

1. Cómo se analizan los finales (M. Dvoretsky)

Para muchos ajedrecistas jóvenes los finales suponen un gran problema. Les gustaría profundizar en su conocimiento, pero a la hora de la verdad no saben por dónde empezar. Ya que en los manuales de ajedrez casi nunca se explica cómo se puede avanzar por su propia cuenta, intentaremos centrarnos en este tema.

De las principales corrientes referidas al perfeccionamiento de los finales se pueden destacar dos:

1. Estudio teórico (aumentar la erudición, acumular el repertorio de los finales).
2. Perfeccionamiento práctico (saber llevar a cabo un final de partida).

Desde luego las dos corrientes están estrechamente relacionadas, y progresar en un campo implicará cierto progreso en el otro. Pero nosotros optamos por analizarlos separadamente. Abordaremos en el capítulo 2 el perfeccionamiento práctico.

1. Estudio Teórico

Para ampliar el repertorio de los finales, hay que saber analizarlos sistemáticamente. Partiendo de la ordenación tradicional, que clasifica posiciones según el material, de modo que, observando los finales de peones, caballos, torres, etc., iremos aprendiendo sus respectivas propiedades.

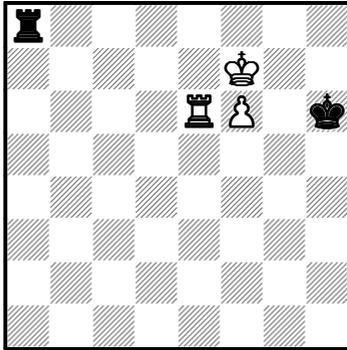
Todas las posiciones finales se pueden dividir en dos grupos convencionales: las exactas y las problemáticas. A las posiciones que conocemos, que sabemos evaluar y jugar, las llamaremos "exactas". Tienen que ser las posiciones que nosotros conocemos ¡y no la teoría general de los finales! Distintos ajedrecistas pueden tener distintos repertorios de posiciones exactas.

El resto de las posiciones se consideran como "problemáticas". En ellas no aplicamos nuestros conocimientos, sino que lucharemos, buscaremos las mejores jugadas, calcularemos variantes, en una palabra, jugaremos.

Hay gente que piensa que para dominar la teoría de los finales hay que conocer un gran número de posiciones. Pero ¿será tan necesario conocer cantidades de posiciones finales? En realidad, las posiciones exactas, menos las más elementales, aparecen muy poco. Lo más típico es que el ajedrecista tenga que enfrentarse a las posiciones problemáticas. Y para poder hacerlo tendrá que estudiar las leyes generales que se aplican a todos los finales, algunas reglas particulares, procedimientos útiles y las evaluaciones más típicas. Este conjunto de conocimientos, sin descartar el de las posiciones exactas, va a formar el universo de nuestro conocimiento de los finales.

Quiero volver a destacar que el repertorio

15. ♖e6 ♜g1+ 16. ♔f5 ♜a1 17. h6+ ♔h7!
 18. ♜d6 ♜a2 19. ♔g5 ♜g2+ 20. ♔f6
 ♔xh6! 21. ♔e7+ ♔h7 22. f5 ♜e2+
 23. ♜e6 ♜a2 24. f6 ♜a8! 25. ♔f7 ♔h6



Ha surgido una posición problemática muy importante, que tendría que haber sido incluida en nuestro conjunto de conocimientos exactos cuando estabamos analizando los finales de torre y peón contra una torre.

26. ♜e1 ♜a7+ 27. ♜c7 ♜a8

Lo más fácil es guardar la torre en la 8ª fila para no permitir que la alcance el rey blanco. Pero también es posible 27... ♜a1 28. ♔f8 ♔g6 29. f7 ♔f6! 30. ♔g8 ♜g1+! que conduciría al empate.

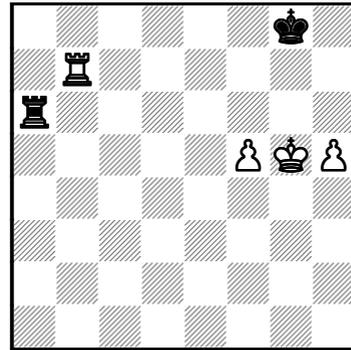
28. ♜d7 ♔h7 29. ♜d1 ♜a7+ 30. ♔e6 ♜a6+ 31. ♜d6 ♜a8 32. ♜d4 ♔g8 33. ♜g4+ ♔f8

Tablas. El estudio de este final nos permite hacer varias consideraciones generales. Ahora sabemos dónde tienen que colocar su torre las negras. Y el rey, según indicó I. Maizelis, es mejor colocarlo en f7 hasta que no haya peligro de hacerlo retroceder a la última fila. Entonces podrá ocupar g7 y, más tarde, h6 para atacar al

peón blanco.

