 C = D + ! ! !, R × D ahogado!

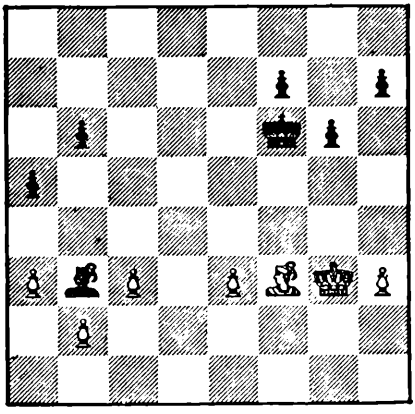
d) Posición de peones cualitativamente superior.

Esto comprende todos aquellos casos donde la superioridad no consiste en poseer uno o varios peones pasados, sino más bien a la debilidad inherente a la estructura de los peones del bando defensivo, tal co-

mo peones doblados y aislados, o bloqueados. Resulta a menudo excesivamente dificultoso indicar aquí la línea y determinar si la ventaja proviene de los peones débiles o de la debilidad del alfil, ya que ambas van tan estrechamente unidas, que con frecuencia son distinguidas únicamente por la teoría pura.

En el diagrama Nº 192 (Riumin-Kahn, Moscú, 1935) tenemos un

Diagrama Nº 192



Las negras ganan.

ejemplo típico de peones bloqueados por un alfil. La mayoría de peones blancos en el ala de la dama resulta despreciable, y las negras pueden considerar su mayoría en el flanco del rey, como un potencial peón pasado lateral y proceder de acuerdo a ello. La partida continuó en la siguiente forma: **1.** ....., **R4R; 2. A6A, P4A; 3. P4TD, P4CR; 4. P4T** (precipitando el fin, pero otras movidas son igualmente inútiles. Por ejemplo, 4. R2A, P4T; 5. R2R, P5T; 6. R2A, P5C; etc. Si aquí 6. R3A, A4D+ es concluyente; 7. A×A, R×A; 8. P3CD, R4R!; 9. P4C, R4D; ó 9. R2R, P5C; 10. P×P, P×P; 11. P4C, P6T; 12. R2A, P7T; 13. R2C, P6C, etc.), **P×P+; 5. R×P, P5A!; 6. R4C** (6. P×P+, R×P y las negras consiguen el flanco de la dama), **A8D+!; 7. R3T, P×P; 8. R2C** (8. R3C, A6C! y 9. R3A es neutralizado por medio de ....., A4D+), **R5A; 9. P4C, A6C,** y las blancas hicieron abandono de la lucha.

En los casos en que los peones son absolutamente débiles (doblados, o bloqueados sin esperanza por peones contrarios) la forma de obtener el triunfo es exactamente la misma que la empleada en el diagrama Nº 192, es decir, se hace caso omiso del peón extra (ya que resulta inútil en la partida) y se procede como si se tuviera uno de ventaja. Por ejemplo, en el diagrama Nº 192a (Konstantinopolsky - Alatorzev, Leningrado - Moscú, 1939), blancas: R1TR, A3AR, P2AD, P3AD, P4AR, P4CR, P3TR; negras: R2D, A3TD, P5AD, P3R, P2AR, P2CR, P2TR. Los peones doblados de las blancas, en la columna alfil dama, se encuentran detenidos por uno del contrario, de manera que éstas sólo necesitan obtener un peón pasado en el flanco del rey. La partido continuó así: 1. R1C, P4R!; 2. P×P (2. P5A, P4C!; 3. R2A, P3A y las blancas tendrían, además, otra debilidad: sus peones fijados en casillas blancas), **R3R;** 3. R2A, R×P; 4. R3R, A1A; 5. P4T, P3T; 6. A2R, A3R; 7. A3A, P3C; 8. A2R, A4D; 9. A1A, P4C (las negras prefieren establecer un peón pasado de CR porque se encuentra más separado de los de la columna AD y porque puede ser avanzado a la sexta fila, sin bloquear su alfil); 10. P×P, P×P; 11. A2R, P3A; 12. A1A, P4A; 13. P×P, R×P; 14. R4D, A3R; 15. R3R, R5C; 16. R2A, A4D; 17. A2R+, R6T; 18. R1C y ahora las negras pueden ganar por

medio de la sutil jugada 18. ....., P 5 C; 19. A 1 A +, R 6 C; 20. A 2 R, A 3 R ! !; 21. A 1 D (si 21. A 1 A, R 6 A; 22. A 2 C +, R 7 R; 23. R 2 T, R 7 D; mientras que si 21. R 1 T, R 7 A resulta definitivo), R 5 A; 22. A 2 R (ó 22. R 2 A, P 6 C +; 23. R 1 C, A 5 C ! y el final de peones se gana fácilmente), R 6 R; 23. A 1 A, R 7 D; 24. R 2 A, R × P (7 A); 25. R 3 C, R × P y ganan.

El peón aislado resulta una seria debilidad en los finales de alfiles, únicamente si se halla sujeto al ataque directo del monarca adversario, y si existen debilidades adicionales de peones en la posición del bando defensivo.

Veamos, por ejemplo, la posición Nº 192b (Santasiere - Fine, Nueva York, 1938), blancas: R 1 C R, A 2 C D, P 4 T D, P 3 C D, P 5 R, P 2 A R, P 3 C R, P 2 T R; negras: R 1 C R, A 2 R, P 2 T D, P 5 C D, P 4 D, P 2 A R, P 2 C R, P 2 T R. Las blancas ganan, a causa de que los peones del flanco de dama de las negras son débiles y, además, porque poseen mayoría de peones en el otro flanco. La partida continuó en la siguiente forma: 1. P 4 A, P 3 A; 2. A 4 D, P 3 T D; 3. R 2 A, R 2 A; 4. R 3 R, P × P; 5. A × P, P 3 C; 6. R 4 D, R 3 R; 7. P 4 C (las blancas proceden como si ignoraran la existencia del P D contrario, y tuvieran un peón pasado lateral), A 1 D; 8. P 5 A +, P × P; 9. P × P +, R × P; 10. R × P, R 5 C; 11. A 6 D, P 4 T D; 12. R 6 A, R 6 T; 13. R 7 D, A 3 C; 14. A 7 R, R × P; 15. R 6 A, A 7 A; 16. R 5 C, R 6 C; 17. R × P y los dos peones de las blancas son demasiado fuertes (véase el Nº 182d).

Bajo ciertas circunstancias, una cadena de peones avanzados puede convertirse en una ventaja ganadora, si se hallan unidos a un alfil que, por medio de capturas o sacrificio, puede forzar la obtención de uno pasado que entra a dama. El caso más común se ve en el ejemplo Nº 192c («Amateurs», 1775), blancas R 4 A R, A 2 D, P 6 T D, P 5 C D, P 4 A D; negras: R 2 R, A 5 D, P 2 T D, P 3 C D, P 4 A D. Las blancas, si les corresponde la movida, pueden obtener el triunfo por medio de la ganancia de dos peones o forzando la coronación, con 1. A 5 T ! !, pues si 1. ....., P × A; 2. P 6 C, R 3 D; 3. P × P y entran, mientras que si 1. ....., R 2 D; 2. A × P ! ! !, R 1 A; 3. A × P T con una superioridad decisiva.

Si, por el contrario, les correspondiera jugar a las negras, la partida terminaría en tablas por medio de 1. ....., R 2 D; 2. A 5 T, R 2 A ! (pero aun no 2. ....., P × A ? ?; 3. P 6 C, R 1 A; 4. P × P ! y las blancas consiguen coronar).

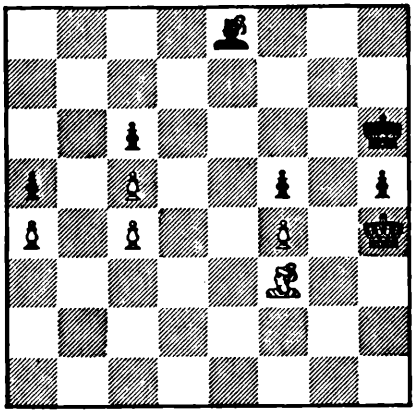
2. Mejor alfil

Esto nos conduce al bien conocido tópico de alfiles «buenos» o «malos». Una pieza es buena o mala en proporción a su movilidad; por tal razón, una torre es mejor que un caballo, ya que puede trasladarse a mayor número de casillas. Ahora, si un alfil es forzado a defender un número de peones que se hallan ubicados en casillas del mismo color que la diagonal por donde actúa, se encontrará sin agilidad y reducido, a veces, a desempeñar la función de un peón. En tal caso, hablamos de un alfil «malo», mientras que la pieza oponente, que se halla libre para recorrer todo el tablero a voluntad, resulta el alfil «bueno». Esta situación es peculiar a los alfiles, porque se hallan confinados a casillas de un solo color y cuando ellas se encuentran ocupadas por peones,

tienen menos movimientos a su disposición.

Igualmente, cuando la posición de los peones no es intrínsecamente débil, un alfil «malo» puede resultar un «handicap» fatal. Por ejemplo, en el diagrama Nº 193 (partida Schelfhout-Menchik). Aquí vemos inmediatamente cuál es la dificultad: el alfil de las negras debe de-

Diagrama Nº 193

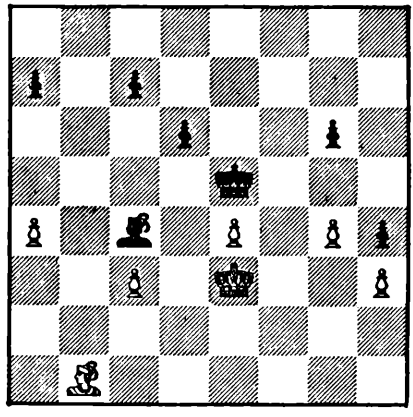


Las blancas ganan.

fender a dos peones débiles. Jugando las negras, hubieran tenido que entregar uno de ellos inmediatamente, así que la tarea primordial de su oponente se basa en perder un tiempo. Si éste maniobra con su alfil a lo largo de la diagonal 1 D - 5 T R, tendrá dos casillas reservadas (1 D y 2 R), pero las negras tendrán también dos (2 A R y 3 C R). Por otra parte, si maniobran a lo largo de la diagonal 1 T R - 8 T D, tendrán dos casillas (2 C R y 1 T R) y las negras sólo una (2 D). La victoria debe obtenerse con **1. A 2 C, A 2 D; 2. A 1 T, A 1 R; 3. A 3 A, A 2 D** (entregando el otro peón se pierde mucho más rápidamente: 3. ....., A 2 A; 4. A × P A, A × P; 5. A 8 R !, A 6 C; 6. P 6 A, A × P; 7. P 7 A y coronan, ó 6. ....., A 3 R; 7. A 7 D, A 5 A; 8. P 7 A); **4. A × P T, A 1 A** (4. ....., A 3 R; 5. A 8 R); **5. A 8 R, A 2 C; 6. A 7 D, R 3 C; 7. R 3 C, R 3 A; 8. R 3 A, R 3 C; 9. R 3 R, R 3 A; 10. R 4 D, A 1 T; 11. A 8 A, R 2 R; 12. R 5 R**, y el resto es simple. Un punto muy digno de atención en este ejemplo, es que sin la existencia de ambos alfiles, las blancas hubieran obtenido sólo tablas, en razón de que la posición de peones se halla bloqueada.

Lo más frecuente es que la posición de peones no sea de por sí intrínsecamente débil, cuando existe un alfil «malo» en el tablero. Esto es debido al hecho de que con todos o la mayoría de los peones situados en casillas de un color, las del color opuesto son fácilmente ocupadas. Un ejemplo muy fino de la explotación de un alfil «malo», unido a casillas débiles, se ve en el diagrama Nº 194 (Winawer - Steinitz, Viena, 1882). Con alfiles que corrieran por casillas negras, la partida hubiera terminado

Diagrama Nº 194

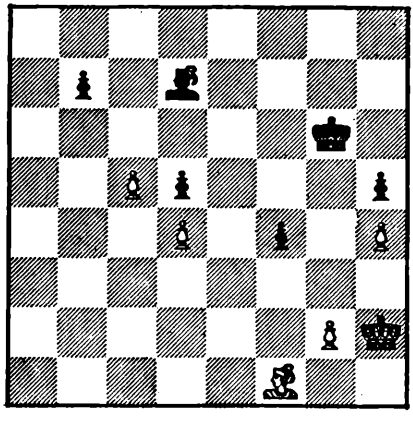


Las negras ganan.

en tablas y, posiblemente, en favor de las blancas. Pero en la situación que se presenta, el alfil de las blancas es casi inútil, mientras que casi todos sus peones se encuentran

sujetos al ataque del adversario. Steinitz ganó la partida en la forma que sigue: **1.** ....., **A 8 A; 2. R 3 A, P 4 C!** (no 2. ....., A×P; 3. A3D!, R3A!; 4. R4A!, A7C; 5. P5C+, R3R; 6. A4A+, R2R; 7. A3D!, P6T; 8. R3C, R3R; 9. P5R! con buenas posibilidades, porque ahora es el alfil de las negras el que se halla atado); **3. A 2 T, P 3 A** (amenazando ....., A6D); **4. A 7 A** (si en lugar de ello 4. A1C, P4T; 5. A2A, A5A; y las negras ganan un peón, porque el alfil de las blancas no tiene movidas; por ejemplo: 6. R3R, A2A; 7. A1D, A3C; 8. A3A, P4A; 9. A2C, A1R, o aquí 7. R3A, A3C; 8. R3R, P4D); **A 6 D; 5. R 2 A** (si 5. A6C, P4D gana un peón), **R 5 A; 6. P 5 T, A × P; 7. A 4 A, P 4 D;** 8. **A 6 T** y la conclusión no ofrece mayores dificultades: **8.** ....., **P 4 A; 9. A 8 A, P 5 A; 10. P 6 T, R 4 R; 11. A 7 D** (11. R3R, A7C), **P 5 D; 12. P × P +, R × P; 13. R 2 R, A 6 D +; 14. R 1 R, P 6 A;**

Diagrama Nº 195



Las blancas juegan y ganan.

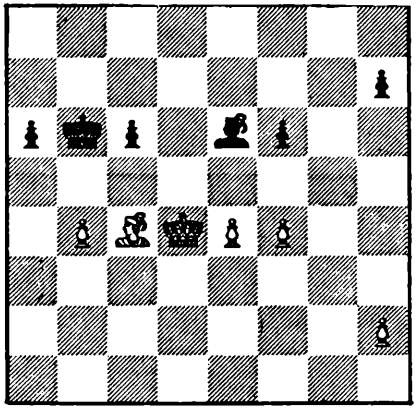
15. A 8 A, R 6 R; 16. R 1 D, R 7 A; 17. A 5 A, A × P; 18. R 2 A, A 8 A; 19. R × P, A × P, y pronto coronan.

Cuando los peones se encuentran de por sí débiles (sin tener en cuenta el alfil «malo») la existencia de una pieza de tales características hace que las posibilidades de defensa desaparezcan por completo. Veamos el diagrama Nº 195 (Eliskases-Brauer, partida por correspondencia, 1933) que resulta, para el caso, una ilustración excelente. Los peones negros se encuentran aislados y, por ende, son más débiles que los blancos, y si sumamos a esta circunstancia el hecho de hallarse tres de ellos situados y fijados en casillas del mismo color que el de la diagonal por donde debe actuar su alfil, nos daremos cuenta en seguida que el resultado de la lucha será necesariamente fatal para el segundo jugador. Eliskases continuó con **1. P 3 C!** (para cambiar el único peón fuerte del adversario), **A 5 C** —las alternativas no son mejores: *a)* 1. ....., R4A; 2. A3T+, R5R; 3. A×A, P×P+; 4. R×P, R×P; 5. R4A!, R×P; 6. R5R!, P4C; 7. A8R, P5C; 8. A×P, P6C; 9. A6C y el peón de las blancas corona; *b)* 1. ....., P×P+; 2. R×P, R4A; 3. A3T+ como en *a)*; *c)* 1. ....., A3R; 2. R2C!! (pero no 2. P×P!, R4A!; 3. A3T+, R3A!; 4. A×A, R×A; 5. R3C, R4A; 6. R3A, R3A! con un final de peones tablas), R4A; 3. R3A, P×P; 4. A3D+!, R3A; 5. R×P, A4A; 6. A5C, A3C; 7. R4A y ganan por medio de A7D-8A o A8R; *d)* 1. ....., P6A; 2. R1C, A5C; 3. R2A, R4A; 4. R3R y el P A de las negras está perdido—; **2. A 2 C!** (pero no 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 y tablas en razón de que el monarca negro consigue llegar a tiempo a 1T), **P 6 A** (si en su lugar 2. ....., A3R; 3. P×P!, R4A; 4. R3C,

R3A; 5. R3A y ganan con A3A-1D-4T); **3. A1A, R4A; 4. A3D+, R3R; 5. R1C, R2D** (ó 5. ....., A4A; 6. A5C); **6. R2A, A3A; 7. A2A!!** (amenazando 8. A1D y preparándose para contestar a 7. ....., R4C con 8. A3C!, A3R; 9. R3R!!, R5C; 10. A1D, R6A; 11. A×P, A2A; 12. P4C!, etc.), **P3C; 8. P×P, R×P; 9. A1D, A3R** (9. ....., R4C; 10. A×P, A×A; 11. R×A, R5A; 12. R3R, R6A; 13. P4C!, P×P; 14. P5T! y entran a dama primero); **10. A×P, A2A; 11. R3R, R4C; 12. R4A, R5C!; 13. R5R, R5A,** y ahora las blancas ganan otro peón por medio de la típica maniobra de perder un tiempo, como lo hemos visto en el diagrama Nº 180: **14. A1T, A1C; 15. A2C!, A2A; 16. A3A, R6D; 17. A×PD** y las negras abandonaron.

En los casos en que el bando superior posee un peón pasado lateral, o uno pasado lateral en potencia,

Diagrama Nº 196



Juegan las negras; las blancas ganan.

la obtención de la victoria con un alfil «bueno» es muy simple. Por ejemplo, en el diagrama Nº 196 (Eliskases-Capablanca, Semmering-Baden, 1937) el alfil de las negras no solamente se halla comprometido para detener el peón, sino que también debe defender el PTD cuando el rey se vea obligado a abandonar esa acción. Esto resulta demasiado para una pobre pieza y, en consecuencia, la pérdida de la partida es inevitable. Después de **1.** ....., **A5C; 2. P5R, P×P+; 3. P×P, P3T** (3. ....., P4TD; 4. P×P+, R×P; 5. R5A y ganan); **4. P4T, A4T; 5. P6R, A1R** las blancas tienen una rápida decisión en su favor por medio de **6. P7R, R2A; 7. R5R, R1A; 8. R6A, R2A; 9. R7C, R1A; 10. R8A, R2D; 11. A7A.**

En el ejemplo Nº 192a (Pillsbury-Billecard, Munich, 1900), tenemos otra ilustración con un buen alfil y un peón pasado. Blancas: R4AR, A3D, P4CD, P3AD, P5R, P4CR; negras: R3R, A2AR, P4CD, P3AD, P4D, P3CR. Después de 1. P5C! el alfil de las negras apenas es algo mejor que un trozo de madera inútil: 1. ....., A1R; 2. A1A, A2A (a 2. ....., A2D; como en la partida, el final de peones resulta fácilmente ganado con 3. A3R+, R2R; 4. A×A, R×A; 5. R3R, R2R; 6. R4D, R3R; 7. R5A); 3. A3T+, R2R; 4. R3R, A1R; 5. P6R!, R3D (ó 5. ....., P4A; 6. P×P, A3A; 7. R4D); 6. R4D y las negras no tienen esperanzas.

A veces sucede que peones que se hallan todos ubicados en el mismo color del alfil, son tan débiles, que el monarca adversario puede penetrar entre ellos y decidir rápidamente el triunfo. Tal es el caso que vemos en el Nº 196b (Von Scheltinga-Fine, Amsterdam, 1936), blancas: R2TR, A3AD, P4CD, P5AD, P5R, P3AR, P2AR, P3TR; negras: R1CR, A2CR, P3TD, P2CD, P3R, P2AR,

P 3 C R, P 3 T R. Juegan las negras. Después de 1. ....., R 1 A; 2. R 3 C, R 1 R; 3. R 4 A, R 2 D; 4. R 4 R, R 3 A; 5. R 4 D, R 4 C; 6. A 2 D, P 4 T R; 7. P 4 A, A 1 A; 8. P 3 A, P 4 T y las blancas abandonaron, ya que deben perder de inmediato uno de sus peones.

Siempre que exista la posibilidad de elegir donde colocar un alfil para defender un peón débil, el sitio que conceda a la pieza mayor movilidad debe siempre ser el preferido. Por ejemplo, en la posición Nº 196c (Kashdan-Fine, Nueva York, 1936), blancas: R 1 C R, A 3 C R, P 4 T D, P 4 A D, P 4 A R, P 3 T R; negras: R 1 C R, A 7 D, P 2 T D, P 3 C D, P 2 A R, P 3 C R, después de 1. ....., R 2 C; 2. R 2 A, R 3 A; 3. R 2 R, A 8 A; 4. R 3 A, R 4 A; 5. A 2 T, A 6 T; 6. A 1 C !, A 3 D; 7. A 3 R, A 1 A; 8. A 2 A ! es la única continuación correcta, para poder responder a 8. ....., A 3 D; 9. A 3 R ! que defiende el peón y deja dos buena casillas de reserva para el alfil. En lugar de ello las blancas jugaron 4. R 1 D ?, A 6 T; 5. R 2 R, A 3 D; 6. R 3 A, R 4 A y ahora deben perder un peón, pues si 7. R 3 R, ó 7. A 2 T, P 4 C, y el P A se halla clavado, mientras que a 7. P 4 T, P 3 A; y P 4 C es todavía una amenaza indefendible.

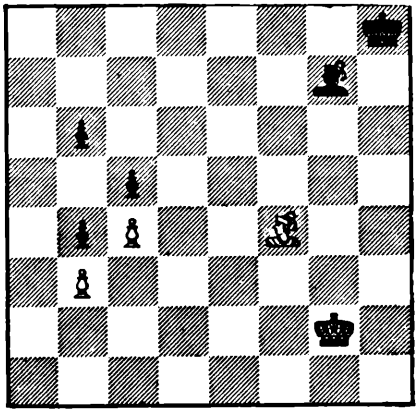
3. Mejor posición de rey

Esto resulta aquí de mayor importancia que en cualquier otra clase de final con piezas, en razón de que si el monarca puede asegurarse firmemente en algún punto vital, no podrá ser desalojado de allí. Por otra parte, como para los finales de caballo, cuando el rey entra a atacar directamente los peones enemigos, generalmente consigue pleno éxito en su acción.

Aquellos casos en los cuales el rey puede capturar simplemente todos los peones adversarios, por no encontrar oposición, no serán considerados en detalle. Los ejemplos interesantes surgen solamente cuando hay una carrera para coronar primero, o cuando algún sacrificio permite la defensa.

Cuando el monarca de un bando puede conseguir actuar directamente sobre los peones del adversario, el hecho de poseer un peón de menos (y algunas veces dos) no es óbice para obtener con mucha frecuencia la victoria. Por ejemplo, el diagrama Nº 197 (Berger) con dos peones se gana contra tres. 1. A 7 A ? no resulta satisfactorio, a causa del sacrificio 1. ....., P 4 C !; 2. P × P, P 5 A !; 3. P 6 C (ó 3. P × P, P 6 C; 4. P 6 C, P 7 C; 5. P 7 C, P 8 C = D; 6. P 8 C = D +, D × D; 7. A × D, R 1 C y el rey negro alcanza a 1 A D, lo que da la igualdad), A 5 D; 4. P 7 C, A 2 T; 5. P × P, P 6 C; 6. P 5 A, R 1 C; 7. A 5 R, R 2 A; 8. P 6 A, P 7 C !; 9. A × P, A 1 C; 10. A 4 D, R 3 R; 11. A 6 C, R 3 D =. La victoria se consigue únicamente atacando los peones con el rey. Así

Diagrama Nº 197



Las blancas juegan y ganan.

1. R3A, P4C (1. ....., R1C; 2. R4R, R2A; 3. R5D, R2R; 4. R6A no da esperanzas a las negras, ya que pierden todos sus peones); **2. P×P, P5A; 3. P×P, P6C; 3. A1A** y ahora:

a) **4. ....., P7C; 5. A×P, A×A; 6. R4R, R2C; 7. P6C, A6T** (ó 7. ....., R3A; 8. R5D, A4R; 9. P5A!, A6C; 10. R6A, R2R; 11. R7C y P6A); **8. R5D, A8A; 9. R6D, A5A+; 10. R7D, R2A; 11. P5A, A6R; 12. P7C** y coronan.

b) **4. ....., R1C; 5. R4R, R2A; 6. P6C, R3R; 7. P7C, A4R; 8. A2C, A7T; 9. P5A, A6C; 10. R4D, R2D; 11. R5D, R2A; 12. P6A, A7T** (con movimientos de rey tampoco se logra salvar el juego. Por ejemplo, 12. ....., R3C; 13. A4D+, R2A; 14. A7T, R1D; 15. A6C+, R2R; 16. P7A, P7C; 17. A5A+, o aquí 13. ....., R3T; 14. R6R, P7C; 15. A×P, R2T; 16. A4D+, R1C; 17. A5R+); **13. R5A, A6C; 14. R5C, A7T; 15. A4D** (amenazando A6C+ y R6T), **R1C; 16. A6C, P7C** (si 16. ....., A2A; 17. R6T, A×A; 18. R×A, P7C; 19. P7A mate); **17. R6T, P8C=D; 18. P7A+, A×P; 19. A7T** mate).

Así vemos que aunque el rey se halle en condiciones de apoderarse de varios peones, debe tenerse cuidado hasta estar seguro de que la superioridad establecida es absolutamente ganadora. Por ejemplo, en la tercera partida del match entre Alekhine y Bogoljubow, 1929, se presentó la posición Nº 197a, blancas: R5AR, A6CR, P5TD, P3AR, P2CR, P3TR; negras: R2R, A8AR, P2TD, P5AR, P4CR, P5TR. Alekhine jugó 1. A5T?, A×P; 2. A4C, R3D, pero después de 3. R×P, R4R; 4. R×P, R5D!; 5. R5C, R6R; 6. P4T, A×P!, consiguió solamente tablas. Sin embargo, hubiera podido vencer rápidamente por medio de 1. R×P, A×P; 2. R4C!, R3A; 3. A4R, R4R; 4. R×P, R5D; 5. R4C, R6R; 6. P4T, etcétera.

De igual modo, cuando cada uno de los bandos posee un solo peón (no pasado) una favorable posición de rey puede ser decisiva. Veamos, por ejemplo, el Nº 197b (Horowitz, 1880), blancas: R6AR, A6AD, P3CR; negras R4TR, A1CR, P2AR. Las blancas juegan y ganan con 1. A3A+, R3T; 2. P4C, R2T (2. ....., A2T; 3. P5C mate); 3. P5C, R1T; 4. A4R, A2T; 5. A×A, R×A; 6. R×P, etc. O en otros casos, el peón se gana y queda el alfil adversario que intentará detener el avance del nuevo peón pasado hacia dama, como sucede en el ejemplo Nº 197c (Teichmann-Marshall, San Sebastián, 1911), blancas: R4R, A1AR, P2CR; negras: R6CR, A5CR, P5TR. Marshall decidió el juego por medio de 1. ....., A1A; 2. R3R, A2D! (no 2. ....., A2C; 3. A4A!, A×P; 4. A6R=. Posición Nº 173c); 3. R4R (infortunadamente necesario. Si 3. R2R, A3A; 4. R1R, A×P como fue jugado, mientras que si 3. R2D, R7A!; 4. A4A, R×P; 5. R1R, R8C!; 6. A1A, A3R!; 7. A5C, P6T; 8. A6A, P7T; 9. A4R, A6T y ganan); A3A+; 4. R3R, A×P y las negras ganaron, porque después de 5. A4A, P6T y el peón corona. Un caso semejante, con dos peones por cada bando, es el ejemplo Nº 197d (Kaiser-Lasker, exhibición de simultáneas, Hamburgo, 1904), blancas: R1CR, A2AD, P3AR, P2CR; negras: R6CR, A5AD, P6AD, P5TR. Lasker ganó con 1. ....., A4C; 2. R1T (las blancas

se hallan en «zugzwang»), A 8 A; 3. R 1 C, A × P; 4. P 4 A, P 6 T y mate en la próxima jugada.

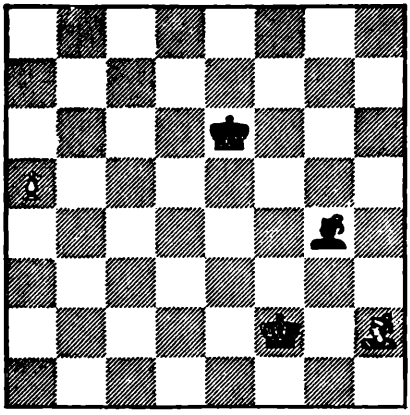
IV. ALFILES DE DISTINTO COLOR

En razón de que cada uno de los alfiles no tiene la posibilidad de atacar el mismo punto, o ser cambiados directamente, la consecución de la victoria para el bando atacante se torna más difícil, aunque exista cierta ventaja material. En efecto, un solo peón de ventaja generalmente da tablas, y con dos existen muchas posiciones en las cuales tampoco es posible ganar.

1. Alfil y peón contra alfil

El caso más simple de A y P contra A, invariablemente resulta tablas porque el alfil de las blancas es inútil, así que, en realidad, se trata de un final de alfil contra peón. Entonces sólo en posiciones especialísimas el peón podrá coronar. Por ejemplo, diagrama Nº 198,

Diagrama Nº 198



Las blancas juegan y ganan. (Rara excepción a la regla general.)

donde después de **1. P 6 T, A 4 A; 2. R 3 A!, R 4 D; 3. P 7 T, A 5 R +; 4. R 3 R** y las negras deben abandonar el alfil si quieren que su rey no cierre la diagonal.

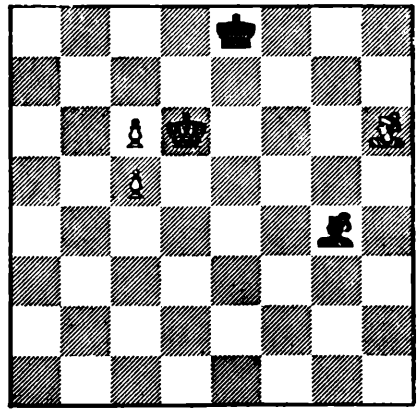
2. Alfil y dos peones contra alfil

No existe una regla general simple que abarque todos los casos donde alfil y dos peones ganan contra alfil. Nosotros enumeraremos un gran número de casos típicos.

a) Peones doblados.

Un peón doblado gana únicamente si el rey de las negras no puede alcanzar una casilla frente al peón, desde la que no sea posible desalojarlo. Así en el diagrama Nº 199

Diagrama Nº 199



Las blancas juegan y ganan. Tablas corriendo la posición una o dos columnas a la izquierda (1).

(Berger, 1889) las blancas ganan con **1. A 5 C, A 4 A; 2. P 7 A!, A 6 T; 3. P 6 A, A 5 C; 4. R 5 A, A 6 T!; 5. R 6 C, A 1 A; 6. R 7 T, A** mueve; **7. R 8 C** seguido por P 8 A = D, etc. Pero si 2. R 7 A ?, A 5 R! hubiera dado tablas: 3. R 7 C, A 6 A; 4. R 6 C,

(1) Este final no lo ganan las blancas, como indica Fine, sino que resulta tablas.
I. L. Rabinovitch en su obra *Endspiel* (segunda edición rusa, 1938) indica que después de 3. P6A las negras deben jugar R2A!!; 4. R5A, A1A!; 5. R6C, R3R! [illegible] 7. R8C, A4A tablas! (o más sencillo [illegible] la variante citada, 7..., A3T; 8. R7T, [illegible]). (Nota del traductor.)

A 5 R; 5. P 7 A, R 2 D y lo mejor que tienen las blancas es una victoria moral, por medio de 6. P 6 A +, R 1 A; 7. A 3 C, A × P; 8. R × A y ahogado. Las posiciones como la que acabamos de analizar, constituyen grandes excepciones. La posición del ejemplo Nº 199a, blancas: R 6 A D, A 6 C R, P 6 C D, P 5 C D; negras: R 1 D, A 6 C R, resulta tablas, a causa de que el monarca blanco no podrá alcanzar nunca las casillas 7 T D y 8 T D.

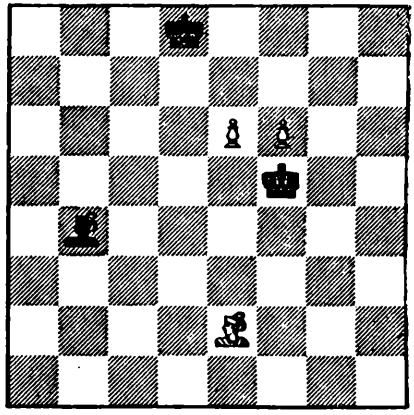
b) Peones unidos.

Este es el caso más complicado; el resultado depende tanto de las columnas y filas en donde los peones se encuentren ubicados, como de los lugares y colores de los alfiles. Nosotros clasificaremos las posiciones de acuerdo con las filas en donde se hallen los peones. Es necesario tener presente que al bando defensivo siempre le conviene forzar los peones adversarios a casillas de opuesto color al de su alfil, para así poder bloquearlos y entablar con facilidad. Por su parte, el bando superior debe, por tal causa, jugarlos a las casillas del mismo color del alfil adversario. Si no puede hacerlo, la partida será tablas; en caso contrario, obtendrá la victoria.

(1) *Ambos peones se hallan en la sexta fila.*

Esta situación siempre da la victoria (excepto para ciertas posiciones donde existe el P T). Diagrama Nº 200, después de **1.** ....., **R 1 R**; **2. A 5 C +, R 1 A** (ó 2. ....., R 1 D; 3. R 6 C, A 6 T; 4. R 7 A); **3. R 4 R**, el alfil de las negras debe quedar en la diagonal 1 A R - 6 T D para impedir que el P R corone, y el monarca blanco se encuentra libre para llegar a 7 D y apoyar el avance del P R. **3.** ....., **A 6 T**; **4. R 5 D, A 5 C**; **5. R 6 A, A 6 T** (ó 5. ....., R 1 R; 6. R 7 A jaque descubierto); **6. R 7 D, A 5 C**; **7. P 7 R +**. Donde existe un P T, con un alfil de distinto color al de la casilla angular de entrada, el final se ganará si el rey negro es confinado en el rincón; de otra manera será tablas. Así en la posición Nº 200a, blancas: R 5 T D, A 2 D, P 6 T D, P 6 C D; negras: R 1 T D, A 6 A R. Las blancas juegan y ganan, por medio de 1. A 4 A (pero otras jugadas como 1. R 4 C ? hubieran conducido al empate, después de 1. ....., R 1 C !; 2. R 5 A, R 1 A; 3. R 6 D, A 8 T y las negras continuarán simplemente con el movimiento de su pieza en la diagonal), A 7 C; 2. R 4 C, A 6 A; 3. R 5 A, A 7 C (las negras no tienen elección: no deben mover su alfil fuera de la diagonal, pues si lo hacen el P C entrará a dama); 4. R 6 D, A 6 A (4. ....., R 1 C; 5. R 7 D jaque descubierto); 5. R 7 A, A 7 C; 6. P 7 C +. Pero, como hemos visto, posición 200b, con el rey negro en 1 A D y lo demás como en la posición Nº 200a, la partida resultará

Diagrama Nº 200



Las blancas ganan. (Los peones pueden hallarse situados en cualquier columna excepto las de T y C, para lo cual ver el Nº 200a)

tablas, ya que el monarca blanco no tiene acceso a la casilla llave 7 A D.

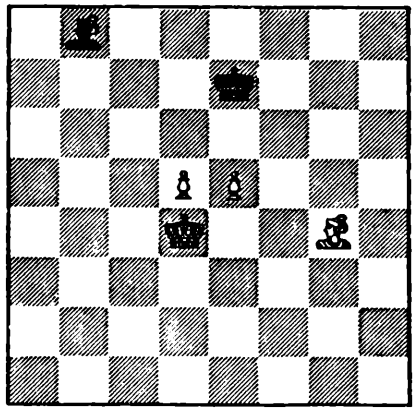
(2) *Uno de los peones se halla en la sexta fila y el otro en la quinta.*

Esto resulta inmediatamente tablas si los peones se encuentran bloqueados, pero en caso contrario triunfan, puesto que se transforma en el primer caso. Algunas veces las negras tienen la alternativa de llevar su rey detrás de los peones que avanzan, pero ello no les reporta mayor provecho. Por ejemplo, en la posición Nº 200c, blancas: R 4 C R, A 1 A R, P 6 A R, P 5 C R; negras: R 2 A R, A 8 R. 1. ....., R 3 R (si las blancas jugaran hubieran principiado con 1. R 5 A y luego P 6 C - P 7 C y A 4 A, forzando la entrada a dama); 2. R 5 T, A 5 C (ó 2. ....., R 4 A; 3. A 3 T +); 3. A 3 T +, R 4 R; 4. R 6 T, A 7 D (ó 4. ....., R 5 A; 5. P 6 C. O 4. ....., A 1 A +; 5. R 7 T, A 5 C; 6. P 7 A); 5. P 7 A, A 5 C; 6. P 6 C, R 3 A; 7. P 7 C! (o 7. R 7 T, A 1 A; 8. A 5 A!, A 2 C; 9. A 1 C, A 1 A; 10. R 8 C), R × P; 8. A 6 R +.

(3) *Ambos peones se hallan en la quinta fila.*

Cuando los dos peones se encuentran situados en la quinta fila, el resultado depende si ambos consiguen o no alcanzar la sexta. Ello es determinado por el hecho de que el alfil pueda o no controlar la casilla de frente al peón, e impedir, al propio tiempo, que el rey blanco penetre para proteger esa casilla. Por ejemplo, en el diagrama Nº 201 la casilla 3 D se halla dominada por el alfil, y el monarca de las blancas no puede dejar sin defensa al peón de 5 R. Por consiguiente, la posición es tabla. Pero en la posición Nº 201a, con el alfil negro ubicado en 6 T D, y lo demás como en el diagrama Nº 201, el rey blanco puede llegar a 6 A D y apoyar el avance del P D: 1. R 4 A, R 1 R (ó 1. ....., A 7 C; 2. P 6 D +, R 1 R; 3. P 6 R, o

Diagrama Nº 201



Tablas. Se gana con el alfil negro situado en 6 T D.

3. R 5 D, diagrama Nº 200); 2. P 6 D, R 1 D; 3. R 5 D, R 1 R; 4. P 6 R y ganan. O el ejemplo Nº 201b, negras: R 2 A D, y lo demás como en el Nº 201a, las blancas ganan con 1. R 4 R, A 1 A; 2. R 5 A, A 6 T; 3. R 6 R, A 5 C; 4. P 6 D +, etc.

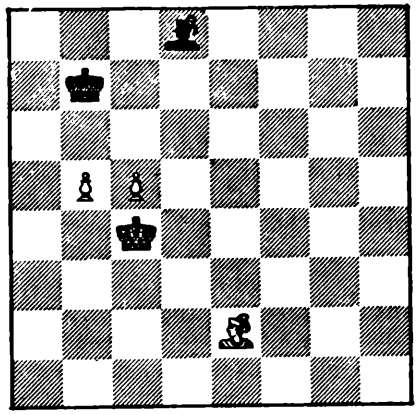
Cuando el alfil blanco corre por casillas negras el resultado corresponde al del diagrama Nº 201. Por ejemplo, si el alfil negro se halla en 1 C R, desde donde paraliza el avance de P 6 R e impide la entrada del rey, el juego es tablas, pero si en cambio se encuentra en 6 T R, el monarca blanco consigue llegar a 6 A o avanzar el peón, ganando. Así, en la posición Nº 201c, con el alfil blanco en 3 C R, el alfil negro en 1 C R y lo demás como en el diagrama Nº 201, el resultado es tablas, mientras que en el ejemplo número 201d, con el alfil blanco en 3 C R, el alfil negro en 6 T R y lo demás como en el diagrama Nº 201, el final se gana. En la posición Nº 201d, se

requiere la ejecución de algunas sutilezas para la obtención de la victoria: A 1. A4T+, R2D; 2. R3R, A5C; 3. R4A, A6T; 4. R5C??, A7C!! da el empate, pues si 5. P6R+, R3D!; 6. A3C+, R2R!!! =. Pero las blancas pueden ganar por medio de 1. A1R, A5C; 2. A4C+, R2D (2. ....., R2A; 3. R5A); 3. R3R-4A-5C-6A, como en el diagrama Nº 201, pues si ahora, en algún momento ....., A7C, entonces P6R+ y P6D resulta decisivo.

Si colocamos los peones una columna a la derecha o a la izquierda, nos encontraremos exactamente en la misma situación. Si el alfil puede atacar uno de los peones y prevenir el avance del otro, las blancas nada consiguen. Así en el ejemplo Nº 201e, blancas: R4D, A3CR, P5AD, P5D; negras: R2D, A1TD, es tablas; las negras jugarán simplemente A2C-1T. Pero en el ejemplo Nº 201f, con el alfil negro en 5TD y lo demás como en la posición Nº 201e, las blancas ganan después de 1. ....., A4C; 2. R3A, A5T; 3. R4C, A8D; 4. P6A+, etc. En forma similar, si los colores de los alfiles fuesen cambiados, las negras harían tablas con su alfil ubicado en 1AR, pero perderían si estuviera en 6CR.

Si colocamos los peones dos columnas a la izquierda o a la derecha, el color del alfil, más bien que la casilla donde se halle, resultará el factor decisivo. Así en el diagrama Nº 202, las blancas ganan por medio de **1. A3A+, R2T; 2. R5D, A4T; 3. R6A**, etc. La posición que corresponde al diagrama Nº 201, el Nº 202a, con el alfil negro en 2TD y lo demás como en el diagrama Nº 202, no resulta beneficiosa para las negras, en razón de que no tienen casilla alguna reservada para su alfil. Después de 1. A3A+, R2A; 2. R4C, no pueden impedir, mediante ninguna jugada lógica, la movida 3. P6C. Si el color de los alfiles fuera cambiado; por ejemplo, si las blancas tuvieran el alfil en casillas negras y las negras el suyo en casillas blancas, la falta de espacio en el ala de dama resultaría en favor de las negras. En la posición Nº 202b, blancas: R4AD, A2D, P5CD, P5AD; negras: R2AD, A6AR, después de A5T+, R2D! salva al bando defensivo, en razón de que el rey blanco no puede penetrar en el flanco de dama. Por ejemplo 2. R4C, A7C; 3. A6C, A6A; 4. R5T, A2C! (pero no 4. ....., A7C?; 5. R6T, 6. A5T, 7. R6C y ganan); 5. A7T, R2A! y la partida resulta tablas. De nuevo no resultaría beneficioso para las blancas jugar su monarca hacia el flanco de rey después de 1. A5T+, R2D, puesto que no podría apoyar la casilla crucial 6AD. Por otra parte, 1. A4A+ es neutralizado por 1. ....., R2C (pero no 1. ....., R2D; 2. R4C-5T) y si 2. A5C, R2A!; 3. R4C, R2C!; 4. A8D, R1A!; 5. A6C (5. A5T, R2D!

Diagrama Nº 202



Las blancas ganan. Tablas si la posición de los alfiles se encuentra trastrocada.

como antes), R 2 C! y 6. R 4 A es refutado por 6. ....., A 4 T; 7. R 4 D, A 1 R!, etc. Las blancas podrían aquí ganar solamente si su oponente cometiera el error de jugar 1. A 5 T +, R 2 C ?, pues entonces el rey blanco conseguiría la casilla 6 D: 2. R 3 A, A 7 C; 3. R 4 D, A 6 A; 4. R 5 R, A 7 C; 5. R 6 D, A 6 A; 6. P 6 A +, etc.

Nuevamente tenemos aquí el equivalente de tablas del diagrama Nº 201, en el Nº 202c, blancas: R 4 A D, A 5 T D, P 5 C D, P 5 A D; negras: R 2 C D, A 1 R; las blancas no pueden hacer nada positivo.

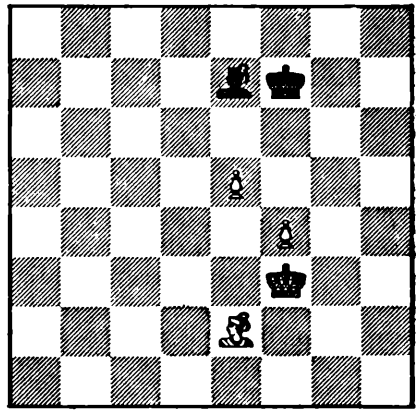
P T y P C que se encuentren en quinta, dan tablas indiferentemente de las posiciones y colores de los alfiles. Evidentemente, las blancas tienen posibilidades de ganar sólo en las posiciones equivalentes a las de los ejemplos Nos. 201d ó 201f. Posición Nº 202d, blancas: R 4 T D, A 3 A R, P 5 T D, P 5 C D; negras: R 2 T D, A 7 A R. Pero aquí 1. R 3 C es respondido con 1. ....., A 8 R!; 2. P 6 C +, R 3 T!; 3. P 7 C, R 2 T!; ó 3. A 2 C +, R × P; ó 3. R 4 T, A × P.

(4) *Uno de los peones en quinta y el otro en cuarta.*

Generalmente este caso se transforma en el correspondiente al de los dos peones en quinta, pero aquí existe una importante excepción en el diagrama Nº 203. Después de **1. ....., A 1 A; 2. A 4 A +, R 2 R; 3. R 4 R** (pero no 3. P 5 A ?, A 2 C! =, como en la posición Nº 201e); **A 2 C; 4. R 5 A, A 3 T; 5. R 4 C!!** las negras se hallan en «zugzwang», pues si **5. ....., A 2 C; 6. R 5 C!, R 1 A; 7. R 6 C, A 1 T; 8. R 7 T, A 2 C; 9. A 3 C!!** y el alfil está perdido, y si 5. ....., R 1 R; 6. P 5 A, R 2 R; 7. P 6 A + es decisivo.

Esta posibilidad ocurre únicamente con P R (o P D) y peones de alfil. Por ejemplo, si tomamos la posición correspondiente una columna a la derecha (o tres columnas a la izquierda), posición Nº 203a, blancas: R 4 R, A 2 R, P 4 A R, P 5 C R; negras: R 2 A R, A 4 T D, con el P en 5 A y el rey blanco en 4 A R tendríamos la posición Nº 202f, a 1. A 5 T +, R 2 R! y tablas, pues si 2. P 5 A, A 6 A y tenemos el ejemplo Nº 202b, mientras que 2. R 5 A ó 2. R 5 R son neutralizados por 2. ....., A 7 D !. Sin embargo, hay un tipo especial de posición aplicable a cualquier columna —con excepción de las de T y C—, que se presenta cuando el alfil se halla bloqueando los peones desde la primera fila, y el rey blanco puede atacarlo sin haberlos avanzado. Por ejemplo, la posición Nº 203b, blancas: R 6 D, A 4 R, P 4 A R, P 5 C R; negras: R 2 C R, A 1 D. Las blancas juegan y ganan por medio de 1. R 7 D, A 4 T; 2. P 5 A, A 6 A; 3. R 6 R, etc. No obstante, esta posición sólo puede surgir como resultante de un cambio o un error: si les tocara la movida a las negras, podrían aún salvarse con 1. .....,

Diagrama Nº 203



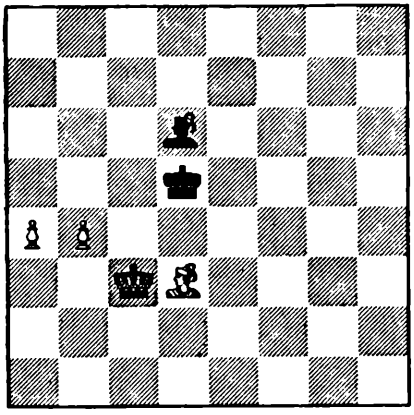
Las blancas ganan.

A4T; 2. R6R (2. P5A, A1D), A7D; 3. R5R, A8A y las blancas no pueden avanzar. Existiendo PT, esta ventaja no resulta definitiva para las blancas. Por ejemplo, la posición Nº 203c, blancas: R6D, A2R, P5TD, P4CD, negras: R2TD, A1D. Tablas, pues luego de 1. R7D, A5T; 2. P5C, A8R! (pero no 2. ....., A7A; 3. R6A+); 3. P6C+, R2C; 4. A3A+, R3T!, etc., uno de los peones se pierde.

(5) *Ambos peones en la cuarta fila.*

Aquí casi todas las posiciones resultan tablas, puesto que las negras tienen tiempo para preparar una defensa adecuada contra los peones en quinta. En el diagrama Nº 204 (Henneberger, 1916) tenemos una

Diagrama Nº 204



Tablas.

posibilidad poco común de sacrificar el alfil, pero las negras pueden parar los peones a tiempo. **1. A4R+, R×A; 2. R4A, A5A!; 3. R5A, A6R+; 4. R6A, R5D; 5. P5C** (o 5. P5T, R5A; 6. P5C, R5C; 7. P6T, R4T), **R5A; 6. P6C, R5C; 7. P7C, A2T.** O aquí 3. P5T, A6R! (pero no 3. ....., A7D; ya que 4. R5A gana, pues si 4. ....., A6R+; 5. R6A, A7D; 6. P6T!); 4. P5C, R4R; 5. P6C, R3D; 6. R5C, R2D; 7. R6T, R3A; 8. R7T, A7A, y los peones se encuentran clavados.

