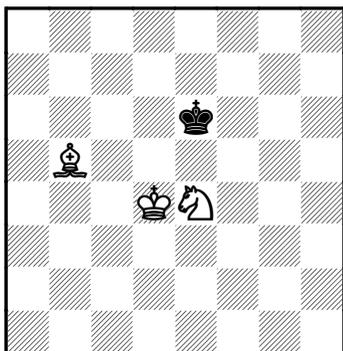


1 Finales sin peones

El mate de alfil y caballo

Este es el único mate básico que ofrece dificultad. Puede usted pensar que es fácil, pero no lo es.

En un torneo de ajedrez rápido, en el sur de Londres, pude observar cómo un maestro internacional no conseguía realizar este mate de alfil y caballo. Al final, después de muchas jugadas, y cuando estaba claro ya que no sabía cómo ejecutarlo, ahogó a su oponente. Cinco meses después, jugando en el tercer tablero de un match por equipos en la liga londinense, el jugador del equipo rival dio con mucha eficiencia el mate en cuestión.



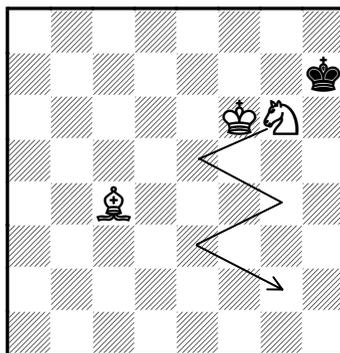
Como curiosidad anecdótica, el maestro internacional a que antes me referí defendía el primer tablero del equipo

contrario y vio, con una triste sonrisa, con qué competencia asestaba su compañero el mate cuya técnica él desconocía.

Comenzaremos a partir de la posición del primer diagrama.

Las blancas, para comenzar, deben llevar al rey adversario a una de las bandas.

1. ♖c4+ ♔e7 2. ♕e5 ♖f8 3. ♘d6 ♔g7
4. ♘f5+ ♔h8 5. ♖f6 ♔h7 6. ♘e7 ♕h8
7. ♘g6+ ♔h7



Las blancas han creado ahora la primera posición clave: el caballo en la casilla "g6", o una de las otras casillas equivalentes ("b3", por ejemplo).

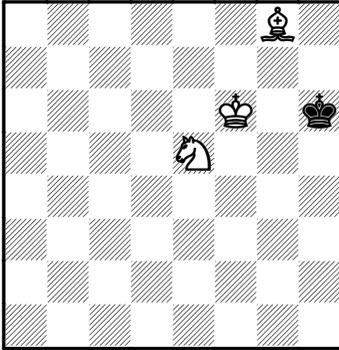
Observe lo siguiente:

1) El alfil y el rey actúan conjuntamente para impedir que el rey negro escape del cerco hacia "a8".

2) El alfil se utiliza para reconducir al rey negro, empujándolo por la columna "h".

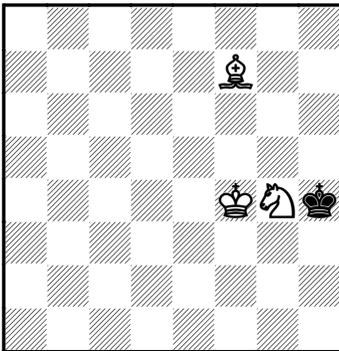
3) El caballo realiza un zigzag, que es el primer modelo a recordar.

8. ♖d5 ♗h6 9. ♖g8 ♗h5 10. ♜e5 ♗h6



Ahora el rey irá irremediabilmente hacia "h1".

