

26. Torre contra alfil (calidad de ventaja)

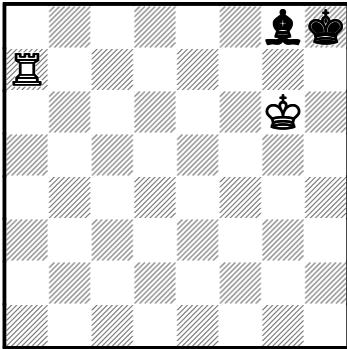
Ya sabemos que, en general, la torre vale más que el alfil. Cuando en el tablero se encuentran solos, sin peones, en la mayoría de los casos la posición es tablas. Pero para que eso suceda, el rey debe estar colocado en la esquina correcta.

¿Qué significa esto?

En el final del que nos ocupamos, como en el caso del final de caballo contra torre, no hay que tener miedo de ser empujado hasta el borde del tablero, puesto que incluso allí la partida puede salvarse si se practica una defensa correcta.

Es importante recordar una cuestión: *en su retirada, el rey del bando más débil debe esforzarse por alcanzar una casilla del rincón que sea inaccesible al alfil.*

A continuación veremos dos posiciones importantes y críticas para la práctica que conviene memorizar.

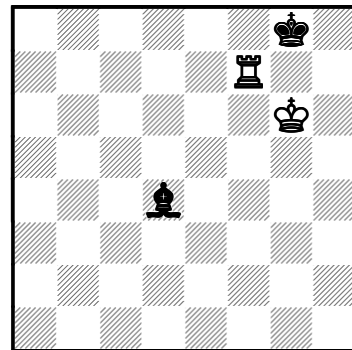


Tablas teóricas.

El rey negro está aquí en un rincón seguro.

El lector podrá comprobar por sí mismo que todos los intentos por reducir a las piezas negras, llevan únicamente a la posición de rey ahogado.

Ahora tenemos un ejemplo de defensa sin éxito:



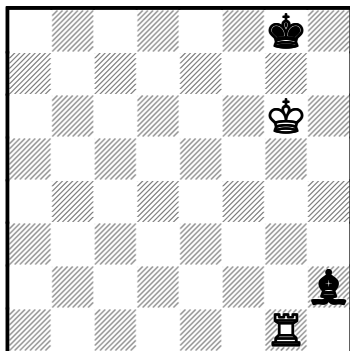
Juegan negras y ganan blancas.

El rey de las negras está mal colocado aquí, puesto que se halla en el rincón "erróneo", lo que posibilita la victoria de las blancas.

1...♔g1

El alfil tenía que ocultarse, ya que existía la amenaza 1.♖d7 ♕b6 2.♜b7 ♔c5 3.♜b8 ♕f8 4.♜c8, y mate al siguiente movimiento.

2.♖f1 ♔h2 3.♗h1 ♕g3 4.♗g1 ♔h2



5.♗g2!

Pese a la desesperada defensa de las negras, las blancas han conseguido expulsar al alfil de su refugio.

El resto es simple. Por ejemplo:

5...♕e5 6.♗e2 ♕d6 7.♗e8 ♕f8 8.♖d8 ♔h8
9.♗f8

Mate.

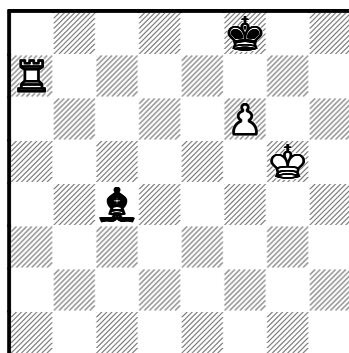
En el siglo XVIII, el gran jugador francés Francisco Andrés Danican Philidor, nos dejó un mensaje muy claro sobre este final en su famosa obra *Analyse du jeux des Echecs*:

“No es forzoso que una torre gane contra el alfil (sin peones), pero la defensa requiere un cierto grado de meticulosidad”. Supongamos que el blanco cuenta con la torre y las negras poseen el alfil de casillas negras. Por supuesto, las blancas consiguen llevar al rey negro hacia la última fila, pero ni aquí pueden ganar si el rey negro se va al rincón adecuado. En este caso (alfil de casillas negras), el rey debe ir al rincón blanco, donde hará tablas sin problemas. Así pues, el alfil siempre cubrirá a su rey en "b8" o "g1" después de un jaque en la primera u octava fila, con lo que las blancas no podrán ganar un

tiempo por el ahogado. La situación cambia si el rey negro está colocado en el rincón negro "a1" o "h8", porque no se puede cubrir con el alfil, y entonces sí pierde.