Con PC y PA, una posición razonable da tablas a las negras. Si su alfil corre por casillas blancas (flanco dama) o por negras (flanco rey) conseguiremos la posición del Nº 204a, blancas: R3AD, A3R, P4CD, P4AD; negras: R3AD, A3R. 1. P5C+, R2C; 2. R4D, A2A; 3. R5A, A4T; 4. R6D, A7R; ó 4. R4C, A1R, pero igualmente la respuesta ordinaria 3. ....., A1R da tablas, después de 4. R6D, R1A!; 5. R7R, A4T; 6. P5A, A7R; 7. P6C, R2C; 8. R6D, A6A. Si su alfil corre por casillas negras (flanco dama) o por blancas (flanco rey) las negras deben prevenir el avance a la quinta fila para poder hacer tablas (véase el diagrama Nº 202). Por consiguiente, conseguimos una posición similar a la del diagrama Nº 201: si el alfil puede atacar un peón y prevenir el avance del otro, el resultado será un empate; de lo contrario, las negras perderán el juego. Por ejemplo, la posición Nº 204b, blancas: R3CD, P4CD, P4AD, A2R; negras: R3CD, A7AR. Las blancas ganan. 1. A5T!, A8C (1. ....., A6C; 2. P5A+, R3A; 3. R4A, diagrama Nº 202); 2. A8R, A7A; 3. R2A, A8C (si 3. ....., A8R; 4. P5A+, R2A; 5. R3C! pero no 5. P5C?, A7A; 6. P6C+, R2C=); 4. R3D, A7A; 5. R4R, A8R (ó 5. ....., A8C, 6. R5D); 6. P5A+, R2A (6. ....., R3T no es mejor; la misma continuación resulta decisiva); 7. P5C, A4T; 8. R5D, R2C; 9. R6D, A2A+; 10. R7D, A4T; 11. A5T, A2A; 12. A3A+, R1C; 13. R6A! y ganan. Pero de nuevo, el Nº 204c,

con el alfil negro en 1 A R y lo demás como en el Nº 204b, es claramente tablas.

Con P A y P D el resultado es muy semejante. Con un alfil que corra por casillas negras (por casillas blancas si se trata de P R y P A R) ubicado razonablemente, es tablas. Por ejemplo, la posición número 204d, blancas: R 3 A D, A 4 T D, P 4 A D, P 4 D; negras: R 2 A D, A 8 C R. Tablas. Después de 1. P 5 A, A 7 A; 2. R 4 A las negras tienen tiempo para 2. ....., A 5 T; 3. P 5 D, A 2 R. Y nuevamente les resulta favorable una variante como 3. R 5 D, A 2 R; 4. R 6 R, R 1 D ! (pero ahora no 4. ....., A 1 A ?; 5. R 7 A, A 3 T; 6. P 5 D y ganan) que no conduce a nada positivo: 5. A 5 C, A 1 A; 6. R 7 A, A 3 T; 7. P 5 D, A 6 R; 8. P 6 A, A 5 A, etc. Cuando el alfil de las blancas corre por casillas negras, la posición del alfil de las negras resulta decisiva. Así en el ejemplo Nº 204e, blancas: R 3 A D, A 3 T D, P 4 A D, P 4 D; negras: R 3 A D, A 2 A R, es tablas, pero no la posición Nº 204f, con el alfil negro en 7 C R y lo demás como en el ejemplo Nº 204e, donde las blancas se adjudican el triunfo.

Con peones centrales, el resultado es también el mismo. Cuando las blancas tienen un alfil que actúa en casillas negras, siempre es tablas. Posición Nº 204g (Tarrasch), blancas: R 3 A, A 1 A D, P 4 D, P 4 R; negras: R 3 R, A 7 A D. 1. ..... A 8 D!; 2. A 3 T +, R 2 D; 3. P 5 D, A 4 T; 4. R 4 A, A 3 C; 5. R 5 R, A 2 T; 6. R 4 D, A 3 C; 7. P 5 R, A 2 A, etc. Pero cuando las blancas poseen un alfil que actúa por casillas blancas ganan si el de su oponente se halla en 7 T R, y es tablas si se encuentra en 1 T R. Por ejemplo, la posición Nº 204h, blancas: R 3 D, A 3 C D, P 4 D, P 4 R; negras: R 3 D, A 7 T R. Las blancas ganan por medio de R 2 R-3 A-4 C-5 A y nuevamente el intento ....., A 8 C es refutado por P 5 R + y R 3 D, o R 4 R, o P 5 D, según las circunstancias.

(6) *Peones en la segunda o tercera filas.*

Es evidente que tales posiciones deben terminar en un empate, puesto que las negras poseen mucho tiempo a su disposición para preparar una de las defensas adecuadas, que hemos visto precedentemente. Este es el caso general, pero no obstante, existe aún una excepción. Posición Nº 204i (Berger, 1889). Blancas: R 4 C R, A 3 D, P 2 R, P 2 A R; negras: R 2 A R, A 2 C R. Las blancas ganan. 1. P 4 A, A 1 A (no hay nada mejor: las negras deben hacer tiempo. Como hemos visto, sólo tienen la esperanza de parar los peones actuando con su alfil en la diagonal larga); 2. P 4 R, A 2 C; 3. P 5 R, R 3 R; 4. A 4 A +, R 2 R; 5. R 5 C y tenemos el diagrama Nº 203. Con el alfil negro situado en 3 D, en la posición Nº 204i el final es fácilmente tablas. Por ejemplo, 1. P 4 A, R 3 A; 2. P 4 R, A 1 C; etcétera.

Podemos resumir lo expuesto en cinco reglas generales:

Alfil y dos peones unidos, ganan contra un alfil de distinto color:

1. En todos los casos, cuando ambos peones se encuentran situados en la sexta fila (excepto para P T y alfil de distinto color del de la casilla angular de coronación);

2. En muchas posiciones, cuando ambos peones se encuentran en la quinta fila; en algunos casos indiferentemente de la colocación del alfil oponente; en otros, sólo cuando esta pieza no puede atacar uno de los peones y prevenir, al propio tiempo,

el avance del otro. Con P T siempre es tablas;

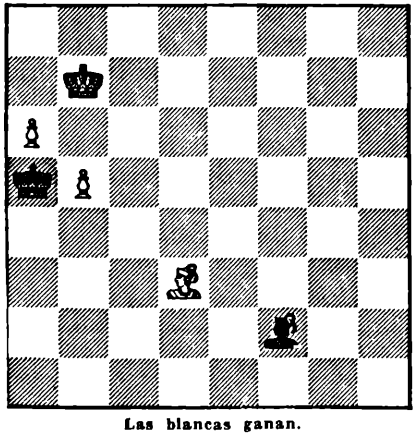
3. Sólo en un número especial de casos, cuando ambos peones se encuentran ubicados en la cuarta fila;

4. En algunas posiciones de problema, cuando ambos peones se encuentran en la segunda fila;

5. P A R y P R, con alfil en casilla negra, ofrecen las mayores posibilidades de obtener el triunfo.

Hasta ahora hemos visto únicamente aquellas posiciones donde el rey de las negras se encuentra ubicado frente a los peones (con excepción del diagrama Nº 204). Si este monarca se halla detrás de ellos y el rey oponente los apoya, el alfil del bando defensivo no tiene acción positiva. Así en el diagrama Nº 205, las blancas triunfan con **1. P 7 T,**

Diagrama Nº 205



Las blancas ganan.

A × P; 2. R × A, R mueve; 3. P 6 C, etcétera. Si el rey negro se halla cerca de los peones, pero no frente a ellos, el resultado puede sólo determinarse considerando la posición que surge, si, finalmente, bloquea los peones. En general las blancas ganan si sus peones se encuentran en la cuarta fila o más allá, siempre que por lo menos uno de ellos ocupe una casilla central. Por ejemplo, si movemos toda la posición del diagrama Nº 204 una columna a la derecha, ésta será aún defendible. Posición Nº 205a, blancas: R 3 D, A 3 R, P 4 C D, P 4 A D; negras: R4R, A 3 R. 1. P 5 C, R 3 D !; 2. P 5 A +, R 2 A; 3. A 4 A +, R 2 C y 4. P 6 A + es refutado por ....., R 3 C, y el P C no puede ser defendido. El sacrificio 1. A 4 A + se neutraliza en forma igual que para el diagrama Nº 204: 1. ....., R × A; 2. R 4 D, A 5 C !; 3. P 5 C, A 6 A ! (3. ....., A 7 R; 4. R 5 D ! y ganan); 4. R 5 A (ó 4. P 5 A, A 7 R; 5. P 6 C, A 6 A), R 4 R, etc. = . Pero si dicha posición la movemos una columna más a la derecha, ejemplo Nº 205b, blancas: R 3 R, A 3 A R, P 4 A D, P 4 D; negras: R 4 A R, A 3 A R, las blancas ganan: 1. P 5 A, A 5 T; 2. A 6 A ! !, R 3 R; 3. R 4 R, A 7 A (ó 3. ....., A 6 C; 4. P 5 D +, R 2 R; 5. A 4 T, transformándose entonces en el Nº 201f); 4. A 4 T ! (no 4. P 5 D + ??, R 2 A ! ! =), A 8 C (4. ....., R 2 R; 5. R 5 D); 5. R 3 D, R 4 D; 6. A 3 C +, R 3 A; 7. R 4 A y de nuevo tenemos la posición del Nº 201f.

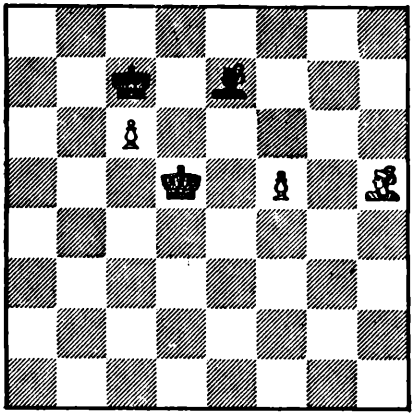
c) Peones aislados.

Aquí existe una regla general que es aplicable a todos los casos: si los peones se hallan separados por dos o más columnas, el final se gana; si por el contrario se encuentran separados por una sola columna, el resultado es tablas. La razón es simple: si los peones se hallan muy separados, el alfil debe bloquear a uno de ellos, mientras que el rey detiene al otro, de manera que el monarca de las blancas puede apoyar el peón detenido por el alfil y ganar la pieza. Pero si los peones se hallan muy cercanos, el rey negro puede atender el avance de ambos. Así el Nº 206 las blancas ganan por medio de

1. A3A, A5T; 2. R6R, R1D; 3. P6A, A4C; 4. P7A, A3T; 5. R6A, A1A; 6. R6C, R2R; 7. R7T!, R1D; 8. R8C, R2R; 9. P7A y un peón coronará.

Un P T y A de color distinto al de la casilla angular de entrada a dama, naturalmente resulta una excepción a esta regla, puesto que el alfil puede ser sacrificado por el otro peón y P T y A es tablas. Por ejemplo, Nº 206a, blancas: R5CD, P5TD, P6AR, A3R; negras: R1TD, A4D. Tablas, ya que el alfil negro detiene al P A R, y el rey se encarga del P T R.

Diagrama Nº 206



Las blancas ganan. Tablas con el P de 5 A situado en la columna de rey.

Nuevamente, Nº 206b, con el P de 5 A situado en 5 R y lo demás como el Nº 206, resulta tablas, porque en la variante similar, 1. A3A, A5T; 2. R6R, A4C; 3. R7A, A5T; 4. P6R las negras tienen la defensa 4. ....., R1D. Las blancas entonces pueden ganar el alfil con 5. P7R+, A×P; 6. P7A+, pero no el juego. Sin embargo, este hecho es de alguna significación, ya que demuestra que cuando existen más peones en el tablero, dos aislados, tales como en el Nº 206a, son suficientes.

Ahora es completamente claro que tres peones pasados ganan siempre, pero todavía hay una excepción. Nº 206c, blancas: R1TD, A5R; negras: R6D, P7TD, P6CD, P5AD, A3R. Tablas, porque si 1. ....., P6A; 2. A×P! y si 1. ....., R7A; 2. A8T, A4A; 3. A7C, etc. Cualquier avance de peón es inmediatamente refutado por el sacrificio del alfil.

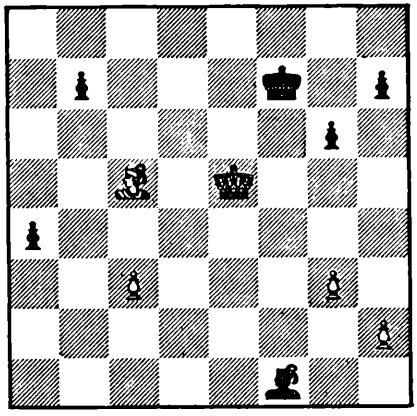
3. Ambos bandos poseen peones

Un peón de ventaja o superioridad posicional, que por lo regular resultan decisivos en otra clase de finales, no son suficientes aquí, porque las blancas sólo pueden atacar a los peones enemigos con su rey. *En general, es preciso tener amenazas efectivas en ambos flancos para poder conseguir el triunfo.*

a) Posiciones en las cuales el bando defensor puede hacer tablas no obstante hallarse en inferioridad material o posicional.

Este es, como lo hemos indicado ya, el caso que ocurre con más frecuencia. El método para obtener el empate siempre consiste en bloquear los peligrosos peones enemigos con

Diagrama Nº 207



Tablas.

el rey, defendiendo los propios con el alfil a la distancia. El Nº 207 (Vidmar-Spielmann, San Petersburgo, 1909) es un caso típico de muchos otros. Spielmann jugó **1. ....., A 6 T** (para bloquear los peones del flanco de rey y obtener algún contrajuego en el mismo), y las blancas hubieran conseguido hacer tablas simplemente con **2. R 4 D, P 4 C R; 3. R 4 A, A 2 D; 4. P 4 T, P × P** (ó 4. ....., P 5 C; 5. A 6 D y el alfil detiene los dos peones); **5. P × P, R 3 R; 6. R 4 C.** Puede entregar el P A D y el final aún es tablas, puesto que los peones del flanco de dama se encuentran bloqueados. Igualmente, si las blancas se hubieran descuidado permitiendo a su adversario obtener la más favorable posición en el ala del rey, por ejemplo, jugando 2. R 4 D, A 2 D; 3. R 4 A, P 4 C R; 4. R 4 C, R 3 R; 5. P 4 A, R 4 A; 6. A 7 R, P 5 C; 7. A 4 T, R 5 R; 8. P 5 A, R 6 A; 9. A 8 D, R 7 C con lo que hubieran perdido un peón, esa superioridad de las negras no hubiera resultado decisiva: después de 10. A4T, R×P; 11. R 3 T, R 7 C (las negras evidentemente nada pueden hacer en el flanco de rey); 12. R 4 C, R 6 A; 13. R 3 T, R 7 R; 14. R 4 C, R 6 D; 15. A 6 A, R 7 A; 16. A 4 T !, R 7 C; 17. A 6 A +, R 7 T; 18. A 4 T, P 6 T; 19. A 6 A, A 1 R; 20. A 4 T, R 7 C; 21. A 6 A + y aún no es posible efectuar progreso alguno. Las negras hubieran ganado este final, únicamente consiguiendo asegurarse un peón pasado en el ala del rey. Por ejemplo, en la variante precedente 13. R3T, R5R; 14. A7R ?, R 5 D; 15. A 6 D ?, P 4 T; 16. R 4 C ?, P 5 T !; 17. P × P, A 1 R !; 18. P 5 T, A × P; 19. R × P, A 1 R +; 20. R 4 C, R 6 R; 21. R 3 A, R 7 A, ganando el alfil. La razón por la cual es esencial bloquear con el monarca el PTD de las negras, en lugar de hacerlo con el alfil, se ve en la continuación de la partida entre los maestros precitados: 1. ....., A 6 T; 2. A 3 T ?, P 4 C R; 3. A 4 C ?, R 3 C; 4. P 4 A, R 4 T; 5. R 6 A ? (5. R 4 D era aún bastante bueno), R5C; 6. A3T, A7C; 7. A 6 D, A 8 A; 8. R 7 C, R 4 A !; 9. P 5 A (9. R × P, A × P y las negras tendrían dos peones pasados activos, contra uno de su oponente; de nuevo, si las posiciones del rey y del alfil se cambiaran —R 4 C D, A 7 C R — las blancas podrían empatar), P 6 T !; 10. P 6 A, P 7 T !; 11. P 4 C +, R 5 R; 12. A 5 R, P × P; 13. A 1 T, P 4 A; 14. R × P, P 5 A; 15. R 6 C, R 6 D; 16. R × P, P 6 A, y las blancas abandonaron la lucha.

Ejemplos de tales posiciones, donde el bando inferior consigue el empate bloqueando una de las alas con su rey y defendiendo la otra con el alfil, son legión. El método para hacer tablas se divide entonces en dos etapas: forzar a todos los peones enemigos que sea posible, a que se coloquen en casillas de diferente color a las que actúe el alfil del bando defensivo, para así aumentar la efectividad de esta pieza y, al propio tiempo, la movilidad del rey; luego de bloquear con el rey el ala donde se encuentre situado un peón pasado, o pasado en potencia, mientras que el ala en donde existe igual número de peones es vigilada por el alfil. Varios ejemplos de partidas de torneo ilustrarán este punto.

Nº 207a (Koenig-Landau, Bírmingham, 1930), blancas: R 1 D, A 2 C R, P 3 T D, P 2 C D, P 3 C R, P 2 T R; negras: R 3 D, A 7 A R, P 2 T D, P 3 C D, P 4 R, P 4 A R, P 3 T R. Después de 1. A 3 T, R 3 R; 2. R 2 R, A 5 D; 3. P 3 C, R 3 A (si 3. ....., A 8 C; 4. R 1 A !, A × P ?; 5. R 2 C); 4. P 4 C R, A 8 C; 5. P × P, A × P; 6. R 3 A, A 8 C; 7. R 4 R, A 4 A; 8. P 4 T, A 1 A; 9. A 1 A, A 2 C; 10. A 2 R, R 4 C; 11. A 3 D, P 4 T;

12. A 1 A, P 5 T; 13. A 3 T, R 3 A; 14. A 4 C, etcétera. Tablas de común acuerdo, puesto que el rey de las negras no puede penetrar en el campo contrario. O un caso donde el bando superior posee un P T y alfil de distinto color al de la casilla angular de coronación, Nº 207b, Maroczy-Pillsbury, Munich, 1900; blancas: R 4 R, A 3 A D, P 5 R, P 5 A R; negras: R 4 C R, A 5 A D, P 5 T D, P 6 T D, P 4 A D, P 2 A R. Tablas después de 1. P 6 R !, P×P; 2. P×P, A×P; 3. R 5 R, A 6 C; 4. R 6 D, P 5 A; 5. R 5 A, R 5 A; 6. R 4 C, P 7 T; 7. R 3 T, R 6 R; 8. R 2 C, R 6 D; 9. R 1 T ! !

Una vez que el bloqueo efectivo de los peones es establecido por el rey, dos pasados y unidos no resultan suficientes para la obtención del triunfo. Existe un caso especial, donde tres peones pasados y unidos no dan la victoria. Pero dos peones bloqueados, aunque existan otros en el flanco opuesto, dan sólo tablas, mientras que tres otorgan la victoria.

b) Posiciones en las cuales la ventaja material o posicional es decisiva.

A pesar de la común impresión al respecto, no es cierto que alfiles de distinto color den siempre por resultado el empate. En gran número de casos, un solo peón de ventaja resulta suficiente para ganar, y algunas veces sucede lo mismo con igualdad de material por tener uno de los bandos un alfil «malo». Una vez más, como agregado a la regla general, debemos hacer algunas distinciones necesarias. Primero consideraremos sólo aquellas posiciones donde el material es equivalente, o donde uno de los bandos posee a lo sumo un peón de ventaja.

Hemos visto ya que deben existir positivas amenazas en ambos flancos del tablero, para que el bando superior tenga posibilidades de vencer. Además, es evidente que cuando uno de ellos posee dos peones pasados y unidos, que no se encuentren bloqueados, su oponente estará obligado a entregar el alfil para detenerlos. El hecho de que las negras se encuentren con todos los peones situados en casillas del mismo color del alfil, constituye una seria desventaja, ya que el rey blanco puede penetrar impunemente entre ellos.

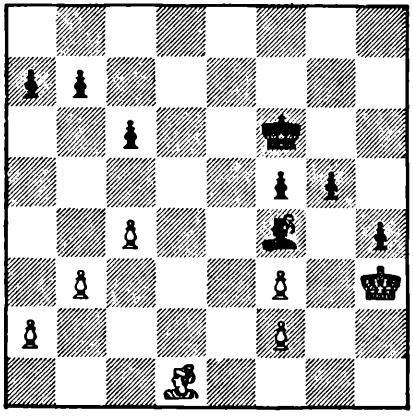
Distinguiremos cinco casos, en los cuales un final con alfiles de distinto color se gana con ventaja de un peón, o con ventaja posicional. En los cuatro primeros, es esencial poseer peones en ambos flancos del tablero. 1. El rey se halla mejor colocado. 2. Los peones pasados son cualitativamente superiores (dos pasados contra uno). 3. Existe un peón pasado y suficiente equilibrio en el otro flanco. 4. Los peones se encuentran mejor colocados, en casillas del mismo color que su alfil, y el bando superior tiene la iniciativa. Los peones del bando defensivo también están ubicados en casillas del mismo color que su alfil. 5. Combinaciones especiales.

(1) Mejor posición del Rey

Esto ocurre generalmente como resultado de cambios previos. Por ejemplo, en el Nº 208 (Euwe-Fine, AVRO, 1938) las torres acaba de ser cambiadas. Las negras ganan llevando su monarca al flanco de dama. **1. . . . . , A 3 D** (para prevenir P4CD y P5A, cuando las blancas estén en condiciones de defender sus peones a la distancia); **2. A 2 A, R 4 R; 3. A 3 D, P 4 T; 4. R 2 C, A 4 A; 5. A 2 A, P 5 A** (en otra forma este peón se perdería cuando el rey negro fuera a 5D); **6. A 6 C, R 5 D;**

7. A 5 A, R 6 A; 8. A 8 A, R 7 C, y las blancas abandonaron, ya que después de **9. A × P, R × P; 10. A × P, R × P,** el P T D decide el juego.

Diagrama Nº 208



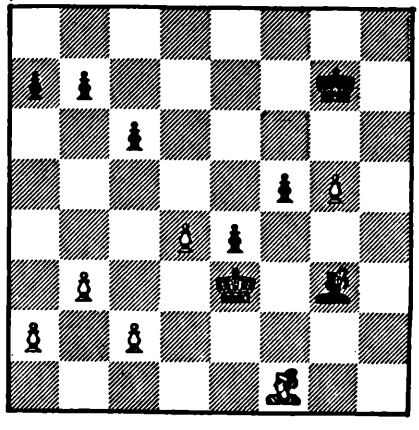
Las negras ganan.

Es la posición del rey la que generalmente resulta un factor principal en estos finales. Conservar la movilidad del rey e impedir que el monarca adversario apoye con su acción el flanco donde tiene mayoría de peones, equivale, a menudo, al valor de un peón. En muchos casos, el sacrificio de uno de ellos es necesario a fin de no permitir al rey oponente que ocupe una posición dominante. Por ejemplo, Nº 208a (Pinkus-Fine, Nueva York, 1940), blancas: R 2 A R, A 3 R, P 2 T D, P 2 C D, P 5 R, P 4 A R, P 2 C R, P 2 T R; negras: R 4 A R, A 5 R, P 5 C D, P 2 A D, P 4 D, P 2 A R, P 2 C R, P 5 T R. Las negras juegan. Ellas se encuentran mejor, pero su pequeña superioridad se esfumará, si no pueden conseguir llevar su rey a 5 R. Por consiguiente juegan 1. ....., A 8 C, pero después de 2. A 3 A ! ! ! lo mejor que pueden hacer es ganar un peón sin mayor valor. Si las blancas en lugar de entregar el peón, hacen una jugada rutinaria tal como. 2. P 3 T D ?, P × P; 3. P × P, R 5 R es decisivo, por ejemplo, 4. P 4 T, P 5 D; 5. A 2 D, P 4 A D; 6. P 5 T, A 6 D; 7. P 3 C, P × P +; 8. P × P, A 3 T; 9. P 4 C, P 5 A; 10. R 1 R, P 6 A; 11. A 1 A, P 6 D, etc. Pero la ingeniosa respuesta de las blancas asegura el empate. 2. ....., A × P; 3. P 4 C +, P × P a. p.; 4. P × P, A 6 C; 5. P 4 C +, R 3 R; 6. A 5 A, A 8 D +; 7. R 3 R !, P 6 C; 8. P 5 C, R 4 A; 9. A 7 T, P 3 C; 10. A 5 A y el peón no tiene valor, porque las casillas negras se encuentran suficientemente bloqueadas. Después del intento 10. ....., R 5 C; 11. A 7 T, A 7 A; 12. A 5 A, A 4 A; 13. A 7 T, R 6 C; 14. A 4 D, R 7 C; 15. A 7 T, A 3 R; 16. A 4 D, R 8 A; 17. R 2 D !, se convino un empate.

(2) Mejor ubicación de los peones pasados

Esto, y una superior posición de rey, son las razones más comunes para ganar un final con alfiles de diferente color. En los casos donde las blancas poseen dos peones unidos y pasados, contra uno del adversario, el alfil puede detener al peón contrario y, al propio tiempo, sostener

Diagrama Nº 209



Las blancas juegan; las negras ganan.

el avance de los de su bando. Por ejemplo, en el Nº 209 (Olland-Pillsbury, Hannóver, 1902) la continuación fué la siguiente: **1. P4A, R3C; 2. P4T, R×P; 3. A3T, A7T!** (para desalojar al rey blanco de la casila 3R); **4. R2A, P4T; 5. A1A, A5A; 6. A3T** (las blancas no pueden hacer nada positivo), **A8A; 7. P5D, P×P; 8. P×P, A6T; 9. A1A, A4A+; 10. R1R, P5A; 11. A4A, P3C; 12. R2D, P6A; 13. P6D** (de otra manera P6R+-7R), **A×P; 14. R3R, R4A; 15. R2A, R5A; 16. A5C, P6R+** y las blancas abandonaron, pues lo mejor que tienen a su disposición es la entrega de su alfil por los dos peones.

Desde que hemos discutido el caso de alfil y dos peones contra alfil, resulta claro que, en muchas ocasiones, la existencia de un peón pasado de las negras no cambia el resultado. Por ejemplo, si agregamos un peón en 7D en el Nº 200, tendremos el Nº 209a, blancas: R5AR, A2R, P6R, P6AR; negras: R1D, A5CD, P7D, las blancas todavía consiguen vencer. 1. ....., R1R; 2. A5C+, R1A; 3. A4T, A6T; 4. R4R, A5C; 5. R5D, A6T; 6. R6A, A5C; 7. R7D, exactamente como en el Nº 200. La existencia del peón extra, da resultados al bando defensivo, únicamente cuando el alfil de las blancas se ve precisado a abandonar la mejor diagonal para bloquearlo. Por ejemplo, en el Nº 201, si las negras tuvieran su alfil en 5CD, no tendrían salvación, mientras que con un peón extra en 5TD, hubieran conseguido el empate porque el alfil blanco debe abandonar la diagonal ideal 3TR-8AD. Por ejemplo el Nº 209b, blancas: R4D, A4CR, P5D, P5R; negras: R2R, A5CD, P5TD. Tablas. Si 1. R4A, P6T; 2. R3C, A4A!; 3. A5A, A5C; 4. A1C, A4T!; 5. R×P, (5. P6D+, R3R=), A2A y tenemos el Nº 201; mientras que si 1. A1D, P6T; 2. A3C, R2D!; 3. R4A, A2R; 4. R5C, R2A o 3. R4D, A1A; 4. R4R, A4A; 5. R5A, R2R; ó 3. R4D, A1A; 4. A4T+, R2A, y el alfil blanco debe volver.

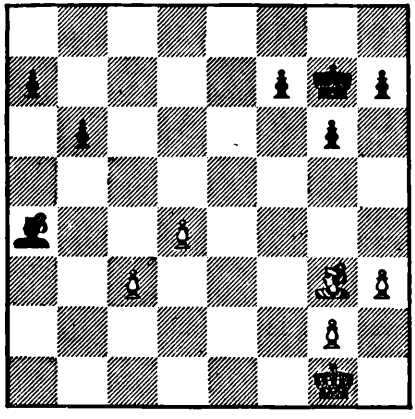
Dos peones unidos y pasados pueden ganar igualmente sin que el bando atacante posea ventaja material. Por ejemplo, si los peones enemigos se encuentran bloqueados o doblados. Así en el Nº 209c (de una partida del «Chess Tournament», 1851), blancas: R2R, A3D, P4TD, P2AR, P3AR; negras: R5D, A5AR, P3TD, P2CD, P4AD. Las negras juegan y consiguen la victoria por medio de 1. ....., P5A; 2. A5A, P4C; 3. P×P (ó 3. P5T, P5C; 4. A8A, P6C!; 5. R1D, P6A!), P×P; 4. R1D, R6A; 5. A7D, P5C; 6. A6R, P6C; 7. A7A, R5C; 8. A6R, P6A, etc., como en el Nº 200. Resumiendo; no debe confundirse el hecho físico de la presencia de una pieza de madera, con el hecho ajedrecístico de la presencia de un peón. En ajedrez una pieza o peón que no puede mover, es tan malo como si no existiera, y algunas veces peor.

Los ejemplos donde dos peones unidos y pasados ganan contra uno pueden multiplicarse al infinito. Nosotros mostraremos uno más, que es particularmente instructivo. En el Nº 209d (Bogoljubow-Ed. Lasker, Nueva York, 1924) las blancas primero bloquean el lugar donde existe mayoría de peones adversarios y luego explotan los propios. Blancas: R1CR, A4AR, P3TD, P3D, P4R, P2CR, P2TR; negras: R2R, A2CD, P2TD, P4CD, P3CR, P2TR. Las blancas juegan.

1. A2D!, R3R; 2. R2A, R3D; 3. R3R, R4A; 4. A5T, A1A; 5. A8D, A2D; 6. A5T (6. A7R+ seguido por P4D es más simple), P4C; 7. A3A, P4TR (ó 7. ....., P3TD; 8. A6A, P5CR; 9. A7R+, R3A; 10. P4D y P5D, etcétera); 8. A4D+, R3D; 9. A×P, P5T; 10. A4D, R3R; 11. A3A, R2A; 12. P4D, R3C; 13. P5D, A1A; 14. A5T, A2D; 15. A8D, P6T; 16. P×P, A×P; 17. R4D, A2D; 18. P5R, R4A; 19. P6R, A1R; 20. A×P, abandonan.

Es de hacer notar que con peones aislados, las blancas hubieran ganado más fácilmente, siguiendo el procedimiento que hemos visto para alfil y 2 peones contra alfil, pero este no es el caso que estudiamos, porque los peones extra complican el problema de la entrada del monarca blanco. Así en el Nº 210 (Berger-Mackenzie, Francfort, 1887) si retiramos todos los peones, excepto el PD de las blancas y PTR y PCD de las negras, la obtención del triunfo resultaría juego de niños. Pero en la posición del diagrama, las negras deben efectuar algunas maniobras complicadas para anotarse el punto. La partida continuó de la siguiente manera: 1. ....., R3A!; 2. A8C, P3TD; 3. A7A, P4CD; 4. R2A, R3R; 5. P3C, R4D; 6. R3R, P4TR; 7. P4T, A8D; 8. A8D, R5A; 9. A5T, A7A; 10. R2D, A4A; 11. R1A, R6D; 12. R2C, A3R; 13. R3T, P3A; 14. R4C, P4C; 15. P×P, P×P; 16. A8D, P5C y las blancas obtuvieron el empate. En lugar del plan que siguieron, las negras, con 1. ....., **A6C!** hubieran ganado, como lo demostró Berger, quien dió las siguientes variantes principales:

Diagrama Nº 210



Las negras juegan y ganan.

a) **2. A8C, P4TD!!!; 3. A7A, P5T; 4. A×P, P6T; 5. P5D, A×P** (pero no 5. ..... A5A?; 6. P6D!!, P7T; 7. P7D, P8T+; 8. R2T=! puesto que tanto 8. ...., D1T; 9. P8D=D como 8. ....., D×P; 9. P8D=D, no dan resultado); **6. A4D+, P3A; 7. P4A, A×PA; 8. R2A, R2A; 9. R3R, R3R; 10. P3C, P4C!; 11. P4T, P×P; 12. P×P, P4A,** y los peones pasados en ambos flancos deciden.

b) **2. A7A, P4CR!; 3. R2A, P4A; 4. P3C, A4D; 5. A8D, R3C; 6. A7A, P4TR; 7. R3R. P4C; 8. A8D, P3T; 9. A7A** (ó 9. R2A, P5A seguido por 10. ....., R4A), **A7C; 10. P4T, P5A+; 11. P×P, P×PT; 12. R2A** (de otra manera 12. ....., P6T fuerza a 13. P5A+), **A5R; 13. A8D** (ó 13. P5A+; no hay jugada realmente adecuada), **P6T; 14. R3C, A4A; 15. P5D, R2A; 16. A7A, R2R; 17. P6D+** (17. R2T, R2D; 18. A5R, P4T, etc.), **R3R; 18. R2T, R4D; 19. R3C, R5A; 20. A5T, R6C; 21. R2T, R5T; 22. A7A, P4T; 23. A6C, P5C,** y ganan el alfil.

c) **2. R2A, P4TD; 3. A6D, P4CD; 4. P3C, A4D; 5. R3R, P4C; 6. R2A, P4A; 7. R3R,**

R 3 A; 8. A 5 R +, R 3 R; 9. A 7 C, P 5 T; 10. A 8 A, P 4 T; 11. A 3 T, P 5 T; 12. P × P, P 5 A +; 13. R 2 A, P × P, seguido por R 4 A - 5 R - 6 D, etc., pues si 14. A 4 C, R 4 A; 15. A 7 R, R 5 R; 16. A × P, P 6 T, y el peón corona.

d) **2. P 4 T, P 4 T D; 3. A 6 D, P 5 T; 4. R 2 A, P 3 T; 5. R 3 R, A 4 D; 6. P 4 C** (6. P 3 C, P 4 C), **P 4 A; 7. P × P, P × P; 8. R 4 A, R 3 A; 9. A 4 C, R 3 R; 10. A 8 A, A 5 A!; 11. A 4 C, P 4 C; 12. A 8 A, P 4 T; 13. A 4 C, A 7 R; 14. R 3 R, A 5 C; 15. R 3 D, R 4 D; 16. A 8 A, P 5 A**, y nuevamente el alfil deberá ser sacrificado por uno de los peones pasados.

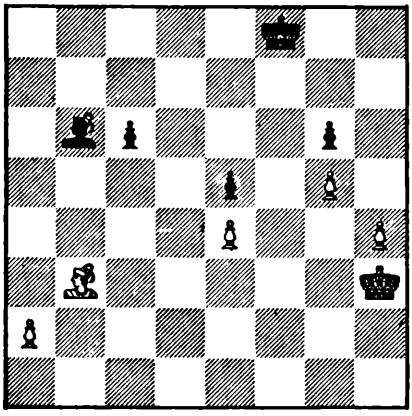
Como en casos anteriores, donde existen menos peones, el bando superior vence más fácilmente. Por ejemplo, en el Nº 210a (V. der Lasa-Bilguer, 1842), blancas: R 2 C R, A 3 D, P 5 T D, P 2 A R, P 2 T R; negras: R 2 C R, A 5 C D, P 3 D, P 3 A R. El triunfo es obvio, después de 1. P 6 T, A 4 A; 2. P 4 A, R 3 T; 3. R 3 A, R 4 T; 4. R 4 R, R 5 C; 5. P 5 A, R 4 C (ó 5. ....., R 6 T; 6. R 5 D); 6. R 5 D, R 3 T; 7. R 6 R!, R 2 C; 8. P 3 T! y las negras deben sacrificar un peón, lo que anula su única posibilidad de tablas.

La base fundamental de todos estos finales, es obtener dos peones pasados, para conseguir la victoria. Por esta razón, el bando inferior debe tratar a toda costa de evitar cualquier desequilibrio en la estructura de los peones y cualquier debilidad que pueda crear tal desequilibrio. La forma en que una pequeña debilidad debe ser explotada, se ve en el Nº 210b (Rubinstein-Treybal, Carlsbad, 1929), blancas: R 1 C R, A 6 D, P 2 T D, P 3 A D, P 4 R, P 2 A R, P 2 C R, P 3 T R; negras: R 1 C R, A 3 R, P 3 T D, P 5 A D, P 3 A R, P 2 C R, P 2 T R. Si aquí el peón de las negras se hallara situado en 4 C D, la partida hubiera terminado en un seguro empate. Pero su posición expuesta en 5 A D, facilita al adversario la obtención de dos peones pasados. Rubinstein ganó en la siguiente forma: 1. ....., P 4 A; 2. P 3 A!, P × P; 3. P × P, A 2 D; 4. R 2 A, R 2 A; 5. R 3 R, R 3 R; 6. A 4 A (obstaculizando la acción del rey negro), A 1 R; 7. R 4 D, A 4 C; 8. R 5 A (ahora las blancas quieren cambiar su P T D por el oponente de 5 A D, pero primero llevan su P R hasta 7 R), R 2 D; 9. P 5 R, R 3 R; 10. P 4 C, P 3 C; 11. P 3 T, P 4 T R; 12. P × P, P × P; 13. P 4 T R, R 4 A; 14. A 3 C, R 3 R; 15. A 2 T, A 2 R; 16. R 5 D, R 2 D; 17. P 6 R +, R 2 R; 18. R 5 R, R 1 A; 19. A 4 A, R 2 C; 20. A 5 C, R 3 C; 21. R 5 D, R 4 A; 22. P 7 R, R 3 C; 23. R 5 A, R 2 A; 24. R 4 C (ahora es el momento), R 3 R; 25. P 4 T, A 3 A; 26. R × P, A × P; 27. R 5 A, R 2 D; 28. P 4 A, R 2 A; 29. R 5 D, R 2 D; 30. R 5 R, A 8 D; 31. R 6 A, R 1 R; 32. P 5 A, P 4 T, y las negras abandonaron. La forma más simple de ganar es 33. P 6 A, P 5 T; 34. P 7 A, A 5 C; 35. A 1 A, A 1 A; 36. A 3 T, A 2 D; 37. R 6 C, A 5 C; 38. A 4 C y las negras se hallan en «zugzwang».

Aunque el alfil de las blancas se encuentre imposibilitado de impedir el avance del peón enemigo y apoyar al propio tiempo el suyo, pueden todavía obtener la victoria una vez que hayan sido, o puedan ser pasados peones en ambos flancos del tablero, y avanzados en forma tal que traben las fuerzas negras. Por ejemplo, en el Nº 211 (Rubinstein-Grünfeld, Carlsbad, 1929) el alfil blanco no puede apoyar en forma eficaz al eventual peón pasado de C R, pues en tal caso el negro podría avanzar su P A D y cambiarlo por

el blanco. No obstante, puesto que el alfil negro debe vigilar las casillas 4TD y 2TD, y el rey la de 2CR, es posible obtener un cómodo triunfo. Primero debe forzarse al peón negro de AD a que se coloque en una casilla negra, para así limitar la movilidad de su alfil. **1. R4C, A6R; 2. A4T!, P4A; 3. A5C!** (para la continuación de la partida 3. A3C, véase A), **R2C; 4. P4T, A7D; 5. P5TR!, P×P+; 6. R×P, A4T** (ó 6. ....., R2A; 7. R4C, R3R; 8. A4A+, y el monarca

Diagrama Nº 211



Las blancas ganan.

blanco todavía consigue la casilla 5AR); **7. R4C, R3C; 8. A8R+, R2C; 9. R5A, P5A; 10. A5C, P6A; 11. A3D, A2A; 12. A2A, R2A; 13. A1D!** y las negras se encuentran en «zugzwang»: **13.** ...., **R2C** (si 13. ...., A4T; 14. R×P, R3C; 15. R6D, R×P; 16. P5R, A5C+; 17. R7D, R4A; 18. P6R, R3A; 19. P5T y ganan); **14. R3C, R2T; 15. R6A, A1D+** (ahora forzado) **16. R×P!, A×P; 17. P5T, A6R; 18. P6T, R2C; 19. R6D** y el alfil no puede detener a los dos peones.

A. La continuación adoptada por Rubinstein resulta también completamente adecuada para la consecución del triunfo, pero menos directa. (1. R4C, A6R; 2. A4T, P4A); **3. A3C, A7D; 4. A4A!** (en esta forma, bloqueando la diagonal 1CR-7TD, el alfil adversario no podrá nunca abandonar la vigilancia de su casilla 4TD), **R2C; 5. P4T, R1A; 6. R3A** (P5T traslada a la variante anterior después de 6. ...., P×P+; 7. R×P, R2C; 8. A5C), **R2R** —no 6. ....., A8R?; 7. R2R! y si 7. ...., A×P??; 8. P5T! y coronan); **7. R2R, A4T; 8. R1D** (8. A5D parece mejor, pero no es así, porque después de la mejor réplica 8. ....., A5C; 9. R3D, P5A+!!, las negras empatan:

a) 10. A×P, A8R; 11. A5D, A×P!; 12. P5T, A7A; 13. R4A, R3D!; 14. R5C, A6R; 15. P6T, R2A=.

b) 10. R×P, A8R; 11. R5C, A×P; 12. P5T, A×P; 13. P6T, A6R; 14. R6A, R3A!; 15. R7C, R4C; 16. P7T, A×P; 17. R×A, R5A; 18. R6C y las blancas no consiguen más que tablas.

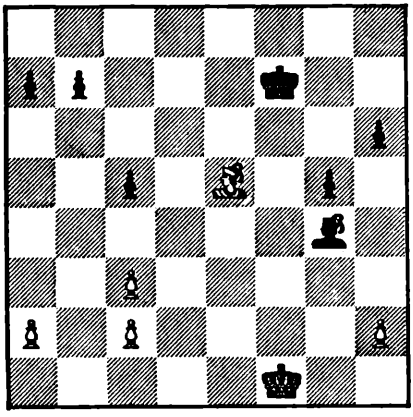
c) 10. R2R, P6A; 11. R3D, P7A!; 12. R×P, A8R, etc.—, **A5C; 9. A2R, R3D; 10. R2A!** (pero no 10. ....., P5T?, porque entonces P×P; 11. A×P, R2R; 12. R2A, P5A!; 13. A2R, R2A!!; 14. A×P+, R3C=, por ejemplo, 15. R3C, A8R; 16. A5D, R×P; 17. R4A, R3A; 18. R5C, R2R; 19. P5T, R1D; 20. R6C, R1A; 21. P6T, A7A+; 22. R6A, R1C, etc.), **A8R** (ó 10. ....., P5A; 11. A×P, ó 10. ...., R2R; 11. R3C!, A8R; 12. P5T, P×P; 13. A×P seguido por R4A-5C); **11. P5TR, P×P; 12. A×P, R2R; 13. R3D, R1A; 14. R4A, A5C; 15. R5D, A6A** (15. ...., A7D; 16. R×PR, A×P; 17. P5T, P5A; 18. R4D, A5T; 19. R×P, etc.); **16. R×PA, A7D; 17. P6C, R2C; 18. R5C** y el resto es simple.

Nuevamente, una posición similar, con menos peones, hubiera dado a las blancas un triunfo más fácil. Por ejemplo, el Nº 211a (Reti-Tartakower, Semmering, 1926), blancas: R3AR, A4AD, P3CD, P3CR, P2TR; negras: R1AR, A4AD, P6R, P4TR. 1. P4R, P5T (o 1. ....., R2C; 2. P3T!, A3D; 3. P4C, P×P; 4. P×P, A4A; 5. R5D, A2T; 6. P4C, R3C; 7. P5C, R4C; 8. A2R, etcétera); 2. P4C! (no 2. P×P??, R2C= puesto que el afil de las blancas es de diferente color al de la casilla angular de coronación), R2R; 3. R5D!, A2T; 4. P3T, R2D; 5. P4C, A1C; 6. R4R, A3D; 7. P5CD, A4A; 8. R4A, A3C; 9. P5C, y las negras abandonaron muy pronto.

(3) Un peón pasado (o en potencia) y suficiente equilibrio en el otro flanco

La clásica ilustración de este tipo de superioridad, es la del Nº 212,

Diagrama Nº 212



Juegan las blancas; las negras ganan.

Nimzovich-Capablanca, Riga, 1913. Si el peón de las blancas estuviera en 2CD, en lugar de 3AD, no existirían esperanzas de triunfo para su oponente. En la posición del diagrama, Capablanca continuó en la magnífica forma que se demuestra a continuación: **1. P4TD, R3R!!; 2. A8C, P4TD** (mucho mejor que 2. ....., P3TD; la clave se verá pronto); **3. R1R** (si 3. A7A, P4C!; 4. P×P, P5T; 5. P4A, P6T; 6. A5T, P7T; 7. A3A, R3D! y 8. ....., A3R y los peones blancos de 4AD y 5C sucumben fatalmente, quedando las negras con peones pasados en ambos flancos del tablero), **R4D!; 4. R2D** (ó 4. A7A, R3A!; 5. A×P?, P3C), **A2D; 5. A7A, R3A!; 6. A8D, P3C; 7. P4A, R2C; 8. R3A, A×P.** El resto no ofrece dificultades. **9. R2C, A2D; 10. R3C, A3R; 11. R3A, P5T; 12. R3D, R3A; 13. R3A, P5C; 14. A4T, P4T; 15. A3C, P6T; 16. R3C, A×P+!!; 17. R×P** (si 17. R×A, P7T; 18. A5R, P5T; 19. R3C, P6C!; 20. P×P, P6T! ó 20. R×P, P7C! y coronan), **P4C**, etc. Los dos peones ganan fácilmente, como en los ejemplos anteriores.

Si en este final las blancas no hubieran jugado 1. P4TD, y en su lugar otra movida cualquiera, por ejemplo 1. R1R, su adversario habría ganado igualmente, pero no con tanta facilidad. Veamos: 1. R1R, A4A; 2. R2D, P5A! (lo mejor; otras jugadas, por ejemplo 3. P4A, harían muy difícil el cálculo); 3. A8C, P3T; 4. R3R (si las blancas quedan pasivas, su oponente maniobraría con el rey hasta 6AR y avanzaría los peones de ese flanco), A×P; 5. R4D, P4C; 6. R5A, R3R; 7. R6C, R4D!; 8. R×P, A5T; 9. P3TD (la amenaza era P5CD), P4T; 10. A7A, P5C; 11. A3C, R5R; 12. R6C, R6D!! (para ganar un tiempo vital); 13. A5R (13. A1R?, P5T!;

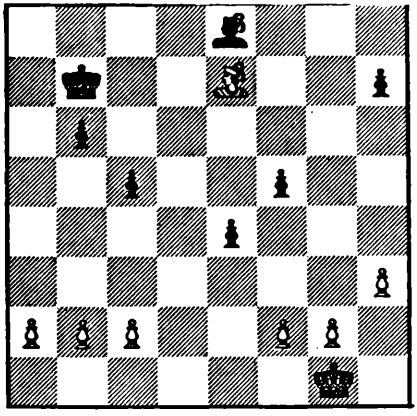
14. R5A, P6C!; 15. P×P, P6T), P5T; 14. R5A, R5R; 15. A8C, R6A; 16. R4D, P6C; 17. P×P, P×P; 18. A7T, P7C; 19. R5R, R7R y ganan.

(4) Peones mejor ubicados

El único caso donde esta circunstancia tiene una real siginificación, es cuando todos o la mayor parte de los peones se hallan ubicados en casillas del mismo color que el alfil del bando defensor. Esto no sólo debilita los peones y traba al alfil, sino que también permite al rey de las blancas rondar a voluntad por todo el tablero. En razón de que los peones no pueden ser fácilmente defendidos, el monarca debe encargarse de su protección y, como lo hemos visto anteriormente, ello puede ser fatal, ya que los peones pasados tienen que ser bloqueados por el rey más bien que por la pieza.

Así en el Nº 213 (Nimzovich-Tarrasch, Bad Kissingen, 1928), si

Diagrama Nº 213



Las blancas juegan y ganan.

las negras tuvieran sus peones en 2CR y 3AR, en lugar de 4AR y 5R, hubieran podido jugar 1. ....., A3C y obtener un empate sin mayor dificultad. Pero ahora **1. R2T** las obliga a transportar su rey al otro flanco. **1.** ....., **P5AD** (si 1. ....., P5AR; 2. A5C, P6A; 3. P4CR! con peones pasados potenciales en ambos flancos); **2. R3C, R1A; 3. R4A, R2D; 4. A4C, R3R; 5. A3A, A2D** (5. ....., A3C; 6. R5C, R4D cuesta un peón a las negras, después de 7. P3CR, P4C; 8. R6T, R3A; 9. P4T, R4D; 10. P5T, A1R; 11. P3C, P×P; 12. PA×P, R3A; 13. P4T!, P×P; 14. P×P, R3C; 15. P5T+, R4C; 16. R5C!, A2A; 17. R×P!, etc., y el PA pasado decide el juego); **6. P3CR, P4C; 7. R5C, R2A; 8. P4TR, A1A; 9. R6T, R1C; 10. P3C!** (forzando un peón pasado decisivo en el ala de dama), **P×P; 11. PA×P, P5A** (desesperación. Si 11. ....., A2D; 12. A5R! y las negras se encuentran en «zugzwang», pues si 12. ....., A1A; 13. P4T y si 12. ....., A1R; 13. R5C, A2D; 14. R6A, R1A; 15. A6D+, R1C; 16. R7R, A3A; 17. R6R ganando un peón, o aquí 16. ....., A1A; 17. P4T y ganan la partida); **12. P×P, A2D; 13. R5C, R2A; 14. P5A, A3A; 15. R4A, R2R; 16. R5R** y los peones aislados deciden. Las movidas restantes fueron las siguientes: **16.** ....., **A1R; 17. R×P, A3A+; 18. R5R, A1R; 19. R5D, A2A+; 20. R5A, A1R; 21. A5R, A2D; 22. R6C, R2A; 23. P6A, A1R; 24. P4A, R3R; 25. R6T!, R2A; 26. P4C, R3R; 27. P4T!, P×P; 28. P5C,** abandonan.