Sin lugar a dudas no todas las posiciones con los peones en "f" y "h" llevan al empate.

Ya hemos mencionado la excepción más importante: cuando el rey está bloqueado en la última fila, las negras, como regla, pierden. Veamos el siguiente ejemplo.



1. f6 ♜a1 2. ♜g7+ ♔h8

Si 2... ♔f8 3. h6 y luego a la fuerza sigue h7.

3. ♔g6 ♜g1+ 4. ♔f7 ♜a1 5. ♜g8+ ♔h7 6. ♜e8 ♜a7+ 7. ♔f8

La jugada siguiente será 8. f7 (el peón h5 privará al rey negro de g6). Como ve, una vez jugada esta variante, no hay necesidad alguna de memorizarla, además, hay otros caminos que conducen a las blancas a la victoria. En resumen, ya ha aprendido todo lo que tiene que saber un ajedrecista práctico de este tipo de finales. No le ha supuesto un gran esfuerzo lograrlo, ¿verdad?

Ahora veamos cómo se construye otro apartado algo más amplio de nuestro conjunto de conocimientos de los finales; los finales de torre contra un sistema de peones. Como base de análisis podrán utilizar cualquier guía de finales, por

ejemplo, el libro de Elias Maizelis *Torre contra peones* publicado en 1956 (a diferencia de las aperturas, los finales casi nunca envejecen).

En esta guía se analizan alrededor de 400 posiciones. Está claro que es imposible analizar y memorizar toda la información que contiene, así que nos veremos obligados a seleccionar los finales más importantes para un ajedrecista práctico.

Pero, ¿qué finales son los más importantes? Este es el problema. A la hora de seleccionarlos tendrá que saber sacar información, generalizar, llegar a ciertas conclusiones, pero también saber aplicar sus propios conocimientos obtenidos a lo largo de su práctica ajedrecística, aunque sean ideas sueltas y en algunos casos poco coherentes.

La lucha en los finales de torre contra peones es muy dinámica, el tiempo y la iniciativa llegan a ser decisivos. Y, lógicamente, estos finales carecen de grandes estrategias, segundos fondos y leyes profundas (como son, por ejemplo, los finales de alfiles de distinto color). Tampoco hay posiciones exactas que pudieran librarnos de cálculos demasiado concretos.

Lo principal en este caso es saber varios procedimientos típicos que ayuden a dar con una buena jugada o a analizar una variante en tiempo mínimo y de forma más segura.

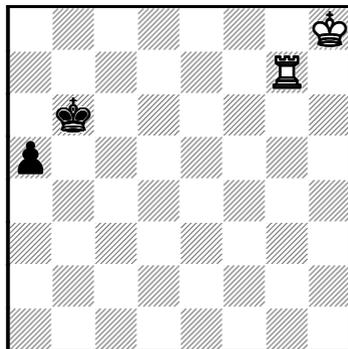
Es mejor estudiar estos procedimientos observando partidas elementales, donde su uso es bastante claro y no existen detalles que puedan estorbar el análisis.

Es muy posible que luego olvide una posición concreta, pero no el procedimiento mismo. Sin embargo, cuando la posición que analizamos resulta ser una posición exacta de gran importancia, no hay más remedio que memorizarla.

Ahora bien, pasemos a analizar los prin-

cipales procedimientos que se emplean en los finales de torre contra peones partiendo de esquemas elementales.

Bloqueo del rey



En esta posición las blancas ganan al jugar:

1. ♖g5!

Cuando el peón llegue a a3, será posible capturarlo mediante ♖g3 (o, teniendo el peón en a2, mediante la maniobra ♖g1 y ♖a1).

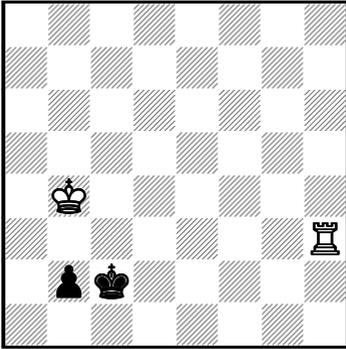
Si les toca jugar a las negras, después de 1... ♚b5(c5)! llegamos al empate, ya que bloquear el rey en la 4ª fila con 2. ♖g4, como es fácil de verificar, no aporta nada útil.