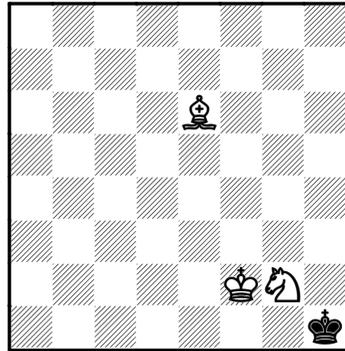
11. ♜g4+ ♗h5 12. ♗f5 ♗h4 13. ♗f4 ♗h5 14. ♖f7+ ♗h4



A medio camino del zigzag se logra la segunda posición clave. Con el caballo en "g4", controlando las casillas negras "e3" y "f2", el rey negro es em-

pujado hacia el rincón, pues el alfil controla las casillas blancas. Observe cómo se emplea el alfil para cerrar el paso al rey negro e impedirle que retroceda. De aquí en adelante, las blancas pueden progresar sencillamente hasta alcanzar la posición de mate, como sigue:

15. ♖g6 ♗h3 16. ♜e3 ♗h4 17. ♜g2+ ♗h3 18. ♗f3 ♗h2 19. ♗f2 ♗h1 20. ♖f5 ♗h2 21. ♖e6 ♗h1



22. ♜e3 ♗h2 23. ♜f1+ ♗h1 24. ♖d5++

El conocimiento que se requiere para dominar la técnica de mate puede, por tanto, resumirse así:

1) Primero, el rey negro es empujado hacia una de las bandas.

2) A continuación, las blancas desvían al rey enemigo a uno de los rincones del mismo color que el alfil, pieza que asesta el mate. Nótese cómo cooperan caballo y alfil: el caballo cubre las casillas de color opuesto a las del alfil.

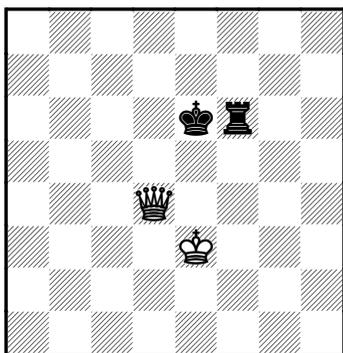
3) El mate se precede con una pirueta de caballo en "g6" o casilla equivalente.

Este último procedimiento no siempre es el camino más rápido para dar mate, pero sí es un modelo estándar que nos resulta más fácil de recordar.

Dama contra torre

La dama gana fácilmente contra alfil o caballo. Sin embargo, ganar contra la torre no tan fácil y, frente a un defensor experimentado, el mate es más difícil que el de alfil y caballo.

En el Campeonato Mundial FIDE, disputado en Moscú 2001, P. Svidler no consiguió vencer a B. Gelfand en un final de dama contra torre, que concluyó en tablas por la regla de los 50 movimientos.



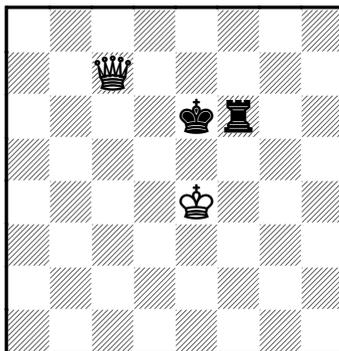
Tomemos este ejemplo como posición de partida. El primer objetivo de las blancas es alejar la torre de su rey, lo que permitirá a la dama, oportunamente, capturarla con un jaque.

El objetivo de las negras es, naturalmente, el opuesto: mantener su torre no más lejos de dos casillas de su monarca. La primera fase consiste en hacer retroceder al rey negro. Veamos de qué manera:

1. ♖e4 ♜e7 2. ♚a7+ ♜d6 3. ♚b6+ ♜e7 4. ♚c7+ ♜e6

Hemos llegado a la primera posición crítica. Ahora las blancas llevan su da-

ma al sector opuesto, un tema estándar en estos finales, con lo que se le hará difícil la vida a la torre.



5. ♚g7

Las negras tienen problemas.

5... ♜f7

5... ♜f2 permitiría a las blancas ganar la torre con 6. ♚e5+ ♜f7 7. ♚c7+ ♜e8 8. ♚b8+ ♜d7 9. ♚a7+. Esta evolución en zigzag es un procedimiento a recordar. 5... ♜f1, única opción decente a la línea principal, permite a las blancas acercarse haciendo 6. ♚g4+ ♜f6 7. ♚h4+ ♜g6 8. ♜e5.