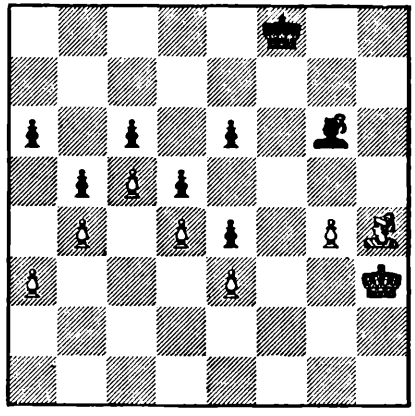
Con dos peones pasados y unidos, o dos peones pasados en ambos flancos del tablero, el triunfo se obtiene fácilmente, aunque la posición se encuentre bloqueada. Daremos dos ilustraciones al respecto. Peones aislados: Nº 213a (V. Bardeleben-Mackenzie, Bradford, 1888), blancas:

R2AR, A7TD, P2TD, P3CD, P4D, P5R, P4AR, P2CR, P3CR; negras: R3R, A1R, P4CD, P3AD, P4D, P4AR, P2CR, P4TR. Las negras juegan. 1. ....., A2D; 2. R3R, A1A; 3. R3D, R2D; 4. A6C! (esto es importante, pues de otra manera el rey de las negras consigue la casilla 2AD, impidiendo el progreso del monarca oponente), P5C (o 4. ....., A3T; 5. R3A, A1A; 6. R4C, A2C; 7. R5A, A3T; 8. A5T, A1A; 9. R6C y ganan. Nótese cómo los peones de las negras obstaculizan el movimiento de sus propias fuerzas, por hallarse todos en casillas blancas); 5. A5A, A3T+; 6. R2A, A8A; 7. A×P, A×P; 8. A1R (de otra manera las negras pueden obtener contrajuego con ....., P4C; ....., P5A, y ....., P5T), A8A; 9. R3A, A3T; 10. R4C, P3C; 11. R5A, A6D; 12. R6C, A7A; 13. P4T, R1A (13. ....., A×P traslada a la variante principal); 14. P5T, A×P; 15. P6T, R1C; 16. P6R, P4A (desesperación); 17. P×P, P5D; 18. P7R y las negras abandonan.

En el ejemplo que precede, los peones ubicados en las casillas blancas resultaron una debilidad fatal porque limitaron la movilidad del alfil y permitieron la entrada del monarca blanco. En el Nº 213b (Cukierman-Monosson, París, 1939) contra peones pasados y unidos de las blancas, los peones contrarios débiles ocasionaron la derrota de las negras en razón de hallarse sujetos al ataque directo del rey adversario. Blancas: R2TR, A7R, P4TD, P6CD, P5R, P2AR, P3CR, P4TR; negras: R2TR, A3TD, P5D, P3R, P2AR, P3CR, P4TR. Las blancas juegan y ganan, por medio de 1. R2C, P6D; 2. A5C, R2C; 3. R3A, R1A; 4. R4R, R1R; 5. R4D, R2D; 6. R5A, P7D («zugzwang». Si 6. ....., A2C; 7. P5TD seguido por P6T, o R6D, o R5C, mientras que si 6. ....., R1A; 7. R6D, R2C; 8. P5T y R7R resulta decisivo); 7. A×P, A7R; 8. A5T, A3T; 9. P4A, R1A (nuevamente en «zugzwang». A 9. ....., A7R?; 10. P7C gana, mientras que 9. ....., A2C, es contestado con 10. R5C); 10. R6A, A2C+; 11. R5C!, A5R; 12. A4C, R2C; 13. P5T, A6D+; 14. R5A, A5R; 15. R6D, A4A; 16. R7R, R3T; 17. R×P, R2C; 18. R7R, A5C; 19. R7D, A4A, 20. A5A, A5C; 21. A1C, A4A; 22. P6T+, R×PT; 23. R7A, y las negras abandonaron, pues si 23. ....., A5R; 24. P4C!, P×P; 25. P5A!!, PC×P; 26. P5T y fuerzan la entrada a dama.

Hemos tratado repetidamente de subrayar que la movilidad resulta el factor decisivo en todas las fases de la partida. En ninguna de ellas, sin embargo, ello está más claramente demostrado que aquí, en los finales de alfiles de color distinto. A veces, el bando defensor puede hacer tablas con dos peones menos,

Diagrama Nº 214



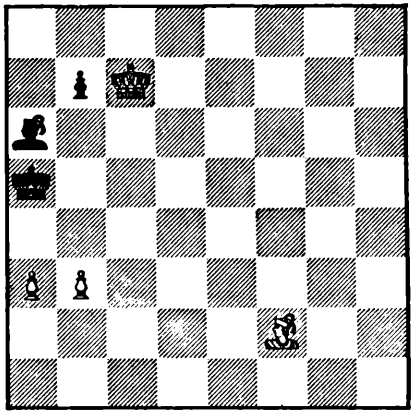
Las blancas juegan y ganan.

en razón de que los de su adversario se encuentran bloqueados. Y con peones débiles, puede perder, aunque posea igualdad de material. Por ejemplo, en el Nº 214 (Rabinovich-Romanovsky, Leningrado, 1934), después de **1. A 3 C !** las negras se encuentran perdidas. (Otras jugadas son inferiores, a causa de que las negras podrían conseguir contrajuego sacrificando su P R) **1.** ....., **R 2 C** (la continuación de la partida 1. ....., P 4 R; 2. A × P, R 2 A; 3. R 4 T, R 3 R; 4. R 5 C, A 1 R; 5. R 6 T, A 2 A; 6. R 7 C, A 1 R; 7. P 5 C, R 4 A!; 8. R 8 A! es igualmente desesperado); **2. A 5 C +, R 2 T; 3. R 3 C, A 1 R** (ó 3. ....., R 1 C; 4. R 4 A, R 1 A; 5. R 5 C, R 2 A; 6. R 6 T! y el alfil está perdido); **4. R 4 A, R 3 C; 5. A 7 A, R 3 A; 6. A 8 D +, R 2 A; 7. R 5 R, A 2 D; 8. R 6 D, A 1 R; 9. A 5 C!, R 1 A; 10. R × P R, A 2 A +; 11. R 7 D, A 1 R +; 12. R 8 D, A 2 A; 13. A 6 T +, R 1 C; 14. R 7 D,** y después de la captura del P A, la obtención del triunfo es cuestión de rutina.

(5) Combinaciones especiales

Ellas surgen generalmente cuando el alfil del bando defensivo debe estar ubicado en algún punto vulnerable para proteger a un peón vital. Por ejemplo, el Nº 215 (Horowitz, 1880). **1. A 1 R +, R 4 C; 2. A 4 C!** (si 2. P 4 T + ?, R 4 A; 3. P 4 C +, R 5 A; 4. R 6 C, R 6 C!; 5. P 5 T, R 5 T !; 6. A 2 D, A 7 R ! !; 7. R × P, R 4 C!; 8. P 6 T, A 6 A + = porque los peones se encuentran bloqueados), **P 3 C; 3. A 1 R, R 4 A; 4. A 2 A +, R 4 D** (ó 4. ....., R 4 C; 5. A 3 R!, R 4 T; 6. A 2 D +, R 4 C; 7. P 4 T +, R 4 A; 8. P 4 C +, R 5 A; 9. R × P, A 1 A; 10. P 5 T ó 10. P 5 C y ganan); **5. R × P, A 7 R; 6. P 4 C, R 5 A; 7. R 5 T, R 6 C; 8. P 4 T, A 8 A; 9. P 5 C, A 7 R; 10. P 6 C, A 6 A; 11. R 5 C, A 7 R +; 12. R 5 A, A 3 T; 13. P 5 T, R 5 T; 14. A 1 R, A 2 C; 15. A 2 D, A 3 T; 16. R 6 A** y ganan, pues el alfil está perdido, y el rey de las negras no puede volver al rincón.

Diagrama Nº 215



Las blancas juegan y ganan.

Con una ventaja de dos peones, el triunfo es relativamente simple, excepto, naturalmente, que se trate de una de las posiciones Nos. 202 - 205 o que pueda transformarse en una de ellas. Pero el caso general, teniendo cuidado de que los peones no sean bloqueados, no presenta mayores dificultades.

Un ejemplo con poco material, lo constituye el Nº 215a (Klein-Euwe, Hastings, 1938-39), blancas: R 1 A D, A 8 C D, P 2 T R; negras: R 2 A R, A 6 A R, P 2 C D, P 2 C R, P 5 T R. La conclusión fue la siguiente: 1. R 2 D, P 4 C R; 2. R 3 R, A 3 A; 3. A 7 A, R 3 C; 4. A 6 C, R 4 T; 5. R 2 A, R 5 C; 6. A 8 D, P 4 C; 7. A 7 R, A 2 C; 8. R 3 R, A 1 A; 9. R 4 R, P 4 T; 10. R 3 R, P 5 C R; 11. R 2 A, P 6 C +!; 12. P × P, P 6 T!; 13. A 6 D, R 5 C; 14. A 4 C, A 2 C; 15. R 1 C, R × P; 16. abandonan.

Capítulo V

FINALES DE PIEZAS MENORES

En este capítulo consideraremos todas las posibles combinaciones de piezas menores, excepto aquellas en que existan únicamente caballos (Capítulo III) o alfiles (Capítulo IV).

I. ALFIL CONTRA CABALLO

Durante muchos años ha existido una controversia teórica con respecto a los méritos de estas dos piezas. Al final de la última centuria, la mayoría de los expertos prefirieron el caballo, que puede ocupar todas las casillas del tablero, cosa que no puede hacer el alfil. Así, un gran maestro como Chigorin, mantuvo que el cambio de un alfil por un caballo confería una definitiva, aunque quizá intangible ventaja; mientras que un jugador que tuviera que luchar con dos alfiles contra dos caballos, se encontraría con una clara inferioridad. Entonces apareció Steinitz, quien rebatió toda esa teoría; un alfil resulta superior al caballo y esta ventaja es tal —sostuvo—, que cuando se tiene un alfil contra un caballo, puede decirse que se posee la ventaja de «calidad menor». Este punto de vista, sistematizado por el doctor Tarrasch, prevaleció por cierto tiempo, pero luego fue considerado demasiado radical. Después de la primera guerra mundial, el péndulo osciló hacia el otro lado, cuando la escuela hipermoderna, con su juego exótico, demostró una marcada preferencia por el caballo. Y finalmente, con la declinación de los hipermodernos (hacia 1930), el alfil volvió nuevamente por sus fueros, pero esta vez, sin desconocerse las peculiares virtudes del caballo.

En lo que pueda concernir al final de la partida, nosotros sintetizaremos el punto de vista contemporáneo sobre este tópico, en cuatro conclusiones:

1. El alfil es, en general, mejor que el caballo.

2. Donde existe ventaja material, el valor de las dos piezas es de menos importancia. No obstante, en tales ocasiones un alfil usualmente gana con más facilidad que un caballo.

3. Con igualdad de material, normalmente debe ser tablas, pero si existe una pequeña ventaja posicional, el alfil la explota con mayor efectividad.

4. Cuando todos o la mayor parte de los peones se encuentran ubicados en casillas del mismo color que el alfil, el caballo es, entonces, preferible.

Procederemos ahora a considerar esta cuestión más sistemáticamente.

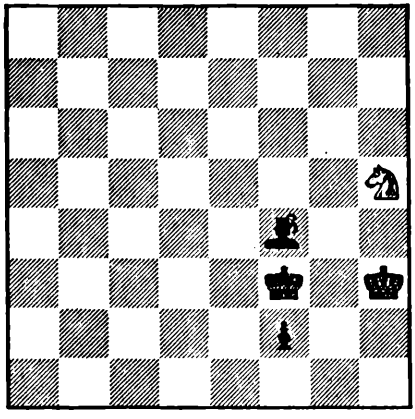
A) Posiciones básicas

1. Alfil y peón contra caballo

Esto resulta tablas, si el rey negro se halla situado frente o razonablemente cerca del peón, pero se gana si está alejado o detrás. En el caso más simple, Nº 216a, blancas: R 4 D, A 4 A R, P 4 R; negras: R 2 D, C 5 C R después de 1. A 5 C (1. R 5 D, C 3 A + y 2. ....., C × P), R 3 R y las blancas nada pueden hacer para mover el obstáculo. El caballo no puede coparse, a menos que se encuentre en el borde del tablero. Si el rey de las negras estuviera ubicado en 3 C R en este ejemplo, el resultado también hubiera sido tablas. Por otra parte, si el peón se halla muy avanzado, es esencial para el rey negro estar situado directamente frente a él. De otra manera, la única defensa es el recurso de ahogado. Por ejemplo, Nº 216 (Horowitz, 1880). A **1. C 3 C!!, A 4 R** (o 1. ....., A × C, ahogado); **2. C 1 A, R 7 R; 3. R 2 C, A 5 A!; 4. R 1 T!!!, R 6 A** (4. ....., R × C, ahogado); **5. R 3 C!, A 6 R; 6. R 2 T, A 5 A; 7. R 1 T**, y el conductor de las negras sólo puede estrujarse las manos con desesperación al ver que el blanco se halla tan ansioso en querer entregarle su pieza. Pero si colocamos la posición una columna más a la izquierda, Nº 216b, blancas: R3CR, C5CR; negras: R6R, A5R, P7R, entonces es claro que no existe el ahogado, y que el peón coronará. Si 1. C 3 A, simplemente A × C. Pero en Nº 216c, con el rey blanco en 1 R y lo demás como en el número 216b, es tablas.

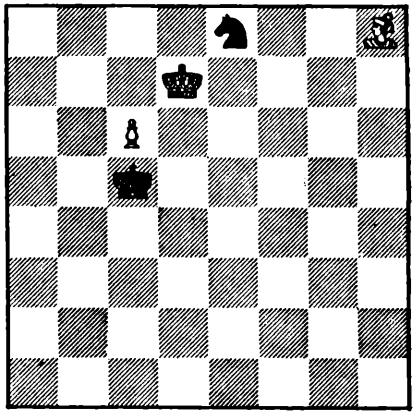
En los casos en que el rey negro se encuentra situado detrás del peón, las blancas generalmente ganan, si tienen el peón en sexta, y si su monarca puede atacar directamente al caballo. Ello es debido al hecho de que moviendo hábilmente sus piezas, las blancas pueden forzar al caballo a alejarse del peón. Por ejemplo, en el Nº 217 («Chess Players Chronicle», 1856) el peón se encuentra libre por medio de la siguiente maniobra: **1. A 3 A!** (mejor que 1. A 5 R ?, R 3 C; 2. A 4 D +, R 4 C! y las blancas no tienen buena jugada de espera), **R 3 C** (si 1. ....., R 4 D, ó 1. ....., R 4 C; 1. A 4 D!! ganan); **2. A 5 T +, R 4 C; 3. A 8 D,**

Diagrama Nº 216



Juegan las blancas. Tablas.

Diagrama Nº 217

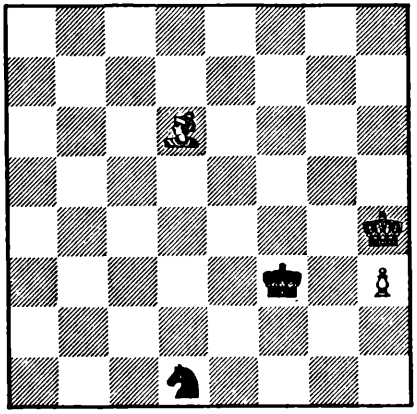


Las blancas ganan.

R4A; 4. A4T, R4C; 5. A5C, R4A; 6. A3R+, R4D; 7. A4D!, C3D; 8. P7A! y ganan. Una estratagema similar se ve en el Nº 217a (partida jugada por el Dr. Lasker), blancas: R5D, A6AR, P6AD; negras: R2AR, C3R. Las blancas juegan y ganan. 1. A5R!, R2R; 2. A3C! (para responder a C4C, con A4T), R3A (2. ....., R2A; 3. A2T!, R2R; 4. A5R!, R2A; 5. R6D, etc.); 3. R6D, C5D (o 3. ....., R2A; 4. A5R); 4. A5R+. Pero si el caballo negro estuviera colocado en 4CD, en el Nº 217, la partida sería tablas. Nº 217b, C4CD y lo demás como en el Nº 217. 1. A7C, R4D; 2. A6T, R4A; 3. A3R+, R4D; 4. A1C, R4R!; 5. R8A, R4D!; 6. R7C, C3D+; 7. R7A, C1R+ (pero no 7. ....., C4C+ ?; 8. R6C, C3D; 9. P7A, C1A+; 10. R7C, C2R; 11. A2A y 12. A4T); 8. R6C (8. R7D, C3A+), R3D; 9. A2T+, R4D y las blancas no están más cerca de su meta. Pero nuevamente, si el rey blanco puede atacar al caballo, la partida se gana. Nº 217c, el rey blanco en 7CD, el caballo en 4CD y lo demás como en el Nº 217. 1. A5R, R5A; 2. R6C, R5C; 3. A3C, R5A; 4. A1R, C3D; 5. P7A, R4D; 6. A4C, C1A+; 7. R7C, etc.

El peón de torre gana más fácilmente que sus colegas, cuando el rey adversario se halla detrás de él, principalmente a causa de que, a menudo, el alfil puede ser sacrificado. Tal sucede en el Nº 218 (Handbuch, 1843), después de **1. R5C!** el peón no puede ser detenido: **1. ....., C7A; 2. P4T, C5R+** (ó 2. ....., C5C; 3. P5T y el caballo debe mover); **3. R6C, C×A; 4. P5T, C5A; 5. P6T, C4R+; 6. R7C, R5A; 7. P7T** y las negras llegan una jugada tarde. O también, un caso similar, el Nº 218a (de una partida Englisch-Wittek, Viena, 1882). Blancas: R7CD, A8D, P5TD; negras: R5TD, C3TR. Las blancas ganan. 1. ....., C2A; 2. P6T, C3D+ (2. ....., C×A+; 3. R6C); 3. R6A, C1A (3. ....., C4C;

Diagrama Nº 218



Las blancas juegan y ganan.

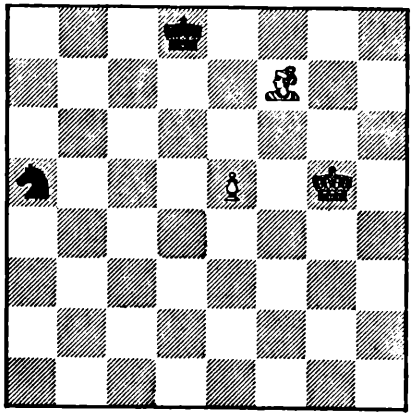
4. A7R, C2T+; 5. R7C, C4C; 6. R6C); 4. A6C, R5C; 5. R7C!, C3D+; 6. R7A!, C4C+; 7. R6A, R5T; 8. A5A, R4T; 9. R7C, R5T; 10. R6C y de nuevo el caballo debe moverse.

Sin embargo, cuando el PT está en la séptima fila, con el rey en posición de ahogado, el bando defensivo puede siempre conseguir el empate y, en algunas ocasiones, ganar. Por ejemplo, en el Nº 218b (Richter, 1910). Blancas: R8TD, P7TD, A8CR; negras: R2AD, C8TR, jugando las blancas sólo consiguen tablas: 1. A4A, C7A; 2. A3D!, C8D; 3. A4A, C6A; 4. A3C!, C4C; 5. A4A, C3D; 6. A6T!, C1R; 7. A4A, C3A; 8. A6R!, C5R; 9. A4A, C4A; 10. A5C!, etc. El caballo nunca puede llegar a 3CD. También en los casos en que el rey no se encuentre en completa posición de ahogado, existen buena posibilidades de ta-

blas. Nº 218c (Schindlbeck, 1911), blancas: R2R, C1AR; negras: R7CR, A7AR, P6TR. Tablas. 1. C2T!, A4A (1. ....., R×C; 2. R×A, tablas); 2. C3A! (pero no 2. C1A?, A5D!; 3. R1R, A6A+; 4. R2R, A7D!!! y ganan), A5C; 3. C4T+, R6C; 4. C3A, A6A; 5. R1A!, R×C; 6. R1C=.

Finalmente, cuando el caballo negro se halla copado, el triunfo es posible, aunque su rey se encuentre colocado frente al peón. Así en el Nº 219 (Calvi, 1847) **1. A5D** es decisivo: **1. ....., R2R; 2. R5A, R2D; 3. R6A, R1R; 4. P6R, R1A; 5. P7R+, R1R; 6. R6R** (o 6. A7A+), **C3A** (o cualquier otra jugada del caballo); **7. A×C** mate.

Diagrama Nº 219

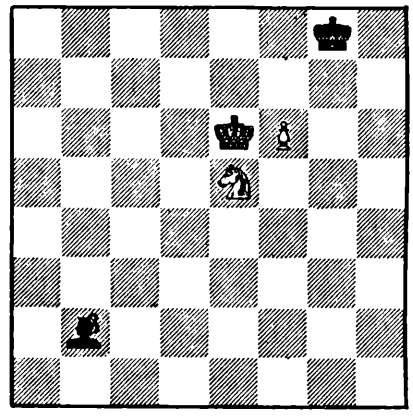


Las blancas juegan y ganan.

Cuando el rey no se encuentra frente al peón, el final se gana únicamente si el rey enemigo se halla muy alejado, excepto con un peón central, que resulta tablas. Para ganar, el caballo debe bloquear la diagonal del alfil y permitir el avance del peón.

El caso general, con el rey cerca del peón, puede discutirse como un corolario al Nº 220 (Kling y Horowitz, 1851). Aquí la victoria se obtiene por medio **1. R7R!, R2T** (ó 1. ....., A6T+; 2. R8R, A1A; 3. P7A+, R2C; 4. C6C, A3D; 5. C7R); **2. P7A, A6R+; 3. R8R, R2C; 4. C4A, A5C** (si 4. ....., A4A; 5. C6C, R3C; 6. C5D, R4A; 7. C7R+); **5. C3R, A6T; 6. C5D, A1A; 7. C7R.**

Diagrama Nº 220



Las blancas juegan y ganan.

Resulta obvio, sin embargo, que este caso constituye una excepción. Por ejemplo, si el rey negro se hallara originalmente en el rincón, el final hubiera resultado tablas. Nº 220a, con el rey negro en 1TR, y lo demás como en el Nº 220. 1. P7A (ahora a 1. R7R puede responderse con 1. ....., A×C; 2. P7A, A2C), A6T; 2. R7D, R2C; 3. R8R, R3A!

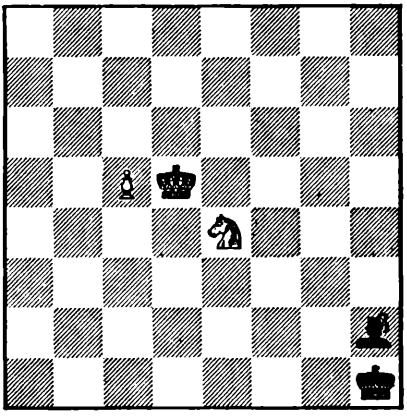
2. Caballo y peón contra alfil

Con el rey situado frente o cerca del peón, esto también resulta un empate elemental. El alfil permanece en la diagonal por donde el peón debe cruzar, y es imposible para el caballo bloquearla y, al propio tiempo, desalojar al monarca.

y ahora el caballo no puede llegar a 7 R. Si el rey negro se hallara colocado en 1 R, en la posición original (en lugar de 1 C R ó 1 T R) las blancas no tendrían perspectivas de ninguna naturaleza.

Con P T esta pequeña esperanza de vencer también se desvanece. Nº 220b (San Loyd, 1860), blancas: R 1 R, A 4 T D; negras: R 7 C R, P 6 T R, C 5 T R. Las blancas juegan y hacen tablas. 1. A 7 D!!, P 7 T; 2. A 6 A +, R 8 C; 3. A 1 T!!! (la clave de la primera jugada de las blancas), R × A (si 3. ....., C 7 C +; 4. R 2 R!!, C 5 A +; 5. R 1 R, etc.); 4. R 2 A! =, puesto que, como sabemos, el caballo no puede ganar un tiempo (véase el Nº 114). O el 220c (Holm, 1911), blancas: R 1 D, A 6 C D; negras: R 2 C R, C 4 R, P 6 T R. Las blancas juegan y hacen tablas. 1. A 1 C, C 6 A; 2. A 2 T!!, C × A; 3. R 2 R, R 3 C (ó 3. ....., C 5 C; 4. R 3 A); 4. R 2 A, C 5 C +; 5. R 3 C, P 7 T; 6. R 2 C =, y tenemos nuevamente una de las posiciones donde C y P no dan la victoria (Nº 113).

Diagrama Nº 221



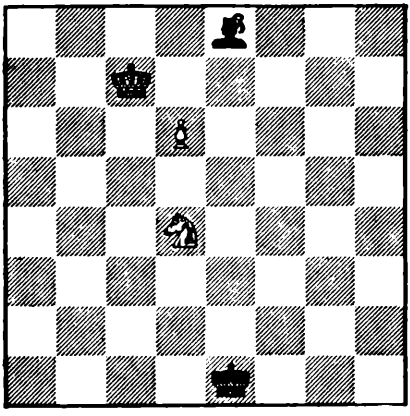
Las blancas ganan.

Cuando el rey de las negras se halla situado a cierta distancia del peón, el alfil puede ser bloqueado por el caballo, y entonces el peón corona. El caso general es el del Nº 221 (Kosek, 1910). La solución es la siguiente: **1. C 6 D, A 8 C; 2. P 6 A, A 3 C; 3. R 6 R, A 2 A** (la amenaza era 4. R 7 D, seguido por C 4 A); **4. R 7 D, A 1 C; 5. C 5 C, R 7 C; 6. C 7 A, R 6 A; 7. R 8 A, A 2 T; 8. C 5 C, A 3 C** (si 8. ....., A 6 R; 9. C 6 D, A 3 C; 10. C 4 A, A 7 A; 11. R 7 D, A 6 C; 12. C 6 D); **9. C 3 T!** (pero no 9. R 7 C ?, A 1 D; 10. C 3 T, R 5 R; 11. C 4 A, R 4 D =), **R 5 R; 10. C 4 A, A 7 A; 11. R 7 D, A 6 C; 12. C 6 D +** y el peón no puede ser detenido más tiempo. O el caso similar con P C, Nº 221a (Kosek, 1910), blancas: R 5 A D, C 4 D, P 5 C D; negras: R 8 C R, A 7 C R. Las blancas ganan. 1. C 6 A, A 8 A; 2. P 6 C, A 3 T; 3. R 6 D, A 2 C (de otro modo 4. R 7 A y 5. C 4 C); 4. R 7 A, A 1 T; 5. C 5 T, R 7 A (5. ....., A 6 A; 6. C 6 A); 6. C 7 C!, R 6 R; 7. R 8 C, etc. La diferencia entre este final y su similar de A y P contra C es que aquí, si el monarca defensor se halla en cualquier parte cerca del peón (con excepción de ciertas posiciones de ahogado, como en el Nº 222a) la partida resulta tablas sin ninguna esperanza, mientras que con A y P contra C, hay posibilidades de vencer, tanto más cuanto que el rey de la defensa no se encuentra directamente frente al peón.

Es evidente que las blancas ganan únicamente de conseguir eliminar al alfil negro de una u otra diagonal, desde donde el peón puede ser detenido. Con un peón central en sexta, ello no es posible, pero sí con uno situado en séptima. Tal resulta el Nº 222 que da sólo tablas, porque después de **1. R 8 D, A 5 T; 2. R 7 A, A 1 R ó 1. C 6 A, R 7 D; 2. C 5 R, R 6 R; 3. C 7 D, R 5 D; 4. R 8 D, A 3 C; 5. C 6 A** (ó 5. C 8 A,

A 4 A; 6. R 7 R, A 1 A !), **A 4 A** y el alfil se halla aún cubriendo la casilla vital. Naturalmente, puede suceder que como consecuencia de cambios previos, el caballo se halle habilitado para bloquear al alfil. O el rey de las negras puede encontrarse en tan mala posición, que facilite esta forma de bloqueo. Tal es el caso de un bonito problema de Kling y Horowitz, 1851. Nº 222a, blancas: R7AR, C 1 C R, P 6 R; negras: R 1 T R, A 5 T R. Las blancas juegan y ganan.

Diagrama Nº 222



Tablas. Las blancas ganan si el alfil se halla en casilla negra.

1. C 3 A, A 1 D (forzado); 2. C 5 R!, R 2 T (ó 2. ....., A 4 C; 3. C 4 C); 3. C 4 C, R 1 T (3. ....., A 5 T; 4. C 6 A +); 4. C 6 A! y las negras deben capturar el caballo o abandonar el peón a su placentero destino. Pero nótese que en la posición original, si las negras jugaran, harían tablas por medio de 1. ..... R 2 T!; 2. C 3 A, A 1 R; 3. C 5 R, R 3 T!, y con el alfil libre de mover a donde quiera, la anterior maniobra ganadora no es posible.

Por otra parte, con el peón situado en séptima, existe un espacio demasiado pequeño para el alfil. Así, por ejemplo, el Nº 222b, blancas: R 7 A D, P 7 D, C 4 D; negras: R 8 A R, A 5 T R. Las blancas ganan: 1. C 6 A, R 7 R; 2. R 6 D, R 6 R; 3. C 7 R. Pero como ya hemos indicado, si el monarca negro se encontrara cerca del peón, este caso resultaría también empatado. Nº 222c, el rey negro situado en 2 A R y lo demás como en el Nº 222b. Nada puede hacerse, puesto que la casilla 7 R en la que el caballo bloquea la acción del alfil en el Nº 222, se halla ahora doblemente guardada.

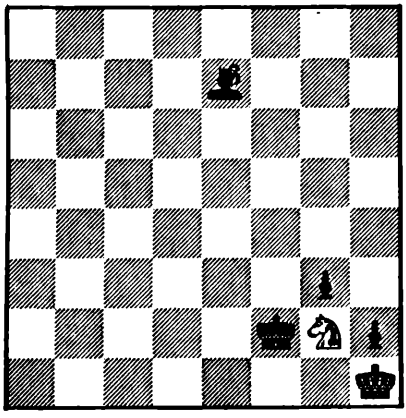
Con un P T, aunque el rey de la defensa se encuentre situado relativamente cerca, la victoria puede ser posible. Así, en un ingenioso problema de Horowitz (1885), Nº 222d, blancas: R 7 A D, C 8 C D, P 7 T D; negras: R 5 C D, A 1 T D, las blancas ganan en la siguiente forma: 1. R 6 C!!, R 5 A; 2. C 6 T, R 5 D; 3. C 7 A, A 7 C; 4. C 6 R +, R 4 R; 5. C 8 D, A 1 T; 6. R 7 A, R 4 D!!; 7. C 7 C (no 7. R 8 C ?, R 3 D!; 8. R × A, R 2 A =), R 3 R; 8. C 5 T, R 2 R; 9. R 8 A, R 1 R; 10. C 4 A!, R 2 R; 11. R 8 C, R 1 D; 12. C 5 T, R 2 D; 13. C 7 C!, R 3 A; 14. R × A, R 2 A; 15. C 6 D! y el rey blanco consigue salir del rincón. Pero si el monarca de las negras se halla favorablemente ubicado, la posición resulta ganadora o tablas, según quién tenga el tiempo vital. Nº 222e (Horowitz, 1885), blancas: R 8 C D, P 7 T D, C 5 T D; negras: R 1 D, A 1 T D (esta es la posición alcanzada en el Nº 222d, después de la duodécima jugada de las blancas). Jugando ellas, sólo pueden hacer tablas, porque después de 1. C 7 C + (ó 1. R × A, R 2 A!, pero no 1. ....., R 1 A; 2. C 4 A, R 2 A; 3. C 6 C), R 2 D; 2. R × A, R 1 A! el caballo no puede desalojar al rey de las casillas 1 A - 2 A. Pero correspondiéndole jugar a las negras, pierden como en el Nº 222d.

3. Alfil y dos o más peones contra caballo

En general, dos peones constituyen suficiente ventaja para obtener el triunfo y este caso no es una excepción. La posición modelo no presenta dificultades: los peones se avanzan y entran a dama, o cuestan la pieza.

Nº 223 (análisis por W. Ward. De una partida jugada en Lancashire,

Diagrama Nº 223



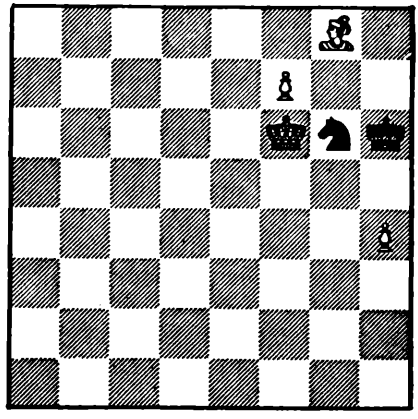
Las negras ganan.

1915), es uno de los más complicados finales con dos peones pasados y unidos, donde la consecución del triunfo se torna muy difícil, porque el alfil corre por casillas de color diferente a la angular de coronación. La solución es la siguiente: **1. C4A!** (ó 1. C4T!, A4C!; 2. C2C, R7R!), **A4C!** (pero no 1. ....., R6A? que sólo hubiera dado tablas, después de 2. C3D, P7C+; 3. R×P, A3D+; 4. R1C, R6C; 5. C2A!, A5A; 6. C4C!!, R6A; 7. C5R+!, etc.); **2. C3D+** (si 2. C2C, R7R. O 2. C3T+, R8A; 3. C×A, P7C+; 4. R×P, P8C=D+ y mate en dos jugadas), **R7R; 3. C5R, R8A!; 4. C3A, P7C+; 5. R×P, R7A; 6. C1C, A5A+.** Pero si movemos la posición dos filas hacia arriba, el caballo tiene más espacio, y el bloqueo de los peones asegura el empate. Nº 223a, blancas: R3AR, C4R; negras: R6D, A2R, P5AR, P4R (hemos llevado la posición hacia el centro, para evitar la posibilidad de tablas de P T y A de color diferente a la casilla angular). Tablas. Las blancas tienen ocho casillas para su caballo; de ellas una (3CR) es impracticable a causa del peón negro, dos son dominadas por el rey negro, y cuatro por el alfil, pero hay todavía, y siempre habrá, una casilla restante para el caballo; así que se encontrará habilitado para mover a, y desde 4R.

Como complemento, damos el modelo de una posición ganadora, cuando los peones no se encuentran bloqueados: Nº 223b, blancas: R3D, A3AD, P4D, P4R; negras: R3R, C3CD. 1. A5T, C2D; 2. P5D+, R3D (ó 2. ....., R4R; 3. A7A+, ó 2. ....., R2R; 3. R4D); 3. R4D, R2R; 4. P5R, R1R; 5. P6R, C3A; 6. P6D, R1A; 7. P7D, etc.

Con dos peones aislados, las blancas ganan con la misma facilidad; la idea es entonces apoyar uno de ellos

Diagrama Nº 224



Las blancas ganan.

con el alfil y avanzar el otro con la protección del rey. El Nº 224 (Behting, 1892) presenta un número de problemas tan difíciles como los que puedan aparecer en cualquier partida práctica. La única solución correcta es **1. R 6 R ! !** (las dos alternativas 1. P 5 T y 1. A 7 T son insuficientes:

a) 1. P 5 T, C 1 A; 2. R 7 R, R 2 C; 3. R 8 R, C 3 R !;

I) 4. A 7 T !, C 2 A + !; 5. R 7 R, C 4 D +; 6. R 6 D, R × P =.

II) 4. P 6 T +, R 1 T !; 5. A 7 T, R × A; 6. R 7 R, C 5 A ! ! =.

III) 4. P 6 T +, R 1 T; 5. R 7 R, C 1 A; 6. A 7 T, C 3 C + ! !; 7. R 6 A, R × A =.

b) 1. A 7 T, R × A; 2. P 5 T, C 4 R ! !; 3. R × C, R 2 C; 4. R 6 A, R 1 A ! tablas, puesto que tanto. 5. P 6 T como 5. R 6 A dan posición de ahogado). **1. ....., R 2 C; 2. P 5 T, C 5 A +** (si 2. ....., C 1 A +; 3. R 7 R, R 1 T !; 4. A 7 T !, C × A; 5. P 6 T ! y ganan); **3. R 6 D, R 1 A; 4. P 6 T, C 3 C; 5. R 6 R, C 2 R; 6. R 5 R, C 3 C +** (si 6. ....., C × A; 7. P 7 T ! ! ! resulta definitivo); **7. R 5 A, C 1 T; 8. R 6 A, C × P; 9. P 7 T** (no 9. A × C ? ?, ahogado), **C 1 T; 10. A 6 R, C 2 A; 11. R 6 C, C 1 T +; 12. R 6 T, R 2 R; 13. A 4 C !, R 2 A** (ó 13. ....., C 2 A +; 14. R 7 C, R 1 R; 15. A 5 T); **14. A 3 A, R 3 A; 15. A 5 T, R 2 R; 16. R 7 C** y ahora el caballo puede ser capturado.

Las alternativas para la defensa son (después de **1. R 6 R**):

a) 1 ....., C 5 A + 2. R 5 A, C 3 C; 3. R 6 A, C 1 A; 4. R 7 R, R 2 C; 5. P 5 T, R 1 T; 6. A 7 T, C × A; 7. P 6 T.

b) 1. ....., C 1 A +; 2. R 7 A, etc. como en *a)*.

c) 1. ....., R 4 T; 2. A 7 T !, C 1 A +; 3. R 6 A, R 3 T; 4. A 5 A, C 3 C; 5. A 4 R !, C 1 A; 6. R 7 R, R 2 C; 7. P 5 T, C 2 D; 8. P 6 T +, R 1 T; 9. A 7 T !

El caso general, con dos peones aislados, es de nuevo fácilmente ganador. En una posición típica, tal como la del Nº 224a, blancas: R 4 D, A 3 D, P 4 C D, P 4 R; negras: R 3 D, C 2 D, una continuación modelo podría ser: 1. P 5 C, C 4 R; 2. A 2 R, C 2 D; 3. A 4 C, C 4 R; 4. A 5 A, C 6 A +; 5. R 4 A, C 4 R +; 6. R 4 C, C 6 D + (6. ....., R 2 A; 7. R 5 A); 7. R 5 T, R 2 A; 8. P 6 C +, R 2 C; 9. A 6 R, C 4 R; 10. A 5 D +, R 1 C; 11. R 5 C, C 2 D; 12. R 6 A, C 4 R +; 13. R 6 D, C 6 D; 14. P 5 R y el caballo tiene que ser sacrificado por el P R.

Las negras pueden obtener tablas con un caballo contra alfil y dos peones en uno de los dos casos siguientes: 1. Por el bloqueo; 2. Por peón torre y alfil de distinto color al de la casilla angular de coronación. Sin embargo, ni lo uno ni lo otro resultan absolutos. Un ejemplo de bloqueo se ve en el Nº 223a. Un caso interesante, en el cual el alfil impide el avance de sus propios peones es el Nº 224b (H. W. Bútler, 1889). Blancas: R 5 C D, A 7 A D, P 6 A D, P 6 D; negras: R 3 R, C 4 R. Las negras juegan y hacen tablas. 1. ....., R 4 D; 2. P 7 D, C × P A; 3. R 6 C, C 1 D !; 4. A × C (ó 4. A 3 C, C 2 A = como en el Nº 217b, R 3 D =. Con P T y A de distinto color al de la casilla angular de entrada, la partida es tablas, únicamente si el caballo se encuentra situado en una posición que lo habilite para sacrificarse por el peón extra, lo que, en general, sólo sucede si los peones se encuentran unidos. Si los peones están aislados, las blancas pueden sacrificar el P T para entretener al rey y, entonces, ganar con el otro, como en los Nros. 217 ó 218. Sin embargo, igualmente cuando se hallan

unidos, si el P C está adelantado al P T, existe la posibilidad de triunfar. Por ejemplo, Nº 224c, blancas: R 2 T R, A 2 R, P 3 C R, P 3 T R; negras: R 3 C R, C 4 R. 1. P 4 C, C 3 A (si. 1. ....., R 4 C; 2. R 3 C, C 3 C; 3. A 3 D, C 5 T; 4. A 4 R !); 2. R 3 C, C 5 D; 3. A 3 D +, R 3 A; 4. P 4 T, C 3 R; 5. A 4 A, C 4 A; 6. R 4 A, C 2 D; 7. A 3 D, R 2 C; 8. P 5 C, C 3 A !; 9. A 4 R, C 4 T +; 10. R 4 C, C 3 A +; 11. R 5 A, C 4 T; 12. A 3 A, C 6 C +; 13. R 4 A, C 8 A; 14. P 5 T, etcétera. Pero con P T muy avanzado, el sacrificio del caballo constituye una seria y a menudo inevitable amenaza de tablas. El Nº 224d, blancas: P 4 T R, P 3 C R y lo demás como en el Nº 224c, es tablas después de 1. ....., R 3 T; 2. R 2 C, R 2 C; 3. R 2 A, C 3 C !; 4. P 5 T (de otra manera ....., C × P), C 4 R; 5. R 3 R, R 3 T; 6. R 4 A, C 2 A; 7. A 4 A, C 4 C = (No 217b).

Un ejemplo que combina el bloqueo con la desventaja del P T es el Nº 224e (Stein, 1789, solución de Wálker). Blancas: R 6 R, A 8 A D, P 6 T D, P 7 D; negras: R 1 D, C4CD. Tablas. 1. R 5 D (si 1. A 7 C, C 2 A +; 2. R 6 D, C × P !), C 2 T; 2. R 6 D, C × A +; 3. R 6 A !, C 2 T + !; 4. R7C, R × P; 5. R × C, R 2 A =.

Un peón doblado gana, a menos que el rey de la defensa se hallara ubicado frente a él.

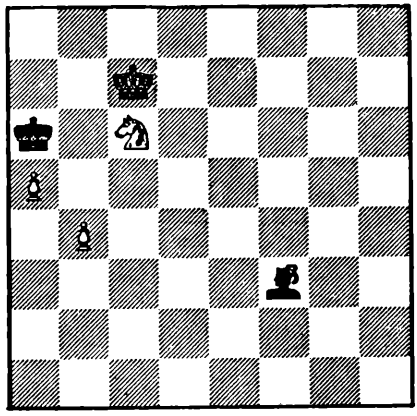
No es necesario afirmar que alfil y tres peones ganan contra un caballo, pues ello resulta lo que se da en llamar «simple técnica». No obstante, también aquí cuando los peones son bloqueados, el bando defensivo puede, a veces, hacer tablas. Así en el Nº 224f (Kling y Horowitz, 1851). Blancas: R 2 T R, C 4 R; negras: R 8 A R, A 7 C R, P 6 A R, P 5 C R, P 6 T R. ¡Tablas! 1. C 2 A ! !, P 6 C + (ó 1. ....., R × C, ahogado); 2. R × P, P 7 T; 3. R × P, R × C ahogado. De nuevo, un mate con el caballo no es imposible. Nº 224g (Horowitz), blancas: R3CD, C4CD; negras: R 8 T D, A 7 C D, P 6 A D, P 4 C D, P 6 T D. Las blancas dan mate en seis jugadas: 1. R 2 A !, A 8 A (ó 1. ....., P 7 T; 2. C 6 A, A 6 T; 3. C 4 D, cualquiera; 4. C 3 C mate); 2. R × A, P 7 A; 3. R × P, P 7 T; 4. C 3 D, P 5 C; 5. C 1 A. P 6 C +; 6. C × P mate.

4. Caballo y dos peones contra alfil

En general, esto también se gana simple y cómodamente. Las excepciones aparecen sólo en el bloqueo.

Algunas veces es necesario sacrificar uno de los peones para ganar con el otro. Este es el caso que ilustra el diagrama Nº 225 (Horowitz, 1885). La solución es la siguiente:

Diagrama Nº 225



Juegan las blancas y ganan.

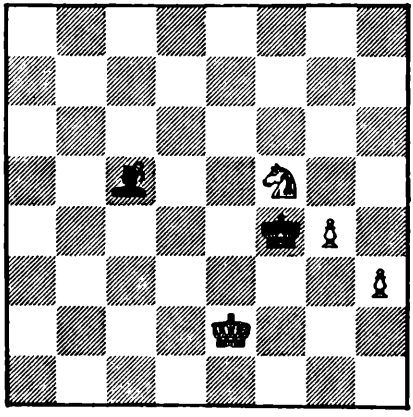
1. C 8 C +, R 4 C (si 1. ....., R 2 T; 2. P 5 C); **2. P 6 T, A 1 T** (ó 2. ....., R × P; 3. R 6 C, A 1 T; 4. C 6 A +, R 5 A; 5. C 8 D, R 5 C; 6. C 7 C, R 5 A; 7. R 6 A !, R 5 D; 8. R 7 A, R 4 D; 9. R 8 C, R 3 A; 10. R × A, R 3 C; 11. C 5 A); **3. P 7 T, A 7 C** (3. ....., R × P; 4. R 6 C ! transpone al número 222d); **4. C 7 D, R × P; 5. R 6 C,**

R 5 A; 6. C 5 A, A 1 T; 7. C 6 T, etc. como en el Nº 222d.

El caso general es ilustrado en el Nº 225a (Lasker-Pillsbury, París, 1900), blancas: R 5 T D, C 7 A D, P 2 T D, P 3 C D; negras: R 4 R, A 6 D. La conclusión fue así: 1. R 4 C, R 3 D; 2. C 5 C +, R 3 A; 3. P 4 T, R 3 C; 4. C 3 T, A 7 R; 5. C 4 A +, R 3 T; 6. R 3 A, A 8 D; 7. C 2 C, A 4 T; 8. P 4 C, A 1 R; 9. R 3 C, A 3 A; 10. R 4 A, A 2 D; 11. R 5 A, A 5 C; 12. C 4 A, A 8 D; 13. P 5 C +, R 2 T; 14. P 5 T, A 6 A; 15. C 5 R, A 2 C; 16. C 6 A +, R 1 T; 17. R 6 C, A 3 T !; 18. C 4 C !, A 2 C; 19. C 6 T, A 6 A; 25. C 7 A +, R 1 C; 21. P 6 T, abandonan.

El bloqueo es, como ya hemos dicho, la única arma para empatar, a disposición de las negras. El mismo resulta igualmente efectivo, aunque el caballo, al contrario que el alfil, puede cubrir todas las casillas. Así, en el Nº 226 (Fine-Reshevski, Semmering-Baden, 1937) la obtención

Diagrama Nº 226



¡Tablas!

del triunfo parece ser, a primera vista, un simple problema técnico. Pero aunque el rey de las blancas puede rondar a voluntad por todo el tablero, nunca podrá dar apoyo efectivo al avance de sus peones. El final únicamente se ganaría si pudieran llevarlo a 3 A R ó 4 T R, pero su oponente se halla habilitado para impedirlo. La partida continuó en la siguiente forma: **1......, A 3 C; 2. R 3 D** (si 2. R 1 A, R 6 A !; 3. P 5 C, A 4 T; 4. P 6 C, A 6 A; 5. P 7 C, A×P; 6. C × A, R 6 C y cae el P T), **A 1 D; 3. R 4 D, A 3 A +; 4. R 5 D, A 1 T; 5. R 6 D, A 4 R +; 6. R 6 R, A 8 T; 7. R 7 R, A 7 C; 8. R 7 A, R 4 C !** y fue convenido un empate.

Que el Nº 225 se gana sólo por la situación favorable de las piezas blancas, se ve claramente por comparación con el Nº 226a (Horowitz, 1880), donde el bloqueo no puede ser roto. Blancas: R 3 T R, A 8 R; negras: R 5 A R, C 4 R, P 4 C R, P 5 T R. Las blancas juegan y hacen tablas. 1. A 5 C !, C 5 C ! (ó . ....., C 6 A; 2. A 7 D, C 5 D; 3. A 4 C, C 4 A; 4. A 2 R. Otras alternativas son 1. ....., C 3 C; 2. A 2 R, R 6 R; 3. A 6 T, R 7 A; 4. R 4 C, C 4 R +; 5. R × P, R 6 C; 6. A 8 A =. 1. ....., P 5 C +; 2. R × P, C 6 A +; 3. R 5 T, P 6 C; 4. A 1 A, R 6 R; 5. R 4 C, R 7 A; 6. A 3 T, C 8 C; 7. A 1 A ! y las negras se hallan detenidas); 2. A 6 T ! ! (pero no 2. A 7 D ?, C 7 A +; 3. R 2 C, C 6 D y ahora

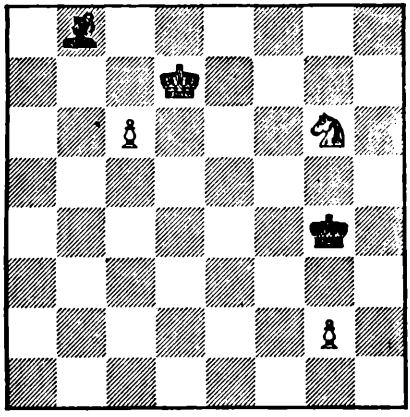
a) 4. R 3 T, R 6 A; 5. A 6 A +, R 7 A; 6. R 4 C, C 4 R +; 7. R × P, R 6 C; 8. A 7 C, C 5 C; 9. R 5 T, C 6 R; 10. A 1 T, P 6 T; 11. R 5 C, C 7 C; 12. R 5 A, R 6 A; 13. R 5 C, P 7 T, seguido por R 7 A - 8 C y R × A, como en el Nº 225.

b) 4. A 5 C, R 6 R; 5. R 3 T, C 7 A +; 6. R 2 T, P 5 C; 7. A 7 D, P 6 C +; 8. R 2 C, R 5 A; 9. A 8 A, P 6 T +; 10. A × P, C × A; 11. R × C, C 6 A, etcétera); 2. ....., C 7 A +; 3. R 2 C, R 6 R; 4. A 8 A, C 6 D (4. ....., P 5 C; 5. A × P !, C × A; 6. R 3 T); 5. R 3 T, C 5 A +; 6. R 4 C, P 6 T; 7. R × P, P 7 T; 8. A 7 C con un claro empate.

Este tipo de bloqueo resulta en el centro del tablero, igualmente poderoso. Por ejemplo, el Nº 226b (Perenny-Löwentahl, 1851), blancas: R 3 C R, C 3 T R, P 4 A R, P 5 R; negras: R 5 R, A 3 A D. Tablas. 1. C 5 C +, R 4 A; 2. C 3 A, A 1 R !; 3. C 4 D +, R 5 R; 4. C 6 R, A 4 C !; 5. R 4 T (5. R 4 C, A 2 D), A 5 A =.