Coronación de un peón en caballo

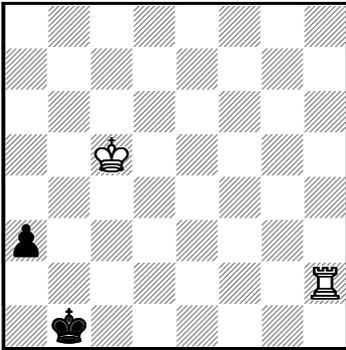
(Ver diagrama siguiente)

1. ♖h2+ ♚c1 2. ♚c3 b1 ♘+! 3. ♚d3 ♘a3 4. ♖a2 ♘b1!

Así se consiguen las tablas. En cambio, si se comete el grave error 4... ♘b5? (en los finales de torre contra caballo no se puede separar bajo ningún concepto al caballo del rey) el caballo pronto caerá.



También llevaría al empate 1...♔b1 2.♔b3 ♔a1! 3.♖xb2, y llegamos a tablas. Teniendo un peón central o uno de alfil, la única alternativa que puede salvar a las negras de la derrota es la coronación del peón. Sin embargo con el peón de torre este procedimiento pasa a ser inútil.



1.♔b4(c4) a2 2.♔b3 a1♗+ 3.♔c3

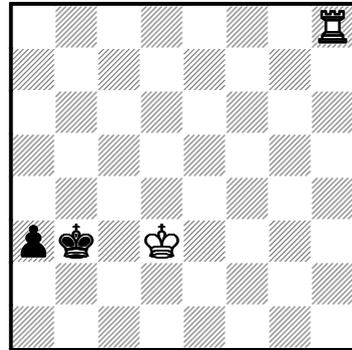
Las negras se ven obligadas a abandonar debido al zugzwang.

Merece la pena destacar que si las negras tuvieran otro peón en b5, tampoco les ayudaría para conseguir las tablas.

Por ejemplo: 3...b4+ 4.♔xb4 ♘c2+ 5.♔c3 ♘e3 6.♔d3 ♘d5 7.♖h4 ♔b2 8.♖d4, y el caballo separado del rey pronto acaba siendo capturado.

Una victoria más rápida se consigue mediante el movimiento 6.♖h4! (en vez de hacer 6.♔d3) 6...♔a2 (a 6...♘d1+, puede continuar 7.♔d2 ♘b2 8.♖b4 ♔a2 9.♔c2 ♔a1 10.♖b8 ,etc., o a 6...♘d5+, seguiría 7.♔b3 ♔c1 8.♖c4+ ♔b1 9.♖d4, ganando) 7.♖a4+ ♔b1 8.♖e4 ♘f5 9.♖e5 ♘d6 10.♔b3 ♔c1 11.♖c5+ ♔b1 12.♖d5, y las blancas ganan.

Tablas



Ya hemos considerado uno de los casos de tablas más importantes desde el punto de vista práctico.

Veamos otro ejemplo clave, que a la vez resulta ser una de las pocas posiciones exactas que son necesarias memorizar.

No aporta nada el avance 1...a2?, debido a 2.♖b8+ ♔a3 3.♔c2! a1♗+ 4.♔c3 ♔a2 5.♖b7, ganando por zugzwang.

La única jugada que salva la posición es:

1...♔b2! 2.♖b8+

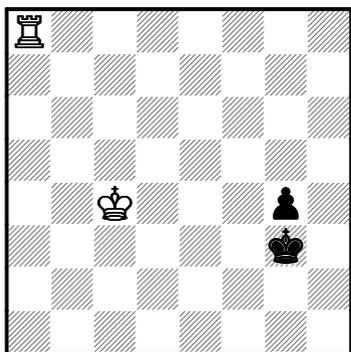
A 2.♖h2+ ♔b3!, pero no 2...♔b1?, por 3.♔c3.

2...♔c1! 3.♖a8 ♔b2 4.♔d2 a2 5.♖b8+ ♔a1!

Como puede observarse, al conocer nue-

vos procedimientos, a veces repasamos el material estudiado (en este caso, la coronación de peón en caballo).

Jaque intermedio para asumir la iniciativa



1...♔f2 2.♖f8+!

Al empate llevaría 2.♔d3? g3 3.♖f8+ ♔e1!

2...♔e2 3.♖g8! ♔f3

Gracias al jaque intermedio hemos logrado hacer retroceder el rey una casilla para atrás, de f2 a f3.