Por tanto, el final de torre contra alfil sin peones es tablas, aunque el bando que posee el alfil tiene que jugar con cuidado.

Pero si tenemos un final de torre y peón contra alfil, las cosas cambian. En la mayoría de los casos el bando más fuerte gana, pero también existen algunas excepciones. Una de esas posiciones raras es la siguiente:



El peón blanco ha avanzado mucho e impide que el rey llegue a "f6". Por otro lado, la casilla "g6" está controlada por el alfil, así que el blanco jamás puede amenazar el mate, y así, ésta posición es tablas teóricas. Veamos:

1.♗c7

Si 1.f7, la única respuesta válida es 1...♔g7! De lo contrario, el rey llega a "f6" y se gana.

1...♕d5 2.♗c5 ♕a2 3.♗b5

Amenaza 4.♗b8 ♔f7 5.♗b7 ♔f8 6.♔g6, ganando.

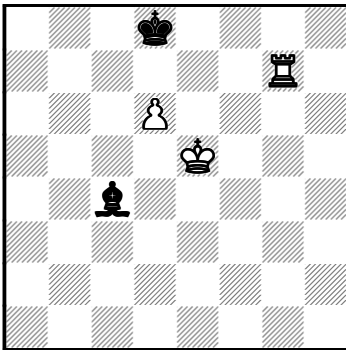
3...♔c4!

Siempre hay que estar preparado para dar jaque en caso de que el rey vaya a "g6".

4.♖b4 ♔d5 5.♗g6 ♗f7 6.♕f5 ♔d5 7.♕e5 ♗a2 8.♞a4 ♗b3 9.♞a3 ♗c4 10.♞a8 ♕f7 11.♞a7 ♕f8 12.f7 ♕g7!

Con idea de 13...♗f7, y tablas.

Veamos la siguiente posición:



Aunque pueda parecer igual, no lo es, ya que las blancas ganan. La maniobra vencedora incluye el sacrificio del peón en un momento dado. Veamos:

1.♞g4 ♗a6

Si el alfil se mantuviera en la diagonal "a2-g8", la torre se trasladaría a otra parte del tablero.

Por ejemplo: 1...♗b3 2.♞b4 ♗a2 3.♞b8 ♕d7 4.♞b7 ♕d8 5.d7 ♕e7 6.♞b2! ♗c4 7.♞d2, o 6...♗e6 7.d8♞, etc.

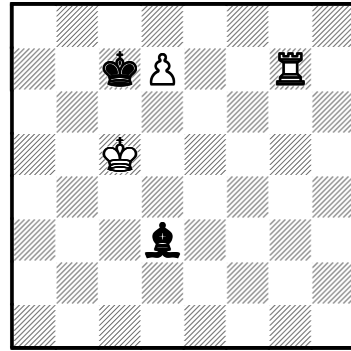
2.♞g8 ♕d7 3.♞g7 ♕d8 4.♕d5!

La diferencia entre este final y el anterior es que el peón, al ser central, permite la entrada del rey por ambos flancos.

4...♗b5

O 4...♗d3 5.♞g3 ♗f5 6.♕e5 ♗b1 7.♞g8 ♕d7 8.♞g7 ♕d8 9.d7, ganando.

5.♕c5 ♗d3 6.d7 ♕c7



7.♞e7!!

Una jugada muy difícil, cuya idea oculta es trasladar al rey al rincón malo, aun a costa de entregar el peón.

7...♗f5 8.d8♞ ♕d8 9.♕d6 ♕c8 10.♞c7 ♕b8

De lo contrario, se amenazaría el alfil con la torre en "f7" y mate en "f8".

