

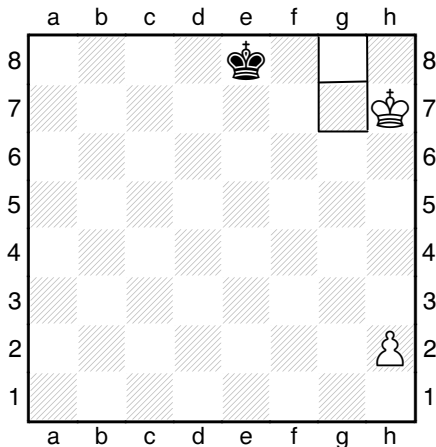
LECCIÓN 9

Rey y peón de torre contra rey

Siempre las mismas dos casillas clave

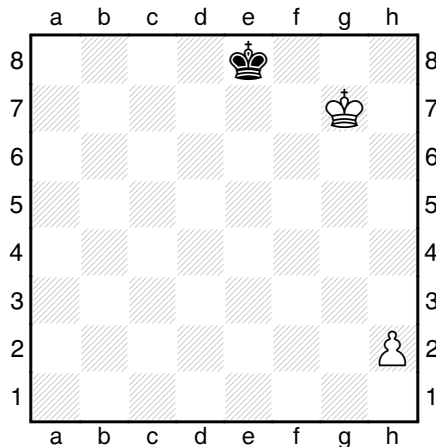
Con un peón de torre, las chances de victoria son mucho menores que con un peón que esté más cerca del centro. Hay solo dos casillas clave para el bando fuerte. Con un peón 'h' blanco las casillas clave son 'g8' y 'g7'. Por lo que si el rey del bando defensor puede alcanzar la esquina (o incluso la casilla 'f8'), entonces hace tablas, ya que ambas casillas clave están controladas.

Así que antes se produce una pelea entre los reyes por las casillas clave. Esta vez el *bodycheck* es el arma principal. El *bodycheck* (cuerpo a cuerpo) está definido menos estrictamente que la oposición. Cuando un rey toma una o más casillas importantes del otro rey, esto es el *bodycheck*.



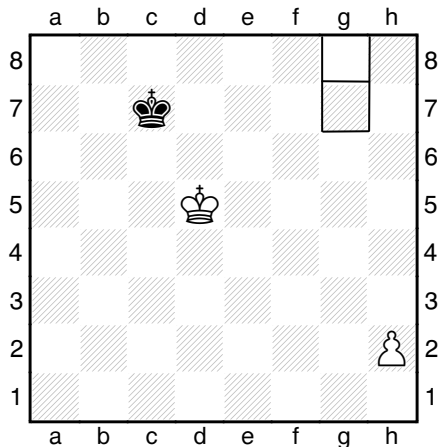
1) Juegan blancas / negras

Si las negras mueven, hacen tablas con 1...♔f7 2.h4 ♕f8 3.h5 ♕f7 4.h6 ♕f8 5.♕g6 ♕g8 6.h7+ ♕h8 7.♕h6, ahogado. Si mueven las blancas, ganan con 1.♕g7 (*diag.* 2).



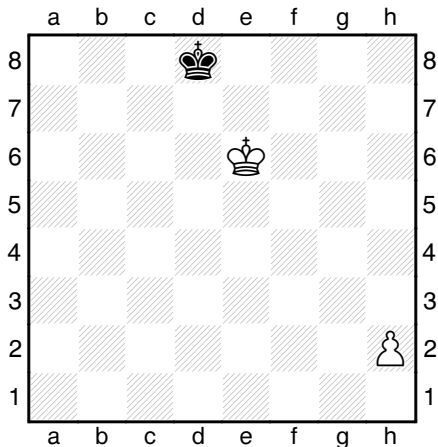
2) Juegan negras

El rey blanco ha ocupado una casilla clave, y el peón coronará antes o después: 1...♕e7 2.h4 ♕e6 3.h5 ♕f5 4.h6 ♕g5 5.h7 y las blancas ganan.



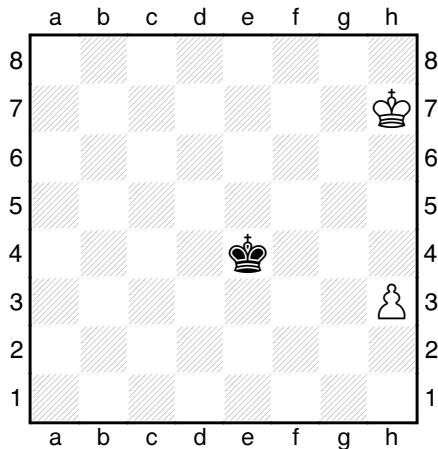
3) Juegan blancas

Aquí los reyes pelean por las casillas clave: 1.♔e6 (primero avanza el rey, ya que 1.h4? permite a las negras entablar con 1...♚d7, pues su rey alcanza la esquina 'h8' a tiempo) 1...♚d8 (diag. 4).



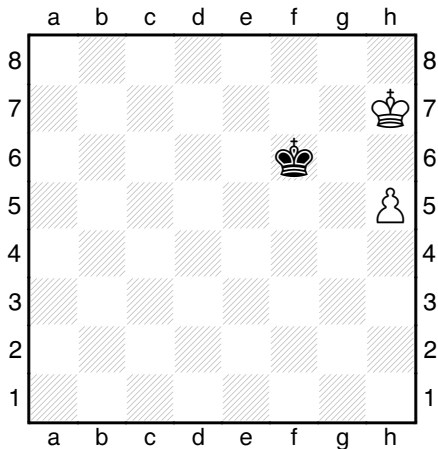
4) Juegan blancas

El rey blanco bloquea ahora el acceso de su homólogo a las casillas 'e8' y 'e7': 2.♚f7 ♚d7 3.h4 ♚d6 4.h5 ♚e5 5.h6, y ganan las blancas.



5) Juegan blancas

Un típico error es avanzar el peón demasiado pronto: 1.h4? (para ganar, el rey debe primero realizar un *bodycheck* con 1.♔g6!) 1...♚f5 2.h5 ♚f6 (diag. 6).



6) Juegan blancas

Sorprendentemente, las blancas no pueden ganar, a pesar de que el rey puede alcanzar una de las casillas clave: 3.h6 ♚f7, 3.♚h6 ♚f7, o 3.♚g8 ♚g5. Así que esta es una excepción significativa.