Ahora las blancas pueden hacer retroceder una fila al rey negro:

6. ♚g6+ ♜e7

Sería un grave error hacer 6... ♜f6?, debido a 7. ♚e8+ ♜d6 8. ♚e5+, cazando la torre.

7. ♜e5 ♜f8

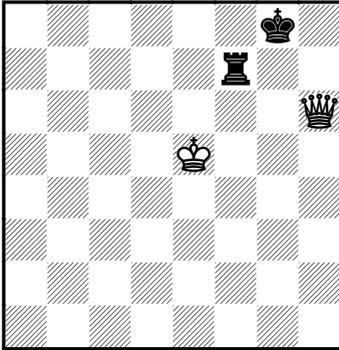
La única jugada que no sea separarse de la torre.

8. ♚h6+ ♜g8

Ver el diagrama siguiente

Otra posición clave. Ahora las blan-

cas efectúan una importante jugada de espera:

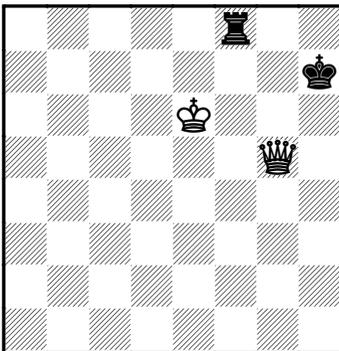


9. ♖h5

Las blancas deben tener mucho cuidado en evitar trucos de ahogado.

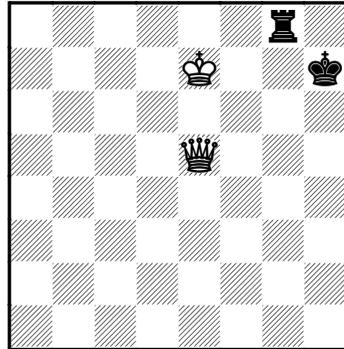
Un ejemplo típico de este error son los siguientes movimientos 9. ♖e6 ♖e7+ 10. ♖f6?? (obviamente, hay que llevar el rey a "d6") 10... ♖e6+ y tablas.

9... ♖g7 10. ♖g5+ ♖h7 11. ♖e6 ♖f8



Ahora hay otra jugada de espera que sella la suerte de las negras:

12. ♖g4 ♖g8 13. ♖e4+ ♖g7 14. ♖e7 ♖h8 15. ♖e5+ ♖h7



16. ♖f7

Las negras no pueden evitar el mate.

Resumiendo, los temas en el final de dama vs torre son:

1) Las blancas tratan de forzar la separación entre torre y rey contrarios, de forma que la torre pueda ser capturada con un jaque de dama, o bien dar mate al rey negro en la banda.

2) Las negras deben mantener rey y torre con una separación máxima de dos casillas entre ambos.

Las blancas consiguen su propósito mediante:

1) Jaques para obligar al rey negro a retroceder.

2) Acoso gradual, con la dama acercándose al rey enemigo para restringir su movilidad.

3) Jugadas de espera con la dama, que a menudo suponen desplazarse de uno a otro lado del rey débil.

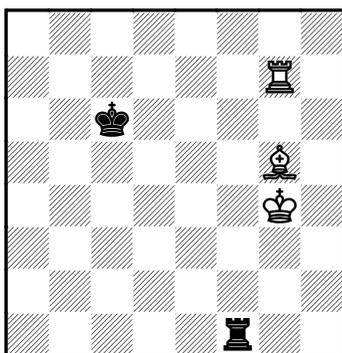
4) Si la torre se separa de su rey, las blancas deberán calcular los jaques para capturarla, a menudo con una aproximación en zigzag, a fin de alcanzar la diagonal precisa.

Como puede verse, en la práctica no es fácil.

Torre y alfil contra torre

Como sin duda sabrá usted, el final de torre y alfil vs. torre es de tablas teóricas. Con todo, y tras examinar mi base de datos, casi el 50% de estos finales fue ganado en la práctica.