Con peones aislados, no puede formarse un bloqueo, así que las excepciones a la regla general que establece la victoria para ellos, debe buscarse en posiciones de problema. El Nº 227 (Dr. Neustadtl, 1894) es típico de la estrategia ganadora em-

Diagrama Nº 227



Las blancas ganan.

pleada en esta clase de finales. **1. C 8 A** (lo más simple: 1. R 8 A es bastante bueno pero más complicado), **R 4 A** (si 1. ....., R 6 C; 2. C 6 R, R × P; 3. C 7 A, R 6 A; 4. R 8 A y nos hallamos en el Nº 221); **2. C 6 R, A 6 C; 3. C 4 D +, R 5 R; 4. C 2 R, A 4 R; 5. P 7 A, A × P; 6. R × A** y el caballo sostiene la posición hasta que el rey consiga volver. Una idea semejante (el sacrificio de un peón para desviar al rey) es la clave de la solución del Nº 227a (Des Guis-Preti, 1849), blancas: R 6 D, C 7 A D, P 3 T D, P 7 R; negras: R 5 T D, A 2 A R. Las blancas deciden en la forma siguiente: 1. R 5 R, A 4 T (si 1. ....., R × P; 2. R 6 A, A 4 T; 3. C 5 C +, R 5 C; 4. C 6 D, R 4 A; 5. C 7 A); 2. R 6 A, R 4 T; 3. R 7 C, R 3 C; 4. C 5 D +, R 4 A; 5. C 6 A, R 3 D; 6. C × A, R × P, y ahora el caballo consigue llegar al flanco de dama a tiempo: 7. C 4 A, R 3 D; 8. C 3 D, R 4 D; 9. C 2 C, etc.

Un peón doblado (excepto que sea un P T) siempre gana, aunque el monarca adversario se encuentre ubicado directamente enfrente de él. Ello se debe al hecho de que no hay abrigo seguro para el rey, pues no existe casilla de la cual no pueda ser desalojado. Por ejemplo, Nº 227b, blancas: R 4 A D, C 4 D, P 3 A D, P 5 A D; negras: R 2 A D, A 6 T R. Las blancas ganan. 1. R 5 C, A 8 A + (de otra manera P 6 A, seguido por R 5 A o R 6 C); 2. P 4 A, A 6 D; 3. C 6 R + (mejor que 3. P 6 A, R 3 D !; 4. R 6 C ?, A × P; 5. P 7 A, R 2 D; 6. R 7 C, A 3 T + ! =), R 2 D; 4. C 4 A, A 8 A; 5. C 5 D, A 6 D; 6. P 6 A +, R 1 A (6. ....., R 3 D; 7. R 6 C, A × P; 8. P 7 A); 7. R 5 A, A 7 R; 8. R 6 D !, A 8 A (8. ....., A × P; 9. C 6 C +); 9. C 7 R + seguido por 10. P 7 A + y 11. P 8 A=D.

5. Alfil y dos peones contra caballo y peón

El resultado es aquí aproximadamente el mismo que para los casos similares con otras piezas menores. Con un peón pasado lateral generalmente se gana: el peón cuesta una pieza o atrae al rey en el momento que la decisión se presenta en el otro flanco del tablero. Así en el Nº 227c, blancas: R 3 D, A 4 D, P 5 C D, P 4 C R; negras: R 3 D, C 2 D, P 3 C R. Las blancas ganan. 1. ..... R 4 D; 2. P 6 C, R 3 A (si 2. ....., C 1 C; 3. P 7 A, R 3 A; 4. A 5 R, R × P; 5. A × C, R × A; 6. R 4 R, R 2 A;

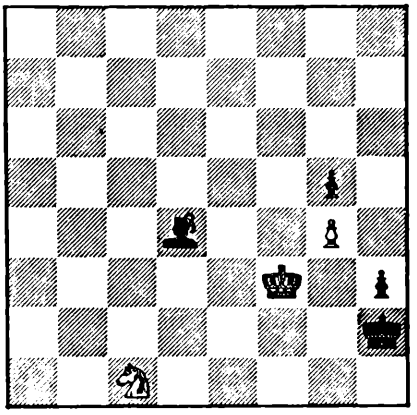
7. R 5 R, etcétera); 3. R 4 R, R 2 C; 4. R 4 A, C 1 A; 5. R 5 R, C 2 D +; 6. R 6 R, C 1 A +; 7. R 7 A, C 2 D; 8. R × P, etc. Naturalmente, si los peones están más juntos o si existe un P T y A de distinto color que el de la casilla de coronación, todos los esfuerzos para obtener el triunfo resultarán vanos.

Dos peones unidos y pasados también deben ganar, porque el alfil puede detener al peón adversario a la distancia, y al mismo tiempo apoyar a los propios.

Pero cuando todos los peones se hallan juntos (se encuentre o no uno de ellos pasado) no es posible conquistar la victoria si el monarca defensor puede colocarse frente a los del adversario. Por otra parte, si el rey no puede hacer esto, y se halla demasiado alejado para volver a tiempo, el caballo se encontrará inhabilitado para sostener la posición.

El Nº 228 (Monke-Heinrich, Torneo Mayor de Westfalia, 1926) es un

Diagrama Nº 228



Las negras ganan.

ejemplo muy complicado de un final ganador con P T, hallándose el rey de la defensa frente al mismo. El caso análogo con P C no hubiera ofrecido mayores dificultades: las negras simplemente hubieran sacado a su rey de la columna y avanzado su peón. Pero aquí el rey se halla casi ahogado, y el problema reside en cómo romper ese bloqueo. **1. C 2 R, A 6 R !; 2. C 3 C** (si 2. R × A, R 7 C y el peón marcha triunfalmente), **A 7 D !; 3. C 2 R** (ó 3. C 1 A +, R 8 C; 4. C × A, P 7 T y ganan, o 3. R 2 A, A 8 R + !), **A 8 R; 4. C 4 D, R 8 T; 5. C 2 R, P 7 T; 6. C 4 D, R 8 C; 7. C 2 R +, R 8 A; 8. C 3 C +, A × C; 9. R × A, P 8 T = T !** (no D, ahogado) y el resto es simple. Naturalmente, si el rey blanco estuviera en 1 T, en la posición original, el juego hubiera finalizado tablas.

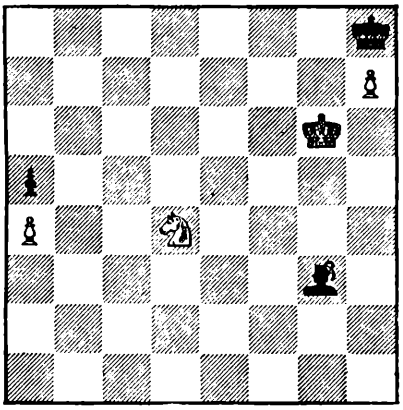
En casos en que el alfil se halla bloqueado, el caballo puede, a veces, inclinar la victoria a favor de su bando, aunque se encuentre con un peón de menos. Por ejemplo, Horowitz da la siguiente posición: Nº 228, blancas: R 6 A D, C 3 A D, P 2 C D; negras: R 2 T D, A 1 C D, P 2 A D, P 3 C D. Las blancas ganan. 1. C 5 C +, R 1 T (1. ....., R 3 T; 2. P 4 C !, A 2 T; 3. C × P mate); 2. P 4 C, A 2 T; 3. C × P +, R 1 C; 4. C 5 C, R 1 T; 5. C × A, R × C; 6. P 5 C y ganan. Igualmente, bajo ciertas circunstancias, el camino de un peón pasado avanzado puede facilitarse por medio de un juicioso sacrificio. En el Nº 228b (Kúbbel, 1910), blancas: R 1 C R, C 6 C R, P 6 T D; negras: R 5 C R, A 6 C D, P 2 D, P 3 R, las blancas ganan con 1. C 7 R !, A 7 A (ó 1. ....., A 8 D; 2. C 6 A !, A 6 A; 3. C 5 R +); 2. C 5 D + !, A 5 R; 3. C 6 A +.

6. Caballo y dos peones contra alfil y peón

Los resultados son aquí diferentes a los casos análogos tratados precedentemente. Ello se debe al hecho de que el caballo resulta inútil a la distancia.

Un peón pasado lateral generalmente no gana, pues el caballo no puede defender el peón de ventaja y al propio tiempo atacar al del adversario, y además, si el rey gana el alfil por un peón, el caballo, muy a menudo, es incapaz de defender al peón restante. Consecuentemente debe contarse con el correspondiente final de C y P contra A. En el caso del Nº 229 (O. Hey, 1913) donde un

Diagrama Nº 229



Tablas.

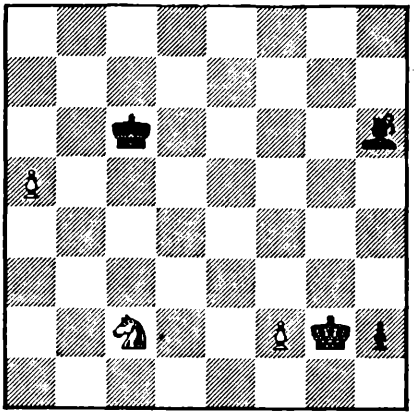
simple jaque hubiera concluido la lucha, el alfil se halla habilitado para burlar a su ágil adversario. Las blancas pueden tratar de alcanzar la casilla 7 A por diferentes caminos, por ejemplo: 1. C 6 R (vía 5 C u 8 D); 2. C 5 A R (vía 6 D, 6 T R); 3. C 3 A R (vía 5R, 5CR); 4. C7CD (6 D, 8 D); 5. C 4 R (6 D, 5 C R). Pero colocando el alfil en la diagonal correspondiente, las negras pueden impedir la realización de cualquiera de esos planes. Por ejemplo, **1. C 6 R, A 5 T; 2. C 5 A, A 1 D!** (no 2. ....., A2R?; 3. C 7 C! y ganan); **3. C 7 C, A 2 A; 4. C 5 A, A 1 D; 5. C 4 R, A 2 R; 6. C 2 D** (si C 5 C, A × C), **A 3 D; 7. C 3 A, A 5 A; 8. C 4 T, A 4 R; 9. C 5 A, A 5 A,** etc. Es obvio aquí, que llevando la acción al flanco de dama, no existen posibilidades de éxito. De igual manera, si el P T R de las blancas se hallara ubicado algunas casillas atrás, ello no hubiera conducido a nada positivo. Por ejemplo, el Nº 229a, con el peón de las blancas en 5 T R y lo demás como en el Nº 229. Tablas. 1. R 5 A, R 2 T; 2. R 4 R, A 8 R; 3. C 5 A, A 7 D; 4. R 5 D, A 8 R; 5. R 5 A, A 7 D; 6. R 5 C, A 8 R; 7. C 4 D, R 3 T; 8. C 6 A, C × P; 9. C × P, R 3 C; 10. C 6 A, R 2 A; 11. C 4 C, A × C =. Unicamente si el peón se halla muy atrás, en 3 T R, pueden las blancas ganar este final. Así el Nº 229b, con el peón blanco en 3 T R y lo demás como en el Nº 229. Las blancas ganan. 1. R 5 A, R 2 T; 2. R 4 R, R 3 C; 3. R5D, R4T; 4. R4A, A8R; 5. R5C, A 6 A; 6. C 6 A; R 5 T; 7. C × P, R × P; 8. C 6 A, R 5 C; 9. C 4 C, R 4 A; 10. P 5 T, R 3 R; 11. P 6 T, A 5 D; 12. R 6 A ! llegando justo para impedir la entrada del rey adversario: 12. ....., A 7 A (si 12. ....., R 2 R; 13. C 5 D +, R 1 D; 14. C 6 C); 13. C 5 D, A 2 T; 14. R 7 C, R × C (14. ....., A 8 C; 15. C 6 C); 15. R × A. R 3 A; 16. R 8 C.

Con dos peones pasados y unidos, el final resulta asimismo diferente al caso similar con A y dos peones contra C y P, pues debe tenerse como regla que no es ventaja suficiente para la obtención del triunfo. En razón a que el caballo tiene que vigilar al peón pasado enemigo, y dado que su radio de operaciones es tan estrictamente limitado, nada puede hacer para ayudar a sus propios peones. Naturalmente, que cuanto más cerca se halle el peón del bando defensor de los de su rival, más grandes serán las posibilidades de triunfo.

Una clase especial de posibilidades para la obtención de la victoria, que únicamente se ve en los finales de C contra A, consiste en el avance

de un peón pasado para poder capturar el alfil, a despecho del gran número de casillas que generalmente se hallan a disposición de esta pieza. El más hermoso ejemplo de este tema, que tenemos a nuestra disposición, es el Nº 230 (Reti, 1922). Después de 1. C4D+, R4A; 2. R1T!!!! las negras no tienen movida con su alfil, que impida su pérdida (por ejemplo, 2. ....., A5A;

Diagrama Nº 230



Las blancas juegan y ganan.

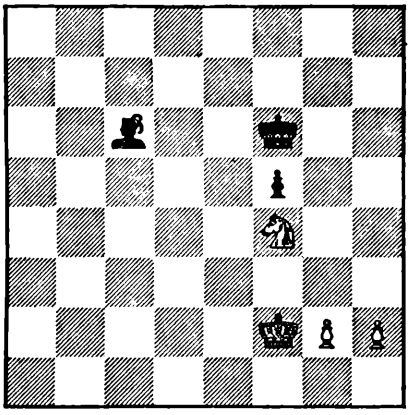
3. C6R+, ó 2. ....., A7D; 3. C3C+), y sólo poseen dos movidas de rey para encontrarse dentro del cuadrado del PT. Pero a 2. ....., R4D; 3. P6T, y la casilla 3A es inaccesible, mientras que a 2. ....., R3D; 3. C5A+ gana el alfil. Por consiguiente, deben jugar 1. ....., R2C, en réplica al jaque del caballo, y ello pierde por un tiempo. La solución es la siguiente: **1. C4D+!, R2C** (1. ....., R4A; 2. R1T!!!!); **2. R×P, R3T; 3. C3C, A5A+; 4. R3T, R4C; 5. R4C, A1C; 6. P4A, R5C; 7. P5A, R×C; 8. P6A, R5C; 9. P7A, A3D; 10. P6T** y el alfil no puede detener a ambos peones. Una idea similar se ve en un problema de Kúbbel, 1909. Nº 230a, blancas: R1D, C4D, P3CD, P5D; negras: R2TD, A8CD, P2CD. Las blancas juegan y ganan. 1. P6D, R1C (ó 3C); 2. R1A!!!, A6D (2. ....., A5R resulta lo mismo. 2. ....., A3C, ó 2T es neutralizado por 3. P7D, R2A; 4. C6R+, R×P; 5. C8A+); 3. P7D, R2A; 4. C6R+, R×P; 5. C5A+ y el alfil se halla perdido. Un caso análogo, esta vez unido al tema del bloqueo de la diagonal del alfil, lo constituye el Nº 230b (Mattison, 1914), blancas: R1CR, C7AR, P5TD, P5AD; negras: R1R, A4TR, P2D. Las blancas juegan y ganan. 1. P6A!, P×P; 2. P6T, A6A (2. ....., P4A; 3. C5R); 3. C5C!!, A4D (ó 3. ....., R1D; 4. P7T!); 4. C6R!, P4A (si 4. ....., R2D; 5. C5A+ seguido por P7T); 5. C7A+, R2D; 6. C×A, R1A; 7. C3A, R1C; 8. C5C, P5A; 9. R2A, P6A; 10. R3R y el rey se encuentra en el cuadrado, de manera que el PT decidirá.

Resulta bastante curioso que con C y 2 peones contra A y P existan las mayores posibilidades de triunfar, cuando todos los peones se encuentran ubicados en el mismo flanco. Esto, por la misma razón que con C y P contra C, o C y P contra A, algunas veces se consigue el triunfo aun cuando el monarca enemigo se halle frente al peón, pues el caballo puede actuar sobre todas las casillas. Pero, en general, puede forzar la decisión no en base a la entrada del peón, sino a la captura del último del enemigo. Cuando ello no es posible, entonces la partida resulta tablas.

El tipo más favorable de este caso, se ve en el Nº 231 (Romanovsky-Verlinski, Moscú, 1925). La posición sugiere un claro plan ganador: atacar el PA con el rey en 5R (ó 5C) y con el C en 6D ó 7R, y entonces forzar a las negras, ya sea por medio de un jaque o por «zugzwang», a abandonar el peón: **1. R3R, R4C;**

2. P3C, A5R (si 2. ....., R5C; 3. R2A, A5R; 4. P3T+, R4C; 5. R3R, A3A; 6. C6R+, R3A; 7. C4D!, A7C; 8. P4T, R4R; 9. C3A+, R3A; 10. R4A y nos encontramos con una posición que se presentó en la partida); **3. C3T+, R5C; 4. C2A+, R4C; 5. P3T** (5. P4T inmediatamente, es más simple), **A3A; 6. P4T+, R3A; 7. R4A!, A1R; 8. C1D, A2D;**

Diagrama Nº 231



Las blancas ganan.

9. C3R, A3R; 10. C2A (no 10. P5T, A2D; 11. P6T, A3R! =), **A2A** (o 10. ....., A1A; 11. C4D, A2D; 12. C3C, A1A! —o variante A—; 13. C5A, R3C!; 14. R5R, R4T; 15. C3D!, R5C; 16. C4A, A2C; 17. R6A, R×P; 18. P5T, R×C; 19. P6T y el final de D contra P A no ofrece esperanzas. Variante A. 12. ....., A3R; 13. C5A, A4D; 14. C7D+, R2R; 15. R5R, etc.); **11. C3T!, A4D; 12. C5C, A3R** (si 12. ....., A7T; 13. C6D, A8C; 14. C8R+, R2A; 15. C7A y ahora

a) 15. ....., R3C; 16. C5D, A7A; 17. R5R, R4T; 18. C4A+, R3T; 19. R6A, A8C; 20. C6R, R4T; 21. R7C!, R5C; 22. C4A, R×P; 23. P5T y el peón no puede ser detenido.

b) 15. ....., R3A; 16. C5D+, R3R; 17. P5T!, A5R; 18. C3A seguido por 19. R5C, etc.); **13. C6D, A2D; 14. P5T, A3R; 15. C8R+, R2A; 16. C7A, A1A; 17. R5C, A2D; 18. C5D, R2C; 19. C3R, R2T; 20. C×P** abandonan.

Si los peones del bando superior se hallan muy avanzados, la posibilidad de un cambio o sacrificio puede ser tan peligrosa como una captura. Por ejemplo, el Nº 231a (Horowitz, 1885), blancas: R8AR, C1CD, P6R, P5AR; negras: R1D, A5CD, P2R. Las blancas ganan. 1. R7A, R2A (ó 1. ....., A8R; 2. C3T, A6A; 3. C4A, A5D; 4. C6D!, A4R —o variante A—; 5. C8A, A3A; 6. C×P, etc., como en la variante principal. Variante A. 4. ....., A3A; 5. C4R, A5T; 6. P6A! y las negras se encuentran en «zugzwang»); 2. C2D, R1D (2. ....., A×C; 3. P6A); 3. C3A, A3D; 4. C4T, A6T; 5. C6C, A5C; 6. C×P!, A×C; 7. P6A, A×P; 8. R×A, R1R; 9. P7R y las blancas poseen la oposición.

Pero sin la posibilidad de una captura o sacrificio como en los casos que preceden, el juego resulta normalmente tablas. Por ejemplo, el Nº 231b (Capablanca-Fine, Semmering-Baden, 1937), blancas: R2TR, C1R, P4AR, P4CR; negras: R2CR, A4D, P2TR. Tablas. Capablanca probó 1. R3C, R3A, 2. C3A, A5R; 3. C5R, A7A; 4. R4T, P3T; 5. C7D+, R2C; 6. P5A, A5T; pero después de 7. C5A, A8D; 8. R3C, R2A; 9. R4A, A7R; 10. C4R, A8D; 11. C3A, A6C; 12. R5R, A5A, y se convino un empate.

Naturalmente, si el rey enemigo puede atacar al peón directamente y ganarlo, el juego está perdido. En tales casos, el bando defensor sólo puede fundar su esperanza en la simplificación. Por ejemplo, en el

Nº 231c (Judd-Mackenzie, 1888), blancas: R 2 A R, A 6 D, P 5 T R; negras: R 5 R, C 6 R, P 2 C R, P 5 C R. Si las blancas juegan hacen tablas inmediatamente, mediante 1. A 8 A, C 4 A; 2. A × P ! para responder, si 2. ....., C × P ?; 3. P 6 T. Jugando las negras prueban 1. ....., C 4 A, a lo que sigue 2. A 7 A, y si 2. ....., C 5 D; 3. A 6 D, R 4 A (o 3. ....., C 3 R; 4. R 3 C, R 4 A; 5. R 4 T =); 4. A 8 A, C 3 R; 5. P 6 T era la mejor defensa. En lugar de ello, las blancas jugaron 2. A 8 A ? (2. A 7 A era lo correcto) y perdieron después de 2. ....., P 6 C +; 3. R 1 C, R 6 A !; 4. A × P, C × A !!; 5. P 6 T, C 3 R; 6. P 7 T, C 5 A; 7. P 8 T = D, C 7 R +; 8. R 1 A, P 7 C +; 9. R 1 R, P 8 C = D +; 10. R 2 D, D 8 A +; 11. R 3 D, C 5 A +; 12. R 4 D, D 7 C + ganando la dama de las negras.

B. Finales más complicados

Trataremos ahora la gran cantidad de finales que se presentan en las partidas, pero que no son inmediatamente reducibles a uno de los casos más elementales, como los tratados anteriormente en A, de 1 a 6. Aquí nuevamente el análisis profundo hasta su agotamiento, no resulta factible ni deseable; nosotros nos limitaremos a establecer ciertas reglas generales muy importantes, que servirán como guía.

1. Ventaja material

Como hemos visto en otros finales, la ventaja de un peón es suficiente para ganar. También hemos dicho que la idea general es: forzar la entrada a dama, o ganar más material. Con dos peones o una pieza de ventaja, naturalmente, el problema técnico requiere simplemente un juicioso avance de los peones.

El proceso ganador, en los casos de finales de alfil o caballo, puede ser convenientemente dividido en cinco fases (compárese con los finales de alfil). Ellas son las siguientes:

1. Colocar todas las piezas en la más ventajosa posición.
2. Debilitar los peones adversarios lo más que sea posible.
3. Crear un peón pasado lateral.
4. Si una pieza es desviada para detener un peón, capturarla.
5. Si el rey es empleado para bloquear el peón, maniobrar con vuestro propio monarca hacia el otro flanco y establecer allí una superioridad decisiva.

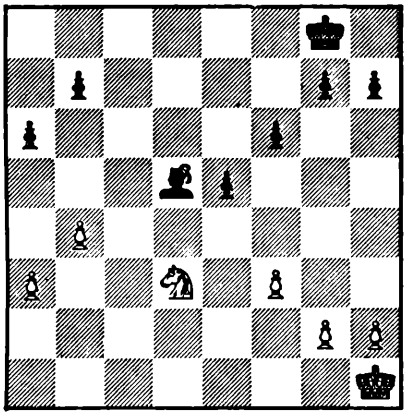
En muchos casos, una o más de estas fases han sido ya realizadas. Algunas veces una o dos fases resultan superfluas; por ejemplo en los finales donde el bando superior tiene un caballo, la *amenaza* de establecer un peón pasado lateral es tanto o más fuerte aún que su realización.

La mejor posición para las piezas es el centro. Un alfil, sin embargo, resulta igualmente tan efectivo desde algún otro punto de una gran diagonal (1 T R-8 T D, 1 T D-8 T R). Los peones son debilitados forzándolos a avanzar demasiado pronto, o a ubicarse en casillas del mismo color de su alfil. Esto último debe ser calificado por la ulterior condición de que el bando que posee un alfil, tratará de forzar a los peones fuera del color de su pieza.

Un caso modelo, con un alfil, es el del Nº 232 (Godai-Becker, Viena, 1926). La primera fase requiere llevar al rey al centro (el alfil ya se halla bien colocado en 4D). **1. R 1 C, R 2 A; 2. R 2 A** (2. C 5 A no hubiera sido ventajoso: las negras repli-

can simplemente 2. ....., R 2 R y 3. ....., R 3 D), **R 3 R; 3. R 3 R, R 3 D.** En la próxima, los peones blancos deben ser debilitados. Puesto que es el negro el que tiene el alfil, resulta deseable que los peones blancos se encuentren en casillas negras, pues entonces tanto el alfil

Diagrama Nº 232



Las negras ganan.

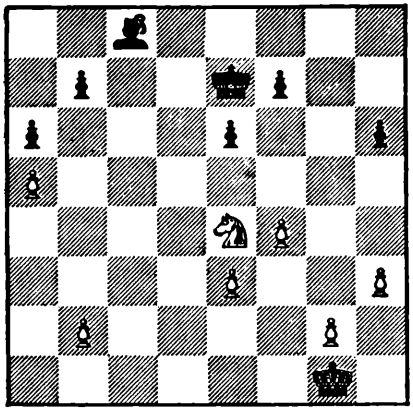
como el rey poseerán la máxima movilidad. **4. P 3 C** (evitando a su oponente un difícil trabajo pero, naturalmente, no hay una defensa adecuada. Si las blancas tratan de eludir la derrota manteniendo fuera de acción al monarca de las negras, el triunfo se conseguiría debilitando los peones del flanco de dama. Por ejemplo, 4. C 5 A, R 3 A; 5. C 4 T, R 4 C; 6. C 2 C, P 4 C R; 7. R 2 A —o variante A—, P 4 T R; 8. R 3 R, P 3 C; 9. R 2 A, P 4 T; 10. P × P, P × P; 11. R 3 R, A 5 A; 12. R 2 A, R 4 A; 13. R 3 R, A 4 C, y las blancas se encuentran en «zugzwang»; 14. P3C, P4A; 15. P4A, PR×P+; 16. P × P, P 5 C; 17. R 2 A, P 5 T R; 18. R 1 C, R 5 D, etc. Variante A. 7. R 3 D, P 3 C; 8. R 3 A, P 4 T R; 9. R 3 D, P 5 R; 10. P × P, A × P; 11. C 1 R, R 5 T; 12. R 2 C, P 4 A; 13. P 3 C, P 5 A; 14. P × P, P × P; 15. R 2 T, P 6 A y ganan el caballo adversario.

Naturalmente que el flanco donde se debe agudizar las acciones puede variar de acuerdo a las circunstancias (en general, es aquel que resulta más vulnerable), **4. ....., P 3 C D; 5. C 2 A** (la amenaza de un peón pasado resulta aquí suficiente. Si las blancas ofrecen al adversario un peón pasado en el centro, todavía se encontrarán impotentes para impedir la entrada del monarca negro en uno u otro flanco. Por ejemplo, 5. P 4 A, A 5 A; 6. P × P +, P × P; 7. C 2 C, A 4 C; 8. R 4 R, P 3 C; 9. P 4 T R, A 3 A +; 10. R 3 R, R 4 D; 11. C 3 D, A 4 C; 12. C 2 C, P 4 T R y el rey de las negras penetra por vía 5 A D ó 5 D), **R 3 A; 6. C 1 D, R 4 C; 7. C 2 C, P 4 C** (de hecho, las blancas han detenido con su rey al peón pasado, y si no hacen nada, permitirán a su rival ganar la decisiva ventaja material en el flanco de la dama. Ahora, sin resolver esta dificultad, se lanzan en procura de un fantástico contrajuego, lo que permite a las negras un peón pasado en la columna de T R); **8. P 4 A** (o si no 8. R 2 R, P 4 T D; 9. P × P, P × P; 10. R 3 R, P 4 T; 11. R 2 R, R 4 A; 12. R 3 R, A 3 A y nuevamente las negras no pueden ser detenidas), **P R × P +** (establecer aquí un peón pasado protegido por 8. ....., P 5 R ? ? hubiera sido un serio error estratégico, no solamente porque el caballo es de por sí un buen bloqueador, sino también porque coloca un peón vital en el mismo color del alfil); **9. P × P, P 5 C; 10. P 5 A, P 4 T R** (amenazando ganar inmediatamente por medio de ....., P 5 T, ..., P 6 C, ..., P 6 T y ....., P 7 T); **11. R 4 D** (desesperación. Si 11. R 4 A, P 4 T; 12. P × P, P × P; 13. R 3 C, R 4 A; 14. R 4 T, A 2 A !, seguido por

la captura del P T D o del P A R; por ejemplo, 15. C 3 D +, R 5 D; 16. C 4 A, R 5 R ó 16. C 1 A, R 6 A), **A 6 A** (evitando la celada. Si 11. ....., P 5 T ?; 12. R × A, P 6 C; 13. P × P, P × P; 14. C 1 D !, R 5 T; 15. C 3 R y ganan. O aquí 13. ....., P 7 C; 14. C 3 A mate!); **12. R 3 R, P 5 T; 13. P 3 T** (prefiriendo el camino más corto y menos doloroso. La movida elegida conduce a la cuarta fase: pérdida de la pieza. 13. R 4 A hubiera sido un ejemplo de la quinta fase: 13. R 4 A, P 4 T; 14. P × P, P × P; 15. R 3 R, A 3 A; 16. R 2 A, R 4 A, etc.), **A 3 A !; 14. P × P, P 6 T; 15. C 3 D, P 7 T,** las blancas abandonan. Después de 16. C 2 A, P 8 T = D y no pueden alentar ninguna esperanza.

Cuando el bando superior tiene un caballo, por regla general no resulta conveniente crear en seguida un peón pasado lateral puesto que el alfil puede detenerlo hallándose a la distancia, mientras que el caballo no puede apoyarlo desde lejos, y por lo tanto, no existe pérdida de movilidad para el bando defensor. En lugar de ello, la creación de debilidades en los peones oponentes y la amenaza de un peón pasado lateral en potencia, como consecuencia de lo cual el alfil, a diferencia del caballo, se encuentra atado, constituye la más importante de las tres fases preliminares. El Nº 233 (Spielman-Maroczi, Cárlsbad, 1929), puede ser presentado como un caso modelo. Aquí los peones del ala de la dama de las negras se encuentran irrevocablemente situados en casillas malas, de manera que los que se hallan en el otro flanco, son los únicos que deben ser considerados. Ahora es claro que si las negras adoptan una defensa pasiva, el rey de las blancas marchará hasta las casillas 6 C D ó 7 A D capturando allí un peón después de C 5 A, si es necesario. Consecuentemente, las negras deben intentar alguna defensa contra esta amenaza. Pero todo lo que pueden llevar a cabo es rechazar el caballo, lo que podrá efectuarse a condición de fijar los peones en casillas blancas. La continuación de la partida fue la siguiente: **1. R 2 A, P 4 A** (si 1. ....., A 2 D; 2. P 3 C R, A 3 A; 3. C 3 A, R 3 D; 4. P 4 C D, R 2 R; 5. P 4 R, R 3 D; 6. P 5 R +, R 2 A; 7. R 3 R, R 2 D; 8. C 4 R; R 2 R; 9. C 6 D, R 1 A; 10. R 4 D, seguido por el aniquilamiento del flanco de la dama); **2. C 3 A !** (algo sorpresivo. Pero es importante mantener al rey negro alejado del centro y preservar la casilla 4 D para el monarca blanco. A 2. C 5 A ?, R 3 D; 3. P 4 C, R 4 D, y las negras tienen excelente contrajuego), **P 4 R** (el cambio de peones es, como regla, conveniente para el bando que se defiende: a menor cantidad de peones, mayor posibilidades de tablas); **3. R 2 R, P × P** (puede preguntarse con razón por qué las negras, voluntariamente, abandonan la lucha por la casilla central. La respuesta es, como puede esperarse, que no tienen elección, pues si 3. ....., R 3 D;

Diagrama Nº 233



Las blancas ganan.

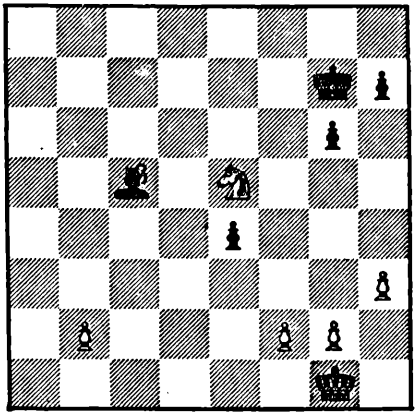
4. P4CD, A3R; 5. R3D, A2A; 6. C4T, A4D; 7. P3C, A7C; 8. P4T, A4D; 9. C5A, A3A; 10. R4A, A4C+; 11. R3A, A3A; 12. C3D, P×P; 13. PR×P, R4D; 14. C5A!, R3D; 15. R4D y tenemos esencialmente la misma posición que fue alcanzada en la partida); **4. P×P, R3D; 5. P4CD, A2D.** (¿Por qué las negras no tratan de cambiar sus peones débiles del flanco de la dama? En razón de que permitirían la entrada del monarca adversario en el ala del rey. Por ejemplo, 5. ....., R3A; 6. R3D, P3C; 7. P×P, R×P; 8. R4D, P4TD; 9. P×P+, R×P; 10. R5R con una fácil victoria); **6. R3R, A3A; 7. P3C, A2D; 8. R4D.** Las dos primeras fases han sido ya completadas. Hubiera resultado negativo para las blancas, tratar ahora de obtener un peón pasado en el flanco del rey, pues ello hubiera requerido mover su C a 3 R, y entonces no tendrían éxito, porque el negro podría contraatacar por medio de P4TR. Pero la constante amenaza de establecer un peón pasado produce la derrota de las negras, primero porque nunca podrán atreverse a cambiar su alfil por el caballo; y segundo en razón de que el alfil no debe alejarse mucho por el tablero, sino que, por el contrario, debe siempre vigilar el flanco del rey, mientras que el caballo puede hacer lo que le plazca. La idea inmediamente triunfadora consiste en rechazar al monarca negro de la casilla 3D, a fin de que el blanco se halle habilitado para entrar por vía 5R o 5AD. 8. ....., **A3R** (8. ....., A3A no resulta diferente. Después de 9. C1D, A5R —9. ....., A2D transpone a la partida—; 10. C3R, A8C; 11. P4C da a las blancas un peón pasado, por tanto tiempo codiciado, que resulta aquí definitivo. Por ejemplo, 11. ....., P×P; 12. C×P, P4T; 13. C6A, P5T; 14. C4R+, R3A; 15. P5A, A7T; 16. P6A, R2D; 17. R5R y ganan); **9. C4T, P4T; 10. C5A, A4D; 11. C7D!** (muy bonito. Pero, naturalmente, 11. C3D era suficientemente bueno), **A6C; 12. C5R, A7A; 13. C4A+, R3A; 14. R5R** (más simple que la continuación de la partida habría sido 14. C3R, A8C; 15. C1D!, R3D!; 16. C3A, A7A; 17. R4A!, R3A; 18. P4T!, R3D; 19. P5C!, P×P+; 20. C×P+, R2R; 21. R5A, A5R; 22. C6D y Maroczi abandonó), **A6D** (o 14. ....., R4C; 15. C3T+, R×P; 16. C×A+, R×P; 17. R×P, R5T; 18. R4R, R6C; 19. R3D, P4C; 20. P5A, P4T; 21. P6A, etc.); **15. C6D, A8C; 16. C×PA, R4C; 17. C6D+, R×P; 18. C×P, A6D; 19. P5A** y el alfil tendrá que ser sacrificado por el peón, sin ninguna esperanza de contrajuego en el otro flanco. Por ejemplo **19.** ...., **A×P** (19. ....., R4C; 20. P6A, A3C; 21. R6R, R3A; 22. C6D, R4A; 23. R7R, R5C; 24. C7A, A8C; 25. C8D, A3C; 26. C6A+, R4C; 27. C5R, y el peón coronará); **20. R×A, R4C; 21. R5R, R3A; 22. C6D** y el resto es simple.

Donde existe ya establecido un peón pasado lateral, el caso en el cual el bando superior posee un alfil no presenta mayores dificultades; la estrategia a seguir no es diferente que la de los finales con alfiles del mismo color. El caballo trata de detener al peón y es capturado, o el rey enemigo se dirige a socorrerlo y deja los peones del otro flanco expuestos a la acción contraria. Dos ejemplos serán suficientes para demostrar este caso. El Nº 233a (Rubinstein-Nimzovich, Carlsbad, 1907). Blancas: R1CR, C3AD, P4AR, P3CR, P2CR, negras: R1AR,

A5AD, P4TD, P2AR, P2CR, P2TR. Las negras juegan y ganan. La continuación fue la siguiente: 1. ....., R2R (dirigiéndose al flanco de la dama. 1. ....., A6C; 2. C5C, P5T; 3. C3T hubiera requerido nuevamente la persuasión del rey para desalojar al recalcitrante caballo); 2. R2A, R3D; 3. R3R, R4A; 4. P4C, R5C; 5. R4D, A6C; 6. P5C, P5T; 7. C1C (ahora Nimzovich hubiera podido ganar prosaicamente, por medio de 7. ....., P6T, haciendo necesaria la réplica 8. C × P. Prefiere, en cambio, forzar al desolado caballo a abandonar al peón negro y permitirle que corone), A3R; 8. P3C, R6C; 9. C3A, P6T; 10. R3D, P3C; 11. R4D, R7A; y las blancas abandonan. El caballo no puede ser mantenido en la casilla 3AD. El Nº 233b (Nimzovich-Janowski, Carlsbad, 1907) es similar al Nº 183. Blancas: R3CR, A3CD, P5CD, P4AR, P2CR, P3TR; negras: R3AR, C2D, P2AR, P3CR, P3TR. Primero: centralización (fase Nº 1 en nuestro esquema). 1. R3A, R2R; 2. R3R, P3A (permitiendo la realización de la fase Nº 2, pero las negras no tienen otra alternativa); 3. R4D, R3D; 4. A1D, C3C; 5. A3A, C1A; 6. P4T (sosteniendo el flanco de rey), C2R (si 6. ....., C3C; 7. A4R, P4C; 8. PA × P, PA × P; 9. P5T, C2D; 10. A3A, C3C; 11. R4R, R3R; 12. A4C +, R3A; 13. R4D y todo termina: el caballo está perdido); 7. A4R (no 7. P6C a causa de 7. ....., C4A +), P4C (naturalmente que ni el caballo ni el rey pueden moverse. La alternativa basada en el movimiento de peones no resulta tampoco de provecho; por ejemplo, 7. ....., P4A; 8. A3A, C1A; 9. A5D, C2R; 10. P6C!, R2D; 11. R5R, etc. O 7. ....., P4T; 8. P6C, C3A +; 9. A × C, R × A; 10. P7C, R × P; 11. R5D, R2A; 12. R6R y las negras nada tienen que hacer); 8. PA × P, PA × P; 9. P × P (lo más simple), P × P; 10. P6C, P5C (de nuevo si 10. ....., C3A +; 11. A × C, R × A; 12. R5R resulta definitivo); 11. P7C, R2A; 12. R5R. Ahora las blancas consiguen capturar al otro peón, que costará a las negras su caballo. El resto es simple. Veamos: 12. ....., P6C; 13. R4A, C1C; 14. R × P, C3A; 15. A3A, C2D; 16. R4A, R3D; 17. R5A, R2R; 18. A6A, C1C; 19. A5C. Abandonan. Con el caballo sin acción positiva, las blancas pronto coronarán.

Con un caballo, un peón pasado lateral resulta algo más difícil de explotar. Normalmente, la fase más esencial se basa en el debilitamiento de los peones enemigos, forzándolos a colocarse en casillas del mismo color que las que ocupa el alfil.

Diagrama Nº 234



Las blancas ganan.

El Nº 234 (Fine-Reshevski, Semmering-Baden, 1937) es un ejemplo típico de este caso. Naturalmente, las blancas no pueden colocar su rey en un puesto más ventajoso que

2 R, y su P C D es difícil de apoyar. Por otra parte, las piezas de las negras están o estarán mejor colocadas, en razón de que su rey puede ocupar una casilla más central y el alfil se halla habilitado para detener el P C D y, al propio tiempo, presionar al P A R. Consecuentemente, el único camino por el que las blancas pueden obtener la victoria, es entreteniendo al monarca adversario en el flanco de dama y capturando dos peones en el otro. Para hacer esto no sólo deben llevar su P C D a 5 C (tornando más real la amenaza del avance) sino también «ablandar» su cuadro en el flanco de rey. La continuación fue la siguiente: **1. P 3 C D, A 5 D; 2. C 6 A, A 3 C; 3. C 4 C** (el caballo hubiera estado demasiado expuesto en 6 A D. Por ejemplo 3. P 4 C D, R 3 A; 4. P 5 C, R 3 R; 5. R 1 A, R 3 D con excelentes «contrachances»), **R 2 A; 4. C 5 D, A 5 D; 5. R 1 A, R 3 R; 6. C 3 R, A 4 A; 7. R 2 R, P 4 T** (para mantener al caballo alejado de una importante casilla. A 7. ....., R 4 R; 8. C 2 A, R 4 D; 9. P 4 C D, A 1 A; 10. P 5 C, A 4 A —o seguir con la variante A—; 11. C 3 R +, R 5 D; 12. P 4 T, A 3 C; 13. C 4 C, R 4 A; 14. C 6 A, R × P; 15. C × P T, A 1 D; 16. P 3 C, R 5 A; 17. C 8 A, P 4 C; 18. P 5 T, y el alfil está sentenciado. Variante A. 10. ....., R 4 A; 11. R 3 R, R × P; 12. R × P, R 3 A; 13. R 5 R, R 2 D; 14. R 6 A, R 1 R; 15. C 3 R y ganan otro peón. Las negras están especulando con la posibilidad de cambiar uno o más peones); **8. C 2 A, P 4 C; 9. P 4 C D, A 3 D; 10. P 3 C, R 4 R; 11. P 5 C, A 4 A; 12. C 3 R, R 5 D; 13. C 5 A +, R 4 R** (si 13. ....., R 5 A hubieran sufrido la inevitable pérdida de dos peones en el flanco de rey: 14. C 7 C, R × P; 15. C × P, R 5 A; 16. C 6 A, R 5 D; 17. P 3 A!, P × P +; 18. R × P, A 2 R; 19. C 8 C!, A 1 D; 20. C 6 T!, A 3 A; 21. R 4 C, R 4 D; 22. C 7 A); **14. C 7 C, P 5 T; 15. P 4 C** (ahora ha terminado todo el trabajo preliminar), **A 3 C; 16. C 5 A, A 4 A; 17. C 3 R, R 5 D; 18. P 3 A!** (en la partida, las blancas cometieron el error de posponer demasiado tiempo esta esencial movida liberadora; 18. C 5 A +, R 5 A; 19. C 6 T, R × P; 20. C 7 A, R 5 A!!; 21. C × P, R 4 D; 22. P 3 A, P × P +; 23. C × P, R 5 R!!!; 24. C × P, R 5 A; 25. C 5 A, A 3 C y el resultado es tablas, porque el rey blanco es sólo un inocente espectador), **A 3 C** (ó 18. ....., P × P +; 19. R × P, P 4 R; 20. P 6 C!); **19. C 1 A!, R 4 R** (si 19. ...., P × P +; 20. R × P, R 5 A; 21. R 4 R, R × P; 22. R 5 A, A 1 D; 23. C 2 D es definitivo); **20. C 1 D, P × P +; 21. R × P, R 3 A; 22. C 4 A, A 2 A; 23. P 6 C, A 5 A; 24. P 7 C, R 3 R** (ó 24. ....., A 2 A; 25. C 5 T-6 A, cuarta fase); **25. R 4 R, R 2 D; 26. R 5 A** y ambos peones negros están perdidos.

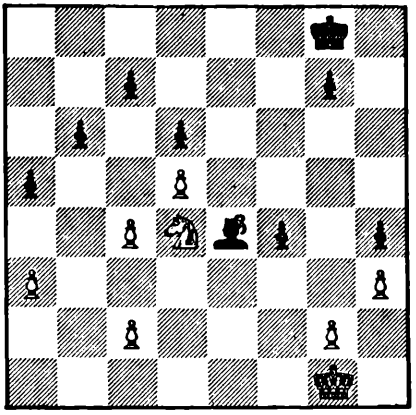
La lección que nos enseña el ejemplo precedente, es que antes de sacrificar un peón pasado lateral, debe tenerse la seguridad de que el final resultante, con todos los peones en un solo flanco, dejará suficiente material para la obtención del triunfo.

Con un peón pasado lateral en potencia, el procedimiento es esencialmente el mismo. En este caso, y aunque nos cueste aceptarlo, encaja perfectamente la máxima de Nimzovich, esto es, que la amenaza es más fuerte que la ejecución.

En el Nº 235 (Bernstein-Reshevsky, Nueva York, 1940) tenemos un caso que parece relativamente desfavorable para el alfil: el peón pasado potencial se encuentra bloqueado. Sin embargo, aquí no establece diferencia, en razón de que todos los peones se hallan situados en casillas

negras, de manera que el alfil siempre puede apoyar su avance. Así P4CR-P5CR resulta, en definitiva, inevitable. El hecho que todos los peones blancos se encuentren en casillas blancas, no constituye un obstáculo, porque están expuestos a ser atacados. Es en general una seria desventaja que los peones del bando que posee el alfil se hallan en casillas de su mismo color, pero para

Diagrama Nº 235



Las negras ganan.

que esto resulte cierto, los peones del otro bando deben estar colocados en ese color, y no encontrarse expuestos a ser atacados.

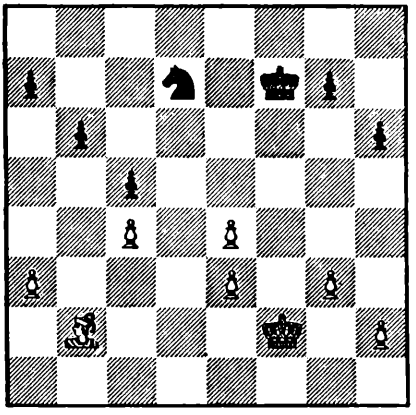
Reshevsky obtuvo el triunfo en el Nº 235 en la siguiente forma: **1. ....., R2A; 2. C5C** (si 2. C6R, A×PA; 3. C×PAR, A6C; 4. C6R, A×P; 5. C×PA, P4CD y ganan), **A×PA; 3. C×PA, A6D; 4. C8T, P4CD** (4. ....., A×P; 5. C×P, A3T hubiera transpuesto a la partida); **5. P×P, A×P; 6. R2A, R3A; 7. C6C!** (7. R3A, R4A; 8. C6C, A6D ó 3T), **A3T; 8. R3A, R4A; 9. C8T, A6D; 10. C6C, P4C; 11. P4T, A3T** (más exacto que 11 ....., A5C+; 12. R2A, R4R; 13. C4A+); **12. C8T, A5A; 13. C6C, A6C!; 14. R2A, R5R;** y las blancas abandonan, pues deben perder por lo menos otro peón.

Otra ilustración con un arma potencial semejante, es la Nº 235a, Vidmar-Marshall, Carlsbad, 1929, blancas: R1CR, A1D, P2TD, P2CD, P2AR, P2CR, P3TR; negras: R1CR, C3AR, P2TD, P2CD, P2AR, P2CR. Las blancas ganan. Vidmar continuó como sigue: 1. A3A, P3CD; 2. R1A (primera y segunda fases), R1A; 3. R2R, R2R; 4. R3D, R3D; 5. R4D, C2D; 6. A5D, C4R; 7. P4A, C3C; 8. P3CR (los preliminares están finiquitados; ahora comienza lo principal), P3A; 9. A4R, C1A; 10. A5A (copando al caballo. Ordinariamente no es buena política permitir a los peones enemigos que se coloquen en el mismo color del alfil, pero este caso resulta una excepción, porque se hallan expuestos a ser atacados), P3C; 11. A8A, P4CD (un intento desesperado: a un Marshall no le gusta ser oprimido hasta la muerte, sin decir una palabra); 12. P4TR (12. A4C es más seguro, pero no del todo exacto), P4A; 13. P5T, R2A; 14. A×P! (decisivo. Sin embargo, había otras dos líneas satisfactorias: *a)* 14. P6T!, R×A; 15. R5R, R2D; 16. R6A, R1R; 17. P4CD!, P3T; 18. R7C, R2R; 19. P7R, R×P; 20. R×C, R2A; 21. P3T, R3A; 22. R8C y el final de rey y peón está perdido para las negras, a causa de que su adversario posee la oposición. *b)* 14. A6T, P×P —ó 14. ....., R3C; 15. P6T, R×A; 16. R5R y el peón coronará—; 15. R5R, P5T; 16. P×P, C3C+; 17. R×P, C×PT+; 18. R4C, C7C; 19. A×P, C8R; 20. P5A, C7A; 21. P6A, R3D; 22. R5A, etc.), P×A; 15. R5R, R2D; 16. R×P (en la partida

Vidmar jugó 16. R 6 A, pero después de 16. ....., R 1 R, retrocedió con 17. R × P, a causa de la celada 17. R 7 C, P 4 T; 18. P 6 T ?, C 2 T; 19. R × C ? ? —10. R6C aún gana—, R 2 A =), R 2 R; 17. P 4 C y los tres peones pasados y unidos resultan demasiado fuertes para un pobre mortal.

