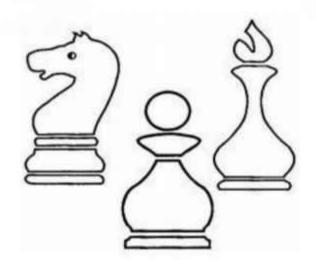
## A. PANCHENKO

# TEORÍA Y PRACTICA DE LOS FINALES DE AJEDREZ



## A. PANCHENKO

## TEORÌA Y PRACTICA DE LOS FINALES DE AJEDREZ Vol. 1







## Panchenko, Alexander TEORÍA Y PRÁCTICA DE FINALES DE AJEDREZ, vol .1, 2012

Convekta Ltd @ A. Panchenko.

Http://ww.ChessOK.com

Correo electrónico: Sales@chessok.com

Fax: +44-1628-486777

ICQ: 573733697

Llame por Skype: Sergabr

### Prefacio:

El escritor del libro es el gran maestro y entrenador Honorario de Rusia, Alexander Panchenko, quien dirigió la escuela rusa **All-Russians** de ajedrez. En sus lecciones, Panchenko, siguiendo el consejo de los campeones mundiales J.R. Capablanca y V.V. Smyslov:

Le dio un énfasis muy elevado a los finales del juego, (claro, sin descuidar las otras etapas de una partida de ajedrez), el resultado sobrepasó todas las expectativas: docenas de Grandes Maestros y Maestros egresaron de la escuela - Sergey Rublevsky, Alice Galliamova, Ruslan Scherbakov, Maxim Sorokin, Mikhail Ulibin, Svetlana Prudnikova, Tatiana Shumjakina y muchos otros.

Las bien conocidas conferencias y clases de la escuela de Panchenko, han sido la base de este fascinante libro sobre el final de la partida, este, le ayudará a aumentar su habilidad en el final del juego y asi conseguir resultados prácticos más elevados, tanto para los aficionados como para los profesionales.

Es propiamente, un asistente indispensable para entrenadores y profesores de ajedrez. Además del material teórico, el libro contiene numerosos ejemplos de la práctica de jugadores de ajedrez clásico y moderno, y los diagramas de esos juegos para solucionar independientemente.

## Palabras del Autor:

"Recientemente el interés en el final del juego ha aumentado considerablemente. Muchos jugadores de ajedrez que anteriormente prestaban poca, o ninguna atención especial a ellos, han comenzado a estudiar manuales de finales enérgica y decididamente. Ahora los juegos no son pospuestos, y todos se tienen que terminar en ese momento, tomando las decisiones sobre los finales, en el tablero, el mismo dia...

Además, la popularidad del ajedrez activo crece y el conocimiento de posiciones típicas y métodos de manejar el juego en la fase final es ante todo, importante y necesaria.

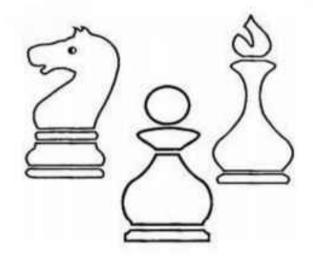
## Para aprender bien la fase final del juego, es necesario:

- 1. Saber y comprender muchos caminos típicos, las posiciones y métodos de juego exactos en los finales, tantos como le sean posibles. El crecimiento de esta habilidad, y la cantidad de posiciones exactas que deberán ser firmemente recordadas debe aumentar y progresar.
- 2. Aprender a entender la fase final del juego, y encontrar los planes correctos en él.

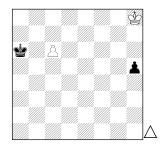
Para este fin, es necesario estudiar finales clásicos y solucionar problemas y estudios de ajedrez constántemente, en primer lugar aquellos que son parecidos a los que se presentan en el juego práctico, tanto como sea posible, asi como analizar bien, profundamente y con cuidado los finales propios. "

## A. PANCHENKO

## FINALES DE PEONES



#### FINALES DE PEONES

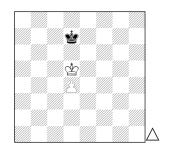


#### FINALES DE PEONES.

Los Finales de peones - Es la base de todos los finales. Es necesario estudiarlos muy seriamente porque cualquier tipo de finales puede terminar con el final de peones. A pesar de su simplicidad los finales de los peones son muv complicados. Hasta los grandes maestros y maestros cometen muchos errores jugando finales de peones. La principal dificultad de los finales de peones es que muy concretos, aquí no posiciones con  $\pm$  o += , solamente existen las posiciones ganadas o tablas. Entrar en este tipo de finales de forma equivocada equivale a cometer el error decisivo.

Para comprender este tipo de finales hay que conocer las siguientes ideas estratégicas y métodos.

#### LA OPOSICIÓN



#### LA OPOSICIÓN.

La oposición - es la ubicación de los reyes frente a frente con un número impar de casillas entre ellos bien en la horizontal o en la vertical. La Oposición nunca conviene a quien le toca de jugar. Es fácil concluir que es necesario tratar de conseguir la oposición. En los finales de peones la oposición tiene un papel decisivo en posiciones con la conversión del peón en dama (pos. 1), cuando ganamos el peón o buscamos la brecha en la estructura de peones de nuestro adversario (pos. 2), y también cuando defendemos las posiciones inferiores (pos. 3, 4).

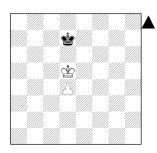
Si toca a las blancas 1. &c5 las negras mantienen la oposición

1

## [1. **e**5 **e**7=]

1... rianglec7= y salvan la partida.

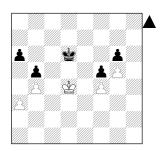
### Example



Si le corresponde jugar a las negras no pueden detener el rey blanco 1... 🕸 e7

2. **☆**c6+− y pierden.

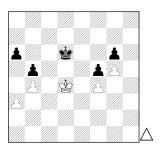
#### Example 2



Comenzando las negras pierden porque el rey blanco entra en el campo enemigo:

2. **\$**c5+−

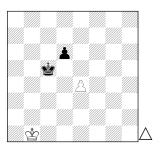
#### Example 3



Pero si le corresponde jugar a las blancas son tablas: 1. \$\displays 3!

[1. 當d3? 當d5! Y ya ganan las negras]
1... 當d5 2. 當d3! (De nuevo ganando la oposición y salvando la partida) 2... 當e6!
[pierde 2... 當d6? 3. 當d4+-]

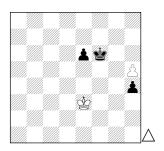
#### Example 4



Amenazan 1... \$\ddots d4 ganando el peón . El unico chance 1. e5! de (obligado) 2. \$\ddots c1! (Ganando la oposición larga, a distancia o lejana) 2... \$\ddots d4 3. \$\ddots d2 (y ahora la

oposición cercana). Tablas.

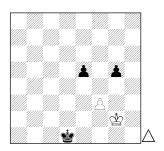
#### Horvath D. - Horvath C., Hungary, 1988 2



- 1. 當f4 h3 2. 當g3 當g5 3. 當h2!!

  [La única jugada . Después de 3. 當xh3? 當xh5 las negras ganan la oposición y la partida]
- 3... **\$h6** [o 3... **\$xh5 4**. **\$xh3=**]
- 4. \$\displaysquare gas 3! Acordaron tablas.

#### Neischtadl G



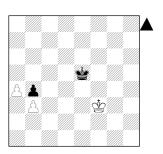
Utilizando la oposición es posible hacer tablas en las posiciones aparentemente perdidas.

1. 含h1!

[Ganando la oposición lejana. Después de 1. \$\displant\displant^4f1? \$\displant^d2 2. \$\displant\displant^f2 \$\displant^d3\$ el peon f3 no permite ganar la oposición cercana y las blancas pierden 3. \$\displant^d33\$ \$\displant^d34. \$\displant^d32 \$\displant^d25. \$\displant^d33 \$\displant^d51-+ .]

1... \$\d2 2. \$\d2 \d2 \d3 3. \$\d2 h3=

### Example 5



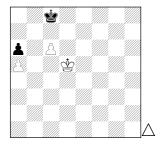
Normalmente es fácil ganar en este tipo de posiciones con el peón libre protegido. En esta posición después de 1... \$\displaystyle d5!\$ (Ganando la oposición lejana) las negras se salvan: 2. \$\displaystyle f4 \displaystyle d4 3. \$\displaystyle g4 \displaystyle e4 4. \$\displaystyle g3 \displaystyle e5

5. 當f3 當d5! 6. a5 (las blancas no pueden ganar la oposición y prueben su ultimo chance) 6... 當c5 7. 當e4 當b5 8. 當d5 當xa5 9. 當c4 當a6!

[9... \$\displays b6 10. \$\displays xb4+-]

10. 當xb4 當b6! Ganando la oposición . Tablas.

### LAS CASILLAS CONJUGADAS. TRIANGULACION



LAS CASILLAS CONJUGADAS. TRIANGULACION.

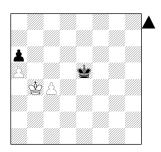
Para comprender "las casillas conjugadas", también denominadas en Latinoamérica "de concordancia" vamos a ver un ejemplo.

Para ganar las blancas tienen que poner su rey en b6 y ganar el peón "a" o ocupar con su rey la casilla d7, en este caso el peón "c" se convierte en dama. Pero después de 1. \$\display\* d6 las negras juegan 1... \$\display\* d8, y ahora 2. c7 \$\display\* c8 3. \$\display\* c6 es ahogado, y si 1. \$\display\* c5 las negras contestan 1... \$\display\* c7,y no permiten que el rey blanco entra en b6. Entonces, cuando el rey blanco está en d6 el rey negro tiene que estar en d8, y si rey blanco está en c5 - solamente en c7. Esto son las casillas conjugadas - para cada posición del rey blanco hay determinada posición del rey negro. Es fácil concluir que a la casilla d5

corresponde la casilla c8, y a las casillas c4 y d4 - b8 y d8.Pero que pasa si vamos a perder (¿ o ganar?) un tiempo 1. 堂d4 y si 1... 堂b8 responder 2. 堂c4 En este caso las negras no van a tener jugadas y no van a poder guardar la casilla conjugada después de 2... 堂c8 las blancas ganan con 3. 堂d5 堂c7

4. \$\displaystyle=c5+- La maniobra del rey blanco en las casillas d4-c4-d5 se llama maniobra de triangulación . Con este metodo se ganan muchas partidas.

Dvoretsky M. - Nikitin A., Moscow, 1970

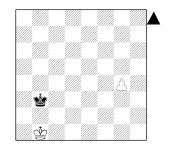


Si permitir a las blancas poner su rey en d4, ganan como en el ejemplo anterior. Las negras tratan de evitarlo. 1... \$\ddots\$d4 2. \$\ddots\$b3 \$\ddots\$e5 3. \$\ddots\$a4 (Las casillas conjugadas aquí son: c3-e4, b4-d4, b3-e5. Pero las blancas tienen dos casillas de reserva: a3 y a4, de estas casillas se puede entrar en b4 o b3, y las negras solamente tienen uno - e4, de que pueden entrar en las casillas claves d4 y e5. Haciendo la

maniobra de triangulación en las casillas a4-a3-b3, las blancas ganan.)

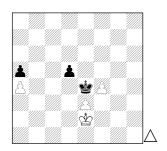
[Hay que mencionar que no era suficiente 3. \$\ddots c3\$ con la variante 3... \$\ddots e4\$ 4. c5 \$\ddots d5\$ 5. \$\ddots b4\$ \$\ddots e6! 6. \$\ddots c4\$ \$\ddots e5=1

3... 堂e4 4. 堂a3 堂e5 5. 堂b3! 堂e4 6. 堂c3 , y las blancas ganan.



#### LA REGLA DEL CUADRADO.

#### Alatortsev V. - Consultants, 1934



Las blancas ganan con la maniobra de triangulación e1-d2-e2. 1. ★e1!

[Directo 1. 2d2 solo suficiente para tablas 1... d4 2. ed 2xd4]

1... **⊈**f5

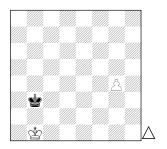
[1... d4 2. ed \$\dispxd4\$ (2... \$\dispxf4\$ 3. \$\dispde d2\$ \$\disperse e4 4. \$\disple c3\$ \$\dispde d5\$ 5. \$\dispde d3\$ \$\disple d6\$ 6. \$\disple e4\$ \$\disple e6\$ 7. d5+ \$\disple d6\$ 8. \$\disple d4\$ \$\disple d7\$ 9. \$\disple c5\$) 3. \$\disple f2\$ \$\disple e4\$ 4. \$\disple g3\$]

2. \$\d2 \d2 43. \$\d2+-

Para calcular rápido si el rey puede alcanzar el peón de su adversario existe la regla del cuadrado. Vamos a verla en el siguiente ejemplo.

Con su jugada las negras hacen 1... \$\dispect{\psi}c4 y entran en el cuadrado del pe\u00f3n g4. Su lado es igual a la distancia entre pe\u00f3n y su casilla de conversi\u00f3n (g4-g8-c8-c4).

#### Example 6

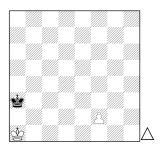


Si juegan las blancas, después de 1. g5 las negras ya no pueden entrar en el cuadrado g5-g8-d8-d5 y pierden. En la

#### LA REGLA DEL CUADRADO

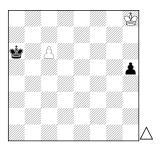
practica por simplicidad se hace una sola línea - la diagonal del cuadrado , por ejemplo g4-c8 o g5-d8 en las posiciones que hemos visto. Si el peón está en su posición inicial , esto es en la segunda o séptima fila, la diagonal del cuadrado se hace desde la casilla que está delante del peón, por la posibilidad que tiene el peón de avanzar dos casillas desde la casilla inicial.

#### Example 7



La diagonal del cuadrado en este caso es f3-a8, por eso son tablas.

#### Reti R



La regla del cuadrado se encuentra con

mucha frecuencia en la composición ajedrecística y en la práctica.

A primera vista es imposible parar el peon negro. Pero utilizando la amenaza doble - conversión del peón en dama y entrar en el cuadrado del peón negro , las blancas logran obtener tablas: 1. \$\dispersimeq g7 h4 2. \$\dispersimeq f6 h3

- [o 2... \$\displays b6 3. \$\displays e5 \$\displays xc6 4. \$\displays f4= , entrando en el cuadrado]
- 3. \$\displaystyle{\psi}e7! \$\displaystyle{\psi}b6 4. \$\displaystyle{\psi}d7 con tablas. Esta idea es conocida en literatura ajedrecística como "cacería para dos liebres".

Feiter K

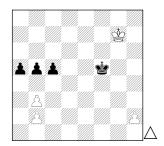


1. \$b7 a5 2. \$c7 \$c5

[2... a4 3. f5]

3. 堂d7 堂d5 4. 堂e7 堂e4 (parece que las negras ganan, pero...) 5. 堂e6! 堂xf4 6. 堂d5 El rey está en cuadrado. Tablas. Usando esta idea el campeón mundial Em.Lasker se ha salvado en la siguiente partida.

Lasker E. - Tarrasch S., Petersburg, 1914



1. h4 \$\dispsymbol{\psi}g4\) (contra 2. h5) 2. \$\dispsymbol{\psi}g6!\] [Pierde 2. \$\dispsymbol{\psi}f6?\] por 2... c4 3. bc bc 4. \$\dispsymbol{\psi}e5\) c3! 5. bc a4-+]

2... \$\ddot \text{xh4} 3. \$\ddot \text{f5} \$\ddot \text{g3} 4. \$\ddot \text{e4} \$\ddot \text{f2} 5. \$\ddot \text{d5}\$\$\$\$ \$\ddot \text{e3} 6. \$\ddot \text{xc5} \$\ddot \text{d3} 7. \$\ddot \text{xb5} \$\ddot \text{c2} 8. \$\ddot \text{xa5}\$\$\$\$\$\$\$\$\$\ddot \text{xb3} Tablas.

#### PEON PASADO ALEJADO.



PEON PASADO ALEJADO.

Peón pasado alejado se llaman al peón que esta ubicado lejos del principal centro

de la batalla (quiere decir del centro). El hecho de tener el peón pasado o amenaza de formarlo es ventaja decisiva en finales de peones. El plan de realización de la ventaja en este caso es muy simple - la distracción del rey de adversario con el avance del peón pasado alejado con el futuro acercamiento de su rey hasta los peones del adversario.

Vamos a ver un ejemplo simple.

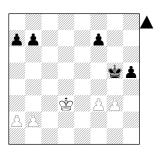
!!El plan de las blancas es muy simple : avanzar los peones del flanco de dama hasta donde se pueda, cambiar el peón libre "h" por el peón "e" y acercar su rey hasta los peones de las negras. El juego puede continuar de esta manera: 1. b4

[o 1. a4]

1... b5 2. a3 a6 3. \$\div e3\$ \$\div f6 4. \$\div e4\$ e6 [0 4... \$\div g5 5. \$\div e5]

5. h4 堂g6 6. 堂e5 堂h5 7. 堂xe6 堂xh4 8. 堂d6+-

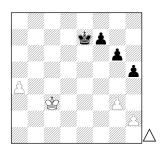
Gheorghiu F. - Gligoric S., Hastings, 1964



Todavía no existe el peón pasado pero las negras lo consiguen rápidamente: 1... f5 2. \$\div e3 \text{f4+!} 3. \$\div f2

3... b5 Las blancas abandonaron. Después de 4. 堂g2 b4 5. 堂f2 fg+ 6. 堂xg3 h4+ 7. 堂h3 堂f4 8. 堂xh4 堂xf3 las negras ganan ambos peones de las blancas.

Fischer R. - Larsen B., Denver, 1971



Pero incluso en las posiciones con el peón pasado alejado hay que ser muy exacto para no perder la ventaja.

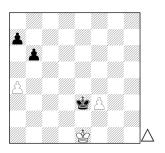
- 1. \$\dd \$\d6 2. a5 f6

  [2... \$\deccirc 6 3. \$\deccirc 65+-1]
- 3. a6 堂c6 4. a7 堂b7 5. 堂d5 h4! (El unico chance)

6. 堂e6! Las negras abandonaron. Si [Todavía era posible de equivocarse después de 6. gh? 堂xa7 7. 堂e6 (o 7. h5 gh 8. h4 堂b7 9. 堂e6 堂c7 10. 堂xf6 堂d7 11. 堂g5 堂e7 12. 堂xh5 堂f8=) 7... f5 8. 堂e5? (gana 8. h5! gh (si 8... f4 9. hg f3 10. g7 f2 11. g8營 f1營 12. ∰f7++-) 9. ἀxf5 ἀb6 10. ἀg5 ἀc6
11. ἀxh5 ἀd6 12. ἀg6 ἀe7 13. ἀg7
ἀe6 14. h4 ἀf5 15. h5+-) 8... ἀb7 9.
h5 gh 10. ἀxf5 ἀc7 11. ἀg5 ἀd7 12.
ἀxh5 ἀe7=]

6... f5 gana 7. \$f6!

#### COMBINACIONES PARA EL AHOGADO



#### COMBINACIONES PARA EL AHOGADO.

Combinaciones con ahogado se encuentran en finales de peones con mucha mas frecuencia que en otro tipo de finales. Es fácil explicar esto - en el tablero queda muy poco material.

1. a5!

[Pierde 1. f4? \$\div xf4 2. \$\div d2 \div e4 3. a5 b5 4. a6 b4!-+;

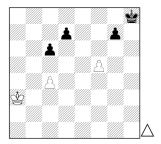
o 1. \$\dd \dd xf3 2. \$\dd c2 \dd e4]

1... b5 2. a6! (Preparando el "refugio" al rey) 2... \$\displays13

[2... b4 3. \displayd1=]

\$a5! \$c5 Ahogado.

Troitsky A



Incluso en el centro de tablero existen temas de ahogado. Vamos a ver el siguiente ejemplo.

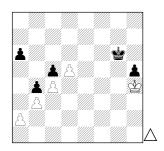
Las negras tienen que defender su peón d7 y las blancas encuentran la tema de ahogado para su rey. 1. \$\disphi\$b4 \$\disphi\$g8

[1... \$\dagger\*h7 2. \$\dagger\*c5 \$\dagger\*h6 3. \$\dagger\*d6 \$\dagger\*g5 4. \$\dagger\*xd7 \$\dagger\*xf5 5. \$\dagger\*xc6=;

1... d6 2. \$\div a5=]

2. 堂c5 堂f7 3. 堂d6 堂e8 4. c5 堂d8 5. f6! gf Ahogado.

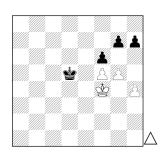
Nikolaevsky Y. - Taimanov M., Tbilisi, 1967



En muchas partidas el bando débil se ha salvado con la idea del ahogado.

Parece que después de 1. d6 las negras ya estan perdidas porque en el futuro perderán al peón c5. Pero a las negras les salva un detalle, el peón está en a6, no en a5. Así jugaron : 1... \$\div f6 2. \$\div xh5 \$\div e6 3\$. \$\div g5 \$\div xd6 4\$. \$\div f5 \$\div c6 5\$. \$\div e5 \$\div b6 6\$. \$\div d5 \$\div a5!\$ (El refugio) 7. \$\div xc5 Ahogado.

Chigorin M. - Tarrasch S., Nurnberg, 1896



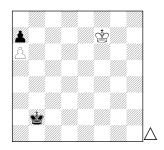
A veces la mejor continuación encontramos solamente en análisis, así pasó en la siguiente partida. Y esto es muy típico e interesante porque la posibilidad de tablas no encontró incluso un maestro experimentado.

En esta posición Chigorin abandonó aunque tenia la posibilidad de salvarse con la combinación para ahogado. 1. \$\div g4 \div e4 2. g6! h6\$

[despues de 2... hg 3. fg f5+ 4. \$\ddot\degree g5 f4 5. h5 f3 6. h6 gh+ 7. \$\ddot\degree xh6=]

3. \$\dip h5 y , se 3... \$\dip xf5 , y ahogado.

#### " EMPUJE CON EL HOMBRO"

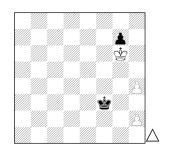


#### " EMPUJE CON EL HOMBRO".

### (variante de la partida)

Las blancas necesitan hacer 5 jugadas para ganar el peón a7. Pero en este tiempo el rey negro entra en c7 con tablas. Entonces el rey blanco tiene que acercarse "empujando" al rey negro. En los finales de peones algunas veces le es posible a un rey elegir un camino diagonal que no supone el uso de más tiempos pero que restringue el camino del rey contrario. 1. 堂e6! 堂c3 2. 堂d5! 堂b4 3. фc6 фc4 4. фb7 фc5 5. фxa7 фc6 6. como " empuje con el hombro". En la practica se encuentra con mucha frecuencia. Es interesante resaltar que si el rey negro hubiera estado inicialmente en la casilla aparentemente peor a2, en lugar de b2, serían tablas porque las blancas no hubieran podido prevenir el acercamiento del rey negro sin perder tiempos con su propio rey.

### Grigoriev N

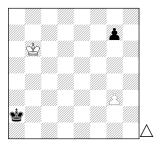


#### 1. ⊈f5!

[1. h5? 查g4 2. h3+ 查h4=;
1. 查g5? 查g2 2. h5 查h3 3. 查g6 查g4!
(3... 查h4 4. h3+-) 4. h3+ 查h4=]
1... 查g2
[1... 查e3 2. h5 查f3 3. 查g5+-]
2. h5 查h3 3. 查g5!
[3. 查g6 查g4! 4. h3+ 查h4=]

#### Moravec I

3... \$\dip xh2 4. \$\dip g6+−



Para la victoria el rey blanco debe entrar en f7, pero no equivocarse con el camino, "empujando con el hombro" al rey negro.

1. **\$**c5!

[No gana 1. g4? \$\ddots b3 2. \$\ddots c5 \$\ddots c3 3. \$\ddots d5 \$\ddots d3 4. \$\ddots e5 \$\ddots 6. \$\ddots f5 \$\ddots f3 6. \$\ddots f3 3=1\$

- 1... �b3 2. �d4!
  - [2. \ddot d5 \ddot c3=]
- 2... **∳**c2

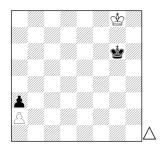
[2... \$\dispha b4 3. g4 \$\dispha b3 4. g5+-]

3. �e3! �d1 4. g4 �e1

[4... \$\displays c2 5. g5+-]

5. g5 當f1 6. 當f3! 當g1 7. g6 當h2 8. 當g4 當g2 9. 當f5 當g3 10. 當e6 當g4 11. 當f7+-

#### Zackman F



Finalmente vamos a ver otro ejemplo importante.

A las blancas salva la oposición "del caballo" (otro tipo de oposición que todavía no hemos conocido - ver posición ). 1. \$\delta\$h8!

[Natural 1. \$\displays f8 pierde después de 1...

 \$\delta\$f6 2. \$\delta\$g8 \$\delta\$e5 3. \$\delta\$g7 \$\delta\$d4 4. \$\delta\$f6

 \$\delta\$c3 5. \$\delta\$e5 \$\delta\$b2 6. \$\delta\$d4 \$\delta\$xa2 7. \$\delta\$c3

 \$\delta\$b1-+]

1... 當f6 2. 當h7! (manteniendo la oposición del caballo) 2... 當e5 3. 當g6 當d4 4. 當f5 當c3 5. 當e4 當b2 6. 當d3 當xa2 7. 當c2 Tablas.

#### LA RUPTURA DE PEONES



#### LA RUPTURA DE PEONES.

La ruptura de los peones se encuentra en la practica frecuentemente y en la mayoría de los casos esta relacionado con los sacrificios de peones con el propósito de liberar el camino a un peón. Es muy importante controlar la posibilidad de la ruptura durante el juego.

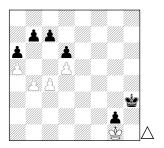
Normalmente a la idea de la ruptura ayudan tres obstáculos . I. Los peones

están cerca de las casillas de conversión (¡espacio!).

Las blancas tienen peones mas avanzados y esto les permite convertir uno de sus peones en dama . 1. g6! fg

2. h6! gh 3. f6+-

#### Example 8



Aquí los peones blancos no están tan avanzados, sin embargo es suficiente para organizar la ruptura: 1. b5!

1... **\$g4** 2. c5 **\$f5** 

[2... ab 3. c6 bc 4. a6+-;

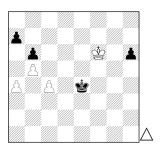
2... dc 3. b6 cb 4. d6+-]

3. b6

[o 3. c6]

3... cb 4. c6 bc 5. ab+— A propósito, esta estructura de los peones es muy típica para varias aperturas ( por ejemplo para Apertura Escocesa). Solamente falta conservarla hasta el final.

#### Godes D, Averbakh Y



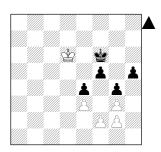
Y en esta partida los peones avanzados de las blancas determinan rapidamente el resultado de la partida. 1. c5! bc

2. a5 \$\ddot d5 3. a6!

[Pierde 3. b6? ab 4. ab \$\dipce^c6-+]

3... \$\d6 4. b6+−

Pomar A. - Cuadras, Olot, 1974



II. Adversario tiene los peones doblados

1... f4! 2. **Ġ**d5

[2. ef h4! 3. gh g3 4. fg e3-+]

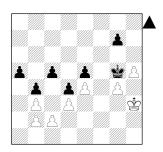
2... h4! 3. **\$**xe4

[3. gf h3]

3... f3!

[Malo es 3... h3? 4. gh gh 5. &f3] 4. gf h3 Las blancas abandonaron.

Havazi - Reko,1976



Después de la correcta jugada 1... c4! las negras ganan.

[Las negras abandonaron en esta posición probablemente en vista de la variante: 1... a4? 2. ba c4 3. b3!+-]

Por ejemplo: 2. bc

[2. dc a4! 3. ba b3 4. cb d3-+;

2. \$\displaysq3 a4! 3. ba b3 4. cb c3-+]

2... a4 3. c5 a3 4. ba ba 5. c6 a2 6. c7 a1 學 7. c8 學 學f1+ 8. 全g3 學f4+ 9. 全h3 學f3+ 10. 全h2 學f2+ 11. 全h3 學h4+ 12. 全g2 學xg4+ y las negras ganan.

Troitsky A 2



III. Propios peones no permiten al rey detener el peón de su adversario. Para comenzar vamos a ver un problema clásico.

La Idea de este problema es crear dificultades para rey negro en su camino al flanco de dama. 1. f6!!

[Es malo un inmediato 1. a4? por 1... ba 2. ba \$\dispsi g3! 3. a4 h5 4. a5 h4 5. a6 h3 6. a7 h2#;

o 1. \$\dispxg2? \$\dispsi g5 2. a4 ba 3. ba \$\dispsi f6! 4. a4 \$\dispsi e7! (4... \$\dispsi e5? 5. d6! cd 6. c6 dc 7. a5+-) 5. \$\dispsi f3 \$\dispsi d8=1\$

1... gf 2. \$\displaysq2\$ (las negras amenazaban \$\displaysq3\$) 2... \$\displaysq2\$ 3. a4 ba 4. ba \$\displaysq5\$ 5. a4

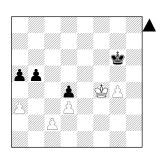
[todavía es temprano para 5. d6 cd 6. c6 dc 7. a4 por 7... 2e e6]

5... \$\delta e5 6. d6!

[6. c6 d6 7. a5 \$xd5]

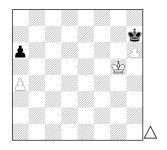
6... cd 7. c6! dc 8. a5 \$\ddot d5 9. a6+-

Borisenko V. - Zvorykina K.,1962



1... a4! 2. 堂e4 b4 3. 堂xd4 ba 4. 堂c3 堂g5 (sin peón c2 las blancas podrían salvarse - 5. 堂c2) 5. d4 堂xg4-+ Las blancas abandonaron.

#### **ESPACIO**

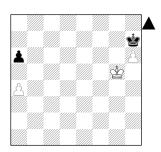


ESPACIO.

Como en otras fases de la partida en finales es muy importante ganar espacio con el rey o peones , en este caso después de posibles cambios los peones del bando fuerte se convierten en dama más rapidamente. (ver. la ruptura de los peones).

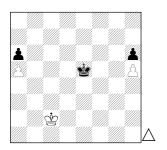
El resultado depende del turno de juego. Con su jugada las blancas hacen 1. a5! (ganando espacio!) y ganan: 1... 堂g8 2. 堂f6 堂h7 3. 堂e6 堂xh6 4. 堂d6 堂g6 5. 堂c6 堂f7 6. 堂b6 堂e7 7. 堂xa6 堂d7 8. 堂b7+-

Example 9



Si le toca a las negras - es tablas después de 1... a5! (Sin dar tiempo para ganar espacio) 2. 堂h5 堂h8 3. 堂g6 堂g8 4. 堂f5 堂h7 5. 堂e5 堂xh6 6. 堂d5 堂g6 7. 堂c5 堂f6 8. 堂b5 堂e6 9. 堂xa5 堂d7! 10. 堂b6 堂c8! jiusto a tiempo!. Tablas.

Grigoriev N 2



A primera vista parece que las blancas deben buscar las tablas porque van a perder uno de los peones. Pero después de 1. \$\displant\cdot c3!\$ (ganando la oposición por la diagonal) las blancas ganan porque tienen peones avanzados "a" y "h" (¡espacio!). Por ejemplo: 1... \$\displant\cdot d5

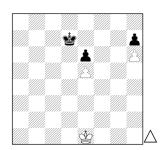
[o 1... \$\displays f4 2. \$\displays c4 \$\displays g5 3. \$\displays c5 \$\displays xh5 4. \$\displays b6 \$\displays g4 5. \$\displays xa6 h5 6. \$\displays b6 h4 7. a6 h3 8. a7 h2 9. a8\$\displays +-]

2. dd3 dc5

[2... **\$e5** 3. **\$c4 \$d6** 4. **\$d4 \$e6** 5. **\$c5 \$e5** 6. **\$b6 \$d6** 7. **\$xa6 \$c6** 8. **\$a7 \$c7** 9. **a6 \$c8** 10. **\$b6+-1** 

3. 堂e4 堂b5 4. 堂f5 堂xa5 5. 堂g6 堂b4 6. 堂xh6 a5 7. 堂g6 a4 8. h6 a3 9. h7 a2 10. h8豐+-

#### Grigoriev N 3



Aquí las blancas encuentran la salvación gracias a los peones avanzados e5 y h6 y las exactas maniobras de su rey. 1. \$\displantering f2!!

[1. **\$\displays** 2 **\$\displays** 6! 2. **\$\displays** f3 **\$\displays** d5 3. **\$\displays** f4 **\$\displays** d4 4. **\$\displays** g4 **\$\displays** e4! 5. **\$\displays** h4 **\$\displays** f4! 6. **\$\displays** h5 **\$\displays** f5 7. **\$\displays** h4 **\$\displays** g6! -+ (7... **\$\displays** xe5 8. **\$\displays** g5=)]

1... **‡**c6

[si 1... \$\div e7\$, el rey blanco entra de otro lado: 2. \$\div e3\$ \$\div f7\$ 3. \$\div d4\$ \$\div g6\$ 4. \$\div c5\$ \$\div g5! 5. \$\div d6\$ \$\div f5\$ 6. \$\div e7!\$ \$\div xe5\$ 7. \$\div f7!= Hasta peón h!]

2. \$\ddot g3 \ddot d5 3. \$\ddot h4!

[3. \dig g4 \dig e4!-+]

3... **‡**d4 4. **‡**h5!

[4. \dig q5 \dig xe5-+]

4... 堂e4 5. 堂g4! 堂xe5 6. 堂g5 堂d6 7. 堂f6=

Radu L. - Teodorescu M., Bucharest, 1939

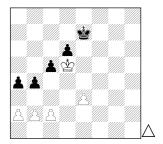


Antes de cambiar los peones del flanco de dama las blancas ganan espacio en el ala de rey y despues ganan aprovechando la idea de ruptura de los peones. 1. g4! hg 2. hg \$\displace\$c4 3. g5! \$\displace\$c5 4. \$\displace\$a6 \$\displace\$c4 5. \$\displace\$xa7! (Ahora esta jugada gana) 5... \$\displace\$xb5 6. \$\displace\$b7 \$\displace\$c5 7. \$\displace\$c7 e5

[O 7... \$\d5 8. \$\d7+-]

8. f5! gf 9. g6 e4 10. g7 f4 11. g8 (), y las blancas ganaron facilmente.

#### Valker

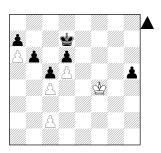


Los peones de las negras están mas avanzados pero el factor decisivo aquí es la actividad del rey blanco: 1. c4! Evitando para siempre la posibilidad de la ruptura.

$$[1. c3? a3!-+]$$

1... bc 2. bc a3 3. c4 \$\dip d7 4. e4 \$\dip c7 5. e5 de 6. \$\dip xe5 \$\dip c6 7. \$\dip e6 \$\dip c7 8. \$\dip d5 \$\dip b6 \\ 9. \$\dip d6 \$\dip b7 10. \$\dip xc5+-\]

#### Kakabadze - Katskova,1960



Las negras quieren ganar y esto es la causa de su derrota. Jugaron: 1... ⇔c7

[Las negras tienen un peón de ventaja pero las blancas cuentan con el rey activo y avanzados peones a6 y d5. Esto dollar de la desercia de la deserción de la d

3... \$\ddots b6 4. \$\ddots g5 \ddots xa6 5. \$\ddots f6 bc

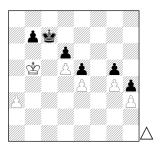
[5... \$\ddots b6 6. \$\ddots e6 a5 7. \$\ddots xd6 a4 8.
\$\ddots e7+-]

6. \$\displays e6 \displays b5? Error desicivo.

[Salva todavia 6... \$\ddots b7! 7. \$\ddots xd6 a5 8. \$\ddots xc5 c3 9. \$\ddots b5 (o 9. \$\ddots d4 \$\ddots b6=) 9... \$\ddots c7 10. \$\ddots xa5 \$\ddots d6 11. \$\ddots b4 \$\ddots xd5 12. \$\ddots xc3 \$\ddots c5=]

7. 當xd6 a5 8. 當c7 當b4 9. d6, Y las blancas ganaron.

Alapin S. - Reti R., Vienna, 1908



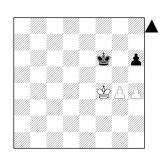
Y en este ejemplo la actividad del rey blanco decide rápido el resultado de la partida. 1. a4 ⇔c8

[o 1... \$\displays b8 2. \$\displays b6 \$\displays c8 3. a5 \$\displays b8 4. a6 ba 5. \$\displays xa6 \$\displays c7 6. \$\displays a7 \$\displays c8 7. \$\displays b6+-]

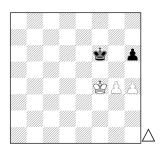
- 2. \$\dip\$b6 \$\dip\$b8 3. a5 \$\dip\$c8 4. a6 \$\dip\$b8 5. a7+

  [mas simple 5. \$\dip\$a5! \$\dip\$a7 6. ab \$\dip\$xb7 7.

  \$\dip\$b5+-]



#### Example 10



Jugando finales de peones siempre hay que prestar mucha atención a los peones avanzados (tanto a los propios como a los de su adversario, porque en un momento determinado se pueden convertirse en el factor decisivo de la posición. Hay algunas posiciones concretas que es necesario conocer. La posición teórica.

Las blancas no pueden ganar si les toca a jugar: 1. de e4

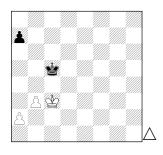
[o 1. h5 \$\div e6 2. \$\div e4 \$\div f6 3. \$\div f3 \$\div g5 4. \$\div g3 \$\div f6 5. \$\div f4 \$\div e6=]

1... \$\dip e6 2. \$\dip d4 \$\dip d6 3. \$\dip c4 \$\dip e5=

## Example 11

Si toca a las negras, las blancas ganan: 1... \$\ddots 6 2. \$\ddots 6 3. \$\ddots 45 \$\ddots 7 4. \$\ddots 6 5\$ \$\ddots 7 5. \$\ddots 7 6. \$\ddots 7 6.

#### Myslivic - Dobosz,1977



En esta posición no se puede ganar . El objetivo de las negras - no permitir al rey blanco estar adelante. En la partida jugaron: 1. b4+

[1. a3 a5 2. a4 \$\ddot d5 3. \$\ddot d3 \$\ddot c5=]

1... �b5 2. �b3

[2. a3 a5!=]

2... **∳**b6

[2... a5 3. a4+ \$\displays b6 4. b5+-]

3. **\$c4 \$c6** 

[pierde 3... a5 4. b5 a4 5. \$\displaystyle{\phi}\$b4 a3 6.

## **\$a4+−**]

4. a4 **⇔**d6

[mas simple 4... a6!, y tenemos la posición anterior]

- 5. 堂b5 堂c7 6. 堂c5 [o 6. 堂a6 堂b8 7. b5 堂a8 8. a5 堂b8 9. b6 ab 10. ab 堂a8=]
- 6... \$\ddot 7. \$\ddot 5 \$\ddot 7 8. \$\ddot a5 \$\ddot 68!\$
  [8... \$\ddot b8 9. \$\ddot a6+-;
  8... \$\ddot b7! 9. b5 \$\ddot b8!=]
- 9. 堂a6 堂b8 Tablas. [...] [10. a5 堂a8 11. b5 堂b8 12. b6 ab 13. ab 堂a8=]

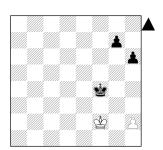
ganan: 4. \$\ddot{9}3 \$\div f5 5. \$\div f3 g6! 6. \$\div g3\$ (6. h4 h5-+) 6... g5! (6... h5 7. \$\div h4=) 7. \$\div f3 h5!-+]

3... 堂h3 4. 堂g1 h5 5. 堂h1 h4 6. 堂g1 g6!--+

#### Example 12



#### Capablanca J.R.



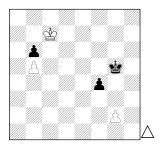
Si rey esta delante de peones la banda superior logra realizar su ventaja. 1... \$\dispsi g4 \dispsi h4 3. \$\dispsi f2

[o 3. \$\dispsi g1 \$\dispsi h3 4. \$\dispsi h1 h5 5. \$\dispsi g1 h4 6. \$\dispsi h1 , y ahora hay que contar los tiempos - 6... g5!-+ (si rey está en g1 - g6!);

 La posición teórica.

Plan de la victoria: apoyar con el rey al peón mas móvil, en este caso es peón d4: 1. \$\ddot{\phi}d3 \ddot{\phi}d6 2. \ddot{\phi}c4 \ddot{\phi}c6 3. e5+-

#### Dedrle



Plan de las blancas: cambio del peón g2 por f4 con futura marcha hasta el peón b6

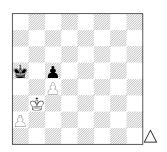
1. **⊈**c6!

1... **⊈g**4

[si 1... **\$g6** gana 2. **\$xb6**]

2. ⊈d6!

#### Woker



Para ganar las blancas deben colocar su rey en d5 porque es imposible entrar por la columna "a". 1. 堂a3! (Primero las blancas ganan un tiempo con la maniobra de triangulación) 1... 堂b6 2. 堂b2 堂a5 3. 堂b3 堂b6 4. 堂c3 堂a5 5. 堂d2!