¿Por qué una posición de tablas teóricas, que a primera vista no parece difícil de defender, se traduce en un resultado tan pobre por parte del bando defensor? La siguiente partida nos muestra con mucha claridad la técnica *ganadora*.



Vallejo – Miezis

Campeonato de Europa por equipos
León 2001

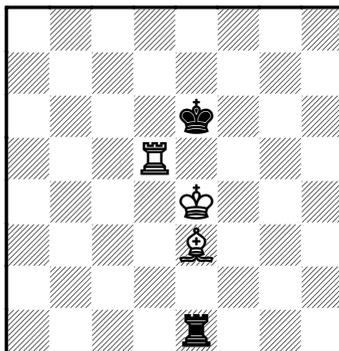
La posición del diagrama refleja la situación de la partida después de la jugada 65 de las blancas, en la que han tomado el último peón negro.

Como puede observarse, la posición del segundo jugador en este momento es buena.

65...♔d5 66.♖e7 ♕d6 67.♖e2

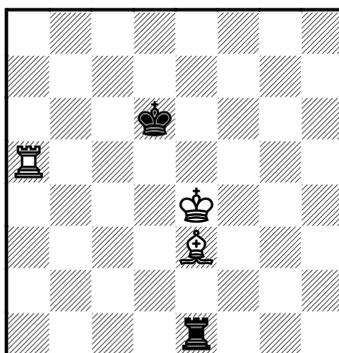
En primer lugar, las blancas utilizan su torre para cortar o restringir al rey enemigo.

**67...♔d5 68.♖f4 ♖h1 69.♖e5+ ♔c6
70.♔f3 ♖f1+ 71.♔e4 ♖e1+ 72.♖e3 ♔d6
73.♖d5+ ♔e6**



En segundo lugar, las blancas mejoran la posición de su rey, utilizando su alfil para guarecerse de los jaques de torre.

74.♖a5 ♔d6



Las blancas están ahora listas para la siguiente fase. Observe la combinación de estrategias:

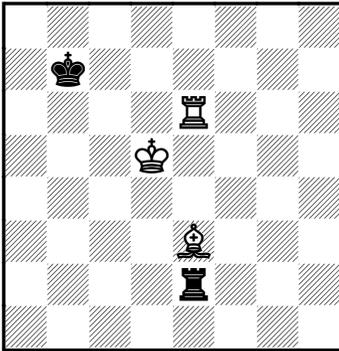
- 1) Desviar al rey negro.
- 2) Situar la torre enfrente del alfil para defenderlo.

3) Avanzar con el rey (protegiendo la torre).

4) Desplazar el alfil hacia delante para proteger al rey de los jaques.

No hay que decir que las negras tienen posibilidades de oponerse a esta estrategia, jugando, por ejemplo, el rey a "d7", en lugar de a "b7".

75. ♖a6+ ♔c7 76. ♕d4 ♔b7 77. ♖e6 ♖e2
78. ♕d5



Hemos alcanzado una posición crítica. Ahora sólo hay tres jugadas que salvan a las negras. La torre debe jugarse a "c2", "g2" o "h2". Sólo desde estas casillas dispone la torre de la suficiente capacidad de maniobra y de la posibilidad de regresar a la acción, por la sexta, séptima y octava filas. Esto guarda similitud con los finales de torre y peón, en los que la torre defensora generalmente está mejor situada, por la misma razón, en el flanco opuesto al que se encuentra su rey.

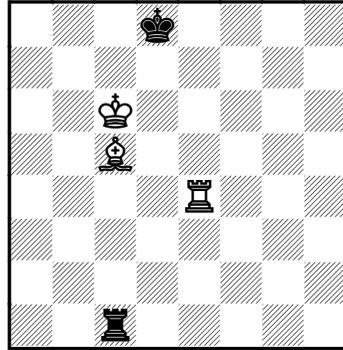
78... ♖a2? 79. ♖e7+! ♔c8 80. ♕c6 ♔d8
81. ♖e4 ♖c2+ 82. ♕c5 ♖c1

Ver el diagrama siguiente

Los esfuerzos de las blancas han da-

do sus frutos: el rey negro está confinado en la última fila y su torre atada a la columna "c", a fin de no permitir ♕b6+ y ♖e8++.