Cuando el peón pasado se encuentra en el centro, las dificultades técnicas son más grandes, especialmente con un alfil. Esto es debido al hecho de que entonces se requiere considerable cantidad de hábiles maniobras para forzar la entrada del rey, o la conquista de una ventaja material adecuada. Tales posiciones, particularmente cuando se hallan unidas a ciertas debilidades, pueden ser aprovechadas por el bando defensor para obtener el empate. El Nº 236 (Euwe - Botvinnik, Notting-

Diagrama Nº 236

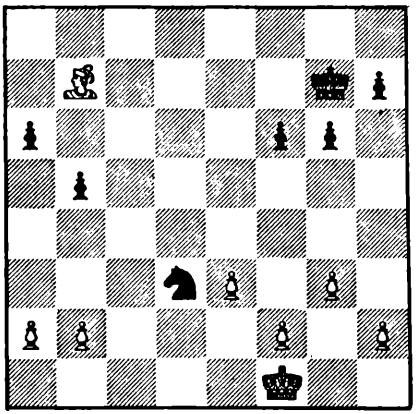


Tablas.

ham, 1936) es uno de los casos entre los que se han presentado en las partidas de torneo que demuestran con más claridad este tipo de final. Las movidas fueron: **1. .....**, **C 1 C**; **2. R 3 A**, **C 3 A**; **3. A 3 A** (para impedir C 4 T), **P 3 C** (a fin de poder jugar el rey a 3 R); **4. R 4 A**, **P 3 T**; **5. P 4 T D**, **R 3 R**; **6. P 4 T**, **C 5 C**; **7. R 3 A** (la razón por la que las blancas no puede ganar, es que a despecho de su peón de ventaja, el cambio de piezas no les resultaría conveniente. Si, por ejemplo, 7. A7C, C 6 D +; 8. R 3 A, C 4 R +; 9. A × C, R × A; 10. P 4 C, P 4 C R; 11. P 5 T R, P 4 T el final es tablas sin ninguna esperanza), **C 6 D**; **8. A 7 C**, **C 4 R +**! (pero no 8. ....., P 4 T R ?; 9. R 2 R, C4R??; 10. A×C!, R×A; 11. R 3 A, P 4 T; 12. P 4 C, P × P +; 13. R × P, R × P; 14. R 5 C y ganan); **9. R 2 R** (ahora 9. A × C hubiera dado sólo tablas, como en la nota para la séptima jugada del negro), **C × P**; **10. A × P**, **P 4 C D** (esta es la línea más simple para tablas. En la partida se siguió con 10. ....., C 7 C, y las blancas podrían haber forzado una decisión favorable por medio de 11. A 7 C, C × P; 12. P 4 C, P 4 C D; 13. P 5 T, P × P; 14. P × P, R 2 A; 15. A 1 T, C 3 C; 16. R 3 A, P 5 C ?; 17. P 5 R, C 2 D; 18. R 4 R, R 3 R; 19. P 6 T, C 1 A; 20. R 3 D, R 4 D; 21. P 4 R +, R 3 A; 22. R 4 A, P 4 T; 23. R 3 C!!, R 4 C; 24. P 6 R, P 5 T +; 25. R 2 T, C 3 C; 26. A 6 A, R 3 A; 27. P 7 R, R 2 D; 28. P 5 R, P 5 A; 29. P 6 R +, R 1 R; 30. R 1 C, P 6 A; 31. R 2 A, P 6 T; 32. R 3 C y las negras se encuentran en «zugzwang»); **11. P × P**, **P × P**; **12. A 8 A**, **C 3 D**!; **13. A × C**, **R × A**; **14. P 4 C** pero el final de reyes y peones resulta sólo tablas, a despecho del peón de ventaja de las blancas, pues los peones doblados de rey no son mejores que uno. Pero si no existen debilidades, un peón central pasado gana con seguridad, aunque a menudo no tan rápidamente como uno situado en las columnas laterales. El Nº 237 (Euwe-Spielmann, match, 1932) es un ejemplo excelente. La primera fase es la centralización. **1. .....**, **C 4 A** (1. ....., C × P; 2. A × P, P 5 C;

3. R2R, C5T; 4. A4A, C6A+; 5. R3D, C8D; 6. P4A era inferior); **2. A5D, P4TD** (para prevenir 3. P4CD, que hubiera dejado a sus peones desesperadamente débiles. 2. ....., C6D es refutado por 3. R2R, C×PC; 4. A3C!, P4TD; 5. R2D, P5T; 6. A5D!, P6T; 7. R2A, P4A; 8. A3A, C5A; 9. A2R, C3D; 10. R3C y tanto el PTD como el PCD serán capturados); **3. P4R, R1A; 4. R2R, R2R; 5. R3R, R3D** (ó 5. .....,

Diagrama Nº 237



Las negras juegan y ganan las blancas.

C5T; 6. R4D, C×P; 7. R5A, C6D+; 8. R×P, C×P; 9. R×P y ganan); **6. R4D, P4C; 7. P4A, P×P; 8. P×P, C2D; 9. A7A!** (las blancas forzarán ahora la obtención de un peón pasado en el centro, que actuará exactamente como si fuera pasado lateral, esto es, atará al rey de las negras, haciendo posible que su adversario opere en el flanco de la dama), **P3T** (Euwe da las siguientes alternativas:

a) 9. ....., C4A; 10. P5R+, P×P+; 11. P×P+, R3A; 12. A5D+, R3C; 13. P6R, C3T; 14. P7T, C2A; 15. A7A.

b) 9. ....., C3C; 10. P5R+, P×P+; 11. P×P+, R2R; 12. A8C, P3T; 13. P3C, C2D; 14. R5D, P5C; 15. A7T, C1A; 16. A5A, P4T; 17. P4TR, con un triunfo simple en ambos casos); **10. A8R, C1A; 11. P5R+, P×P+; 12. P×P+, R2A; 13. A×P, C3R+; 14. R5D, C4C; 15. P6R, R1D; 16. P4AR,** y las negras abandonan.

En conjunción con un caballo, un peón central resulta más fuerte que con un alfil, principalmente a causa de que la función del peón pasado es constreñir la movilidad del rey enemigo y forzar la entrada en uno de los flancos. Una ilustración adecuada de la forma de ganar (debilitando los peones y forzando la entrada con el monarca) se encuentra en el Nº 237a (Botvinnik - Riumin, 1936), blancas: R2AR, C4TD, P2TD, P3CD, P2R, P3CR; P2TR; negras: R3R, A2R, P2TD, P4AD, P2CR, P2TR. Las blancas ganan: 1. R3R, R4A; 2. R3A, R4R; 3. P3R, A3D; 4. C2C, R4D, 5. C4A, A2A; 6. R2R (amenazando el flanco de dama por intermedio de R3D, P4R+ y C3R ó 2D), R5R; 7. C2D+, R4A; 8. R3A, R4R; 9. P4CR (en esta coyuntura resulta más importante limitar la movilidad del rey negro que la de su alfil), R4D; 10. P3TR, A1D; 11. R2R, A2A; 12. R3D (ahora que los peones del flanco de rey se encuentran seguros, las blancas van con su rey a 4AD), A6C; 13. C4R (para debilitar primero los peones contrarios, dado que no existe apuro de ninguna naturaleza), A8R; 14. C5C!, P3TR; 15. C4R, A5T; 16. C3A+, R4R (o, como en la partida, 16. ....., R3A; 17. R4R, A3A; 18. C1C, R3D; 19. C3T, R3R; 20. C5C!, P4TD; 21. C7A+, R2D; 22. C5D, A7C; 23. C6C+ y las negras abandonan, ya que deben perder un segundo

peón, después de 23. ....., R3R; 24. R3D, A6T; 25. R4A, R4R; 26. R5C, A5C; 27. C4A+, etc.); 17. R4A, A7A (ó 17. ....., A2R; 18. R5C y el PTD es la víctima); 18. C1D, A8C; 19. R×P, con un triunfo simple. Aquí puede igualmente sacrificarse el caballo, después de 19. ....., R5R; 20. P4C!, R6D; 21. R5D, R7D; 22. P4R, R×C; 23. P5R, A3C; 24. P6R, A1D; 25. P4TD, R7A; 26. P5CD, R6C; 27. P5T y las negras llegan demasiado tarde para salvarse.

Con pocos peones en juego (3 contra 2) un peón central aún gana, cuando el bando superior posee un caballo, pero a menudo habrá dificultades con un alfil. Por ejemplo, en el Nº 237b (Tartakower - Spielmann, Carlsbad, 1933), blancas: R5D, C3AR, P3R, P4TR, P5CR; negras: R2AR, A6CR, P3CR, P4TR. Después de 1. P4R! las negras abandonan y Tartakower da cinco variantes para demostrar el porqué:

a) 1. ....., R2R; 2. C5R y el PCR está perdido.

b) 1. ....., A1C; 2. C5R+, A×C; 3. R×A con un final de R y P que se gana fácilmente (compárese con los números 54 y 54a).

c) 1. ....., A7A; 2. R6D, A6C+; 3. R7D, A7A; 4. P5R, A4A; 5. P6R+, R1A; 6. C5R y el alfil está perdido.

ch) 1. ....., A2A; 2. C5R+, R2C; 3. R6R, A3C; 4. C3A, A2A; 5. R7D, A3C; 6. P5R, etc., como en *c)*.

d) 1. ....., R2C; 2. R6R, A7A; 3. R7D y nuevamente se continúa como en *c)*. O el Nº 237c (Euwe-Fine, Bergen a/Zee, 1938), blancas: R3D, C4R, P2TD, P3CD, P4D; negras: R5CR, A8AD, P2TD, P3CD. Las blancas ganan. 1. ....., A5A; 2. R4A, R6A; 3. C3A, A7T; 4. P4C, A2A; 5. P5C, A3D; 6. C3D, R5R; 7. C6A+, R6R; 8. R5D, A2R; 9. C4C+, R6D; 10. C5R+, R6A; 11. C6A, A3A; 12. P4T, A2C; 13. R6D y las negras abandonan.

Ahora consideraremos un caso similar con un alfil. Nº 237d (Carls-Becker, Dresde, 1926), blancas: R4D, A4CR, P5R, P3CR, P2TR; negras: R2AR, C3AD, P4CR, P3TR. La partida se adjudicó como ganada por las blancas por la Federación Holandesa de Ajedrez, en base al siguiente análisis: 1. R5D, C2R+ (ó 1. ....., C5C+; 2. R6D, ó 1. ....., C4T; 2. A2R, R2R; 3. R4R, R3R; 4. P4C, C2C; 5. A4A+, R2R; 6. R5A, C4A; 7. P3T, C5T; 8. R6C, etc.); 2. R6D y ahora:

a) 2. ....., C1C (otra jugada de caballo hubiera asimismo permitido el cambio de piezas); 3. A6R+, R mueve; 4. A×C y el resto es rutinario.

b) 2. ....., R1A; 3. R6R, C1C; 4. A1D, R2C; 5. A3C, R1A; 6. R5A, C2R+; 7. R6A, C1C+; 8. R6C, C2R+; 9. R×PT y las negras deben abandonar.

c) 2. ....., R1R; 3. R6R, C1C; 4. A5T+, R1A; 5. A7A, C2R; 6. R6A, C3A; 7. P6R, C2R; 8. P4C, C4D+; 9. R6C, C6R; 10. P3T, R2R (10. ....., C7C; 11. R6A!); 11. R×P, R3A; 12. A6C, C7C; 13. P7R, R×P; 14. R×P, R1A; 15. R6T y tenemos el Nº 224c.

Hasta aquí está bien. Pero debemos señalar que aunque el alfil a menudo se halla habilitado para dar el triunfo, la simplicidad del Nº 237d es sólo aparente. Por ejemplo, consideremos la posición Nº 237a, blancas: R4D, A4R, P5R, P3CR, P2TR; negras: R2R, C2D, P3CR, P2TR. Este final, que podemos to-

mar como más típico que el Nº 237d, requiere considerables maniobras antes que la obtención de la victoria sea un hecho. La primera fase consiste en forzar a los peones a que avancen, y entonces habremos transpuesto la posición a un caso más fácil. Ello es posible, por la amenaza de un sacrificio efectivo. 1. A5D, C1C (si 1. ....., C3C; 2. A8C, R1A; 3. A×P!, R2C; 4. R5A, C1A; 5. R6A!, R×A; 6. R7D, C3C+; 7. R8D, C4D; 8. P6R es suficiente); 2. A8C! P3T (nuevamente si 2. ...., R1A; 3. A×P!, R2C; 4. R5D!, R×A; 5. R6D, R2C; 6. P6R, R1A; 7. R7A!, R2R; 8. R×C, R×P; 9. R7A, R4A; 10. R6D, R5C; 11. R6R, R6T; 12. R6A, R×P; 13. P4C, R6C; 14. P5C y ganan); 3. A5D, C2D; 4. A4R, C1A; (4. ...., P4C; 5. A5D nos traslada al Nº 237d, mientras que 4. ....., R2A es neutralizado por 5. R5D, C3C+; 6. R6A!, C1A; 7. R7A!, C2R; 8. R7D, R1A; 9. R6R. Si aquí 7. ....., C2T; 8. A5D+, R2R; 9. A4A! gana el caballo); 5. R5D, R2D; 6. P4T! y ahora:

a) 6. ....., R2R; 7. P5T!, P×P; 8. A5A! (la clave: el caballo se encuentra copado), P5T (si 8. ....., C2D; 9. A×C!, R×A; 10. P6R+, R2R; 11. R5R, P5T; 12. P×P, P4T; 13. R5A es decisivo, mientras que si 8. ....., R1D; 9. R6D, R1R; 10. P6R, P5T; 11. P7R!!, P×P; 12. A4R es la refutación); 9. P×P, R1D (ó 9. ....., P4T; 10. R4D, R2A; 11. R5A! —triangulación—, R2R; 12. R5D y el rey negro debe dar paso); 10. R6D, R1R; 11. P5T (no 11. P6R??, C×P!!), R2A (11. ....., R1D; 12. A6C!); 12. A2A!, R1C (12. ....., R1R; 13. A6C+!, C×A; 14. P×C, P4T; 15. P6R, P5T; 16. P7C, o aquí 13. ....., R1D; 14. P6R); 13. R7R, R2C; 14. A5A!, R1C; 15. R6A, R1T; 16. R7A y si el negro pudiera omitir una sola movida podría encontrarse habilitado para la defensa, pero no le es posible y, por consiguiente, su partida no tiene esperanzas de salvación. Por ejemplo, 16. ....., C2T; 17. A×C, ó 16. ....., C3C; 17. P×C.

b) 6. ....., P4T; 7. A2A!, R2R; 8. A1C!, R2D (no tiene elección); 9. R4R, R2R (si 9. ....., C3R; 10. A2T, C4A+; 11. R4D, C5T; 12. A7A); 10. A2T, C2D; 11. R4A, R1A (11. ....., C4A; 12. R5C!, C5R+; 13. R×P, C×P; 14. A4A, R1A; 15. R5C, C5R+ —a otra jugada, el caballo está perdido—; 16. R×P, C4A; 17. A5C!, R2R; 18. R6C, R3R; 19. P5T, R×P; 20. P6T, C3R; 21. A4A, C1A+; 22. R7C y ganan); 12. A1C, R2A; 13. A2A!, C1A (13. ....., R2C; 14. P6R, C4A; 15. R5R); 14. A3C+, R2C; 15. R4R, C2D; 16. R5D, R1A; 17. R6D, C3C; 18. R7A, C1T+; 19. R7C y ganan.

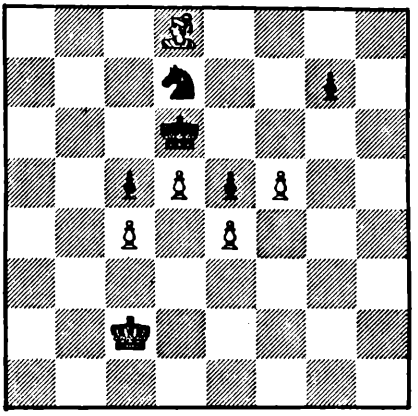
Por otra parte, si los peones negros se encontraran en sus casillas originales, las blancas nada podrían hacer. Nº 237f, blancas: R4D, A5D, P5R, P3CR, P2TR; negras: R2R, C2D, P2CR, P2TR, Tablas. 1. A4R, P3T! (la clave); 2. A5A, C3C; 3. A2A, C2D; 4. A3C, C3C; 5. R4R, R1A!; 6. R5A, C1A; 7. R6R (ó 7. R6C, C2R+; 8. R7T, C3A; 9. P6R, C2R. El caballo no puede ser copado por el alfil, y se halla siempre habilitado, por lo tanto, para ejercer su acción sobre la casilla 2R y prevenir el único sacrificio de peón que podría dar a las blancas posibilidades de vencer), C2R; 8. R6D, C3C; 9. P6R, C2R; 10. A2A, C1A+; 11. R7D, C2R; 12. P4T, C1C, etc. Nuevamente el caballo no puede ser copado, lo que

hace imposible el triunfo de las blancas.

Un peón pasado unido no es tan fuerte en conjunción con un alfil como lo es con un caballo, pues el alfil está en su elemento en las posiciones abiertas y el caballo resulta más efectivo cuando los peones están bloqueados.

El Nº 238 (Petrov-Reshevsky, Semmering-Baden, 1937) es una ilustración del tipo de final, en el que el alfil resulta efectivo. Aquí el caballo se encuentra prácticamente copado por el alfil y, por ello, la decisiva

Diagrama Nº 238



Las blancas ganan. Tablas con el alfil blanco en 3 D en lugar de 8 D.

entrada del rey no puede ser evitada. La conclusión fue la siguiente: **1.** ....., **C 1 A; 2. A 5 C, R 2 A; 3. R 3 C, C 2 D; 4. A 7 R, R 3 C; 5. A 8 D +, R 2 C; 6. R 3 A** (R 4 T, R 3 T), **R 1 A; 7. A 7 R, R 2 A; 8. R 3 D** (ahora las blancas han alcanzado la posición que buscaban: cualquier movida de caballo costará un peón a su bando), **R 1 A; 9. R 3 R, R 2 A; 10. R 3 A, R 1 A; 11. R 4 C, C 3 C** (desesperación); **12. A × P, C × P; 13. A 4 C !** (o 13. A 8 A, C 7 D; 14. A × P, C × P; 15. A × P y las blancas aun pueden adjudicarse la victoria, pero existen algunas dificultades técnicas para ello. El texto es más simple), **C 7 C; 14. R 5 C, C 6 D; 15. R 6 C !**, y las negras abandonaron, ya que después de **15.** ....., **C × A; 16. R × P** el P A R no puede ser detenido.

Pero si el alfil estuviera en casillas blancas en el Nº 238, el caballo no podría ser copado, y la entrada del rey no sería forzada. Por ejemplo, Nº 238a, con el alfil blanco en 3 D y lo demás como en el Nº 238. Tablas. Primero en el flanco de la dama: 1. R 3 C, R 2 A; 2. R 4 T, R 3 C; 3. A 2 R, C 3 A; 4. A 3 A, C 1 R; 5. A 2 R, C 3 D; 6. A 3 D, C 1 R y las blancas se hallan detenidas. En forma similar, en el flanco de rey: 7. R 3 C, R 2 A; 8. R 2 A, R 2 D; 9. R 2 D, C 3 A; 10. R 3 R, C 4 T; 11. R 3 A, C 5 A; 12. A 2 A, R 3 D; 13. R 4 C, R 2 R; 14. R 5 C, R 3 D; 15. P 6 A, P × P +; 16. R × P y ahora todo lo que las negras necesitan hacer, se reduce a jugar hacia atrás y adelante, hasta que su adversario se canse.

Si la posición de peones no se halla bloqueada, uno pasado y unido representa tanta ventaja como uno lateral. Por ejemplo, Nº 238b (Spielmann-Tarrasch, Gotemburgo, 1920), blancas: R1D, C2R, P2TD, P 2 C D, P 3 A D, P 2 C R, P 2 T R; negras: R 1 C R, A 3 T D, P 2 T D, P 4 A D, P 5 A D, P 4 A, P 4 C R, P 2 T R. Las negras ganan (el P D es un peón pasado unido potencial) 1. ....., R 2 A; 2. C 1 C, A 1 A; 3. R 2 D, A 5 C (copando temporariamente al caballo. Para salir de su embarazo deben colocar nuevos blancos bajo el tiro del adversario); 4. P 3 T R, A 4 T; 5. P 4 C R, A 3 C; 6. C 3 A, R 3 A; 7. R 3 R, A 8 C; 8. P 3 T, A 5 R; 9. C 2 D, R 4 R (no 9. ....., A 7 C; 10. R 2 A !, A × P ?; 11. R 3 C ! y el alfil está perdido); 10. R 2 A, R 5 A; 11. C 1 A, A 8 C (pa-

ra ganar tiempo); 12. C 2 D, A 7 A; 13. C 3 A, A 8 D; 14. C 2 D, P 3 T R; 15. R 1 R, A 5 T; 16. R 2 A, A 7 A; 17. C 1 A, P 4 T D (para bloquear completamente el flanco de dama antes de la decisiva ruptura en el lado opuesto); 18. C 2 D, A 3 C; 19. C 3 A, P 5 T; 20. C 2 D, P 4 T; 21. P × P, A × P (ahora el P T R es el talón de Aquiles de las blancas); 22. R 1 A, A 2 A; 23. C 3 C, A 3 C; 24. C 1 A, A 4 A, y las blancas abandonaron muy pronto.

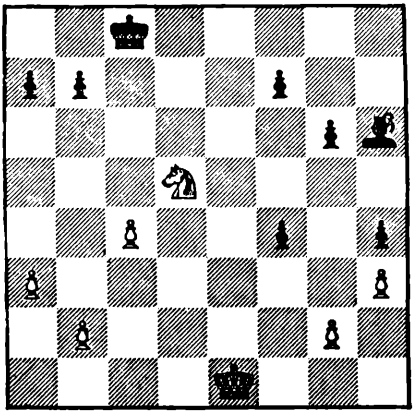
Si el bando superior tuviera un caballo en lugar de un alfil, no hubieran surgido tales dificultades, en razón de que el A enemigo habría sido privado de movilidad, por tener que vigilar al peón pasado.

El bando defensor puede obtener el empate con un peón de menos, o presentar fuerte lucha, principalmente en los casos de bloqueo y débil estructura de peones (ambos no son completamente independientes). Hemos visto que la ventaja de *un* peón da el triunfo sólo porque ella puede aumentar a dos peones o una pieza. Este aumento de ventaja se produce en base a un ataque a los peones enemigos por el rey. Si la posición se encuentra bloqueada, tal ataque se halla fuera de la cuestión, mientras que si los propios peones están débiles, debe vigilárselos antes que arriesgarlos a la destrucción por el adversario.

Generalmente, el bloqueo resulta más efectivo cuando el bando inferior posee un caballo. Sin embargo, la superioridad del alfil es tal, que con excepción de las posiciones completamente bloqueadas, la entrada del rey puede generalmente ser forzada. Por ejemplo, en el Nº 239 (Winawer-Blackburne, Núremberg, 1883) podría suponerse que la mayoría de los 4 peones contra 2 en el flanco de rey, está contrabalanceada por la de los 3 peones contra 2 en el ala opuesta, pues el P A R se encuentra doblado, y que el final debería terminar con un empate.

Pero, en razón de que la diagonal larga se halla todavía a disposición de las negras, ellas están habilitadas para obtener la victoria. **1.** ....., **R 2 D; 2. R 2 R, P 4 A; 3. R 3 A, P 4 C R** (atando al rey negro); **4. C 4 C, A 2 C; 5. C 3 D, R 3 D** (ahora el caballo no debe moverse); **6. P 3 C D, A 5 D; 7. R 2 R, A 6 R; 8. R 3 A** (la amenaza era ....., P 5 C), **P 3 C; 9. P 4 C D, P 3 T D; 10. P 4 T, A 5 D; 11. R 2 R,**

Diagrama Nº 239



Las negras ganan.

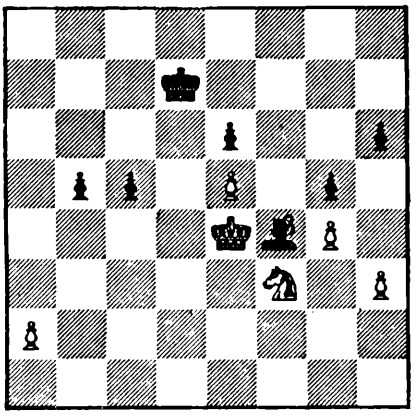
A 6 A; 12. P 5 C, P 4 T; 13. R 2 A, A 5 D +; 14. R 2 R, A 8 C !; 15. R 3 A, A 6 R ! (finalmente ha alcanzado su meta. Tanto las movidas de caballo, que darían lugar a la caída del flanco de dama; como las del monarca, que permitirían el avance P 5 C, resultan definitivas); **16. P 4 C** (desesperación. Si 16. R 2 R, P 5 C; 17. R 1 A, P 6 A !; 18. P × P A, P × P T !; 19. P 4 A, A 5 D y el caballo debe mover), **P T × P a. p.; 17. R 2 C, A 7 D; 18. P 5 A +** (ó 18. R 3 A, P 5 C +; 19. P × P, P × P +; 20. R 2 C, A 6 R; 21. R 1 A, P 6 A), **P × P; 19. P 6 C, P 5 A; 20. C 5 R,**

P 6 A (20. ....., R × C ! ! es jugable: 21. P 7 C, R 5 R; 22. P 8 C = D, P 6 A +; 23. R 1 A, P 7 C +; 24. R 2 A, A 6 R + y mate en la próxima); **21. C 4 A +, R 3 A; 22. C 3 T, R × P** y las blancas nada tiene que hacer.

Un caso similar, en el cual es muy difícil penetrar en las líneas enemigas, es el Nº 239a (Spielmann-Krejcik, Viena, 1930). Blancas: R 3 C R, A 3 D, P 3 T D, P 2 A D, P 4 A D, P 5 D, P 3 T R; negras: R 3 A R, C 4 R, P 2 T D, P 2 C D, P 4 A D, P 3 D. Naturalmente, el problema para las blancas es cómo penetrar en el flanco de dama con su rey, pues un intento directo por medio de R 2 A-2 R-2 D-3 A-3 C-4 T, hubiera sido frustrado por ....., C × A y ....., R 3 C-4 T. Spielmann resolvió el problema en la siguiente forma: 1. R 4 A, P 3 T; 2. A 2 R, P 3 C; 3. P 4 T R, C 2 A; 4. P 5 T, C 3 T. Ahora las blancas sólo pueden hacer progresos explotando la amenaza de copar el caballo en sucesivas ocasiones. 5. A 4 C, C 2 A; 6. P 4 T, C 4 R; 7. A 2 R, C 2 A; 8. A 3 D, P 4 T; 9. A 2 R, C 4 R (si 9. ....., C 3 T; 10. A 1 A, C 2 A; 11. A 3 D, C 3 T; 12. A 6 C, C 1 C; 13. A 5 A, C 3 T; 14. A 6 R); 10. P 6 T, C 3 C +; 11. R 4 C, C 4 R +; 12. R 5 T, C 2 A; 13. P 7 T, R 2 C; 14. A 3 D, R 3 A; 15. R 4 C, C 4 R +; 16. R 4 A, C 2 A; 17. A 2 R, R 3 C; 18. A 3 A, C 1 T; 19. A 4 C, C 2 A; 20. A 6 R, C 1 T; 21. A 7 D !, R × P; 22. R 5 A, R 2 C; 23. A 8 R (para mantener el cabalo atado: el final de reyes y peones siempre se gana, porque las blancas tienen un tiempo extra), R 1 A; 24. A 5 T, R 2 R; 25. R 5 C, C 2 A +; 26. A × C, R × A; 27. R 5 A y las negras abandonaron.

El método para anular un bloqueo, entonces, se basa en maniobrar en una posición donde el oponente no posee buenas movidas: «zugzwang». Esto se halla ligado al avance del monarca lo más que sea posible y a copar, con el alfil, las movidas del caballo. Otro tipo de dificultad, que frecuentemente se presenta al bando superior, surge de la debilidad o bloqueo de sus peones. En el Nº 236 hemos visto un ejemplo de esta clase. Allí los peones están tan débiles, que el negro consiguió hacer tablas, con mejor juego. Sin embargo, amén de tales casos extremos, una posición de bloqueo causa molestias y requiere ingeniosidad técnica, pero, en definitiva, no existe duda sobre el resultado final. Por ejemplo, en el Nº 240 (Balogh-Eliskases, Budapest, 1934), el peón pa-

Diagrama Nº 240



Las negras ganan.

sado de las negras se encuentra demasiado cercano al rey enemigo, por lo que no implica una amenaza real; el alfil es casi totalmente inefectivo y su P R es un blanco potencial. No obstante todo ello, en razón de sus posibilidades en el flanco de dama, las negras pueden ganar. La partida continuó: **1.** ....., **R 3 A; 2. C 1 R** (depositando sus esperanzas en la defensa pasiva. Lo más activo 2. P 4 T R ! ?; es neutralizado por 2. ....., P 5 C; 3. P 5 T,

R 4 C; 4. C 4 T !?, P 5 A !, 5. C 6 C, P 6 C !; 6. P × P, P × P; 7. R 3 D, R 5 C; 8. C × A, P × C; 9. P 5 C, P 6 A; 10. P 6 C, P 7 A; 11. R 2 R, P 8 A = D + !; 12. R × D, P 7 C; 13. P 7 C, P 8 C = D +), **P 5 C** (no 2. ....., P 5 A; 3. C 2 A !, A 7 D; 4. C 4 D +, R 2 D y las negras no han progresado nada); **3. C 3 D, A 7 T; 4. C 1 R** (4. C 2 C, R 4 C; 5. R 3 D ? deja al P R sin defensa), **R 4 C; 5. C 3 A, A 6 C; 6. R 3 D, P 5 A +; 7. R 4 R, A 7 A** (7. ....., P 6 C; 8. P × P, P × P; 9. R 3 D, R 4 A; 10. R 3 A, R 4 D; 11. R × P, R 5 R era también bastante bueno. Si aquí 8. C 4 D +, R 5 T; 9. P × P +, P × P; 10. R 3 D, A × P; 11. C × P, R 6 T es definitivo); **8. C 2 D, P 6 A; 9. C 3 C, R 5 T** (esta entrada es terminante); **10. R 3 D, R 6 T; 11. R 4 A, R × P; 12. R × P, R 7 C !; 13. C 1 A, R × C; 14. R × P, A 6 C; 15. R 4 D, R 7 D;** y las blancas se vieron obligadas a abandonar.

Los finales con todos los peones en un flanco (4 contra 3, ó 3 contra 2) no son fáciles de juzgar. Con 3 contra 2, si no existen peones pasados (por ejemplo P A, P C, P T contra P C, P T) resultan seguramente empatados (compárese con el Nº 231b). Con un peón pasado (por ejemplo, P R, P C, P T contra P C, P T) si el bando superior posee un caballo, debe ganar (Nº 237b), pero si tiene un alfil, ganará solamente si puede forzar una debilidad en la estructura de los peones enemigos (Nº 237f). Con 4 contra 3, sin embargo (P R, P A, P C, P T contra P A, P C, P T) si el bando superior tiene un caballo, generalmente puede ganar, ya que se halla habilitado para transformar su P R y P A en un peón pasado lateral, cambiando el P A enemigo. Pero con un A, aunque tiene mayores perspectivas de triunfo que con 3 contra 2, frecuentemente resulta tablas, en razón de la imposibilidad de esta pieza para actuar en todas las casillas.

2. Ventaja posicional

Toda la teoría del ajedrez se basa en el concepto de movilidad; una pieza resulta más poderosa que otra si puede ejercer su acción sobre mayor número de casillas; una posición es preferible a otra, si las piezas actúan juntas con más armonía, sin obstaculizarse mutuamente. Esta consideración constituye generalmente la llave para las cuestiones relacionadas con la ventaja posicional, pero resulta especialmente aplicable en el caso de A contra C. De tal manera, un C situado en el centro, domina ocho casillas; un A trece. Unicamente a causa de que el C cubre casillas a las que el A no puede llegar, es que la discrepancia existente sobre el valor de ambas piezas no se encuentra más definida.

Podemos distinguir aquí cuatro tipos diferentes de superioridad, de las que las dos primeras son las más importantes —mejor alfil, mejor caballo, mejor posición de rey, mejor posición de peones—. Examinando todos estos casos en detalle, nos encontraremos habilitados para obtener una clara visión del porqué el alfil resulta generalmente superior, aunque el caballo es, a menudo, tanto o más poderoso que él.

a) El alfil es superior.

Esta pieza necesita amplios espacios abiertos para demostrar sus excelentes posibilidades: puede controlar la casilla 8 T R desde 3 A D pero si existen peones enemigos en 7 C R, 6 A R y 5 R, su control es sólo potencial y no resulta bueno. Igualmente, si sus propios peones se ha-

llan ubicados en 4 D y 5 R, resulta casi tan inútil como un peón.

El primer tipo de posición en que podemos notar, entonces, el poder del alfil, es aquella en la que los peones se encuentren balanceados y no bloqueados. Por ejemplo, existen tantos peones negros como blancos en el ala de dama (y lo mismo en el otro flanco) y dichos peones son libres para moverse. En tales casos, el alfil puede ser explotado en una de las tres formas siguientes:

1. Forzando una entrada directa con el rey.

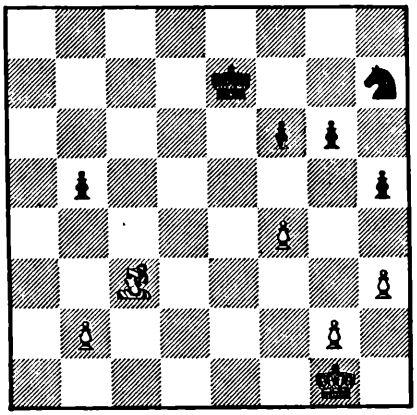
2. Creando debilidades en la posición de los peones enemigos, que permitirán la irrupción del monarca.

3. Capturando uno o más peones.

De ellas, la primera representa la idea central, ya que una ventaja posicional resulta inútil si no puede ser transformada en ventaja material. La tercera es también importante, pero generalmente se presenta sólo en posiciones especiales. La segunda, naturalmente, es subsidiaria de la primera o, menos frecuentemente, de la tercera. Casi siempre acompaña a aquéllas.

El Nº 241 (Flohr-Levenfisch, Leningrado-Moscú, 1938) resulta un es-

Diagrama Nº 241



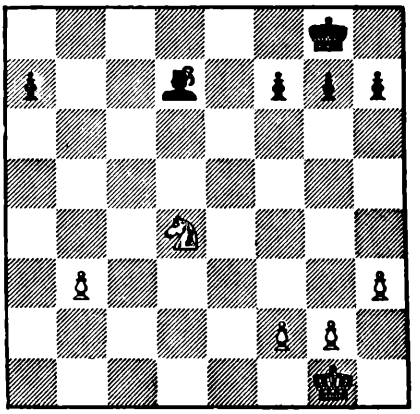
Las blancas juegan y ganan.

pléndido ejemplo del primer caso: forzar la entrada con el rey en razón de la superioridad del alfil. Después de **1. R 2 A, R 3 R; 2. R 3 R, C 1 A** (las negras tienen poco para elegir: si trata de oponerse a la irupción del rey blanco, su caballo se encontrará copado. Por ejemplo, 2. ....., R 4 D; 3. R 3 D, P 4 A; 4. A 7 C !, P 4 C; 5. R 3 R, R 3 R; 6. P 3 C R, R 2 A; 7. A 3 A, P × P +; 8. P × P, C 1 A; 9. R 4 D, C 3 C; 10. A 2 D, C 5 T; 11. R 5 A, C 6 A; 12. A 3 R, R 3 R; 13. P 4 C, C 8 R; 14. R × P, R 4 D; 15. R 6 T; C 7 A; 16. A 2 D y el peón extra es decisivo. O 2. ....., R 4 A; 3. A 4 C !, R 3 R; 4. R 4 R, P 4 A +; 5. R 4 D, C 3 A; 6. R 5 A y de nuevo un peón vital avanza); **3. A 4 C, C 2 D; 4. R 4 D, C 3 C** (si 4. ....., R 4 A; 5. A 2 D ! C 3 C; 6. P 3 C D !, R 3 R; 7. R 5 A, C 4 D; 8. P 4 C D y vencen); **5. P 4 C** (no 5. R 5 A ?, C 5 T +), **P × P; 6. P × P, P 4 A; 7. P 5 C !** (debe evitarse los cambios de peones, si se está tratando de ganar el juego), **C 4 D; 8. A 2 D, R 3 D; 9. P 3 C ! ! !** (la clave del juego previo: las negras se encuentran en «zugzwang». Si el rey mueve, entonces tanto R 5 A como R 5 R resultan definitivos. Si mueve el C, A 4 C + fuerza al monarca de las negras a salir del camino. Finalmente, existe la movida de peón, que fue efectuada. Con ella se pierde un peón), **P 5 C; 10. R 4 A, R 3 A; 11. A 1 A, C 6 A** (le cuesta el P C, pero no había defensa adecuada. Si 11. ....., R 3 D; 12. A 2 D, R 3 A; 13. R 4 D, R 3 D; 14. A 1 A, C 6 A; 15. A 3 R !, C 4 D; 16. A 2 D, R 3 A; 17. R 4 A, R 3 D; 18. R 5 C, R 2 R; 19. R 5 A, R 3 R; 20. A 1 A, C 6 A; 21. A 3 R, R 2 R; 22. A 4 D, etc., como en la partida); **12. A 2 C** (no 12. R × P ?, C 7 T +), **C 7 R; 13. A 5 R, C 8 A !** (altamente ingenioso, pero en definitiva, sin prove-

cho); **14. A 8 C!** (si 14. R × P, R 4 D; 15. R 3 A, R 5 R; 16. P 4 C, C 6 D! y tanto 17. P 5 C, C × A como 17. A 7 A, C × P A! no resultan para las blancas completamente adecuadas), **C 7 T; 15. A 7 T, C 6 A; 16. A 3 R, C 5 R; 17. A 4 D** (no tienen apuro), **C 6 C; 18. A 3 R, C 5 R; 19. R × P, R 4 D** (ahora las esperanzas de empatar de las negras se basan por completo en el bloqueo del P C D); **20. R 5 T, R 3 A; 21. R 6 T, C 6 A; 22. A 2 D, C 4 C; 23. P 4 C, C 3 D; 24. A 1 A, C 4 C; 25. A 2 C, C 2 A +; 26. R 5 T, C 4 C; 27. A 6 A, C 2 A; 28. A 5 R, C 4 C** (28. ....., C 4 C es igualmente desesperado. Hubiera seguido 29. R 6 T, C 6 T; 30. R 7 T, R 4 C; 31. R 7 C, C 7 A; 32. R 7 A!, C × P; 33. R 7 D, R 5 A; 34. R 6 R, C 6 D; 35. R 6 A, R 4 D; 36. A 8 C, R 5 R; 37. R × P, C × P +; 38. A × C, R × A; 39. R 6 A y el peón de las blancas gana); **29. P 5 C +, R 2 C; 30. A 6 D, R 2 T; 31. P 6 C +, R 2 C; 32. R 5 C, C × P; 33. R 5 A, C 5 T +; 34. R 5 D, C 6 A +; 35. R 6 R, R 3 A; 36. A 5 R, C 5 R; 37. R 7 A, R 4 D; 38. R × P, R 3 R; 39. R 7 T, C × P +; 40. P × C!** Abandonan.

En el ejemplo que acabamos de ver, el caballo se encontraba en una situación infortunada y el peligro de tener esa pieza copada, fuerza a las negras a permitir la entrada del monarca blanco. Pero de igual manera, con el caballo sólidamente colocado en el centro del tablero, el poder del alfil puede hacer inclinar el fiel de la balanza a favor de su bando. Las únicas condiciones son la existencia de peones en ambos flancos del tablero y que tengan movimiento. Así, en el Nº 242 (Solz-Kashdan, La Haya, 1928) el mayor espacio del alfil, es la razón por la cual no puede impedirse al monarca de las negras que ataque los peones de uno u otro flanco. El primer paso consiste en la centralización: **1. ....., R 1 A; 2. R 1 A, R 2 R; 3. R 2 R, R 3 D; 4. R 3 D, R 4 D.** Ahora el rey blanco debe ser desalojado de la casilla 3 D. **5. P 4 T**

Diagrama Nº 242



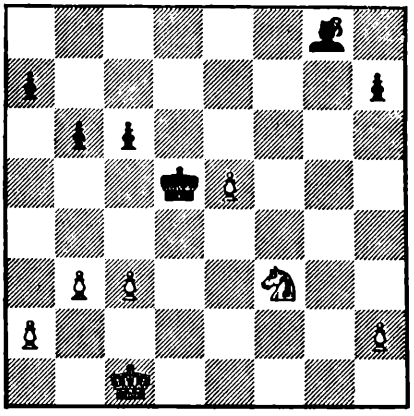
Las negras juegan y ganan.

(para evitar el peligro de perder un peón), **A 1 A!; 6. C 3 A, A 3 T +; 7. R 3 A** (o si no 7. R 3 R, R 4 A; 8. C 5 C, R 5 C; 9. C × P A y el caballo muy pronto deberá ser sacrificado por el peón pasado), **P 3 T; 8. C 4 D P 3 C** (primeramente los peones deben ser inmunizados contra el ataque); **9. C 2 A, R 5 R** (¡al fin!, el primer paso ha sido logrado); **10. C 3 R, P 4 A; 11. R 2 D, P 5 A; 12. C 4 C, P 4 T; 13. C 6 A + R 4 A; 14. C 7 D** (no tienen nada mejor. Si 14. C 5 D, A 2 C; 15. C 7 R +, R 3 A; 16. C 8 C +, R 2 A; 17. C6T +, R 2 C resulta también decisivo), **A 1 A!; 15. C 8 A, P 4 C; 16. P 3 C** (16. P × P?, R × P les cuesta el caballo), **P × P T; 17. P × P T, R 5 C** (y las negras pueden ya arrancar el fruto maduro. La captura del peón define la partida); **18. C 6 C, A 4 A; 19. C 7 R, A 3 R; 20. P 4 C, R × P; 21. R 3 D, R 5 C; 22. R 4 R, P 5 T; 23. C 6 A, A 4 A +; 24. R 5 D, P 6 A!** (de otra manera C 5 R +, seguido

por C3A. Ahora el peón corona inevitablemente); **25. P5C, P6T; 26. C×P, P7T; 27. P6C, P8T=D; 28. C6A, D8CD; 29. R5A, A5R;** y las blancas abandonan.

Un caso muy similar al que acabamos de ver, es el del Nº 243 (Bogatyrchuk-Rabinovich, Leningrado, 1923). La posición dominante del monarca de las negras resulta aquí ilusoria, a causa de que debe perder tiempo para capturar el PR. No obstante, después de esta captura, a despecho de que el rey adversario podrá ubicarse en una casilla negra (3R), el alfil continuará enseñoreándose del tablero y el monarca de las negras se encontrará habilitado para abrir una brecha en uno

Diagrama Nº 243



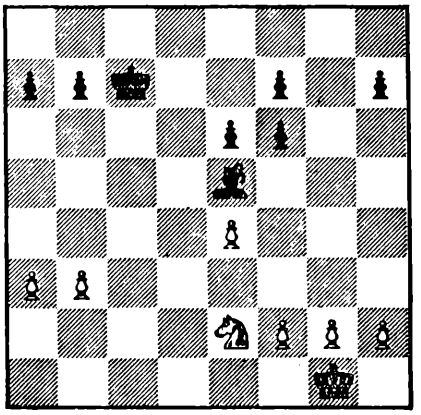
Las negras juegan y ganan.

u otro flanco. La continuación fue la siguiente: **1. ....., P4A!** (no 1. ....., R5R; 2. C4D, P4A; 3. C6A con excelente contrajuego); **2. R2D, R5R; 3. R2R, P3TR** (a fin de impedir C5C+. Ahora el alfil puede mover); **4. C2D+** inclinándose ante la fuerza de los acontecimientos. A 4. R2A, A2A; 5. R3C, A4T era la respuesta esperada), **R×P; 5. R3R, A4D!** (centralización); **6. C1C** (ó 6. C3A+, R4A!; 7. P3TR, P4TD; 8. P4A, A5R; 9. P3T, A7A; 10. C2D, R4C; 11. R3A, R5T; 12. R2C, A8D!; 13. R2T, P4T; 14. R2C, R4C; 15. R3C, P5T+; 16. R2A, R5A y ganan como en la partida. Las blancas están procediendo de acuerdo a la idea de que sólo avanzarán sus peones, si no existe otra alternativa, pues cualquier cambio en el presente «statu quo» los debilitaría), **R4A; 7. C3T, P3T** (en otra forma C5C-6D daría contrajuego a las blancas); **8. C2A, R5C; 9. R2A, R5A!** (la primera parte del plan ha sido alcanzada: el monarca se halla firmemente asentado en la quinta fila. Ahora debe prepararse una irrupción decisiva en uno de los flancos. Esto se obtiene debilitando los peones del ala de dama); **10. C3R, A2A; 11. R2R, P4C; 12. R2A, A3R; 13. R2R, R5R!!** (las blancas están en «zugzwang». Si 14. P4A, P×P; 15. P×P, R5D; 16. R2D, P4TR! ganan un peón, mientras que una movida de rey hubiera permitido ....., R6A o ....., R6D); **14. C2C, A5C+** (o inmediatamente 14. ....., P5A); **15. R2D, A3R; 16. C1R, P5A!; 17. P×P** (un trago amargo que apurar. Pero 17. P4C, A5C!; 18. C2C, R6A no es más dulce), **A×P; 18. P3TD, P4TD; 19. C2A, P5T; 20. C4D** (20. C3R, R6A!), **P4T; 21. C2A, R6A; 22. C3R, R7A!; 23. C5A, R7C; 24. P4T, R6A; 25. C7R, R6C!; 26. C6C, A2A; 27. C5R, A4D; 28. C6C, A5R; 29. C5R, R×P.** Ahora que este peón vital ha caído, el resto es simple. **30. R3R, A4D; 31. C3D** (a 31. R4A el rey escapa por 6TR y 7CR hacia el flanco de dama), **A5A; 32. C2A, R6C; 33. C4R+, R7C** y las blancas tendrán que entregar su caballo por el peón torre.

A menudo resulta esencial debi-

litar la posición de los peones enemigos o abrir el juego, antes que el monarca pueda entrar para la ruptura decisiva. Un caso simple de este tipo, es el Nº 244 (Checover-

Diagrama Nº 244



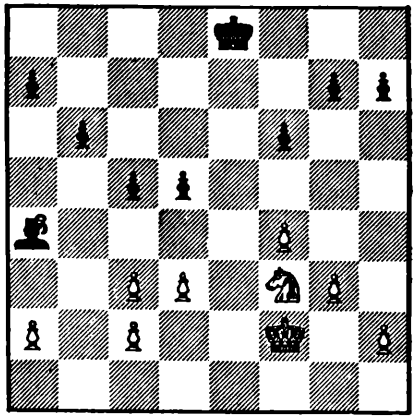
Las negras ganan.

Lasker, Moscú, 1935). Lasker obtuvo el triunfo en la forma que se demuestra a continuación: **1. R 1 A** (si 1. P 4 T D, R 3 C; 2. P 4 C D, A 3 D; 3. P 5 C, R 4 T; 4. C 3 A, A 4 R es definitivo), **P 4 C D!** (el final es conducido con precisión matemática. Después de 1. ....., A 7 C; 2. P 4 T D, R 3 C; 3. R 1 R, R 4 T; 4. R 2 D, R 5 C; 5. R 2 A, es dudoso que las negras puedan ganar); **2. R 1 R, A 7 C; 3. P 4 T D, P × P; 4. P × P, R 3 A!!** (otra vez admirablemente calculado. A 4. ....., R 3 C; 5. R 2 D, R 4 T ?; 6. R 2 A!, A 4 R; 7. P 4 A, A 3 D; 8. R 3 C la posición de las blancas es sostenible); **5. R 2 D, R 4 A!; 6. C 3 A** (triste necesidad. Si 6. R 2 A, A 5 D!; 7. P 3 A, R 5 A! es definitivo: *a)* 8. C × A, R × C; 9. R 3 C, P 4 T D! y el final es fácil; *b)* 8. C 1 A, A 4 R; 9. P 3 T, R 5 C y las negras ganan un peón vital), **R 5 C; 7. C 5 C, P 4 T D!** (ahora se pierde un peón sin compensación alguna). El resto no demuestra nada nuevo. **8. C 6 D, R × P; 9. R 2 A** (si 9. C × P, R 6 C; 10. C 8 D, P 5 T; 11. C × P, P 6 T; 12. C 5 A +, R 5 A y el caballo debe ser sacrificado en seguida para detener al peón), **A 4 R; 10. C × P, A × P; 11. C 8 D, P 4 R; 12. C 6 A, A 8 C; 13. P 3 A, A 4 A; 14. C 8 C, R 4 C; 15. P 4 C, A 2 R; 16. P 5 C** (el caballo estaba expuesto), **P × P; 17. C 7 D, A 3 D; 18. C 6 A, R 5 A!**; y las blancas abandonan. Después de 19. C × P, A 2 R las blancas perderán ambos peones y el caballo.

Pero igualmente cuando la posición es más complicada, este plan de debilitar los peones a fin de abrir una senda para el rey, resulta factible. Si bien sería exagerado aseverar que el alfil fuerza la obtención de la victoria en tales posiciones balanceadas de peones, es verdad que la más pequeña desviación del equilibrio puede costar al bando que posee el caballo el punto en disputa.

Así en el Nº 245 (Reti-Rubinstein, Gotemburgo, 1920) el peón dobla-

Diagrama Nº 245



Juegan las blancas; las negras ganan.

do es fatal. La continuación fue **1. C 1 R, R 2 R; 2. R 3 R, R 3 R** (para debilitar los peones del flanco de rey. La amenaza es R 4 A - 5 C -

6 T); **3. P 4 C, R 3 D** (para responder a 4. R 2 D con 4. ....., A 2 D); **4. P 3 TR, P 3 C; 5. R 2 D** (el cambio de guardia. Pero los débiles peones del ala de rey, requieren la atención del soberano), **A 2 D; 6. C 3 A, R 2 R!** (con esto amenazan 7. ...., P 4 TR!; 8. P × P, P × P; 9. P 4 TR, R 3 R. Si en seguida 6. ....., P 4 TR?; 7. P 5 C!, A × P; 8. P × P, A 4 A [no 8. ....., R 3 R; 9. C 5 C+]; 9. C 5 R, P 5 T; 10. R 3 R y sería tablas); **7. R 3 R, P4TR!; 8. C2T** (o también 8. P5C, A × P u 8. P × P, P × P; 9. P 4 TR, R 3 R; 10. C 1 R, R 4 A; 11. R 3 A, P 5 D!, etc.), **R 3 D!** (las negras han efectuado un excelente trabajo en el flanco del rey y ahora se dirigen al de dama. El débil peón de alfil dama mantiene atado al monarca adversario); **9. R 2 R** (a 9. R 3 A, A 5 T! gana un peón, mientras que 9. ....., P 5 D!; 10. P × P, P × P; 11. R 4 R?, R 4 A! amenazando ....., A 3 A mate, es también bueno. 9. P 4 D es refutado por medio de 9. ....., R 3 A; 10. R 2 D, R 4 C; 11. R 3 D, A 1 A; 12. R 2 D, R 5 A; 13. PD × P, PC × P; 14. C 1 A, P 5 D; 15. P × P D, R × P; 16. C 3 R, R 5 R. Si aquí 11. P 5 A, P × P C; 12. P A × P, P 6 C; 13. C 3 A, A × P ó 12. C × P, A × P cuesta un peón a las blancas. La misma variante es aplicable contra P 5 A en alguna otra etapa), **P 5 D** (fijando los peones del ala de dama); **10. P A × P?** (esto pierde mucho más rápidamente que la alternativa 10. P 4 A!. La mejor línea es 10. ....., P × P; 11. P × P —o variante A—, R 2 R —o variante B—; 12. R 2 D, P 4 C R; 13. P 5 A —o variante C—, R 3 D; 14. C 3 A, A 3 A; 15. R 2 R, P 3 T D; 16. R 2 A, A × C; 17. R × A, P 4 C D!! y el final resultante de R y P se gana: 18. R 4 R, R 3 A; 19. R 3 A, R 2 D!; 20. R 4 R, R 3 D; 21. R 3 A, R 4 R; 22. P × P —o variante D—, P × P; 23. P 3 T, R 4 D; 24. R 3 C, P 5 A; 25. R 3 A, P 6 A!; 26. R 3 C, R 4 A; 27. R 3 A, P 5 C; 28. P × P +, R × P; 29. R 4 R, R 6 T; 30. R × P, R 7 C; 31. R 4 R, R × P; 32. P 4 D, R 7 C; 33. P 5 D, P 7 A llegando justo a tiempo.