[5. **d**3 **b**4=]

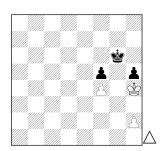
5... **∲**a4

[5... \$\ddot b4 6. \$\ddot d3+-]

6. \$\ddot\delta e3! \$\ddot\delta b4 7. \$\ddot\delta d3 \ddot\delta a3 8. \$\ddot\delta e4 \ddot\delta a4 9. \$\ddot\delta d5 \ddot\delta b4 10. a3++- Si en la posición inicial el peón de las blancas está en a3 ya no se puede ganar porque las negras

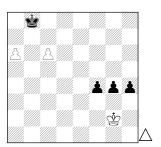
tienen tiempo para capturar este peón y recuperar la posición.

Example 13



El peón de h5 no ayuda a las negras a conseguir las tablas, porque ahora las blancas usan otro método para ganar: 1. h3! (Ahora sin el peón de h5 es tablas.) 1... 當h6 2. 當g3 (Camino hacia el otro lado) 2... 當g6 3. 當f3 當f6 4. 當e3 當e6 5. 當d4 當d6 6. h4! (¡Jugada decisiva!) 6... 當e6 7. 當c5+-

Example 14

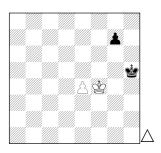


Hay una sola jugada para ganar - 1. \$g1!,

ahora las blancas esperan cual de los peones negros va a avanzarse para cerrarle el camino: 1... g3

2. Arr g2+- Esto demuestra la fuerza de los peones , incluso cuando ellos están cerca uno de otro.

## CONVERSIÓN DE FINALES DE PEONES EN OTRO TIPO DE FINALES



CONVERSIÓN DE FINALES DE PEONES EN OTRO TIPO DE FINALES.

Los finales de peones fácilmente pueden convertirse en finales de damas o en finales de dama contra peones. Siempre hay que recordar esto.

Con las damas cambia el carácter de la posición porque la dama es una pieza muy fuerte. En este caso pueden existir ideas de mate, inmediata ganancia de la

dama o cambio de dama con favorable final de peones. Es importante no perder estas oportunidades y aprovecharlas.

Gana 1. **\$**f5!

1... ⊈h6

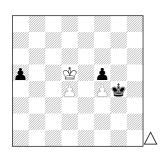
[después de 1... g5 2. e5 el peón blanco se convierte en dama con jaque.]

2. e5 \$h7 3. \$e6!

3... q5

4. 當f7! g4 5. e6 g3 6. e7 g2 7. e8營 g1營 (ambos lados tienen damas pero le toca a las blancas y ellas dan mate) 8. 營e4+ 當h6 9. 營h4#

#### Seleznev A



1. **⊈c4**!

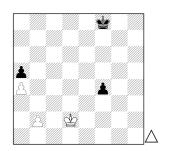
1... **\$**xf4

$$[1...a42.d5+-]$$

2. d5 \$\div e5 3. \$\div c5! a4

4. d6 含e6 5. 含c6 a3 6. d7 a2 7. d8營 a1營 (las negras lograron convertir su peón en dama pero ahora pierden) 8. 營e8+ 含f6 9. 營h8+ 含g5 10. 營xa1+-

### Grigoriev N 4



1. b4!

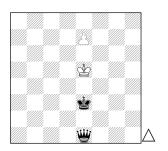
[1. \dd3 \dde e7=]

1... **∳e**7

[1... ab 2. a5+-]

2. b5 當d6 3. 當e2 當e6 4. 當f3 當e5 5. 當g4 當e4 6. b6 f3 7. 當g3! (Obligando al rey negro a ocupar una posición incómoda) 7... 當e3 8. b7 f2 9. b8營 f1營 10. 營e5+ (las blancas primero ganan un peón y después cambian las damas) 10... 當d2 11. 營xa5+ 當d1 (pierde más rapidamente la salida del rey negro a la columna "c") 12. 營d5+ 當c1 13. 營c5+ 當d1 14. 營d4++- con el cambio de las damas en proxima jugada

#### Troitsky A 3



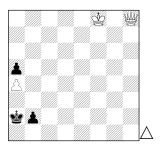
Si la posición entra en un final de dama contra peones el bando superior normalmente triunfa. Pero también hay excepciones.

(Fin del problema.)

Después de 1. 2e6! las blancas se salvan porque dama no puede acercarse al peón e7 con jaques: 1... 2ef4+

2. **\$**f7!=

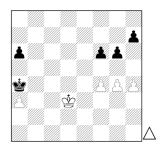
#### Example 15



La posición teórica.

No se puede ganar porque los peones a4 y a5 no permiten obligar al rey negro a entrar en b1. Por ejemplo: 1. 營h2 查a1 2. 營e5 查a2 3. 營d5+ 查a1 4. 營d4 查a2 5. 營c4+ 查a1 6. 營c3 查a2 7. 營c2 查a1 8. 查e7 (el único chance) 8... b1營 9. 營xb1+ 查xb1 10. 查d6 查c2 11. 查c5 查d3! (¡ la oposición del caballo!) 12. 查b5 查d4! 13. 查xa5 查c5 Tablas.

#### Van Dzhburg - Maroczy G., Zandvort, 1936



Las blancas convierten la posición en un final de dama contra 2 peones y encuentran la salvación . 1. \$\displant\text{de} 4 \displant\text{de} xa3 2. f5 gf+ (las blancas amenazan 3. fg hg 4. h5) 3. \$\displant\text{de} xf5 a5 4. \$\displant\text{de} xf6 a4 5. \$\displant\text{de} g7!

[Pierde 5. g5 &b4 6. h5 a3, porque el peón negro se convierte en dama con jaque]

5... 含b4 6. 含xh7 a3 7. g5 a2 8. g6 a1 9. g7 學a7 10. 含h8 學d4 11. h5 學f6 12. 含h7 學f5+ 13. 含h6 學f6+

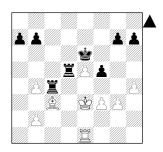
[ahora si 13... \bigwif7 las blancas juegan 14. g8\bigwifty \bigwifty xg8 - y ahogado]

14. **♦**h7 **₩**f7 15. h6

[también es posible jugar y 15. 當h6 con amenaza g8豐 15... 豐g8 16. 當g6 豐e8+ 17. 當h6=]

15... \$\dip c5 16. \$\dip h8 Tablas.

#### COMO ENTRAR EN UN FINAL DE PEONES



COMO ENTRAR EN UN FINAL DE PEONES.

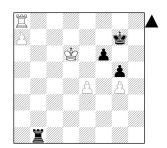
La transición a un final de peones - es un importante y complicado problema. Normalmente en este tipo de finales se entra para realizar de forma más fácil la ventaja material o posicional. Pero incluso fuertes ajedrecistas a veces cometen error evaluando el final de peones y pierden importantes puntos.

Para entrar en un final de peones correctamente es necesario:

- Conocer las típicos (concretas) posiciones e ideas estratégicas de finales de peones.
- 2. Cálculos exactos, porque aquí no es suficiente tener el concepto general ( en este tipo de finales todo es muy concreto ganas o haces tablas).

Vamos a ver algunos ejemplos con la transición a un final de peones para confirmar que no es un problema fácil. Las negras tienen calidad de ventaja pero no es tan simple realizarla.. Fischer transforma la posición y entra en un final de peones donde su triunfo - es el peón libre alejado. 1... \(\mathbb{Z}\)xc3+ 2. bc \(\mathbb{Z}\)xe5+ 3. \$\ddots\$d2 \( \exists \text{xe1} \\ \ddots \text{xe1} \\ \ddots \text{d5} 5. \\ \ddots \ddots 2 \\ \ddots \ddots 6. h5 b6 7. ⇔c2 g5! (Antes de formar el peón libre alejado las negras estabilizan el juego en el flanco de rey) 8. h6 f4 9. q4 a5 10. ba ba 11. \$\dip b2 a4 12. \$\dip a3 \dip xc3 13. \$\dip xa4\$ **⊉**d4 14. **⊈**b4 фe3 Las blancas abandonaron.

Benko P. - Gereben E., Hungary, 1951



El final de peones es inevitable. En la partida las negras jugaron 1... \(\mathbb{\su}\)a1 y perdieron después de

2. 罩c8 罩a6+ 3. 罩c6 罩xa7 4. 罩c7+ 罩xc7 5. 含xc7 (la oposición lejana) 5... 含g6 6. 含d8! 含h7 7. 含d7! 含g6 8. 含e8+-

Panchenko A. - Grigore G., Bucharest, 1994



En la partida las blancas jugaron: 1. 46!

[Final de peones después de 1.  $ext{wxh5+}$  gh 2. f5 h4 3. f6 h3 4. f7 h2 5. f8  $ext{w}$  h1  $ext{w}$  con tablas en final de damas; en el caso de:

1. 當f8 las negras hacen tablas con: 1... 營f5+ 2. 營xf5 gf 3. 含f7 含h8 4. 含f6 含g8=]

#### 1... **₩d**1

[jugada única, las blancas amenazaban con el mate en pocas jugadas, el final de peones después de 1... \*\*\text{\text{\text{w}}}\text{xe5+ 2. fe} \text{\text{\text{\text{d}}}}\text{g8} es perdido para las negras por 3. \*\text{\text{\text{d}}}\text{e7!} (Las blancas tenían otra posibilidad, mas simple - 3. \*\text{\text{\text{d}}}\text{xg6}, ganando la oposición) 3... g5 4. e6 g4 5. \*\text{\text{\text{d}}}\text{g3 6. e7 g2 7. e8\*\text{\text{\text{\text{d}}}++-]}

2.  $ext{$^4$}$ e7+  $ext{$^4$}$ h6 3.  $ext{$^4$}$ g7+  $ext{$^4$}$ h5 4.  $ext{$^4$}$ xg6+  $ext{$^4$}$ h4 5. f5  $ext{$^4$}$ d6+ 6.  $ext{$^4$}$ g7  $ext{$^4$}$ d7+ 7.  $ext{$^4$}$ f7  $ext{$^4$}$ d3 8. f6 las blancas tienen la posición teorica y ganaron facilmente.

Kasparov G. - Vukic, Banja Luka, 1979



Las blancas entran en un final de peones donde ganan inmediatamente: 1. \(\mathref{L}\)xf6

[Después de 1. \(\mathref{L}\)g1 la posición de las

blancas está superior pero todavía no está clara.]

1... gf 2. 單d1 Las negras abandonaron. Si 2... 單xd1 3. 當xd1 當c5

[si 3... 2d6 , - 4. b4 con futuro formación de dos peones libres en distintos flancos.]

decide la jugada 4. g5 (¡Los peones doblados facilitan la ruptura!) 4... fg 5. fg hg 6. h6+-

Razuvaev Y. - Beliavsky A., Tashkent, 1980



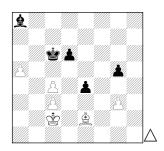
En lugar de esto las blancas jugaron 1. \$\disp\g3\ y\ despu\(\epsilon\) de

[las blancas deberían entrar en final de peones donde ellas ganan. 1. 2d6+ 2e7 2. 2xe8+ 2xe8 3. 2xe8 2xe8 4. e4! g6 (todo lo decide el peon libre alejado de las blancas en el flanco de dama) 5. 2g3 f5 6. ef gf 7. b4!, formando dos peones libres y ganando.]

1... 罩h7! 2. ②d6+ 含e7 3. 罩xe8+ 含xd6 4. 含xg4 含d5 5. 罩a8 罩h6 6. 罩a7 罩g6+ 7. 含f3 y acordaron tablas. Las negras tienen

suficiente contrajuego.

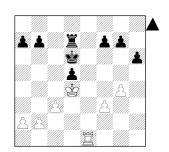
Karpov A. - Katalymov B., Daugavpils, 1972



En la partida las blancas jugaron 1. \$\ddots d2 y poco a poco realizaron su ventaja.

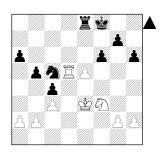
[Las blancas tenían la posibilidad de entrar en final de peones jugando 1. \$\frac{1}{2}g4 \frac{1}{2}b7 2. \$\frac{1}{2}e6 \frac{1}{2}a6 3. \$\frac{1}{2}d5 \frac{1}{2}xd5 4. \$\text{cd} \frac{1}{2}xa5 \text{, pero Karpov no quiso entrar en esta posición porque encontró una interesante idea con la que las negras conseguían tablas .(¡ es necesario hacer calculos concretos!): 5. \$\frac{1}{2}d2\$ \$\frac{1}{2}b5 6. \$\frac{1}{2}e3 \frac{1}{2}c4 7. \$\frac{1}{2}xe4 g4! (jugada única) 8. \$\frac{1}{2}f5 \frac{1}{2}xc3 11. \$\frac{1}{2}e6 \frac{1}{2}c4!! (esta artística jugada hace tablas.) 12. \$\frac{1}{2}xd6 \frac{1}{2}d4=]

Martynov - Ulibin M.,1986



[si 4. \$\dispes 6 \text{las negras contestan 4... b5}, ganando espacio en el flanco de dama] 4... h5 5. gh gh 6. \$\dispes 6 \text{h4 7. }\dispes f4 f5! 8. b4 \$\dispes 6 6 9. \$\dispes 6 3 a5! 10. a3 ab 11. ab h3! (Cálculos exactos) 12. \$\dispes f2 \dispes 6 13. \$\dispes g3\$ \$\dispes 6 4 14. \$\dispes xh3 \dispes xc4 15. \$\dispes g3 \dispes xb4 16. \$\dispes f4 \dispes c4 17. \$\dispes xf5 b5 18. f4 b4 19. \$\dispes 6 b3 Las blancas abandonaron.

Rusina E. - Timurova L., Kostroma, 1996



Las negras pueden entrar en un final de

peones ganado: 1... 4 d3!

[En la partida las negras jugaron 1... ∅a4 2. 
□d2 fe y ganaron después de larga lucha.]

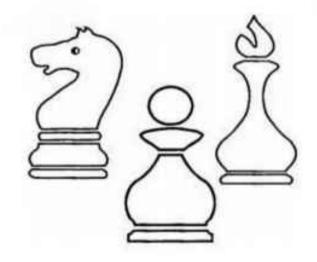
2. b3 ∅xe5 3. ∅xe5 cb! 4. ab ጃxe5+ 5. ጃxe5 fe 6. �e4

[o 6. b4 \$\displaystyle{1}{\displaystyle

6... a5 7. \$\displayses xe5 a4 8. ba ba 9. \$\displayses d4 a3 ganando, porque el propio pe\u00f3n c3 no permiten al rey entrar en cuadrado del pe\u00f3n a3.

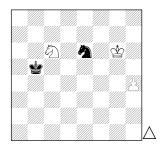
## A. PANCHENKO

## FINALES DE CABALLOS





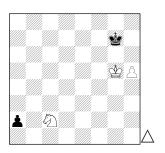
#### FINALES DE CABALLOS



Como cualquier otra pieza el caballo tiene sus ventajas desventajas. У Mencionémoslas:



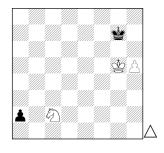
Poca movilidad de caballo



En este tipo de finales vamos a analizar no solamente los finales donde el caballo con peones está luchando contra caballo y peones, sino también los finales donde el caballo lucha contra uno o varios peones.

Poca movilidad de caballo.

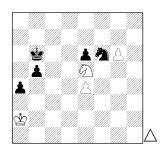
#### PARTICULARIDADES DE CABALLO

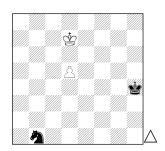


El caballo es una pieza de poca movilidad, por esto el bando que tiene ventaja a veces no puede realizarla, por otra parte el bando que tiene inferioridad con frecuencia pierde por el mismo motivo. Las blancas no pueden ganar porque su caballo debe detener el peón a2 y no puede ayudar a su rey y al peón h5.

PARTICULARIDADES DE CABALLO.

Rinck G

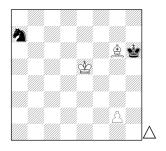




(Final de problema)

Después de 1. ②d7+! ②xd7 2. e5! las blancas ganan porque la poca movilidad del caballo negro no le permite detener el peón "g".

Example 16



1. \$\delta f6! Y las negras en dos jugadas no pueden evitar el mate - 2. g4 y 3. g5#

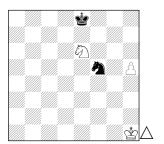
Moravec I 2

1. d6! , y caballo negro no logra detener el peón. Por ejemplo: 1...  $\triangle$ c3

[o 1... ②d2 2. �c7! (Pero no 2. �e7? por 2... ②c4 3. d7 ②e5 4. d8∰ ②c6+ con tablas) 2... ②e4 3. d7 ②c5 4. d8∰+, y las blancas ganan.]

2. 當c6! ("Empuje con el hombro") 2... ②e2 3. d7 ②d4+ 4. 當d5!+-

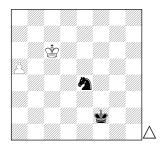
El caballo tiene muchas dificultades en la lucha contra los peones de las columnas a y h



El caballo tiene muchas dificultades en la lucha contra los peones de las columnas a y h. Este punto es fácil de explicar - el caballo en estas columnas tiene menos movilidad , en el centro el caballo controla ocho casillas y desde el rincón - solamente dos.

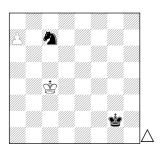
1. ②g7+! ②xg7 2. h6 �f8 3. h7 y el peón se convierte en dama. Aquí el "pesado" caballo no permitió a su rey detener el peón blanco.

#### Ardid R Rey



Las negras no pueden detener la marcha del peón "a". El caballo no puede detener el peón "a" en la séptima horizontal sin ayuda de su rey.

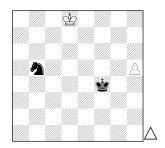
Example 17



Posición de estudio.

Después de 1. \$\displays c5 las blancas ganan fácilmente.

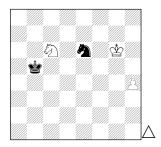
Sheron A



Y en la siguiente posición las negras no pueden hacer nada.

1. h6 ②d6 2. h7 ②f7+ 3. 堂e7 ②h8 4. 堂f6! (De nuevo el "empuje con el hombro"). Las blancas ganan.

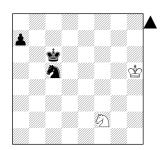
Eingorn V. - Beliavsky A.



1. 4 d4+! En finales de caballo contra caballo y peón "a" ("h")es imposible salvarse sin ayuda del rey. Vamos a ver

dos ejemplos: 1... ②xd4 2. �f6! ②c2 3. h5 ②e3 4. �g5 ②c4 5. h6 Las negras abandonaron.

Tsaga G. - Panchenko A., Kalimaneshti, 1993



### 1... a5 2. ②g4!?

[No salvaba 2. ②d1 a4 3. ②c3 a3 4. \$\ddashed{\pma}\$g4 por 4... ②e4! 5. ②a2 \$\ddashed{\pma}\$c5 6. \$\ddashed{\pma}\$f3 \$\ddashed{\pma}\$d4! 7. ②b4 (si 7. \$\ddashed{\pma}\$e2 , -7... ②c3+ 8. \$\ddashed{\pma}\$d2 ②xa2 9. \$\ddashed{\pma}\$c2 \$\ddashed{\pma}\$c4!—+; o 7. ②c1 ②c5 8. \$\ddashed{\pma}\$e2 \$\ddashed{\pma}\$c3 9. \$\ddashed{\pma}\$d1 \$\ddashed{\pma}\$b2 , y las negras ganan) 7... \$\ddashed{\pma}\$c3 8. \$\alpha\$a2+ \$\ddashed{\pma}\$b2 9. \$\alpha\$b4 \$\ddashed{\pma}\$b3 10. \$\alpha\$d3 \$\alpha\$c5!! 11. \$\alpha\$xc5+ \$\ddashed{\pma}\$c2 12. \$\alpha\$a6 \$\ddashed{\pma}\$c3 con victoria]

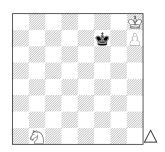
2... a4 3. ②e3 ❖b5 [solo tablas da 3... a3?? 4. ②c2 a2 5. ②b4+ ❖b5 6. ②xa2]

#### 4. **\$**q4

[pierde y 4. ②c2!? 含c4 5. 含g4 (o 5. ②a3+ 含b4 6. ②c2+ 含c3 7. ②a3 ②e6 8. 含g4 含b4! 9. ②b1 ②d4 10. 含f4 ②e2+ 11. 含e3 ②c3 12. ②d2 a3-+) 5... ②e6! 6. ②a3+ (6. 含g3 含b3 7. ②e1 含c3!-+) 6... 含b4 7. ②b1 ②d4 con idea ②e2-c3-+]

4... a3 5. 當f3 a2 6. ②c2 當c4 7. 當e2 當c3 8. 當d1 ②b3-+ Las blancas abandonaron.

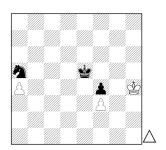
El caballo solo no puede ganar tiempos pero no perderlos



El caballo solo no puede ganar tiempos pero no perderlos.

Las blancas no pueden ganar aunque tienen enorme ventaja material. Por ejemplo: 1. ②c3 當f8 2. ②e4 當f7 3. ②g5+ 當f8 Si le hubiera tocado jugar a las negras perdían.

#### Averbakh Y

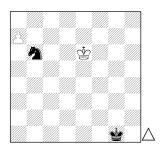


#### 1. **Ġ**g4!

[Pierde 1. \$\ding{\phi}g5? \$\overline{\Omega}c4 2. \$\ding{\phi}g4 \$\overline{\Omega}e3+ 3. \$\ding{\phi}g5 \$\overline{\Omega}g2! 4. a5 \$\ding{\phi}d5]

1... ②c4 2. ﴿\$g5 con tablas porque el caballo no puede ganar el tiempo. Hemos visto tres desventajas del caballo, pero esta pieza también tiene sus ventajas. Las tres siguientes son las más importantes.

El caballo puede establecer una "barrera" en el camino del rey enemigo



El caballo puede establecer una "barrera" en el camino del rey enemigo.

Aquí se aprovecha la facultad del caballo

de hacer "horquillas". La idea de "barrera "con frecuencia ayuda al bando inferior a salvarse y a veces permite al bando superior realizar su ventaja.

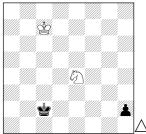
Las casillas: a4, c4, c8, d5, d6, d7, y e7 son inalcanzables para rey blanco(¡por su propio dominio o por culpa del ataque doble del caballo (jaque y ataque al peón), por esto él no puede acercarse hasta b7 en tres jugadas, necesita cinco. Por ello si el rey negro estuviera en cualquier otro lugar que no fuera la primera horizontal, la partida terminaría con tablas porque en este caso el rey tendría tiempo para acercarse hasta c7.

Averbakh Y 2



Las casillas: b5, d4, d5, e6, e8 son inalcanzables para el rey blanco. Por otro lado el rey negro puede llegar al tiempo a c7, entonces son tablas: 1. 堂f6 堂g3 2. 堂e7 堂f4 3. 堂d7 ②a8 4. 堂c6 堂e5 5. 堂b7 堂d6 6. 堂xa8 堂c7 Ahogado.

#### Grigoriev N 5



#### Final de problema.

1. ②g3! Jugada única.

[Pierde 1. ②f2? \$\ddot d2 2. \$\ddot d6 \$\ddot e2 3. \$\ddot h1 (o 3. \$\ddot e4 \$\ddot f3 4. \$\ddot d2 + \$\ddot g2 - +)\$
3... \$\ddot f3 4. \$\ddot d5 \$\ddot g2 5. \$\ddot e4 \$\ddot xh1 6.\$
\$\ddot f3 \$\ddot g1 - +]\$

1... **∲**d1

[Si 1... \$\d3, - 2. \$\d6 con tablas]

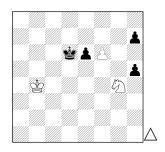
2. \$\ddot de 1 3. \$\ddot e5 \ddot f2 4. \$\ddot f4 Tablas.

### ann nin nin s

"barrera") las negras acercan su rey y ganan.

[Solo tablas da 1... h2? 2. \( \frac{1}{2} \) [\$

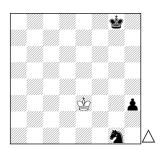
#### Prokesh L



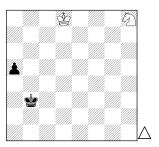
1. ②e5! h4 2. ②c6! ("barrera"), y no hay defensa contra 3. f7. Las blancas ganan +-

#### Example 18

idea de "barrera".



#### "Agilidad " del caballo



En los siguientes ejemplos el bando "Agilidad" del caballo. superior ha realizado su ventaja usando la

Después de 1. 🕏 f2 ∅e2! (haciendo

A veces el caballo puede hacer "milagros" deteniendo el peón libre ( o peones ) de su adversario. El motivo principal en este caso es el "tenedor", también conocido como "horquilla", siendo lo usual un jaque doble.

Parece increíble que el caballo puede alcanzar el peón "a", pero las blancas logran hacer esto relativamente fácil: 1. 206!

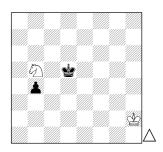
[Hay que elegir el camino correcto. Pierde 1. ②f7 a4 2. ②e5 �c3-+]

1... a4 2. ②f4! �c3

[o 2... a3 3. 4 d3 4 c2 con tablas]

3. ②d5+ 含b3 4. ②f4 Las negras no pueden ganar.

#### Grigoriev N 6



#### El final del problema.

Aquí las blancas hacen tablas con la singular maniobra del caballo: 1. ②c7+ \$\displace\*c4 2. ②e8! (Es la única posibilidad para tomar el control por la casilla b1) 2... \$\displace\*c5 [si 2... b3 sigue 3. ②d6+ \$\displace\*c3 4. ②e4+

(pero no 4. ②b5+? \$\delta b4 , y las negras ganan) 4... \$\delta c2 5. ②d6! b2 6. \$\delta c4\$

b1₩ 7. ②a3+ con tablas]

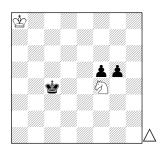
- 3. ∅f6 **Ġ**d4
  - [si 3... b3 , 4. ②e4+ y 5. ②d2=]

4. ②e8 �e5 [4... b3 5. ②d6 b2 6. ②b5+ y 7. ②a3=]

5. ②c7 \$\dip d6 6. ②e8+
[la única manera. Pierde 6. ②b5+ por 6... \$\dip c5 7. ②c7 b3 8. ②e6+ \$\dip c4 ganando]

6... 堂c5 7. ②f6 堂d4 8. ②e8 b3 9. ②d6 堂c3 10. ②e4+ 堂c2 11. ②d6 b2 12. ②c4 b1豐 13. ②a3+ Tablas.

#### Chekhover V



#### Final del problema.

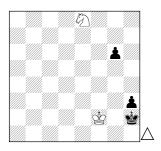
El ataque continuo a los peones y los "tenedores" ayuda a las blancas a salvarse en esta posición que a simple vista parece completamente perdida. 1. 2e6! g4 2. 2q7 f4

3. ②h5 f3 4. ②f6 g3

[" tenedor" salva y después de 4... f2 5. 2 xq4 f1 4 6. 2 e3+=1

5. ②e4 g2 6. ②d2+ 含d3 7. ②xf3 Tablas.

#### Caballo - tambien es una pieza.



Caballo - tambien es una pieza.

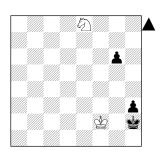
En la practica a veces ( rara vez) se encuentran las posiciones "de los cuentos" donde el caballo casi siempre es el personaje principal. Aquí están algunos ejemplos:

En esta posicion las blancas dan mate sin importar quien tiene el turno de juego. 1. ②f6 替h1

[o 1... g5 2. ②g4+ �h1 3. �f1 h2 4. ②f2#]

2. 4 g4 h2 3. 4 f1 g5 4. 4 f2#

#### Example 19



Si comienzan las negras hay dos variantes: 1... g5

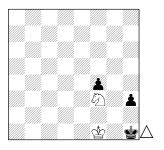
[1... \$\dispha h1 2. \$\alpha f6 \$\dispha h2 (2... h2 3. \$\alpha g4 g5 4. \$\alpha e3 g4 5. \$\alpha f1 g3 + 6. \$\alpha xg3 #) 3. \$\alpha g4 + \$\dispha h1 4. \$\dispha f1 g5 5. \$\dispha f2 h2 6. \$\alpha e3 g4 7. \$\alpha f1 g3 + 8. \$\alpha xg3 #]\$

2. 🖄 f6 g4

[o 2... **Ġ**h1 3. **②**g4 h2 4. **②**e3 g4 5. **②**f1 g3+ 6. **②**xg3#]

3. ②xg4+ �h1 4. �f1 h2 5. ②f2# Idea de dar mate al rey del adversario que está cerrado en el rincón es conocida desde el siglo XIII . El mismo final podemos tener con los peones "f" y "h".

#### Yanish K



#### 1. ②e5! �h2

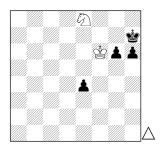
[1... h2 2. ②g4]

2. \$\frac{1}{2}\$f2 f3

[O 2... 含h1 3. ②g4 f3 4. 含f1 f2 5. ②xf2+含h2 6. ②e4含h1 7. 含f2+-]

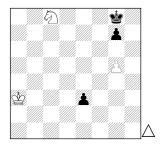
3. ②g4+ 含h1 4. 含f1 f2 5. ②xf2+ 含h2 6. ②e4 含h1 7. 含f2 含h2 8. ②d2 含h1 9. ②f1 h2 10. ②g3#

#### Seleznev A 2



No es posible detener los peones negros, pero 1. 當f7 e3 2. ②f6+ 當h8 3. ②d5 e2 4. ②f4 e1豐 5. ②xg6+ 當h7 6. ②f8+ Jaque perpetuo. ¡Tablas!

Iljin P

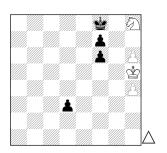


De nuevo es imposible detener el peón "e", pero las blancas encuentran un "milagro" para salvarse: 1. ②e7+ 當h7 [es malo 1... 當f7 2. ②c6 e2 3. ②e5+ 當e6 4. ②f3;

o 1... \$\delta h8 2. \$\alpha g6+ \$\delta h7 3. \$\alpha f4]

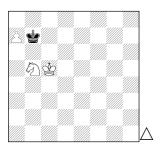
2. g6+ 當h8 3. 當b4 e2 4. 當c5 e1營 5. 當d6! Con tablas porque la dama no puede separar el rey del caballo.

#### Kubbel L



1. h7 曾g7 2. ②xf7! 曾xh7 3. ②h6 d2 4. ②g4 d1豐 Ahogado. Tablas.

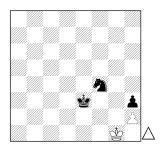
#### **ALGUNAS POSICIONES TIPICAS**



#### ALGUNAS POSICIONES TIPICAS.

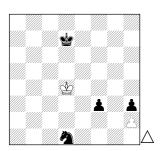
Las blancas no pueden hacer nada.

#### Example 20



Las negras no pueden sacar el rey blanco del rincón .

#### Chekhover V 2



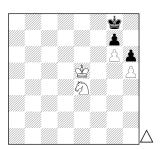
#### final de problema.

Las blancas logran entrar en la posición anterior y hacen tablas. 1. 堂d3 堂e6 2. 堂d2 f2 3. 堂e2 堂e5 4. 堂f1 堂e4 5. 堂e2 堂f4 6. 堂f1 ②e3+

[6... **e**3 - Ahogado]

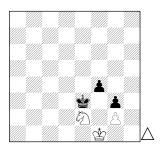
7. **ἀ**xf2 **②**g4+ 8. **ἀ**g1 Tablas.

#### Example 21



1. 堂e6 堂f8 2. 堂d7 堂g8 3. 莹e7 堂h8 4. ②f6! gf 5. 堂f7 con mate.

Reti R & Mandler A



[si 1... \$\dd3 ,decide 2. \$\Qd2 f3 \$\decide 3 3. \$\Qd2 e1 \$\decide 2 4. \$\Qda2 c2! ganando]

2. 🖄 f3+ 🕏 d3 3. 🕏 e1

[3. ②e1+ despues de 3... \$\delta\$e3 4. ②c2+ \$\delta\$d2 5. ②b4 \$\delta\$e3 6. ②d5+ \$\delta\$e4 7. ②f6+ \$\delta\$e3 las blancas no lograban

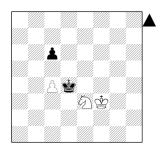
nada]

3... \$\delta e3 4. \$\overline{Q}\$ e5 \$\delta e4\$

[o 4... \$\ddquare d4 5. \$\Qdarking g4 \$\ddquare d3 6. \$\ddarking d1 f3 (amenaza 7. \$\ddots e2+-) 7. \$\Qdarking e5++-]

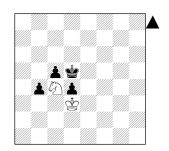
5. ②c4 曾d3 6. ②d2 曾e3 7. ②f3 曾d3 8. 曾f1 (las blancas entregaron el turno de jugar a su adversario y ahora ganan facilmente) 8... 曾e3 9. ②e1 曾d2 10. ②c2! (Esto decide) 10... 曾d1 11. ②b4! 曾d2 12. ②d5, y las blancas ganan.

Example 22



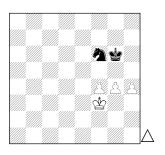
[Incluso pierde 7. c5? \$\div c4 8. \$\div d6\$\$ \$\div b5-+1\$

Averbakh Y 3



En finales de caballo contra tres peones es posible hacer tablas solamente en dos casos : si los peones no están muy avanzados o si el bando inferior logra bloquearles. 1... \$\div c6 2. \$\div c2 \$\div b5 3.\$\$

Fine R



Si en finales de este tipo el bando superior avanza los tres peones hasta quinta horizontal - esto garantiza la victoria. 1. f5+!

[No es bueno 1. g5? ②d5 2. \$\div e4 \overline{\infty} e7! 3. \$\div e5 \div h5! 4. f5 \div xh4 5. \$\div f6 (o 5. g6 \div g5 6. g7 \overline{\infty} g8 7. \$\div e6 \overline{\infty} f6=) 5... \$\overline{\infty} d5+ 6. \$\div g6 \overline{\infty} e7+ con tablas] 1... \$\div g7 2. g5 \overline{\infty} d5 3. h5! \overline{\infty} c3

[o 3... \$\displaystyle{\psi}f7 4. h6 \$\Qigan c3 5. h7 \$\displaystyle{\psi}g7 6. g6 ganando]

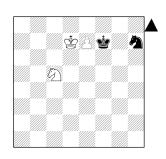
4. 曾f4 ②e2+ 5. 曾e5 ②g3 6. f6+ 曾g8 7. h6 ②h5 8. g6 ②g3 9. h7+ 曾h8 10. f7, y las blancas ganan.

#### [1... ②f8+ 2. \$\d8+-]

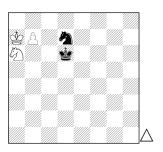
2. 當d8 ②e8 3. ②e6! (Esto decide) 3... ②d6

[o 3... ②f6 4. ②g5+ �g6 5. ②e4+-] 4. �d7 ②e8 5. ②g5+ ganando.

#### CABALLO Y PEON CONTRA CABALLO

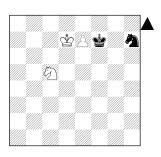


#### Kling I



#### CABALLO Y PEON CONTRA CABALLO.

#### Peon en septima horizontal



Para ganar las blancas tienen que colocar su caballo en f8, distrayendo el caballo negro. 1. 4 b4 \$c5

[pierden y otras jugadas, por ejemplo: 1... \$e7 2. \$\angle d5 + \$\delta e6 3\$. \$\angle b6 \$\angle e5 4\$. \$\delta a8 \$\angle c6 5\$. \$\angle c4 \$\delta d7 6\$. \$\angle a5 + -; \$
1... \$\delta c7 2\$. \$\angle d5 + \$\delta d6 3\$. \$\angle b6 + -; \$
y después de 1... \$\delta e6 2\$. \$\angle d3 (\frac{1}{3}\$. \$\angle c5) 2... \$\delta d6 3\$. \$\angle f4\$, el juego es igual a la línea que estamos analizando mas adelante]

- 2. ②d3+ 含d5 3. ②f4+ 含c6 4. ②g6 含d5 [o 4... 含c5 5. ②f8 ②e5 6. 含a8 ②c6 7. ②e6+ 含d6 8. ②d8 ganando]
- 5. ②f8 ②e5 6. 鸷b6 ②c6 7. 鸷c7! (Para no permitir 7... 鸷d6) 7... ②b4

[pierde y 7... 含c5 por 8. ②d7+ 含d5 9. ②e5! (¡contra dos amenazas!) 9... ②b4

Peon en septima horizontal.

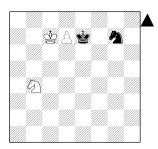
1... ②f6+

#### 10. **\$**b6+−]

8. 2 d7 2 c6

9. 🖺 e5! 🖺 b4 10. 🕏 b6 , y las blancas ganan. Podemos sacar una conclusión : si el peón está en séptima horizontal y rey del bando superior controla la casilla de conversión , y no hay jaque perpetuo inmediatamente - la victoria es relativamente fácil. El bando inferior pronto o temprano entra en zugzvang.

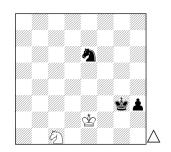
Example 23



Ahora vamos a ver algunos ejemplos del jaque perpetuo.

Las negras pueden dar el jaque perpetuo: 1... ②e8+! 2. 堂c8 ②d6+ 3. 堂c7 ②e8+ 4. 堂c6 ②f6=

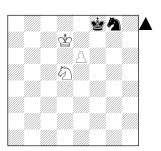
#### Seleznev A 3



Final de problema.

Aquí las blancas también logran hacer tablas con jaque perpetuo. 1. 营f1 h2 (habia amenza 2. 营g1=) 2. ②e2+ 营f3 3. ②g1+ 营g3 4. ②e2+ 营h3 5. ②g1+, y tablas porque en la variante 5... 营g4 está 6. 营g2=

Los peones en sexta y quinta horizontal



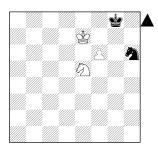
Los peones en sexta y quinta horizontal.

Realizar su ventaja con peón en sexta fila es mucho mas difícil porque el bando inferior cuenta en este caso con otras ideas de la defensa ( aparte de jaque

#### perpetuo).

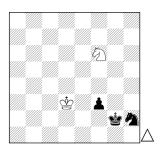
1... 查g7 2. 查e8 ②h6! y no hay 3. e7 por 3... ②f5 con tablas.

#### Example 24



Con su jugada las negras hacen tablas usando el método que nosotros ya conocemos - jaque perpetuo: 1... ②f5+ 2. 堂e6 ②g7+=

Benko P. - Bronstein D., 1949



1. ②e4 (la única jugada. Las negras amenazaban con 1... f2) 1... ②g4 2. 堂d2 ②e5

[después de 2... 4] f6 3. 4] xf6 f2 4. 4] g4!

#### f1 ₩ 5. ②e3+ con tablas]

3. \$\ddot{\text{\$\dd}}\$e3 \\ \tilde{\text{\$\dd}}\$c4+ 4. \$\dd{\text{\$\dd}}\$d4 \\ \tilde{\text{\$\dd}}\$a3 5. \$\dd{\text{\$\dd}}\$d3 \\ \tilde{\text{\$\dd}}\$b5 6. \$\dd{\text{\$\dd}}\$d4 7. \$\dd{\text{\$\dd}}\$3 \\ \tilde{\text{\$\dd}}\$e6 (amenazando \\ \tilde{\text{\$\dd}}\$c5 o \\ \tilde{\text{\$\dd}}\$5) 8. \$\dd{\text{\$\dd}}\$e3! \\ \tilde{\text{\$\dd}}\$c7

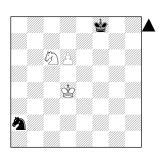
[Las blancas se defienden con las únicas jugadas. Ahora si 8...  $\bigcirc$  c5 o 8...  $\bigcirc$  g5 sigue 9.  $\bigcirc$  f2=]

9. \$\ddot \alpha d3 \alpha d5 10. \$\ddot c2 \alpha e3+ 11. \$\ddot d3 \alpha f5 12. \$\ddot d2 \alpha g3 13. \$\alpha f6! f2

[y después de 13... \$\deltag1\$ 14. \$\alphag4\$ \$\alphaf5\$ (con amenaza 15... \$\alphah6\$ 16. \$\deltag2\$ \$\deltag2\$ 17. \$\alphaf5\$ [\$\deltaf5\$] 15. \$\deltag2\$ e1! \$\deltag2\$ (o 15... \$\alphah6\$ 16. \$\alphaf2\$] 16. \$\alphaf2\$ f2 las negras no logran nada]

14. ②g4 f1 15. ②e3+ Tablas.

#### Averbakh Y 4



La victoria con peón en sexta fila es factible en dos casos:

- 1) si el bando inferior no puede impedir la coordinación en las operaciones de su adversario
- 2) si las piezas del bando inferior no tienen

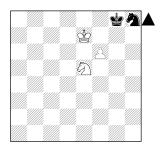
suficiente espacio para maniobras.