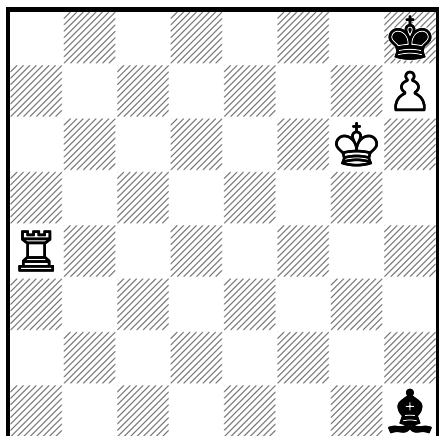
11.♕c6

Seguido de 12.♕b6, ganando.

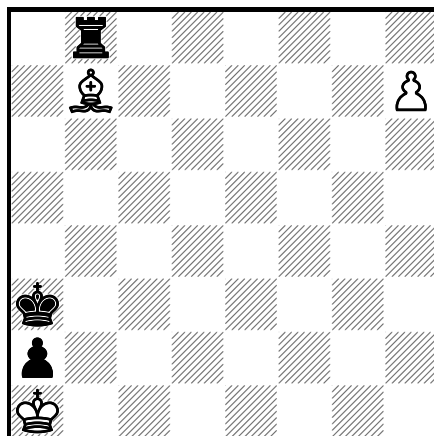
Si la torre tiene que luchar contra el alfil y dos peones, entonces el resultado más común es tablas. Pero también puede haber situaciones delicadas para la torre si los peones están conectados.

En este caso, existe la siguiente regla: los peones libres y unidos (junto al alfil), hacen tablas si están en la cuarta fila, y ganan si se encuentran en la quinta o sexta línea. Aunque, cómo no, aquí también hay excepciones.

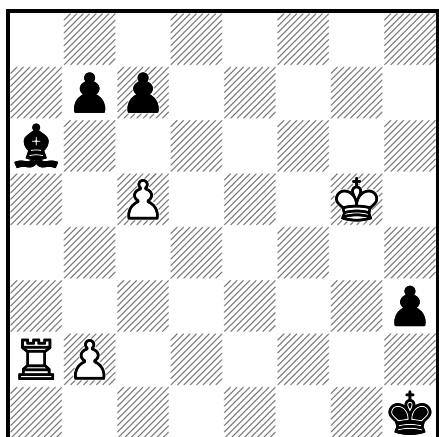
Test 26 Torre contra alfil (calidad de ventaja)