Variante A. 11. C × P ?, R 3 R; 12. C 6 T, P 4 A.

Variante B. 11. ....., P 4 C R?; 12. P × P!, P × P; 13. R 2 A!!, A 5 T (ó 13. ....., R 4 R; 14. R 3 C, A 5 T; 15. C 3 A+, R 3 A; 16. C 1 R=); 14. C 3 A, A × P; 15. R 2 R!! =.

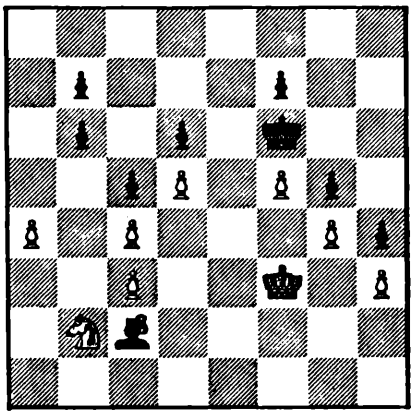
Variante C. 13. P × P, P × P; 14. R 2 R, R 3 A!; 15. R 2 D, R 4 R y ganan. O 15. R 2 A, A 5 T.

Variante D. 22. R 3 C, P × P; 23. P × P, P 6 D!; 24. P × P, R 5 D, ó 22. P 3 T, R 3 D; 23. R 4 R, R 3 A; 24. R 3 A, R 2 D!, etc., como anteriormente). **10. ....., P A × P, 11. R 2 D** (deben hacer algo contra la marcha del monarca negro hacia el flanco de dama. Si 11. P × P, P × P; 12. P 4 TR, R 4 A; 13. C 3 A, A 5 C; 14. R 2 A, A × C; 15. R × A, P 4 A! decide), **P × P; 12. P × P** (otra vez 12. C × P, A × C conduce a un final de peones perdido), **A 3 A; 13. R 2 R** (si 13. P 3 A, P × P+; 14. R × P, A 7 C! y el caballo se halla copado), **A 4 D; 14. P 3 T, P 4 C D** (las negras tienen, en efecto, una mayoría de peones en el ala de dama y, avanzándolos, se asegurarán uno pasado lateral); **15. C 1 A, P 4 T; 16. C 2 D, P 5 T!; 17. C 4 R+** (desesperación. Si 17. C 1 C, A3R!; 18. R3A, A 7 T!; 19. C 2 D, P 5 C!; 20. P × P, P 6 T y el peón no puede ser por más tiempo detenido), **A × C; 18. P × A,** P 5 C!; 19. R 2 D (19. P × P, P 6 T y corona), **P × P; 20. R 1 A, P 4 C;** y las blancas abandonan, ya que después de 21. P × P, P × P; 22. R 1 C,

tanto R4R como R4A, son suficientes para las negras.

Si bien la ubicación de todos los peones en casillas del mismo color que el alfil resulta un serio «handicap» posicional para el bando que lo posee (en razón de que sus propias fuerzas se obstruyen las unas a las otras), su adversario debe ubicarlos en ese mismo color, únicamente teniendo la iniciativa, y si no se encontraran expuestos a ser atacados. Hemos visto ya varios ejemplos (Nos. 235, 245) donde la posición expuesta de los peones, eleva el valor del alfil. En el Nº 245, las piezas blancas se hallan atadas en la defensa del peón, y ello hizo posible la decisión de la lucha en otra parte del tablero. Pero algunas veces, la circunstancia que apuntamos resulta tan mala, que se pierde un peón forzosamente. Tal es el caso en el Nº 246 (Maroczy-Teichmann,

Diagrama Nº 246



Las negras ganan.

Nuremberg, 1896), En esta posición puede ganarse un peón en varias formas, pero las negras deben asegurarse que el final resultante no sea tablas, a causa de sus débiles peones de caballo. Por ejemplo, 1. ....., R4R; 2. R3R, A5R; 3. C1D, A7C; 4. C2A, A8A, pero entonces las blancas mantienen su juego por medio de 5. C4R!, A×PA (ó 5. ....., P3A; 6. C2D!, A7C; 7. C3A+!); 6. C×PC, A×P; 7. C3A+!! y el final de R y P resulta un empate. No obstante, en vista de que el caballo se encuentra copado y que seis de sus siete peones constituyen un buen blanco potencial, el juego de las blancas es, a la larga, insostenible. **1. ....., R2R; 2. R3R, R2D** (dirigiéndose hacia el flanco de dama); **3. R3A** (si 3. R2D, A5R; 4. C3D, A7C; 5. C2A, A8A; 6. C4R, A×PT!; 7. C×PC, A×P; 8. C×P, A×P y ganan), **R2A; 4. R3R, R1C; 5. R3A** (si ahora 5. R2D, A5R; 6. C3D, A7C; 7. C2A, A8A; 8. C4R, A×PT!; 9. C×PC, A×P y el monarca debe perder tiempos valiosos, para volver y neutralizar el avance del PT, por lo que las negras quedarán con un peón de ventaja: 10. R3R, A×P; 11. C×P, R2A, etc. O aquí 9. C×PD, P3A!; 10. C4R, A×P; 11. C×PA, A×P y los dos peones unidos y pasados deciden), **R2T; 6. R3R, R3T; 7. R2D** (si 7. P6A, R4T; 8. R3A, A×P; 9. C×A, R×C; 10. R4R, R6C; 11. R5A, R×P(6A); 12. R×P, P4C!; 13. P×P, P5A; 14. R6T, R5D; 15. R7C, P6A; 16. R×P, P7A; 17. R7C, P8A=D; 18. P7A, D4C+ y ganan), **A5R; 8. C1D, R4T** y los peones de las blancas caerán como manzanas maduras: **9. C2A, A7C; 10. R3R, R×P; 11. R2D, R6C; 12. R3D, A8A+; 13. R3R, R×P(5A); 14. C4R, A×P; 15. C×P+, R×PD; 16. C×PA, A×P; 17. C×P, A×P** y las negras poseen tres peones de ventaja.

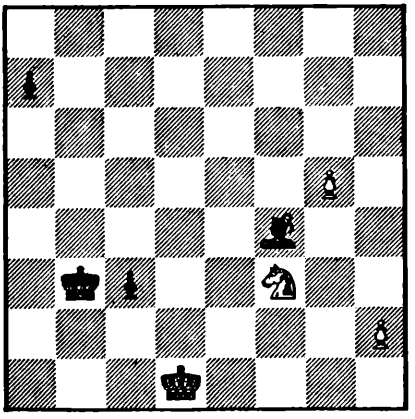
Igualmente, si el bando defensor dirige sus acciones con la finalidad

de conservar todo su material en ésta o posiciones similares, donde sus peones se encuentren expuestos, se hallará con una definitiva desventaja, a causa de la ubicación constreñida de sus piezas. «La mejor defensa es el contraataque», resulta a menudo una sentencia que corresponde perfectamente, tanto al final, como al medio juego y a la apertura. Donde el bando superior no tiene tiempo para establecer y explotar su control del mayor espacio, un sacrificio oportuno podrá, en ocasiones, afianzar su ventaja. Debe recordarse que resulta más difícil a un caballo el detener los peones, que a un alfil, y que el caballo es particularmente débil contra un peón pasado de torre. Esto se explota en el Nº 246a (Marco y Faendrich-Charusek y Schlechter, Viena, 1897). Blancas: R 2 D, C 2 R, P 3 T D, P 3 C D, P 4 R, P 3 A R, P 3 C R, P 2 C R; negras: R 3 D, A 3 A D, P 4 T D, P 3 C D, P 4 R, P 3 A R, P 3 C R, P 4 T R. Las negras ganaron. La conclusión fue 1. ....., R 4 A; 2. R 3 A, A 4 C; 3. C 1 A, A 8 A; 4. C 3 D +, R 4 C!; 5. C 1 R, P 4 C; 6. P 4 A, P C × P; 7. P × P, P 5 T R; 8. P × P, P × P; 9. C 3 A (de otra manera 9. ....., A × P y ganan de cualquier manera, por ejemplo, 9. R 2 D, A × P!; 10. C × A, P 6 T; 11. C mueve, P 7 A y coronan en la próxima), A × P; 10. C × P R, P 6 T; 11. C 4 C, A × P; 12. R 4 D, A 7 A y el resto es simple: 13. R 3 A, A 4 A; 14. C 2 T, R 4 A; 15. R 2 D, R 5 D; 16. C 1 A, A 3 R; y las blancas abandonan.

Si la superioridad del alfil es manifiesta en una posición balanceada de peones, ella resulta más evidente aún en el caso contrario, es decir, cuando no se hallan en equilibrio: por ejemplo, si existe una mayoría en uno de los flancos. La razón es que el alfil puede apoyar a la distancia a su potencial peón pasado, lo que también significa que se halla habilitado para defender el avance de los suyos propios e impedir, al mismo tiempo, la marcha de los de su oponente.

De igual manera, en las posiciones donde el material ha quedado muy reducido, este poder del alfil para combinar la ofensiva con la defensiva, resulta evidente. Así, en el Nº 247 (de una partida del match Dubois-Steinitz, 1862) el alfil detiene los peones blancos del flanco de rey y, al propio tiempo, vigila la casilla 8 A D, en la cual coronará el P A, mientras que el caballo agotará sus posibilidades en la tarea de neutralizar a este peón. El triun-

Diagrama Nº 247



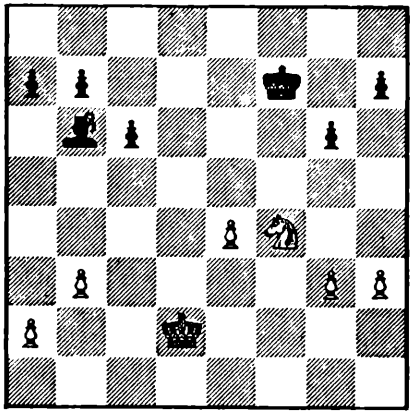
Las blancas juegan; las negras ganan.

fo se obtiene como sigue: **1. C 4 D +, R 7 C; 2. P 6 C, A 3 T; 3. P 4 T, P 4 T; 4. P 5 T, P 5 T; 5. C 2 A** (ahora vemos la dificultad. El C no puede ir en ayuda de sus peones), **P 6 T; 6. C 4 D, P 7 T; 7. C 2 A** (con la esperanza de 7. ....., P 8 T = D ??; 8. C × D, R × C; 9. R 2 A, A 2 C; 10. P 6 T! =), **A 2 C!!** (ahora las blancas se hallan en «zugzwang»), **8. C 1 T, R × C; 9. R 2 A, A 3 T;**

10. P 7 C, A × P; 11. R 1 A, P 7 A!! (el golpe de gracia); **12. R × P, A 3 T** y las blancas abandonan, puesto que no es posible, por más tiempo, impedir que el monarca de las negras salga de la casilla angular, donde estaba confinado, obstaculizando la coronación.

Es evidente que cuando existe mayor cantidad de material, más fácil es hacer valer la mencionada superioridad del alfil. Así, en el ejemplo precedente, si hubieran existido más peones, las blancas no habrían tenido la menor posibilidad de confinar al monarca adversario en el rincón. En tesis general, en los casos en los cuales ambos bandos poseen peones pasados (o peones pasados potenciales) y hay cinco o seis de ellos por bando, el alfil resulta netamente mejor. El Nº 248 (Golombek-Keres, Margate, 1939)

Diagrama Nº 248



Las negras ganan.

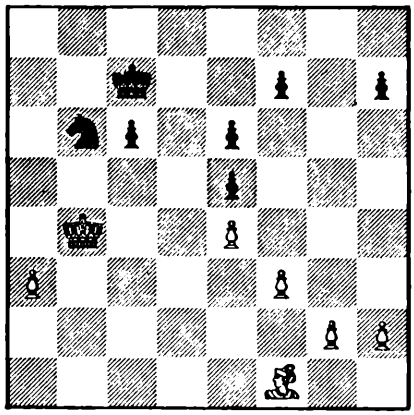
puede considerarse típico. El alfil, en conjunción con la mayoría de peones en el ala de dama, hacen posible la entrada del monarca negro. El proceso ganador, en su esencia, se lleva a cabo como si las negras tuvieran un peón de ventaja, puesto que el P R, casi automáticamente bloqueado, permite ignorar su presencia y movilizar la mayoría del flanco de dama. Keres continuó con **1. .....**, **A 7 A!** (primer paso: debilitar los peones del adversario); **2. P 4 C R** (ó 2. C 2 R, R 3 A; 3. R 3 D, R 4 R y ambas piezas blancas se encuentran atadas), **R 3 A; 3. R 2 R, A 5 D; 4. R 3 A** (con la esperanza de sostener el otro flanco con el caballo. Si en lugar de esto 4. R 3 D, A 3 C; 5. P 4 T D, R 4 R; 6. C 2 R, P 4 T D y el rey negro entra por vía 5 A R), **P 4 T D; 5. P 5 C +, R 4 R** (no 5. ....., R × P ? ?; 6. C 6 R +); **6. C 3 D +, R 3 D; 7. P 4 T R, P 4 C D; 8. C 1 R** (si el rey se mueve ....., P 4 A D - 5 A D fuerza al caballo a retirarse), **A 4 A; 9. C 3 D, A 3 C; 10. C 4 A, A 5 D; 11. C 3 D, P 4 A** (ahora las blancas se hallan enfrentadas al mismo dilema que si tuvieran un peón de menos: detienen al peón con el monarca y entonces pierden los peones del flanco de R; detienen al peón con el caballo y les cuesta la pieza o transforman el juego en un final perdido de R y P. Eligieron esto último); **12. C 4 A** (o 12. R 2 R, P 5 A; 13. P × P, P × P; 14. C 4 A, R 4 R; 15. C 5 D, R × P; 16. C 6 A +, R 4 A; 17. C × C, A 2 C!; 18. R 2 D, R 5 C; 19. C 6 A +, R × P; 20. C 4 R, R 5 C; 21. R 3 R, A 4 R y el peón de más es decisivo), **P 5 A; 13. P × P, P × P; 14. C 5 D, P 4 R; 15. C 6 A P 4 T; 16. C 5 D, P 6 A; 17. C 4 A, P 7 A; 18. C 3 D +, R 3 D; 19. R 2 R, A 7 C!!** y las blancas abandonaron, ya que luego de **20. R 2 D, P 8 A = D +; 21. C × D, A × C +; 22. R × A, R 4 R; 23. R 2 C, R × P; 24. R 3 T, R 5 A; 25. R 4 T, R 5 C; 26. R × P, R × P; 27. R 5 C, R × P; 28. P 4 T, P 5 T** y las negras coronan primero.

Si además de existir una estructura desequilibrada de peones, el bando defensivo tiene debilidades

en su posición, el juego está decididamente perdido. Por ejemplo, en el Nº 248a (Rellstab-Bogoljubow, Swinemünde, 1931). Blancas: R2AD, A7CR, P2TD, P2CD, P4R, P5AR, P4CR, P3TR; negras: R2D, C6AR, P5TD, P3CD, P5AD, P3R, P4CR, P2TR, los peones del flanco de dama se encuentran completamente débiles y el caballo está mal colocado. Por ello, las negras se hallan ya reducidas a tomar medidas desesperadas. El juego terminó con 1. R3A, P4C; 2. P×P+ (a 2. R4C temían 2. ....., P4R!; 3. R×P?, P6T!, pero 3. P3T era perfectamente adecuado), R×P; 3. R4C, C7D; 4. R×P, P6T; 5. P×P, C×P; 6. R×P, C6C; 7. P4TD, P4T; 8. R5C, P×P; 9. P×P, R2D; 10. R6C, R1A; 11. A5R, C8A; 12. P5T, C6R; 13. R6A, C5A; 14. A7A y las negras abandonaron.

En los ejemplos que preceden encontramos al alfil conjuntamente con un peón pasado (o un peón pasado potencial) que es lateral con respecto a la relativa posición de los reyes. Cuando el peón pasado se encuentra en la columna de caballo o de torre, siendo de por sí lateral sin tener en cuenta la situación de los reyes, la mayor rapidez de maniobra y mayor dominio del alfil, resultan siempre más efectivos. Esto se comprueba en el Nº 249 (Rubinstein-Johner, Carlsbad, 1929) donde el alfil da la decisión a favor de su bando, a despecho de que la posición se encuentra desfavorablemente bloqueada. Rubinstein ganó en la siguiente forma: **1. P4TD** (la primera fase consiste en avanzar el PT todo lo que sea posible, para constreñir la acción de las piezas negras. El intento directo 1. R5A, es refutado por medio de ....., C2D+), **C2D; 2. P5T, P3T; 3. A3D, R2C; 4. P4C!!** (no pudiendo hacer ulteriores progresos en el flanco de dama, debe debilitar previamente el opuesto. La jugada

Diagrama Nº 249



Las blancas ganan.

del texto amenaza asegurar un decisivo peón pasado con P4T, P5T y P5C!), **R2A; 5. P4T, C1A; 6. A1A, C2D; 7. A3T!!, C1A; 8. P5T!, P3A** (la clave de la maniobra de las blancas se ha hecho evidente: forzar la formación de esta debilidad. Si 8. ....., C2D; 9. P5C!, P×P; 10. P6T, C1A; 11. A4C!, C2T; 12. A5T, P3A; 13. A7A!, C1A; 14. A×P!!, C3C; 15. P7T, C1T; 16. A5A, C2A; 17. A6C, C1T; 18. A5T y ahora la entrada del rey blanco es terminante, mientras que si 8. ....., C2T; 9. R5A, C4C; 10. A2C, C2T; 11. P6T!, C1A; 12. P5C!!, C2D+; 13. R4C, R3C; 14. P6C, P×P; 15. P×P, P4T; 16. P7C, C3A; 17. A3T, P5T; 18. A×P, R×P; 19. R5A con un simple triunfo. Ahora el caballo se encuentra enredado por la necesidad de defender el PR y esto resulta demasiado pesado para su ya sobrecargada tarea); **9. A1A, C2D;**

10. A 4 A, C 1 A; 11. A 3 C, C 2 T!; 12. R 5 A!! (no 12. A × P ?, C 4 C ! seguido por C × PA), **C 1 A; 13. A 2 T C 2 D +; 14. R 4 C, C 1 A; 15. P 6 T!, R 3 C; 16. P 7 T, R × P; 17. R 5 A, R 2 C** (demasiado tarde); **18. R 6 D** (decisivo), **R 3 C; 19. R 7 R, C 2 T; 20. A × P, R 2 A** (ó 20. ....., C 4 C; 21. A 3 C, C × P A; 22. R × P, R 4 A; 23. R 6 C, R 5 D; 24. R × P, R × P; 25. P 5 C y ganan. Si aquí 22. ....., C 7 T; 23. A 1 D! es suficiente); **21. A 4 A!** (no 21. A 5 A ?, C 4 C; 22. R × P, R 3 D!; 23. R 6 C, P 4 A!! y el alfil no puede volver), **C 4 C; 22. R × P, R 3 D; 23. R 6 C, R 2 R.** Aquí las blancas abandonaron. La conclusión podría haber sido **24. R × P, C × P A; 25. P 5 C**, etc., ó **24. R × P, R 3 A; 25. P 4 A, C × P R; 26. P 5 C +, R 4 A; 27. A 3 D!, R × P; 28. A × C**, etcétera.

El poder de un alfil, unido al de un peón pasado, es tan grande que algunas veces puede compensar la desventaja material de un peón. Así en el Nº 249a (Lasker-Lipke, Breslau, 1889). Blancas: R 4 C R, A 2 D, P 2 C D, P 4 A R, P 3 C R, P 4 T R; negras: R 2 D, C 4 D, P 3 T D, P 2 C D, P 2 A D, P 3 D, P 3 T R. Las negras juegan. Ganan las blancas. El alfil puede fácilmente detener los peones del flanco de dama tanto como sea necesario, mientras que el caballo se halla inhabilitado para bloquear con efectividad a los contrarios del ala de rey. Lasker obtuvo la victoria en la forma que sigue: 1. ....., C 3 A +; 2. R 5 A, R 2 R; 3. P 4 C R, P 4 D; 4. P 5 C, P × P; 5. P A × P! manteniendo los peones pasados lo más laterales posible), C 2 D (ó 5. ....., C 5 R; 6. A 1 A, C 4 A; 7. P 5 T, C 6 C; 8. A 4 A, P 5 D; 9. P 6 T, R 2 A; 10. P 6 C +); 6. P 6 C, R 1 A; 7. P 5 T, P 5 D; 8. P 6 T, R 1 C; 9. P 7 T +, R 1 T; 10. R 6 R, C 1 A +; 11. R 7 A y las negras abandonaron.

Una de las más importantes conclusiones a que podemos arribar, de acuerdo con lo que acabamos de ver, es que el *alfil desarrolla su mejor acción con peones en ambos flancos del tablero, y preferiblemente cuando ellos están lo más apartados que sea posible.*

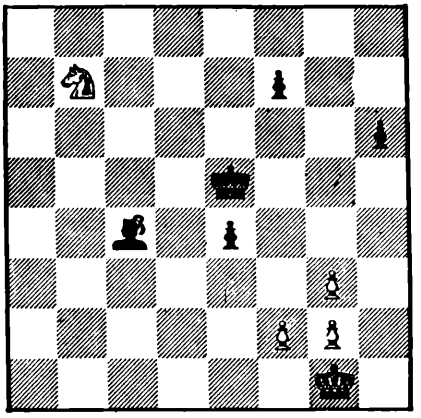
Estudiemos ahora la tercera clase de posiciones, en las que el alfil es superior. Cuando todos los peones se encuentran ubicados en un solo flanco, la única posibilidad de obtener el triunfo, al igual que con un peón de ventaja, se halla basada en copar la acción del caballo. Hemos visto ya ejemplos de ello (Nos. 241, 245) con peones en ambas alas, donde el objeto de esta maniobra era desviar al monarca enemigo y entrar con el propio. Pero cuando esta entrada en la posición adversaria no resulta provechosa, por no existir peones para capturar, copando al caballo debe llegarse a su eliminación. En realidad, resulta sorprendente encontrar finales con el caballo alejado de su base y en el borde del tablero (a menudo como resultado de cambios efectuados anteriormente) en los que el peligro de caer en poder del adversario no sea de fatales consecuencias para su bando.

El Nº 250 (Marshall - Nimzovich, Berlín, 1928) es una ilustración clásica que se presenta en las partidas de torneo. El caballo puede escapar únicamente a costa de un final de R y P perdido. Después de **1. .....**, **R 4 D!** hay tres variantes principales:

a) **2. C 8 D, R 3 D; 3. C 7 C +, R 3 A!!!; 4. C 5 T +, R 4 D!!; 5. C × A** —para 5. C 7 C ver *b)*—, **R × C; 6. R 1 A** (ó 6. P 3 A, P 6 R!; 7. R 1 A, R 6 D; 8. R 1 R, P 4 A;

9. P4C, P5A!; 10. R1D, P7R+; 11. R1R, R6R; 12. P3C, P×P y mate en dos), **R6D; 7. R1R, P4T; 8. R1D, P6R!!!; 9. P×P** (si 9. P3A, P4A!; 10. P4A,

Diagrama Nº 250



Las negras juegan y ganan.

P7R+; 11. R1R, R6R, etcétera), **R×P; 10. R1R, R5R; 11. R2R, R4A; 12. R3A, R4C; 13. R3R, R5C; 14. R2A, P3A; 15. R1A, R×P; 16. R1C, P5T; 17. R1A, P6T; 18. R1C!, R5C; 19. P×P+, R×P; 20. R2A, R5C** y vencen, a causa de que su rey se halla a dos casillas frente al peón, por lo que tienen la oposición.

b) **2. C8D, R3D; 3. C7C+, R3A!; 4. C5T+, R4D; 5. R2T** (ó 5. C7C, A7T!; 6. C8D, R3D; 7. C7C+, R3A; 8. C5T+, R3C y el caballo está perdido), **A7T!; 6. R3T, R4A; 7. C7C+, R3A!; 8. C5T+, R3C** y nuevamente el pobre caballo no tiene escape posible.

c) **2. R2T** (la continuación de la partida), **A7T!; 3. P4C, P3A!** (lo más simple); **4. R3C, R3A; 5. C5T+, R3C; 6. R4A, R×C; 7. R×P** (si en lugar de ello 7. R5A, R5C!; 8. R×PA, R6A; 9. P5C, P×P; 10. R×P, R7D; 11. R4A, A8C!; 12. P4C, R7R; 13. R3C, A7T!; 14. P5C, A2A; 15. R2C, A3C; 16. R1C, R6A; 17. R1A, R5A; 18. R2R, A4T+ y ganan), **A3R!; 8. R4A, R5C; 9. R3C, R4A; 10. R4T, A2A!; 11. P4A!, R3D; 12. P5C, PT×P+; 13. P×P, P4A; 14. P6C!, A3R!; 15. R5C, R4R; 16. R6T, R3A!; 17. P3C, A2D; 18. R5T, R2C** (es más simple 18. ....., A1R); **19. R5C, A3C; 20. R5T, A1A!; 21. R5C, A2D; 22. R5T, R3A!; 23. R6T, A1R!; 24. P7C, A2A!** y las blancas abandonaron, ya que luego de **25. R7T, R4C; 26. P8C=D+, A×D+; 27. R×A, R5C** no podrán alcanzar al PA.

La absoluta posición de ahogado de un caballo, sin ayuda de peones, ocurre únicamente cuando esta pieza se halla en el borde del tablero y el alfil se encuentra en el centro o en sus cercanías, ejemplo, C en 1D, A en 5D, o C en 1TD, A en 8D. Cuando sucede tal cosa, la partida es naturalmente insostenible para el bando que posee el caballo, a menos que pueda liberarlo o cambiar bastantes peones. Así, en el Nº 250a (Englisch-Wittek, Viena, 1882). Blancas: R4R, A5CR, P2TD, P2CD, P4AD, P3AR; negras: R6CR, C1CR, P3TD, P2CD, P2AD, P3D, P4R. Las blancas ganan, a pesar de hallarse el monarca enemigo peligrosamente cercano a sus peones: 1. ....., R7A; 2. P4A, P×P; 3. R×P, R7R; 4. R4R! (no deben permitir que salga el caballo), P3A; 5. P4T, P4T; 6. P3C, P4A (forzado, ya que si 6. ....., R7A; 7. R5A!, R7R; 8. R6R ganan); 7. R5D, R6D; 8. R×P, R7A; 9. R×P, R×P; 10. R5C, R6A; 11. R×P!, R×P; 12. R6C, R5C; 13. P5T, R5T; 14. A8D!, C3T; 15. R×P y vencen (Nº 218a). Esta situación del

caballo puede dar el triunfo al bando opuesto, aunque exista solamente un peón por cada lado. Así en el Nº 250b (Berger-Chigorin, Barmen, 1905). Blancas: R 6 D, A 4 A R, P 5 A D; negras: R 2 A R, C 4 T R, P 3 A D. Las blancas, a las que les correspondía la jugada en esta posición, ganaron en la forma siguiente: 1. A 5 R!, R 1 R; 2. R × P, R 2 R; 3. R 7 C, R 3 R (demasiado tarde); 4. P 6 A, R × A; 5. P 7 A y ganan (compárese con el Nº 219).

Sin embargo, debe dejarse constancia que la obtención de la victoria con un solo peón, siempre resulta por demás difícil. En el Nº 250c la posibilidad de conseguir una posición de ahogado para el rey defensor salva la partida: blancas: R 4 R, C 8 T D, P 2 T D; negras: R 1 D, A 8 C R, P 2 T D. ¡Juegan las blancas y hacen tablas! 1. R 5 D, R 2 D!; 2. P 4 T, P 4 T; 3. R 4 A, R 3 A; 4. C 7 A!!, R × C; 5. R 5 C, A 3 C; 6. R 6 T!!!, R 3 A ahogado.

Sumario. — El alfil es mejor que el caballo cuando los peones no están bloqueados, en razón de que en tal caso controla mayor espacio. Esta ventaja se explota forzando al monarca adversario a quedar en un flanco y, conseguido ello, penetrando con el propio rey entre un grupo de sus peones. El alfil resulta más efectivo cuando existen peones en ambos flancos del tablero. En una posición de peones que no se halle balanceada, la superioridad del alfil es más acentuada que en otra sin tal característica. Finalmente el bando que posee el alfil debe evitar, en lo posible, la ubicación de los peones en casillas del mismo color que éste.

b) El caballo es superior.

El tipo de posición donde esto ocurre ha sido ya indicado: aquélla en la que los peones se encuentran fijos (inmóviles) en casillas del color del alfil. Esta solidificación constituye una pérdida de movilidad para el alfil, especialmente cuando se halla bloqueado por sus propios peones, a los que debe defender, mientras que el caballo salta por doquier. Conviene recordar que aunque el alfil se encuentra en ventaja cuando los peones oponentes están en casillas de igual color, esto no resulta generalmente definitivo, mientras que el hecho de tener los propios peones fijos en casillas de su mismo color, conduce, por lo regular, al desastre. Otras ilustraciones de esto se encuentran en el Capítulo IV (Finales de alfil). Partes III B, IV b) 4).

La manera en que el caballo hace uso de esta especie de ventaja (mala posición, alfil malo) puede ser deducida de nuestros principios generales. Una superioridad posicional debe ser convertida en ganancia de material. Normalmente, esto se lleva a cabo atacando a un grupo de peones con el rey. Para conseguir la penetración del monarca, las dos piezas adversarias (R y A) deben ser desviadas de su acción defensiva, ya sea por medio de jaques o de un ataque directo a los peones. A veces, como en el caso similar en *a)*, los peones estarán tan débiles que no podrán ser defendidos, aunque se hallen amenazados únicamente por el caballo.

Esto nos conduce a clasificar en tres tipos la ventaja posicional que el caballo puede poseer contra el alfil:

1. Una total debilidad de las casillas de color opuesto al alfil, que hace imposible colocar una barrera efectiva a la marcha del monarca enemigo.

2. Los peones se hallan sujetos a

un ataque directo del caballo. Ello clava el alfil y de nuevo facilita la entrada del rey contrario.

3. Los peones son débiles, pero no por encontrarse ubicados en casillas del mismo color que el alfil (por ejemplo, por estar doblados o aislados). Puesto que el caballo actúa sobre todas las casillas, se deduce que pueden ser atacados por dos piezas (R y C) y sólo defendidos por una (R). En consecuencia, la pérdida de material no puede posponerse por mucho tiempo.

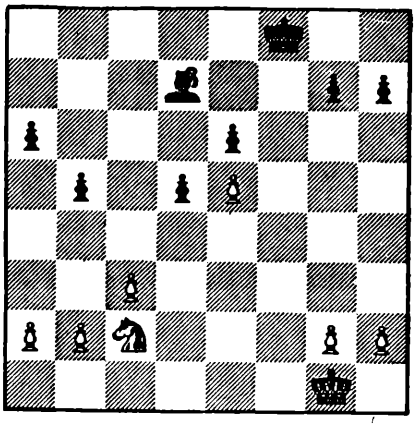
Los puntos 1 y 2 casi siempre van juntos, siendo la principal diferencia que en el primero el alfil tiene mucho más espacio.

1. Debilidad total de color

El alfil puede actuar únicamente sobre la mitad de las casillas del tablero; la otra mitad debe ser cuidada por los peones y el rey. Pero cuando todos los peones se hallan ubicados en casillas del mismo color que el alfil, las de color opuesto están gobernadas únicamente por «derechos de usurpador». A tales casos llamamos *debilidad total de color.*

El Nº 251 (Zubarev - Alexandrov, Moscú, 1915) ilustra muy bien la desventaja de tal configuración. Jugando las blancas, llevan su rey hasta la casilla 5 A D, y lo mejor que pueden hacer las negras es oponérsele en 2 A D. La próxima fase de la lucha, se basa en forzar al monarca defensor a retirarse del camino. Naturalmente que ello sólo puede llevarse a cabo por medio de jaques o copando al alfil. Lo primero no resulta factible, pues todas las casillas desde las que el caballo es capaz de jaquear, se hallan dominadas. Debemos, entonces, llevar al alfil a una posición en que no tenga buenas movidas. Esto será conseguido si atacamos dos peones en casillas blancas, que deben ser defendidas por la pieza, la que se verá, por tal causa, inhabilitada para moverse. Finalmente, con una movida

Diagrama Nº 251



Las blancas juegan y ganan.

de tiempo, efectuada con uno de los peones (hay por lo menos cuatro tiempos extra en el flanco de dama) se obliga al monarca negro a ceder el camino. La conclusión —captura de peones, explotación de uno o más peones pasados— ya nos es familiar. Con este bosquejo general en la mente, la continuación de la partida resulta naturalmente definida en seis fases, que comúnmente se ven en esta clase de finales.

1. *Avanzar con el rey todo lo más que sea posible.* **1. R 2 A, R 2 R** (hubiera sido peor para las negras dirigirse hacia el flanco de rey, puesto que allí nada hubieran conseguido ni se hallarían habilitadas para impedir por largo tiempo la entrada del monarca blanco: 1. ....., R 2 A; 2. R 2 R!, R 3 C; 3. C 3 R!, R 4 C; 4. P 3 C R!, P 4 T R; 5. R 3 D!, P 5 T; 6. R 4 D!, etc.); **2. R 3 R, R 1 D; 3. R 4 D, R 2 A; 4. R 5 A, A 1 A.**

El próximo paso consiste en atacar simultáneamente dos peones que

deban ser defendidos por el alfil. No existen, por el momento, tales peones y, por consiguiente, debemos crearlos. Sabemos que ellos deben hallarse en casillas blancas y carecer de movilidad. El caballo debe entonces dirigirse hacia el flanco de rey. Esto nos conduce a la segunda fase.

2. *Debilitar los peones enemigos, fijándolos, en lo posible, en casillas del color del alfil.* **5. C4C, A2C** (forzado: si 5. ....., P4TD; 6. C2A, A2D; 7. P3TD, A1R; 8. C4D y ganan un peón); **6. P3CR** (las negras estaban amenazando liberarse por medio de 6. ....., P5D y 7. ....., A×P), **A1A; 7. C3D, A2D; 8. C4A, P3C** (aquí tienen poca elección. Si 8. ....., A1A; 9. C5T, P3C; 10. C6A, P4TR; 11. P4TR, A2C; 12. C8R+, R2D; 13. C6D es inmediatamente decisivo); **9. C3T!, P3T** (de otra manera 10. C5C, P3T; 11. C7A, P4TR; 12. P4T, etc., como antes); **10. C4A, P4C; 11. C5T, A1R; 12. C6A, A2A** (si 12. ....., A3A; 13. P4TR, P×P; 14. P×P, A2C; 15. C8C, P4TR; 16. C6A y ganan un peón); **13. C4C!** (necesitan tener los peones en casillas blancas), **P4TR; 14. C3R** (bastante bueno, pero 14. C2A, seguido por C3T, era más simple), **A3C** (resulta extraordinaria la impotencia de las negras para emprender un contraataque. Si aquí 14. ....., P5T; 15. P×P, P×P; 16. C2C, ganando un peón); **15. P4TR!** (fijando finalmente los peones), **P×P** (15. ....., P5CR; 16. C2C es peor); **16. P×P, A5R.** Ahora que la situación en el flanco de rey está aclarada, veamos la tercera fase:

3. *Atacar dos peones con el caballo, los cuales deben hallarse defendidos por el alfil.* En tal forma, el alfil estará inmovilizado. Aquí los dos peones son los de PR y PTR, por lo cual el caballo debe conseguir situarse en 4AR ó 7CR, siendo la más práctica, naturalmente, la casilla 4AR. **17. C1A, A6A** (si 17. ....., A3C; 18. C3C, A2A; 19. C2R-4A); **18. C2D, A7R** (o 18. ....., A8D; 19. P3TD, A7R; 20. C3C, A6A; 21. C4D, A5C; 22. P3C, A6T; 23. C2R, etc.); **19. C3C, A5C; 20. C4D, A6T; 21. C2R, A4A; 22. C4A, A5C.** Ya el alfil está encadenado a su puesto y cuando les corresponda mover a las negras, tendrán que elegir entre perder un peón en el flanco de rey o en el de dama. Así la cuarta fase es:

4. *Ahora, que el alfli se encuentra inmovilizado, se debe perder un tiempo de peón.* Ello forzará a que jueguen el rey o el alfil, dando como resultado la pérdida de material. **23. P4C, R2D.** Realizado esto, la quinta y anteúltima fase es:

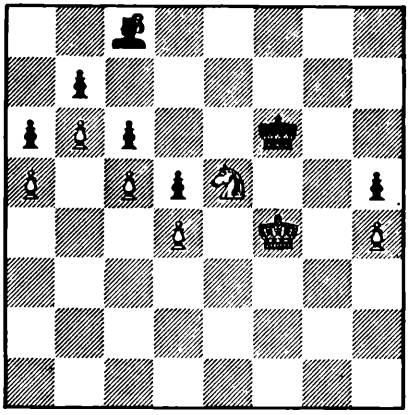
5. *Ganancia de material ya sea con el rey o el caballo* (depende de lo que hagan las negras). **24. R6C, A6A; 25. R×P, R3A; 26. C×PR.** Aquí las negras abandonaron. La última fase hubiera sido la siguiente:

6. *Avanzar los peones pasados hasta ganar la pieza.*

El doble ataque es la llave del final que denominamos debilidad total de color. En los casos en que no existe la reserva de movidas de peones, debe ganarse un tiempo con el rey y, si ello no es posible, el bando defensor estará habilitado para sostener su juego. Así en el Nº 252 (Schlechter-Walbrodt, Viena, 1898) existen dos amenazas: C×PA (si el A mueve) y R5C (si lo hace el monarca). Si les correspondiera la movida a las negras, lo mejor que podrían hacer es abandonar la partida. Por ejemplo, **1.** ....., **A4A; 2. C×P!, A2D; 3. C8D, A1A;**

4. P 6 A, P × P; 5. P 7 C, etc. Pero jugando las blancas, no pueden ganar el tiempo que les daría la victoria. Si **1. R 3 A** (1. C 6 C es bonito pero inútil: 1. ....., A 5 C !;

Diagrama Nº 252

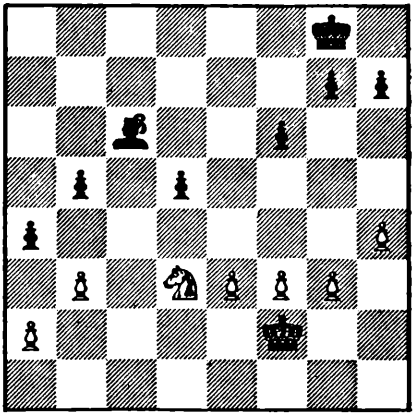


Si las blancas juegan es tablas; si lo hacen las negras, pierden

2. C 8 A ? ?, A 4 A !. Pero no 1. ....., R × C ?; 2. R 5 R, A 5 C; 3. R 6 D, R 4 A; 4. R 7 A, R 5 R; 5. R × P, R × P; 6. R 7 A y coronan primero), **R 2 R !** (2. C 3 D, A 4 A !, pero no 2. ....., A 5 C +; 3. R 3 R, A 4 A; 4. C 4 A, A 5 C; 5. C 6 C +, R 3 A !; 6. C 5 R, A 1 A; 7. R 4 A y vencen); **2. R 3 R, R 3 R; 3. C 3 D, R 3 A !; 4. C 4 A, A 5 C** ó **4. C 4 C, R 3 R; 5. R 4 A, R 3 A,** etc. Las blancas no pueden hacer nada positivo.

Donde la debilidad total de color se halla acompañada con una desfavorable posición de peones (aislados, doblados o bloqueados) la obtención del triunfo es prácticamente segura. Un caso común lo constituye el peón dama aislado. Tal peón aislado no resulta de por sí fatal para su bando (ver el Nº 257) pero en conjunción con otras debilidades, las dificultades a salvar son, indudablemente, excesivas. El Nº 253 (Capablanca - Reshevsky, Nottingham, 1936), es típico. La debilidad total de color (casillas 5 A D, 4 C D) y el expuesto peón aislado ya ofrecen al atacante el doble blanco, cuya obtención le hubiera costado la realización de muchas maniobras. Una táctica pasiva no daría esperanza de ninguna clase a las negras, ya que a ella podría seguir 1. ....., R 2 A; 2. C 4 C, A 2 C; 3. C 2 A, A 3 A; 4. C 4 D, A 2 D; 5. R 2 R, R 2 R; 6. R 3 D, P × P; 7. P × P, R 3 D; 8. R 3 A, R 4 A; 9. P 4 C +, R 3 D; 10. R 2 C, R 4 R; 11. C 1 A, A 3 A; 12. C 3 D +, R 3 D; 13. R 4 D, A 1 R; 14. C 4 A, A 2 A; 15. C 2 R, A 1 R; 16. C 3 A, A 3 A (terminación de las cuatro primeras fases correspondientes al Nº 251); 17. P 4 C y las negras están ya reducidas a efectuar movidas de peones: 17. ....., P 4 C; 18. P 5 T, P 3 T; 19. P 4 A, P × P; 20. P × P, A 2 D, en cuya posición lo más decisivo resulta 21. C × P, A × P; 22. C × P, A 4 A; 23. C 8 C, A 5 C; 24. C × P, A × P; 25. C 5 A +, R 2 D; 26. R 5 R y el resto es simple.

Diagrama Nº 253



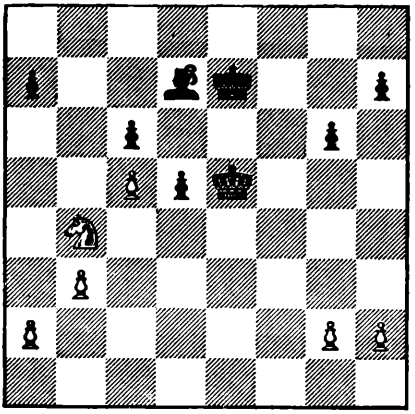
Las blancas ganan.

Para evitar esta línea, Reshevsky ensayó un contraataque en el flanco de rey, pero la debilidad esencial de su posición no pudo ser neutralizada. La partida continuó **1.** .....,

P 4 C; 2. P × P, P × P; 3. C 4 C, A 2 C; 4. P 4 C!, R 2 C; 5. R 2 R, R 3 C; 6. R 3 D, P 4 T (si 6. ....., P 5 D; 7. P 4 R); **7. P × P +, R × P; 8. R 4 D, R 5 T; 9. C × P, R 6 C; 10. P 4 A, P 5 C** (su única esperanza, pero de muy débil base. Si primero 10. ....., A × C; 11. R × A, P 5 C; 12. P 5 A, R 6 T; 13. P 6 A, P 6 C; 14. P 7 A, P 7 C; 15. P 8 A = D, P 8 C = D; 16. D 6 T + y cambian las damas); **11. P 5 A, A 1 A; 12. R 5 R, A 2 D; 13. P 4 R, A 1 R; 14. R 4 D, R 6 A; 15. P 5 R, P 6 C; 16. C 3 R, R 5 A; 17. P 6 R, P 7 C; 18. C × P +, R × P; 19. R 5 D, R 5 C; 20. C 3 R +, R 5 A.** Aquí la partida fue suspendida y luego las negras abandonaron sin continuar.

Una debilidad total de color se halla a menudo acompañada por una virtual o cualitativa minoría en uno de los flancos. Encontrándose todos los peones situados en casillas de un mismo color, son bloqueados y una mayoría es inútil. En tal evento, el bando oponente, posee un real peón pasado lateral o en potencia, con el cual puede forzar la obtención de la victoria. Esto se halla ilustrado en el Nº 254 (Thomas-Landau, Amsterdam, 1937), donde

Diagrama Nº 254



Las blancas ganan.

las blancas tienen tres peones contra dos del adversario en el flanco de dama, mientras que el P D enemigo está bloqueado y prácticamente carece de valor. El primer jugador forzó la entrada de su monarca como sigue: **1. C 2 A, A 1 R; 2. P 4 C D, A 2 D; 3. C 4 D** (una posición ideal para el caballo), **A 1 R; 4. P 4 T D, P 3 T D; 5. P 5 T!!!** (una jugada poco común. No desean cambiar su P T), **A 2 D; 6. P 5 C, P A × P** (si 6. ....., P T × P; 7. P 6 T, A 1 A; 8. C × P +, R 2 D; 9. R × P!); **7. R × P.** Las blancas se encuentran ahora un paso más cerca de su meta. El P C D adversario se halla en idéntica situación que al principio su colega, que estaba situado en la columna de dama, bloqueado y sin mayor valor. **7. ....., A 1 R; 8. C 2 A, A 2 D; 9. C 4 C, A 1 A; 10. R 6 A, R 1 D; 11. R 6 D!, R 2 C; 12. P 6 A, A 1 A; 13. P 7 A +, R 1 R; 14. R 6 A, R 2 A; 15. R 6 C, R 2 R; 16. C × P, R 3 D; 17. C 4 C,** y las negras renunciaron a la lucha.

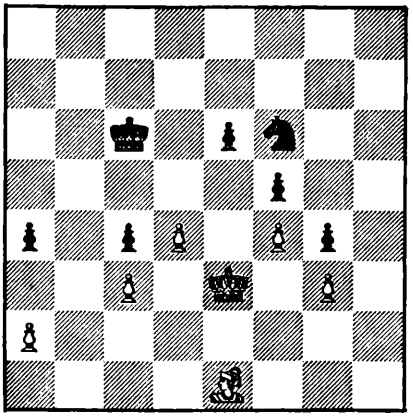
Igualmente, cuando el alfil se halla libre para rondar por el tablero, siempre está comprometido en su acción por la debilidad de sus peones y por la amenaza de la entrada del monarca enemigo. Un ejemplo en el cual un peón pasado potencial decide la partida, en un caso de tal naturaleza, es el del Nº 254a (Michell-V. Scheltinga, Amsterdam, 1937). Blancas: R 2 R, A 8 A R, P 2 T D, P 3 A D, P 3 R, P 3 A R, P 2 T R; negras: R 3 R, C 4 R, P 3 T D, P 2 A D, P 4 A R, P 4 C R, P 2 T R. Las negras juegan y ganan. 1. ....., P 5 C!; 2. P × P (forzado: si 2. P 4 A, C 6 A; 3. P 3 T, C 8 C +), P × P; 3. A 6 T, R 4 D; 4. R 2 A, R 5 R; 5. R 3 C, P 4 A! (para fijar el peón de A D); 6. A 8 A, P 5 A; 7. A 5 A, R 4 A; 8. A 4 D, C 6 A; 9. P 3 T R, P 4 T R; 10. P × P +, P × P; 11. A 6 C, C 4 C; 12. A 4 D, C 5 R +;

13. R 4 T, C 7 A ! ! (preparando la decisiva ruptura del R); 14. R3C, C8D; 15. P 3 T, R 5 R !; 16. R×P, C×P+; 17. R 5 C, C 7 A !; 18. A 5 A, R 6 D; 19. R 5 A, R×P; 20. R 4 R, R 6 C; 21. R 5 D, P 6 A; 22. R 4 R, C×P; 23. R 3 D, C 5 A; 24. A 8 A, P 4 T; 25. A 7 C, C 7 C +; 26. R 2 R, P 5 T y las blancas perdieron todas sus esperanzas en la lucha. Nótese que en este ejemplo, el peón pasado central de las blancas fue inútil.

2. El alfil malo

Hemos visto ya ejemplos de ello en los finales de alfiles (ver los Nos. 193, 195, 214). Contra un caballo, el alfil malo —que tenga todos o la mayoría de los peones en su color— resulta peor. La idea ganadora es la misma que en la empleada para la «debilidad total de color». La diferencia principal es que en estos ejemplos el alfil es mucho menos efectivo. En el Nº 255 (Henneberger-

Diagrama Nº 255



Las negras ganan.

Nimzovich, Winterthur, 1931) vemos al caballo en toda su amplitud. Con un alfil negro no se hallaría habilitado para explotar aquí su ventaja. El triunfo es alcanzado copando al alfil, y luego, con la entrada del rey. El primer paso consiste, entonces, en restar movimientos a la pieza blanca, obligándola a defender continuamente el P A D y al P C R. **1. ....., C 5 R; 2. R 2 R, R 4 D; 3. R 3 R** ¿cuál será su próxima jugada? Las negras podrán copar por completo los movimientos del alfil, únicamente llevando su caballo a la casilla 8 C D. Si, cuando consigan tal objetivo, la pieza enemiga se encuentra en 2 D, y le corresponde la movida a las blancas, éstas se hallarán habilitadas para empatar por medio de A 1 R, P 6 T, A 2 D, ya que después del cambio, las negras no poseerán la oposición. Por tal causa, deben ocupar la casilla 8 C D únicamente cuando el alfil esté ubicado en 1 R, pues entonces A 2 D, puede ser neutralizado por ....., C×A; R×C, R 5 R, R 2 R, P 6 T !, asegurando la oposición. Por lo tanto, deben perder un tiempo con su monarca. **3. ....., R 3 D !; 4. R 2 R, R 3 A; 5. R 3 R, R 4 D; 6. R 2 R.** Ahora las maniobras del caballo pueden empezar. **6. ....., C 3 D; 7. R 3 R, C 4 C; 8. A 2 D, C 6 T; 9. A 1 A** (como se ha indicado precedentemente, si 9. A 1 R, C 8 C; 10. A 2 D, C×A decide), **C 8 C; 10. A 2 C, P 6 T; 11. A 1 T.** Ahora el alfil no tiene movidas de ninguna clase, y las negras sólo necesitan perder un tiempo para conseguir entrar con su rey. Naturalmente, el caballo está perdido si las blancas lo quieren, pero como en seguida se demuestra, Nimzovich ha calculado que en tal circunstancia ganará la partida en el flanco de rey. **11. ....., R 3 D; 12. R 2 R, R 3 A; 13. R 1 D** (13. R 3 R, R 4 D; 14. R 2 A !, C 7 D !; 15. R 2 C, R 5 R ó 15. R 2 R, C 5 R es mucho peor), **R 4 D; 14. R 2 A, R 5 R; 15. R×C, R 6 A; 16. A 2 C !, P×A ! ! !** (no 16. ....., R×P ?; 17. A×P, R 6 A; 18. A 5 A !,

P 6 C; 19. P 4 T, P 7 C; 20. P 5 D ! y ganan las blancas); **17. P 4 T, R × P; 18. P 5 T, R 7 T; 19. P 6 T, P 6 C; 20. P7T, P7C; 21. P8T=D, P8C=D+; 22. R × P, D 7 C +!!!** (esto, no hay necesidad de asegurarlo, ha sido previsto por Nimzovich); **23. D × D +, R × D; 24. R 3 T, R 6 A; 25. R 4 C, R × P; 26. R × P, R 6 R; 26. P 5 D, P × P +; 28. R × P, P 5 A** y las blancas abandonan, puesto que su peón se hallará sólo en la sexta fila cuando su adversario corone. Indudablemente, un magistral ejemplo de cálculo exacto.

