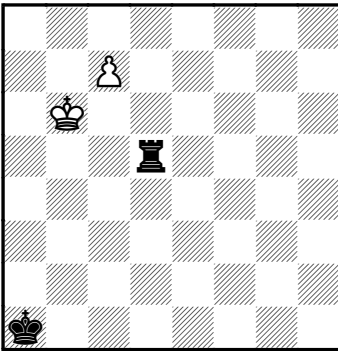


3 Finales de torre contra peón o peones

Antes de pasar a los finales de torres propiamente dichos, nos detendremos en finales de torre vs peón o peones. Estos finales a menudo se producen del final de ♖+♔ vs ♖+♔, en el que uno de los bandos ha tenido que entregar su torre por un peón rival avanzado, o en el momento de coronar. Por consiguiente, es importante apreciar que muchos finales inferiores de este tipo pueden salvarse gracias a la fuerza del rey. Comenzamos con un divertido estudio que se ha publicado en numerosos libros y manuales.



F. Saavedra

(corrección de otro de G. Barbier)
Glasgow Weekly Citizen, 1895

1...♖d6+

Esto es obligado, pues de otro modo el peón corona.

2.♔b5

Las blancas no pueden pasar a la columna "c", debido a la respuesta ...♖d1-c1. Por otro lado, subir a la séptima fila permitiría a las negras hacer tablas con ...♖d7. La secuencia, por tanto, es forzada, si las blancas quieren jugar a ganar.

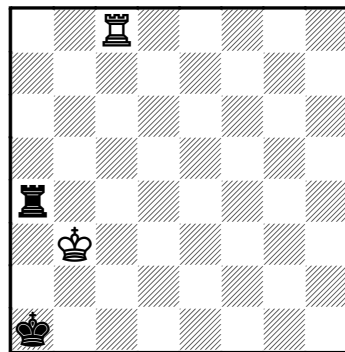
2...♖d5+ 3.♔b4 ♖d4+ 4.♔b3 ♖d3+ 5.♔c2!

Esto parece el fin para las negras, pero aún disponen de una última y sutil trampa.

5...♖d4! 6.c8♖!

La verdadera clave para conseguir la victoria. En caso de 6.c8♖?, continúa 6...♖c4+! 7.♖xc4, ahogado.

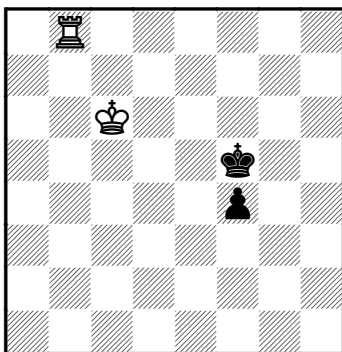
6...♖a4 7.♔b3



Para no recibir mate, las negras deben perder la torre.

Reencuentro con la carga entre reyes

Los finales de torre vs peón a menudo suponen una carrera entre los dos reyes: uno trata de llegar en auxilio de su peón, mientras que el otro se dirige a atacarlo. A veces es posible evaluar correctamente estas situaciones, contando sencillamente el número de jugadas que cada bando debe hacer para llegar con su rey, pero, lo mismo que en los finales de peones, en muchos casos el camino de cada rey puede interferir con el del otro, haciendo que a uno de los reyes le cueste más tiempo del que sugiere un simple cómputo. Para ganar el final, el bando fuerte debe ceñir su torre al peón. Desde la perspectiva del bando débil, su rey procurará bloquear la aproximación del rey contrario, acercándose al peón, pero *cargando* al rey enemigo. Como parte de esta técnica, el peón normalmente avanzará antes, dejando al rey en una posición más de interceptar, seguido del avance del rey. Es similar a las técnicas de la oposición en los finales de peones.



En esta posición, las negras sólo tienen una jugada que les permita salvarse con tablas:

73...♔e4!