4.♔d3 g3 5.♖f8+ ♔g2 6.♔e2

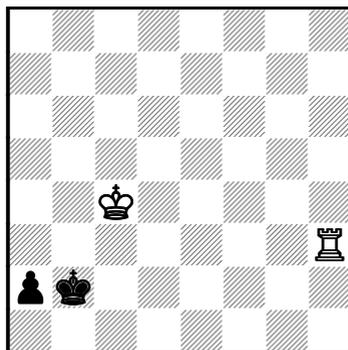
Ganando.

Impedir al rey adversario acercarse (codeo)

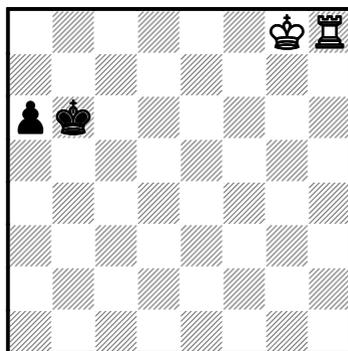
(Ver diagrama siguiente)

1.♖h2+ ♔a3!

Las negras consiguen empatar impidiendo que el rey blanco se acerque al peón. Un error grave sería 1...♔b1? 2.♔b3 a1♘+ 3.♔c3.



Veamos un ejemplo algo más complicado.



No vale 1...a5? por 2.♖h5! (ya conocemos este procedimiento). Pero tampoco ayuda 1...♔b5? 2.♔f7 a5 3.♔e6 a4 4.♔d5.

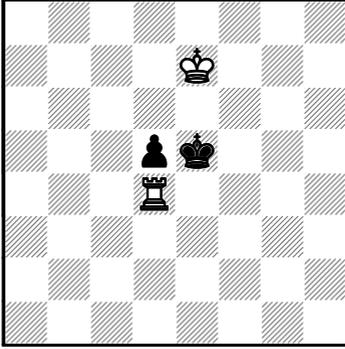
Lo único que salva la situación es la jugada 1...♔c5!, para impedir que el rey blanco se acerque al peón.

Perder un tiempo (rodeo)

Las ideas de *codear* y *rodear* se ven claramente en un estudio muy famoso de Richard Reti, compuesto en el año 1928. (Ver diagrama siguiente)

1.♖d2(d3)!!

Una jugada fantástica.



1...d4 2.♖d1! ♔d5 3.♔d7!

Y las negras se ven en zugzwang: a la jugada 3...♔c4 se responde con 4.♔e6, mientras que la respuesta a la 3...♔e4, sería 4.♔c6.

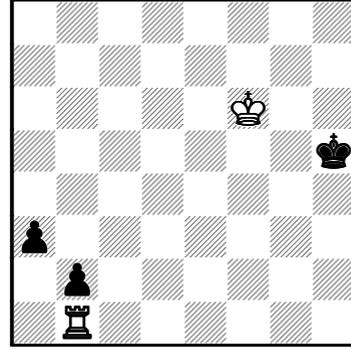
Un error decisivo sería 1.♖d1? d4 2.♔d7 (a 2.♔f7 ♔e4 3.♔e6 d3) 2...♔d5! (las negras impiden el rodeo) 3.♔c7 ♔c5! (si 3...♔c4? 4.♔d6! d3 5.♔e5), y ahora son las blancas las que están en zugzwang.

Analicemos a continuación algunas situaciones en las que una torre lucha contra dos peones ligados cerca de la coronación.

Amenazas de mate al rey contrario

Si los peones han avanzado bastante (por ejemplo dos peones negros en la 6ª fila o uno en la 7ª y otro en la 5ª), la torre ya no puede retenerlos. Aunque a veces resulta posible salvarse persiguiendo al rey adversario, si se encuentra junto a uno de los bordes del tablero.

Horwitz, Kling
1851



1.♔f5 ♔h4 2.♔f4 ♔h3 3.♔f3 ♔h2
4.♔e3!

Es necesario mantener la posibilidad de jaque, en caso de ...a2.

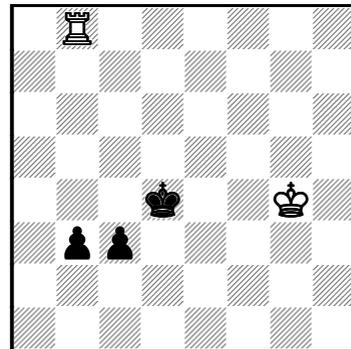
4...♔g2

Tras los movimientos 4...♔g3 5.♖g1+ ♔h4 6.♔f4 ♔h3 7.♔f3, es muy mala la jugada 7...♔h2??, debido a 8.♖b1, y son las negras las que pierden por zugzwang.