El caso en el cual el alfil está cercado por los peones enemigos, es casi tan malo como el que precede, con la única diferencia de la posibilidad de un sacrificio. Sin embargo, tal amenaza raramente resulta seria, por ejemplo, el Nº 255a (Riemann-Blackburne, Hamburgo, 1885). Blancas: R2AR, A1AD, P2TD, P3AD, P4D, P3AR, P4CR, P4TR; negras: R 3 A R, C 5 A D, P 2 T D, P 2 C D, P 4 D, P 5 A R, P 4 C R, P 3 T R. Las negran ganan. 1. ....., P 4 T D; 2. P 5 T (naturalmente que pueden ganar sólo jugando su monarca hacia el flanco de dama. En tal evento, las blancas desean tener reservada la amenaza de A × P, seguido por P 5 C), R 3 R; 3. R 2 R, R 2 D; 4. R 3 D, R 3 A; 5. R 2 A, R 4 C; 6. R 3 C (la «amenaza» se convierte en «bluff». Si 6. A × P, P × A; 7. P 5 C, P × P!; 8. P 6 T, C 3 D; 9. P 7 T, C 2 A); R 3 C! (desean perder un tiempo); 7. R 2 A, R 3 A!; 8. R 3 C, R 4 C; 9. P 4 T + (forzado), R 3 A; 10. R 2 A, P 4 C (obteniendo un peón pasado lateral); 11. P×P+, R × P; 12. R 3 C, R 3 C! (otra maniobra de triangulación para perder un tiempo); 13. R4T, R3T; 14. R3C, R 4 C; 15. R 2 A, R 5 T; 16. R 1 C, R 6 C y las blancas no pueden salvar su alfil: si 17. R 1 T, R 7 A (naturalmente, 17. ....., R × P también gana sin mayores molestias).

En este ejemplo, podemos notar que el método ganador consiste en aprovechar la ventaja que da el bloqueo del P A D y P D por la acción del caballo, obteniendo un peón pasado lateral. La incapacidad del alfil para emprender un contraataque, y el poder del caballo para constreñir al rey y la pieza adversaria, son la razón del triunfo.

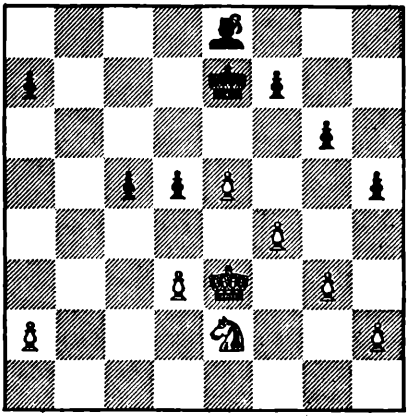
El alfil es una mala pieza defensiva, y cuando debe encargarse de la defensa de un peón, se encuentra en tan precaria situación como en aquellos casos en que se halla bloqueado por sus propios peones o por los del enemigo. Así, en el Nº 255b (Charusek-Marco, Nuremberg, 1896). Blancas: R 3 R, A 4 C R, P 3 T D, P 3 C D, P 4 A D, P 4 R, P 5 A R, P 3 T R; negras: R 3 A D, C 4 C R, P 2 T D, P 3 C D, P 4 A D, P 4 R, P 3 A R, P 5 T R, está encadenado al P T R, mientras que el caballo se encuentra habilitado para atacar dos puntos. Como consecuencia de esas circunstancias, las negras tienen libertad de acción con su monarca, mientras que su adversario sólo podrá hacer movidas innocuas. La forma más simple para la consecución de la victoria es 1. ....., P 3 T; 2. R 3 D (si 2. P4T, P4C; 3. PA×P+, P × P; 4. P × P +, R × P; 5. A2R+, R5C), P 4 C; 3. P×P+ (ó 3. R 3 R, P × P; 4. P × P, R 3 C; 5. R 3 D, R 4 T, etc.), P × P; 4. R 3 R, P 5 A; 5. P × P, P × P; 6. P 4 T, R 4 A; 7. P 5 T, R 4 C; 8. A 2 R, C × P R; 9. A × P +, R × P; 10. A 1 A, C 5 A, y el peón de ventaja es suficiente.

Hemos visto, entonces, que la movilidad del alfil puede ser limitada, ya sea por sus propios peones o por los del adversario. Lo primero es peor, porque no hay recursos para la ruptura. Ello se explota atacando

los peones enemigos desde una posición segura (Nos. 255, 255b) y entonces entrando con el rey. Con el alfil copado, el adversario posee virtualmente una pieza de ventaja. Donde el alfil es bloqueado por los peones enemigos, la posibilidad de un sacrificio debe ser tenida en cuenta. El método de las operaciones es, en esencia, el mismo como para el primer caso: correcta manipulación del rey; obtención de un peón pasado lateral, y luego continuar en forma rutinaria con el mismo; por ejemplo, atrayendo al monarca enemigo para conseguir la decisión en el otro flanco (Nº 255a).

Es bueno recordar que el caballo resulta efectivo contra un alfil, únicamente si se halla habilitado para establecer un ataque doble, pues en caso contrario, una simple amenaza es fácilmente neutralizada. Como resultado de lo expuesto, el bando que posee el caballo debe interesarse en fijar los peones en el color del alfil, con la finalidad de obtener blancos adicionales para su acción. Este punto teórico, es guía de la defensa en una buena cantidad de finales. Por ejemplo, en el Nº 256 (Alekhine-Yates, Hastings, 1925 - 1926). Las

Diagrama Nº 256



Las blancas juegan.

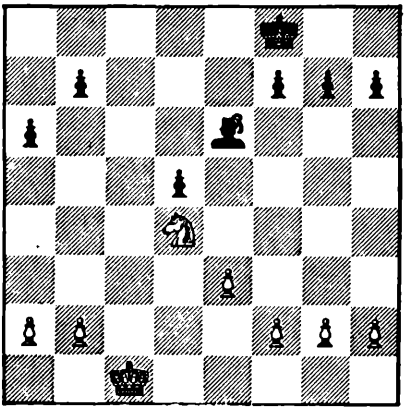
blancas sólo puede triunfar, fijando una cantidad suficiente de peones negros en casillas donde puedan ser amenazados. Así **1. P4D!, P5A** (no 1. ....., P×P+; 2. R×P, R3R ya que tendríamos un peón aislado de dama en conjunción con una debilidad total de color. El triunfo se obtendría, entonces, por medio de 3. C3A, A3A; 4. R5A, A2C; 5. C5C, P3T; 6. C4D+, etc.; compárese con el Nº 253); **2. P5A!** y ahora las negras deben tomar una decisión crucial: ¿jugarán ....., P×P o ....., P4C? Mientras no es fácil, en forma alguna, contestar tal cuestión sobre el tablero, lo cierto es que el principio del establecimiento de un doble blanco, resulta completamente provechoso para el bando del caballo. Si las negras juegan 2. ....., P×P; 3. C4A (de otra manera ....., P3A), A3A!; 4. C×PT las deja con peones débiles (esto no puede ser evitado en ningún caso) pero no hay doble ataque en forma fácil para las blancas. Por otra parte, si juegan 2. ....., P4C, es claro que las blancas contestarán P4T, obteniendo la casilla 4AR para el caballo, y que las de 4D y 4TR serán obvios y simples puntos de ataque. Consecuentemente, en el terreno puro de la teoría, deberían replicar 2. ....., P×P. No habiendo leído este libro, Yates eligió 2. ....., P4C contra lo cual Alekhine se aseguró una abrumadora posición, continuando de esta convincente manera: 3. P4TR, P3A (3. ....., P×P; 4. P×P, P3A; 5. C4A es mucho peor: 5. ....., P×P; 6. P×P, A2A; 7. R4D, R1D; 8. P6R y se termina); 4. PT×P!!, PA×PC; 5. C1C!, A2D; 6. P6A+, R1R; 7. C3A, P5C; 8. C4T y ahora la conclusión es similar a la de los otros ejemplos: después de un doble ataque, el alfil

estará en «zugzwang». 8. ....., A 3 R; 9. C 6 C, A 2 A; 10. C 4 A, R 2 D; 11. R 2 R, P 4 T; 12. R 3 R!, A 1 C (a una movida de R, el golpe 13. P 6 R es definitivo); 13. C × P T, A 2 A; 14. C 4 A, A 1 C; 15. C 2 R. Ahora que sólo ha quedado un blanco (4 D) el caballo no puede hacer más y, por conseguiente, penetra el monarca. 15. ....., A 3 R; 16. R 4 A, R 1 R; 17. R 5 C, R 2 A; 18. C 3 A (forzando a que juegue el rey), R 1 A; 19. R 6 C, R 1 C; 20. P 7 A +!!, R 1 A; 21. R 6 A, A × P; 22. P 6 R, A 4 T; 23. C × P, A 1 R; 24. C 3 A y las negras abandonaron.

Volvamos a la etapa crítica. En realidad, no puede garantizarse, con absoluta certeza, que la réplica teórica hubiera salvado la partida, pero los análisis al respecto nos llevan a la sensación de que habrían ofrecido a las blancas un problema mucho más difícil para resolver. **2.** ....., **P × P!**; **3. C 4 A** (si 3. R4A, P3A!!; 4. C 3 A, A 3 A; 5. R × P, A 2 D +!; 6. R 4 A, A 3 R y las negras están salvadas), **A 3 A** (no deben permitir que desaparezca el apoyo de su peón pasado); **4. C × P T, R 1 A; 5. C 6 A** (5. C 4 A, R 2 C; 6. C 2 R, R 3 C; 7. R 4 A no es mejor: después de 7. ....., P 3 T; 8. C 3 A, A 2 C; 9. P 4 T R, A 3 A; 10. P 5 T +, R × P; 11. R × P, A 1 A +; 12. R 6 A, A 3 R! las negras tienen todas las posibilidades de triunfar, mientras que si 5. R 4 A, R 1 C; 6. R × P ?, P 6 A; 7. C 4 A, A 4 C!! y ganan), **R 2 C; 6. R 4 A, R 1 A!!** (confiando en su peón pasado); **7. P 4 T R, R 2 C; 8. P 5 T, R 3 T; 9. C 8 C +, R × P; 10. C 7 R, A 1 T!; 11. C × P A, R 3 C; 12. C 6 D, P 3 T** y todavía no existe un triunfo claro a la vista. En la variante precedente, el doble blanco 4 D y 4 A R, sólo podría ser atacado desde la casilla 7 R, la cual no puede ser alcanzada por las blancas; o desde 3 R, lo que traería como consecuencia la retirada del monarca de 4 A, acción que facilitaría la defensa de las negras.

Donde sólo existe un blanco, la partida normalmente resulta empatada. De tal forma, el P D aislado, sin otras debilidades, no es fatal. Esto se demuestra en el Nº 257 (Flohr - Capablanca, Moscú, 1935). Después de **1.** ....., **R 2 R; 2. R 2 D, R 3 D; 3. R 3 A, P 3 C D!; 4. P 4 A, A 2 D; 5. C 3 A, P 3 A!** (colocando sus peones en casillas negras); **6. R 4 D, P 4 T D!; 7. C 2 D, A 1 A; 8. C 1 C, A 3 R; 9. C 3 A, R 3 A.** Esto es lo mejor que las blancas pueden obtener. Ahora, su única esperanza de alcanzar la victoria, se halla fundada en la creación de una segunda amenaza (además de la que hay sobre el P D). Ello podría efectuarse por medio de C 1 C - 2 D, 3 A - 4 T, P 5 A, P 4 C R, C 2 C - 4 A. Entonces, el alfil de las negras se encontraría

Diagrama Nº 257



Tablas.

atado en 2 A para defender dos puntos, ya que si ....., A 1 C, C 5 T gana un peón, y por otra parte, el monarca no estaría habilitado para abandonar la casilla 3 D, pues a ello C 6 R!, A × C, P × A, R 3 D, P 7 R!

decidiría. Consecuentemente, las negras hubieran tenido que debilitar sus peones del ala del rey. Esto no resultaría necesariamente fatal, pero hubiera dado algunas perspectivas a su adversario. Sin embargo, Capablanca, que ha visto tal plan, lo neutraliza con su cuidadosa defensa. **10. P3TD, P3TR** (esta jugada no establece diferencia); **11. P3CR, P4TR** (para bloquear el flanco de rey); **12. P4CD, P×P; 13. P×P, R3D; 14. P5C, P3C** (ahora el plan diseñado precedentemente resulta imposible, y un empate debe ser el resultado de la lucha); **15. P5A!** (un sacrificio para ubicar su caballo en 4AR), **P×P; 16. C2R, A2D!; 17. C4A, A1R!!** (la clave: no deben reparar en perder su desvalorizado PD, pero el PTR resulta vital); **18. C×PD, A×P; 19. C×PC** (19. C×PA, A7R), **A3A; 20. C4A+, R3R** y es evidente que ya no existe un peligro real. Este final debe compararse con el del Nº 253, donde la presencia de una debilidad adicional permitió la obtención de la victoria al bando atacante.

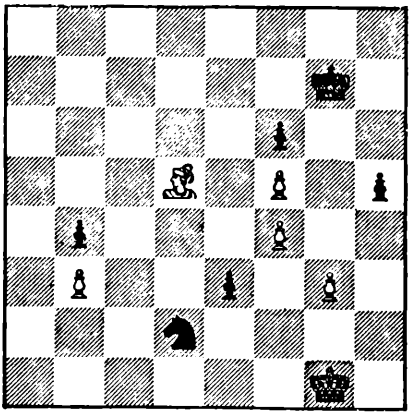
Cualquier posición bloqueada es mala para un alfil. A veces (como en el caso análogo de A contra C) la inmediata pérdida de material no puede ser evitada. Por ejemplo, en el Nº 257a (Horowitz-Fine, Nueva York, 1934). Blancas: R4CR, A1AD, P4TD, P3CD, P4D, P3R, P2AR P3CR, P4TR; negras: R2D, C5CD, P4TD, P3CD, P2AD, P5R, P6AR, P2CR, P2TR. Las blancas, a las que les correspondía la jugada, abandonaron, pues no pueden salvar a su peón de 2AD.

3. Peones débiles

Existen muchos ejemplos en los que tales peones son explotados con mejor resultado por el caballo que por el alfil. Estos casos ocurren principalmente, cuando una mayoría de peones es bloqueada, y cuando se hallan expuestos en casillas no dominadas por el alfil. Un alfil puede capturar peones cuando éstos se encuentran ubicados en su color: un caballo, en cambio, puede efectuarlo en cualquier parte.

El Nº 258 (Rubinstein-Alekhine, Londres, 1922) es típico del primer caso: un bloqueo de la mayoría de peones. El alfil no puede romper el bloqueo, mientras que el caballo y peón mantienen fuera de acción al monarca de las blancas. Las negras ganan, marchando simplemente con el rey para apoyar su peón pasado. La continuación fue la siguiente: **1. . . . . , R1A; 2. R2C, R2R; 3. A8C, R3D; 4. A7A, R4A; 5. A×P, C×P; 6. R3A** (si 6. P4C, C5D; 7. P5C, P×P; 8. P×P, C×P es suficiente), **R5D; 7. A7A, R6D; 8. A×C, R7D; 9. A4A, P6C; 10. A×P, P7R,** y las blancas abandonaron la lucha.

Diagrama Nº 258

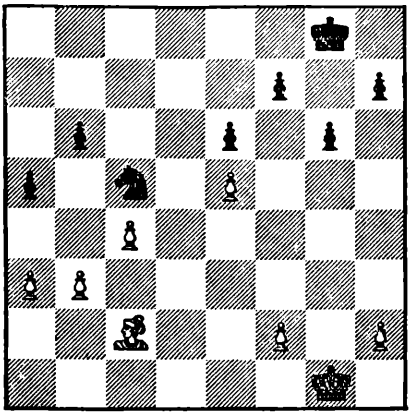


Las negras ganan.

El caso donde el alfil se halla inhabilitado para defender los peones expuestos, es más común. El Nº 259

(Gilg-Spielmann, Carlsbad, 1929) se puede tomar como modelo. El P R está expuesto y sólo puede ser defendido por un P. Esto es evitado por medio de **1. ....., P 4 C R !** y el

Diagrama Nº 259



Las negras juegan y ganan

P R está perdido. La continuación fue **2. R 2 C, C 2 D; 3. P 4 T R, P 3 T; 4. P × P, P × P; 5. P 4 A, P × P; 6. R 3 A, C × P +; 7. R × P, P 3 A** y los dos peones pasados y unidos ganan. La partida siguió así: **8. R 4 R, R 2 A; 9. R 4 D, C 3 A +; 10. R 3 A, R 2 R; 11. P 4 C, P × P +; 12. P × P, R 3 D; 13. A 1 D, P 4 R; 14. A 4 C, C 2 R; 15. A 3 A, P 4 A; 16. A 2 C, P 5 R; 17. A 3 T, R 4 R; 18. P 5 A, P 4 C !** (para reservar un peón extra contra la posibilidad de un sacrificio); **19. A 1 A, C 4 D +; 20. R 2 D, C 2 A; 21. A 3 T, P 5 A; 22. R 2 R, P 6 A +; 23. R 2 A, R 5 A; 24. A 7 D, P 6 R +; 25. R 1 A, R 6 C; 26. A 6 A, P 7 R +; 27. R 1 R, C 3 R** y las blancas abandonaron.

En el Nº 259a (Dake-Fine, Chicago, 1934) el caso es algo más complicado. Blancas: R 4 R, C 6 C D, P 2 T D, P 2 C D, P 2 A D, P 4 C R, P 3 T R; negras: R 2 R, A 1 R, P 3 T D, P 3 A D, P 4 A D, P 3 C R, P 2 T R. Después de 1. ....., A 2 A; 2. R 5 R !, A × P; 3. P 5 C !, A 8 C; 4. P 3 A, A 7 A; 5. C 4 A, R 2 D; 6. C 3 R, A 6 D; 7. C 4 C, R 2 A; 8. C 6 A, R 3 C; 9. C × P y los peones blancos del flanco de rey ganaron. Aquí las blancas se hallaban habilitadas para sacrificar un peón en el ala de dama, porque con el P A D de las negras doblado, el peón de más no tenía mayor significación.

Sumario. — El caballo es preferible al alfil en las posiciones donde los peones están bloqueados. Resulta especialmente malo para el bando que posee el alfil, tener todos o la mayor parte de sus peones en casillas del color de la pieza. La debilidad completa de color y un alfil malo van juntos. La clave del método ganador en ambos casos, consiste en el doble ataque, colocando al alfil en «zugzwang». El caballo, entonces, puede capturar un peón, o permitir la entrada del monarca. Si los peones se encuentran débiles o expuestos, el caballo también está en una situación inmejorable para aprovechar la ventaja que concede esta inferioridad.

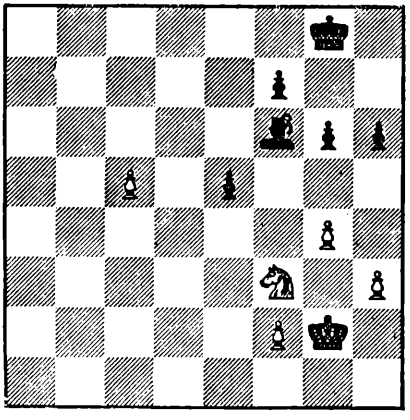
c) Mejor posición de peones.

No debe suponerse que todos los finales de A contra C son determinados por la superioridad de una de las piezas menores. Por el contrario, en un gran número de estos finales otros factores se asoman y ejercen ponderable influencia, y en una buena cantidad deciden la lucha, no importa qué pieza se posea en la acción. Este es el hecho saliente que distingue estos últimos dos incisos de los dos primeros: la ventaja posicional puede ser explotada con idéntico éxito por cualquiera de las dos piezas y resulta, en verdad,

un accidente que se posea una en lugar de la otra.

El peón pasado lateral es nuevamente la principal especie de superioridad que debemos notar. De ordinario, un alfil es algo más efectivo que un caballo, pero el poder del peón de que tratamos resulta tan grande, que cualquiera de las piezas ganará generalmente con igual facilidad. Repetiremos la forma en que debe ser empleado el peón: para atraer al monarca enemigo y penetrar entre los del adversario con el propio rey. Un ejemplo con el caballo es el Nº 260 (Levenfisch - Ragosin, Leningrado - Moscú, 1939). La continuación fue **1.** ....., **R 1 A** (si 1. ....., P 5 R; 2. C 2 D gana un peón); **2. C 2 D, R 1 R** (si 2. ....., A 2 R; 3. P 6 A, R 1 R; 4. R 3 A, P 4 A; 5. P × P, P × P; 6. C 4 A, A 3 A; 7. C 6 D +, R 1 D; 8. P 7 A + y ganan); **3. R 3 A, A 2 R; 4. P 6 A, R 1 D; 5. R 4 R, R 2 A; 6. R 5 D, P 4 A** (esperando

Diagrama Nº 260



Las blancas ganan.

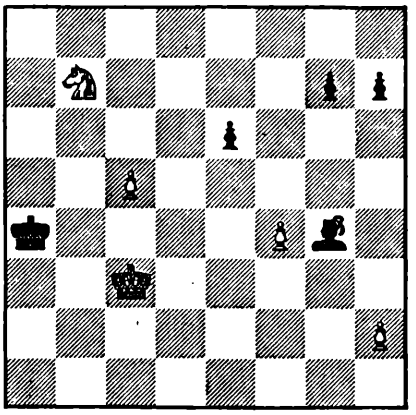
desviar la atención hacia el flanco de rey. 6. ....., P 3 A; 7. C 4 R resulta sin esperanzas); **7. P × P, P × P; 8. R × P** (lo más simple), **R × P; 9. C 3 C, A 3 D +; 10. R 6 R, A 7 R; 11. C 4 D +, R 4 A; 12. C × P, P 4 T; 13. C 3 C, R 5 D; 14. R 5 A, P 5 T; 15. C 5 T, A 8 C; 16. P 3 A, A 7 T; 17. C 4 A, A 8 R; 18. C 6 C, R 4 D; 19. R 4 C** y el resto es rutinario (ver el Nº 227).

Con dos peones pasados laterales (uno para cada bando) debe irse en procura de la coronación lo más pronto que sea posible. En el Nº 260a (Pillsbury-Lasker, San Petersburgo, 1895-96). Blancas: R 4 D, C 6 C D, P 4 T D, P 3 C D, P 2 C R, P 3 T R; negras: R 5 A R, A 4 A R, P 3 A D, P 2 A R, P 3 C R, P 5 T R esta regla no fue observada por las negras, negligencia debidamente explotada por su adversario. Podían haber obtenido el empate por medio de 1. ....., P 4 C !; 2. P 5 T (o 2. R 5 A, A × P!; 3. P × A, P 5 C; 4. P 5 T, P 6 C =), A × P!; 3. P × A, P 5 C; 4. P 6 T, P 6 C; 5. P 7 T, P 7 C; 6. P 8 T = D, P 8 C = D +; 7. R 3 A, D 6 R +; 8. R 2 C, D × C con una posición equivalente. En lugar de esto, Lasker jugó 1. ....., A 5 R ? a lo que 2. P 5 T, P 4 A +; 3. R × P, A × P; 4. P 6 T, P 4 C; 5. C 5 D + !, R 4 R; 6. C 3 R!!, A 6 A; 7. P 4 C, R 3 R; 8. P 5 C, A 7 R; 9. C 5 D, forzándolo a resignar.

Los peones pasados avanzados, cuando no se hallan bloqueados por el rey, cuestan casi invariablemente una pieza al bando defensor, especialmente con C contra A. El Nº 261 (Naegeli-Colin, Berna, 1932) es una prueba fehaciente. Jugando las blancas pueden obtener el triunfo de la manera siguiente: **1. P 6 A !, R 4 C** (si 1. ....., A 6 A; 2. C 5 A + !, R 4 C; 3. P 7 A y coronan); **2. P 7 A, P 4 R; 3. P 5 A!!!** (3. C 6 D +, R 3 A; 4. P 8 A = D + ?, A × D; 5. C × A, P × P sólo hubiera dado tablas), **A × P; 4. C 6 D +, R 3 A; 5. C × A, R × P; 6. C × P** y el resto es muy simple. Con el caballo, tales com-

binaciones ocurren con mucha mayor frecuencia que con el alfil. Por ejemplo, Nº 261a (Berger). Blancas: R1CR, C7AD, P6CD, P4AD;

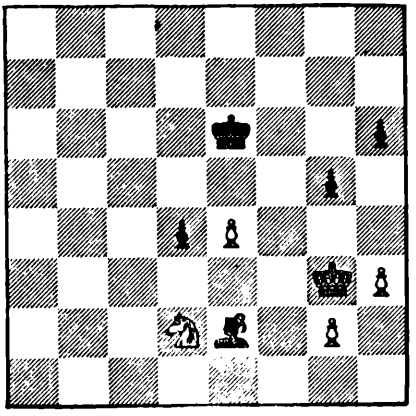
Diagrama Nº 261



Las blancas juegan y ganan.

negras: R6AR, A7TD, P2CD, P2AR. Las blancas juegan y ganan. 1. P5A, A8C (forzado: P6A debe neutralizarse); 2. C6R!!,

Diagrama Nº 262



Las negras juegan y ganan.

P×C (2. ....., A5R; 3. C5C+); 3. P6A y coronarán, ya que si 3. ....., A5R; 4. P7A y si 3. ....., A4A; 4. P×P.

Los peones expuestos a menudo no pueden ser defendidos, especialmente cuando son atacados por un alfil y sostenidos por un caballo. Así, en el Nº 262 (Walbrodt-Charusek, Nuremberg, 1896) el PR debe perderse. Charusek jugó **1.** ....., **R4R** y después de **2. R2A, A6D; 3. R3A, P4T; 4. P3C** (4. P4C, P5T), **A×P+**! ganaron en seguida, ya que si 4. C×A, P5C+; 5. P×P, P×P+; 6. R×P, R×C; 7. R4T, P6D. El juego continuó: **5. R2R, P5T**! (fijando el PTR), **6. P×P, P×P; 7. R2A, R5A; 8. C3C, P6D; 9. C2D, A4D; 10. C1A, A3R; 11. C2D, A×P; 12. C3A, A5C; 13. C×P, P7D** y todo está terminado.

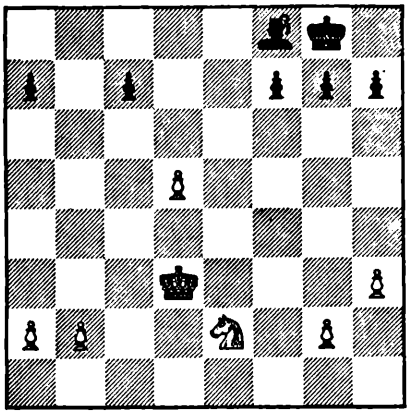
Los peones doblados, que se encuentran aislados, han nacido para morir. Igualmente, si no son capturados, no resultan mejores que un solo peón, de manera que el adversario tiene virtualmente uno de ventaja. Usualmente no pueden ser defendidos. Por ejemplo, en el Nº 262a (Hanauer-Fine, Nueva York, 1938), blancas: R1CD, C5D, P6AD, P6AR; negras: R2AR, A4R, P3TD, P5TD, P2TR. Las negras deben perder sus dos peones de TD, si su adversario lo quiere. La partida continuó así: 1. ....., A7T; 2. R2C, A3D; 3. R2T, R3C; 4. C7R+, R2A; 5. C5A, A2A; 6. R3T, R3C; 7. R×P, R2A; 8. R3C, P4TD; 9. R4T, A1D; 10. R5C, R3R; 11. R4A, R2A; 12. R5D, A3C; 13. C6D+, R1A; 14. R6R, P5T; 15. C4A, A2A; 16. C5R, abandonan.

d) Mejor posición del rey.

Nuevamente debemos aquí omitir el caso obvio donde uno de los monarcas se halla tan cerca, que puede capturar un gran número de peo-

nes. Un método más sutil se requiere en los casos en que uno de los reyes se encuentra lo bastante cercano para amenazar a los peones y trabar la acción de su rival. Ello dará también como resultante la ganancia de material, pero únicamente después de considerable número de maniobras. El Nº 263

Diagrama Nº 263



Las blancas ganan.

(Chigorin-Charusek, 4ª partida del match, Pest, 1896) es típico. El monarca de las blancas consigue llegar a 6 T D ó 6 A D, pero no puede ganar nada directamente. No obstante, la poderosa ubicación en la casilla 6 A D, resulta suficiente para la obtención del triunfo. Chigorin concluyó en la siguiente forma: **1.** ....., **A 2 R; 2. R 4 A, R 1 A; 3. R 5 C, R 1 R; 4. R 6 T, A 4 A; 5. R 5 C** (5. C 3 A era también bueno), **A 6 R; 6. R 6 A, R 1 D; 7. P 4 C D, P 4 T R; 8. P 4 T D, A 7 D; 9. P 5 C, P 5 T; 10. C 4 D, P 4 C; 11. C 5 A, A 8 R; 12. C 6 T, P 3 A; 13. C 5 A, A 5 C; 14. C 4 D, R 1 A; 15. C 6 R, A 3 D; 16. P 5 T, A 6 C; 17. P 6 C, P T × P; 18. P × P, P × P; 19. P 6 D** y las negras entregaron su alfil y luego abandonaron.

II. ALFIL, CABALLO Y PEONES CONTRA ALFIL, CABALLO Y PEONES

Casi todos estos finales se hallan regidos por los mismos principios establecidos para los simples finales de alfil o de caballo, o una combinación de ambos. Sólo existen, entonces, dos cuestiones que necesitamos considerar: alfiles de distinto color y reducción (cambio).

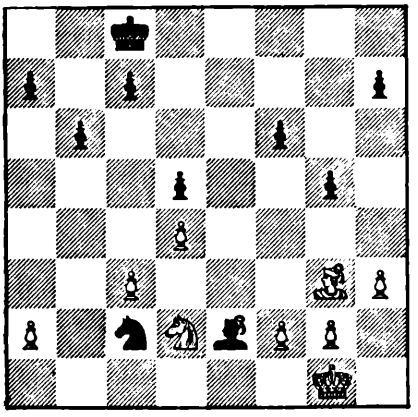
A. Alfiles de distinto color

Como hemos notados, hay muchos casos en los cuales, existiendo sólo esos alfiles en el tablero, el peón de más no es suficiente ventaja para la obtención del triunfo. Todos ellos corresponden a posiciones donde el bando superior puede tomar la iniciativa únicamente en uno de los flancos. En tales posiciones, resulta esencial evitar el cambio de caballos, aunque el cambio de alfil por caballo, o caballo por alfil, son permitidos.

Exceptuando algunos casos muy raros, el triunfo es imposible en posiciones con igualdad de material. Cuando uno de los contendientes posee un peón de ventaja, el método ganador no difiere esencialmente del empleado para los finales de caballo y de alfil: colocar las fuerzas tan bien como sea posible; asegurarse un peón pasado; atar las piezas enemigas; desviar al rey; dirigirse sobre el otro flanco del tablero y establecer allí una decisiva superioridad. Usualmente, el triunfo es algo más fácil, porque con un peón de menos, los otros peones del bando defensivo se hallan expuestos y a menudo perdidos. La mayoría de las veces, un cambio oportuno y conveniente (C por A, o A por C) resulta factible.

El Nº 264 (Marshall-Nimzovich, Nueva York, 1927) es un modelo para el bando superior. La partida continuó en la forma siguiente: **1. P 4 A R** (el defensor, como es de

Diagrama Nº 264

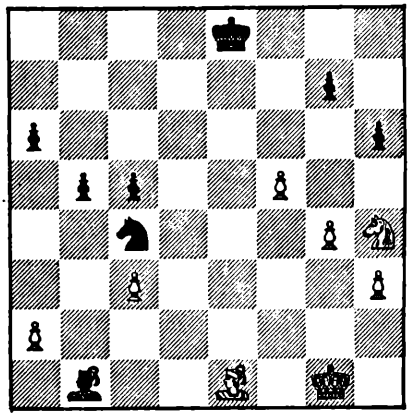


Las negras ganan.

práctica, trata de cambiar la mayor cantidad posible de peones), **C 6 T !** (deteniendo al P T D y amenazando, al propio tiempo, 2. ....., C 4 C 3. C 1 C, A 6 D); **2. P × P, P × P; 3. R 2 A, A 4 T; 4. A 5 R, P 5 C** (para aclarar la situación en el ala del rey. Si 4. ....., C 4 C; 5. P 4 C, A 3 C; 6. P 4 A, P × P; 7. C × P, A 2 A; 8. P 4 T D, A × C; 9. P × C, A × P; 10. A 6 A y ganan un peón en el flanco de rey, tornándose así dudosa la forma en que las negras podrían vencer); **5. P × P, A × P; 6. R 3 R, A 4 A; 7. A 7 C, A 3 R** (amenazando 7. ....., C 4 C; 8. C 1 C, A 4 A); **8. A 8 A** (pierden un peón. Pero igualmente, después de 8. R 3 D, R 2 D; 9. A 8 A, C 4 C; 10. P 4 A, P × P +; 11. C × P, P 4 T D; 12. P 3 T, A 4 A +; 13. R 3 R, R 3 A; 14. C 5 R +, R 4 D; 15. C 3 A, P 5 T!; 16. A 7 R, P 4 A; las blancas deben perder otro peón), **C 4 C; 9. C 1 C, P 4 T D; 10. R 2 D** (si 10. P 4 T, C 2 T seguido de A 2 D), **A 4 A; 11. C 3 T, C × C; 12; A × C, A 8 C; 13. A 8 A, A × P** y el resto no ofrece dificultad: **14. A 7 C, A 5 A; 15. R 3 R, R 2 C; 16. A 6 T, R 3 T; 17. R 2 D, A 8 A; 18. P 3 C, R 4 C; 19. R 1 A, R 5 A; 20. R 2 C, P 4 A; 21. A 3 R, P × P !; 22. A × P, P 4 C; 23. A 6 C, P 5 T; 24. A 5 T, P 5 D !; 25. P × P, P 5 C; 26. A 6 C, P 6 T +; 27. R 2 T, R 4 C; 28. A 5 A, R 5 T** y las blancas abandonaron.

Las posibilidades de ganar son más grandes cuando los peones están desigualmente distribuidos, por ejemplo 3 para 1 en uno de los flancos, y 2 para 3 en el otro. En efecto, en una posición de peones no balanceada como ésta, con uno de ventaja, la partida resulta normalmente ganada, a despecho del opuesto color de los alfiles. El Nº 265 (Kan-Flohr, Leningrado-Moscú, 1939) es típico. Las debilidades de la posición de las blancas

Diagrama Nº 265



Juegan las blancas y ganan las negras.

se hallan constituidas, no tanto por el hecho de que deben perder un peón, sino más bien en el peligro del remoto peón pasado que su adversario se asegurará. La partida

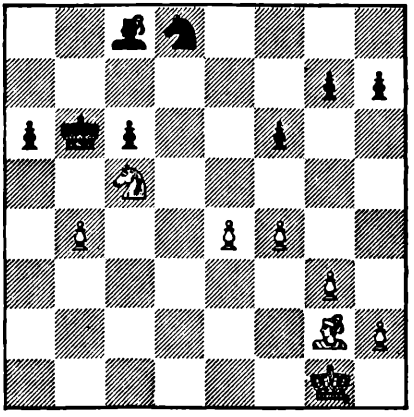
continuó **1. C 6 C, A × P; 2. A 3 C** (si 2. A 2 A, P 4 T D; 3. A × P, P 5 T; 4. C 4 A, P 6 T; 5. C 3 D, A 8 C y ganan una pieza), **A 8 C; 3. C 5 R, C 7 D** (las negras, naturalmente, deben evitar el cambio de caballos); **4. C 6 A, A 5 R; 5. C 5 T, A 4 D!** Ahora el caballo de las blancas se halla copado y tenemos, en realidad, un final de C contra A. **6. A 6 D, P 5 A; 7. A 4 C, C 5 R; 8. R 2 T, R 2 A; 9. R 1 C, P 4 T!** (tienen una ventaja ganadora en el otro flanco, de manera que quieren librarse de todo peligro en el ala del rey); **10. P × P, C 6 C; 11. R 2 A, C × P A; 12. A 3 R, R 3 A; 13. A 1 A, R 3 R; 14. A 4 A, A 5 R; 15; A 7 A, R 4 D; 16. A 8 C, R 4 A; 17. A 7 T + R 3 D; 18. A 8 C + R 3 R; 19. A 4 A, A 1 T; 20. A 7 A, C 2 R; 21. A 6 C, C 4 D; 22. A 4 D, C 3 A** (decisivo); **23. R 3 R, C × P; 24. P 4 T, C 6 C; 25. R 2 D, P 3 C; 26. A 6 C, C 4 A; 27. A 8 D, R 4 D; 28. R 2 R, R 5 R; 29. R 2 D, R 6 A; 30. R 2 A, R 5 C; 31. R 2 C, C × P; 32. R 3 T, C 4 A; 33. R 4 C, C 2 C!** y las blancas pronto abandonaron, ya que si 34. R 5 A, C 3 R +.

Nuevamente, cuanto menos peones existan en la lucha, tanto mayor serán las posibilidades de tablas. Por ejemplo, el Nº 265a (Winawer-Pillsbury, Núremberg, 1896). Blancas: R 2 A R, A 1 T D, C 5 C R, P 2 C R, P 4 T R; negras: R 2 R, A 7 T D, C 3 A D, P 2 T D, P 5 C D, P 3 C R. Las blancas juegan y hacen tablas. 1. P 4 C! (1. R 2 R fue jugado en la partida, y Winawer la perdió después de 1. ....., P 4 T; 2. C 3 A, P 5 T; 3. C 4 D, C × C; 4. A × C, R 3 D, porque los peones del flanco de rey aún no habían sido cambiados), P 4 T (ó 1. ....., A 2 A; 2. P 5 T, P × P; 3. C × A, R × C; 4. P × P, R 1 C; 5. R 2 R, R 2 T; 6. R 3 D y las negras no pueden ganar con su monarca tan alejado); 2. P 5 T, P × P; 3. P × P, P 5 T; 4. P 6 T, A 8 C; 5. P 7 T, A × P; 6. C × A, P 6 T; 7. R 2 R, P 6 C; 8. R 2 D =.

B. Alfiles del mismo color

Ordinariamente estos finales no difieren en forma fundamental de los simples casos correspondientes de A contra A, C contra C, o A contra C. Resulta importante cambiar la pieza que conviene. Así, si el adversario tiene todos sus peones en casillas del mismo color que su alfil, no debe cambiarse esta pieza, pero sí es aconsejable hacerlo en caso contrario. La regla a seguir es que *debe cambiarse la pieza más activa del oponente.* Por ejemplo, en el Nº 266 (Eliskases-Capablanca, Semmering-Baden, 1937) lo que conviene es cambiar el caballo de las negras, pero no su alfil, aunque el cambio de caballos sería igualmente

Diagrama Nº 266



Las blancas juegan y ganan. Ellas deben cambiar C × C, o A × C, pero *no* C × A, o A × A.

correcto, de efectuarse en el instante oportuno, como ser cuando ello no facilite una ruptura en el ala de dama. Así, Eliskases consiguió triunfar, después de **1. A 1 A!** (impidien-

do la jugada liberadora 1. ....., P4TD), **C3R** (1. ....., P4TD; 2. C4T+); **2. C4T+!** (¡no cambia todavía! Luego de 2. C×C, A×C, tanto 3. ....., P4TD como 3. ....., P4A hubieran dado la salvación a las negras), **R2A; 3. R2A, P4C; 4. R3R, P×P+; 5. P×P, C2C; 6. C5A!, C3R; 7. C×C+!** (ahora todo está bien, en razón de que el monarca blanco se encuentra centralizado), **A×C; 8. R4D!, R3C; 9. A4A!**, etc. Para la continuación, ver el Nº 196.

Sumario. — En los finales en que cada bando tiene un alfil y un caballo, los principios básicos son los mismos que para los más simples finales correspondientes. Si los alfiles son de distinto color, el bando superior debe cuidarse de no cambiar los caballos. Si los alfiles son del mismo color, el bando superior debe tratar de cambiar la pieza más activa de su oponente. Como regla, resulta ventajoso para el bando superior cambiar piezas, pero desventajoso cambiar peones y, por consiguiente, el bando inferior debe evitar el cambio de piezas y tratar de reducir, por todos los medios a su alcance, el número de peones existente.

III. LOS DOS ALFILES

La superioridad de los alfiles, en una posición más o menos normal, es ahora reconocida universalmente. Steinitz fue el primero en hacerlo notar y, tanto en su época, como actualmente, ello ha sido demostrado en innumerables partidas de torneo. En esta sección analizaremos la naturaleza de esta ventaja y daremos algunas reglas generales para su correcta explotación.

En el caso del alfil contra caballo, vimos que el alfil ayudaba al rey a penetrar en las líneas enemigas. Con una pieza extra en el tablero, esta penetración no resulta, a menudo, factible. No obstante, también hemos visto que un alfil puede limitar la movilidad del caballo, y esta idea de constricción, es la llave para los finales de dos alfiles contra A y C o dos caballos. Los alfiles deben accionar juntos y restar agilidad a la posición enemiga, y con ello facilitarán, en lo posible, la entrada del rey, creando, por otra parte, debilidades y martillando hasta obtener una tangible ventaja (entrada del monarca, ganancia de material).

Hemos visto que el poder del peón pasado lateral, con un alfil, era bastante evidente; con dos alfiles, resulta casi siempre una ventaja ganadora. Ambos alfiles pueden controlar todas las casillas de la columna de coronación. De tal manera, existen dos principales razones por las cuales los dos alfiles son tan poderosos: 1. Pueden trabar la posición adversaria, y 2. Se encuentran habilitados para actuar como escolta perfecta de un peón pasado lateral.

Para examinar el proceso ganador en mayor detalle, consideraremos separadamente las posiciones balanceadas y las que no lo son. Naturalmente, sólo estamos interesados aquí en la ventaja posicional, ya que la ventaja material es explotada de acuerdo a los principios sentados en el Capítulo IV y el Capítulo V, Parte I.

A. La estructura de los peones no está balanceada

Con esto queremos significar que los peones no se encuentran distribuidos en las mismas columnas, es

decir, que existe por lo menos una columna en la cual hay mayor cantidad de peones (2 para 1, ó 1 para 0) en uno u otro flanco. Por ejemplo, las blancas poseen un peón en cada una de las columnas de C D, A D, C R, T R; las negras un peón en cada una de las de T D, C D, C R, T R. En tales casos el poder de los dos alfiles es tremendo; muy a menudo esta sola circunstancia es suficiente para obtener la victoria. El proceso ganador en estos finales, puede ser dividido en cuatro fases.

1. Colocar las piezas en la mejor posición que sea posible, es decir, en casillas desde las cuales traben la movilidad de las piezas adversarias.

2. Obtener un peón pasado lateral o un potencial peón pasado lateral. En otras palabras, avanzar los peones tanto como se pueda. Las negras los detienen.

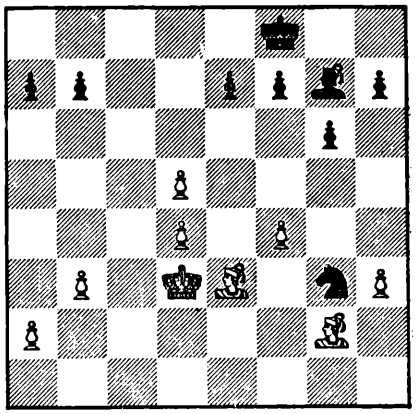
3. Si las negras se dirigen con su rey hacia el sector amenazado, poner atención sobre el otro flanco, donde se estará habilitado para capturar material con los alfiles o forzar una entrada con el monarca.

4. Si las negras no intentan parar los peones con su rey, el avance de los peones pasados les costará una pieza.

Como veremos, este método no difiere fundamentalmente del empleado para el final de A contra C. Sin embargo, en esta clase de finales, se notará que el trabajo a realizar es mucho más llano y fácil.

El Nº 267 (Leonhardt-Bernstein, Barmen, 1905) ilustra el gran poder del peón pasado lateral. Podemos considerar que el primer paso ya ha sido completamente realizado. En tal forma, lo primero que tratan de hacer las blancas, es colocar una mayoría de 2 a 1 en el flanco de dama. **1. P 6 D !, P × P** (forzado: si 1. ....., P 3 C; 2. P 7 D!); **2. A × P, C 4 A; 3. A 2 A, A 3 T; 4. R 4 R, C 2 R; 5. P 5 D !** (restando agilidad a las piezas enemigas y, al propio tiempo, amenazando ganar el P T D),

Diagrama Nº 267



Las blancas juegan y ganan.

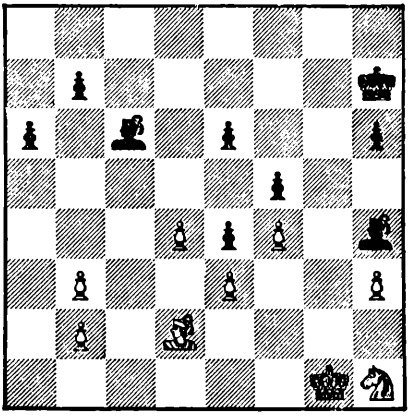
P 4 A +; 6. R 3 A, P 3 T (si 6. ....., P 4 T; 7. A 6 C); **7. P 4 T** (amenazando P 4 C - 5 C, y si entonces P × P, P 5 T ! - 6 T - 7 T - 8 T = D. Si el peón consigue llegar a la casilla 5 T, será imposible para las negras detenerlo), **A 2 C; 8. R 2 R** (no 8. P 4 C ?, A 6 A; 9. P 5 C, P × P; 10. P × P, R 1 R; 11. A 7 T, R 2 D; 12. P 6 C ?, A 5 D y las negras aún ofrecen lucha), **A 6 A.** El segundo paso ha terminado; ahora tenemos el cuarto. (Si 8. ....., R 1 R; 9. R 3 D, R 2 D; 10. R 4 A ganan un peón); **9. R 3 D, A 5 C; 10. A × P, P 3 T** (si 10. ....., C × P; 11. R 4 A, C 2 A; 12. R × A, C × A; 13. R 5 C, C 2 A +; 14. R 6 C, C 4 D +; 15. R 7 C y el avance del P T D decidirá el juego); **11. A 7 C; P 4 C; 12. P × P, P × P; 13. R 4 A, A 7 D; 14. P 4 C** y pronto ganaron. El avance del P C y el P T D costará a las negras, por lo menos, una pieza, mientras que el P C R de este bando es fácilmente detenido.

Sucede a veces que un peón pa-

sado no puede asegurarse con simples avances o cambios. En tales casos una posición trabada puede, a menudo, ser explotada por medio de un sacrificio que dé por resultado la obtención de un peón pasado. Un ejemplo de ello es el Nº 267a (Perlis-Baird, Barmen, 1905). Blancas: R 2 D, A 2 A D, A 6 C D, P 3 T D, P 4 C D, P 4 R, P 3 A R, P 3 C R, P 2 T R; negras: R 1 R, A 3 R, C 1 D, P 2 C D, P 3 A D, P 4 R, P 3 A R, P 2 C R, P 2 T R. Las blancas ganaron como sigue: 1. P 4 A, P × P; 2. P × P, A 7 T; 3. R 3 A, C 3 R; 4. A 3 R, C 1 A; 5. P 4 T D, C 2 D; 6. A 3 D, R 1 D; 7. R 4 D, C 1 A; 8. P 5 A !, C 2 D, 9. A 4 A R, R 2 R; 10. P 4 T, A 6 C; 11. P 5 T D, P 3 T; 12. A 2 R, A 7 T; 13. A 1 D, A 2 A; 14. A 7 A !, A 7 T; 15. A 4 T, A 2 A. Este es el momento crítico. Las blancas no pueden mejorar su posición más de lo que ya lo han hecho y, por lo tanto, quebrantan la resistencia enemiga mediante un sacrificio adecuado. 16. A × P !, P × A; 17. P 6 T, P 4 A + y a esta altura del juego la forma más simple de conseguir la victoria era 18. P × P, C 1 C; 19. A × C, A 1 R; 20. R 5 D, aunque 18. R 3 R, C 3 C; 19. A × C, A 1 R; 20. A × P + como fue jugado en la partida, resulta bastante bueno.

Contra un peón doblado, los dos alfiles se hallarán generalmente habilitados para forzar la ganancia de material o la creación de un peón pasado lateral. Esto se halla ilustrado en el Nº 268 (Sultanbeiev-Flohr, Folkestone, 1933). La debilidad del P C D de las blancas constituye la llave del plan ganador de su adversario. Primero forzará el P a 4 C. Luego llevará su monarca al flanco de dama. Para impedir la entrada del rey, las blancas tendrán que jugar el C a 3 A D, ya que su monarca es mantenido impotente por el puño de hierro de los dos alfiles. Finalmente, las negras capturarán el P C D y establecerán un peón pasado lateral. En ausencia del monarca blanco, tal peón costará seguramente una pieza a su bando. Flohr preparó su plan en la siguiente forma: **1. ....., R 3 C; 2. R 2 C** (2. R 1 A, A 4 C + y el pobre rey blanco tiene que volverse), **A 4 D; 3. P 4 C, R 2 A** (la primera y segunda fases se encuentran ahora en pleno progreso); **4. C 3 C, R 1 R; 5. C 2 R, R 2 D; 6. C 3 A, R 3 A; 7. R 2 T, A 6 C D** (unas jugadas para ganar tiempo en el reloj. 7. ....., A 2 R en seguida, era perfectamente correcto); **8. R 2 C, A 5 A; 9. R 1 C, A 6 D; 10. R 2 C, A 5 A; 11. C 1 C, P 3 C; 12. R 1 C, A 6 D; 13. C 3 A** (si 13. C 3 T, P 4 C !; 14. R 2 C, A 2 R; 15. R 2 A, P 4 T D !; 16. P × P, P 5 C ganan el caballo), **A 2 R; 14. R 2 A, A × P; 15. C × P, A 2 R; 16. C 3 A, A 5 T +** (confinando al monarca en el flanco de rey); **17. R 1 C, A 5 A; 18. R 2 C, P 4 T D; 19. R 1 C, P 4 C; 20. R 2 C, P 4 T; 21. R 1 C** (la impotencia del rey constituye una excelente ilustración de la cuarta fase de nuestro esquema), **A 6 C D, 22. R 2 C,**

Diagrama Nº 268



Las negras ganan.