El caballo a2 no llega al tiempo para ayudar a su rey. 1... \$\ddots\$e8 2. \$\ddots\$d5 \$\ddots\$d7

3. ②b8+! 含c8

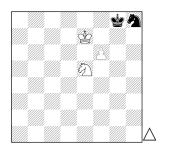
- 4. d7+ \$c7 5. \$e6 \$\tilde{\D}\$b4 6. \$\tilde{\D}\$a6+! \$\tilde{\D}\$xa6
- 7. **\$e7** ganando +-





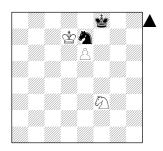
El caballo negro no está bien colocado en h8 y esto determina el resultado de la partida. 1... 堂h7 2. 堂f8 堂h6 3. 堂g8 堂g5 4. 堂g7 堂f5 5. ②d7 ②g6 6. f7 (ahora la victoria es fácil) 6... 堂g5 7. ②e5 ②f4 8. 堂g8 ②e6 9. ②f3+ 堂f6 10. ②d4+-

Example 25



Si toca a las blancas, después de 1.  $\triangleq$ e8 el juego es igual al ejemplo anterior.

Rogers I. - Belotti, Mendrisio, 1987



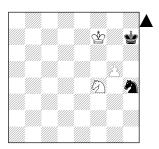
En la siguiente posición las negras han cometido un error muy tipico.

Las negras jugaron 1... 4 f5?

pero ahora las negras pierden 2. 心d4! 心e7 3. 當d8!, y las negras abandonaron [...]

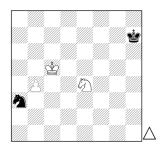
[Si 3... 2d5, - 4. 2f5! \$g8 5. 2e7++-; y si 3... 2g8 sigue 4. 2f5 2f6 5. e7+ (¡peón está en la séptima ya!) 5... \$f7 6. 2d6+ \$e6 7. 2e4 ganando.]

#### Sheron A 3



Cuanto más lejos está el peón de la casilla de conversión - mas difícil es realizar su ventaja. La mayoría de estas partidas terminan con tablas.

#### Pongrach A



Pero si rey del bando inferior está bastante alejado del peón pasado, es posible ganar incluso con el peón en cuarta horizontal.

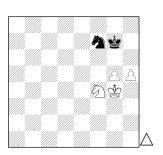
1. ②d2 曾g7 2. ②c4 ②b1 [no salva y 2... ②c2 3. b5 ②e1 4. b6 ②d3+ 5. 曾b5 ganando]

#### 3. **♦**d4!

[Pero no 3. b5? ②c3 4. b6 ②a4+ con tablas]

3... \$\ddots f7 4. b5 \$\ddots e7 5. b6 \$\ddots d7 6. \$\ddots c5 \$\alpha c3\$
7. \$\alpha e5+ \$\ddots e8 8. \$\ddots e6 ganando.

#### CABALLO Y DOS PEONES CONTRA CABALLO

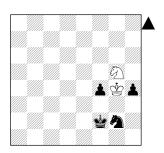


CABALLO Y DOS PEONES CONTRA CABALLO.

Usualmente caballo y dos peones realizan su ventaja contra caballo sin dificultades , incluso no tiene importancia estén separados o no.

1. ②e6+ 查g8 2. g6 ②e5+ 3. 查f5 ②f3 4. h6 ②h4+ 5. 查f6 ②f3 6. ②g5 , y las blancas ganan

Paoli E. - Kovacs P., Hungary, 1971



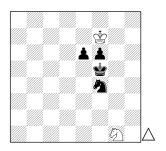
[si 2. \$\delta\$h3 decide 2... f3]

2... h3! 3. 4 h2 4 f2 4. 4 xh3

[si 4. ②f3, - 4... ②h4! 5. ②h2 �g2-+]

4... ②e3! 5. 鸷h4 鸷g2 6. 鸷g5 鸷g3! Zugzvang. Las blancas abandonaron.

Taimanov M. - Spassky B., Leningrad, 1952



Las excepciones no son muy comunes , pero a veces podemos encontrarlas.

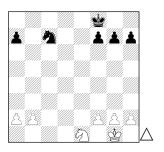
Después de 1. ∅f3!! Las blancas salvaron la partida. 1... 🕸q4

[en el caso de 1... e5, sigue 2. ②h4+ \$\displays g5 3. ②f3+ \$\displays g4 4. \$\displays xf6 e4 5. ②e5+ \$\displays g3 6. ②c4 con tablas;

si 1... \$\ddots e4\$ sigue 2. \$\Qd2+ \dd3 3. \$\Qf1\$ f5 (o 3... \$\ddots e2 4. \$\ddx xf6 \ddxf1 5. \$\ddots e5=) 4. \$\ddots f6\$ y despues 5. \$\Qg3\$ con amenaza 6. \$\Qf5=]

2. ②h2+ �h3 3. ②f1 f5 4. �f6 (amenazando ②e3-f5). Tactica.

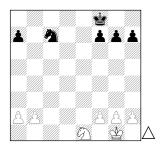
## ESTRATEGIA Y TÁCTICA DE LOS FINALES DE CABALLOS



ESTRATEGIA Y TÁCTICA DE LOS FINALES DE CABALLOS.

Las principales ideas en los finales de caballos son muy parecidas con las ideas de finales de peones, porque el caballo es una pieza de poca movilidad. Por esto el estudio que hemos realizado en finales de peones nos ayuda ahora (realización de ventaja material, triangulación, zugzvang, brecha o ruptura, peón pasado alejado....). Vamos a prestar más atención a estos principios.

#### Realizacion de la ventaja materia



Realizacion de la ventaja material.

Normalmente un peón - es suficiente ventaja para ganar la partida en finales de caballos ( como en finales de peones también).

El plan ganador es simple - las blancas mejoran la posición de sus piezas y después forman peón pasado en el flanco de dama. Las negras no pueden permitir el cambio de los caballos . Después las blancas distraen las piezas negras con su peón pasado y eliminan los peones del flanco de rey. 1. \$\div f1 \div e7 2. \div e2 \div d6 3. \$\div d3 \div c5 4. \div c2 \div d5 5. g3 a5 6. b3 f5 7. a3 g6 8. b4+ ab 9. ab+ \div d6 10. \div d4 \div c7 11. f4 \div b5+ 12. \div c4 \div c7 13. \div e3

[gana y 13. b5]

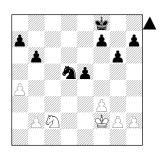
13... 含c6 14. 含d4 含d6 15. ②c4+含c6 [o 15... 含e6 16. ②e5 含d6 17. ②f7+ 含e7 18. ②g5 h6 19. ②f3 含f6 20. 含c5 ②e6+ 21. 

defended g5 22. b5 , y las blancas ganan]

16. 堂e5 堂b5 17. ②e3 ②a6 [17... 堂xb4 18. ②d5+ ganando el final de peones]

18. ②d5 ✿c4 19. ②f6 h5 20. ②d5 ②b8 21. ②e7 , y las blancas ganan. +-

Fayans - Fine R., New York, 1940



La materialización del peón aquí también es simple. 1... 會 7 2. ②a3 f6 3. g3 會 6 (primero centralizando) 4. 會 2 ②b4 5. ②b5 a6 6. ②c3 f5 7. 曾d2 曾d6 8. ②e2 曾c5 9. 曾c3 ②d5+ 10. 曾b3

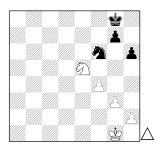
[10. \ddot d3 \ddot b4]

10... g5! 11. h3

[si 11. \$\displaystyle{c}2\$ sigue 11... \$\displaystyle{c}b4\$ 12. b3 \$\displaystyle{c}2+\$ 13. \$\displaystyle{c}b2\$ \$\displaystyle{c}1\$ 14. h3 \$\displaystyle{c}2\$ ganando el peón.]

11... h5 12. h4 gh 13. gh f4! 14. 堂c2 ②e3+ 15. 堂d3 ②g2 16. 堂e4 堂d6 17. ②c1 ②xh4 18. ②d3 ②g6 19. 堂f5 ②e7+ 20. 堂g5 堂d5 21. 堂xh5 堂d4 , y las negras ganaron. Es mas difícil realizar ventaja si los peones están en el mismo flanco. Vamos a ver dos tipos de finales que se encuentran en la practica con mas frecuencia: 3 peones contra 2 y 4 contra 3 en un solo flanco.

#### Caballo y tres peones contra caballo y dos peones

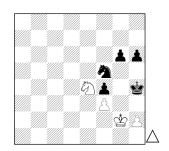


Caballo y tres peones contra caballo y dos peones.

La mayoría de estas partidas termina con tablas, no es suficiente la cantidad de los peones.

Si las blancas tratan de formar el peón pasado, todo termina con el cambio y tablas .Las blancas no pueden mejorar la posición sin avanzar los peones. Los peones negros ocupan las casillas ideales (g7 y h6).

Fine R. - Najdorf M., New York, 1949



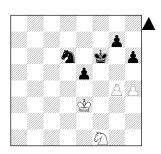
En esta posición las blancas jugaron 1. h3? Y después de

[Sin embargo tenían una posibilidad de defenderse con éxito 1. ②f2 (para no debilitar el punto g3) 1... ②e3+ 2. 尝g1 ②c2 3. ②d3 g5 4. 尝f2 尝h3 5. 尝g1 , y las negras no logran nada.]

1... ②e3+ 2. 查h2 ②c2 3. 查g2 ②e1+ 4. 查f2 查xh3! 5. 查xe1 查g2 6. 查e2 h5 7. ②g5 h4 8. ②e6 g5! Abandonaron [...]

[porque después de 9. 2xg5 h3 10. 2xh3 2xh3 el final de peones está perdido. ]

Guldin L. - Averbakh Y., Baku, 1955



Pero si el bando superior tiene el peón

pasado o puede formarlo sin cambio de peones - la defensa es una tarea difícil para el bando inferior.

1... g5! (Es necesario fijar a los peones blancos) 2. h5

[malo es 2. hg+ \$\ding{\phi}xg5 3. \$\ding{\phi}f3 (o 3. \$\overline{\text{\phi}h2}\$ e4 4. \$\ding{\phi}d4 \$\ding{\phi}f4 5. \$\overline{\text{\phi}f1} \$\overline{\text{\phi}b5+} 6. \$\ding{\phi}c5 e3 \\ 7. \$\overline{\text{\phi}xe3} \$\ding{\phi}xe3 8. \$\ding{\phi}xb5 \$\ding{\phi}f3 9. \$\ding{\phi}c4\$ \\ \ddots xg4 10. \$\ding{\phi}d3 \$\ding{\phi}f3 ganando) 3... e4+ \\ 4. \$\ding{\phi}g3 \$\overline{\text{\phi}c4!} 5. \$\overline{\text{\phi}h2} \$\overline{\text{\phi}d2} 6. \$\ding{\phi}f2 \$\ding{\phi}f4 \\ 7. \$\ding{\phi}e2 \$\ding{\phi}g3 , y las negras ganan]

2... ģe6 3. ģd3 ģd5 4. ②e3+ ģc5 5. ②c2

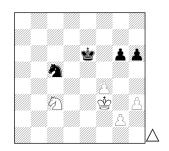
[pierde 5. 4 f 5 4 xf 5 6. gf \$\displant d5 7. \$\displant e3 g4-+]

5... e4+ 6. 當e3 當c4! [todavia es apresurado 6... 當d5 por 7. ②b4+ 當e5 8. ②c6+ , y el caballo blanco es peligroso]

7. ②d4 堂d5! 8. ②e2
[no salva y 8. ②f5 ②xf5+ 9. gf por 9...
堂e5 10. f6 堂xf6 11. 堂xe4 堂e6 12. 堂f3 堂e5 13. 堂g4 堂e4 ganando facilmente]

8... ②c4+ 9. 查f2 ②e5! 10. 查g3 查c4, y las negras ganaron.

Yuferov S. - Shchekachev A., Moscow, 1988



Si comparamos con el final de la partida V. Zavada - A. Panchenko (1974), el peón de las negras está en g6 que permite a las blancas formar el peón pasado "f" y obtener buenos chances para la victoria.

1. \$\displace{\pi}e3\$ (primero las blancas fortalecen su posición) 1... \$\displace{\pi}d7\$ 2. \$\displace{\pi}e4\$ \$\displace{\pi}b6\$ 3. g4 \$\displace{\pi}d5+ 4. \$\displace{\pi}f3\$ \$\displace{\pi}e7\$ 5. \$\displace{\pi}g3\$ \$\displace{\pi}d5\$ 6. \$\displace{\pi}e3\$ (zugzvang) 6... \$\displace{\pi}g8\$

[o 6... \$\displayseq 6 7. \$\displayseq 64 y 8. f4-f5]

7. ②e4 ②e7 8. ②c3+ \$c4 (en otro caso - 9. \$e4) 9. ②d1 \$d5 10. \$d3 ②g8 11. ②e3+ \$e6 12. \$d4 (las blancas están preparados para formación del peón pasado) 12... ②f6

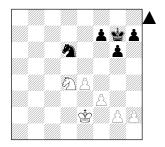
[o 12... 2e7 13. 4e4]

13. f5+ gf 14. gf+ \$\ding{\phi}\$d6 15. \$\Qig g4 \$\Qig g8 16. \$\ding{\phi}\$e4 \$\ding{\phi}\$e7 17. \$\ding{\phi}\$e5 \$\ding{\phi}\$f7 18. h4! h5

[obligado. Después de 18... \$\delta e7 19. f6+ \$\delta f7 20. h5! el caballo está en el peligro]

19. ②f2 (ahora todo decide la debilidad del peón h5) 19... ②e7 20. ②e4 ②c6+ 21. 查f4 ②d4 22. ②g3 查g7 23. ②xh5+ 查h6 24. ②g3 , y las blancas tienen la posición con dos peones de ventaja, fácilmente ganada.

#### Caballo y cuatro peones contra caballo y tres peones



Caballo y cuatro peones contra caballo y tres peones.

Usualmente el bando superior gana este tipo de posiciones. El plan tipico es que el bando superior especule con la amenaza del cambio de los caballos, y poco a poco fortalezca la posición de sus piezas y forme el peón pasado. Después con los esfuerzos del rey y caballo logra convertir el peón en dama. Obviamente que al bando inferior no conviene entrar en final de peones. Para la teoria de estos finales constituyò un gran aporte el del gran maestro norteamericano R. Fine.

1... 當f6 2. g3 當e5 3. ②c6+ 當e6 4. 當e3 Ahora R.Fine analiza tres principales continuaciones: 4... 當d7

[4... f5 (con idea de cambiar mas peones) 5. 2d4+ (no es tan bueno 5. e5 2f7 6. f4) 5... \$\displantering{\decay} f6 (si 5... \$\displantering{\decay} e7 \, - 6. e5

②c4+ 7. 曾f4 h6 8. h4 ②b2 9. ②xf5+! gf 10. 曾xf5 曾f7 11. f4 ②d3 12. h5 ②f2 13. g4 ②h3 14. g5 , y las blancas ganan) 6. ef gf 7. 曾f4 曾g6 8. 曾e5 ②f7+ 9. 曾e6 ②d8+ 10. 曾e7 ②b7 11. ②e6! Análisis de Y.Averbakh. (No es tan clara la recomendación de R.Fine 11. f4 ②c5 12. ②f3 曾h5 13. ②e5 por 13... h6! 14. 曾f6 ②e4+ 15. 曾xf5 ②xg3+!) 11... ②a5 12. ②f4+ 曾g5 13. h4+ 曾h6 14. 曾f6 , y las blancas ganan;;

4... g5 5. ②d4+ 查f6 6. f4! gf+ 7. gf ②c4+ 8. 查f2! 查g7 9. e5 查g6 10. 查e2 ②b2 11. 查f3 ②c4 12. 查e4 ②d2+ 13. 查d5 ②f1 14. f5+ 查g5 15. e6! fe+ 16. 查xe6 ②xh2 17. f6 , y el peón se convierte en dama (análisis de R.Fine).]

5. ②d4 f6 6. f4 當e7 (ahora las negras están obligadas a esperar) 7. h4! ②f7 8. g4 (ganando espacio) 8... 當d7 9. 當d3 當e7 10. 當c4 當d6

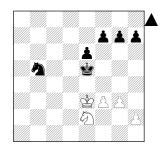
[10... 4 d6+ 11. 4 d5]

11. g5! fg 12. hg 🕸e7

[si 12... h6 sigue 13. e5+ \$\div e7\$ 14. gh \$\alpha xh6 15. \$\div d5 &\alpha g4 16. &\alpha c6+ \$\div e8\$ (o 16... \$\div d7\$ 17. e6+ \$\div e8\$ 18. \$\div d6 &\alpha f6\$ 19. \$\alpha b4 &\alpha e4+ 20. \$\div e5 &\alpha f2 21. &\alpha d5 &\alpha g4+ 22. \$\div d6\$ ganando) 17. \$\div e6 &\alpha e3\$ 18. \$\alpha b4 &\alpha g2\$ 19. \$\alpha d5\$, y las blancas ganan el peón g6]

13. e5 ②d8 14. 含d5 ②f7 15. ②c6+ 含e8 16. e6 ②h8 17. 含e5 含f8 18. 含f6 ganando;

#### Ilivitsky G. - Geller E., Tbilisi, 1949



Ahora vamos a ver dos ejemplos de la practica.

1... ②d6 2. ②c1 ②f5+ 3. 查f2 查d5 4. ②d3 e5 5. ②b4+ 查c5 6. ②d3+ 查d4 7. 查e2 ②e7 (las negras poco a poco fortalecen la posicion) 8. ②c1 f5 9. ②b3+ 查c4 10. ②d2+ 查c3 11. ②b1+ 查d4 12. ②d2 ②c6 13. ②b3+ 查c4 14. ②d2+ 查c3 15. ②b1+ 查d4 (cada vez con el metodo de triangulo las negras ganan tiempo) 16. ②a3 e4 17. f4

[es peor 17. ②b5+ por 17... ❖c5 con futuro 18... ②d4 y 19... ②f3;

tampoco es bueno 17. fe fe y las blancas quedan mal]

17... 會c5 18. 會e3 包b4 19. h4 (desesperación , pero la posición de las blancas está perdida) 19... 包d5+ 20. 會d2 包f6 21. 會e3 會b4 22. 包c2+ 會c3 23. 包a3 包d5+ 24. 會e2 會b3 Las blancas abandonaron, [...]

[si 25. 4\( \Delta \)b5 o 25. 4\( \Delta \)b1 decide 25... 4\( \Cappa \)3+]

Taimanov M. - Stahlberg G., Zurich, 1953



Aquí la formación del peon pasado está relacionada con el cambio de los peones. Por esto las blancas eligen otro plan. 1. 查f3 查f8 2. ②d6 ②c6 3. 查e4 查e7 4. f5! (La unica posibilidad) 4... ②b4

[despues de 4... gf+ 5. ②xf5+ \$\ddot 6. ②d4 ②e7 7. h4! \$\ddot g8 8. \$\ddot f4 no se puede salvar al peón "h" ]

5. f6+! (Definitivamente limitando las posibilidades de las negras) 5... 🕏 f8

[5... \$\delta e6 6. \$\overline{\Omega} b7! ganando]

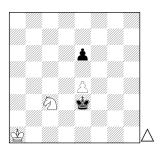
6. ②b7 ②a6 7. 當d5 ②c7+ 8. 當d6 ②b5+ 9. 當d7 ②d4 10. ②c5 ②f5 (amenazaba 11. e6) 11. 當d8 ②d4 12. ②d7+ 當g8 13. 當e8! ②e6 14. 當e7 g5

[zugzvang. Si ahora 14... 2d4, sigue 15. 2c5 y 16. e6+-]

15. 堂e8 公c7+ 16. 堂d8 公e6+ 17. 堂e7 (¡ de nuevo podemos ver la triangulación!) 17... 公d4 (no hay salvación) 18. 公c5 公c6+ 19. 堂d6 公a5 20. e6! fe 21. 堂e7! 公c6+ 22. 堂e8 公e5 23. 公xe6 公f7 24. 堂e7 g4 25. 公g7 Las negras

#### abandonaron.

#### Las casillas de concordancia



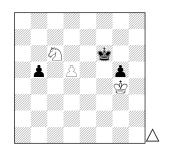
Las casillas de concordancia.

Las blancas ganan con el unico camino: 1. \$\displanta a2!\$ (Tipico caso de las casillas de concordancia o conjugadas - a la casilla d2 corresponde b2, y a las d3 -b3, las casillas e3 - a2.)

[Despues de 1. 堂b2 堂d2! Es tablas] 1... 堂d3 2. 堂b3! 堂d4 3. 堂b4 堂d3 [o 3... e5 4. 堂b5! 堂xc3 5. 堂c5 ganando]

4. 堂c5! 堂xc3 5. 堂d6 堂d4 6. e5, y las blancas ganan.

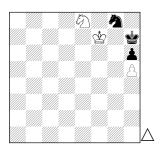
Reti R. - Marshall F., Baden Baden, 1925



En los siguientes dos ejemplos las blancas ganaron con la triangulación.

Para ganar las blancas tienen que entregar el turno de la jugada a las negras (triangulo por las casillas g3, f3, g4). 1. \$\div g3 \div f5 2. \div f3! \div f6 3. \div g4 ganando

#### **Bron V**



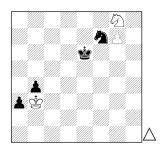
#### 1. **⊈**e6!

[La maniobra del caballo hasta f8 todavía no promete nada a las blancas : 1. 2c7 \$\dingle\$h8 2. 2e6 \$\dingle\$h7 3. 2f8+ \$\dingle\$h8 , y las blancas no lograron nada. Es necesario ganar ( o perder) un tiempo para que el caballo entre en f8 sin jaques. Las blancas pueden obtener esto haciendo el triangulo por las

#### casillas e6, d6 y d7.]

1... 堂h8 2. 堂d7 堂h7 3. 堂d6 堂h8 4. 堂e6! 堂h7 5. 堂f7 堂h8 6. 位c7 ( ahora el caballo va a f8) 6... 堂h7 7. 位e6 堂h8 8. 位f8 Zugzvang. Las blancas ganan.

#### Liburkin M

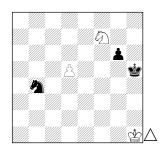


Despues de 1. 🕏 a2! las negras estan en zugzvang y pierden. [...]

[Por ejemplo: 1... \$\ddot d6 2. \$\overline{\Omega}\$e7! \$\overline{\Omega}\$h6 3. \$\overline{\Omega}\$f5++-;

o 1... \$\delta e5 2. \$\angle f6!\$ \$\angle h6 3. \$\angle g4+\$ ganando.]

#### Kaminer S

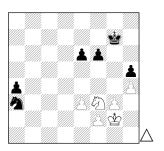


Aprovechando el zugzvang las blancas logran ganar esta posición , donde aparentemente ya es imposible de evitar las tablas: 1. d6 2c6 2. d7 4h4

[o 2... g5 3. \$\div h2!]

3. \$\dispha\$h2! (la unica jugada) 3... g5 4. \$\dispga\$g4 5. \$\dispha\$h2 g3+ 6. \$\dispga\$g2 \$\dispha\$h5 7. \$\dispxg3\$ (zugzvang) 7... \$\disp\angle\$6 8. \$\Qiangle\$0=5+ ganando +-

#### Peon pasado alejado



Peon pasado alejado.

En finales de caballos el peón pasado alejado tiene la misma importancia que en finales de peones, es importante que el peón no necesite protección porque el caballo solo no puede ganarlo.

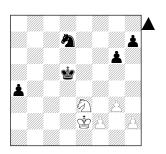
La posición de las blancas es muy grave y las negras demuestran esto. 1. ②d4 堂f7 2. 堂f3 e5 3. ②e2 ②b1! (tomando el control de la importante casilla c3) 4. 堂e4 a3 5. ②c1 ②c3+ 6. 堂d3 a2 7. ②b3 ②a4! 8. ②a1 ②c5+ (las negras han

distraído el caballo blanco con su peon "a" y ahora comienzan el juego en el flanco de rey donde prácticamente tienen un caballo de ventaja) 9. 堂e2 ②e4! 10. 堂f3 f5 11. 堂g2 ②d2! (Amenazando después de 12... e4 "paralizar" el flanco) 12. f3 e4 13. fe ②xe4! (Mas rápido) 14. 堂f3 堂f6 15. 堂f4 ②c5 16. ②c2

[ 16. ★f3, sigue 16... ★e5-+]
16... △d3+, y las blancas abandonaron,
[...]

[porque si 17. \$\displaystyle{1}\displaystyle{

Schmidt V. - Kasparov G., Dubai, 1986



En esta posición las blancas tienen chances para tablas, porque en el tablero hay pocos peones. Pero con las jugadas exactas el campeón mundial realiza su ventaja. 1... \$\ddots d4 2. \$\ddots d2\$ (yen otro caso - 2... \$\ddots c3-+) 2... \$\ddots e5 3. \$\ddots c2 \$\ddots d3 4. \$\ddots d1\$ \$\ddots e1+ 5. \$\ddots b2 Aquí rey blanco cuída el peón pero tampoco es suficiente.

[Malo es 5. \$\ddot d2 por 5... a3! 6. \$\ddot xe1 a2 7. \$\delta e3 a1\$\ddot +-+]

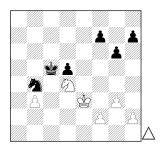
5... ②f3 6. h4 ②e5 7. 誊a3 誊e4 (los peones blancos están condenados) 8. h5?! (ultimo chance) 8... gh! 9. ②c3+ 誊f3 10. ②d5 ②g4!

[Malo es 10... **☆**xf2 por 11. **△**f4!] 11. **♦**e7

[si 11. ②f4 gana 11... h4! 12. ②h3 ②xf2 13. ②xf2 (o 13. ②g5+ ﴿\$xg3 14. ②xh7 h3-+) 13... ﴿\$xf2 14. gh h5! 15. ﴿\$xa4 \disparantering}

11... 🖄 xf2 12. 🖄 f5 🖄 e4 13. 🕏 xa4 🖄 xg3 14. 🖄 h4+ 🕏 e4 15. 🕏 b4 🖄 f5-+

Barcza G. - Sanchez



La posición de las negras es claramente inferior porque ellas no pueden cambiar los caballos - en el final de peones están perdidas. Las blancas especulan con esta detalle y fortalecen su posición. 1. h4 \$\dingred{1}\$d6 2. g4 \$\dingred{1}\$c5 3. f4 \$\dingred{1}\$d6 4. \$\overline{1}\$f3 f6 (debilita, pero es obligado) 5. \$\overline{1}\$d4 \$\overline{1}\$a6

[no se puede jugar 5... \$\displant c5 porque 6. \$\displant e6+ \$\displant d6 7. \$\displant f8 ganando el peón]

6. ②c2 含c5 7. 含d3 ②c7 8. b4+ 含b5 9. 含c3 含c6 10. ②d4+ 含d6 11. 含d3 ②e8 12. f5! gf (en otro caso las blancas forman el peón pasado "h" después de 13. fg hg 14. h5+−) 13. ♠xf5+ ♣e5 14. b5 ♠c7
[14... h5? 15. b6+−]

15. b6 ②a6 16. **\$e3** ②c5

[en el caso de 16... h5 sigue 17. \$\div f3\$ hg+ (17... d4 18. b7) 18. \$\div xg4\$ d4 19. h5 d3 20. h6 d2 21. \$\div e3\$ f5+ 22. \$\div g5\$ ganando]

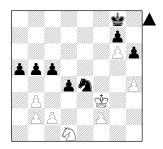
17. h5 🖺 b7 18. 🖺 d4 🍲 d6 19. 🖺 b3 🕸 c6 [si 19... 🕸 e5 , las blancas responden 20. h6!]

20. \$\dd \$\dd 21. ව්c1 ව්d8 22. ව්d3 ව්c6+ 23. \$\dd 2e7 24. ව්b4 h6

[es malo 24... &c5? 25. b7 y las blancas ganan]

25. 當d4 amenazando 26. ②d5 ②d5 27. b7, y peón se convierte en dama 25... f5 26. g5 f4 27. gh ②f5+ 28. 當d3 ②xh6 29. ②xd5 Las negras abandonaron.

#### Brecha o golpe de ruptura



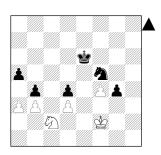
Brecha o golpe de ruptura.

En finales de caballos también existe esta idea ( como en cualquier otro tipo de finales). Muchas veces se aprovecha la poca movilidad del caballo.

1...  $\triangle$  c3! (decide inmediatamente) 2. bc [o 2.  $\triangle$  xc3 dc 3. bc a4-+]

2... a4 3. cd cd 4. c3 a3 Las blancas abandonaron.

Pavlov M. - Polgar Z.,1984



Con la idea de la brecha las negras obtienen el segundo peón pasado y esto determina el resultado de la partida: 1... a4 2. ab

[2. ba b3-+]

2... ab 3. ②a3 b2 4. b5 查d5 5. b6 查c6 6. 查g2 ②e3+

[malo es 6... \$xb6? 7. \$\alpha\$c4+=]

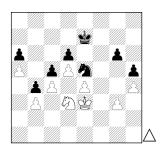
7. 當g3 當xb6 8. f5 當c5 9. 當f4 ②xf5! Las blancas abandonaron. [...]

[Despues de 10. \$\ding{\phi}xg4 \Qie3+ 11. \$\ding{\phi}f4 \$\ding{\phi}b4 12. \Qin b1 \$\ding{\phi}b3 13. \$\ding{\phi}e4 \$\ding{\phi}a2 14. \$\Qin d2 \Qif1! El peón "b" se convierte en dama.]

#### [...]

[si 7... cb decide 8. 2e5 b2 9. 2c4+]

#### Razuvaev Y. - Ostoijc P., Berlin, 1988



Parece que las blancas no pueden ganar. Pero... 1. g4!

[Por ejemplo después de 1. ②xe5 de entramos en un final de tablas;

si 1. 🖄 f2 🕏 f6 2. 🕏 f4 🕏 g7 3. g4 hg 4. 🖏 xg4 hay 4... 🖏 xc4!]

1... ②xg4+

[si 1... hg , sigue 2. △xe5 de 3. ⇔f2 ganando;

y después de 1... 2xd3 2. 2xd3 hg 3. 2e3 2f6 decide 4. 2f4;

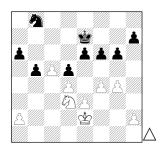
No salva y 1... \$\delta f6 2. gh gh 3. \$\overline{\Omega} f4\$ \$\overline{\Omega} g4+ 4. \$\delta d2 \$\delta e5 5. \$\overline{\Omega} xh5 \$\delta xe4 6.\$ \$\overline{\Omega} g7 con futuro \$\overline{\Omega} e8-c7-a6\$]

2. 含f4 ②f6

[si 2... \$\delta\$f6 3. e5+! \$\overline{\infty}\$xe5 (si 3... de+ sigue 4. \$\delta\$f3 g5 5. hg+ \$\delta\$xg5 6. \$\overline{\infty}\$xc5 h4 7. d6 , y las blancas ganan) 4. \$\overline{\infty}\$xe5 de+ 5. \$\delta\$e4 g5 6. hg+ \$\delta\$xg5 7. \$\delta\$xe5 , y el peón "d" se convierte en dama con jaque]

3. e5 de+ 4. ②xe5 \$\displayses d6 5. ②xg6 ②xd5+ 6. cd c4 7. \$\displayses e4 Las negras abandonaron.

Pilsburry G. - Gunsberg I., Hastings, 1895



Ahora vamos a ver la famosa "obra de arte" del norteamericano G.Pilsburry.

- 1. f5! (en otro caso 1... ②c6) 1... g5
  [es malo 1... gf 2. gf ef por 3. ②f4
  ganando el peón d5]
- 2. 🖄 b4 a5 3. c6!! 🕏 d6 [3... ab 4. c7+-]
- 4. fe! ∅xc6 la unica jugada
  [Inmediatamente pierde 4... ab 5. e7

  ♣xe7 6. c7+-]

5. ②xc6 堂xc6 6. e4! de 7. d5+ 堂d6 8. 堂e3, y las blancas ganaron el final de peones 8... b4 9. 堂xe4 a4 10. 堂d4 堂e7

[10... f5 11. gf g4 12. f6+-]

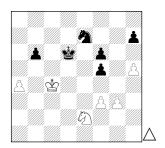
11. 堂c4 b3 12. ab a3 13. 堂c3 f5 14. gf g4 15. b4 h5 16. b5 a2 17. 堂b2 a1豐+ 18. 堂xa1 h4 19. b6 g3 20. d6+! 堂xd6

[o 20... \$\ddots f6 21. d7 \$\div e7 22. b7 g2 23. d8\div + \$\div xd8 24. b8\div ++-]

21. b7 \$c7 22. e7 g2 23. b8\frac{\psi}{} + \frac{1}{4}xb8 24.

e8\\++-

#### Debilidad de peones



#### Debilidad de peones.

Debilidades en finales de caballos son mas notables , porque pueden ser atacados no solamente por rey, sino también por el caballo.

Primera prioridad de las blancas - encadenar a las piezas negras con la defensa de los peones debiles. 1. 堂b5 公d5 2. f4! (Fijando debiles peones f5 y f6) 2... 堂c7 3. 公d4 公c3+ 4. 堂b4 公d5+ 5. 堂c4 公e7 6. 堂b5 堂b7 7. 公e6! 公c8

[si 7... 2c6 , sigue 8. 2g7 2e7 9. 2e8 2g8 10. 2d6+ 2c7 11. 2xf5]

8. 全c4 ②d6+ 9. 全d5 ②e4 10. h6! ②f2
[y despues de 10... ②xg3 11. ②f8 ②e2
12. ②xh7 ②xf4+ 13. 全d4 ②g6 14. ②xf6 全c6 15. h7 las blancas ganan facilmente]

11. ②f8 ②g4 12. 含e6 ②xh6 13. 含xf6 含a6 14. 含g5 ②g8 15. 含xf5 含a5 (el

contrajuego de las negras comienza demasiado tarde) 16. ②d7! \$\delta\$xa4 17. ②xb6+ \$\delta\$b5 18. ②d5 \$\delta\$c6 19. \$\delta\$e6 \$\delta\$h6 20. ②f6 Las negras abandonaron.

Timman J. - Ree H., Amsterdam, 1984



La posición de las negras está inferior por la debilidad del peón e6. Podemos evaluarla como 6:4 a favor de las blancas que juegan sin riesgo. 1. ②g5 ②c5

[despues de 1... e5 las casillas blancas se debilitan demasiado]

2. b4 🖾 a6

[pierde 2... h6 3. bc hg, por ejemplo: 4.  $2 \cdot 5$  f7 5.  $5 \cdot 5$  f6 6.  $5 \cdot 5$  f6 6.  $5 \cdot 5$  f7 f3!  $5 \cdot 5$  f6 8. f4 gf 9.  $5 \cdot 5$  f7 f7 f1. h4, y peón pasado alejado decide la partida]

3. a3 ②c7 4. ⇔e2 h6
[mas fuerte es 4... ②b5 con buenos chances para defensa exitosa]

5. ②e4 當f8 6. ②d6 b6 7. 當d3 a6 8. ②c4 ②d5 9. 當d4 當e7 10. g3 當d7 11. f4 當c6 12. 當e5 ②c7 13. ②d6 當d7 (las ultimas jugadas eran prácticamente obligadas)

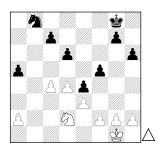
14. f5! (las blancas cambian el peón debil de su adversario, pero ahora se decide todo por la actividad de su rey.) 14... ef 15. 公xf5 公e8 16. g4 公f6 17. h3 h5 (no hay nada mejor) 18. g5 公h7 19. h4 公f8 20. 公xg7 公g6+ 21. 查f6 公xh4 22. 公xh5 金c6 23. 公g3 查d5 24. a4!

[Todavía no 24. 公f5 por 24... 公g2] 24... b5 25. a5 会c4

[las negras están en zugzvang y deben dejar control de la casilla e5 - en el caso de 25... \$\displant d4 o 25... \$\displant d6 hay 26. \$\displant f5+1\$

26. 🗹 f5 🗓 g2 27. 🖆 e5 No se puede detener el peón , por esto las negras abandonaron.

Alekhin A. - Znosko-Borovsky E., Birmingham, 1926



El peón a5 es debil y fácilmente puede ser atacado por las piezas blancas. Ademas, los peones f5 y e4 pueden convertirse en debilidades después de f2-f3 o g2-g4. Por otro lado las blancas no tienen debilidades y esto determina su clara ventaja. 1. \$\div f1\$

[las negras deberían poner su rey en el centro inmediatamente: 1... \$\displaystyle{\psi}f7 2.\$ \$\displaystyle{\psi}e2 \displaystyle{\psi}e7 3. \$\displaystyle{\psi}d1 \displaystyle{\psi}d7 , y las blancas no pueden ganar el peón a5 despues de 4. \$\displaystyle{\psi}c2 \displaystyle{\psi}c6 5. \$\displaystyle{\psi}b3 \displaystyle{\psi}b6 6. \$\displaystyle{\psi}a4 \displaystyle{\psi}d7 7. \$\displaystyle{\psi}b3 \displaystyle{\psi}a6 8. \$\displayxa5? por 8... \$\displaystyle{\psi}b6+ 9. \$\displaystyle{\psi}b4 c5+ En este las blancas tendrían que regresar al plan con f2-f3 o g2-g4]

2. 堂e2 心b6 3. 堂d1 a4 (con idea de jugar c7-c5 y bloquear el flanco de dama, las blancas no permiten esto) 4. d5! 心d7 (el único contrajuego de las negras - atacar a los peones blancos en el flanco de rey) 5. 堂c2 心e5 6. 堂c3 心g4 7. 堂b4 心xf2 8. 堂xa4 f4 (ya no salvaba la marcha del rey al flanco de dama) 9. ef e3 10. 心f3 心d3 11. 堂b5! g5

12. fg hg 13. a4 e2 14. h3! ②c5 15. a5 ②b3 16. ②e1 ②d4+ 17. ❖a4 , y las negras abandonaron.

#### El rey activo.



El rey activo.

El rey activo garantiza la ventaja no solamente en finales de peones sino también en cualquier otro tipo de finales. El rey negro rapido entra en el juego, lamentablemente no se puede decir lo mismo sobre su compañero blanco. 1... \$\dip d6 2. h4 \$\dip c5 3. \$\dip f1 \$\dip b4 4. \$\dip e1 \$\dip c3\$ (la diferencia entre reyes es muy notable) 5. \$\dip d1 c6 (las negras poco a poco fortalecen su posición) 6. \$\dip c1 \left( \dip f3 7. \$\dip c4 f5! 8. \$\dip b2 f4 9. \$\dip c4\$

[9. 4 d1+ d4]

9... ②d4 10. ②e5 fg 11. fg c5 12. a5 ②xc2 (ahora las negras todavía tienen ventaja material) 13. ab ab 14. ②d7 ②d4 15. ②xb6 ②e2+! (El peón b3 no puede escaparse) 16. 當d1 ②xg3 17. ②d7 當b4! 18. 當c2 ②f5 19. ②f8 ②xh4 20. ②xh7 ②f3 21. ②f6 ②d4+ 22. 當d3

[no salva y 22. \$\dingle^b b 2 \@xb3 23. \@d5+ \$\d5-+1

22... xb3 23. d7 e6 24. e5 g5 Las blancas abandonaron.

Aprovechando la actividad del rey las blancas obtienen rápidamente ventaja decisiva. 1. h5! gh 2. \$\din \text{h4} &\text{Dxb2}\$

3. 🖾 a5 🕏 f7 4. 🕏 xh5 🕏 g7 5. g6 🖾 d3 6. 🖾 b7 🖄 f4+ 7. 🕏 g5 🖄 xg6 8. 🖄 xd6 (no hay ventaja material pero el rey de las blancas es mas activo y esto determina el resultado de la partida) 8... 🖄 e7

[no ayuda 8... a5 porque 9. \$\displant{\pm}\$f5 a4 10. \$\displant{\pm}\$b5 \$\displant{\pm}\$f7 11. d6! ganando]

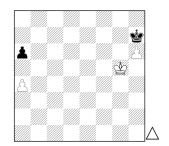
9. ဩb7 ဩc8 10. ✿f5!

[es mas fuerte que 10. 42xc5]

10... ②b6 11. ②a5 曾f7 12. 曾xe5 曾e7 13. 曾f5 曾d7 14. e5 ②c8 15. 曾f6 , y las blancas ganaron.

Espacio

Yunge K. - Veil V., Warszau, 1942



ESPACIO.

Como en otras fases de la partida en finales es muy importante ganar espacio con el rey o peones , en este caso después de posibles cambios los peones del bando fuerte se convierten en dama más rapidamente. (ver. la ruptura de los peones).