A las blancas sólo les resta asestar el golpe de gracia.



83. ♖e2

83. ♖a4, pasando la torre al otro flanco, aún es más rápido.

83... ♖c3

O 83... ♖c4 84. ♖d2+ ♔e8 85. ♖f2.

84. ♖f2

Las negras están perdidas.

En resumen: los temas en el final de torre y alfil contra torre se basan en las tentativas de las blancas por reducir al rey contrario en la banda:

1) Utilizando su torre para obligar al rey débil a retroceder.

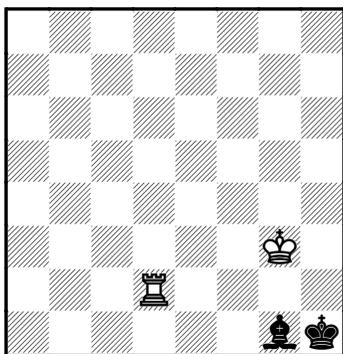
2) Mejorando la posición de su rey para apoyar a la torre.

3) Empleando el alfil como escudo del rey contra los jaques.

En la práctica, esto no será suficiente para lograr la victoria, siempre y cuando las negras jueguen su torre con la precisión necesaria.

Torre contra alfil

También este final es de tablas teóricas, y algo más fácil para el defensor que el final anterior. Según mi base de datos, el 75% de las partidas que desembocan en este final terminan en tablas. Al margen de la táctica, las blancas sólo pueden esperar tener éxito si consiguen encerrar al rey negro en la banda. Una vez allí, las negras deben llevar su rey al rincón de color opuesto al alfil.



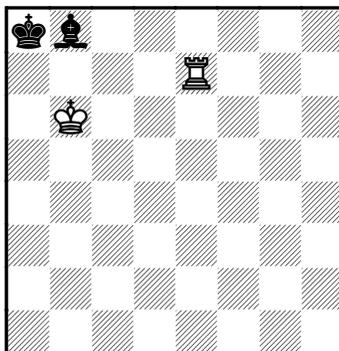
Petrovic – Maksimovic
Herceg Novi 2000

En la posición del diagrama, por ejemplo, las blancas no pueden progresar, ya que si ♞d1 , es ahogado. En caso de que jueguen las negras, deben mover el alfil lejos, con la intención de hacer jaque al rey adversario.

91...♙b6 92.♞d1+ ♘g1 93.♞f3 ♜h2
94.♞d7 ♜h1 95.♞h7+ ♙h2

Tablas.

Sin embargo, incluso en esta posición es posible que el bando débil se equivoque.



Gonda – Paci
Budapest 2001

El juego continuó así:

93...♙d6?? 94.♞a7+ ♜b8 95.♞d7

Las negras se rindieron.

Cualquier otro desplazamiento sensible del alfil en la diagonal, habría permitido a las negras responder con un jaque a un ataque de torre. Por consiguiente, es importante recordar que, en este tipo de posición, el alfil necesita responder al ataque de torre con un jaque al rey enemigo. Por esta razón, tiene sentido mover el alfil lejos del rey rival.

Incluso a nivel de Grandes Maestros se cometen errores.

Ver el diagrama siguiente

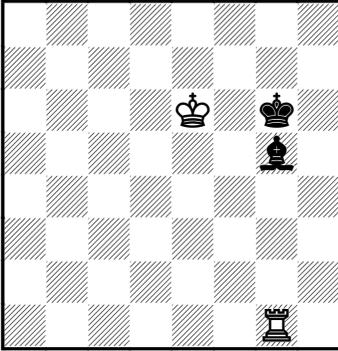
Holmsten – Rytshagov
Campeonato de Finlandia
por equipos 2001

90...♜h5??