P 5 C; 23. C 2 R, A 4 D +; 24. R 1 A, A 5 A; 25. A 1 R (desesperación. 25. A 1 A, P 5 T; 26. A 2 D, P 6 T resulta asimismo sin esperanzas), **A × A; 26. R × A, A × C; 27. R × A, P 5 T D** y las blancas abandonaron, pues si 28. R 3 D, R 4 D; 29. R 2 D, P 6 T; 30. P × P, P × P; 31. R 3 A, R 5 R pierden tres peones en el ala del rey.

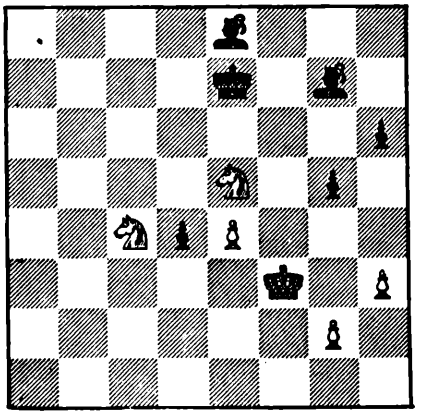
Contra un P D aislado, un caballo resulta más efectivo que un alfil, aunque no existiendo otras debilidades en la posición, la partida debe terminar empatada en uno u otro caso. Pero con dos alfiles, un peón dama aislado puede constituir una debilidad lo suficientemente seria como para acarrear la derrota, aunque ello no pueda ser demostrado con absoluta certeza. En el Nº 268a (Rubinstein Gajdos, Barmen, 1905) Rubinstein trabajó hasta obtener la victoria, pero es del caso hacer notar, que fué ayudado por el juego inferior de su oponente. Blancas: R 1 C R, A 4 D, A 2 R, P 2 T D, P 2 C D, P 3 R, P 3 A R, P 2 C R, P 2 T R; negras: R 2 A R, A 1 A D, C 3 D, P 3 T D, P 2 C D, P 4 D, P 3 A R, P 2 C R, P 2 T R. La partida continuó así: 1. R 2 A, A 2 D; 2. R 1 R, C 4 C (es mejor 2. ....., A 4 C); 3. A 5 A, R 3 R; 4. R 2 D, P 4 A ? ? (un horrible desatino posicional: inmoviliza su propio alfil y valoriza la acción del alfil oponente sobre las casillas negras); 5. P 3 C D, C 3 D; 6. P 4 T D, C 1 A; 7. R 3 A, C 2 R; 8. A 4 D, P 3 C R; 9. R 4 C, A 3 A; 10. R 5 A, R 2 D; 11. P 5 T, C 1 A; 12. A 1 D, C 2 T; 13. P 4 T, C 4 C; 14. A 2 A, C 2 A; 15. P 3 C, C 1 R; 16. A 5 R !, R 3 R; 17. P 4 A, R 2 D; 18. P 4 C D, C 2 A; 19. A × C !, R × A; 20. A 3 C, P 4 T; 21. A 2 T, R 2 D; 22. A × P, A × A; 23. R × A, R 2 A; 24. R 5 R, abandonan.

Donde existe una debilidad completa de color, los dos alfiles generalmente pueden abrir un paso para su rey, constriñendo las piezas enemigas. Por ejemplo, en el Nº 268b (Hasenfuss-Fine, Kemeri, 1937). Blancas: R 1 C R, A 3 R, C 2 A D, P4TD, P3CD, P4D, P5R, P4AR, P 3 C R, P 2 T R; negras: R 1 C R, A 2 D, A 2 R, P 2 T D, P 2 C D, P 4 D, P 2 A R, P 2 C R, P 5 C R, P 4 T R. Las negras ganaron en la forma que sigue: 1. ....., A 4 A R; 2. C 1 R, A 8 C !; 3. A 2 D, R 2 T; 4. R 2 A, R3C; 5. R3R, R4A; 6. P5T, P4CR! (colocando un peón pasado lateral en potencia); 7. C3D, A7A; 8. C5A, P × P +; 9. P × P, P 3 C; 10. P × P, P × P; 11. C 7 D, P 4 C; 12. P 4 C, P 5 T !; 13. C 5 A, P 6 C; 14. P × P, P × P; 15. R 3 A, A 5 T R; 16. A 3 R, A 8 D +; 17. R 2 C, R 5 C; 18. A 2 D, A 6 A +; 19. R 1 C, R 4 A; 20. A 3 R, A 5 R; 21. A 2 D, P 7 C; 22. C × A, R × C; 23. R × P, R × PD; 24. R3T, A 2 R; 25. R 4 C, R 6 D y el P D decide el juego.

La posibilidad de copar o trabar la movilidad de los caballos, constituye una de las más importantes estratagemas a disposición del jugador que posee los alfiles. Esta es la razón por la cual los caballos no pueden jamás aventurarse lejos de su campo. Si un caballo no se halla perdido directamente, un cambio en el momento oportuno, es generalmente provechoso para transformar la posición en un final más simple. Un ejemplo es el Nº 269 (Walbrodt-Charusek, Núremberg, 1896). Charusek ganó por medio de 1. ....., **A 4 C !** (amenazando 2. ....., A 3 T ! y 3. R3R); **2. C3T** (si 2. R4C, R3R; 3. C 3 T, A 7 C +; 4. C 3 A, P 6 D !; 5. C 1 C, A 4 R; 6. R 5 T, A 5 A; y ganan), **A 8 A !; 3. C(5R)4 A** (si 3. R 2 A, A × P !, mientras que si 3. C (3 T) 4 A, R 3 R; 4. C 2 D,

A×P+), **R3R; 4. C2D, A6D; 5. C(3T)4A, A1A; 6. C2C, A3T; 7. C(2C)4A** (los caballos no pueden encontrar un refugio. Si 7. C(2D)4A, A2CR; 8. R2R,

Diagrama Nº 269



Las negras juegan y ganan.

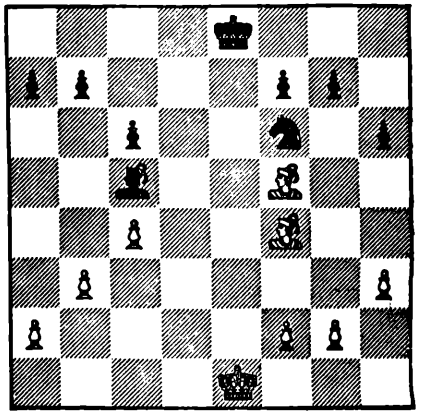
P6D+!; 9. R2D!, A5D!; 10. R1D, A×C(7C); 11. C×A, R4R y ganan), **A5C; 8. R4C, A×C(7D)!.** Este es el cambio decisivo. **9. C×A, A7R+; 10. R3C, R4R** y las negras obtuvieron el triunfo (ver el Nº 262). Aunque no existe, en realidad, una exacta analogía entre este final que acabamos de ver y el de dos alfiles contra alfil y caballo, de encontrarse los peones ubicados en el color del alfil solo, un cambio oportuno de A por C, nos dejaría con mejor final de A. Por ejemplo el Nº 269a (Scheltinga-Fine, Amsterdam, 1936). Blancas: R2TR, A2D, C3AR, P4CD, P5AD, P4R, P2AR, P2CR, P3TR; negras: R1CR; A6D, A2CR, P3TD, P2CD, P3R, P2AR, P3CR, P3TR. Después de 1. P5R (forzado), A5R!; 2. A3A, A×C!; 3. P×A, R1A, las blancas poseen el alfil malo y su partida resulta insostenible (Nº 196b).

B. La estructura de los peones está balanceada

Aquí las posibilidades de tablas del bando defensor son mucho mayores que en *A)*, pero igualmente se encuentra a menudo en la imposibilidad de mantener su juego. La acción conjunta de ambos alfiles, por regla general, consigue debilitar los peones enemigos y trabar seriamente sus piezas. Una vez hecho esto, el resto de la labor a realizar no ofrece tantas dificultades.

El Nº 270 (Berger-Chigorin, Carlsbad, 1907) es un caso modelo.

Diagrama Nº 270



Las blancas ganaron.

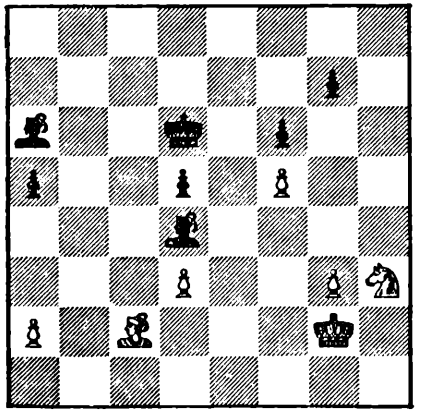
El proceso ganador consiste en cinco etapas. *1. Debilitar los peones del oponente.* Esta es la más importante de todas: en ella se basa el resultado del final. En nuestro ejemplo se produjo voluntariamente, aunque podría haber sido forzada. **1. ....., R2R; 2. A5R** (lo correcto es 2. A8A), **C1R; 3. R2R, A3D; 4. A3A, P3CD?** (4. ....., R1D era mejor. No es seguro que las negras, con esta respuesta, hubieran podido sostenerse, pero les habría ofrecido mejores posibilidades que la línea de juego elegida); **5. P3C,**

P 3 A ? (es mejor P 3 C). Desde aquí podemos decir que existe la seguridad de forzar la consecución de la victoria. La próxima etapa es *2. Trabar las piezas enemigas.* **6. P 4 A, A 4 A; 7. A 4 R, R 2 D** (ahora el rey se halla atado en la defensa del P A D); **8. P 4 C D, A 2 R; 9. R 3 A, C 3 D; 10. A 3 D, R 3 R; 11. P 4 C, P 4 C R.** Es tan obvia la debilidad de esta movida, que uno se pregunta cómo un jugador de la capacidad de Chigorin la haya elegido. La razón es, sin duda, el afán de impedir la entrada del monarca blanco. Por ejemplo, si 11. ....., R 2 D; 12. R 3 C, R 2 A; 13. R 4 T, P 4 A +; 14. R 5 T y ganan. Por otra parte, si 11. ....., R 2 A; 12. A 4 D, R 3 R; 13. P 3 T, R 2 A; 14. P 5 A D, P × P; 15. A × P, C 1 A; 16. A 5 A !, A × A; 17. P × A, C 2 R; 18. A 7 D las negras se encuentran en «zugzwang» y no tienen defensa contra la marcha del rey blanco hacia el flanco de dama. En otras palabras, el efecto paralizador de los alfiles, que pueden atacar simultáneamente ambos lados del tablero, se ha hecho ya sentir. La próxima estapa es *3. Abrir un paso para la entrada del rey.* **12. P 3 T, C 2 A; 13. A 5 A +** (no 13. R 4 R, C 3 D +), **R 3 D; 14. A 6 C, C 1 D; 15. P × P !, P T × P** (forzado, pues si 15. ....., P A × P; 16. A 7 C gana el P T); **16. R 4 R.** Para mantener al monarca blanco alejado, las negras deben esclavizar la acción de su caballo. **16. ....., C 3 R; 17. A 7 A !, C 2 C** (17. ....., C 1 D ?; 18. A 8 C !, o 17. ....., C 5 A; 18. R 5 A, C × P; 19. A × P, A × A; 20. R × A y el P C no puede sostenerse); **18. A 1 R, R 2 D; 19. A 3 A, A 1 D; 20. P 5 C !** (abriendo el camino también en el flanco de dama), **R 2 R; 21. A 8 C, R 1 A; 22. A 7 T, P × P; 23. P × P, R 2 R.** En esta forma, las negras han mantenido alejado al monarca blanco, pero han tenido que someterse a un terrorífico cañoneo y ahora entrarán en «zugzwang». Esto nos conduce a la cuarta fase. *4. Después que el monarca blanco ha penetrado en el campo adversario todo lo posible, forzar el cambio de la pieza que aún lo mantiene fuera.* **24. A 4 C +, R 3 R; 25. A 8 C +, R 2 D; 26. R 5 D !.** Ahora ya están en «zugzwang». **26. ....., A 2 R** (forzado, pues si 26. ....., R 2 A; 27. A 8 A, C 1 R; 28. A 6 R, R 2 C; 29. A 7 D !, C 2 A +; 30. R 4 R, P 3 T; 31. P 4 T, P × P; 32. P × P, R 1 C; 33. A 6 D, R 2 C; 34. A 6 A +, R 1 A; 35. R 5 A, y las negras deben perder sus peones del ala del rey); **27. A × A, R × A.** Y ahora la quinta fase, que es la final. *5. Penetración con el rey y captura de material.* **28. R 6 A, C 1 R; 29. P 4 T D** (29. R 7 C, C 3 D +; 30. R 6 T ! era también bastante bueno), **C 3 D; 30. R 7 A, C 5 R; 31. A 3 C, C 4 A; 32. A 2 A, R 3 R; 33. R 8 C** (en la partida fue jugado 33. R 6 A ?, R 4 R; 34. P 5 T, C 3 R; 35. P × P, C 5 D +; 36. R 7 C, P × P; 37. A 3 D, a lo que con 37. ....., P 4 A !; 38. P × P, C × P C ! ! las negras hubieran podido obtener el empate), **R 3 D** (si 33. ....., P 3 T; 34. R 7 A, P × P; 35. P × P, R 2 R; 36. R × P, R 3 D; 37. R 7 T, R 2 A; 38. P 6 C +, R 3 A; 39. A 4 R + ganan); **34. R × P, R 2 A; 35. P 5 T !, P × P; 36. P 6 C +, R 3 A; 37. A 4 R +, C × A; 38. P 7 C** y vencen.

La idea de *trabar la acción del caballo,* resulta fundamental en estos finales. Una ilustración clásica es la del Nº 271 (Tarrasch-Rubinstein, San Sebastián, 1912). Naturalmente, las tres primeras fases anteriormente indicadas, han sido completadas. Rubinstein terminó en la forma siguiente: **1. ....., R 4 R; 2. P 4 C, A 6 R !; 3. R 3 A** (si 3. C 2 A, A × C; 4. R × A, R 5 A), **R 5 D;**

4. A 3 C, A 2 C (4. ....., A × P; 5. A × P, A 8 A R era más simple. Si en este momento 6. A 7 C!, A × C!; 7. A 6 T!!, R 6 A!!!; 8. R 3 C!, R 7 C; 9. A 4 A, A 8 A R; 10. A × A, R × P; 11. R 3 A, A 3 T; 12. A 5 C, R 6 C; 13. R 4 R, P 5 T; 14. R 4 D, P 6 T ganan); **5. R 2 R, A 3 T D; 6. A 2 A** (6. A × P, A × P +; 7. R 3 A, A 8 A R traslada a la nota para la cuarta jugada de las negras), **A 4 C D** (para provocar P 4 T. 6. ....., R 6 A; 7. R × A, P 5 D + era también bastante bueno); **7. P 4 T, A 2 D; 8. R 3 A, R 6 A; 9. R × A, P 5 D +; 10. R 2 R, R × A; 11. C 4 A, A × P T** y todo está terminado. Las últimas jugadas fueron éstas: **12. C 6 R, A 6 C!; 13. C × P +, R 7 C; 14. C 5 C, P 5 T; 15. R 3 R, P 6 T; 16. C × P, R × C; 17. R 4 D, R 5 C**; y las blancas abandonan.

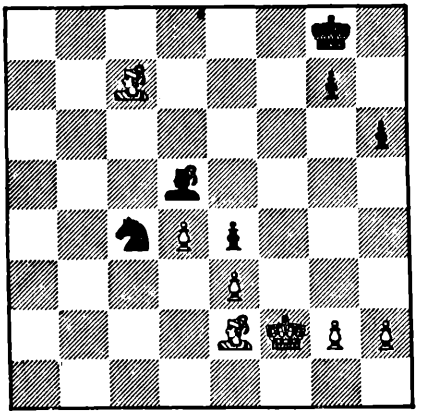
Diagrama Nº 271



Las negras juegan y ganan.

La peor situación de los alfiles se ve en posiciones bloqueadas y donde todos los peones se encuentran situados en uno de los flancos. En las posiciones en las cuales se hallan combinadas estas dos circunstancias, un peón de ventaja puede no ser suficiente para la obtención del triunfo. Así en el Nº 272 (Euwe-Alekhine, 3ª partida del match, 1937). Alekhine consiguió el empate. 1. ....., R 2 A; 2. P 4 T, P 4 C! (esencial para impedir A 4 A y P 5 T, que hubiera dado libertad al rey);

Diagrama Nº 272



Las negras juegan y hacen tablas.

3. A 5 T +, R 2 R! (no 3. ....., R 3 A?; 4. A 8 D +, R 4 A; 5. P 4 C + ganando un peón, ó 3. ....., R 2 C?; 4. A 8 D!, P × P; 5. A × P seguido por A 3 C - 4 A y la marcha del rey hacia el flanco de dama); **4. A 4 C, A 2 C.** Ahora las blancas no pueden hacer progresos ulteriores con sus alfiles, de manera que ofrecen el cambio de A por el poderoso caballo, pero sus esperanzas de triunfo pronto desaparecen. **5. A 5 R, C × A; 6. P × C, P × P; 7. *R 1 C, A 3 T;* 8. R 2 T, R 2 A** y la partida no puede terminar sino en tablas (Nº 181).

Los finales con todos los peones en un solo flanco, resultan casi siempre tablas si el bando superior posee tres peones o menos, y a menudo terminan empatados si tiene cuatro peones. Un ejemplo donde 2 alfiles y 2 peones se mantienen contra alfil y caballo y 3 peones, es el Nº 272a (Gygli-Alekhine, Berna, 1932). Blancas: R 3 T R, A 8 A D, A 8 A R, P 3 A R, P 2 T R; negras:

R1TR, A5D, C8D, P2TR, P2CR, P4AR. Tablas. 1. ....., C6R; 2. A6R, P5A; 3. A3T, A4R; 4. A1A, C7A; 5. A3C, C8R; 6. A5D, C6D; 7. A2D, P3C; 8. A4A, C7C; 9. A2R, P4T; 10. A1AD, C5T; 11. A2D, R2C; 12. A4C, R3A; 13. A5T, C4A; 14. A8D+, R4A; 15. A7R, C2D; 16. A3D+, R3R; 17. A8D, R2A; 18. A5CR y Alekhine pronto admitió que no podría conseguir nada contra una defensa correcta.

Sumario. — Los dos alfiles son mejores que los dos caballos o que alfil y caballo, en la mayoría de las posiciones normales de peones. Si los peones no están balanceados, de manera que el bando que tiene los dos alfiles puede conseguir la obtención de un peón pasado lateral, la partida estará prácticamente ganada. Si los peones están balanceados, la más pequeña debilidad en su estructura puede resultar fatal. Las tres ideas que constituyen la llave de todos estos finales son las siguientes: 1) Limitar la movilidad del adversario. 2) Trabar la acción del caballo o caballos. 3) Cambiar una serie de piezas, a fin de transformarlo en un simple final favorable (especialmente un final de alfiles, donde los peones del oponente se encuentren situados en casillas del mismo color que su alfil).

IV. DOS PIEZAS CONTRA UNA

Esta ventaja, por lo general, sólo da la victoria existiendo peones en el tablero, y en caso de que hayan menos de tres por la pieza.

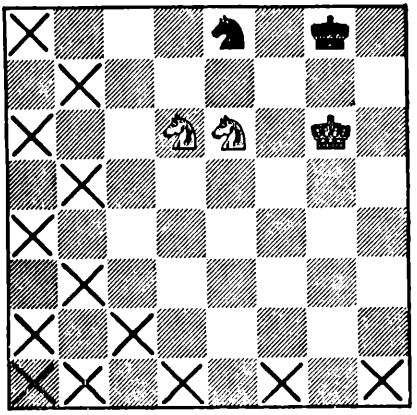
A. Sin peones

Puesto que una pieza menor no tiene capacidad para dar mate a un rey robado, es lógico que dos piezas menores contra una, normalmente no pueden ganar. Pero existe cierto número de excepciones que deben señalarse.

Siempre resulta malo para el bando defensivo tener su monarca situado en uno de los ángulos del tablero. Tal circunstancia da lugar a la mayoría de las excepciones a nuestra regla general, que establece el empate con dos piezas contra una. La razón de ello, naturalmente, se halla basada en la amenaza del jaque mate.

Un ejemplo con dos caballos contra uno, es el Nº 273 (Berger). La solución es **1. C7AR!** (1. C×C?? hubiera dado sólo tablas), **C3D** (cualquier otra jugada de caballo

Diagrama Nº 273



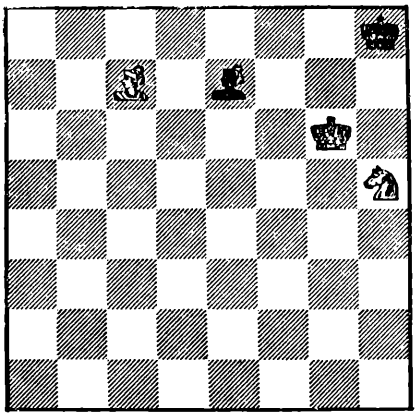
Las blancas juegan y ganan. El caballo negro puede estar en cualquiera de las casillas marcadas con ×.

conduce a lo mismo: la clave es que las negras no pueden dar jaque en menos de tres movidas); **2. C6T+, R1T; 3. C5C!**. Ahora vemos el porqué de la existencia de la pieza extra del bando negro: de no estar actuando en el tablero, el monarca se encontraría en posición de ahogado. **3. ....., C5A; 4. C(5C)7A** mate.

Un caso análogo, con dos alfiles contra uno, es el Nº 273a (Berger). Blancas: R 5 C R, A 4 R, A 8 A R; negras: R 1 T R, A 1 R. Las blancas juegan y ganan. 1. R 6 T (amenazando A 7 T !), R 1 C; 2. A 3 T, A 4 C (no hay nada que hacer. Si 2. ....., R 2 A; 3. A 6 A + y 4. A × A; si 2. ....., R 1 T; 3. A 7 T !, cualquiera; 4. A 2 C mate, y finalmente si 2. ....., A 2 A; 3. A 7 T +, R 1 T; 4. A 2 C mate); 3. A 5 D +, R 1 T; 4. A 2 C mate.

El Nº 274 (Kling y Horowitz, 1851) ilustra sobre las posibilidades de mate con A y C contra A. La so-

Diagrama Nº 274



Las blancas juegan y ganan.

lución es **1. A 5 R +, R 1 C; 2. A 7 C !, A 5 T !; 3. C 4 A, A 2 R; 4. C 5 D, A 4 C** (si 4. ....., A 1 D; 5. A 6 T, A 5 T; 6. C 3 R, A 2 R; 7. C 5 A, A 1 D; 8. A 7 C y ganan); **5. A 3 A, A 5 T** [o *a)* 5. ....., A 8 A; 6. C 6 A +, R 1 T; 7. C 4 R +, R 1 C; 8. A 7 C, A 4 C; 9. C 6 D, A 2 R; 10. C 5 A. *b)* 5. ....., A 1 D; 6. A 4 C, A 5 T; 7. C 3 R, A 6 C; 8. C 5 A, A 5 A; 9. C 7 R +, R 1 A; 10. C 5 D +, ganando el alfil]; **6. A 4 C, A 7 A** (deben impedir C3R); **7. C 6 A +, R 1 T; 8. A 8 A, A** cualquiera; **9. A 7 C** mate.

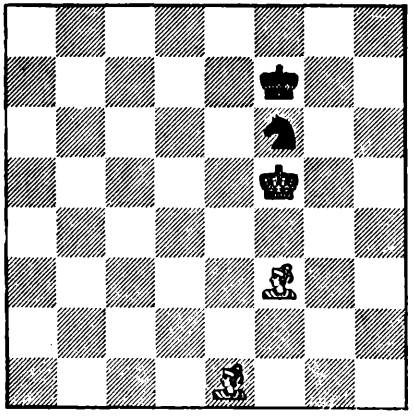
Con A y C contra C, tenemos otro género de amenaza ganadora: la captura del caballo. Por ejemplo, el Nº 274a (Berger). Blancas: R 5 R, A 4 D, C 5 A R; negras: R 1 T R, C 1 R. Las blancas juegan y ganan. 1. A 7 A !, C 2 A (si 1. ....., C 2 C; 2. C 6 T !, R 2 T; 3. C 4 C !, R 1 T; 4. C 6 A ! y el cabalo está perdido); 2. R 4 D, C 3 T (si 2. ....., C 4 C +; 3. R 4 A, C 6 T +; 4. R 4 C, C 7 A +; 5. R 3 A, C 6 T; 6. A 8 R, C 8 C +; 7. R 3 D, C 6 T; 8. C 3 R, R 1 C; 9. R 3 A, R 1 A; 10. A 4 T, R 2 R; 11. R 2 C); 3. R 4 A, C 1 C; 4. A 8 R, R 1 C; 5. R 5 D, C 3 T; 6. R 6 D, C 5 C; 7. A 5 C, C 7 A; 8. A 3 D, C 8 R; 9. A 4 R, R 2 A; 10. R 5 R, R 3 C; 11. R 4 A, R 3 A; 12. C 4 D, R 2 R; 13. C 5 A +, R 3 R; 14. C 3 C, R 3 A; 15. R 3 R, R 4 C; 16. C 2 R, R 5 C; 17. R 2 A y el caballo pagará su tributo, por no ser un alfil.

Un ataque de mate con A y C contra C, se ve en el Nº 274b (Amelung, 1896). Blancas: R6CR, A6TR, C6AR; negras: R1TR, C5D. 1. ....., C 4 A; 2. A 8 A, C 5 T +; 3. R 7 A, C 4 A; 4. C 4 R, R 2 T; 5. C 5 C +, R 1 T; 6. A 5 A, C 3 D +; 7. R 8 A, C 4 A; 8. A 6 C, C 2 C; 9. A 5 T, C 4 A; 10. A 3 A +, C 2 C; 11. A × C mate. Sin embargo, el caballo podría dar aquí el empate en caso de hallarse en cualquiera de estas otras varias casillas; 3 A D, 5 A D, 6 D, 6 T R y naturalmente, cualquier otra desde la que es posible una captura.

Dos alfiles contra caballo ofrece las mejores posibilidades de ganar. El Nº 275 (Kling y Horowitz, 1851) difiere de los otros ejemplos en que no existe amenaza inmediata de capturar el caballo, o dar mate. La solución es **1. A 4 C D, C 2 T** (si 1. ....., C 2 D; 2. A 5 D +, R 2 C; 3. A 4 A, C 1 A; 4. A 3 A +, R 3 T; 5. A 7 A, C 2 T; 6. A 8 R, C 1 A;

7. A2C, C2T; 8. A4D, C1A; 9. R6A, C2T+; 10. R7A, C4C+; 11. R8C, C6A; 12. A3R+, C4C; 13. R8A y ganan el caballo. O 1. ....., C1C; 2. A5D+, R2C;

Diagrama Nº 275



Las blancas juegan y ganan.

3. R5C!, R2T; 4. A8A!, R1T; 5. A4R, C cualquiera; 6. R o A×C. O finalmente 1. ....., C1R; 2. A5T+); **2. A3A, R1R** (si 2. ....., R1A; 3. R6C, mientras que si 2. ....., R1C; 3. A5D+, R1A; 4. R6C. Una movida de caballo tampoco puede ayudar a su bando: 2. ....., C1A; 3. A5T+, R1C; 4. A8R, R2T; 5. R6A, R3T; 6. A2D+, R2T; 7. A4C, R1C; 8. A7A+, R mueve; 9. A×C); **3. A5T+, R1A** (ó 3. ....., R1D; 4. A4CD, seguido por A6C); **4 R6C, R1C; 5. A4CR, C1A+; 6. R6A, C2T+** (si 6. ....., R2T; 7. R7A, C3C; 8. A5A, etcétera); **7. R7R, C4C** (ó 7. ....., C1A; 8. A5TR, C3C+; 9. R6A, C1T; 10. A2R, R2T; 11. A4A, R3T; 12. A3D, R4T; 13. R7C decide el juego); **8. A6A** (8. A5A, C5R! resulta más difícil), **C5R!; 9. A6R+, R2T; 10. A5A+, R1C; 11. A4T!** (no 11. A×C?? ahogado), **C6A** [o *a)* 11. ....., C4A; 12. A2AR, C3T; 13. C6D; *b)* 11. ....., C7D; 12. R6A, R1A; 13. A3D, C6C; 14. A2AR y el C se halla atrapado en ambos casos]; **12. R6R, C4C; 13. A2AR, C2A+; 14. R7D, C4C; 15. A3D** y nuevamente la caballería debe hacer su última parada.

Se ha intentado demostrar que, en todas las posiciones, dos alfiles ganan contra un caballo, pero las pruebas no resultan conclusivas.

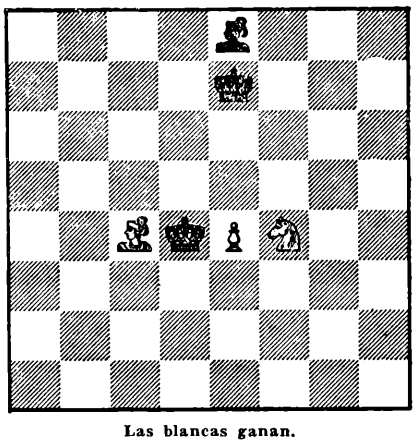
Sumario. — Sin peones, dos piezas ganan contra una sólo en determinadas posiciones especiales. Ello ocurre principalmente cuando el rey del bando defensivo se encuentra confinado en uno de los ángulos. El triunfo es consumado por el jaque mate. Cuando la pieza solitaria es un caballo, existe la posibilidad adicional de capturarlo. Los finales de dos alfiles contra un caballo, ofrecen las mejores posibilidades de victoria.

B. Con peones

1. Las blancas tienen un peón

a) Si las negras no poseen peones, el triunfo es rutinario. El Nº 276 puede ser tomado como el caso ge-

Diagrama Nº 276

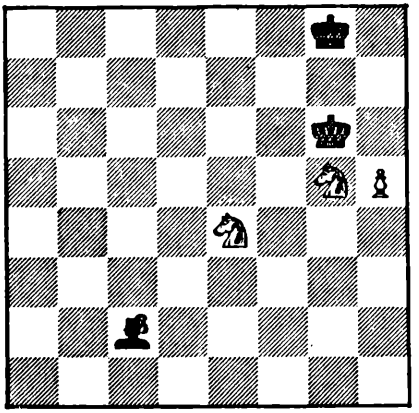


Las blancas ganan.

neral. La continuación podría ser: **1. R5R, A2D; 2. C6C+, R1D; 3. R6D, A5C; 4. P5R, A4A; 5. C4A, R1R; 6. P6R** y **6. ....., A×P** es necesario, a lo cual **7. C×A** nos conduce al mate elemental de A y C (ver diagrama Nº 4).

Las dificultades se presentan por una de las tres razones siguientes: 1. El bando superior posee dos caballos. 2. El peón se encuentra en séptima. 3. Existe un P T y A, de color distinto al de la casilla angular de coronación. Todas ellas pueden hacer la obtención de la victoria más compleja, pero para impedirla deben hallarse posiciones de problema. La primera es demostrada en

Diagrama Nº 277



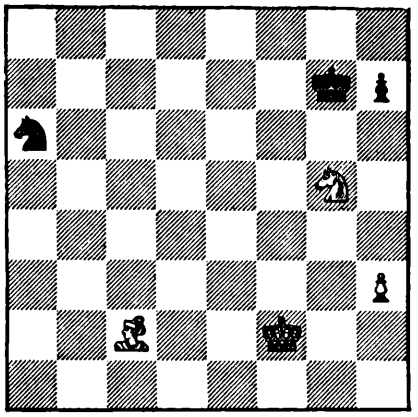
Las blancas ganan.

el Nº 277 (Berger) cuya solución es **1. P6T, A6C!; 2. C6D!!** (no 2. P7T+, R1T; 3. C6D?, A7A+, 4. R6T, A×P!=), **A7A+; 3. C5A!, A6C; 4. P7T+, R1T; 5. C7R!, A7A+; 6. R6T, A×P; 7. C7A** mate. De igual manera, dos caballos y peón, contra caballo, también ganan: Nº 277a (Berger). Blancas: R6AR, C4R, C5AR, P5TR; negras: R1CR, C6TR. 1. C5C!, C7A (si 1. ....., C5A; 2. C7R+, R mueve; 3. C6C+, mientras que si 1. ....., C8C; 2. C7R+, R1T; 3. R6C); 2. C6T+, R1A (ó 2. ....., R1T; 3. R6C, cualquiera; 4. C7A mate); 3. C6R+, R1R; 4. C8C, R2D; 5. R7C!, R×C; 6. P6T y ganan. En el segundo caso, cuando el peón se halla en séptima, siempre está presente el peligro del ahogado. No obstante, con un juego cuidadoso dicho peligro normalmente puede ser eliminado. Un ejemplo será suficiente. Nº 277b (Horowitz, 1880). Blancas: R5AR, A8AR, C6AR, P7TR; negras: R1TR, C3AD. Las blancas ganan. La variante principal es 1. A6D!, R2C; 2. R5C, C5D; 3. A8A+, R1T; 4. R6C, C3R; 5. A6T, C1A+; 6. R7A, C3R!; 7. C4C!!!, C1D+; 8. R6C, C3R; 9. A7C!!!, C×A; 10. C5R, cualquiera; 11. C7A mate. En el tercer caso —P T y A de color opuesto al de la casilla de entrada— debe tenerse mucho cuidado para no cambiar la otra pieza o avanzar el peón demasiado pronto. Por ejemplo, el Nº 277c (Alekhine-V. Scheltinga, Amsterdam, 1936). Blancas: R6TR, A2AD, C5TR, P3TR; negras: R1TR, C5AD Las blancas ganan. 1. ....., C6R; 2. A3D, C4D; 3. R5C, C2R; 4. P4T, C4D; 5. C3C, C2R; 6. A4A, R2C; 7. C5T+, R1T; 8. C4A, R2C; 9. P5T, abandonan, puesto que si 9. ....., R1T; 10. C6C+, C×C; 11. P×C, etc. El final de dos alfiles y peón contra alfil, no resulta tan fácil. Aquí no debe avanzarse el P T hasta la séptima fila demasiado pronto. Nº 277d (Berger). Blancas: R5AR, A2TD, A3TD, P5TR; negras: R3TR, A6AD. Las blancas juegan y ganan. 1. A1A+, R2T (1. ....., R×P?; 2. A5C!, cualquiera; 3. A7A mate); 2. P6T, A4T; 3. R5C, A1D+; 4. R5T, A3A; 5. A1C+, R1T;

6. R 6 C (ahora 6. P 7 T ? ? hubiera dado solamente el empate, ya que las negras jugarían su alfil adelante y atrás en la diagonal larga, sin mover su monarca), A 6 A; 7. A 3 T, A 5 D; 8. A 2 T, A 6 A; 9. A 8 A, A 5 D; 10. A 7 C +; A × A; 11. P × A mate.

b) Si las negras poseen un peón, el triunfo se obtiene capturándolo y entonces estaremos en el caso anterior. El Nº 278 (Alekhine y V. Scheltinga, Amsterdam, 1936) pue-

Diagrama Nº 278

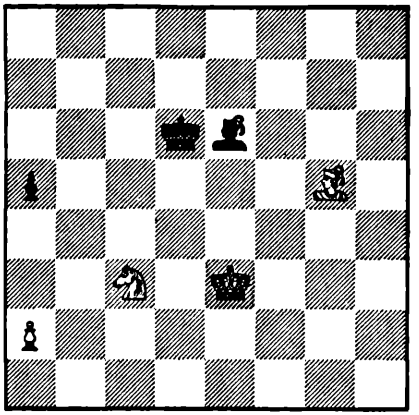


Las blancas ganan.

de ser tomado como modelo. Alekhine conquistó la victoria en la forma siguiente: **1.** ....., **P 3 T; 2. C 4 R, C 5 C; 3. A 1 C, C 4 D; 4. R 3 A, C 3 A; 5. C 6 D, C 1 C; 6. C 5 A +, R 3 C; 7. R 4 A, C 3 A; 8. C 3 C jaque descubierto, R 2 C; 9. R 5 A, R 2 A; 10. A 2 T +, R 2 C; 11. A 3 C!** (una movida de tiempo), **C 1 R; 12. C 5 T +, R 2 T; 13. A 2 A, C 2 A; 14. R 6 A jaque descubierto, R 1 T; 15. R 6 C, C 4 D; 16. R × P.** Para el resto del procedimiento, ver el Nº 277c.

En estos casos, el tipo más difícil es el que se halla constituido por P T y A de distinto color que el de la casilla angular de entrada, siendo de color opuesto los alfiles en lucha. Si las negras defienden su peón, las blancas sólo podrán capturarlo a costa del cambio de una pieza, que las dejaría con un final tablas. El Nº 279 (Kohtz y Kockelkorn) ilustra el problema. Las blancas deben

Diagrama Nº 279



Las blancas juegan y ganan.

previamente, por medio de **1. R 3 D,** impedir R 4 A - 5 C, ya que si ahora 1. ....., R 4 A; 2. A 7 R + fuerza la retirada del rey. **1.** ....., **P 5 T** resulta entonces obligado, ya que la amenaza era 2. P 4 T y 3. A 8 D. Ahora, si las blancas alcanzan con su monarca a 3 T D ó 4 C D, las negras defenderán su peón con el alfil, de manera que si las blancas capturan con el caballo, pueden replicar A × C y empatar. Consecuentemente, las blancas sólo obtendrán el triunfo alejando al monarca adversario. La solución es la que sigue: (1. R 3 D, P 5 T) **2. R 2 A, R 4 A; 3. R 2 C, A 2 D; 4. R 3 T, R 3 C** (no 4. ....., R 5 A; 5. C × P!, A × C; 6. R × A y ganan porque el rey negro no puede conseguir volver a la columna de T); **5. R 4 C, R 3 T; 6. P 3 T, A 1 R; 7. R 5 A, R 2 C** (si 7. ....., A 2 D; 8. R 6 D, A 1 R; 9. R 7 A, R 2 T; 10. A 3 R +, R 3 T

(10. ....., R 1 T; 11. C 5 D y capturan el peón con jaque descubierto); 11. A 2 A, A 4 C; 12. C × A !, R × C; 13. R 7 C y ganan. Hemos transformado la posición en la Nº 147); **8. A 8 D, A 2 D; 9. R 6 D !, R 1 A; 10. A 6 C !, A 1 R; 11. R 7 R, A 3 A; 12. A 5 T, A 2 D; 13. C 4 R, A 5 C; 14. C 6 D +, R 1 C; 15. A 6 C, A 6 T; 16. R 6 A, A 5 C; 17. R 5 R, A 8 D; 18. R 4 D, A 7 A; 19. R 5 A, A 6 C; 20. R 4 C, A 8 D; 21. R 5 C, A 7 A; 22. R 6 A, A 8 D; 23. A 2 A, A 7 A; 24. R 6 C, A 8 D; 25. A 4 T, A 6 C; 26. A 8 D, A 7 A; 27. A 7 A +, R 1 T; 28. C 5 C, A 6 D; 29. C 4 D, A 5 R; 30. A 3 C, A 6 D; 31. C 6 A, A 5 R; 32. C 4 A, A 6 A; 33. R 7 A, R 2 T; 34. A 2 A +, R 1 T; 35. C 2 T, A 5 R; 36. C 3 A, A 7 A; 37. C 5 D, A 6 C; 38. C 6 C +, R 2 T; 39. C × P jaque descubierto,** y el resto es simple. Variantes similares ofrece la solución del caso análogo con dos peones de caballo. Por ejemplo, el Nº 279a (Horowitz, 1885). Blancas: R 7 D, A 5 T D, A 1 A R, P 6 C D; negras: R 1 C D, A 4 A D, P 2 C D. Las blancas ganan. 1. A 3 T, A 8 C; 2. R 6 D, A 7 T +; 3. R 5 A, A 8 C +; 4. R 5 C, A 7 T; 5. A 2 D, A 6 C; 6. A 5 C, A 7 T; 7. A 8 D, A 6 C; 8. R 5 A, A 7 T; 9. R 5 D, A 6 C; 10. R 6 R, A 7 A; 11. R 7 D, A 6 R; 12. A 2 C, A 7 A; 13. A 7 A !, R 1 T; 14. R 8 A, A × P; 15. A 8 C, cualquiera; 16. A × P mate.

c) Si las negras poseen dos peones, el método ganador consiste también en capturarlos (excepto en caso de que el peón de las blancas esté pasado). Estas capturas, a menudo pueden llevarse a cabo por medio de amenazas de mate. Por ejemplo, en el Nº 279b (Alekhine-V. Scheltinga, Amsterdam, 1936). Blancas: R 2 A R, C 3 A R, A 3 C D, P 3 T R; negras: R 4 T R, C 5 C D, P 4 C R, P 2 T R. Las blancas ganan. 1. C 5 R !, C 3 T (si 1. ....., R 5 T; 2. R 2 C, C 3 T; 3. A 7 A ! amenazando mate y forzando P 5 C); 2. A 2 A !, R 3 T (si 2. ....., P 3 T; 3. R 3 C y mate en pocas); 3. C 7 A +, R 2 C; 4. C × P, etc. (Nº 278). No obstante debe señalarse que con dos peones habrá muchas posiciones donde las negras pueden cambiar el último peón y obtener el empate.

d) Si las negras tienen tres peones, puede establecerse como regla, que se encontrarán habilitadas para conseguir el empate, excepto en caso de que los mismos se encuentren desfavorablemente bloqueados. Por ejemplo, el Nº 279c (Fine-Keres, Semmering-Baden, 1937). Blancas: R 1 A R, A 3 C R, P 4 A R, P 2 C R, P 2 T R; negras: R 3 R, A C 7 D, C 5 C R, P 4 A R. Tablas. 1. P 3 T, C 3 A; 2. A 2 A, C 4 D; 3. P 4 C y las negras no pueden ganar.

e) Si las negras tienen cuatro o más peones conseguirán, por lo menos, el empate. Generalmente, como en el caso análogo con A y P (o C y P) contra 4 peones, deben ganar.

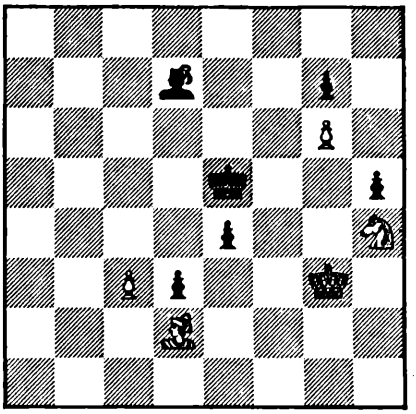
2. Las blancas poseen dos o más peones

Aquí podemos aplicar la misma regla que para los casos análogos con una pieza: tres peones por la pieza, tablas; algo menos pierde, algo más gana.

La obtención del triunfo con una pieza por dos peones presenta, a menudo, alguna dificultad. La idea general es que primero deben bloquearse los peones, y luego atacarlos. Eventualmente, el material debe sucumbir, por la simple razón de que el bando defensor no posee bastante fuerza para poder neutralizar a la del oponente. Cuando no

da resultado un ataque directo, a menudo el «zugzwang» permitirá obtener la posición ganadora. El Nº 280 (Schwan-Fahrni, Barmen, 1905) es un buen ejemplo. Las blan-

Diagrama Nº 280



Las blancas ganan.

cas pueden ganar por medio de **1. R 2 A, R 4 D; 2. R 3 R, A 1 A** [otras alternativas no son mejores: *a)* 2. ....., R 4 R; 3. P 4 A, A 3 R; 4. A 3 A +, R 3 D; 5. R × P, A × P; 6. R 3 R, R 3 R; 7. A × P, A 4 C; 8. A 3 A, A 5 A; 9. P 7 C, R 2 A; 10. C 3 A, R 1 C; 11. C 5 R, A 4 C; 12. C × P, etc., como en el Nº 276. *b)* 2. ....., A 1 R; 3. R 4 A, A 2 D; 4. C 2 C, A 1 R; 5. R 5 C, R 4 R; 6. C 4 A, P 5 T; 7. R × P, R 4 A; 8. R 3 C, A × P; 9. C × A, R × C; 10. R 4 A y luego de capturar los dos peones de R y de D, el resto es simple]; **3. R 4 A, A 5 C; 4. C 2 C, A 6 A** (si 4. ....., R 5 A; 5. C 3 R +, R 6 C; 6. P 4 A ó 6. R × P); **5. C 3 R +, R 3 R; 6. R 5 C, R 2 R; 7. C 5 A +, R 1 A; 8. P 4 A, A 5 C; 9. A 4 C +, R 1 C; 10. C 3 R, A 6 A; 11. P 5 A, R 1 A; 12. P 6 A jaque descubierto, R 1 R; 13. R 3 A, R 1 D; 14. A × P, P 7 D; 15. A 6 A +, R 1 R; 16. P 7 A, A 5 C; 17. C × A y ganan.**

Sumario. — Si existen menos que tres peones por la pieza, el bando superior obtiene el triunfo. El método consiste en capturar la mayor cantidad de peones que sea posible, siempre teniendo buen cuidado de conservar los propios. Lo mínimo necesario para conseguir el triunfo, se demuestra en el Nº 276: dos piezas y peón contra una pieza.

FIN

DEL

TOMO PRIMERO

INDICE

Prólogo 5
Bibliografía 6
Introducción 7

CAPÍTULO I. — MATES ELEMENTALES

1. La dama 9
2. La torre 10
3. Dos alfiles 11
4. Alfil y caballo 11
5. Tres caballos 13
   Dos caballos 14

CAPÍTULO II. — FINALES DE REYES Y PEONES

I. Rey y peón contra rey 15
II. Rey y peón contra rey y peón 17
III. Rey y dos peones contra rey 21
IV. Rey y dos peones contra rey y peón 23
   Caso 1º Las blancas poseen dos peones unidos y pasados 23
   Caso 2º Las blancas poseen dos peones aislados y pasados 24
   Caso 3º Las blancas poseen un solo peón pasado 24
   Caso 4º Las blancas no poseen peón pasado 30
V. Rey y dos peones contra rey y dos peones 40
   Caso 1º Las blancas poseen dos peones pasados y unidos 40
   Caso 2º Las blancas poseen un peón pasado 43
   Caso 3º Ninguno de los bandos posee peones pasados 44
VI. Rey y tres peones contra rey y dos peones 47
VII. Rey y tres peones contra rey y tres peones 51
   Casos en que las blancas deben ganar:
   1. Si pueden forzar la coronación 51
   2. Si poseen un peón pasado lateral 52
   3. Si poseen un peón pasado unido 54

4. Si poseen superioridad cualitativas de peones 55
5. Si su peón pasado o conjunto de peones pasados es cualitativamente superior 56
6. Si su rey se halla más cerca de los peones 56
7. Si poseen la oposición 57
VIII. Finales con cuatro o más peones por bando 58
A. Uno de los bandos posee un peón de ventaja 58
B. Igualdad de peones 66
IX. Maniobras para ganar un tiempo 82
X. La oposición 83
Oposición a la distancia 84
Triangulación 85

Capítulo III. — FINALES DE CABALLO Y PEON

I. Caballos solos contra peones 87
II. Caballos y peones contra peones 94
III. Caballo y peones contra caballo y peones 103
A. Posiciones con ventaja material 103
B. Posiciones con igualdad de material 110
1. Mejor posición de peones 111
2. Mejor posición de rey 113
3. Mejor posición de caballo 114
IV. Dos caballos y peones 116

Capítulo IV. — FINALES DE ALFIL Y PEON

I. Alfil contra peones 117
II. Rey, alfil y peones contra rey con y sin peones 121
III. Alfil y peones contra alfil del mismo color, con y sin peones 140
A. Posiciones con ventaja de material 140
B. Posiciones con igualdad de material 156
1. Mejor posición de peones 157
2. Mejor alfil 164
3. Mejor posición de rey 168
IV. Alfiles de distinto color 170
1. Alfil y peón contra alfil 170
2. Alfil y dos peones contra alfil 170
a) Peones doblados 170
b) Peones unidos 171
c) Peones aislados 177
3. Ambos bandos poseen peones 178
a) Posiciones en las cuales el bando defensor puede hacer tablas, no obstante hallarse con inferioridad material o posicional .. 178
b) Posiciones en las cuales la ventaja material o posicional es decisiva 180

CAPÍTULO V. — FINALES DE PIEZAS MENORES

I. Alfil contra caballo 190
A. Posiciones básicas 191
B. Finales más complicados 205
1. Ventaja material 205
Ejemplo con alfil 205
Ejemplo con caballo 207
Peón pasado lateral 208
Peón pasado potencial lateral 210
Peón pasado en el centro 212
Peón pasado unido 216
Posibilidades de tablas 217
2. Ventaja posicional 219
a) El alfil es superior 219
b) El caballo es superior 231
c) Mejor posición de peones 241
d) Mejor posición de rey 243
II. Alfil, caballo y peones contra alfil, caballo y peones 244
A. Alfiles de distinto color 244
B. Alfiles del mismo color 246
III. Los dos alfiles 247
A. La estructura de los peones no está balanceada 247
B. La estructura de los peones está balanceada 251
IV. Dos piezas contra una 254
A. Sin peones 254
B. Con peones 256

ESTE LIBRO
SE TERMINO DE IMPRIMIR
EN LOS
TALLERES GRAFICOS ARSOPE
RONDEAU 3062
BUENOS AIRES
EL DIA
31 DE MAYO DE 1955

EDITORIAL SOPENA ARGENTINA, S. R. L.
ESMERALDA 116
BUENOS AIRES