El resultado depende del turno de juego. Con su jugada las blancas hacen 1. a5! (ganando espacio!) y ganan: 1... 堂g8 2. 堂f6 堂h7 3. 堂e6 堂xh6 4. 堂d6 堂g6 5. 堂c6 堂f7 6. 堂b6 堂e7 7. 堂xa6 堂d7 8. 堂b7+-

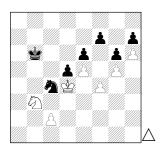
Verlinsky V. - Gotgilf S., Moscow, 1925

Aquí las blancas jugaron 1. 🖄 c5?!, y después de

[Era mejor 1. bc! \$\dispxc6 2. \$\dispxc5! (luchando por el espacio) 2... \$\dispxcb b6 3. \$\disp\d8+ \$\dispcolon 7 4. \$\disp\d5! con chances para la victoria, por ejemplo: 4... \$\dispxcb c4 (o 4... \$\dispxcb d7 5. \$\disp\delta e6+ \$\disp\d6 6. \$\dispxcb g7\$, y es dificil defenderse para las negras. (Analisis de Svetlana Prudnikova)) 5. \$\disp\delta f7 \$\dispxcb b2 6. \$\dispxcb c5 \$\disp\d3+ 7. \$\dispxcb xd5 \$\dispxcb xf2 8. \$\dispe e6 ganando]

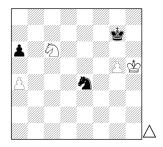
1... cb 2. ②d7+ \$\dingle\$c6 3. ②xf6 ②c7 4. ②h7 ②e6 5. \$\dingle\$a5 h3! Las tablas son inevitables - 6. \$\dingle\$b4 \$\dingle\$b6 7. ②f6 \$\dingle\$c6 8. \$\dingle\$a5 \$\dingle\$f8 9. \$\dingle\$b4 \$\dingle\$e6 10. ②g8 \$\dingle\$f8= (con la amenaza \$\dingle\$g6-h4-f3 o \$\dingle\$h7-f6)

Salo - Kuper I.



El termino "espacio" no siempre está relacionado con la mejor ( mas activa) posición del rey. Normalmente esto depende de los peones avanzados (como hemos visto también en finales de peones). Vamos a ver un ejemplo típico.

Ulibin M. - Kontic, Tunha, 1989



Las blancas tienen un peón de ventaja, pero no es tan facil ganar la partida - en el tablero quedan muy pocas piezas. Por ello todavía es mas interesante como el joven ajedrecista realiza su minima ventaja. 1. a5! (como en finales de peones) 1... 23+

[la fuerza de la jugada 1. a5 se nota en variantes: 1... \$\delta h7 \ 2. 2\d4 2\d3 + (o 2... 2\d6 3. g6+ 2\delta g7 4. 2\d6 4\d2 g3+ (o 2... 2\d6 3. g6+ 2\d2 g7 4. 2\d6 4\d2 g3+ (o 2... 2\d6 3. g6+ 2\d2 g7 4. 2\d6 4\d2 g3+ (o 2... 2\d6 g7 6. 2\d2 xa5 8. 2\d2 e8+ 2\d2 f8 9. g7+ 2\d2 f7 10. 2\d6 4\d2 66 11. 2\d2 f8 4\d2 e4 4. 2\d2 f5 2\d6 f6 13. 2\d2 c8+-) 3. 2\d2 g4 2\d2 e4 4. 2\d2 f5 2\d6 f6 13. 2\d2 c8+-) 3. 2\d2 g6 7. 2\d2 f3 2\d2 f5 8. 2\d2 6\d2 f4 9. 2\d2 f6 2\d2 f3 10. 2\d2 xa6 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f3 10. 2\d2 xa6 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f3 10. 2\d2 xa6 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f3 10. 2\d2 xa6 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f3 10. 2\d2 xa6 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f3 10. 2\d2 xa6 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f3 10. 2\d2 xa6 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f3 10. 2\d2 f3 2\d2 f3 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f3 10. 2\d2 f3 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f3 2\d2 f4 11. 2\d2 f6 2\d2 f4 11. 2\d2

2. 查g4 ②e4 3. ②e7! 查f7 4. ②d5 查g6 5. ②f4+ 查f7 6. g6+!

[o 9... **\$q8** 10. **\$h5!**]

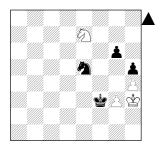
**\$q4 \$h6** 

10. 當f5 ②d6+ 11. 當e6 ②e4 12. 當d5 ②c3+ 13. 當c6 ②a2 14. 當c5!, y las negras abandonaron [...]

[porque si 14... \$\ding{\phi}g7\$ sigue 15. \$\overline{\Diag}e2!\$ \$\ding{\phi}xg6\$ 16. \$\ding{\phi}c4\$ ganando el caballo.]

Hemos visto ideas que se encuentran tanto en finales de peones como en finales de caballos. Ahora vamos a conocer dos ideas tipicas solo para finales de caballos. Estas ideas tienen mucha importancia en los finales de caballos.

Coordinacion en el trabajo entre rey , caballo y peon (peones)

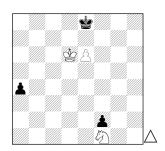


Coordinacion en el trabajo entre rey , caballo y peon ( peones).

El trabajo colectivo de las piezas en muchos casos permite crear amenaza de mate y el bando superior puede realizar su ventaja, por otro lado el bando inferior aplicando la misma idea a veces puede salvarse en una posición dificil. La cantidad de los peones en este caso no tiene mucha importancia (¡ es el mate quién manda!).

Aprovechando la sospechosa posición del rey blanco las negras dan mate, aunque queden tan pocas piezas. 1... ②g4! 2. ②xg6 (no salvan y otras jugadas) 2... 查f2 3. ②f4 查g1 4. ②d3 查h1 , y despues de cualquier jugada del caballo sigue 5... ②f2#.

Philidor D. - Boudler, London, 1749

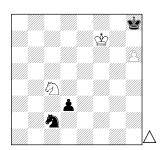


Solamente el trabajo colectivo de todas las piezas permite a las blancas salvarse.

- 1. ②e3 a3! 2. ②d5! [Pierde 2. e7? por 2... f1豐! 3. ②xf1 a2-+]
- 2... f1 4 3. 4 c7+ \$f8!

4. e7+ 含g7 5. e8營 營f8+ 6. 營xf8+ 含xf8 7. ②e6+ con tablas.

#### Nietsl F

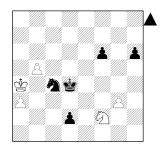


1. **Ġ**g6! d2 2. **∅**d6! [Después de 2. **∅**xd2? **∅**d4 el caballo

negro llega a f8 a tiempo y elimina todos los peligros]

2... d1營 3. ②f7+ (con esfuerzos colectivos de todas las piezas las blancas dan mate.) 3... 查g8 4. h7+ 查f8 5. h8營+ 查e7 6. 營f6+ 查e8 7. 營e6+ 查f8 8. ②g5! 營d3+ 9. 查h6, y el mate es inevitable.

#### Sanson - Estevez, Sagua, 1990



- 1... ②b2+! [1... ②xa3]
- 2. **含b3**

[pierde inmediatamente 2. 含a5 含e3 3. b6 含xf2 4. b7 d1營 5. b8營 營a4+ 6. 含b6營b3+-+;

o 2. **\$**b4 **3**d3+−+1

2... \$\delta e3! (concentrando todas las piezas alrededor del pe\u00f3n d2) 3. \$\delta c2 \$\overline{\omega} c4!\$

[claro que no 3... \$\ddot\delta xf2? 4. \$\ddot\delta xd2 \$\overline{\Omega} c4+ 5. \$\ddot\delta d3 \$\overline{\Omega} xa3 6. b6 , y ganan ya las blancas]

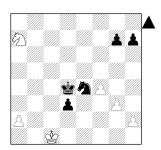
4. ②d1+ (la única jugada) 4... 查e2 5. ⑤c3+

[o 5. a4 公a3+ 6. 全c3 全xd1 7. b6 全c1 8. b7 d1營 9. b8營 營d2+ 10. 全b3

#### ₩b2#]

5... 堂e1 6. a4 ②e3+ 7. 堂d3 ②d5! Las blancas abandonaron.

Barcza G. - Simagin V., Moscow, 1949



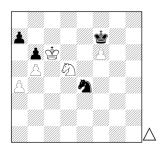
Vamos a ver un clásico ejemplo de coordinación entre las piezas.

Las blancas no pueden hacer nada contra tres piezas negras que actuan en coordinación 1... ②d6! (Quitando al caballo blanco la importante casilla b5) 2. 🕸d2

[no salva y 2. 2c6+2c3! 3. 2e7 d2+ 4. 2e4 5. 2d5+2c4 6. 2b6+2c4 con mate inevitable]

2... ②c4+ 3. ★c1 d2+ 4. ★c2 ★e3 5. ②b5 ②a3+! Las blancas abandonaron [...] [si 6. ②xa3 decide 6... ★e2-+]

#### Sacrifico de la pieza en finales de caballos



Sacrifico de la pieza en finales de caballos.

El Sacrificio de la pieza es uno de los metodos en finales de caballos. Ya hemos visto que en finales caballo y peón contra caballo (como en otros tipos de finales) existe el método ganador con el sacrificio del caballo para distraer las piezas del enemigo. En la practica y en finales de muchos peones con frecuencia encuentra el sacrificio del caballo. Su obietivo principal es la- distracción de las piezas del adversario ( rey o caballo) del frente general de lucha. Rey y peones del bando superior tienen en este caso muchas posibilidades y el caballo del enemigo no puede detener los peones, debido a su poca movilidad. A veces el sacrificio del caballo es el remedio mas efectivo en posiciones con ventaja material. Vamos a ver algunos ejemplos. Las blancas tienen la posición ganada. Y eligen el camino mas exacto y rapido para realizar su ventaja: 1. 🖄xb6! ab 2. a5 Las

negras han abandonado porque su caballo no puede hacer nada contra los peones a5 y b5.

Estrin Y. - Zaitsev I., Moscow, 1963

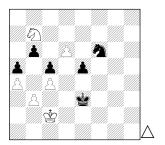


Variante de la partida

1... �g3+! 2. �e3

[si 2. \$\ddot d4 \text{ sigue 2... }\delta f1 (o 2... e5+)]

Alburt L. - Lerner K., URS, 1978



1. ∅xc5! (con amenaza 2. d7+−) 1... bc 2. b4! ab

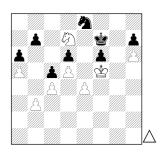
[o 2... cb 3. c5 b3+ 4. \$\div xb3 \Quad \text{2}e4 5. \$\div c4 ganando]

3. a5 e4 4. a6 含f2 5. a7 e3 6. a8營 e2 7. 營f8 e1營 8. 營xf6+ 含g3 9. 營g5+ 含h3 10. 營d2+- 營a1 11. d7 營a4+ 12. 含b1 營b3+ 13. 含c1 營a3+ 14. 含d1 營b3+ 15. 含e2 含g4 16. 營d1!

[Pero no 16. d8∰? ∰f3+ 17. ♣e1 ∰h1+ con jaque perpetuo]

16... <sup>₩</sup>xc4+ 17. <sup>‡</sup>e3+ Las negras abandonaron.

#### Hernandez R - Sula, Saloniki, 1984



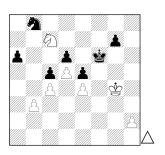
Las blancas tienen gran ventaja de espacio pero parece que los recursos de defensa de las negras son suficientes. Sin embargo las blancas encuentran el sacrificio del caballo que les permite ganar: 1. ②f8! 🕸xf8 (las negras estan obligadas a dejar entrar al rey blanco) 2. 🕸e6 ②g7+?!

[La unica posibilidad. Después de 2... \$\disp\g8 3. \disper 2\disper 4. hg h5 5. \dispers xf6 h4 6.

#### e5 las blancas dan mate]

3. hg+ \$\dispxg7 4. \$\dispxd6 h5 5. \$\disperse e7 h4 6. d6 h3 7. d7 h2 8. d8 h1 h1 h9. \$\disperse f8 + \$\disperse h7 10. \$\disperse f7 + \$\disperse h8 11. \$\disperse xf6 + \$\disperse h7 \, y las negras abandonaron.

Suba M. - Zapata A., Tunis, 1985



En lugar de esto jugaron 1. h4? , y despues de

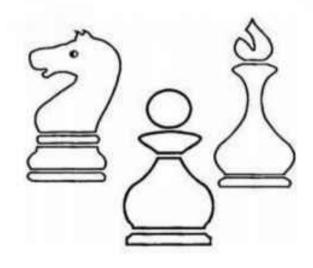
[Con el sacrificio de la pieza las blancas ganan inmediatamente: 1. ②e8+! 當e7 2. ②xd6! 當xd6 3. 當g5 當e7 4. 當g6 ②d7 5. h4 ②f6 6. 當f5+-;

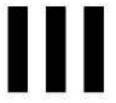
Todavía es mas fuerte 1. h3 當f7 2. h4 當f6, y solamente ahora 3. ②e8+ 當e7 4. ②xd6! +-]

1... 當f7 2. 當f3 當e7 3. 當g3 當f8 4. 當g4 當f7 y pronto la partida ha terminado con tablas.

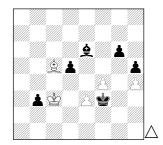
### A. PANCHENKO

# ALFILES DE DISTINTO COLOR





#### ALFILES DE DISTINTO COLOR



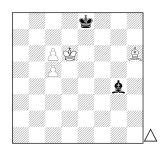
#### ALFILES DE DISTINTO COLOR.

Para entener el verdadero concepto sobre finales de alfiles de color opuesto primeramente hay que conocer algunas posiciones , tipicas para este tipo de finales y después aprender las ideas que se encuentran aquí con mayor frecuencia.

#### CONCRETAS.

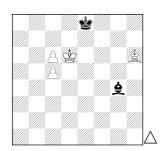
En finales de alfiles de distinto color es imposible ganar con un solo peón de ventaja , por esto vamos a ver las posiciones donde el bando superior cuenta con dos peones de ventaja.

#### Peones doblados



#### Peones doblados.

#### MINIMO DE LAS POSICIONES CONCRETAS



MINIMO DE LAS POSICIONES

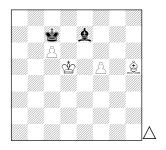
Habitualmente no se puede ganar en este tipo de finales que demuestra el siguiente ejemplo.

1. 皇g5
[o inmediatamente 1. c7;
no da nada y 1. 含c7 por 1... 皇f3=]
1... 皇f5 2. c7 皇h3 3. c6
[3. 含c6 皇g2+ 4. 含b6 含d7=]
3... 皇c8 4. 含c5 含f7! (Fuerte maniobra,

1

con la defensa pasiva las negras pierden porque rey blanco llega a b8) 5. 堂b6 堂e6 6. 堂a7 堂d5 7. 堂b8 巢a6 con tablas.

#### Peones alslados



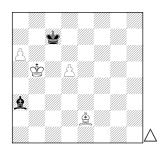
#### Peones alslados.

En posiciones de este tipo las blancas ganan fácilmente acercándose con su rey al peón que detiene el alfil: 1. \$\ddots\$ f3 \$\ddots\$ h4 2. \$\ddots\$ e6 \$\ddots\$ d8 3. f6 \$\ddots\$ g5 4. f7 \$\ddots\$ h6 5. \$\ddots\$ f6 \$\ddots\$ f8 6. \$\ddots\$ g6 \$\ddots\$ e7 7. \$\ddots\$ h7! \$\ddots\$ d8

[7... \$\delta xf7 8. c7+-]

8. \$\dip g8 \dip e7 9. c7 , y las blancas ganan.

#### Averbakh Y 5



Ganar aquí es más díficil. 1. 皇f3! (con la amenaza 2. d6) 1... 皇d6 2. 皇e4 皇g3 3. d6+! 曾b8 (en otro caso avanza el peón "a") 4. d7 皇h4 5. 曾c6 曾a7 6. 皇d3 皇d8 7. 曾d6 曾b8 8. 曾e6 皇h4 9. 曾f7 曾c7 10. 曾e8 皇g5 (ahora decide la maniobra del alfil blanco hasta c8) 11. 皇e4 曾b6 12. 皇b7 曾c7 13. 皇c8!, y las negras pierden porque no hay defensa contra 14. a7 Cuanta mayor sea la distancia que separa a los peones, más facil es realizar la ventaja.

#### **Peones unidos**



Peones unidos.

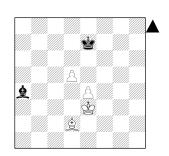
Para la teoría de estos finales fue grande el aporte de Z.Tarrash.

La posición teórica. 1. \$\ddots h4+! Es importante quitar al rey negro la casilla f6 [solo tablas da 1. \$\ddots b4+ \ddots f7 2. \$\ddots d4 \ddots b1!=]

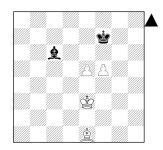
1... **∲**f7

[o 1... \$\ddquare dqquare 2. \$\ddag{c} f4 \$\ddag{e} f7 3. \$\dag{c} g5 \$\ddag{c} e7 4. \$\ddag{c} h6+ \$\ddag{c} f8 5. e6 \$\ddag{e} e8 6. f6 \$\ddag{e} a4 7. \$\ddag{e} f2+-]

2. 堂d4 (avanzando hasta d6 para apoyar el peón "e") 2... 堂g7 3. e6 y 4. 堂e5 ganando.



#### Example 26



La principal posición de tablas.

1... 2d7! (El alfil se coloca delante de los peones y está atacando uno de ellos) 2. 2f4 2c8! con tablas. Muy importante mencionar que el alfil debe tener por lo minimo dos casillas para maniobras ( en este caso - d7 y c8), porque sino sucede zugzvang y las negras pierden.

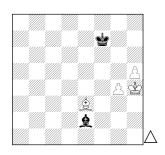
#### Tarrasch S

#### 1... **≜**e8!

[Alfil va a f7, si 1... \(\frac{1}{2}\)d7 2. e5 \(\frac{1}{2}\)c8 3. \(\frac{1}{2}\)e1! Y las blancas ganan]

2. **&**b4+ **垫**d7 3. e5 **&**f7! 4. **垫**d4 **&**g8 Tablas.

#### Example 27



Otra posición de tablas. 1. g5 (de otro modo es imposible mejorar la posición) 1... 266! 2. g6 55! 3. g7 244 4. h6 56! Tablas, incluso si le ponemos a las blancas peones en - a5 y b4, y a las negras en - a6 y b7, cómo sucedió en la partida A.Panchenko - V.Peresipkin (Chelabinsk, 1975).

## IDEAS ESTRATEGICAS EN FINALES DE ALFILES DE COLORES OPUESTOS



IDEAS ESTRATEGICAS EN FINALES DE ALFILES DE COLORES OPUESTOS.

Construccion de "fortaleza"

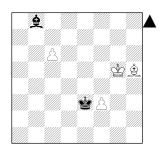


Construccion de "fortaleza".

El tema de la "fortaleza" es básico para finales de alfiles de colores opuestos. En la practica la construcción de la fortaleza se encuentra con mucha frecuencia. Para el bando superior realizar su ventaja es muy difícil porque el alfil no puede ayudar pues camina por las casillas del color opuesto.

- 1. **\$**f5 **\$**d4 2. **\$**e6 [pero no 2. f4 **\$**e3=]
- 2... \$\ddot c5 3. \$\ddot d7 \$\ddot b6 4. \$\ddot e8 \$\ddot c7! 5. \$\ddot c8 \$\ddot d6 6. \$\ddot d7 \$\ddot c7 = \$\ddot c7 \ddot c7

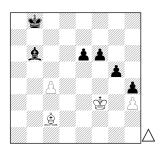
Example 28



Si comienzan las negras - es tablas, pero hay que ser muy exacto: 1... \(\pm\ccc{1}{2}c7!\) Y después ... \(\pm\ccc{1}{2}c7-b8=\)

[Es malo 1... **L**h2? por 2. **T**f5 **T**d4 3. f4+-]

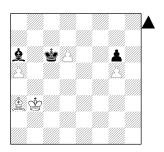
Example 29



## Vamos a ver el ejemplo:

Las blancas sacrifican un tercer peón pero construyen una fortaleza : 1. c5! \$\delta\$xc5 2. \$\delta\$b3 e5 3. \$\delta\$e6 \$\delta\$c7 4. \$\delta\$e4 , y ahora el alfil maniobra por la diagonal c8-h3. Tablas.

#### Averbakh V 6



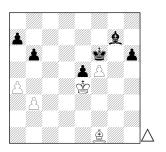
1... \$\ddquare d7 2. \$\ddquare c3 \$\ddquare e6 3. \$\ddquare d4 \$\ddots b7 4. \$\ddots c5 \$\ddquare d7 5. \$\ddots b6 (el rey logr\u00f3 acercarse a su pe\u00f3n pasado "a", pero tampoco se puede ganar) 5... \$\ddots f3 6. a6 \$\ddots c8!

 8... **\$**d7 9. **\$**b6 **\$**f5 10. d7+! **\$**xd7 11. **\$**b7 , y las blancas ganan]

8. \$b6 \$f3 9. \$c5 [9. a7 \$d7=]

9... \$d7 10. \$d4 \$e6! Tablas.

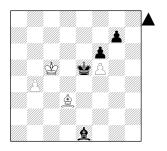
### Koenig I. - Landau S.,1939



[si 3... \$\dispha h4 o 3... \$\displag g4\$, sigue 4. \$\displag e2\$ \$\displag g5 5. \$\displag f1!=]

4. Ah3 Tablas.

Chiburdanidze M. - Alexandria N.,Borzhomi/Tbilisi,1981

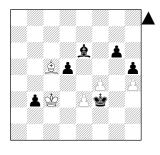


Un impresionante ejemplo de construcción de la fortaleza da en su libro "El arte de Análisis" Mark Dvoretskiy.

Variante de la partida 9.

1... 皇f2+ 2. 堂c6 堂d4! (El rey negro encuentra un interesante camino y llega a la casilla a7, salvando la partida) 3. 皇b1 堂c4 4. b5 堂b4 5. b6 堂a5 6. b7 皇g3 7. 皇d3 皇h2 8. 堂d7 堂b6 9. 堂c8 堂a7! Justo al tiempo. Tablas.

#### Formacion de dos peones pasados



Formacion de dos peones pasados.

En finales de alfiles de colores opuestos es muy importante formar dos peones pasados - para el rey y alfil del adversario es muy difícil detenerlos, así cuanta mayor sea la distancia entre los peones más díficil será la tarea. Construir una fortaleza en este caso es prácticamente imposible. Primeramente vamos a ver un ejemplo clásico.

Parece que las blancas no pueden perder , sin embargo... 1... g5! (Sacrificando dos peones las negras logran formar dos peones pasados en distintos flancos y esto determina el resultado de la partida) 2. fg

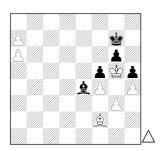
2... d4+! 3. ed \$\dispsi g3 4. \dispsi a3

[o 4. \dispsi e7 \dispsi xh4 5. q6+ \dispsi q4-+]

7... \(\delta\)d5+ , y las blancas han abandonado porque la maniobra del rey negro hasta c2 decide rapidamente.

Averbakh Y 7

### Polovodin I. - Psakhis L., URS, 1980



En esta partida las blancas tambien forman dos peones pasados y ganan. Importante papel tienen los peones doblados por la columna "a". 1. q4! hq

[si 1... fg , sigue 2. f5! gf 3. \$\div \text{xh5} \div \text{f6} 4. \$\div \text{g3} \div \text{f3} 5. \$\div \text{h6} \div \text{e4} 6. \text{h5} \div \text{f3} 7. \$\div \text{h4} + \div \text{f7} (o 7... \$\div \text{e5} 8. \$\div \text{g5} \text{f4} 9. \text{h6}) 8. \$\div \text{g5} \div \text{e4} 9. \$\div \text{g3} \div \text{g7} 10. \$\div \text{e5} + \$\div \text{f7} 11. \text{h6} , y \text{las blancas ganan}]

2. h5 gh 3. a8 !! \$\delta xa8 4. \delta xf5 (las blancas ya tienen dos peones pasados , pero todavía no es tan facil ganar) 4... \delta f7 5. \delta g5 \delta f3

[5... **\*e**7 6. f5 **\*d**7 7. f6 **\*d**5 8. a7+-]

6. a7 \( \hat{2}\) a8 7. \( \hat{2}\) h4 \( \hat{2}\) f3 8. f5 [después de 8. \( \hat{2}\) xh5? g3+ 9. \( \hat{2}\) g5 g2 solo hay tablas]

- 8... \$\dip g7 9. \$\dip g3 \$\dip f7 10. \$\dip e5 \$\dip e4\$ [si 10... \$\dip f8 , sigue 11. \$\dip f6 h4 12. \$\dip d6+ \$\dip e8\$ (o 12... \$\dip g8 13. \$\dip e7\$) 13. \$\dip g7+-]
- 11. \$\displaystartanton xh5! g3 12. \$\displaystartanton xg3 \$\displaystartanton f6 13. \$\displaystartanton g4 \$\displaystartanton xf5+ 14. \$\displaystartanton f4! Y el peón "a" se convierte en dama. El final de la partida parece ser de problema.



Con el juego exacto las blancas realizan su ventaja material. 1. g4! hg 2. \$\div g2 \div c5 3. \$\div f3 \div b6 4. h4 \div f2 5. \div d1

[5. **L**h5]

5... **∲**e5

[o 5... \$\displays f5 6. \displays e2 \$\displays f4 7. \displays h5! \$\displays f5 8. \$\displays f3 \$\displays e5 9. \displays g4+-]

6. **\$g4! \$f4** 

7. **≜**d7! **∲**e5

[o 7... \$\displays e4 8. h5 \$\displays e5 9. h6 \$\displays f6 10. \$\displays e8! Zugzvang]

8. \$f3 \$f6

[y no hay 8... d5 por 9. cd \$xd5 10. h5 \$\ddots 6 11. h6 \$\ddots 6 12. \ddots 8+-]

9. **≜**c6 **₽**a6

[9... \$\displays f5 10. \$\displays e4+ \$\displays f6 (o 10... \$\displays e5 11. h5 \$\displays f6 12. h6+-) 11. \$\displays g4+-]

10. 當g4 當h6 11. 臭e4 當g7 12. 當f5 當h6

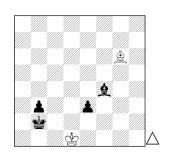
13. \$\dagger{2} f3 \dagger{2} c5 14. \decirc f4!

[solamente tablas da 14. \$\ding\$f6 \$\ding\$h7 15. \$\ding\$e6? \$\ding\$g6 16. \$\ding\$d7 \$\ding\$f5 17. \$\ding\$c6 \$\ding\$f4 18. \$\ding\$g2 \$\ding\$g4 19. \$\ding\$b7 \$\ding\$xh4=]

14... **\$**f2 15. **\$**e4 , y las negras

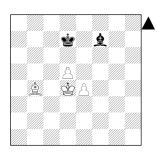
abandonaron, por la variante: [...]

[15... \$\ddots g6 16. \$\ddots d5 \ddots 17. \$\ddots 6 \ddots f5 18. \$\ddots b7 \ddots f4 19. \$\ddots g2 \ddots g4 20. a7 \$\ddots xa7 21. \$\ddots xa7 \ddots xh4 22. \$\ddots b6 \ddots g4 23. \$\ddots 6 \ddots f4 24. \$\ddots xd6+-1\$



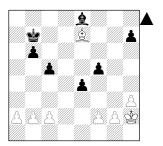
Amenaza 1... \$\displanta 1 \text{ ganando. Por esto 1.} \$\displanta f7! ("pegando" al peón b3) 1... \$\displanta a2 2. \$\displanta 6 \displanta 3 3. \$\displanta f5 (en otro caso 3... b2) 3...

"Alfil pegado" (permanente ataque del alfil al peon)



Nimzowitsch A. - Tarrasch S., Kissingen, 1928

b2 4. \$b1! Fortaleza. Tablas.



"Alfil pegado" (permanente ataque del alfil al peon).

Con jugada 1... \$\daggeq g6! las negras pegan su alfil al peón e4. 2. \$\daggeq e5 \daggeq h7! (Y no lo dejan ya) 3. \$\daggeq f4 \daggeq g6 4. e5 \daggeq f7! 5. \$\daggeq e4 \daggeq g8 Tablas.

Berger - Kotlerman, Arkhangelsk, 1948

Era necesario "pegarse" al peón g2: 1... \(\frac{1}{2}\)b5!

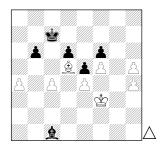
[Las negras jugaron 1... c4?, y después perdieron.]

2. **⊈**g3

[o 2. g4 fg 3. hg &e2 4. &g3 &f3=]

2... \$\mathref{\pmathref{\pmathref{g}}}\$f1! Siempre atacando a los peones g2, h3 y f3 (después de f3 ef), las negras pueden empatar.

#### Dolmatov S. - Panchenko A., 1977



1. h6! (el unico chance, en otro caso sigue 1... \(\ddots\) h6=) 1... \(\ddots\) xh6 2. \(\ddots\) g4 \(\ddots\) d2! 3. \(\ddots\) h5 \(\ddots\) e1= Las blancas no pueden ganar.

## Doble papel del alfil



Doble papel del alfil.

Hay que tratar de colocar el alfil de tal forma que defienda sus peones (peón) y al mismo tiempo detenga los peones del enemigo por una diagonal, no por las dos. Hay que tratar de colocar el alfil como en este ejemplo. Si en lugar de d5 el peón

blanco está en f5, es tablas.

Norlin A

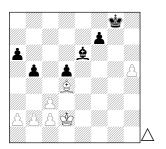


Para ganar las blancas tienen que colocar su alfil en a5, donde protege el peón de c7 y detiene el peón a7. Con maniobras exactas las blancas logran este objetivo. 1. \$\displace{c} 3 \displace{c} f7 2. \$\displace{c} b4 \displace{c} e6 3. \$\displace{c} e5 \displace{c} c8\$

[o 3... <u>\$a2</u> 4. <u>\$c5</u> **\$c8** 5. **\$c6**! con idea **\$c3**-a5]

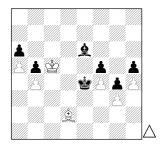
4. \$\dip b5! (con amenaza 5. \$\dip a6) 4... \$\dip b7 5. \$\dip c5 \$\dip b3 6. \$\dip d6 \$\dip c8 7. \$\dip c3 y 8. \$\dip a6, y las blancas ganan

Keres P. - Westerinen, Tallinn, 1971



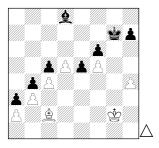
El plan de las blancas: colocar su peón en h6 y el alfil - por la diagonal c1-h6. Pero antes las blancas están fijando la debilidad en a6 jugando 1. b4!, después rey blanco acerca hasta b6. Las blancas ganan.

### Como fijar y aprovechar las debilidades



Como fijar y aprovechar las debilidades. Los peones debiles en este ejemplo son por parte de las blancas- g3, y de las negras - a6. Son debiles porque no pueden ser protegidos por sus alfiles.

Krenos - Verosh, Budapest, 1952



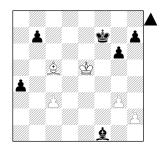
Los peones c5 y f6 son débiles porque no

pueden ser protegidos por el alfil. Entonces el objetivo de las blancas es atacarlos. 1. d6! \$\frac{1}{2}\$

[1... **\$h6 2**. **\$d1**]

2. 单e4 单b6 3. 查f3 单a7 4. 单c6 单b8 5. d7 查e7 6. 查e4 单a7 7. 查d5 单b6 8. d8豐+! 查xd8 9. 查e6 查c7 10. 单e4 单a5 11. 查xf6 查d6 12. 查g7 , y las blancas ganan.

Vidmar M. - Schpilmann R., Petersburg, 1909



Las blancas quieren jugar h4 y hacer tablas rápido. La unica posibilidad de las negras consiste en fijar el peón h2. Por eso jugaron: 1... \$\delta\$h3! 2. \$\delta\$a3

2... g5 3. &b4 &g6 4. c4

[mejor es 4. <u>\$a3</u> \$h5 5. \$e4 \$g4 6. \$e3 con probables tablas]

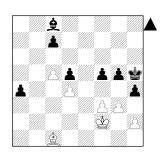
4... 曾h5 5. 曾f6 曾g4 6. 遑a3 皇g2 7. 皇d6 皇f1! 8. 曾g7 曾f5 9. c5

[pierde 9. \$\displant\text{\$\delta}xh7 \displant\text{\$\delta}xc4 10. h4 gh 11. gh \$\displant\text{\$\delta}e2 12. \$\displant\text{\$\displant}h6 b5 13. h5 \$\displant\text{\$\displant}e6 14. \$\displant\text{\$\displant}f8\$ \$\displant\text{\$\displant}d5 15. \$\displant\text{\$\displant}g5 \displant\text{\$\displant}xh5 ...]

9... a3 10. c6 a2 11. g4+ \$\div e4\$ 12. \$\div e5\$ bc

13. \(\delta\) a1 c5 14. \(\delta\)xh7 c4 15. \(\delta\)g6 \(\delta\)d3 16. \(\delta\)xg5 c3 Las blancas abandonaron. Solamente después de muchos años han encontrado las blancas la forma de tratar la posición. En la partida práctica hacer esto es más díficil.

El rey del bando superior ayuda a su peon pasado



El rey del bando superior ayuda a su peon pasado.

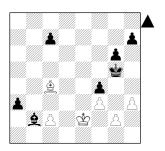
Habitualmente para poder acercar su rey primero hay que limpiarle el camino (con el cambio de los peones).

El objetivo de las negras es acercarse hasta el peón a4. Primeramente hay que limpiar el camino al rey. 1... f4! 2. gf g4 3. \$\div g2 \&f5 4. \div f2 gf 5. \div xf3 \&e4+ 6. \div f2 \div g4 (el camino está abierto. Ahora aprovechando el tema de zugzvang las negras deben entrar con su rey al flanco de dama siempre recordando el peón de h2). 7. \$\div b2 \div xf4 8. \div c1+ \div g4 9. \div b2 c6

10. **皇**c1 **�**h3 11. **�**g1 **皇**g6 12. **�**h1 **皇**h5 13. **�**g1 **皇**d1! Las blancas abandonaron. [...]

[14. **\$h1 \$g4-+**]

Solomenko - Bessmertny, Sverdlovsk, 1952



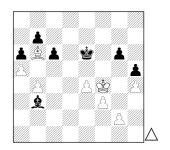
A veces el bando superior logra cortar el camino al rey enemigo hasta su peon pasado utilizando el alfil y rey.

Primero limpian el camino, luego el rey se acerca para ayudar a su peón a3. 1... 當h4! 2. 當f2 皇d4+ 3. 當f1 當g3 4. 皇g8 h5 5. 皇f7 g5 6. 皇e6 c6 7. 皇c4 g4

[gana y 7... h4 con futuro g4]

8. hg hg 9. fg \$\dispxg4 10. \dispense 6+ \dispg 3 11. \dispense c4 \displays f2! (Tipico metodo - ahora el rey blanco no puede llegar al flanco de dama) 12. \dispense e6 f3! 13. gf \$\dispxf3 14. \displays g8 \$\dispense e3 \, y despues de 15... \displays h4 el rey negro entra en el flanco de dama para apoyar su peón pasado "a". Las negras ganan.

Los peones pasados unidos



Los peones pasados unidos.

Los peones pasados y unidos es una gran ventaja en los finales de alfiles de distinto color. En posiciones de este tipo el bando inferior no puede construir la fortaleza.

1. g4 hg 2. riangle xg4! (La jugada exacta. Las blancas tratan de formar los peones pasados unidos "e" y "f".)

[Después de 2. fg &d1 3. &g5 &f7 4. h5 gh 5. gh &c2 6. e5 &d3 las negras tienen chances para tablas]

[no salva y 7... \$\ddot d7 8. h5 gh 9. f4 c5 10. bc \$\ddot c6 11. \$\ddot d4 b5 12. f5 ...]

8. \$\preceq\$f4 \preceq\$e6 9. h5 gh 10. \$\preceq\$g3 Las negras abandonaron.

Ribli Z. - Espig L., Budapest, 1975

En esta posición los peones estan en el mismo flanco, ademas el rincón es "del otro color". Esto complica la realización de ventaja, hay que jugar muy exacto. 1. g5! hg 2. \$\dispsis g4!

[Claro que no 2. fg? <u>\$\delta\$</u>e1 3. h6 gh 4. gh <u>\$\delta\$</u>d2 5. <u>\$\delta\$g6 \$\delta\$f4=1</u>

2... **≜**e1

[pierde 2... \$\dingeright\pi e7 por 3. f5 \$\dingeright\pi f8 4. f6 gf 5. ef \$\dingeright\pi e1 6. h6+-]

3. \$\ddot xg5 \ddot d2 4. \$\ddot f5 \ddot c1 5. \ddot c4 \ddot d2 6. \$\ddot e4 \ddot c1 7. h6 gh

[o 7... g6 8. \$\displaystyle{\phi}f3 \displaystyle{\phi}b2 9. \$\displaystyle{\phi}g4 \displaystyle{\phi}c1 10. \$\displaystyle{\phi}g5 \displaystyle{\phi}d2 11. \$\displaystyle{\phi}d3+-\]

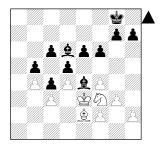
8. f5 h5

[8... �ɡ7 9. 息e2 息g5 10. �d5 �f7 11. �d6! 島h4 12. 島h5+ �f8 13. �e6 島g5 14. f6 島c1 15. �f5+-]

9. f6 h4 10. e6 \(\ddots\) a3 11. \(\delta\) f3! Y las negras abandonaron por la variante: [...]

[11... \$\displays e8 12. \$\displays g4 \$\displays b4 13. \$\displays xh4 \$\displays a3 14. \$\displays g5 \$\displays b4 15. \$\displays b5+! \$\displays f8 (15... \$\displays d8 16. \$\displays g6+-) 16. \$\displays f5 y después de \$\displays e4-d5-c6+-]

### Kovacevic V. - Ribli Z., Bugojno, 1984

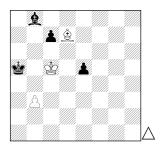


En el siguiente ejemplo las negras han elegido el final de alfiles de colores opuestos para realizar más facilmente su ventaja.

1... \(\precent{2}\)xf3! (Lo mas efectivo) 2. \(\precent{2}\)xf3 \(\precent{2}\)f7 3. \(\precent{2}\)g4 \(\precent{2}\)e7 4. h4 h6 5. h5 e5! 6. fe fe 7. f4 ed+ 8. \(\precent{2}\)xd4 \(\precent{2}\)d8 9. \(\precent{2}\)e6 \(\precent{2}\)c7 10. \(\precent{2}\)f7 \(\precent{2}\)e7 11. \(\precent{2}\)e8 \(\precent{2}\)b6! Las blancas abandonaron. [...]

[si 12. **a**e3 sigue 12... **a**f6 13. **a**d2 c5 14. bc+ **a**xc5 cy luego b4 o d4]

Alfil "malo"



Alfil "malo".

Si el alfil está demasiado limitado por los peones ( suyos o ajenos) , el bando inferior normalmente entra en zugzvang y pierde.

Las negras pierden aunque tienen un peón de ventaja , la causa es la posición pasiva de su rey. 1. b4+ \$\displantering a6 2. \$\displantering c6 e4\$

[2... &a7 3. &c8#;

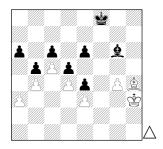
2... **a**7 3. **g**f5]

3. **遠**e6 e3 4. **遠**c4+ **营**a7 5. b5 **营**a8 6. **遠**d5 **ទ**a7

[6... e2 7. b6+-]

7. &f3 &a8 8. b6 cb 9. &xb6#

Rabinovic I. - Romanovsky P., Leningrad, 1934



Alfil de las negras está muy mal situado. Las blancas ganan facilmente. 1. \(\frac{1}{2}\)g3 (las negras amenazan 1... e5) 1... e5 2. \(\frac{1}{2}\)xe5 \(\frac{1}{2}\)f7 3. \(\frac{1}{2}\)h4 \(\frac{1}{2}\)e6 4. \(\frac{1}{2}\)g5 \(\frac{1}{2}\)e8 5. \(\frac{1}{2}\)h6 \(\frac{1}{2}\)f7 6. \(\frac{1}{2}\)g7 \(\frac{1}{2}\)e8 7. g5 \(\frac{1}{2}\)f5

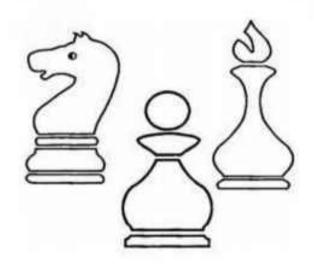
[o 7... \$\ddots h5 8. g6 \$\div f5 9. \$\div f7 \$\div xg6+ 10. \$\div e7\$, avanzando hasta los peones

débiles a6 y c6]

8. 🕏 f8 Las negras abandonaron.

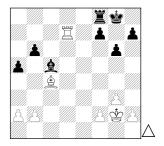
## A. PANCHENKO

## ALFILES DE DISTINTO COLOR CON OTRAS PIEZAS





## ALFILES DE DISTINTO COLOR EN FINALES CON OTRAS PIEZAS



ALFILES DE DISTINTO COLOR EN FINALES CON OTRAS PIEZAS.

#### DISTINTO COLOR EN FINALES CON TORRES



DISTINTO COLOR EN FINALES CON TORRES.