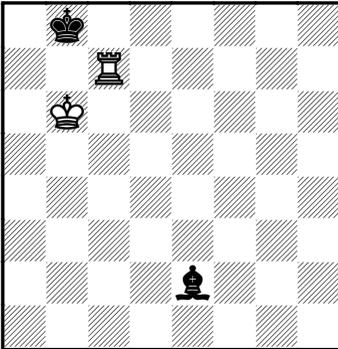
A juzgar por las bases de datos, situar el rey detrás del alfil es un error habitual. Con $90...♜h6$, el juego era tablas.

91. ♔f5

Las negras se rindieron.



Desde la perspectiva de las blancas, se trata de llevar al rey enemigo al borde del tablero y tratar de mantenerlo alejado de los rincones de tablas. En tal caso, el bando fuerte tendrá la posibilidad de combinar el ataque al alfil con una amenaza de mate.



Wedberg – Ernst
Campeonato de Suecia
Orebro 2000

Este es el tipo de posición que las

blancas buscan. El rey de las negras se encuentra en el rincón erróneo y, como consecuencia de ello, no pueden expulsar al rey blanco de "b6" con un jaque de alfil. La partida finalizó así:

110. ♖e7 ♜g4 111. ♖e8+ ♜c8 112. ♖h8

Las negras se rindieron.

Torre contra caballo

En condiciones normales, no existe una victoria forzada en el final de torre vs. caballo. Sin embargo, la base de datos contiene un 27% de partidas que se ganan con este final. ¿Cuál es la razón? Hay dos posibles respuestas:

1) El bando defensor está muy mal situado al entrar en el final (por ejemplo, con el caballo separado de su rey), o bien

2) Clavado en la banda, el jugador en inferioridad no consigue encontrar los recursos defensivos de que dispone.

El bando defensor está muy mal situado

Asumiendo que no puede ganarse el caballo, en cuyo caso se ganaría fácilmente, las demás posibilidades son:

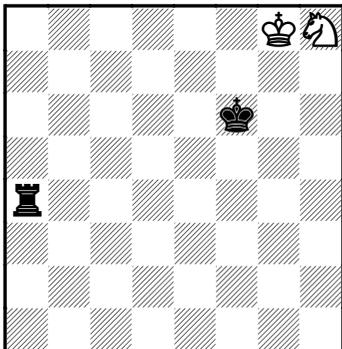
1) El rey defensor está confinado en la banda, y/o

2) El caballo puede ser cazado.

Ver el diagrama siguiente

Kose – Stanojoski
Estambul 2001

Las negras acaban de capturar un peón en "a4" y la posición blanca es desesperada. Con cualquiera de las dos jugadas de caballo, éste se pierde, y ♜f8 sería mate. Sólo queda:

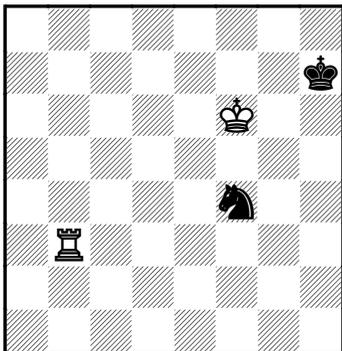


83. ♖h7 ♜g4

Las blancas se rindieron.

Las negras ganan el caballo o dan mate.

El segundo ejemplo es más complejo.



Ulibin – Jaritonov
Hoogeveen 2000

Las blancas pueden explotar la pobre situación del rey negro para ganar el caballo.

58. ♖f5 ♜e2

Observe que las negras no pueden jugar 58... ♜d5, debido a que tras 59. ♖e5

59... ♜e7(c7), 60. ♜b7 gana el caballo.