5.♔d3 ♔f3 6.♔c3 a2 7.♔xb2

O 7.♖f1+, con empate.

Jaque intermedio antes de capturar el peón

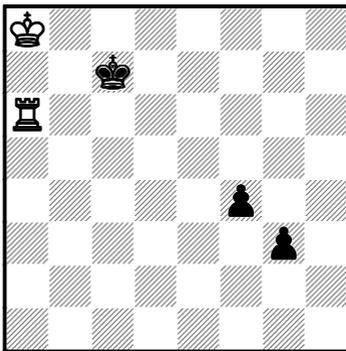


En esta instructiva posición Fridstein se rindió en su partida frente a Lutikov (jugada en Riga 1954), ya que solo consideró la variante 1. ♖xb3, a lo que seguía 1...c2 2. ♖b4+ ♔d5 3. ♖b5+ ♔d6 4. ♖b6+ ♔c7, ganando ya que la coronación es inevitable, sin haber reparado en el sencillo jaque intermedio 1. ♖b4+! que lo salvaba de manera inmediata.

Cabe destacar que muchos ajedrecistas de categoría consideran distintos procedimientos y leyes, basados en su experiencia y por supuesto en sus conocimientos.

En el ejemplo de arriba merece la pena considerar la maniobra que realiza el rey negro para escapar de los jaques (tras 1. ♖xb3?). Pero si ya la conoce, puede pasarla de largo.

La mejor posición para la torre es detrás del peón más avanzado



1. ♖g6! ♔d7 2. ♖g4! g2!

Única jugada de resistencia, pero insuficiente.

3. ♖xg2 ♔e6 4. ♖g5!

Esta jugada que impide el paso al rey enemigo gana gracias al hecho de que el rey negro está separado del peón por la 5ª fila, como vimos al comienzo de este texto.

En el excelente libro de Maizelis se puede observar una posición semejante de V. Sozin con la única diferencia de que el rey de las blancas está colocado en a7.

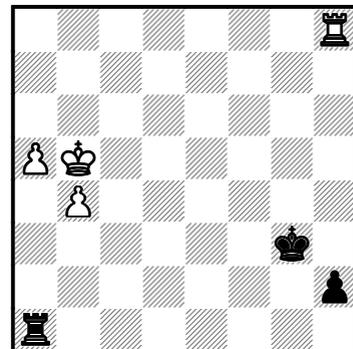
En este caso tras las jugadas 1. ♖g6! ♔d7, surge una solución diferente: 2. ♔b6 ♔e7 3. ♔c5 ♔f7 4. ♖g4 ♔f6 5. ♔d4! (es un grave error 5. ♖xf4+? por la respuesta 5... ♔g5 6. ♖f8 ♔g4 7. ♔d4 g2) 5... ♔f5 6. ♖g8, con victoria de las blancas.

En cambio, con el rey en a8 esta variante ya no funciona.

Veamos la siguiente línea: 1. ♖g6! ♔d7 2. ♔b7? ♔e7 3. ♔c6 ♔f7 4. ♖g4 ♔f6 5. ♔d5 ♔f5 6. ♖g8 f3! 7. ♔d4 (a 7. ♖xg3 seguiría 7... ♔f4 8. ♖g8 f2, y a 7. ♖f8+ ♔g4 8. ♔e4 f2 9. ♔e3 ♔h3, con tablas en ambos casos) 7...f2 8. ♔e3 f1 ♚+!

¿Qué peón promover?

Maroczy - Tarrasch San Sebastián 1911



Se ganaba fácilmente de la siguiente manera:

1. ♖xh2 ♔xh2 2. ♔a6!

También valía 1. ♔a6! de entrada.

2... ♖g3 3. b5 ♔f4 4. b6 ♔e5 5. b7 ♖b1
6. ♔a7 ♔d6 7. b8 ♖+

Fíjese en la jugada 2. ♔a6!

En primer lugar, las blancas promueven el peón que no tiene torre detrás. En segundo lugar, el peón restante está suficientemente retirado del rey contrario como para que no pueda atacarlo.