En finales de afiles de distinto color con torres que se encuentran en la practica con bastante frecuencia , el bando superior tiene muchas más posiblidades para realizar su ventaja ( si lo comparamos con finales de alfiles solitarios) porque la coordinación entre torre, alfil, rey y peones permite destruir las fortalezas aparentemente impecables, y organizar el ataque al rey enemigo. El alfil del bando inferior no puede ayudar en la defensa, se convierte en "inútil".

En algunos casos el bando superior puede realizar su ventaja sacrificando calidad o pieza. Todos estos factores permiten decir que con torres el bando superior no debe temer a los alfiles de colores opuestos. Vamos a comprender este tipo de finales mejor después de estudiar los siguientes ejemplos.

Primeramente - los ejemplos clásicos.

La igualdad en material no ayuda a las negras todo se decide por la debilidad del peón f7. El alfil c5 no puede ayudar en su defensa. El plan de las blancas es avanzar los peones en el flanco de rey para limpiar el camino a su rey. 1. g4! h6 2. h4 g5 3. hg hg 4. \$\div g3\$ \$\div g7\$ 5. f4! \$\div e3\$ 6. fg \$\div xg5\$ 7. \$\div f3!\$ (El rey maniobra hasta f5 para apoyar el avance g4-g5-g6) 7... \$\div d8\$ 8.

[8... **\$**f6 9. a4]

9. **≜**d3+ **∲**g7

[9... \$\dispha h6 10. \$\dispha f5 f6 11. \$\dispha f4 f5 (11... \$\bigsize h8 12. a4\ightarrow) 12. gf]

10. **♦**f5 **♦**h6

[10... **≦**e8 11. g5 **\$**e7 12. **\$**c4 y **≦**b7]

1

11. 总c4 曾g7 12. g5 曾g8 13. g6 Las negras abandonaron.

Tal M. - Yussupov A.,1986



En el siguiente ejemplo el bando superior aprovecha su "alfil de ventaja".

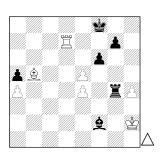
El alfil de g2 parece ser un "peón" si lo comparamos con el alfil de e5. El plan de las negras es acercar su rey para ayudar a la torre y al alfil, luego las blancas no se podrán defender. 1... \(\existsq d4 2. \existsq f3\)

[y la defensa pasiva con 2.  $\Xi$ f3 es imposible salvar la posición de las blancas. Después de 2... f6 3. h4 el rey entra en el flanco de dama]

2... 含f6 3. 臭e2 含g5! 4. 罩b7 f6! ( El peón no tiene importancia) 5. 罩xh7 罩a1+! (Lo mas simple) 6. 含g2 含f4 7. 罩b7

[o 7. 罩c7 罩g1+ 8. 鸷h2 罩e1 9. 罩c2 鸷e3 10. 臯b5 鸷f3 △ 兔e5]

7... **堂g1+ 8. 含h2 罩e1 Las blancas** abandonaron.



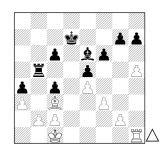
## Variante de la partida

[4... \(\dag{\pm}\)xh4 5. \(\boxed{\pm}\)f7++-]

5. h5! (El peón participa en el ataque) 5... 2h4

[5... **\$**b6 6. **\$**b5+ **\$**f8 7. **罩**f7+ **\$**g8 8. **罩**b7 **\$**c5 9. **罩**b8+ **\$**f8 10. **\$**c4+-; 5... **\$**d4 6. **\$**g2]

Panchenko A. - Lutikov A., Smolensk, 1986



A veces el bando superior aprovecha su mejor estructura de peones - y en este caso los alfiles de colores opuestos no es obstáculo para ganar.

Las blancas todavía no pueden atacar a los peones debiles de las negras en el flanco de dama. Primero hay que abrir el juego en el flanco de rey. 1. \$\displanter{e}\delta d2 \$\displanter{e}\delta 7 2. \$\displanter{e}\delta 3 \delta 6\$

[mejor es 2... \(\mathbb{Z}\)b7]

3. g3 ዿf7 4. ዿb4+ 含e8 5. g4! (△ ⊑d1-d6) 5... c5

[es malo 5... \( \mathbb{I}\) b7 6. \( \mathbb{I}\) d1 \( \mathbb{I}\) d7 7. \( \mathbb{I}\) xd7 \( \phi\) xd7 por 8. \( \mathbb{L}\) f8+-]

6. \( \delta \cdot c 3 \delta e 6 7. \) f4! ef+

[más fuerte es 7... \( \delta xg4 8. \) fe fe! 9.

\( \delta xe5 \) \( \delta b7 \)

[y después de 10... \$\delta f7 11. ef gf 12. \$\overline{\pi}f1 \$\delta g7 13. \$\delta g3 \$\overline{\pi}f7 14. \$\overline{\pi}f2!\$ Las negras pierden]

11. \$\displayse5 \$\displayse5 12. \$\displayse5 13. \$\overline{\pi}\$e1 \$\times\$ \$\overline{\pi}\$e5]

13. g5! **≝**d5

[13... **\$**f8 14. gh gh 15. **3**g6]

14. **≜**e5 **♦**f8 15. gh gh 16. **□**g6 **♦**f7 17.

罩xh6 罩d2 18. 罩h8+ 臭g8?

[Las negras podrian todavía prolongar un poco la partida jugando 18... 堂e7] 19. h6 單h2 20. 集d6+ 堂f7 21. 集xc5 Las negras abandonaron.

#### Andersson U. - Steen M., Sao Paolo, 1979



Las blancas jugaron de forma muy precisa el siguiente final.

1. b4! <sup>国</sup>db8

[Es necesario fijar a los peones negros, si ahora 1... a5 sigue 2. ba \(\beta\)xa5 3. \(\ddot\)b6+-1

2. 总d2 含e6 3. 三c5 三b5 4. 三cc1! (Mejor es conservar las torres) 4... f6 5. a4 三b7 6. 三c5 [luego el plan de las blancas : evitar el contrajuego de las negras en el flanco de rey - "cerrarlo", después poner su rey en a3 para protección del peón b4 y atacar al peón a7 con 三a5, 三a6 y 急d4(e3)] 6... 三g8 7. f3! (△ 7. e4) 7... f5 8. 含f2 三d8 9. 急c3 (△ 9. e4) 9... e4 10. 三d1 三dd7 11. 含e3 g6 12. f4!?

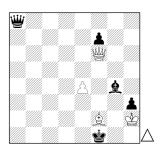
[Buena alternativa es y 12. \$\displant{\$\displant{\displantages}} f4]

12... 罩d6 13. 罩b1 罩dd7 14. 臭d4 含f7

15. 国b2 含e6 16. 含d2 含f7 17. 含c3 含e6 18. 国a5 含f7 19. 国a6 国e7 20. 兔c5 国ed7 21. 国d2 国bc7 (las negras no tienen nada que hacer) 22. 兔e3 国b7 23. 兔c5 国bc7 24. 国c2 国b7 25. 含b2 国dc7

[un poco más fuerte es 25... e3!] 26. 含a3 單d7 27. e3 單bc7 28. 象d4 單b7 29. 單c5 單bc7 30. 含b2 單b7 31. 含c3 罩b6 32. 單ca5 罩xa6 33. 罩xa6 象a2 34. 罩xc6 Las negras abandonaron.

## ALFILES DE DISTINTO COLOR EN FINALES DE DAMAS



ALFILES DE DISTINTO COLOR EN FINALES DE DAMAS.

Con damas el bando superior habitualmente trata de organizar el ataque al rey enemigo. Muy importante aquí es la ubicación del propio rey.

El siguiente problema demuestra la buena coordinación que pueden tener el alfil y dama atacando.

1. \(\overline{a}\)a7+! (Cortando la dama del adversario, ahora la dama de las blancas puede operar por la columna "a") 1... \(\overline{c}\)e1

2. 營a1+ 含e2 3. 營a6+ 含d1 4. 營a4+ 含e2 (El rey no puede entrar en las casillas oscuras porque en este caso las negras pierden la dama) 5. 營c2+ 含f3

[5... **e**1 6. **g**f2+ **f**1 7. **g**3 **a**7 8. **g**3 **a**7 8. **g**3 **a**7 8.

6. 營d3+ 含f4 7. 息b8+! 含g5 [7... 營xb8 8. 營g3++-]

8. 營d8+ 含h5 9. 營h8+ 含g6 10. 營g8+ 含h5 11. 營xf7+ con mate El alfil de las negras solo estuvo como "espectador" y no pudo ayudar a su rey.

Seirawan Y. - Tal M., Montpellier, 1985

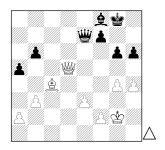


El rey de las negras es debil y las blancas realizan rapidamente su ventaja. 1. \(\mathbb{\mathbb{W}}\eq1!\) \(\ddots\) e6 2. b3 c5 3. h3! (antes que todo las blancas mejoran la posición de su rey - en

la casilla h2 el rey está fuera de peligro) 3... b5 4. \(\psi f1!\) b4 5. \(\preceq e5 \psi d8\) (Las negras no pueden permitir que dama blanca entre en f6 ) 6. \(\psi b5\) (de otro lado) 6... \(\psi c8 7. \psi h2 \preceq d5 8. \preceq d6 a6 9. \psi a5!

9... 含f7 10. 总xc5 營c6 11. 營xb4 总e6 12. 总d4 h5 13. 營b8 含e7 14. 營e5 營d5 15. 營f6+ Las negras abandonaron.

Hort V. - Uhannesen,1970



La Dama y el alfil (igual que la torre y alfil) pueden "encadenar " las piezas de su adversario a la defensa de un punto débil. La posición de las blancas está ganada. Después de 1. g5! con futuro avance de los peones "e" y "f" las negras ya no tienen chances porque no hay contrajuego, las piezas están obligadas a defender el peón de f7.

[En la partida después de un apresurado 1. f4? b5! las blancas no lograron ganar.]

Andersson U. - Ioseliani N., Rio de Janeiro, 1985



Es difícil creer que las blancas pueden ganar esta posición, pero no es tan facil jugar para las negras. Algunos pequeños errores provocan rapidamente una derrota. 1. \(\mathbb{W}\)h5 \(\delta\)f6?

- 2. g3 ∰d7 3. h4 \$h7 [mejor es 3... \$\displaystyle{\psi}f8]
- 4. 學f3 桌c3?

[Después de esta jugada es muy difícil defender la posición , era necesario jugar 4... \(\frac{a}{2}\) b2 o 4... \(\frac{a}{2}\) a1.]

5. 皇c4 曾g8 6. 營a8+ 會h7 7. h5! 營f5 8. 營d8! 皇f6 9. 營e8! (Con sus tres ultimas jugadas las blancas deciden el resultado de la partida.) 9... 營xh5 10. 皇xf7 營d1+11. 曾g2 h5 12. 營g8+ 會h6 13. 營h8+ Las negras abandonaron.

Kasparov G. - Computer "Deep B., Philadelphia, 1996



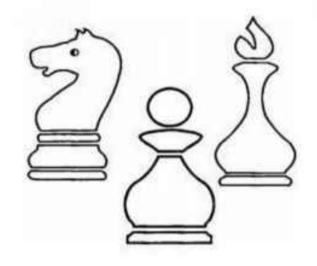
Tenemos igualdad de peones pero la posición de las negras está perdida, se nota que hay demasiada diferencia en la capacidad de las piezas. 1. \$\omega\$c4 \$\windthge{\psi}\$c6 3. \$\windthge{\psi}\$b5 \$\windthge{\psi}\$d7 4. \$\windthge{\psi}\$c5+

[claro que no 4.  $ext{wxd7+?}$  con tablas. El primer objetivo de las blancas es el ataque del peón f7.]

escaparse en g7) 7... \wdot d6 8. \wdot a2 f5 9. £xf7 (ahora el rey negro se siente muy incómodo) 9... e4 10. \$\pm\$h5 \$\pm\$f6 11. \$\pm\$a3+! de8+ ( el alfil quiere ocupar una posición más activa) 14... \$\div e7 15. \$\div b5 \$\div d2 16. (las negras tienen que esperar) 19. \$\displant{1}{2}f1 &c3 20. f4! (Ahora el peon f5 está condenado) 20... ef 21. ef \$\daggeq\$d2 22. f4! 幸e8 23. 豐c8+ 幸e7 24. 豐c5+ 幸d8 25. &d3 (todo termina) 25... &e3 26. ₩xf5 ₩c6 27. ₩f8+ &c7 28. ₩e7+ &c8 29. ዿf5+ �b8 30. ∰d8+ �b7 31. ∰d7+ abandonaron.

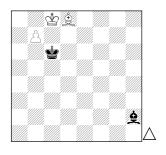
## A. PANCHENKO

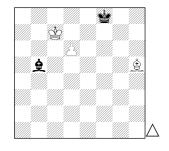
## ALFILES DEL MISMO COLOR



V

### ALFILES DEL MISMO COLOR





Alfil y peon contra alfil.

ALFILES DEL MISMO COLOR.

#### **ALGUNAS POSICIONES TEORICAS**



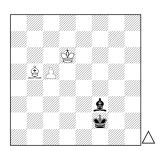
ALGUNAS POSICIONES TEORICAS.

Las siguientes posiciones tipicas tienen que ser conocidas por todo ajedrecista.

Si rey del bando inferior está delante del peón, en la casilla que no puede ser atacada por el alfil del adversario - no es posible ganar. En las posiciones con rey alejado del peón hay muy pocas posibilidades para tablas. Cuanto más cerca está el peón de la casilla de coronación menos chances tiene el bando inferior. El plan de la victoria es muy tipico: El alfil le quita a su oponente la diagonal desde la que detiene al peón, después el peón se convierte en dama. Las blancas colocan su alfil en c6 y después el peón "d" se convierte en dama.

Chenturini L

Alfil y peon contra alfil

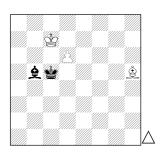


El rey negro está muy alejado del peón "c" y las blancas triunfan. 1. \$\mathref{L}\$c6 \$\mathref{L}\$e2 2. \$\mathref{L}\$d5 \$\mathref{L}\$b5 3. \$\mathref{L}\$e6 \$\mathref{L}\$e3 4. \$\mathref{L}\$d7 \$\mathref{L}\$a6 5. c6 \$\mathref{L}\$d4 6. c7 \$\mathref{L}\$c4 7. \$\mathref{L}\$h3 \$\mathref{L}\$b4

[o 7... \$\ddots b7 8. \$\ddots g2 \$\ddots c8 9. \$\ddots c6 \$\ddots b4\$ 10. \$\ddots b6 \$\ddots c4 11. \$\ddots a7 \$\ddots c5 12. \$\ddots b8\$ \$\ddots e6 13. \$\ddots b7 \$\ddots b6 14. \$\ddots c8 \$\ddots c4 15. \$\ddots h3 \$\ddots a6 16. \$\ddots f1 \$\ddots b7 17. \$\ddots b5! \$\ddots ganando.]

8. \$\dip c6 \$\dip a5 9. \$\dip g4 \$\dip b4 10. \$\dip b6 \, y las blancas ganan.

#### Averbakh Y 8

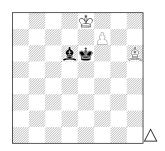


Es posible hacer tablas solamente cuando rey y alfil al mismo tiempo controlan la casilla critica.

Las blancas no pueden obtener la casilla

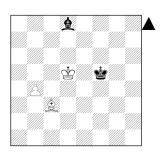
c6. No existe otro camino para el triunfo, por ejemplo: 1. \$\ddots 42. \$\ddots 47. \$\ddots 41. 3. \$\ddots 6. \$\ddots 94. \$\dots 13. A veces esto es válidoincluso con el peón en séptima horizontal.

Example 30



1. \$\delta\$f8 (El alfil no tiene la casilla e7) 1... \$\delta\$e5 2. \$\delta\$c5 \$\delta\$g7 3. \$\delta\$e3 (parece que las negras pierden, pero...) 3... \$\delta\$d6! 4. \$\delta\$d4 \$\delta\$h6 Tablas.

Capablanca J. - Yanovsky D., New York, 1916



Yanovsky ha abandonado en esta posición pero conociendo el metodo de defensa las

negras podrían hacer tablas aquí .Es posible con la interesante maniobra del rev: 1... \$\displays 64! 2. \$\displays d4 \displays 63! 3. b5

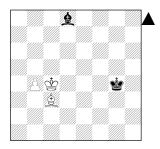
[o 3. <u>\$c5</u> \$\div e2! 4. \$\div c6 \$\div d3! 5. \$\div d7 \div g5 6. b5 \$\div c4 7. \$\div c6 \div d8!=1

3... \$\dip e2 4. \$\dip c6 \dip d3 5. \$\dip b6 \$\dip g5 6. \$\dip b7!\$
El mejor chance.

[No da nada 6. &c7 &e3 7. &d6 (mas interesante es 7. &d5!?, pero en este caso tablas da 7... &d2! y no hay 8. b6 por (y si 8. &d8, sigue 8... &e3 9. &e7 &b6 10. &c6 &a5=) 8... &a5) 7... &c4, y hay doble control por la casilla c5.]

6... \$\delta c4 7. \$\delta a6 \$\delta b3!\$ (Para controlar la casilla a5) 8. \$\delta f2 \$\delta d8 9. \$\delta e1 \$\delta a4!\$ El rey negro llega a tiempo. Tablas (Análisis de Y.Averbach). Es Interesante mencionar que después de la mitad de siglo, el undecimo campeon mundial (en esta epoca todavia solo un talento de 17 años) logró hacer tablas en una posición parecida.

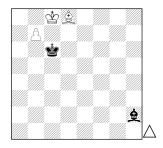
Taimanov M. - Fischer R., Buenos Aires, 1960



1... \$\dagger{2}\$ f4 2. b5 \$\dagger{2}\$ e4 3. \$\dagger{2}\$ d4 \$\dagger{2}\$ c7 4. \$\dagger{2}\$ c5

学d3! (Maniobra salvadora) 5. 学c6 学c4! (Ya es tablas) 6. 単b6 単g3 7. 単a7 単c7! Tablas.

#### Chenturini L 2



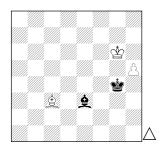
Hay que decir que este metodo no siempre permite empatar al bando inferior. Vamos a ver dos ejemplos más típicos.

Las negras controlan la casilla c7 con sus dos piezas y parece que pueden empatar.Pero la diagonal a7-b8 es demasiado corta (solo dos casillas). 1. \$\delta\$h4 \$\div b5!\$ (En otro caso 2. \$\delta\$f2, \$\delta\$a7 y \$\div b8\$) 2. \$\div f2\$ \$\div a6\$ 3. \$\div c5!\$ La única jugada ganadora,

[si, por ejemplo: 3. &e3, sigue 3... &d6 4. &g5 &b5 5. &d8 &c6 6. &e7 &h2!, y las blancas no logran hacer nada.]

3... \$\delta f4 4. \$\delta e7\$ (con amenaza 4. \$\delta d8 y 5. \$\delta c7\$) 4... \$\delta b5 5. \$\delta d8 \$\delta c6 6. \$\delta g5!\$ (Ganando el tiempo decisivo para colocar el alfil en a7) 6... \$\delta h2 7. \$\delta e3\$ , y las blancas ganan.

#### Chenturini L 3



Y en esta posición las blancas ganan porque el alfil negro prácticamente cuenta con una sola diagonal larga y es facil quitarla. 1. \$\ddots g7 \$\ddots d2 2. \$\ddots h6 \$\ddots b4\$ (final de peones está perdido) 3. \$\ddots e3 \$\ddots f8\$

[o 3... &c3 4. h6 &a1 5. h7 &b2 6. &h6 &c3 7. &g7+-]

4. \$\dagger d4 \dagger h4 \dagger 5. \$\dagger e5! \dagger g4 \dagger 6. \$\dagger f6! (Zugzvang) 6... \$\dagger f4 \dagger . \$\dagger g7 \dagger a3 \dagger 8. h6, y peón se convierte en dama.

#### Alfil se convierte en dama



Alfil se convierte en dama.

Con dos peones de ventaja el bando superior gana fácilmente con peones unidos o aislados (pero no cuando son de las columnas "a"y "h"!) es este último caso cuando distancia entre ellos es como mínimo de 2-3 casillas. En otros casos realizar la ventaja es muy difícil y a veces - imposible.

Son peones unidos poco "afortunados" porque el alfil blanco debe controlar las casillas de otro color. Si las negras logran cambiar su alfil por el peón "g", es tablas. Sin embargo las blancas ganan sin muchas dificultades. 1... \(\frac{1}{2}\)h3 2. g3 \(\frac{1}{2}\)h6 3. \(\frac{1}{2}\)f1 \(\frac{1}{2}\)g4 4. h4 (las blancas avanzan poco a poco) 4... \(\frac{1}{2}\)f5 5. \(\frac{1}{2}\)f2 \(\frac{1}{2}\)g4 6. \(\frac{1}{2}\)e3 \(\frac{1}{2}\)f3 9. \(\frac{1}{2}\)f5 \(\frac{1}{2}\)f1 10. g4 \(\frac{1}{2}\)e2 11. g5+ \(\frac{1}{2}\)h5

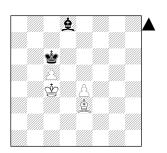
[o 11... 🖢g7 12. ೨g4 ೨d3 13. h5+-] 12. 🖢g3

[pero no 12. g6? por 12... \$\diphe\$h6 13. \$\dip e5\$ \$\diphe\$h5 con tablas]

18. **\$e4 \$f7** 19. h6+ **\$h8** 20. **\$f6 \$h5** 21. **\$d5 \$h7** 22. **\$f7** ganando.

### Example 31

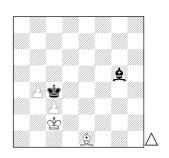




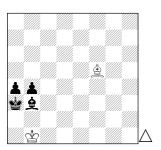
1. f4 &c6 2. &d3+ &f6 3. &d4, y las blancas ganan fácilmente colocando el rey en b6 y avanzando el peón "c".

Después de 1... \(\frac{2}{3}\)e7! Las blancas no pueden mejorar la posición , por ejemplo: 2. e5 \(\frac{2}{3}\)f8 3. e6 \(\frac{2}{3}\)e7 con tablas.

Fine R 2



Moravec I 3



Ahora vamos a ver algunas posiciones donde es imposible ganar con dos peones de ventaja.

El bloqueo de los peones blancos permite hacer tablas, por ejemplo: 1. \$\ddot\delta d1

[o 1. \$\displaystyle{\phi}b2 \displaystyle{\pm}f4 2. \$\displaystyle{\pm}a3 \displaystyle{\pm}g5 3. \$\displaystyle{\pm}a4 \displaystyle{\pm}d8! 4. b5 \displaystyle{\pm}b6=]

1... \$\d3 2. b5 \d2 d8 3. \d2 \d2 \d2 c4=

Aprovechando idea de ahogado las blancas logran salvarse 1. 🕸 a1! Si 1... 🕸 a2, sigue

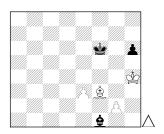
[si 1... &c4 hay 2. &d3! con ataque perpetuo. Tablas.;

o 1... &d1 2. &c2=]

2. \$c2 b3 3. \$xb3!=

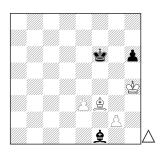
### Example 32

LOS PRINCIPIOS MAS IMPORTANTES DE FINALES DE ALFILES DEL MISMO COLOR



## LOS PRINCIPIOS MAS IMPORTANTES DE FINALES DE ALFILES DEL MISMO COLOR.

## Realizacion de la ventaja material



Realizacion de la ventaja material.

Ya hemos visto antes que la realización de la ventaja material en finales de alfiles del mismo color no es una tarea facil , especialmente cuando en el tablero queda poco material. A veces el bando inferior logra cambiar su alfil por un peón y ocupar con su rey el rincón que no controla el alfil enemigo , con tablas teóricas.

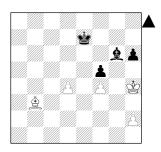
Las blancas no pueden ganar, en el

tablero hay muy poco material. 1. 含h5 含g7 2. e4 息d3 3. e5 息g6+ 4. 含g4 含f7 5. 息d5+ 含e7 6. 含f4 息h7 7. g3 含f8

[o 7... \$\dd7 8. \$\dagge e4 \$\dagge g8 9. \$\dagge f5+ \$\dagge e7 10. \$\dagge e8 \$\dagge h7=]

8. **½**e4 **½**g8 9. **½**f3 **‡**e7 10. **‡**g4 **‡**e6 11. **‡**f4 **‡**e7 12. **½**g4 **½**b3 13. **½**c8 **‡**f7 Tablas.

Keres P. - Lilienthal A., Tallinn, 1945



Las blancas no pueden sacar el rey de la casilla e7 y el alfil g6 detiene el acceso del rey enemigo hasta el peón de h6. Las negras tienen bastante posibilidades de tablas pero tienen que jugar de forma muy precisa. 1... \$\ding\*d6! 2. \$\ding\*d1! (El único chance) 2... \$\ding\*e7!

[Pierde 2... \$\dds? por 3. \$\ddsh5 \$\ddsh7 4. \$\ddsh7 + \$\ddsh3 xd4 5. \$\ddsh6 \$\ddsh6 46. \$\ddsh6 46.

3. \$h5 \$h7 4. d5

 10. h6 Åh7 11. d5+ 셯xd5 12. 셯f6 셯d6 13. 셯g7 셯e7 14. 셯xh7 셯f7=]

4... \$\dot\dot\dot\dot\dot\lefter{1...} bd6! La unica jugada.

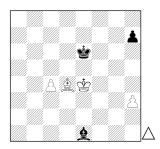
[En la partida jugaron 4... \$\delta g8? , y despues de 5. \$\delta g6 \$\delta xd5 6. \$\delta h5 \$\delta f6\$
7. \$\delta xh6 \$\delta e6 8. \$\delta h7!\$ Las blancas ganaron: 8... \$\delta d5 9. h4 \$\delta c4 10. h5 \$\delta d5 11. \$\delta e8!\$ (11. h6? \$\delta f7=) 11... \$\delta e6 12. h6 \$\delta f7 13. \$\delta d7 \$\delta c4 14. \$\delta xf5!\$ \$\delta f7 15. \$\delta d7 \$\delta d3+ 16. f5 \$\delta f8\$
17. \$\delta e6!+- , y las blancas ganaron (Pero no 17. \$\delta g6 \$\delta xf5+! 18. \$\delta xf5 \$\delta g8=)]

5. \&e8

[o 5. \$\frac{1}{2}\$f7 \$\frac{1}{2}\$e7 6. \$\frac{1}{2}\$h5 (6. \$\frac{1}{2}\$e6 \$\frac{1}{2}\$g6 7. \$\frac{1}{2}\$g3 \$\frac{1}{2}\$d6 8. \$\frac{1}{2}\$f2 \$\frac{1}{2}\$h5!=) 6... \$\frac{1}{2}\$xf7 7. \$\frac{1}{2}\$xh6 \$\frac{1}{2}\$g8 8. d6 \$\frac{1}{2}\$f6!!=]

5... 堂e7 6. 堂h5 堂xe8 7. 堂xh6 巢g8 8. d6 堂d7 9. h4 巢f7! con tablas (análisis de Y. Averbach).

Erneste I. - Eruslanova I., Tbilisi, 1982



Sin embargo y con poco material se puede ganar.

1. \$\displaystyle{c} f4! (Primeramente las blancas

quieren avanzar su peón hasta h5) 1... \$\dagge\$a5

[1... \(\ddot\)d2+ 2. \(\ddot\)g4 y h4-h5]

2. h4 \$\ddagged d8 3. h5 \$\ddagged e7 4. \$\ddagged e4 \$\ddagged d8 5. c5 \$\ddagged e7 6. c6 \$\ddagged d6\$

[6... \$\d67. \&c5++-]

7. \$\documents e3 \documents c7 8. \$\documents f4 \documents a5 [el final de peones está perdido: 8... \$\documents xf4 9. \$\documents xf4 \$\documents d6 10. \$\documents g5 \$\documents xc6 11. \$\documents h6 \$\documents d6 12. \$\documents xh7 \$\documents e6 13. \$\documents g7+-]

9. **☆**d4!

[9. c7 \$d7 10. \$f5 \$\mathbb{L}\$xc7 11. \$\mathbb{L}\$xc7 \$\mathbb{L}\$xc7=]

9... \$\ddot f5 10. \$\ddot d2! \$\ddot c7 11. \$\ddot d5 \$\ddot g4\$

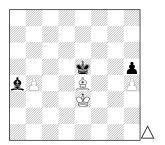
[o 11... \$\ddot b6 12. \$\ddot d6+-]

12. **\$e6 \$b6** 

[pierde y 12... \$\dagger\$xh5 13. \$\dagger\$d7 \$\dagger\$b6 por la maniobra del alfil en d8: 14. \$\dagger\$b4! \$\dagger\$g6 15. \$\dagger\$e7 h5 16. \$\dagger\$d8 \$\dagger\$xd8 h4 18. c7 h3 19. c8\$\dagger\$+-]

13. 堂d7 堂f5 14. 堂c3 堂e4 15. 皇f6 堂d5! (Ahora sin peones "h" son tablas teóricas) 16. 堂e7 堂a5 17. 堂d6! Las negras abandonaron.

Averbakh Y. - Veresov G., Moscow, 1947



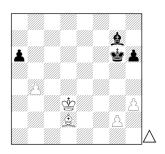
Las negras pierden por la debilidad del peón h5. 1. 皇g6 皇d1 2. b5 當d6 (o 3. b6 y 4. 皇e4) 3. 當f4 當c5 4. 當g5 皇e2! El mejor chance.

[Peor es 4... \$\displays xb5 5. \$\displays xh5 \$\displays c2 por 6. \$\displays e8+ \$\displays c5 7. h5 \$\displays d6 8. \$\displays f6!+-1\$

5. **\$e8!** 

[Inmediatamente da tablas 5. &xh5 &xb5 6. &g4 &e8 7. &f5 &d6 8. &g6 &e7!= Jugando 5. &e8! las blancas ganan el tiempo decisivo]

Smirin I. - Alterman B. Israel, 1994



En está posición no es tan facil ganar, el peón blanco b4 es debil. 1. \$\dispersep=64!

[Inmediatamnete da tablas 1. g4 &f6! con amenaza 2... h5]

1... h5 2. **≜**e3 [2. **Ġ**d5 **Ġ**f5] 2... **≜**c3 3. **≜**c5 **≜**e1 [3... a5 4. b5+–]

4. \(\pma \)d6! (Las blancas siguen fortaleciendo

su posición) 4... h4 5. 출d5 출f5 6. 출c6 출e4 7. 출b6 출e3 8. 출xa6 گxb4

[todo es obligatorio. Si 8...  $2e^2$ , sigue 9. b5  $2e^2$  10. b6 ganando facilmente]

9. 🕸xb4 \$\dipsi f2 10. g4! (Esto habia que preveer de lejos) 10... hg 11. h4 \$\dipsi e3!

[11... q2 12. \(\partial\)c5+ \(\partial\)g3 13. h5+-]

12. h5 \$\ddots\ddo

[["Cazando dos liebres". Si ahora 13. h6, sigue 13... g2 14. \$\displaystyle{\phi}b5 \displaystyle{\phi}e5 15. \$\displaystyle{\phi}6!= , y rey negro entra en el cuadro del peón "h"]

[...] [13... q2 14. **\$**h2+-]

Eliskazes E. - Capablanca J., Semmering, 1937



La siguiente partida es muy interesante, aunque los jugadores han cometido varios errores.

Ganar está partida es muy difícil para las blancas porque para tablas las negras solamente tienen que cambiar su alfil por el peón "b" y colocar su rey en h8. Comparando con la partida Averbakh - Veresov (ver arriba), el peón negro está ubicado en h6 mejor que en h5. 1. \$\ddots\$ b5 (primeramente las blancas tienen que avanzar su peón hasta b6) 1... \$\ddots\$ f3 2. \$\ddots\$ d3 \$\ddots\$ c6 3. \$\ddots\$ c2 \$\ddots\$ c7

[o 3... h5 4. \$\frac{2}{3}\$g6 \$\frac{2}{3}\$f3 5. b5 y 6. b6+-]
4. \$\frac{2}{3}\$a4 \$\frac{2}{3}\$f3

[pierde 4... \$\frac{2}{3}\$xa4 \$\frac{4}{5}\$b6 (5... h5
6. \$\frac{4}{5}\$a5!+-) 6. h5! - ; espacio!]

5. b5 \$\displays b7 6. b6 (las blancas han logrado su objetivo. Ahora si su rey llega a c5, las blancas ganan) 6... \$\displays e2 7. \$\displays c2 \$\displays f3 8. \$\displays d3 \$\displays g2 9. \$\displays a6+ \$\displays c6? Esto pierde.

[Despues de 9... \$\disp\beta\beta\beta\formall 10. \$\disp\beta\beta\beta\formall 57!\$ Es tablas, por ejemplo: 11. \$\disp\beta\table xb7\$ (o 11. \$\disp\beta\beta\beta\formall 212. \$\disp\c5\disp\beta\beta\formall 7\$, y las blancas no pueden fortalecer la posición) 11... \$\disp\c5\table 12. \$\disp\c5\table 51!\$

10. 皇c8! 皇f1 (en otro caso - 11. 堂a6) 11. 皇g4 皇d3 12. 皇f3+ 堂d6 13. 皇b7! 皇e2 [no salva y 13... 堂c5 14. 皇a6 皇e4 por 15. 皇c8! amenazando 16. 堂a6]

14. **Q**a6 **Q**f3 15. **Q**f1 (de nuevo amenazando16. **Q**a6) 15... **Q**b7 16. **Q**h3 [interesante es también 16. **Q**b5] 16... **Q**e7

[y después de 16... \$\delta c5 17. \$\delta g4 las negras están en zugzvang]

17. \$\dip b5 \$\dip d6 18. \$\dip g4 \$\dip e7 19. \$\dip c5 \$\dip g2\$
20. \$\dip c8 \$\dip d8 21. \$\dip a6 \$\dip f3\$

[o 21... \$\dip e7 22. \$\dip c4+-]

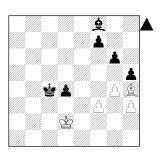
22. \$\ddot d6 (todo está terminando) 22... \$\ddot g2\$
23. \$\ddot c4 \$\ddot c8\$ 24. \$\ddot d5\$ \$\ddot f1\$

[pierde y 24... &xd5 25. \$\ddot{x} xd5 \ddot{5} b7 26.

**del** (pero no 26. **del** c5? h5! con tablas)]

25. \$\dip e6 \dip e2 26. \$\dip f6 \dip d7 27. \$\dip g6 h5 28. \$\dip g5 \dip d6 29. \$\dip f7 \dip c6 30. \$\dip xh5 Las negras abandonaron. ¡interesante final!

Donner I. - Smyslov V., Havana, 1964

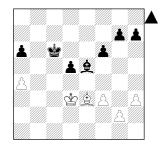


Frecuentemente para la realización de la ventaja hay que devolver el peón extra para poder acercarse con el rey hasta el peón (peones) enemigos.

1... \$\darkingtheta h6+ 2. \$\dingle c2 d3+ 3. \$\dingle d1 \$\dingle d4 4.\$ \$\dingle f2+ \$\dingle c3\$ (hasta ahora todo es obligatorio) 5. \$\dingle b6 d2 (de otra manera no se puede ganar) 6. \$\dingle f2 \$\dingle d3 7. \$\dingle b6 \$\dingle f4\$ 8. \$\dingle f2 \$\dingle e5 9. \$\dingle g1 h4! (Preparando final de peones) 10. \$\dingle f2 \$\dingle c3 11. \$\dingle g1 \$\dingle d4!\$ 12. \$\dingle xd4\$

[no salva y 12. \$\ddots h2 \ddots e3 13. \$\ddots g1+ \ddots xf3! 14. \$\ddots xd4 \ddots g2 15. \$\ddots xd2 \ddots xh3 16. g5 \$\ddots g2 17. \$\ddots e3 h3-+]

## Botvinnik M. - Bondarevsky I.,1941

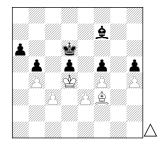


M. Botvinnik ha señalado que aquí gana 1... \(\delta\)d6

[Las negras han jugado 1... f5, y la partida ha terminado con tablas.]

2. \$\psi f2 \$\psi c5 3\$. \$\psi e1 \$\psi b6 4\$. \$\psi d2 \$\psi d6 5\$. \$\psi d4 \$\psi c6! 6\$. \$\psi e1 \$\psi e5+ 7\$. \$\psi d3 \$\psi c5 8\$. \$\psi d2 (jugadas de las blancas son únicas) 8... \$\psi a1! 9\$. \$\psi e1 d4 10\$. \$\psi d2 \$\psi c3! (Entrando en un final de peones ganado) 11. \$\psi xc3 dc 12\$. \$\psi xc3 a5\$, y las negras ganan facilmente.

Los peones del adversario estan en las casillas del mismo color que el propio alfil



Los peones del adversario estan en las

casillas del mismo color que el propio alfil.

Probablemente esto es la principal ventaja posicional en finales de alfiles del mismo color. El alfil del bando superior puede constantemente atacar a los peones debiles, por otro lado el alfil del bando inferior está muy limitado por sus propios peones. Habitualmente el bando inferior tarde o temprano entra en zugzvang y está obligado a permitir el acceso del rey enemigo a su campo o sufrir perdidas materiales que determinan el resultado de la partida.

Para ganar , las blancas tienen que entregar el turno de juego. 1. \(\frac{1}{2}\)e2 \(\frac{1}{2}\)e8!

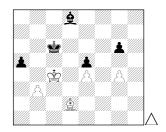
[Después de 1... \$\ddots g6 2. \$\ddots d3 \$\ddots h7 3. \$\ddots f1! Y ahora en el caso de 3... \$\ddots g6 , - (si 3... \$\ddots g8 sigue 4. \$\ddots e2 \$\ddots f7 5. \$\ddots f3) 4. \$\ddots g2 \$\ddots f7 5. \$\ddots f3]

2. **å**d3 **å**g6

[o 2... &d7 3. &c2 &e6 4. &d1 &f7 5. &f3+-]

3. \( \hat{\mathbb{L}} \) c2 \( \hat{\mathbb{L}} \) h7 4. \( \hat{\mathbb{L}} \) b3! \( \hat{\mathbb{L}} \) g8 5. \( \hat{\mathbb{L}} \) d1 \( \hat{\mathbb{L}} \) f7 6. \( \hat{\mathbb{L}} \) f3 , y las blancas ganan En la siguiente partida las blancas ganaron con un método parecido, aunque un poco más complicado.

Shabalov A. - Varavin V., Moscow, 1986



## 1. **≜**e1 **≜**b6 jugada única. [si 1... **≜**c7 2. **≜**c3!⊙]

2. **\$h4 \$e3** 

[si 2... &c7 decide 3. &g3! &b8 4. &e1 &c7 5. &c3+-; y si 2... &d4 3. &d8]

- 3. \$\dagga \dagga d4 4. \$\dagga h2! \$\dagga b2\$ [Pierde y 4... \$\dagga a1 por 5. \$\dagga g1 \$\dagga b2 6. \$\dagga f2 y 7. \$\dagga e1]
- 5. \( \hat{2} \) \( \hat{2} \)
- 7. \$g3! \$f6 8. \$h2! \$g7 9. g5! \$f8 [después de 9... \$h8 10. \$g3 \$g7 11. \$e1 muere el peón a5]
- 10. \( \mathbb{2}\)xe5 (las blancas han ganado el peón, ahora realizar la ventaja es fácil) 10... \( \mathbb{2}\)e7 11. \( \mathbb{2}\)f6 \( \mathbb{2}\)b4 12. \( \mathbb{2}\)c3

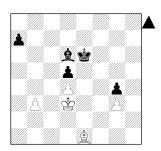
[si 17... 2xe5 18. 2xe5+ 2xe5, sigue 19. b6! 20. 2b5+-]

18. **এ**a5+ **含**c8 19. **含**d5 g4 20. e6 g3 21. **含**c6! **息**g5

[21... g2 22. e7+-]

22. b6 Las negras abandonaron.

## Van Wely - Kramnik V., Anhen, 1990



En esta partida las negras ganan con el método que sirve de enseñanza, aprovechando las debilidades de los peones d4 y g3. 1... \$\displaystyle{\phantom}d7!\$ (El rey se acerca al flanco de dama para que gracias al zugzvang se adentran en el campo de las blancas) 2. \$\displaystyle{\phantom}e2\$ (las blancas solo pueden esperar) 2... \$\displaystyle{\phantom}c6\$ 3. \$\displaystyle{\phantom}d3\$ \$\displaystyle{\phantom}b5\$ 4. \$\displaystyle{\phantom}c2\$ a5 5. \$\displaystyle{\phantom}d3\$ a4 6. ba+

[si 6. \$\displays c2 \, sigue 6... \$\displays b4! 7. \$\displays xb4 \, (o 7. \$\displays f2 \, a3! 8. \$\displays e3 \$\displays c6 \, y \, rey \, negro va a e4) 7... \$\displays xb4 8. \text{ ba } \displays xa4 9. \$\displays d3 \$\displays b3-+]

6... \$\delta xa4 7. \$\delta f2

[no salva y 7. \$\displays c2 \$\displays a3! (Zugzvang) 8. \$\displays f2 \$\displays b4 9. \$\displays d3 \$\displays b3-+1\$

[o 10. \$\dispersecond{\pmatrix} e2 \$\dispersecond{\pmatrix} c2 11. \$\dispersecond{\pmatrix} e1 \$\dispersecond{\pmatrix} c7 12. \$\dispersecond{\pmatrix} f2 \$\dispersecond{\pmatrix} a5! 13. \$\dispersecond{\pmatrix} e3 \$\dispersecond{\pmatrix} c3 14. \$\dispersecond{\pmatrix} f2 \$\dispersecond{\pmatrix} d2 15. \$\dispersecond{\pmatrix} g1 \$\dispersecond{\pmatrix} c3]

10... **\$**d1 11. **\$**f2

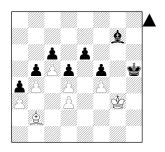
[si 11. \$\frac{1}{2}\$f4 sigue 11... \$\frac{1}{2}\$b4 12. \$\frac{1}{2}\$d2! \$\frac{1}{2}\$e7 13. \$\frac{1}{2}\$f4 \$\frac{1}{2}\$e1 14. \$\frac{1}{2}\$e3 \$\frac{1}{2}\$b4! 15.