59. ♖e4 ♖h6 60. ♜e3 ♜c1

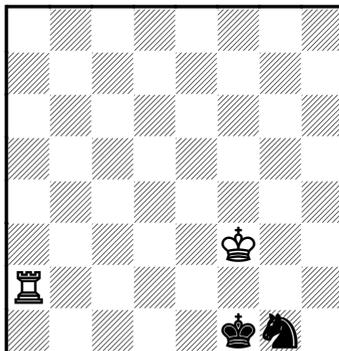
O 60... ♜g1 61. ♖f5! ♖h7 62. ♖f6 ♖h6 63. ♜g3, ganando.

61. ♖d4 ♖g5 62. ♖c4 ♖f4 63. ♜e1

Las negras se rindieron.

Resistencia en la banda

Llegamos ahora a un tema que se produce muy a menudo.



Golda – Schmid
Freising 2001

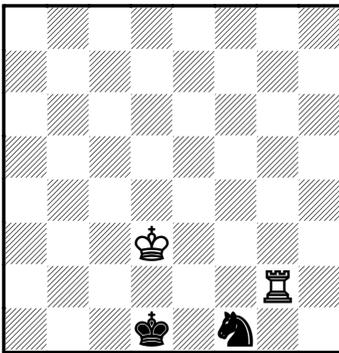
Estas posiciones con frecuencia se derivan de finales de torre vs. peón. Las negras han llegado justo a tiempo de coronar su peón en "g1", pero han debido hacerlo con jaque, para no recibir mate en la primera fila. Las negras tienen recursos suficientes para hacer tablas. Mantienen rey y caballo juntos en la banda, oscilando con el rey entre "f1" y "e1", y con el caballo por "h3" y "e2", con regreso a "g1". Las negras siempre disponen, al menos, de una de estas jugadas. La partida finalizó así:

62. ♖e3 ♜h3 63. ♜h2 ♜g1 64. ♜f2+ ♖e1 65. ♜g2 ♖f1 66. ♜d2 ♖e1 67. ♜f2 ♜h3

68.♖g2 ♔f1 69.♖g8 ♘g1 70.♖g7 ♘h3
 71.♖g8 ♘g1 72.♖g3 ♘e2 73.♖f3+ ♔e1
 74.♖f5 ♘g3 75.♖e5 ♘f1+ 76.♔f3+ ♔d1
 77.♖d5+ ♔e1 78.♖e5+ ♔d1 79.♖d5+
 ♔e1 80.♖e5+

Tablas.

El ejemplo siguiente ofrece una dura advertencia de lo que sucede cuando el bando defensor se relaja, asumiendo que lo peor ya ha pasado.

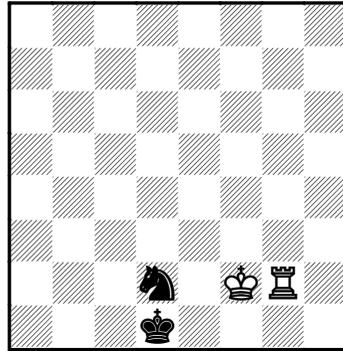


Sandipan – Boidman
 Wiesbaden 2001

Durante las últimas catorce jugadas, las negras se han estado defendiendo bien, en una posición de tablas *muertas*. De modo que ahora las blancas intentan un último truco: darle algún espacio a su rival.

105.♔e4 ♔e1 106.♔f3 ♘d2+ 107.♔g3

107...♔d1 108.♔f2



108...♘e4+??

Las negras se dejan arrastrar por su nueva libertad. En lugar de la textual, con la simple 108...♔c1 seguirían teniendo las tablas en el bolsillo, como también sería el caso moviendo el caballo a "b1", "b3" o "c4".

109.♔e3 ♘c3 110.♔d3

Las negras se rindieron.

Se pierde el caballo o es mate. No creo que el jugador con negras durmiese muy bien aquella noche.

En resumen: estas posiciones de rey y caballo en la última (primera) fila, en casillas contiguas, a menudo resultan de finales de torre vs. peón. Son tablas, a menos que el caballo o el rey se encuentren en "a1", "h1", "a8" o "h8". La clave de la defensa es mantener rey y caballo juntos, y conservar esa posición.