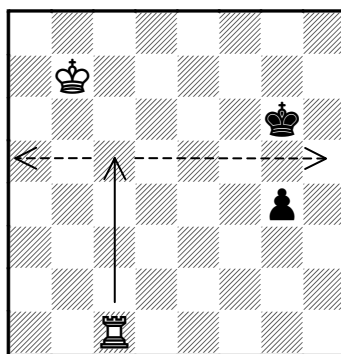
73...♔g4? no impide el acercamiento del rey blanco y pierde, por 74.♔d5 f3 75.♖f8 ♔g3 76.♔e4 f2 77.♔e3 ♔g2 78.♔e2 +.

74.♖e8+ ♔d3 75.♖f8 ♔e3 76.♔d5 f3

El final es tablas. Las blancas tendrán que entregar la torre por el peón "f".

La torre que corta el paso

El bando fuerte tiene varias posibles técnicas ganadoras a su disposición. La primera y más sencilla consiste en cortar al rey enemigo. Para que esto sea concluyente, el rey del bando débil debe ser recluido dentro de su tercera fila o más atrás, a fin de que el bando fuerte tenga tiempo de atacar al peón, después de su avance, y antes de que pueda ser apoyado por su rey.

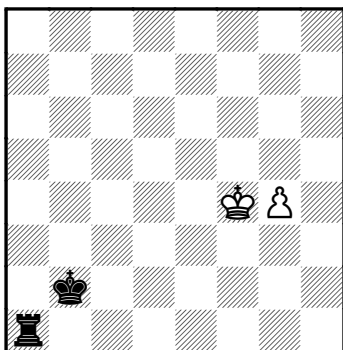


Las blancas juegan simplemente...

1.♖c5

...y todo ha terminado. Después de 1...g3, 2.♖c3 gana el peón.

Método ganador estándar



Kerlin – Prins

Olimpiada de Buenos Aires 1939

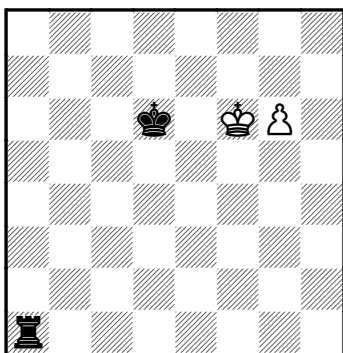
Esta partida muestra el método ganador estándar.

52...♔c3

Acercar el rey es vital.

53.g5 ♔d4 54.♔f5 ♔d5 55.♔f6 ♔d6

56.g6

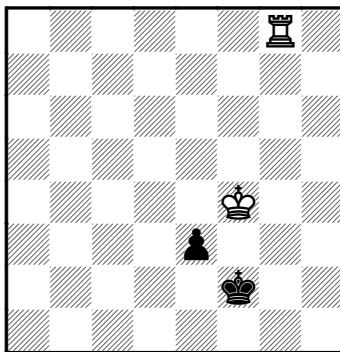


56...♞f1+ 57.♔g7 ♔e7 58.♔h7 ♞h1+

Después de 59...♞g1, las negras podrán llevar el rey a la columna "f" y capturar el peón.

Forzando la promoción menor

En la siguiente partida, la existencia de una red de mate obliga a las negras a promocionar el peón en caballo en circunstancias difíciles.



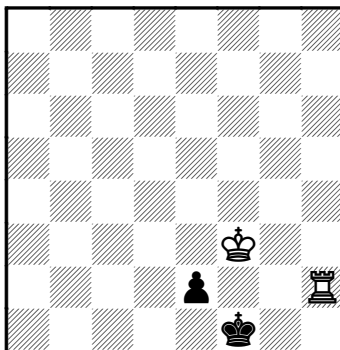
Romanishin – Hort

Essen 2000

58.♞h8!

La única tentativa de jugar a ganar.

58...e2 59.♞h2+ ♔f1 60.♔f3

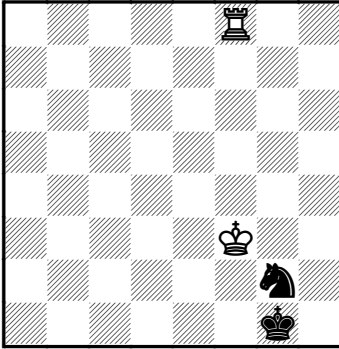


60...e1♘+

Jugada única. Ahora, sin embargo, las negras tendrán la ingrata tarea de

defender un final de torre vs caballo, con sus piezas en la banda (véase la sección correspondiente sobre finales de torre vs caballo).