## 

11... **\$a3!** 12. **\$e3 \$c1+** 13. **\$d3 \$d2!** 14. **\$e3 \$e1** 15. **\$f4 \$f2!** 16. **\$e5 \$e1** 17. **\$c3 \$e2** 18. **\$b4 \$f3** 19. **\$c5 \$e4!** Zugzvang. Las blancas abandonaron.

[19... \(\pm\$xg3 20. \(\pm\$xd5]\)

Feldi - Lukacs P., Hungary, 1975



En esta posición las negras también logran entrar en el campo de las blancas.

1... \$\pm\$f8 2. \$\pm\$c1

[más duro es 2. \(\mathbb{L}\)c3]

2... **\$e7** 3. **\$d2 \$h4+** 4. **\$f3** 

[si 4. \$\dispha\$h3, sigue 4... \$\displa\$f2 5. \$\displa\$c3 \$\displa\$e3 6. \$\displa\$g3 \$\displa\$c1-+1

4... \$\p\$f6 5. \$\p\$e3 \$\rightarrow\$h4 6. \$\p\$f2+ \$\rightarrow\$h3 7. \$\p\$e3 \$\p\$h4! 8. \$\p\$d2 \$\rightarrow\$h2 9. \$\p\$c3 \$\rightarrow\$g1 (ahora todo esta claro) 10. \$\p\$d2 \$\p\$f2 11. \$\p\$c1

[no salva y 11. &c3 &f1 12. &b2 &h4 13. &c3 &e1-+]

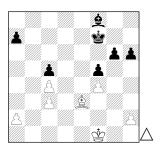
11... 🕏 f1! 12. 💄 b2 💄 e1

[también es posible 12... \$\ddots h4 13. \$\ddots c3 \$\ddots e1-+]

13. **≜**a1

## [13. **e**3 **e**3 **g**2-+]

Ivanka M. - Ioseliani N., Tbilisi, 1984



No hay reglas sin excepciones, esto lo demuestra el siguiente final.

1. h4! (Curioso, pero exactamente esta jugada antiposicional da a las blancas chances para tablas. En otro caso las negras jugarian 1... \(\preceq e7 \) v luego g5-g4 con buenas posibilidades para tablas) 1... **≜**e7 2. **≜**f2 **Ġ**e6 3. **Ġ**e2 **Ġ**d6 (las negras quieren entrar al flanco de dama, pero es imposible) 4. \$\dip d3 \$\dip c6 5. \$\dip c2 \$\dip b6 6. \$\displaystyle{\psi}\$ b3 \$\displaystyle{\psi}\$ a5 7. \$\displaystyle{\psi}\$ e1 g5 (el único chance, pero ahora queda muy poco material) 8. hg hg 9. fg \$\preceq\$xq5 10. \$\preceq\$f2 \$\preceq\$b6 11. \$\preceq\$c2 &f4 12. &d3 &d6 13. &c2 (existía la amenaza 13... \$\displas a5 y 14... \$\displas a4) 13... \$\displas a5 14. \$\displays b3 f4 (no hay otra manera para fortalecer la posición) 15. \$\ddot\text{e}1 f3 16. \$\ddot\text{f}2\$ **≜**e7 17. **≜**e1 **≜**g5 18. **≜**f2 a6

[si 18... \$\displays b6 , hay 19. \$\displays c2 Ahora es

### facil hacer tablas]

19. **\$g**3!

[19. \(\pm\$xc5? \(\pm\$h4-+\)

19... 🕏 b6 20. 总f2 总e7 21. 壹c2 壹a5 22. 壹b3 Tablas.

## Peon pasado



Peon pasado.

Peon pasado ( especialmente alejado), igual que en otros tipos de finales da al bando superior seria ventaja , a veces decisiva.

1. **&**c3 **&**d6 2. **室**e3 **室**f7 3. **室**e4 **室**e6 4. b4 **&**c7 5. b5 **室**f6 6. g4! Fortaleciendo la posición.

[Es peor 6. 堂d5 堂f5 7. 堂c6 臭d8] 6... 堂e6 7. g5 g6 8. 臭b2! (Zugzvang) 8... 臭d6

[o 8... 2d8 9. 2xe5 2xg5 10. b6 y el peón se convierte en dama]

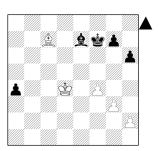
9. b6 \$b8 10. b7 \$d6 11. \$a3 \$c7 12. \$b4 \$d7

[12... <u>\$\partial\$ b8 13.</u> <u>\$\partial\$ c5!</u> Zugzvang]

13. \$\d5 \&b8 14. \&c5 e4 15. \&e3 \d2c7 [15... \&c7 16. \&a7]

16. 2f4+, y las blancas fácilmente ganan el final de peones

Flohr S. - Levenfisch G., Moscow, 1936



El plan de las negras es sencillo: distraer al rey blanco con el avance de su peón pasado y atacar con su rey a los peones blancos del flanco de rey. 1... \$\div e6 2. \$\div c4\$\$ \$\div f5 3. h3 \$\div e4 4. g4 \$\div f3 5. f5 \$\div g2 6. \$\div e5!\$\$

[6. h4 &xh4 7. &e5 &f6 8. &xf6 gf-+] 6... &f8!

[Pierde 6... \$\polength\$ f6 7. \$\polength\$ xf6 gf 8. h4 \$\polength\$ h3 9. g5+-]

7. h4 \$\displays h3 8. \displays xg7! El mejor chance.

[si 8. g5 , hay 8... \$\dispxh4 9. gh gh 10. \$\disp\h8 \disp\disps 5 11. f6 \disp\disps 6! ganando]

8... \$\preceq\$xg7 9. g5 h5! 10. f6 \$\preceq\$h8 , y las negras ganan.

Khalifman A. - Salov V., Wijk aan Zee, 1994



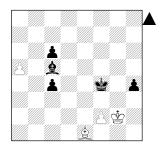
Las negras logran formar el peón pasado "h", y entonces las blancas están perdidas. 1... g4! 2. hg+

[Más rápido pierde 2. h4 **2** e4-+] 2... **2** xg4!

[2... hg 3. **d**3]

3. \(\pma\)d2 f5 4. \(\pma\)e1 \(\pma\)e7 5. \(\pma\)d2 \(\pma\)d6 6. \(\pma\)e1 f4! 7. f3+ \(\pma\)h3 8. gf \(\pma\)g2! 9. f5 \(\pma\)e7! 10. f6 \(\pma\)xf6 11. \(\pma\)xb4 h4 12. \(\pma\)d6 h3 13. b4 (en otro caso 13... \(\pma\)h4 y 14... \(\pma\)g3-+) 13... \(\pma\)e7! Las blancas abandonaron.

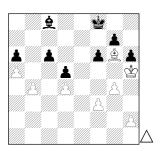
## Rey activo



Rey activo.

[más duro es 10. &c1!, pero las negras ganan y en este caso: 10... &xa6 11. &xc6 &a5 12. &d5 &b4 13. &e4 &b3 14. &d3 &h4 15. &f4 &b2 16. &h6 &b1 17. &c3 &f6+ 18. &b3 &b2 19. &g5 &c1 20. &f6 &h6 21. &b2 &f8-+ Zugzvang.]

Averbakh Y. - Furman S.,1960



Por la debilidad del peón a6 las negras están obligadas a permitir el acceso del rey blanco en g6 y luego - en h7, después las blancas ganan. 1. \$\ddots\$d3 \$\ddots\$f7 2. h3 (zugzvang) 2... \$\ddots\$f8

[2... \$\pm\$b7 3. \$\pm\$f5+-]

3. 堂g6 堂g8 4. 臭f1! (Ganando tiempo.) 4... 堂f8

[o 4... \(\dagge\)b7 5. \(\dagge\)e2 \(\dagge\)c8 6. \(\dagge\)d3]

5. 皇e2 曾g8 6. 皇d3 曾f8 7. 曾h7 曾f7 8. 皇g6+ 曾f8 9. 曾h8 (las blancas preparan el sacrificio de la pieza pero primero fortalecen su posición) 9... 皇d7 10. f4 皇c8 11. f5 皇d7 12. 皇h5! 皇c8 13. 皇e8! (Esta jugada determina el resultado de la partida) 13... 曾xe8

[13... \$b7 14. \$d7]

14. 🕏 xg7 h5

[14... **e** 7 15. h4 **d** 4 16. g5!+-]

15. 當xf6 hg 16. hg 當f8 17. g5 當g8 18. g6 當f8 19. 當g5 黛d7 20. f6 黛e8 21. 當f5 當g8 22. g7 黛f7 23. 當e5 黛g6 24. 當d6 黛d3 25. 當xc6 當f7 26. 當d6 黛f5 27. b5 Las negras abandonaron. El activo rey negro decidió el destino de la siguiente partida aunque las blancas tenian el peón pasado protegido c4.

1... \$\ddot \text{d4}\$ (El objetivo de las negras - acercarse al peón b3. Para la distracción del rey blanco ellas utilizan el peón "e") 2. \$\ddot \ddot \dd

[15. **d**5 **k**xh3-+]

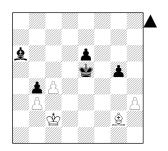
15... \$c6 16. c5

[16. &d5 &d7]

[24. h5 \$\disphi b4-+]

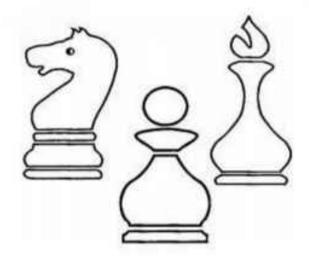
24... **এ**h7 25. h5 **含**b4 26. h6 **含**a3 Las blancas abandonaron.

Kamsky G. - Shirov A., Buenos Aires, 1994



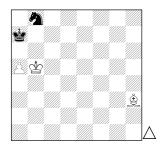
## A. PANCHENKO

# **ALFIL CONTRA CABALLO**



VI

#### ALFIL CONTRA CABALLO



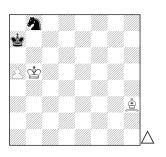
ALFIL CONTRA CABALLO.

El Alfil y el caballo son piezas completamente distintas que hacen la lucha entre ellas todavía mas interesante. El Alfil puede controlar un máximo de 13 casillas , minimo - 7. Las respectivas del caballo son - 8 y 2. En otras palabras el alfil tiene más posibilidades para influir en el juego. Pero por otro lado el alfil puede controlar las casillas de un solo color , en cambio el caballo - cualquier casilla del tablero.

J.R. Capablanca consideraba el alfil como la pieza más fuerte, llamando la ventaja del alfil sobre caballo en finales la "pequeña calidad", que valía más o menos 1/2 de peón. Obviamente esto no funciona en todo tipo de posiciones.

Vamos a ver las particularidades de cada pieza para comprender mejor la lucha entre ellos . Al mismo tiempo conoceremos algunas posiciones teóricas.

### **VENTAJAS DE ALFIL**

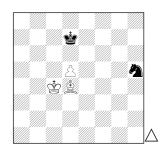


**VENTAJAS DE ALFIL.** 

El alfil puede cortar el camino del caballo desde el borde del tablero , no permitiendole ayudar en el centro de la lucha. Esto da gran ventaja al bando que tiene el alfil.

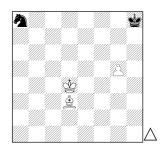
1. 皇c8 堂a8 2. 堂b6 , y las negras pierden el caballo.

Example 33



1. \(\mathbb{L}\)e5! Las blancas cortan el camino del caballo y convierten su peón "d" en dama.

#### Zakhodyakin G



En este problema el caballo al final queda encerrado. 1. \$c5 \$\overline{0}\$c7 (en otro caso 2. \$\div c6+-\) 2. \$\div d6 \$\overline{0}\$e8+ 3. \$\div e7!

3... ��g7

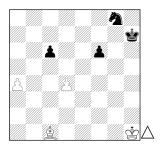
[o 3... 2c7 4. \$\ddot f7! 2d5 5. g6+-]

- 4. 皇g6 堂g8 5. 皇f7+ 堂h7 [no salva y 5... 堂h8 6. 堂f6 堂h7 7. 堂e5 堂h8 8. 堂f4 堂h7 9. 堂g4 堂h8 10. g6 ganando]
- 6. \$f6 \$h8 7. \$e5

## [pero no 7. \$\dig g6? \$\alpha \text{e6!=}]

7... 含h7 8. 含e4! 含h8 9. 含f4 含h7 10. 含g4 含h8 11. g6, y las blancas ganan el caballo +-

#### Troitsky A 4



1. **a**3! Cortando al caballo del peón "a" [Es malo 1. d5? cd 2. **a**3 d4 3. **g**2 (o 3. a5 d3 4. **b**4 **a**67) 3... f5 4. a5 **a**66 5. a6 **a**5 con tablas:

o 1. a5? 2e7 2. a6 2d5=]

1... f5 2. d5!

[2. a5? 4)f6 3. a6 4)d5]

2... cd 3. a5  $\bigcirc$ 16 4. a6  $\bigcirc$ 1e8 5.  $\bigcirc$ 2d6! Jugada decisiva. Las blancas ganan.

Reti R. - Lasker E., New York, 1924

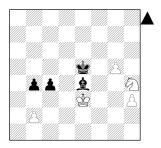


La posición del " cortado" caballo a6 rapidamente determina el resultado de la partida a favor de las blancas. 1. b4 \$f7 2. \$\text{\textsup} d3!\$

[pero no 2. b5 por 2... ②c7 3. &xc7 營d1+ 4. 查g2 (4. 營g1 營f3+) 4... 營c2+ 5. 查g3 營xc7]

2... 營h4 3. 營f1! 營d8 (en otro caso 4. b5 +-) 4. 營h3! 含g8 5. 營g3+ 含f7 6. 營g5! 營c8 (el único chance) 7. b5 營c1+ 8. 含g2 營d2+ 9. 含h3 營e3+ 10. 含h4 營e1+ 11. 含h5 營e2+ 12. 含h6 營xh2+ 13. 營h5+ 營xh5+ 14. 含xh5 El caballo muere y pronto las negras abandonaron.

Solozhenkin E. - Rublevsky S., Paris, 1993

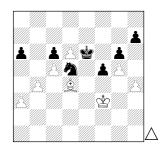


Las blancas pierden aunque tienen un

peón de ventaja , la causa es la sospechosa posición del caballo en h4. 1... c3! 2. b3 [2. bc b3-+] 2... \$\d5 (zugzvang) 3. \$\div e2 [si 3. q6, sique 3... \$\div e6 4. \$\div e2 \$\div f6 5. \$\ddot d1 \doldar xg6 6. \Quad \Quad \quad (6. \Quad \doldar f3 \doldar h5−+; 6. \$\displant{\psi}c1 \displant{\psi}e4-+\) 6... \$\displant{\psi}e5! 7. \$\displant{\psi}c1 \displant{\psi}e4 8. ②e3 \$\d4! 9. ②g4 (o 9. ②d1 \$\d2 f3-+; 9. 2 c4 2 d5 10. h4 2 xc4 11. bc b3 12. h5 \$\ddag{\phi}\$d3 ganando) 9... \$\dag{\phi}\$f5 10. \$\dag{\Phi}\$f2 \$\dag{\phi}\$e3 11. 🖾 d1+ 🛊 f3 12. h4 & h7 13. h5 & f5 14. h6 \(\hat{\pma}\)h7 15. \(\bar{\pma}\)xc3 (no hay nada que hacer) 15... bc 16. b4 \$\displaystyle{\phi}f4! 17. b5 \$\displaystyle{\phi}e5, y las negras ganan] 3... \(\pma\)c2 4. q6 [no salva y 4. 4] \$\frac{1}{2}\$ \$\dagger xb3 5. \$\dagger d3 \$\dagger c4+\$ 6. **\$c2 \$e2−+**: o 4. 2g2 &xb3 5. 2e3+ ee4 6. g6 **≜**е6−+1 4... \$xb3 5. \$\forall f5 [5. q7 \$\div e4! 6. \$\alpha\$ f3 \$\div c4+-+; 5. 4 f3 \$\dispersection 6. 4 g5+ \$\dispersection 6. 4 g5+ \$\dispersection 6. 5 g5+ \$\dispersection 6. 6 g5+ \$\dispersecti 5. 4g2 \$c4+ 6. \$\ddot d1 \$\ddot e4 7. \$\ddot c2\$ **\$**d4−+1 5... \( \partial c4+ 6. \) \( \partial c4+ 6. \) \( \partial c5 7. \) \( \partial c2 \) \( \partial e6 8. \) ②a3 [pierde y 8. 2e3 2d4 9. 2d1 b3+ 10. \$\displaystyle c1 \displaystyle xh3 11. g7 \displaystyle e6 12. \displaystyle f2 b2+−+; 8. 2g7 &d7 9. 4b3 4d4-+1 8... \$c4 9. h4 [9. q7 b3+ 10. \$\displays b1 b2 11. \$\displays c2 \$\displays b4\$ 12. ②e4 &f5-+1 9... b3+ 10. \$\dip b1 b2 11. \$\dip c2 \$\dip b4 Las

blancas abandonaron.

#### Kharitonov A. - Yuneev A., Petersburg, 1994



En el siguiente ejemplo el rey negro primero quedó "cortado" en el centro del tablero, despues (!) en el borde y esto determinó el resultado de la partida.

1. **এ**e5! (El caballo ahora no tiene jugadas) 1... **含**d7 2. **含**e2 **含e6 3. 含d2!** 

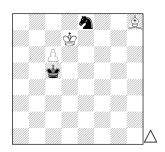
3... \$\ddot d7 4. \$\ddot d3 \ddot e6 5. \$\ddot d4 \ddot d7 6. \$\ddot h2 \ddot e6 7. \$\ddot g3 \ddot f7 8. \$\ddot e1! \$\alpha f4 \ddot (sino 9. \$\ddot c2 y 10. \$\ddot e5+-) 9. \$\ddot d2 \ddot h5

- 9... 🖄 e6+ 10. 🕸 e5 🖄 f8 11. d7! 🖄 xd7+ 12. 🕸 d6+-:
- 9... ②e2+ 10. 含e5 ②g1 11. d7 含e7 12. d8營+含xd8 13. 含d6+-;
- 9... ②g2 10. ἀe5 ②xh4 11. ἀf4 (△ ἀg3) 11... ②g2+ 12. ἀf3 ②h4+ 13. ἀg3+-1
- 10. \$\displaystyle{\phi}e5 \Qig3 11. a4! \Qie4 12. \$\displaystyle{\phi}e3 \Qie3 \Qie3 13. \$\displaystyle{\phi}d4! \Qiexa4

[o 13... 2d5 14. b5 2b4 15. 2c3+-]

14. h5 Zugzvang. Las negras abandonaron.

#### "Chess players chronicle"



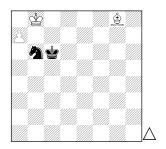
- B. El Alfil puede ganar tiempo ( el caballo en solitario no puede hacer esto). La Creación del zugzvang es el metodo más importante en la lucha del alfil contra caballo. Aprovechando este método el bando superior gana muchas posiciones teóricas.
- 1. \(\mathbb{L}\)c3! Jugada decisiva. 1... \(\delta\)blancas querían ganar un tiempo)

[Ahora pierde tanto 1... \$\ddots\$d5 por 2. \$\ddots\$d4!⊙;

como 1... \$\ddots 5 2. \$\dd 4\]

- 2. **Qa5+!** 全c5
  - [o 2... \$\ddots 5. \$\ddots 6. \$\d
- 3. **&**d8 **�**b5 4. **&**h4 **�**c5 5. **&**f2+ **�**d5 6. **&**d4! **②**d6 7. c7, y las negras pierden zugzvang

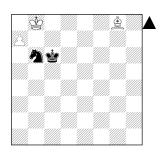
## Example 34



## La posición teórica.

1. **এ**e6! **含c5 2. 含b7 含b5 3. 身f7 含c5 4. 总e8 ganando**.

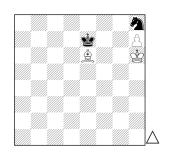
## Example 35



## Si le toca a las negras dan jaque perpetuo:

1... ②d7+ 2. 含c8 ②b6+

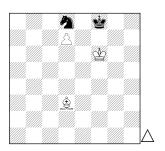
## Betinsh I



## Final de problema:

1. **\$g4!** (El alfil va a h5) 1... **\$f7** 2. **\$f3!** (Entregando el turno de juego) 2... **\$f6** 3. **\$h5 \$e7** 4. **\$g7** ganando

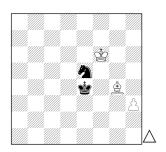
#### Example 36



## La posicion teórica.

1. **এ**e4 **②**f7 2. **息**f3 (ganando tiempo) 2... **②**d8 3. **息**d5 **②**f7! 4. **含**e6! **②**d8+ 5. **含**d6 **含**g7 6. **含**c7 , y las blancas ganan

## Fischer R. - Taimanov M., Vancouver, 1971

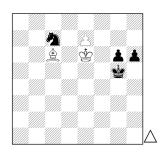


o 1... 🖄 d3 2. 💄 f5++-]

2. h4 🖄 f3

3. h5 ②g5 4. 单f5! ②f3 5. h6 ②g5 6. 🕸g6 Zugzvang. Las negras abandonaron.

Lukov V. - Duriga, Poland, 1975



Las blancas ganan , en diversas ocasiones, aprovechando el tema de zugzvang: 1. \$\div e5!\$

1... h5

2. **এ**a4! h4 3. **息**d7 (zugzvang) 3... h3 4. **身**xh3 **②**e8 5. **息**e6! **會**h6

[pierde y 5... \$\angle\$1f6 6. \$\dots\$f7 \$\angle\$1g4+ 7. \$\dots\$d6! \$\angle\$1f6 8. \$\dots\$e6]

6. **\$**d7 **\$**g7

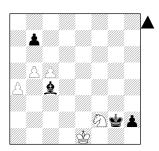
7. \$\dip f6 g5 8. \$\dip f7 \$\dip h7 9. \$\dip f8 \$\dip g6\$

10. 皇g4 曾f6 11. 皇f5! g4 (no se puede comer el alfil) 12. 皇xg4 曾g6 13. 皇d7 (ganando un tiempo) 13... 曾h7

14. \$f7 \$h6

15. \(\ddot{2}\)g4! \(\ddot{2}\)h7 16. \(\ddot{2}\)e2 Las negras abandonaron. [...]

#### Pritchett - Shinzel, Decin, 1976



2... \$\ddot f3 3. \$\overline{Q}\$ f2 \$\ddot g2\$ (zugzvang) 4. c6

[o 4. b6 & a6 5. a5 & b5-+]

4... bc 5. bc 皇a6 6. 心h1 (no hay salvación) 6... 當xh1 7. 當f2 皇c4 8. a5 皇b5 Las blancas abandonaron. [...]



## Capablanca J.R. 2



C. Gracias a sus peculiaridades, el alfil apoya mejor los peones pasados. Al mismo tiempo puede detener a los peones del adversario. Vamos a ver 3 posiciones del ex-campeón mundial J.R. Capablanca con sus evaluaciones según escala de 10 puntos.

Igualdad en la posición (5:5).

Las blancas están mejor (6:4) porque pueden formar un peón pasado en el flanco de rey.

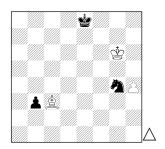
## Capablanca J.R. 4



Las blancas tienen una enorme ventaja (8:2). Capablanca incluso no da variantes - todo está claro .

Kolliander - Krassing, Munich, 1936

#### Capablanca J.R. 3



El alfil blanco ayuda a convertir su peón en dama y al mismo tiempo detiene al peón b3. 1. h5 \$\displaystyle{c}\$f8?

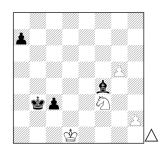
[Más tarde Y. Averbakh ha descubierto que con 1... \$\displays 67!\$ Las negras consiguen tablas: 2. \$\displays 55\$ (o 2. \$\displays 52\$ (o 2. \$\displays 52\$ do 3. \$\displays 65 \displays 65 =) 2... \$\displays 12\$ 3. \$\displays 44\$ (ahora ya no hay 3. \$h6 \$\displays 24 + 4\$. \$\displays 15\$ (o 5... \$\displays 15\$ do 5... \$

2. \$\dip g5 \$\overline{Q}\$f2 3. h6! \$\overline{Q}\$e4+ 
[no salva 3... \$\dip f7 4. h7 \$\overline{Q}\$e4+ 5. \$\dip f5!

**\$b2** Las negras abandonaron.

②xc3 6. h8營 b2 7. 營h7++−] 4. ��g6 ②d6 5. Ձg7+! ��e7 6. h7 ②f7 7.

Dubya S. - Steinitz W., 1862



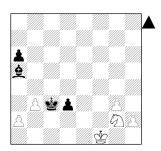
1. ②d4+ 含b2 2. g6 急h6! (El alfil controla ambos flancos) 3. h4 a5 4. h5 a4 5. ②c2 a3 6. ②d4

[o 6. 4\tilde{\Omega}b4 a2 7. 4\tilde{\Omega}xa2 c2+! 8. 4\tilde{\Omega}e2 \Delta xa2 ganando]

6... a2 7. ②c2 \$g7! 8. ②a1 \$xa1 9. \$c2 [o 9. \$c1 \$f8 10. \$c2 \$h6]

9... **\$**h6 10. g7 **\$**xg7 11. **\$**c1 c2 12. **\$**xc2 **\$**h6 Las blancas abandonaron.

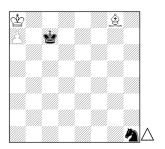
Grigorian - Aidarov, URS, 1981



Con juego preciso las negras convierten su peón pasado en dama: 1... \(\beta\) b6! 2. \(\beta\) f4

3... 含c2 4. ②b4+ 含d1! 5. ②d3 息d4! 6. g4 a5! 7. g5 含c2 8. ②e1+ 含b1! 9. 含e2 de營+ Las blancas abandonaron.

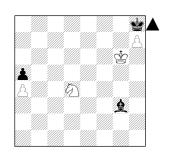
#### Richter K



D. Aunque el alfil controla las casillas de un solo color, no pierde en la lucha contra caballo.

Esto significa que alfil puede maniobrar para no permitir al caballo enemigo llegar a la casilla necesaria.

A primera vista parece que las negras dan mate en la casilla b6. Pero no es asi . El Alfil puede fácilmente impedir la llegada del caballo a b6, solamente hay que jugar exacto, aprovechando las casillas conjugadas o de concordancia. En esta posición estas casillas son: a la casilla e7 corresponde las casillas e6 y b7 (quiere decir que con el caballo en e7 las blancas deberían jugar &e6 o &b7); luego f6 - e6 y c6; d6 - e6 y a6; c5 - desde a4 hasta e8; c3 - b3 y c6 ... El juego puede continuar con: 1. \&e6 \@f2 2. \&f7 \@d3 3. \&c4 \@c5 4. \$\dagger{2}\$b5! \$\overline{\Omega}\$e4 5. \$\dagger{2}\$c4 \$\overline{\Omega}\$d6 6. \$\dagger{2}\$e6 \$\overline{\Omega}\$b5 7. &c4 ②c3 8. &b3! ... Tablas.

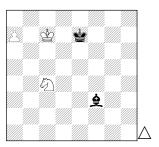


Aquí la tarea de las negras es mas difícil - hay que defender el peón de a5, pero existe la salvación. Las casillas de concordancia son: f3 -f4; e6 -e7; c6 o b7 - c7; f5 - f8; e4 - e7 ... 1... \$\delta d6!\$ (La única jugada) 2. \$\alpha f5 \delta f8 3. \$\alpha e3 \delta d6! 4. \$\alpha g4\$ [o 4. \$\alpha c4 \delta c7]

- 4... ዿf4 5. Øf6 ዿd6 6. Øe4 ዿf4
  [una buena alternativa es 6... ዿe7]
- 7. ②f2 &g3 8. ②h3
  [si 8. ②e4, o 8. ②g4, sigue 8... &f4;
  y si 8. ②d3 sigue 8... &d6]

8... 皇f4! 9. 包g1 皇h2 10. 包f3 皇f4! 11. 包d4 皇d6, y todo comienza de nuevo. Tablas.

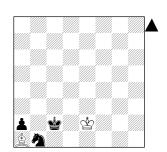
#### VENTAJAS DEL CABALLO



Gey F

#### VENTAJAS DEL CABALLO.

El caballo puede impedir las actividades del alfil.



En muchas posiciones teóricas se gana con este método.

- 1. 2a5 (con amenaza 2. 2b7 o 2. 2c6)
- 1... **≜**a8 2. **♦**c8!

[Solo da tablas 2. \$\ddot{\dagge}b8? \$\ddot{\dagge}d8!\$ (pero no 2... \$\ddot{\dagge}d7 3. \$\delta\b7+-)]

2... **‡e8** 

[o 2... **\*de6** 3. **\*de6** 4. **\***ac4+ **\*de6** 5. **\*de6** 4. **\***ac4+ **\*de6** 5. **\*de6** 4. **\***ac4+ **\*de6** 4. **\***ac6

3. ⑤c4 ♠e7

[3... \(\dag{a}\)g2 4. \(\dag{Q}\)d6+ \(\delta\)e7 5. \(\delta\)b7+-]

4. 全b8! 全d8

[4... \$\d7 5. \@b6++-;

4... &g25. 25 con idea 6. 25

5. Ød6! \$\delta d7 6. Øb7 \$\delta c6 7. \$\delta xa8 \$\delta c7 8. Ød6! Ganando Como hemos visto en este ejemplo, la combinación caballo + rey pueden ganar tiempo. Esto es muy importante.

La posición de las negras está ganada, como en el ejemplo anterior. Pero en la practica se cometen muchos errores, habitualmente por desconocimiento de las posiciones típicas. 1... ②c3+ 2. ❖e3 ②a4! (Hasta ahora todo está bien) 3. ❖e2

3... 🖄 b2

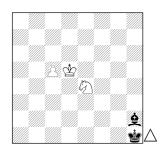
[gana 3... **\$c1!**]

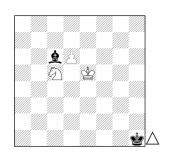
[10... **\$xa1 11**. **\$c2=**]

11. ዿg7 ②c2 12. �d2 ②a3 13. �d1 ②c4 14. ዿa1 ②e3+ 15. �d2 Tablas.

Koshek V

Sakaev K. - Sunye N., Sao Paolo, 1991





Un final teórico.

Las blancas ganan: 1. ②d6 (típico metodo) 1... 皇g1 2. c6 皇b6 3. 幸e6! 皇c7 [peor es 3... 查g2 por 4. 查d7 y 5. ②c4+-]

4. 堂d7 息b8 5. ②b5! 堂g2 6. ②c7! 堂f3 7. 堂c8 息a7 8. ②b5 息b6

[más débil es 8... <u>\$e</u>3 9. **2**d6 **\$b**6 10. **4**d7 y 11. **2**c4+-]

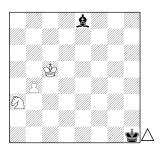
9. **\$**b7 **\$**d8

[o 9... 2a5 10. 2d6 2d8 11. 2c8+-]
10. 2d6! 2g4 11. 2c8 2a5 12. 2c4
2e1 13. 2d7 2g3 14. 2d6 (el último detalle). Las blancas ganan. En posiciones de este tipo hay una regla: si el bando superior logra quitar al alfil todas las casillas por la diagonal donde detiene el avance del peón (en este caso son las casillas a5, b6, c7 y d8), la victoria está garantizada. En otro caso - tablas. Si la diagonal desde donde el alfil "cuida" al peón tiene 5 o más casillas entonces son tablas y sin ayuda del rey.

## Example 37

#### Final teórico:

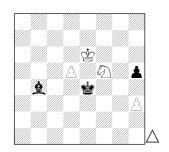
#### Example 38



La posición teórica.

En este ejemplo las blancas tampoco pueden avanzar el peón.

Ruban V. - Barbulescu D., Ulan Bator, 1988



## 1. d6 ⊈f4

[pierde 1... <u>\$xd6</u> 2. **2**xd6+ **4** 3. h4 **4 4** 4. **2**f5+-;

simplifica la tarea de las blancas 1... \$\delta f3 2. d7 \&a5 3. \delta d6 \&d8 (o 3... \delta g3 4. \delta b7 \&b6 5. \delta d5 \delta xh3 6. \delta c6+-) 4. \delta b7 \&h4 (pierde y 4... \&g5 5. \delta f5! \&h4 6. \delta a5 \&d8 7. \delta c6 \&c7 8. \delta g5 \delta f5! \delta f4 6. \delta a5 \&d8 7. \delta c6 \&c7 8. \delta g5 \delta f7 \delta g2 (o 5... \delta f4 6. \delta e8 \delta e5 7. \delta d8! \delta d5 8. \delta f7 \delta e6 9. d8\delta \delta xd8 10. \delta xd8+ \delta f5 11. \delta f7! \delta f6 12. h4 \delta f5 13. \delta h8! , y las blancas ganan) 6. \delta e8 \delta xh3 7. \delta a5 \delta g5 8. \delta c6]

[es malo 5. \$f7? \$g3 6. \$e8 \$xh3 7. \$\alpha\$a5 h4!=]

## 5... **\$**d8

[5... **\$**h4 6. **\$**f7 **\$**g3 7. **2**e4+ **\$**xh3 8. **2**f6! (la cubierta)]

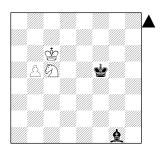
## 6. **₫**f7 **₫**g3

[más duro es 6... \$\displaystyle{\pmathbf{f5}}\displaystyle{7}\$. \$\displaystyle{\pmathbf{d}}\displaystyle{6} \displaystyle{\pmathbf{d}}\displaystyle{6}\$ (7... \$\displaystyle{\pmathbf{h}}\displaystyle{4}\$ (solo tablas da 8. d8\$\displaystyle{\pmathbf{m}}\displaystyle{2}\$ (\$\displaystyle{2}\displaystyle{4}\$ (solo tablas da 8. d8\$\displaystyle{\pmathbf{m}}\displaystyle{2}\$ (\$\displaystyle{2}\displaystyle{4}\$ (\$\displaystyle{2}\displaystyle{4}\$ (\$\displaystyle{2}\displaystyle{4}\$ (\$\displaystyle{2}\displaystyle{4}\$ (\$\displaystyle{2}\displaystyle{4}\$ (\$\displaystyle{4}\displaystyle{4}\$ (\$\displaystyle{4}

## 7. ②e6 **臭h4**

8. \$\ddot{\dot}e8\$ \$\ddot{\dot}xh3\$ 9. \$\alpha\dot{f4+}\$ \$\ddot{d}g3\$ 10. \$\alpha\dot{g6}\$ \$\ddot{\dot}g5\$ 11. \$\alpha\dot{e7}\$ Las negras abandonaron.

#### Example 39



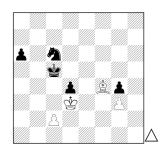
El bando inferior logra hacer tablas si controla la casilla de la cubierta con dos piezas (rey y alfil).

La posición teorica.

Las negras toman el control de la casilla de cubierta con dos piezas - punto c7. 1...

할f6 2. b6 할e7 3. b7 ዴh2 4. 🗓 a6 할d8! Justo al tiempo. Tablas.

#### Kapengut A. - Begun S., URS, 1976



Con juego exacto las blancas hacen tablas. 1. c3! (Simplificando la posición ) 1... dc 2. 堂xc3 堂d5 3. 皇c7! 堂e4 4. 堂c4 (las blancas tienen que ganar rapidamente el peón "a") 4... ②d4

[si 4... \$\displaystyle{\psi} f3 \text{ sigue 5. \$\displaystyle{\psi} d6! (pero no 5. \$\displaystyle{\psi} c5? \$\widetilde{\phi} e7! -+ ) 5... \$\widetilde{\phi} d8 6. \$\displaystyle{\phi} d5= ]

5. \$\dip b4 \$\dip f3 6. \$\dip a5 \$\alpha f5 7. \$\dip xa6 \$\alpha xg3 8.\$\$ \$\dip b5 (para conseguir las tablas las blancas tienen que colocar su rey en e1) 8... \$\alpha e2 9. \$\dip h2!\$

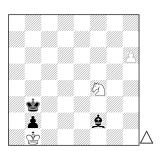
[Pierde 9. \$\div c4 \Qinc f4! 10. \$\div c3 \Qinc d5+-+]

9... 🖄 g3 10. 🎍 g1 🖄 f1 11. 🕏 c4 g3

[o 11... \$\displayseq 2 12. \$\displayseq d4 \$\alpha d2 13. \$\displayseq 65\$ \$\displayseq f3 14. \$\displayseq h2 \displayseq f1 15. \$\displayseq f4 \con tablas porque la casilla f4 está controlada por dos piezas blancas]

12. 曾d3 ②h2 13. **\$**a7 ②g4 14. 曾d2 ②e5 15. 曾e1 g2 16. 曾d2! ②g4 17. **\$**g1 ②f2 18. 曾e1 ②d3+ 19. 曾d2 ②f4 20. **\$**a7! Tablas.

#### Kubbel L 2

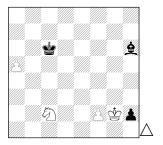


Estando en el centro el caballo puede seriamente limitar las posibilidades del alfil (no permitirle ocupar la diagonal necesaria).

1. ②e6! 身h4

2. ②c5+ \$\displace{c}\$ c4 3. ②e4!+- En todos los casos el caballo no permite al alfil detener el peón "h".

Reti R 2



Frecuentemente el caballo en el centro

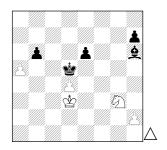
amenaza a las piezas de su adversario con "tenedores".

1. ②d4+ 含c5

[o 1... \$\dip b7 2. \$\dip xh2 \$\dip a6 3. \$\Qin b3 \$\dip f4+ 4. \$\dip h3 \$\dip b5 5. \$\dip g4 \$\dip b8 6. \$f4 \$\dip b4 7. \$f5 \$\dip xb3 8. \$f6 \$\dip b4 9. \$f7 \$\dip d6 10. \$a6 ganando]

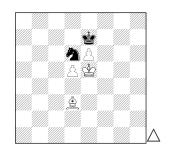
2. \$\delta\$h1! Zugzvang. El alfil no tiene casillas - en cualquiera lo alcanza el "tenedor" o ataque doble. Las blancas ganan.

#### Troitsky A 5



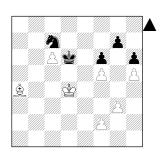
- 1. a6 含c6 2. d5+! ed 3. ②f5 含c1 [3... 全f8 o 全g5, 全f4 4. ②d4+ 含c7 5. ②e6++-]
- 4. 堂c2! **&**a3 5. ②d4+ **堂**c7 6. ②b5+ , y las blancas ganan.

#### Averbakh Y 9



C. Con ayuda del caballo se puede construir una "fortaleza" o "barrera"en el camino del rey enemigo.

#### Example 40



Ejemplo de enseñanza.

Las negras fácilmente defienden su posición: 1... ②a6 2. 堂c4 ②c7 3. 堂b4 [o 3. g4 ②d5 4. 皇d1 ②e7! 5. 皇f3 ②xc6 6. 皇xc6 堂xc6 con tablas.]

3... Ød5+ 4. \$a5

[o 4. \$\displays 5 \Qinc 3+ 5. \$\displays a5 \Qinc xa4 6. \$\displays xa4 \displays xa4 6. \$\displays xa4 6. \$\disp

4... ②c3 5. 臭b5 ②d5 6. 营a6 营c7! 7. 臭a4 ⑤c3 8. 臭b5 ⑤d5= **\$q2! Tablas**.

Nebylitsky - Galuzin, URS, 1969



Y en esta complicada posición las blancas logran salvarse: 1. a5 (en otro caso 1... b6-+) 1... \(\frac{1}{2}\)d2 2. a6! Solamente de esta manera.

[Pierde 2. 4b6 &xa5 3. 4a4 b6! con futura marcha del rey al flanco de dama]

2... ba

[es malo 2... &c8 3. a7! &e3 4. \( \Delta \)b6+!, y ¡ganan las blancas!]