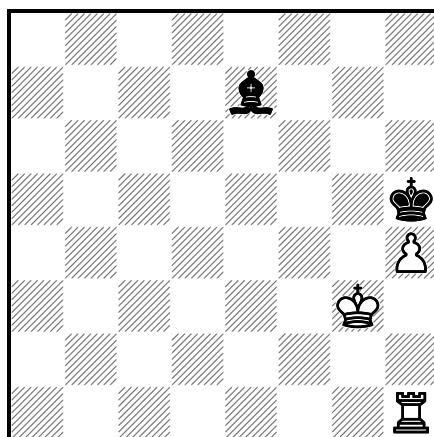
301) Juegan blancas y ganan



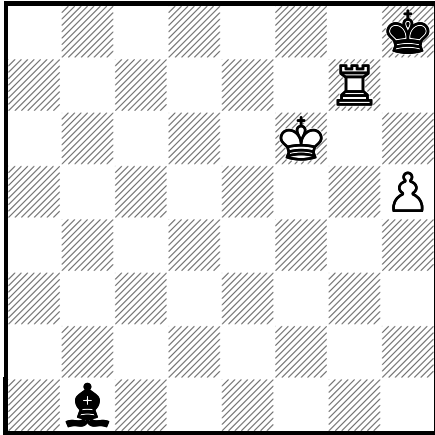
302) Juegan blancas y hacen tablas



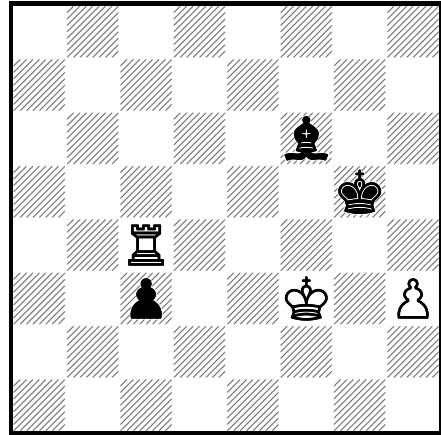
303) Juegan blancas y ganan



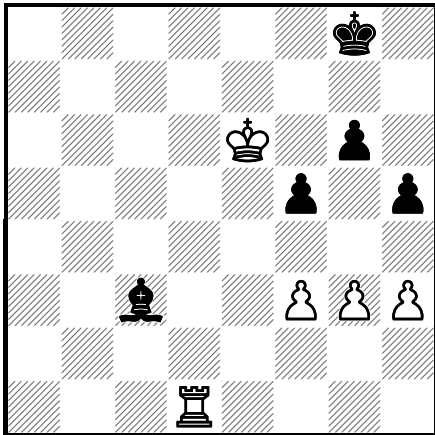
304) Juegan blancas y ganan



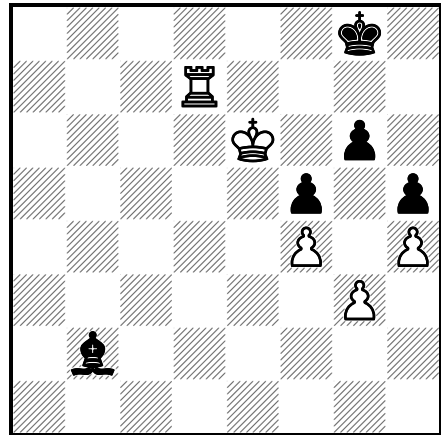
305) Juegan blancas y hacen tablas



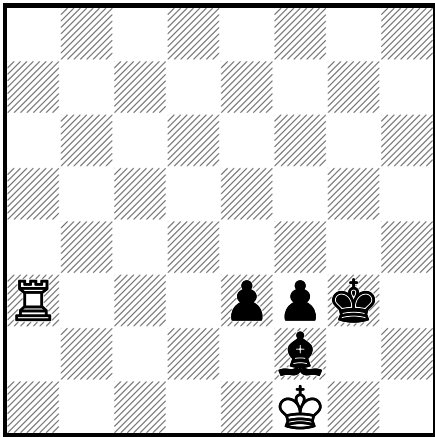
306) Juegan blancas y ganan



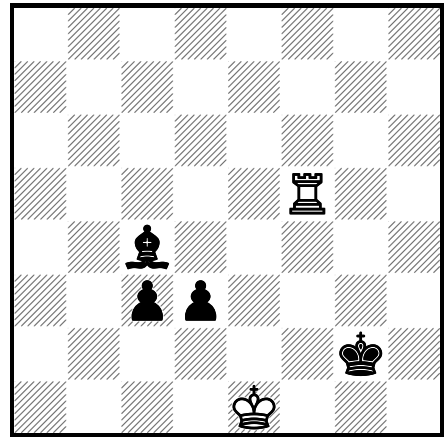
307) Juegan blancas y ganan



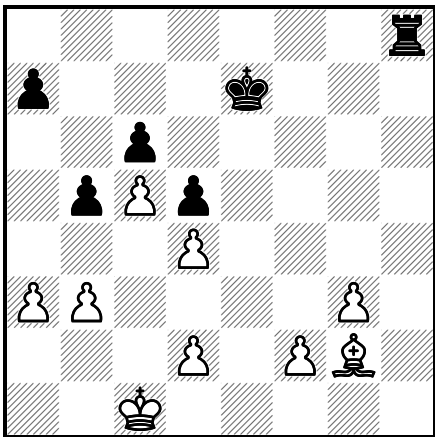
308) Juegan blancas y ganan



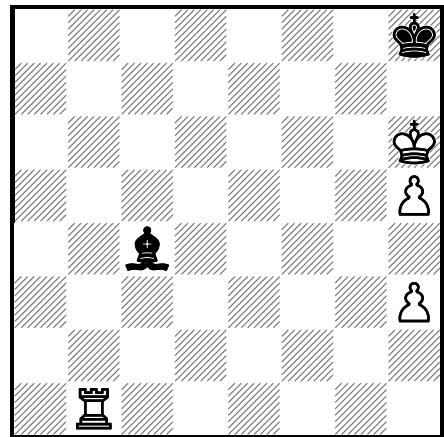
309) Juegan blancas y hacen tablas



310) Juegan blancas y hacen tablas



311) Juegan blancas y hacen tablas



312) Juegan blancas y ganan