61.♔g3 ♖d3 62.♟d2 ♜e1 63.♟f2+ ♔g1
64.♟f8 ♜g2 65.♔f3



65...♔f1?

La posición, por supuesto, es tablas, pero sólo hay una jugada que las consigue, 65...♜h4+. Las blancas han puesto las cosas todo lo difíciles que era posible a su oponente.

66.♟f7 ♜e1+ 67.♔e3+ ♔g1 68.♔e2
♜g2 69.♟h7 ♜f4+ 70.♔f3

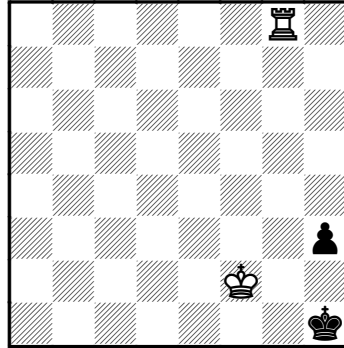
Las negras se rindieron.

Aunque la posición está perdida, rendirse parece un poco prematuro. ¿O tal vez era el momento de hacerlo?

El extraño caso del peón de torre

Normalmente, esperamos que los escenarios en que participa un peón de torre sean más tablíferos que los demás. Sin embargo, en los finales de torre vs peón lo cierto es precisamente lo contrario. En la siguiente posición, las negras

realizan efectivas jugadas de espera con su torre y fuerzan el mate.



Petrujin – Yakushev
Novosibirsk 2001

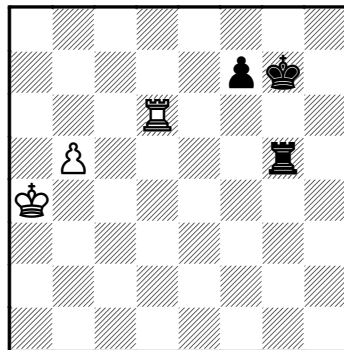
73.♟a8 ♔h2 74.♟a3

O bien 74.♟h8.

Las negras se rindieron.

La fuerza del rey

Regresando a mi comentario inicial, la posición del siguiente diagrama, que corresponde a una partida mía, muestra la fuerza del rey.



De Mauro – Snape
Mundial por Correspondencia
Semifinal 2002

Con negras, llevaba un buen tiempo en el lado malo de la posición. Sin embargo, las blancas me habían permitido simplificar a una difícil posición en las últimas jugadas y, según pronto se verá, el juego ahora es tablas. Como de costumbre, las blancas necesitan el apoyo del rey para que su peón llegue a la casilla "b8". Las negras tienen también la intención de empujar su peón, apoyándolo con su rey, por "f6", "e5", etc. No obstante, en este momento las negras tienen dos problemas: su torre está mal situada en "g5" y la torre blanca impide el avance de su rey. El primer paso, por tanto, es optimizar la posición de la torre.

46...♖g1!

Desde aquí, la torre cuenta con posibles jaques en "b1", "c1" y "a1", puede retirarse a "g8" en el momento oportuno, y proteger la casilla de promoción del peón "f". No es tan buena 46...♖g2, porque le da menos espacio para jaquear a la torre y también porque el peón "f" puede obstaculizar su camino, una vez que llegue a "f2".

47.b6

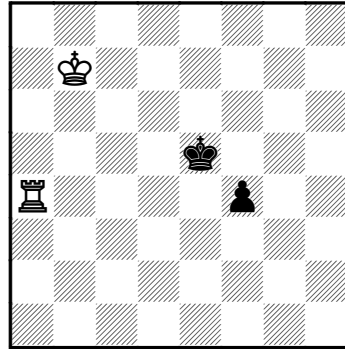
Ha llegado el momento de avanzar el peón.