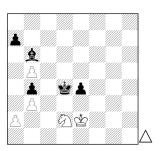
3. ②b6 皇e3 4. ②a4 皇d4 5. 當f1 (la fortaleza está construida. el unico chance de las negras es-colocar su rey en h4) 5... 當e7 6. 當g2 當f6 7. 當f1 當g6 8. 當g2 當h5 9. 當f1 當h4 10. 當g2 a5 (las negras lograron todo, pero...) 11. c5! 皇xc5

[11... dc? 12. d6+-]

12. ②xc5 \$\disphi h5 13. ②a4!

[13. ②b7? a4-+]

Spassky B. - Botvinnik M., Moscow, 1966

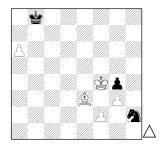


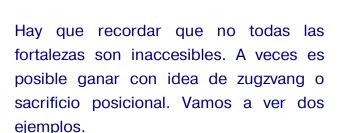
En la siguiente partida las blancas no han aprovechado su oportunidad: la construcción de una "fortaleza".

Las blancas han jugado 1. 42c4? Y han perdido rapido:

[Mejor es: 1. ②f1! 堂c3 (Mas fuerte para las negras es 1... ②c7, pero después de 2. ②e3 ②f4 3. ②g4 ②g5 4. ②f2! Blancas se defienden.) 2. ②g3! e3 3. 堂d1 ুb2 4. ②e2 ⑤xa2 5. ⑥c2 Fortaleza. Tablas.]

Morozevich A. - Makarov M., Moscow, 1995





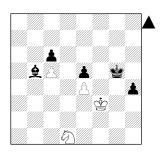
A primera vista - fortaleza , porque "el rincón es de otro color" pero las blancas ganan con zugzvang: 1. f3!?

[Mas facil es 1. \$\disps g5 \disps a8 2. \$\disps h4 \disps b8 3. f4 gf 4. \$\disps f2! \$\disps a8 5. \$\disps h3 \$\disps f1 6. g4 \$\disps d2 7. \$\disps g3! \$\disps b8 8. \$\disps f4 , y peon "g" se convierte en dama]

- 1... gf 2. \$\dangle\$g1 \$\dangle\$a8 3. \$\dangle\$f5
  [despues de 3. \$\dangle\$g5? \$\dangle\$f1 4. g4 \$\dangle\$h2 es tablas]
- 3... 堂b8 4. 堂g5 堂a8 5. 堂h4? Pierde la victoria.

[es necesario 5. \$\disphi\$h5!, y las negras están en zugzvang: si ahora 5... \$\disphi\$b8, sigue (en el caso de 5... \$\overline{\Omega}\$f1 6. g4 no se puede detener el peón) 6. \$\disphi\$h4 f2 7. \$\disphi\$xf2 \$\overline{\Omega}\$f1 8. g4, y no hay 8... \$\overline{\Omega}\$h2 por 9. \$\disphi\$g3+!+-]

5... 🖄 f1 6. g4 f2 7. 💄 xf2 🖄 h2 tablas.



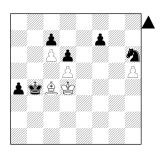
Las negras pueden ganar sacrificando el peón "h" con futuro avance del rey: 1... h3!

[en la partida fue: 1... &c4? 2. ②f2 &f1 3. ②h1 &h3 (no da nada y 3... h3 4. \$\displays g3 h2 por 5. ②f2 &e2 6. ②h3+! \$\displays h5 7. ②f2 con tablas) 4. ②f2 &e6 5. ②d3 &g4+ 6. \$\displays f6 7. ②b4 &d7 8. \$\displays f3 h3 9. \$\displays g3 &de7 10. ②d3 con tablas rapidas]

2. 曾g3 h2 3. ②f2 息f1! 4. ②h1 息d3 5. 曾f3

[o 5. ②f2 h1쌜-+] 5... �h4 6. ②f2 &c2 7. ②h1 [7. �g2 h1쌜+-+]

Grancharov - Kaikamdzhozov, Bulgaria, 1975



El siguiente ejemplo demuestra como el caballo puede hacer "barrera" (ver. "finales de caballos").

1... **②**g4!

[malo es 1... a3 2. \(\ddot{\pma}\) a2 \(\delta\) f5+ 3. \(\delta\) d3 \(\delta\) c5 4. \(\ddot{\pma}\) b3 con tablas]

2. **\$e2** 

[2. \(\pma\)a2 \(\pma\)a3]

2... ②e3! 3. 臭d3

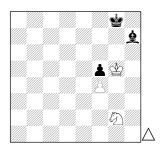
[o 3. h6 a3-+]

3... a3 4. ዿb1 �f5+! 5. �d3

[5. **e**4 **g**3+]

5... \$\ddots\$ b3 Las blancas ganan.

#### Troitsky A 6



D. El caballo es muy superior al alfil cuando éste está limitado por sus propios

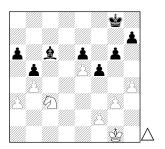
#### peones.

Las blancas realizan su ventaja gracias a la sospechosa posición del alfil negro , encerrado por su propio peón. 1. 當h6! 當h8 2. 心h4 當g8

[2... £g8 3. ②g6#]

3. ②f3 \$\dispha\$h8 4. ②e5 \$\disp\gamma\$g8 5. ②c6 \$\dispha\$h8 6. ②e7 \$\disp\gamma\$g8 7. ②g6#

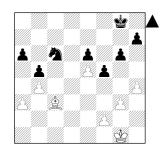
#### Schpilmann R

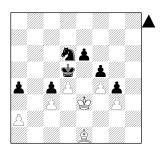


Tres posiciones de R. Shpilmann

Evaluacion - 8:2. El Rey blanco llega a c5, después el caballo ataca a los peones del flanco de rey de las negras. 1. \$\delta f1!+- Si los peones están ubicados en las casillas del color del propio alfil entonces el adversario tiene seria ventaja.

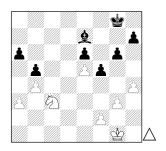
## Schpilmann R 2





Ahora las negras tambien tienen ventaja , pero no tan grande. Evaluación 4:6.

#### Schpilmann R 3



En está posición las negras tienen ventaja porque su alfil es superior al caballo. Evaluación - 3,5:6,5.

Henneberger - Nimzowitsch A., Wintergut, 1931

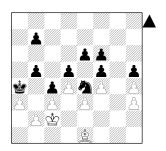
Plan de las negras - colocar el caballo en b1, las blancas van a tener que jugar &b2. En este caso a3! &a1, y triangulo del rey negro en las casillas d5, d6 y c6. Después el rey negro llega a e4-+. 1... \D b5 2. \&d2 \D a3 3. \&c1

[o 3. <u>\$e</u>1 & c2+ 4. **\$d**2 & xe1 5. **\$xe1 \$e**4 6. **\$e**2 a3!-+]

3... 心b1 4. 逸b2 a3! 5. 逸a1 �d6 6. �e2 �c6! (Triangulo) 7. �d1

[Pierde y 7. **含e3 含d5** 8. **含f2 么d2** 9. **含e3 么b3!**]

Faibisovich V. - Polovodin I., URS, 1988



Con el juego correcto las negras pueden ganar en el siguiente final.

1... b6! 2. **♣**d2 [pierde 2. **♣**b1 **♣**b3 con futuro b4!, b5 y **△**d6-c8-b6-a4-+]

## 2... ②f2?!

[Gana 2... b4! 3. ab (si 3. cb , sigue 3... blancas pierden) 3... 2f2 4. 2e1 (no salva y 4. b5 2 d3! 5. b3+ 2 xb5 (zugzvang) 6. bc+ xc4-+ 4... add 5. **2g3** (y después de 5. **2d2** b5 6. b3+ cb+ 7. \$\displaxd3 \displaxd3 8. \$\displace1+ b2 9. \$\dagger xb2+ \dig xb2 10. \dig d2 \dig a3! 11. c4 dc 12. \$\dip\$c3 \$\dip\$a4 13. e4 fe 14. f5 ef 15. d5 e3 16, d6 e2 17, \$\displaystyle d2 c3+ 18, \$\displaystyle xe2 \$\displaystyle{\psi} b3 19. d7 c2 20. d8\displaystyle{\psi} c1\displaystyle{\psi} las negras ganan) 5... b5! (zugzvang) 6. \$\ddot\delta\$h2 2 e1+ 7. \$\dagger d1 2 q2! 8. \$\dagger g1 \$\dagger b3 9. zugzvang) 11. \$\dagga \Qinc xe3! 12. \$\dagga xe3! \$\dip xc3 13. \dip e1+ \dip b2 14. \dip d2 c3+ 15. \$\ddot d3 c2 16. \$\ddot d2 c1\$\tilde{\psi} 17. \$\ddot xc1+ \$\ddot xc1\$ 18. 堂c3 堂d1 19. 堂d3 堂e1 20. 堂e3 할f1 21. 할f3 할g1 22. 할g3 할h1!-+]

#### 3. **Qe1** ②xh3?

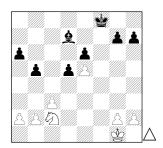
[Pierde la victoria , todavía gana 3...

## ②e4 4. **≜**d2 b4!]

4. \(\ddot{2}\)g3= \(\delta\)g1 5. \(\ddot{2}\)f3 6. \(\ddot{2}\)g3 (el peón no tiene importancia y el caballo está sin juego) 6... b4 7. cb

7... b5 8. \$\displays c3 \Qig g1 9. \$\displays f2 \Qig f3\$
[pierde 9... \$\Qig e2+ 10. \$\displays c2!+-]
10. \$\displays g3 \Qig g1 11. \$\displays f2 \Qig f3 tablas.

Zubarev N. - Aleksandrov, Moscow, 1915



D. Ahora vamos a conocer dos complicados finales sobre el tema que nos interesa - lucha de caballo contra alfil "malo". En nuestros días estos finales son conocidos como clásicos, los planes que se muestran en estas partidas son muy tipicos.

Plan típico de las blancas: 1) rey va a c5, que obliga a las negras tener su rey en c7; 2) caballo ataca a los peones g7 y h7,que provoca nuevas debilidades de las negras; 3) las negras deben defender sus debiles peones con el alfil; 4) zugzvang; 5) ganar

material. 1. \$\div f2 \div e7

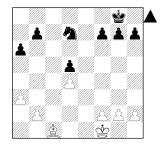
[no ayuda 1... \$\dip f7 2. \$\dip e2 \$\dip g6 3. \$\alpha e3\$ \$\dip g5 4. g3! - "fortaleza" en el flanco de rey, y rey blanco se dirige al flanco de dama de su adversario]

2. 堂e3 堂d8 3. 堂d4 堂c7 4. 堂c5 桌c8 5. ②b4 (comienza segunda etapa del plan) 5... 单b7 6. g3 桌c8 7. ②d3 桌d7 8. ②f4! g6 (en otro caso 9. ②h5 y 10. ②f6) 9. ②h3! h6 10. ②f4! g5 11. ②h5 桌e8 12. ②f6 桌f7 13. ②q4 h5 14. ②e3! 桌g6

[Si ahora 14... h4 , sigue 15. gh gh 16. ②g2;

o 14... g4 15. 🖄 g2 👲 g6 16. 🖄 f4 👲 f7 17. b4+- Zugzvang]

Seidy A. - Fischer R.,1963



Realizar la ventaja no es tan simple, las

blancas tienen una única debilidad: el peón d4. El plan de las negras es el avance de los peones en el flanco de rey para crear nuevas debilidades en esta ala. 1... ②f8 2. \$\displant\text{\pi}e2 \oxedeta\text{\pi}e6 3. \$\displant\text{\pi}d3 \text{ h5 4. }\displant\text{\pi}e3 \displant\text{\pi}f5 7. \$\displant\text{\pi}e2 (las blancas tienen que esperar) 7... g5 8. \$\displant\text{\pi}f2 \displant\text{\pi}d8! (El caballo en el momento adecuado mejora su posición) 9. \$\displant\text{\pi}d2! \$\displant\text{\pi}g6 10. \$\displant\text{\pi}e3

[interesante era 10. g4!?]

[16... g4!?]

17. h3 ∅f5 18. ∳d3 g4 19. hg (contra amenaza 19... g3 y 20... ∅h4−+) 19... hg 20. fg ∅h6 21. ♣e1?! Error

21... ②xg4∓ (ahora las blancas tienen dos debilidades - peones - d4 y g2) 22. ዿd2

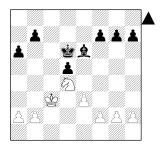
[es malo 22. \$\dingle\$e2 \$\dingle\$f5 23. \$\dingle\$f3 por 23... \$\dingle\$h2+ 24. \$\dingle\$e2 \$\dingle\$e4-+]

[27. \$\displays f2 & f5 28. \$\displays c3 & e3!-+;

27. \(\preceq\text{xg3}\) \(\preceq\text{xg3}\) 28. \(\preceq\text{f1 f3}-+\)

27... ②f5 28. 臭f2 ②h4 29. a5 [pierde y 29. 臭xh4 \$\delta\$xh4 30. \$\delta\$e2 \$\delta\$g3 31. \$\delta\$f1 f3-+] 29... ♠xg2 30. ♠c3 ♠f3 31. ♣g1 ♠e2 32. ♣h2 f3 33. ♣g3 ♠e3 (△ 34... ♠f5-+). Las blancas abandonaron.

Flohr S. - Capablanca J., Moscow, 1935



En las posiciones donde el alfil está limitado por sus propios peones (o peón), una debilidad no es suficiente para ganar (ver el ejemplo anterior).

Con el juego exacto las negras defienden su posición. El principal objetivo de las negras es no permitir nuevas debilidades en su campo, para esto es necesario colocar sus peones en ambos flancos correctamente. 1... b6! 2. f4 &d7 3. 4 f3 f6! 4. \$\dd a5 5. \$\Qd \dd \dd c8 6. \$\Qd \dd b1 \dd e6! 7. ②c3 �c6! (Ni el caballo ni elrey de las blancas pueden entrar en el campo de su adversario - todas las casillas claves estan protegidas) 8. a3 h6 9. g3 h5! [En otro caso las blancas colocan su caballo en h4 y juegan f5. Después - g4, con maniobra del caballo a f4 amenazando (con rey en c6) jugar @e6! Y entrar en final de peones] 10. b4 ab 11. ab \$\displaystyle{\phi}\$d6 12. b5! g6 (esta posición era objetivo de las negras) 13. f5! (El chance interesante, aunque no hay otro) 13... gf

[obligado , porque si 13... 2xf5 decide 14. 2xd5 2d7 15. 2xf6 2xb5 16. 2d5 2c6 17. 2e7++-1

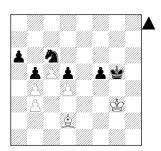
14. ②e2 臭d7

[más exacto 14... \(\frac{2}{3}\)g8 15. \(\frac{2}{3}\)f4 \(\frac{2}{3}\)f7 16. h3 \(\frac{2}{3}\)e8 pero jugada de la partida es suficiente para las tablas]

[25. �f2 h4! 26. gh f4=] 25... �d5! 26. �f3 �e5 Acordaron tablas. [...]

[Después de 27. h4 \$\ddots d5 28. \$\ddots f4 \$\ddots e6 29. e4 fe 30. \$\ddots xe4 f5+ todo está claro]

Vaganian R. - Chechelian S., Kaluga, 1968



E. El Caballo es mejor pieza para el

bloqueo (además de defender puede atacar).

El caballo en c6 está bloqueando al peón c5, y ataca también a los peones blancos b4 y d4. Las negras realizan la ventaja con estilo: 1... f4+! 2. \(\frac{1}{2}\)xf4+ \(\frac{1}{2}\)f5 3. \(\frac{1}{2}\)d2

[o 3. \$\displaystyle{\psi} 63 \Qinc xd4+ 4. \$\displaystyle{\psi} e3 \Qinc 2+ 5. \$\displaystyle{\psi} f3 \Qinc xb4-+]

3... 含e4 4. 总c3 (el mejor chance) 4... 含d3 5. 总a1 含c2! 6. 含f4 含xb3 7. 含f5 [7. 含e3 demasiado mal]

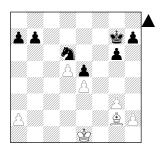
7... ②xb4 8. 堂e6 堂c4! 9. 堂d6 a5 10. 黛b2 [no salva y 10. c6 por 10... ②xc6! 11. 堂xc6 a4 12. 堂b6 a3 13. 堂a5 (en otro caso 13... b4 y 14... b3) 13... a2! 14. 堂b6 b4 15. 堂a5 堂b3!-+]

10... a4 11. **皇**a3 **②**a6 12. **孛**c6 b4 13. **孛**b6 **②**b8! 14. **皇**c1 a3 15. **孛**a5

[15. \$\disphi\$b7 \$\disphi\$xd4!-+]

15... 4\( c6+ Las blancas abandonaron.

Eliskazes E. - Flohr S., Semmering, 1937



Y en este final las negras lograron realizar su caballo "bloqueador". 1... b5 2. 堂d2 a5 3. 堂d3 堂f6 (rey va al flanco de dama) 4. **\$**f3 **\$**e7 5. h4?

[las blancas no deberian debilitar los peones del flanco de rey. Más fuerte es 5. 2d1 2d8 6. a4!? Sin embargo después de 6... ba! 7. 2xa4 2c7 la posición de las blancas es mala)]

5... h6 6. 皇d1 曾d8 7. a4 (ahora esta no estan fuerte) 7... ba

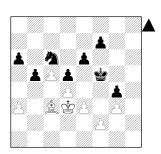
[todavia es mejor 7... b4!]

8. **এ**xa4 **空**c7 9. **息**c2 **空**b6 10. **空**c3 **空**b5 11. **空**b3 **空**c5 12. **空**a4 **②**c4 13. **息**b3? Error decisivo.

[Más resistente es 13. &b1 2d2 14. &d3]

13... ②d2 14. 奠c2 ②f1! 15. 尝xa5 ②xg3 16. 尝a4 ②h5 (ahora todo es fácil) 17. 尝b3 尝d4! 18. 尝b4 ②f6 19. d6 g5 20. hg hg 21. 尝b5 g4 22. 臭d1 g3 23. 臭f3 尝e3 24. 臭h1 尝f2 25. 尝c6 g2 26. 臭xg2 尝xg2 27. d7 ②xd7 28. 尝xd7 尝f3 Las blancas abandonaron.

Kolarov - Karner, Bulgaria, 1970



1... f6 2. **\$\ddots\$** e1 e5 3. **\$\ddots\$** d2 **\$\ddots\$** e6 4. **\$\ddots\$** e1 **\$\ddots\$** d7 5. **\$\ddots\$** c3 **\$\ddots\$** c7 6. **\$\ddots\$** c2? Las blancas juegan

demasiado pasivo.

[Es necesario tratar de obtener contrajuego jugando 6. \$\displace{e}e2!\$ con idea 7. f3, aunque las negras guardan clara ventaja]

6... \$\dip b7 7. \$\dip b3 a5 8. \$\div a1 a4+! 9. \$\dip c2\$ [si 9. \$\dip c3 , sigue 9... \$\dip a6 con idea 10... \$\dip a5 y 11... b4]

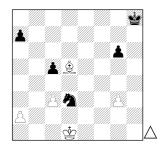
9... b4!∓ 10. ab ②xb4+ 11. \$\displays 3 \overline{\Omega} \colon 6 12. \$\displays 2 \displays a6 13. \$\displays c1 \$\displays b5 14. \$\displays 2 \overline{\Omega} b4 15. \$\displays a3 \overline{\Omega} a6 16. \$\displays b2 \overline{\Omega} c7 17. \$\displays a3 \overline{\Omega} e6 18. \$\displays d3 \overline{\Omega} g5 19. \$\displays b2 ed 20. ed \$\overline{\Omega} e4 21. \$\displays e3 \displays b4 22. c6 a3 23. c7 \$\overline{\Omega} d6 24. \$\displays a1 \displays b5 25. \$\displays d3\$

[25. \$\displaystyle{\psi}f4 \displaystyle{\psi}c6 26. \$\displaystyle{\psi}xg4 \displayxc7 27. \$\displaystyle{\psi}f4 \displaystyle{\psi}c6 28. \$\displaystyle{\psi}e3 \displaystyle{\psi}b5 29. \$\displaystyle{\psi}c4 30. \$\displaystyle{\psi}c4!-+]\$

25... \$\ddot c6 26. \$\ddot c3 \ddot xc7 27. \$\ddot b4\$
[27. \$\ddot d3 & 28. \$\ddot e3 \ddot c6]

27... ②e4 28. 尝xa3 ②xf2 29. 遑b2 尝d6!—+ 30. 遑c1 尝e6 31. 遑e3 ②d1 32. 遑g1 ②c3 33. 尝b3 ②e2 34. 遑f2 尝f5 35. 尝b4 尝e4 36. 尝c5 f5 (con idea 37... f4—+). Las blancas abandonaron.

## LA LUCHA DE ALFIL CONTRA CABALLO



#### LA LUCHA DE ALFIL CONTRA CABALLO.

Como conclusión podemos decir lo siguiente:

El caballo es superior al alfil cuando:

- 1) El alfil es limitado por sus propios peones.
- 2) El caballo es una fuerte pieza bloqueadora.
- 3) El caballo es mas "habil" que el alfil (V.Smyslov) por sus posibilidades tácticas.

El Alfil es mas fuerte que el caballo en la mayoria de los casos (con excepción de los ejemplos anteriores), por ejemplo:

- 1) El Alfil puede cortar el camino al caballo.
- 2) Cuando en el tablero hay peones libres

(especialmente en ambos flancos).

También el Alfil tiene otras buenas particularidades:

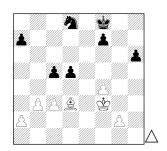
3) El bando inferior no puede evitar la entrada del rey enemigo a su campo controlando las casillas claves. Entre ajedrecistas este tipo de posiciones informalmente se llaman "colador" (porque el rey del bando superior en cualquier caso entra en el campo de su adversario).

Las negras no pueden evitar la entrada del rey enemigo a uno de los flancos. 1. \$\dispersec{1}{2}\$e2 [alternativa es 1. \$\dispersec{1}{2}\$c2]

1... ©e5

2. \$\displays e3 \displays g7 3. \$\displays e4 \displays f6 4. \$\displays g8! (△ 5. \$\displays d5) 4... \$\Qiangle c6 5. \$\displays b3!\$

Browne W. - Pilnick G., Lone Pine, 1975



En este ejemplo las blancas también ganan facilmente: 1. c4! d4

[no salva y 1... dc 2. \$\delta\$xc4 \$\delta\$e7 3. \$\delta\$e4 \$\delta\$d6 4. \$\delta\$f5 \$\delta\$e7 5. \$\delta\$e5 \$\overline{\Omega}\$c6+ 6. \$\delta\$d5 \$\overline{\Omega}\$b4+ 7. \$\delta\$xc5 \$\overline{\Omega}\$xa2 8. \$\delta\$c6+-]

2. \$e4 ②e6

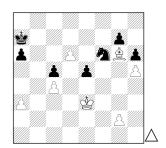
3. f5 ②c7 4. \$\displays e5 \displays e7 5. f6+ \$\displays d7 6. \$\displays f5+ \$\displays e6\$

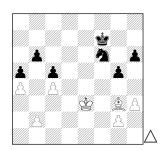
7. b4! d3

8. **≜**xd3 **ф**c7

9. b5 🖄 d8 10. Las negras abandonaron. En estos ejemplos las casillas claves se notan enseguida pero a veces hay que crearlas.

Estrin Y. - Stojanov, Bulgaria, 1969





Sacrificando el peón las blancas logran entrar con su rey en el campo enemigo y hacen "colador" 1. d7! 公xd7 2. 堂e4 堂b7 3. 堂d5 堂c7 4. 並f7

[4. **\$**f5 **6**f6+]

4... e4 (obligado) 5. 堂xe4 堂d6 6. 堂f5 堂e7 7. 臭d5

[7. \dightarrow\dighta

7... \$\alpha\$b6 8. \$\alpha\$g8! \$\alpha\$d7

[8... \$\displays f8 9. \displays e6 \displays e7 10. \displays e5]

9. 🖢g6 🕏f8 10. 💄e6 🖄b6

[10... \$\alpha\$f6 11. \$\documen\$c8 (o 11. g4)]

11. 曾f5 曾e7 12. 曾e5 (zugzvang) 12... ②a8 13. 皇c8 a5 14. 皇a6 ②c7 15. 皇b7 曾d7 16. 皇f3 曾e7 17. 皇c6! ②e6 18. 曾d5+- ②f4+

[18... **\$**f6 19. g3]

19. 含xc5 公xh5 20. 含b6 含d8

[20... \$\d6 21. c5++-]

21. \$\displays xa5 \$\displays c7 22. \$\displays b5 \$\displays f4 23. c5 \$\displays d3\$ 24. a4 \$\displays e5 25. \$\displays e4 h5 26. a5 h4 27. a6 \$\displays b8 28. c6 Las negras abandonaron.

Konstantinopolsky A. - Kasparian G., Moscow, 1947

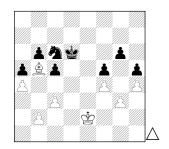
4) El Alfil es muy eficaz atacando a los peones débiles.

La posición de las negras está perdida. El Plan es muy típico e incluye tres etapas. 1) Encadenar a las fuerzas negras a la defensa de los peones débiles. 2) Fortalecer la posición de su rey. 3) Aprovechando elzugzvang crear nuevas debilidades o entrar con su rey en el campo enemigo. En la partida jugaron: 1. \$\delta c7 \Qdar d7 2. \delta e4 \delta e6 3. \$\delta d8 (zugzvang) 3... \$\Quad e5 4. b3 \Quad c6 el único chance.

[después de 4...  $\bigcirc$ d7 5. g4 hay que abandonar]

5. \$\preceq\$xb6 \$\preceq\$d6 6. g4 \$\hat{Q}\$d4 7. \$\preceq\$xa5 \$\hat{Q}\$xb3 8. \$\preceq\$c3 ganando.

Fischer R. - Taimanov M., Vancouver, 1971 2



Y en este ejemplo las negras estan inferior y las blancas realizan su ventaja con estilo (las negras tienen los peones débiles y hay casillas claves - b5 y d5) 1. 堂d3 ②e7 (las blancas amenazan 2. 皇c6 堂c6 3. 堂c4 堂c7 4. 堂b5 堂b7 5.c4! 堂c7 6. 堂a6 堂c6 7. 堂a7 堂c7 8. b3! 堂c6 9. 堂b8 ganando) 2. 皇e8 堂d5 3. 皇f7+ 堂d6 4. 堂c4 堂c6! 5. 皇e8+堂b7

[no cambia nada 5... \$c7]

- 6. \$\delta b5 \( \tilde{\Omega} \text{c8!} \) 7. \$\delta c6+ \$\delta c7 \) 8. \$\delta d5 \( \tilde{\Omega} \) e7

  [y después de 8... \$\delta d6+ 9. \$\delta a6 \( \tilde{\Omega} \) e4

  10. \$\delta f7 \( \tilde{\Omega} \text{xg3} \) 11. \$\delta xg6 \$\delta c6 \) 12. \$\delta e8+ \$\delta c7 \) 13. \$\delta a7 \( \tilde{\Omega} \) e2 14. \$\delta xh5 \( \tilde{\Omega} \) xf4 15. \$\delta f7 \] las blancas ganan]
- 9. **\$**f7!

[No da nada ni 9. **\$**f3 **2**g8; ni 9. **\$**b3? **\$**b7 10. **\$**f7 **\$**a7 11. **\$**xg6 **2**xg6 con igualdad]

9... \$\delta b7 10. \$\delta b3 \delta a7 11. \$\delta d1! \$\delta b7 12. \$\delta f3+ \$\delta c7\$

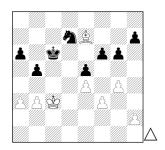
[Las negras estan obligadas a dejar entrar al rey blanco en a6. Muy malo es 12... \$\delta a7 13. \$\delta g2+-\]

13. 含a6 公g8 14. 皇d5 公e7 15. 皇c4! 公c6

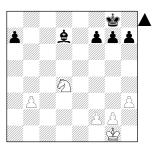
[o 15... \$\displays 6 16. \$\displays 5+ \$\displays c7 17. \$\displays e8\$]

16. \$\displays f7 \$\widehat e7\$ 17. \$\displays e8\$! (Obligando hacer la siguiente jugada) 17... \$\displays d8\$ 18. \$\displays xg6\$! (El sacrificio decisivo) 18... \$\widehat xg6\$ 19. \$\displays xb6 \$\displays d7\$ 20. \$\displays xc5 \$\widehat e7\$ 21. b4 (peones deciden todo) 21... ab 22. cb \$\widehat c8\$ 23. a5 \$\widehat d6\$ 24. b5 \$\widehat e4+ 25. \$\displays b6 \$\displays c8\$ 26. \$\displays c6\$ \$\displays b8\$ 27. b6 Las negras abandonaron.

Pekarek - Prandstetter, Czechoslovakia, 1991



EL ALFIL ES SIMPLEMENTE MAS FUERTE QUE ELCABALLO - "PEQUEÑA CALIDAD"



EL ALFIL ES SIMPLEMENTE MAS FUERTE

## QUE ELCABALLO - "PEQUEÑA CALIDAD".

eL Alfil es un poco superior al caballo, por esto muchas veces gracias a el es posible obtener algunas ventajas estratégicas (captura de caballo, zugzvang, crear unl peón pasado, colador.). Vamos a ver algunos ejemplos.

A primera vista las posiciones son parecidas pero -el alfil es alfil! 1... 堂f8 2. 堂f1 堂e7 3. 堂e2 堂d6 4. 堂d3 堂d5 5. h4 (en otro caso incomoda 5... g5) 5... 皇c8 6. ②f3

[y después de 6. f3 <u>\$\pi</u>a6+ 7. <del>\$\pi</del>e3 <del>\$\pi</del>c5 las blancas tienen problemas]

6... **এ**a6+ 7. **含**c3 h6 (las negras limitan al caballo) 8. **②**d4 g6 9. **②**c2 **含**e4 10. **②**e3 f5 11. **含**d2 f4 12. **②**g4

12... h5 13. ②f6+ 含f5 14. ②d7 总c8 15. ②f8

[15. 2c5 \$\div g4]

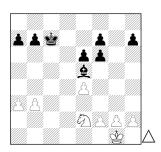
15... g5! 16. g3

[después de 16. hg \$\ding\$xg5 el caballo cae]

16... gh 17. gh (las blancas tienen "colador") 17... 曾 4 18. ② 6 皇 f5 19. ② e7 皇 e6 20. b4 曾 xh4 (poco a poco las negras ganaron el peón ) 21. 曾 d3 曾 g4 22. 曾 e4 h4 23. ② c6 皇 f5+ 24. 曾 d5 f3! 25. b5 h3 26. ② xa7 h2 27. b6 h1 型 28. ② c6 豐 b1 29. 曾 c5 皇 e4 , y finalmente las

blancas abandonaron.

#### Chekhover V. - Lasker E., Moscow, 1935



En la partida jugaron: 1. \$\delta f1\$

[A pesar de los peones doblados las negras estan mejor porque las blancas no logran construir la fortaleza colocando el caballo en d3. Si 1. a4 sigue 1... ♣c6 2. ♠c1 ♣c5;

- 1. 2c1 es imposible por 1... 2b2]
- 1... b5! Fijando al peón debil.

[No da nada 1... 遑b2 2. a4 堂c6 3. 堂e1 堂c5 4. 堂d2 堂b4, y rey blanco llego a tiempo 5. 堂c2]

- 5. **含d2 含c5** 6. **②c3** [6. **含c2 息d4** 7. **f3 含c4**!]

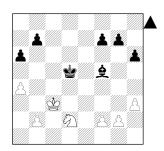
6... \$\dagger b4 7. \$\alpha b5 a5! 8. \$\alpha d6 \delta xa4 9. \$\delta c2\$ (en otro caso 9... \$\delta b3) 9... \$\delta e5 10. \$\alpha xf7\$ \$\dalta xh2 11. \$\alpha d8 e5 (las negras obtienen peón pasado) 12. \$\alpha c6 \delta g1 13. f3 \$\delta c5 14. \$\alpha b8 \delta b5! (A por el caballo!) 15. g4 \$\delta e7 16. g5 fg 17. \$\alpha d7 \delta d6 18. \$\alpha f6 \delta c4\$

, y las blancas abandonaron, [...]
[porque no hay 19. ∅xh7 por 19...

\$e7-+]



Spassov L. - Panchenko A., Plovdiv, 1982



Si le toca a las blancas ellas juegan 1. h4 y defienden su posición. Pero comienzan las negras... 1... g5! (Fijando debiles peones blancas) 2. a5 h5 3. ②c4 &e6 4. b4 h4! 5. f3?! f6 (no hay que apresurarse) 6. ②b2 &d7! (maniobra del alfil a la diagonal a6-f1) 7. ②c4 &b5 8. ②e3+ &e5 9. ②g4+ &f4! 10. ②xf6 &f1 11. ②h5+ (el único chance) 11... &f5?

En esta posición los rivales acordaron tablas (???). Después de la partida Flier ha demostrado que las blancas pueden ganar. Es necesario jugar: 1. 當f4! ②c8 2. 當g5 當f7 3. 當h6! (aprovechando la idea de zugzvang las blancas ganan). 3... ②b6

[3... a6 4. &c5! Ganando al caballo 4... &f6 5. h4 &f5 (o 5... &f7 6. &h7 a5 7. a4 (zugzvang) 7... &f6 8. &g8 &f5 9. &f7 &g4 10. &e8! &xh4 11. &d7 &g4 12. &xc8 &f5 13. &b7 &e6 14. &b6+-) 6. &g7 &g4 7. &f7! &xh4 8. &e6 &g4 9. &d7 &f5 10. &xc8 &e6 11. &b7 &d5 12. &e7 a5 13. a4+-]

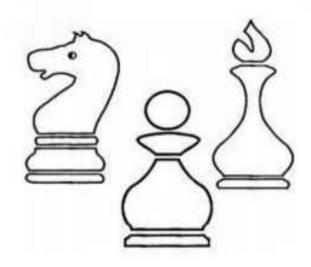
[4... ②d5 5. &xa7 ②f6+ 6. �h8+-]
5. a4! ②b6 6. a5 ②c8
[6... ②c4 7. a6+-]
7. h4+-

4. 含h7 公c8

Krnic - Flier G., Wijk aan Zee, 1988

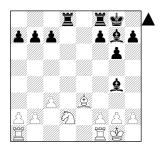
## A. PANCHENKO

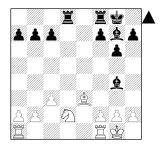
# LA PARELA DE ALFILES EN EL FINAL



VII

#### LA PAREJA DE ALFILES EN EL FINAL





#### LA PAREJA DE ALFILES DECIDE.

#### LA PAREJA DE ALFILES EN EL FINAL.

El primer campeón mundial V. Steinez habló por primera vez sobre la ventaja de la pareja de alfiles en el final. Elaboró el método de juego para el bando que tiene pareja de los alfiles. La idea de este método es que el bando superior avanza sus peones quitando las casillas al caballo (caballos) de su adversario. Steinitz ganó muchas partidas memorables realizando la ventaja de la pareja de llos alfiles. Vamos a ver dos ejemplos clasicos de sus partidas.

#### LA PAREJA DE ALFILES DECIDE

En este capítulo vamos a ver los ejemplos cuando la realización de la pareja de alfiles es simple. Existe la impresión que los dos alfiles ganan solos.

La posición de las negras es superior. Es interesante ver como Steinitz aumenta su ventaja limitando las piezas de las blancas ,sobre todo al caballo. 1... 宣fe8 2. 心b3 b6! (Quitando al caballo la casilla c5) 3. h3 全e6 4. 單fd1

[era necesario jugar 4. 4 dd 4 dd 7 5. a4 con chances para la defensa]

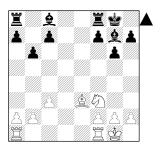
4... c5! (Ahora el caballo en b3 no participa en el juego) 5. \$\dingsq g5 f6 6. \$\dingsq f4\$ \$\dingsq f7 7. f3 g5 (ganando el espacio en el flanco del rey) 8. \$\overline{\pi}\$xd8 \$\overline{\pi}\$xd8 9. \$\dingsq e3 h6 10. \$\overline{\pi} e1 f5 11. f4 (en otro caso las negras juegan 11... f4 presionando a su adversario) 11... \$\dingsq f6 12. g3 a5! 13. \$\dingsq c1 a4 14. a3 \$\dingsq c4 (pronto las blancas no van a tener jugadas) 15. \$\dingsq f2 gf el camino concreto.

[Era bueno y 15... \( \begin{aligned} \begin{a

1

16. 黛xf4 黛g5! (y después del cambio de los alfiles las blancas estan en problemas) 17. 黛xg5 hg 18. 堂e3 堂f6 19. h4 (pierde inmediatamente pero ya es imposible defender la posición) 19... gh 20. gh 罩e8+21. 堂f2 罩xe1 22. 堂xe1 堂e5 23. ②e2 ④xe2 24. 堂xe2 堂f4 25. c4 堂g4 26. 堂e3 f4+27. 堂e4 f3 28. 堂e3 堂g3 Las blancas abandonaron. En este mismo torneo Steinitz ganó el siguiente final aplicando las ideas parecidas.

Selman - Steinitz W., London, 1883

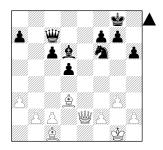


1... c5! (Quitando al rival la importante casilla d4) 2. h3 皇e6 3. 互fd1 互fd8 4. a3 (sin esta jugada las blancas no pueden hacer nada) 4... 皇b3 5. 互xd8+ 互xd8 6. ②d2 皇a4 7. 互e1 h6 (Las blancas preparan el avance de los peones en el flanco del rey) 8. g4 (la defensa pasiva tampoco salva a las blancas - ver el ejemplo anterior) 8... 皇f8 9. ②e4 皇c6 10. ②d2 f6 (las negras no se apresuran y poco a poco fortalecen su posición. Las blancas no tienen contrajuego) 11. h4

ተ 12. f3 ፱d5 13. ተ 14. g5 h5 15. \$f4? (Error, pero es difícil dar un consejo a las blancas) 15... \$d6! 16. c4 ፱d4 17. \$e3

[17. \( \pm \) xd6? \( \pm \) xd2+ 18. \( \pm \) e2 \( \pm \) xd6-+] abandonaron. Estos ejemplos demuestran que la realización de la pareja de alfiles consiste en el avance de los peones en distintos flancos con el objetivo de ganar espacio y limitar las piezas enemigas. En mediojuego, cuando todavia hay demasiadas piezas es muy dificil hacerlo porque debilita la posición del propio rey. Además en mediojuego hay otros factores (más importantes que pareja de los alfiles) que influyen a la evaluación de la posición, por ejemplo: ataque al rey, estructura de los peones, columna abierta, etc. Por esto hablando sobre la ventaja de la pareja de los alfiles vamos a comprender aqui solamente la ventaja de los alfiles en final. Normalmente para el bando superior es mas fácil realizar su ventaja "en la situación natural", cuando en el tablero no hay otras piezas y los alfiles pueden demostrar su verdadera fuerza.

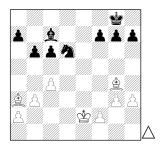
Schpilmann R. - Vidmar M., New York, 1927



No todos los ajedrecistas (incluso los grandes maestros y maestros) entendían y entienden la fuerza de la pareja de los alfiles. Vamos a ver dos ejemplos de partidas de uno de los grandes maestros más fuertes del inicio del siglo 20 R.Schpilmann.

En esta posición acordaron tablas aunque las blancas tenían clara ventaja. Ellas pueden jugar c4 y obligar a su adversario a elegir : jugar d4, permitiendo la formación del peón pasado o crea debilidad en c6. En ambos casos la defensa es complicada.

Schpilmann R. - Capablanca J., New York, 1927

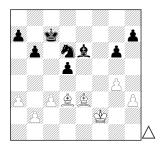


Y en esta posición acordaron tablas

aunque las blancas pueden jugar 1. c5 y las negras estan en problemas.

Entonces en este prestigioso torneo Schpilmann ha perdido por lo mínimo medio punto. Esto no tiene explicaciones porque jugando el gran maestro no tendría riesgo. Vamos a ver los ejemplos donde se nota la fuerza de la pareja de los alfiles.

Bronstein D. - Levenfisch G., Moscow, 1949



La posición de las negras es muy complicada. Las blancas amenazan con el avance del rey hasta los peones g6 y h7. Además los peones del flanco de dama a7 y b6 son debiles ,tarde o temprano van a caer. El peón d5 no tiene mucha importancia , con el tiempo hay que cambiarla con c4 para abrir las diagonales a sus alfiles. 1. \$\delta c2\$ (no hay que apresurarse) 1... \$\delta c4 2. \$\delta c1 \delta d7 3. \$\delta g3\$ \$\delta e7 4. \$\delta f6\$ (las negras cierran el camino al rey blanco , pero esto es temporalmente) 5. h4 \$\delta d7 6. b3 \$\delta e5\$

[mejor es 6... 42d6]

[si 13... \(\dagger)b3\) o 13... \(\dagger)d5\), evitando h4-h5, sigue 14. \(\dagger)e5!\) \(\dagger)xe5\) 15. \(\dec{e}xe5\) \(\dagger)e6\) 16. g5 con futura maniobra del alfil en d5]

14. h5 皇f7 15. 堂g5 gh 16. gh 皇g8 17. h6 (las blancas lograron crear una debilidad en h7, pero ahora su objetivo es entrar con el rey a g7) 17... b5 18. 皇d4 公c4 19. 皇c5+ 堂e6 20. a4 a6 21. a5! (Fijando una nueva debilidad el peón a6) 21... 堂e5 22. 皇f8 公e3 23. 皇g7+ 堂d6 24. 皇e4 公d5 25. 皇f8+ 堂c7

[25... \$\delta\$e5 26. \$\delta\$f5 con futuro \$\delta\$c8]
26. \$\delta\$f5 (ahora el rey se acerca al peón h7.
Lo demás es sencillo) 26... \$\delta\$c3 27. \$\delta\$c2
\$\delta\$d5 28. \$\delta\$e5 \$\delta\$e3 29. \$\delta\$e4 \$\delta\$g4+ 30.
\$\delta\$f5 \$\delta\$f2 31. \$\delta\$c2 \$\delta\$c4 32. \$\delta\$f6 \$\delta\$d3 33.
\$\delta\$xd3 Las negras abandonaron.

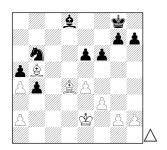
Panchenko A. - Bykhovsky A., Nevinnomysk, 1971

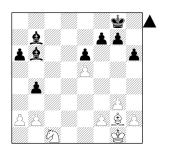


Y aquí la ventaja de la pareja de los alfiles es grande (notemos que esta posición es muy parecida a la de la partida Schpilmann -Capablanca, Nueva York El plan de las blancas es muy 1927). típico: avance de los peones en ambos flancos, limitación de las piezas del adversario y creación de debilidades en su campo, 1, c4 \$\displays f8 2, b4 \$\displays e8 3, \$\displays c2 \$\displays d7 4. \$\displays b3 \displays c7 5. g4 (Todo de acuerdo con el plan) 5... 2e8 6. a4 4c8 (las negras solamente tienen que esperar) 7. b5 &c7 8. ba ba 9. c5 (ganando mas espacio) 9... ġb7 10. ġc4 ᡚc7 11. ዿe4 ᡚe6 12. g5 ☼ f8 el caballo no tiene protección.

[Si 12... 2d8, sigue 13. h4 2c7 14. f5] 13. 2f3 f6 (facilita la tarea de las blancas, pero las negras pierden y con la defensa pasiva) 14. h4 2e6 15. 2e2 2d8 16. 2d3 f5

Boensch U. - Chekhov V.,1985





A primera vista las negras tienen suficiente recursos, pero no es así. Las blancas rápidamente realizan su ventaja. 1. \$\ddot{\ddot}\$d3 \$\ddot{\ddot}\$f7 2. \$\ddot{\ddot}\$c2 \$\ddot{\ddot}\$c7 3. \$\ddot{\ddot}\$b3 h5

[no se puede acercar al rey 3... \$e7 4. \$c5+1

4. h3 e5 5. \(\delta\)e3 h4 las negras lograron "congelar" el flanco de rey pero las blancas entran por el otro lado.

[No sale 5... \$\div e6\$ por 6. h4 con amenaza 7. \$\div e8\$]

6. 彙d2! (con amenaza 7. a3) 6... ②c8 (obligado, pero ahora el rey se acerca al peón a5) 7. 堂c4 彙b6 8. 彙a6 ②d6+ 9. 堂d5 堂e7 10. 堂c6 彙d4 11. 奠d3 g5 12. 彙c1 彙f2 13. 彙b2 彙e1

[más resistente es 13... 2e3 14. a3 2d2 15. ab 2xb4, aunque en este caso sigue 16. 2c1 y luego 2e3-c5 y las blancas ganan]

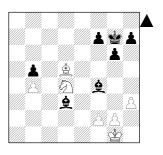
14. \$\disphi\$ b6 \$\overline{Q}\$c8+ 15. \$\disphi\$xa5 b3+ 16. \$\disphi\$a6 ba 17. \$\disphi\$c4 \$\disphi\$d7 18. \$\disphi\$xa2 \$\overline{Q}\$e7 19. \$\disphi\$c4 \$\overline{Q}\$c8 20. \$\disphi\$a3 Las negras abandonaron.

1... **≜**c8!

[Claro que no 1... \(\pmu\xg2?\)]

2. 单e4 单d4 3. 公d3 a5 4. 曾g2 f5 5. ef gf 6. g4 (las blancas tratan de construir la fortaleza pero contra la pareja de alfiles no sirve de mucho. El objetivo de las negras es jugar f6-f5) 6... 曾f8 7. b3 曾e7 8. 曾g3 曾d6 (el rey ha llegado al centro, ahora es el turno de los alfiles) 9. 曾f4 单d7 10. h3 单b5 11. f3 单d7! (Zugzvang) 12. 曾g3 f5 (finalizando el plan y las blancas pierden) 13. gf ef 14. 单b7 单b5 15. ②e1 单c3 16. ②c2 单d3 Las blancas abandonaron.

Vize H. - Yudovich M., Varna, 1972



Las blancas necesitan hacer solamente una jugada - &c6, para hacer tablas. Hay

Sosonko G. - Karpov A.,1979

[si 5. 2e5 sigue 5... 2e2 6. 2xf7 2c7 (con amenaza 7... 2c4) 7. 2g5 2d6 8. 2e6+ 2ef6 9. 2c5 2e5+1

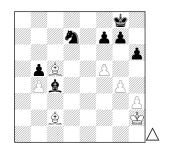
5... f6 6. \$\ding2\$ f8 7. \$\overline{\Omega}\$ a5 (en el caso de la defensa pasiva el rey negro va hasta d6) 7... \$\ding2\$ e7 8. \$\overline{\Omega}\$ b3 \$\ding2\$ c4

[forzando el final de alfil contra caballo, pero todavia es mas fuerte 8... \$\ddots d6 9. \ddots b7 f5!, y las blancas no pueden hacer nada]

[25. \disperse e2 \disperse f4-+]

25... 含d1 26. ②e3+ 含e1 27. ②c2+ 含f2 28. 含e4 含e2 29. ②a3 总d6 30. ②c2 含d2 Las blancas abandonaron.

#### CAMBIO DE UNO DE LOS ALFILES



#### CAMBIO DE UNO DE LOS ALFILES.

En este tipo de posiciones con mucha frecuencia se encuentran situacionesen las que el bando superior ya tiene cierta ventaja pero para realizarla es necesario ( y suficiente) cambiar uno de los alfiles por el caballo 0 alfil enemigo. Entre ajedrecistas hay un dicho - una de las ventajas de la pareja de los alfiles es la posibilidad de cambiar uno de los alfiles en cualquier momento. De esta manera el bando superior normalmente realizar su ventaja gracias a la pareja de los alfiles. Muchas veces el cambio del alfil está relacionado con la destrucción de la fortaleza o con la simplificación de la posición para realizar la ventaja.

Las blancas estan superior pero no es tan facil encontrar un camino concreto. Se puede ganar cambiando uno de los alfiles.

1. 2d6 2b6 2. 2g3 2d5 3. 2f4 2c4 4.
2c5 2g2 (las negras construyeron la fortaleza que no cae sin cambio de los alfiles. Pero antes las blancas fortalecen la

posición) 5. \$\ddots\ddots\ddots\ddots\ddots

[5... \(\preceq\)xh3? 6. \(\preceq\)g3+-]

6. h4 &c6 7. h5 (fijando a los peones negros que va a ser util en futuro) 7... 全f7 8. &e4 &d7 9. &d4 全e7 10. &a8 (la casilla mas segura para el alfil) 10... &e8 11. 全e4 &f7 12. &a7 全d7

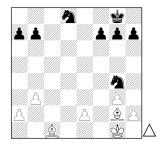
[si 12... 2e5, sigue 13. 2c5+ 2e8 14. 2d4 (o 14. 2d6)]

13. **含**d4 **②**e5 14. **总**d5 (las negras tienen que elegir) 14... **②**c6+

[pierde 14... 2xd5 15. 2xd5 2xg4 16. 2c5 2e8 17. 2c6:

Pierde y 14... <u>\$e8</u> por 15. <u>\$c5</u> y 16. <u>\$f8</u>]

Petrosian A. - Panchenko A., Vilnius, 1978



La posición de las negras es muy grave. La unica esperanza es colocara los caballos por la columna "e" - en e4, e5 o e6, pero es imposible porque los alfiles de las blancas son muy fuertes. 1. 皇f4 营f8 2. 皇f3 勾f6 3. 营f2 营e7 4. 营e3 勾d7 5. 营d2 勾f8

[y después de 5... ②c6 6. ★c3 las negras estan en problemas]

6. \(\dose{\pma}\)e3! (provocando nuevas debilidades en el flanco de dama) 6... a6

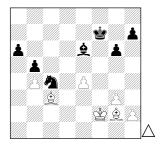
[6... b6 no es mejor]

7. 堂c3 (ahora el rey blanco va a b6 y las negras no pueden hacer nada contra esto) 7... ②fe6 8. 堂b4 堂d6 9. 堂a5 堂c7 10. 堂b6+ 堂c8 (parece que las negras se defienden, pero...) 11. 墓xd8! (Cambiando el alfil las blancas ganan la casilla clave b6 y encadenan completamente a su adversario) 11... ②xd8 12. 堂b6 堂b8 13. 墓d5 (y un alfil es fuerza) 13... h6 14. e3 (despues de fortalecer la posición las blancas comienzan la etapa decisiva) 14... 堂c8 15. a4 堂b8 16. a5 堂c8 17. e4 堂b8 18. e5 堂c8 19. b4 堂b8 20. h4 堂c8 21. h5 堂b8 22. 墓e4 f6

[si 22... &c8 , sigue 23. &f5+ 2e6 (o 23... &b8 24. &d7) 24. &xe6+ fe 25. b5 , y las blancas ganan gracias al tiempo g3-g4]

23. e6! xe6 24. xb7 f5 25. xa6 f4 las negras abandonaron. Ejemplos donde se cambian uno de los alfiles los veremos más adelante. Por esto solo analizaremos estas dos partidas.

#### DOS ALFILES CON PEON PASADO



#### DOS ALFILES CON PEON PASADO.

Gracias a sus particularidades los alfiles son muy eficazes apoyando al peón pasado. Lo importante es que los alfiles pueden controlar todas las casillas en su camino. Para el bando inferior es muy dificil detener al peón pasado, el único chance es bloquearlo en la casilla de color de su propio alfil.Pero normalmente el bloqueo termina por zugzvang.

Las negras todavia bloquean el peón e4. Con juego preciso las blancas logran avanzarlo. 1. 當f3! (Es útil provocar g5) 1... g5 2. 當e2 皇d7 3. 當d3 當e6 4. h4! (abriendo el juego) 4... gh

[si 4... g4, sigue 5. h5!, y los peones g4 y h7 se convierten en débiles]

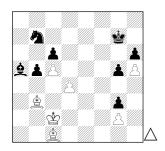
5. gh \$\dip d6 6. \$\dip d4 \dip g4 7. \$\dip e1 (alfil va a g3, luego a g5 para asegurar el avance del peón "e") 7... h5 8. e5+ \$\dip e6 9. \$\dip d5+ \$\dip f5 [después de 9... \$\dip e7 10. \$\dip b7 cae el peón a6]

10. 皇g3 ②d2 11. 皇g8! (Ahora el peón avanza) 11... 皇d1 12. e6 當f6 13. 皇e5+ 當e7 14. 皇f4 ②c4 15. 皇g5+ 當f8 16. e7+ 當e8 17. 皇h7 ②d6 (las negras se han fortalecido en la ultima frontera pero esto es algo temporal) 18. 當e5 當d7 19. 當f6 (rey va a f8) 19... 皇b3 20. 當g7 當e8 21. 當f6 當d7 22. 皇g6 (amenazando 23. 當g7) 22... ②e8+ 23. 當e5 皇d1 (no se puede detener todo) 24. 皇f5+ 當c6 25. 皇e3 皇f3 26. 皇c5 皇e2

[si 26... a5 , sigue 27. **总**g6 **含**d7 28. ba+-]

27. 當f4 息c4 28. 息g6 當d7 29. 當g5 Las negras abandonaron.

Karpov A. - Seirawan Y., Brussels, 1986



1. d5! (formando el peón pasado) 1... ②xc5 2. 逸b2+ 含f8 3. dc ②a6

[las negras tienen que controlar al peón pasado c6 y además al débil peón h6. Por esto no se puede jugar 3... \$\delta\$e8 por

4. **≜**a3+ **⇔**e8

5. \$\dot{2}e6 \$\dot{2}b4 6. \$\dot{2}b2 \$\dot{2}f8\$
[si 6... \$\dot{2}f8 7. \$\dot{2}c8! \$\dot{2}c7 8. \$\dot{2}e5 \$\dot{2}a5 9. \$\dot{2}xg3 y las negras pierden]

[las negras estan en zugzvang. El alfil no puede jugar por \$\mathbb{2}g7, y si se queda en su lugar hay una linea interesante: 11... \$\overline{\Omega}a6 12. \$\mathref{\Omega}e6 \overline{\Omega}c7 13. \$\mathref{\Omega}f5 \overline{\Omega}a6 14. \$\overline{\Omega}d1 \overline{\Omega}c7 15. \$\mathref{\Omega}f6+ \overline{\Omega}e8 16. \$\mathref{\Omega}g6#]

12. ②xe8! (Cambiando alfil las blancas entran en un final ganado) 12... ⑤xe8 13. ②f6! (Todo termina. El rey negro tiene que cuidar al peón c6, y alfil no puede al mismo tiempo defender a los peones b5 y h6) 13... g4 14. ⑤c3 ②d6 15. ②g7 ②f4 16. ⑥b4 ⑥d8 17. ⑥xb5 ⑥c7 18. ⑥c5 ②d6+ 19. ⑥d5 ②f4 20. ②f8

[gana también 20. এe5+] 20... 含b6 21. 息d6 息g5 22. 息xg3 Las negras abandonaron.

Panchenko A. - Azmaiparashvili Z.,Dnepropetrovsk,1980



[11... \$\delta f8 12. \$\delta a3 \text{ y 13... } f6+-]

12. \$\delta g7 \$\overline{\text{\pi}}\$c6 13. \$\delta xd5 \$\overline{\pi}\$e5+ 14. \$\delta e4\$
\$\overline{\pi}\$xg4 15. f6 \$\overline{\pi}\$e5 16. \$\delta f5 \$\overline{\pi}\$f7 (amenaza 17. \$\delta e6\$) 17. \$\delta c6+ \$\delta d8\$ 18. \$\delta e6\$ \$\delta c7\$

19. \$\delta f3!\$ (Lo más simple. Desde la casilla h5 el alfil apoya su propio peón y detiene los peones enemigos) 19... \$\overline{\pi}\$d8+ 20. \$\delta d5 \$\delta d6\$ 21. \$\delta h5 \$\overline{\pi}\$c6 22. f7 \$\overline{\pi}\$b4+ 23. \$\delta c4 \$\delta e7\$

[23... ②xa2 24. &e5!+-]

24. a4 ②c2 25. f8 (el juego ya no tiene sentido) 25... ②e3+ 26. \$\displays b5 \dots xf8 27. \$\displays xf8 ②f5 28. \$\displays 6 ②d4+ 29. \$\displays c4 ②f3 30. \$\displays d5 ②d2 31. b4 a5 32. b5 ②f1 33. \$\displays xh6 ②e3+ 34. \$\displays d4 Las negras abandonaron.

Scherbakov R. - Akopian V., Yurmala, 1989



Cuanto más lejos del centro está el peón pasado, más dificil es la defensa para el bando inferior.

Las blancas tienen clara ventaja - el peón "a" es muy peligroso , los peones del flanco de rey g5 y h6 son débiles. 1. f4!

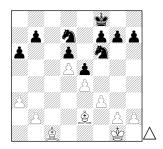
[si 1... gf 2. &xf4 y peon h6 no tiene defensal

- 2. 全e2 全d6 3. 全f3 f6 4. fg fg
  [en el caso de 4... hg muy peligroso 5.
  g3 y luego h4. Las negras no pueden
  hacer nada contra dos peones
  pasados]
- 7. \$\displaystyle{\psi}f5 e5 8. \$\displaystyle{\psi}g6!\$ (Las blancas han calculado de forma precisa las consecuencias del avance del pe\u00f3n "e" ) 8... \$\alpha d6 9. \$\displaystyle{\psi}xh6 e4 10. \$\displaystyle{\psi}e2 e3 11. \$\displaystyle{\psi}e1 \displaystyle{\psi}e4 12. \$\displaystyle{\psi}f3 \displaystyle{\psi}f2

[el final después de 12... 🖾 d2 13. 🍰 xd2 ed 14. 😩 xg5 está perdido para las negras]

13. **皇**e2 **皇**f6 14. a6 **宫**b6 15. **宫**g6 **皇**e7 16. **宫**f5 **②**h1 17. **宫**e4 **皇**c5 18. **宫**f5 (repetición de las jugadas en el apuro de tiempo) 18... **皇**e7 19. **宫**g4 **皇**f6 20. **皇**a5+ (todo termina) 20... **宫**a7 21. **皇**b4 **皇**d4 22. **宫**f3 **②**f2 23. **皇**e7 Las negras abandonaron.

#### **EJEMPLOS MAS COMPLICADOS**



### EJEMPLOS MAS COMPLICADOS.

Vamos a ver algunos ejemplos donde la realización de la pareja de alfiles es una tarea muy complicada. Lo más dificil es realizar la ventaja en las posiciones cerradas donde el bando inferior puede construir "fortaleza". En este tipo de posiciones los métodos son conocidos para nosotros: largas mabiobras, fortaleza de la posición poco a poco, zugvang y tambien - formación del peón pasado, cambio de uno de los alfiles , etc.. Muy importante aquí es el papel del rey del bando inferior.

## 1. 含f2

[mejor es 1. b4! Evitando la maniobra 1... ②c5 2. b4 ②a4 y luego b7-b5. Si 1... ②b6, sigue 2. ②d1! �e7 3. ②b3 ②e8 4. f4 como en la partida]

1... \$\ddot e7 2. \$\ddot e3 \ddot e48 3. \$\ddot e1 \ddot e7 4. \$\ddot e42 \$\ddot e5 5. b4 \$\ddot e47?!

[Más resistente 5... 2a4!? 6. 2d1 b5 7. 2xa4 ba 8. 2c3 2d7 9. b5 a5]

6. g3

[más exacto es 6. a4 , evitando 4 b6-a4]

6... Øb6 7. ★c2 Øbd7

[de nuevo perdiendo su chance 7...
Øa4]

8. a4! ②b6 9. a5 (ahora los peones a6 y b7 estan fijados y siempre van a necesitar protección) 9... ②bd7 10. ②c1 ﴿\$\delta\$ 11. ③b2 ②e8 12. ﴿\$\delta\$ d2 ②c7 13. ﴿\$\delta\$ e3 ﴿\$\delta\$ e7 14. ③f1 (las blancas fortalecen la posición) 14... ②b5 15. h4 ②c7 16. ②h3 ②e8 17. f4 (con amenaza 18. ③d7 y 19. fe) 17... f6 18. ③f5 (provocando debilidades en el flanco de rey) 18... g6 19. ③h3 h6 (para responder a f5 con g5, pero mejor era dejar al peón en h7) 20. ③c1 ②g7 21. fe! de

[es malo 21... ②xe5 por 22. &c8; si 21... fe 22. \$\frac{1}{2}f3\$ h5 23. \$\frac{1}{2}g5+\$\frac{1}{2}e8 24. \$\frac{1}{2}e3\$ y las negras no tienen como jugar] 22. \$\frac{1}{2}f3\$ h5 23. \$\frac{1}{2}e3\$ \$\frac{1}{2}d6\$ 24. \$\frac{1}{2}h6\$ \$\frac{1}{2}e8\$ 25. g4! (abriendo el juego) 25... hg+ 26. \$\frac{1}{2}xg4\$ \$\frac{1}{2}c7\$ 27. \$\frac{1}{2}e3\$ \$\frac{1}{2}b5\$ 28. \$\frac{1}{2}e2\$ \$\frac{1}{2}c7\$ 29. \$\frac{1}{2}d3!\$ (Zugzvang) 29... f5 forma a las blancas el peón pasado"h", que decide todo.

[No salva y 29... 2b5 por 30. 2e6 2e7 31. 2c5+ 2xc5+ 32. bc con futuro 2c8]

©ed5

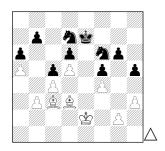
[36... ②xe4 37. \$\displayse4 \displayse4 38. h5 \$\displayse6 39. h6 \$\displayse6 40. h7 \$\displayse7 41. \$\displayse5+-] 37. \$\displayse9 5 \$\overline{\Omega}\$h5 [si 37... \$\displayse6 d6 , sigue 38. \$\displayse5 xf6 \$\overline{\Omega}\$xf6 39. \$\displayse5 b7+-]

38. **\$**f3 **3**g3 39. **\$**d2

[inmediato 39. h5 da a las negras los chances para tablas 39... ②xh5 40. ≜xh5 ②xb4+1

39... 含d6 40. 皇g4 (con idea 皇c8) 40... ②f6 41. 皇c8 含c6 42. 皇e1! e4+ 43. 含d4 ②gh5 44. 皇f5 含d6 45. 皇d2 Las negras abandonaron.

Uhlmann W. - Gligoric S., Hastings, 1971



La posición está cerrada que complica la tarea de las blancas. Para realizar su ventaja es necesario lograr avances - b3-b4 y g2-g4, en un momento adecuado.

1. 皇e1 堂f7 2. 堂e3 堂e7 3. 皇c2 堂f7 4. b4! cb (en otro caso 5. b5 y 6. ba) 5. 皇xb4 公c5 6. 堂d4

[si 6.  $2 \times 5$  dc con futuro  $2 \times 6$  e8-d6 y las blancas no pueden ganar]

6... ②fd7 7. ♣d1 (encadenando a los caballos negros en el flanco de dama las blancas preparan el ataque en el ala del rey) 7... ♣e7

[7... h4? 8. \(\pm\$e1]

8. g4! hg 9. hg \$\ding\$f6 10. \$\ding\$e3 [Amenazando 11. \$\ding\$c3 \$\ding\$f7 (11... \$\ding\$e7) 12. gf gf 13. \$\ding\$h5 con ataque al peón f5] 10... b6

[decisión arriesgada, mas fuerte es 10... fg , aunque en este caso la defensa de las negras es complicada]

11. gf gf

[si 11... ba es posible 12. &c3+ &xf5 13. &c2+]

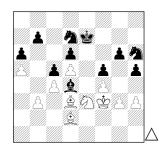
12. \(\precent{\prece

[si 12... bc 13. <u>\$a4</u> **\Q**b8 decide la maniobra del rey blanco a h4.;

Es malo 12... dc por 13. 2a4]

13. ab a5 14. **②**c2 **堂**e7 (peón f5 es condenado) 15. **堂**d2 **堂**d8 16. **②**xf5 **②**a4 17. b7 **堂**c7 18. **③**c8 **②**c5 19. f5 (las negras no tienen defensa) 19... **②**e4+ 20. **堂**c2 **堂**b8 21. **堂**b3 **②**d2+ 22. **堂**a4 **②**xc4 23. f6 **②**e5 24. **堂**xa5 las negras abandonaron.

Polugaevsky L. - Uhlmann W., Amsterdam, 1970

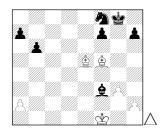


La posición es parecida a la anterior, solo hay una pieza más. El plan de las blancas es idéntico -lograr g4 y b4. 1. 2c2 (las blancas todavia no encuentran la mejor casilla para su caballo - h4) 1... \(\mathbb{L}\)b2 2. \$\displaystyle{\psi} \displaystyle{\psi} \din aparentemente es muy sólida) 3. 2 e1 (las blancas preparan el avance g3-g4, dejando b3-b4 como reserva) 3... \(\delta\)d4+ 4. **营**f3 **ይ**b2 5. ②g2! ②d7 6. ②h4 **营**f6 7. \$\displaystyle{\psi}e3 \langle{\psi}f7 (las negras estan seguras en su posición) 8. \$\dagger\*c2 \$\dagger\*a1 9. \$\dagger\*e2 \$\dagger\*b2 10. caballo en h6, evitando g4, las blancas juegan 11. b4 cb 12. \$\dagger\$b4 \$\omega\$c5 13. \$\dagger\$c5 dc 14. d6) 11... hg 12. hg fg 13. 2xg6 \$\dip \text{q7 14. \$\alpha\$\text{h4} \dip \text{f8 15. \$\div \text{f5} (la posición se}\$ abre y los alfiles comienzan a trabajar ②f5 ②h5

[17... 2e8 18. Lh4]

18. 堂d2 堂d4 19. ②xd4 Las negras abandonaron.

Chernin A. - Petursson M., Norway, 1979



En la siguiente partida las blancas lograron realizar la ventaja de la pareja de alfiles en una posición donde les faltaba un peón. Esto quiere decir que en las posiciones abiertas la pareja de alfiles puede compensar una ligera desventaja material.

Las blancas estan mejor pero hay que tener cuidado y no permitir a las negras cambiar los peones del flanco de dama.

1. \$\dagger\*b8 a6 2. \$\dagger\*c8!

[no 2. &c7 b5 3. &c8 b4! 4. &xa6 &d5=]

2... **\$**d5

[2... a5 3. \(\pm\$c7]

3. a3 &c4+ 4. ★f2 ♠g6 [es malo 4... ♠e6 por 5. &a7]

5. **⊈e**3!

[5. \( \partial\_c7? \( \frac{1}{2}\)e7! y 6... \( \frac{1}{2}\)d5=]

5... De7 6. Lb7 a5 (amenazaba 7. dd4 y 8. La7 o 8. Lc7) 7. dd4 Le6 8. Lc7 Dc8 (las blancas obligaron a su adversario a la defensa pasiva, ahora fortalecen la posición en el ala del rey) 9. de5 dg7 10. Ld8 Lh3 11. Le4 Le6 (las negras tienen que esperar) 12. Ld3 Lh3 13. Le2 Le6 14. g4! Lb3 15. La6 Le6 16. Le2 Lb3

[después de 16... h6 17. g5 las blancas obtienen el peón pasado por la columna "h"]

17. g5 & e6 18. h4 & h3 19. h5 & e6 20. & d3 & g4 21. h6+ (ahora el rey negro debe defender el peón h7) 21... \$\delta\$g8 22. & c7 & f3 23. & c4 & g4 24. a4?!

[esta jugada no pierde nada pero gana más fácil 24. \$f6]

24... **½**d1 25. **�**f6 **½**h5 26. **£**b5 **£**g4 27. **£**c4 **£**h5 28. **£**d5 **£**g6

[las negras estan en zugzvang. Después de 28... \$\delta f8\$ sigue 29. \$\delta e4\$ \$\delta g6\$ (en otro caso 30. \$\delta f5\$) 30. \$\delta b7+-]

29. \$b7 \$c2! (el único chance - construir la fortaleza) 30. \$c6

30... 单d3 31. 单d7 单c2 32. 单e8 单b3 33. 单d7 单c2 34. 幸e5 单d1 35. 幸d4 单b3 36. 幸c3 单e6?!

[Las negras podrian entrar en el final de acuerdo con su jugada 29 36... \$\ddots\$ d1 37. \$\ddots\$ b2 \$\ddots\$ f3 38. \$\ddots\$ xc8 \$\ddots\$ c6 39. \$\ddots\$ a3 b5 pero según analisis de M.Dvoretskiy las blancas ganan.]

37. **\$**xe6 fe 38. **\$**c4 **\$**f7 39. **\$**b5 **\$**g6 40. **\$**xb6 **\$**xq5

[pierde 40... ②xb6 41. \$\dispxb6 \dispxg5 42. \$\dispxa5 e5 43. \$\dispxb4 \disptaf4 44. \$\dispxc3! \$\disprecepf3 (44... \$\disprecepfe e4 o 44... e4 45. \$\disprecepfe d2+-) 45. a5 e4 46. a6, y el peón se convierte con jaque]

41. \$\dispxa5??

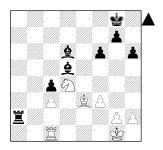
[Grave error. Gana 41. \(\pma\)c5]

## 41... **⊈**f6??

[Las negras devuelven el favor. Correcto es 41... ②xb6 42. �xb6 e5 con tablas]

42. **②**c5! e5 43. **⑤**b5 **⑤**e6 44. **⑤**c6 e4 45. a5 **⑥**e7+ 46. **⑥**c7! **⑥**d5+ 47. **⑥**b7 Las negras abandonaron.

#### DOS ALFILES CON TORRES



#### DOS ALFILES CON TORRES.

En finales de dos alfiles con torres el plan de realizacion de la ventaja es conocido : avanzar los peones para provocar debilidades en el campo enemigo y después atacar . Todos los metodos analizados ayudan también en este tipo de finales (peon pasado, cambio de uno de los alfiles etc). Por supuesto que el bando superior no debe tener miedo al cambio de las torres.

El Plan de las negras es - avanzar los peones en el flanco de rey pero primeramente hay que trasladar el alfil a d3 donde va a limitar la activdad de la torre blanca. 1... 皇f7! 2. 單d1 皇g6 3. ②c6 [probablemente era mejor 3. ②f5 皇xh2+ 4. 彙xh2 皇xf5]

# 3... \$\d3 4. \$\d4

[era necesario 4. 4b4 &xb4 5. cb 4b2 6. dd2, y las blancas estan inferior pero pueden jugar 6... e2 7. e23]

4... 罩b2 5. 罩e1 含h7 6. ②e7 h5! (Después de la preparación necesaria las negras comienzan el ataque) 7. ②d5 h4 8. ②e3? (No es posible permitir 8. h3) 8... h3 9. g3 f5 10. f4 (obligatorio) 10... 皇e4 11. 罩a1 含g8 12. 罩e1 g5! (Esto decide) 13. 罩d1

[13. fg \(\pm\)xg3]

13... gf 14. \(\frac{1}{2}\)a7 fg Las blancas abandonaron.

Kasparov G. - Smyslov V., Vilnius, 1984



Y aquí las blancas aumentan su ventaja avanzando los peones en el flanco del rey.
1. q4 ♠c5

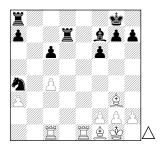
[después de 1... h6 era necesario

contar con el avance h4-h5, y la debilidad de los peones negros g7 y h6 es importante]

2. &e3 \( \hat{2}\)d7 [2... \( \hat{2}\)e6 3. g5]

3. g5! (Paralizando los peones negros) 3... ②e5 4. &d4 ②g6 5. �g3 ②f8 6. h4 罩d8 7. f4 \(\ddot\)e6 8. \(\ddot\)c3 (sin torres las negras también están en problemas) 8... \(\mathbb{Z}\)xd1 9. **≜**xd1 **△**d7 10. f5 **≜**c4 11. h5! (Evitando 11... f6, porque sigue 12. h6!) 11... h6 12. gh gh 13. e5 (las negras están perdidas porque su rey es pasivo, defiende el peón h6, cuando el rey blanco amenaza entrar en el flanco de dama) 13... 2c5 14. 4f4 \$\ddots d5 15. \$\ddots c2 f6 (facilita la tarea de las blancas) 16. e6 \$\ding{\phi}g7 17. \$\ding{\phi}b4 \$\overline{\Omega}b3 18. ⊈c3 Y фe3 c5 19. las negras abandonaron porque no pueden evitar la entrada del rey blanco después de 2e4.

Kasparov G. - Smyslov V., Vilnius, 1984 2



1. c5! (Las blancas cortan al caballo enemigo del juego y ganan la casilla d6 para su alfil.La posicion de las negras es

claramente inferior) 1... 罩e8 2. 罩xe8+ 象xe8 3. 象d6

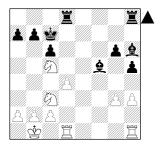
[es peor 3.  $\Xi$ c4 por 3...  $\Xi$ d1! 4.  $\Xi$ xa4  $\pm$ g6 5.  $\Xi$ xa7  $\pm$ d3, y el triunfo de las blancas no está nada claro]

3... ≜f7 4. \(\mathbb{I}\) b1 \(\mathbb{L}\)d5 [más fuerte es 4... h5]

5. 單b8+ \$f7 6. 單f8+ \$e6
[era peligroso 6... \$g6 por 7. \$d3+\$h6 8. \$f4+ \$h5 9. \$f5 con amenazas de mate]

7. g3 g6 8. **এ**a6 **三**xd6 (obligado) 9. cd **含**xd6 10. **三**xf6+ **含**e5 11. **三**f8 c5 12. **三**e8+ **含**d4 13. **三**d8! **含**e5 14. f4+ **含**e4 15. **息**f1 **息**b3 16. **含**g2 **②**b2 , y las negras abandonaron.

Beliavsky A. - Ivanchuk V., Linares, 1995



A pesar de tener un peón menos, las negras estan mejor porque sus alfiles son superiores a los caballos blancos. Además los peones g3 y h3 necesitan protección. 1... \(\frac{1}{2}\)e3 2. \(\frac{1}{2}\)de1!?

[Malo es 2. 🖄 b3 por 2... 🎉 f2] 2... 🖫 de8! [Claro que no 2... 2xd4 3. 6e6+ con buenas posibilidades para tablas]

3. ②b3 息f2 4. 里xe8 里xe8 5. g4 (no hay nada que hacer) 5... hg 6. hg 息xg4 7. 里h7+ 含d6 8. a4 里e7 9. 里h2 (no salva el cambio de las torres) 9... 息e3 10. a5 息f5 11. ②e2 含d5! 12. ②c3+ 含c4 13. 里e2 息g5-+ 14. 里g2 息f4 15. 含a2 g5 16. 里f2 b6 17. 含a3 , y en esta crítica posición las blancas perdieron por tiempo.

#### EXITOSA LUCHA CONTRA DOS ALFILES



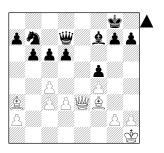
#### EXITOSA LUCHA CONTRA DOS ALFILES.

Son raras las ocasiones en las que la pareja de alfiles I es inferior en un final al alfil y caballo o pareja de caballos. Normalmente esto ocurre en las posiciones cerradas cuando los alfiles estan limitados por peones ( propios o ajenos). Vamos a ver algunos ejemplos. En esta posición la pareja de caballos tiene clara ventaja sobre alfiles . Jugaron

1... g4! 2. fg

[si 2. \( \frac{2}{x}\) xg4 , sigue 2... \( \frac{2}{x}\) xg4 3. fg \( \frac{2}{y}\)g5 ]
2... \( \frac{2}{y}\)g5 3. f3 \( \frac{4}{y}\)g3 4. \( \frac{4}{x}\)e1+ \( \frac{4}{y}\)g2 5. \( \frac{4}{x}\)h4
(alfil es libre ,pero...) 5... \( \frac{2}{x}\)xf3! 6. \( \frac{4}{x}\)xf6
\( \frac{2}{y}\)g5! 7. \( \frac{4}{x}\)xg5 f3+ 8. \( \frac{4}{y}\)d2 f2 , y las negras ganaron.

Suba M. - Smyslov V., Las Palmas, 1982



Las negras están mejor por la mala ubicación del alfil de a3 y los peones débiles de c3 y c4, pero realizar la ventaja no es tan simple. 1... 公d8 2. 总d1 c5 (limitando mas al alfil) 3. 总c1 含f8 4. 營e2 營c6 5. 營c2 d5 6. 急f3 營d7 7. cd 总xd5 8. 总e2 (después del cambio de los alfiles la ventaja de las negras es obvia) 8... ②e6 9. 总e3 含e7 10. 營d2 營c6 (todas las piezas de las negras estan colocadas muy bien) 11. 总f1 c4! 12. d4 a5 13. 營b2 公c7 14. 总c1 公b5 15. 營c2 含f6 16. 含g1 总e4 (poco a poco aumentando la preción) 17. 營f2 含f7

[si 17... ②xc3 por 18. d5 , liberando al alfil]

18. Ձd2 ဩd6 19. h4 h6 20. h5+ �g8

21. 豐g6 皇d5! (con idea de colocar al rey en h7) 22. 皇e1 皇f7 23. 豐g3 豐e4 24. 豐h4 含h7 25. 皇f2 皇d5 (la armonia perfecta) 26. 豐d8 ②b5 (comenzando la etapa decisiva) 27. 豐xb6 ②xc3 28. 豐xa5 ②e2+ 29. 皇xe2

[29. \$\disphi 1 c3-+]

Dorfman I. - Panchenko A., Cheliabinsk, 1975



Las negras están mejor porque la posición está cerrada, y además las negras tienen ventaja en el desarrollo. Pero hay que ser muy exacto. 1... 2e4 2. a3

[no hay 2. f3 por 2... ②g3 3. 罩g1 ②xf1 4. 鸷xf1 罩xh2]

2... 會e7 3. b4 ②e5 (caballos dominan a los alfiles) 4. এe2 a5! (con amenaza 5... ab 6. ab 三a8) 5. 三a1 f6

[si 5... \(\beta\)a8 sigue 6. \(\delta\)c1 ab 7. \(\delta\)b2 f6 8. ab]

6. **≜**c1 **⊆**a8 7. f3 [pierde al peón. Mejor era 7. **≜**b2]

# COMO SUCEDEN LAS POSICIONES CON DOS ALFILES?



# COMO SUCEDEN LAS POSICIONES CON DOS ALFILES?

En la teoria de aperturas existen varios sistemas donde uno de los bandos obtiene la ventaja de la pareja de alfiles, por ejemplo: Defensa Nimzo India,

Apertura Ruy Lopez, Sistema de Rauser en la Defensa Siciliana, Defensa Francesa etc. Esto no quiere decir que el bando con pareja de alfiles tenga ventaja porque superior porque el adversario tiene sus compensaciones (ventaja en desarollo, ataque al rey, mejor estructura de los peones etc.) Claro, todo ello sin entrar en el final. Pero recordemos las palabras de Tartakover que dijo que hasta el final, " los dioses crearon el mediojuego", donde se presenta la mayor parte de la partida. Por esto el bando con la pareja de alfiles a veces trata de entrar en el final incluso por el precio del sacrificio de un peón esperando aprovechar la fuerza de sus alfiles.

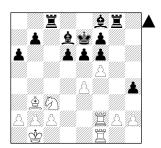
# Vamos a ver algunos ejemplos.

En la famosa variante de Rauser después de jugadas 1. e4 c5 2. ②f3 ②c6 3. d4 cd 4. ②xd4 ②f6 5. ②c3 d6 6. ②g5 e6 7. ∰d2 a6 8. O-O-O ②d7 9. f4 b5 10. ②xf6 gf 11. f5 ∰b6 12. ②xc6 pensaban que habia que comer en c6 con la dama porque en el caso de 12... ③xc6 sigue 13. fe fe 14. ∰f4 ②e7

[Pero las negras tienen la interesante jugada 14... h5! con idea después de 15. \(\psi xf6 \)\(\psi e3+ 16. \(\phi b1 \)\(\psi h6! \)\(\psi tar tar en un final sin peón pero con buen juego 17. \(\psi h4 \) (o 17. \(\psi f3 \)\(\psi xf3 18. \(\psi f6 \) y luego \(\phi e7 \) \(\psi h6) 17... \(\psi e7\)

15. \(\mathbb{\text{\texi}\text{\text{\texitilex{\text{\tex}\text{\text{\text{\text{\text{\texi}\text{\texit{\text{\text{\texitiex{\text{\texit{\text{\texit{\texi{\texi{\text{\texi}\tex{

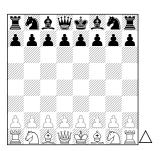
Suetin A. - Botvinnik M.,1952



1... **\$**h6! △ 2... **\$**e3 3. **□**e2(f3) **\$**d4 2. fe fe 3. **□**xf6 **□**cf8 4. **□**xf8 **\$**xf8! (Hay que guardar una de las torres) 5. **□**f2 **\$**h6 6. **\$**c4 **\$**e3 7. **□**e2 **\$**q1 8. q3

[esperando hacer tablas.Despues de 8. h3 las negras tienen mejores chances] 8... hg 9. hg \(\mathbb{Z}\)xg3 Las negras recuperaron al peón y conservaron la ventaja ( quedó la pareja de alfiles). Luego Botvinnik realizó su ventaja.

Huebner - Smyslov V.,1983



1. e4 e5 2. \$\angle\$13 \$\angle\$16 3. \$\angle\$2xe5 d6 4. \$\angle\$13

②xe4 5. d4 d5 6. \$\d2 d3 \$\d2 e7 7. O-O ②c6 8. c4 ②b4 9. cd ②xd3 10. ∰xd3 ∰xd5 11. ☐e1 \$\d2 f5 12. ②c3 ②xc3 13. ∰xc3 \$\d2 e6! (Sacrificando el peón las negras terminan el desarrollo) 14. ∰xc7 \$\d2 d6 15. ∰c2 O-O 16. \$\d2 d2 \$\d2 f5 Dos alfiles recompensan la ligera desventaja material. La partida terminó con tablas. Estos ejemplos otra vez demuestran que la pareja de alfiles (contra alfil y caballo o dos caballos) en las posiciones abiertas tiene ventaja aproximadamente de 1/2 del peón.



# CT-ART 3.0

ENGLISH DEUTSCH FRANÇAIS ESPANOL TTALIANO SVENSKA DUTCH

DE PRÒXIMA APARICIÒN EN CASTELLANO Y CATALÀN