47...f5 48.♖d4

Las blancas amenazan con llevar la torre a la columna "b" para apoyar el peón y proteger a su rey de los jaques. 48.♖d3 sería equivalente. Si 48.b7?, entonces 48...♖b1 asegura las tablas. La principal alternativa de las blancas es dejar la torre en "d6", desde donde corta al rey negro, y avanzar con su propio

rey: 48.♔b5 f4 49.b7 f3 50.♖d2 ♖b1+ 51.♔c6 ♖c1+ 52.♔b6 ♖b1+ 53.♔a7 ♖a1+ 54.♔b8 ♖b1 55.♖f2 ♖b3 56.♖c2 (56.♔c7 ♖c3+ =) 56...♔f6 57.♔c7 ♔e5 58.b8♖ ♖xb8 59.♔xb8 ♔e4 =.

48...♔f6 49.b7 ♖g8 50.♔b5 ♔e5 51.♖a4 ♖b8 52.♔c6 f4 53.♔c7 ♖xb7+ 54.♔xb7



54...f3

Con tablas.

Torre contra dos peones unidos

En estos finales son de aplicación los siguientes principios (para una explicación más fácil, he asumido que las blancas tienen la torre):

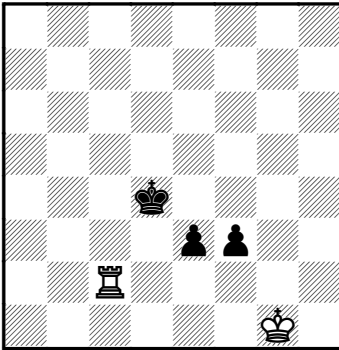
- 1) La torre es, en general, favorita para ganar.
- 2) Si el rey blanco se encuentra enfrente de los peones, entonces, normalmente las blancas ganan, sin que importe lo avanzados que los peones puedan estar.
- 3) Si ambos reyes están muy lejos de los peones, la torre normalmente ganará, si los peones se encuentran en la quinta fila, o más atrás.

4) Sin embargo, si el rey negro está mucho mejor situado que el blanco, debería tener pocos problemas para asegurar unas tablas (véase torre vs peón), y las negras tienen buenas posibilidades de ganar si los peones se encuentran en la cuarta fila o más adelante.

La técnica, en los casos más marginales, es situar, si es posible, el rey por delante de los peones y la torre detrás del peón más avanzado.

Examinando la base de datos, he podido comprobar que estos finales no suelen jugarse bien, con un gran número de jugadas innecesarias de torre.

Como puede verse por la siguiente partida, hasta los peones en sexta son insuficientes, si el rey enemigo está bien situado enfrente de ellos.



Pilgaard – Pierrot
Budapest 2001

Las blancas situarán su torre detrás de los peones y su rey directamente enfrente.

Una vez que uno de los peones avanza, el rey se situará en el agujero y los peones acabarán cayendo.

71. ♖c8 ♔d3 72. ♕f1 ♕e4

Ahora, las blancas deberían haber jugado:

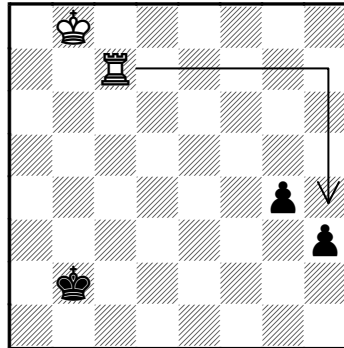
73. ♖f8 ♔d3 74. ♕e1

A 74. ♖xf3?? ♔d2, con igualdad.

74... ♕e4 75. ♖f7

Las blancas ganan, pues los peones caen.

Como veremos en la posición que sigue, si ambos reyes están distantes de la acción, la torre puede cazar ambos peones, aunque se encuentren en quinta y sexta fila.



1. ♖h7 ♔c3 2. ♖h4

Ambos peones negros caen, y las blancas ganan.

Observe que aunque los reyes estuviesen más cerca de la acción, la casilla "h7" seguiría siendo el lugar correcto para la torre, pues desde ella puede inmovilizar a ambos peones.