Es un error 2.a6? por 2... ♖g3 3. ♔b6 ♔f4 4.a7 ♔e5 5. ♔b7 ♔d5 6.b5 ♔c5, y el rey negro ya está "pegado" al peón "b". O bien 4.b5 ♔e5 5. ♔a7 ♔d6 6.b6 ♖b1! 7. ♔b7 (a 7.b7 ♔c7) 7... ♔c5.

En la partida se jugó 1. ♔c6? ♖c1+ 2. ♔b6 ♖c4! (amenaza bloquear con 3... ♖h4) 3. ♖xh2 ♖xb4+ 4. ♔c5 ♖a4 5. ♔b5 ♖x5+, con empate.

Podríamos seguir ampliando el repertorio de procedimientos típicos, pero para empezar basta limitarnos con éstos, que son los más frecuentes.

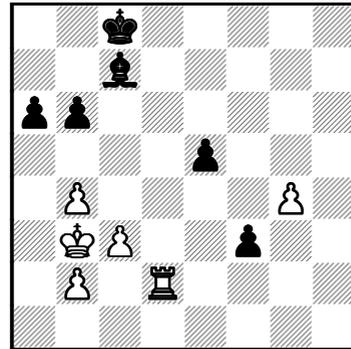
Algunas ideas que hemos considerado funcionan también fuera del ámbito de los finales. Así, por ejemplo, la torre debe colocarla siempre detrás del peón más avanzado en la mayoría de los casos en que lucha contra dos peones unidos y pasados.

Alekhine - Tartakower

Viena 1922

(Ver diagrama siguiente)

Alexander Alekhine al analizar posibles continuaciones como 36. ♔c2, 36. ♔c4, 36.g5 o 36. ♖h2, demuestra que no llevan más que al empate. Sólo existe un camino a la victoria:



36. ♖d5!!

Esta jugada fantástica de las blancas tiene su explicación exacta en la teoría de los finales de este tipo.

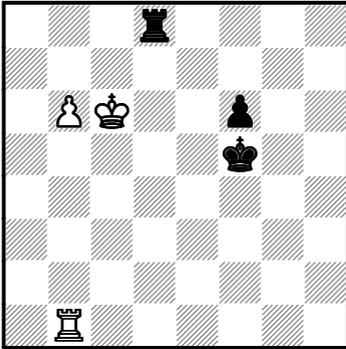
"Las variantes que explican esa rara, a primera vista, jugada (la torre ataca un peón defendido y permite avanzar al otro) le parecerán sencillas si consigue captar la idea principal: los peones negros resultan inofensivos en dos casos.

1) Cuando ocupan casillas que tengan el mismo color que su propio alfil, ya que entonces el rey blanco no tendrá problemas para detenerlos, por ejemplo: 36...f2 37. ♖d1 e4 38. ♔c2 ♔f4 39. ♖f1 y 40. ♔d1.

2) Cuando la torre consigue atacarlos por detrás y sin perder el tiempo, por ejemplo: 36...e4 37. ♖f5 ♔g3 38.g5 e3 39. ♖xf3 e2 40. ♖e3" (Alekhine).

También es importante estudiar los finales estrechamente ligados con los que analizamos, en este caso, las agudas terminaciones que se trasladan al final de torre contra peones. Viéndolos podremos observar los procedimientos que ya conocemos.

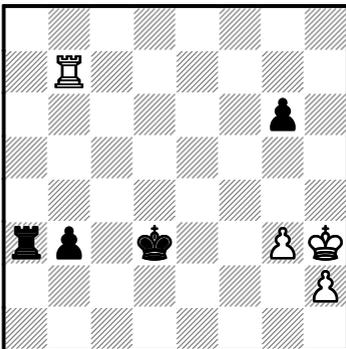
Alekhine - Bogoljubov
19ª partida del Match de 1929



En la partida se jugó **70...♔g4? 71.b7 f5 72.b8♗ ♖xb8 73.♖xb8**, y las blancas ganaron fácilmente al acercar su rey al peón. Pero Yefim Bogoljubov podía haberse salvado utilizando el *codeo*.

70...♔e4!

Es necesario que el rey negro obstruya el avance del rey contrario. Por supuesto, también conoceremos algunos nuevos procedimientos que se utilizan en finales de torre. Uno de los más importantes es el *bloqueo*. Ya lo hemos visto al analizar el final de la partida Maroczy-Tarrasch. Veamos ahora un ejemplo bastante más complicado.



Esta posición podría haber surgido en la partida Lapin-Utiatsky (Briansk 1965).

1...♔c2 2.♖c7+ ♔b2!!

Sólo esta jugada paradójica, indicada por A. Utiatsky, lleva a la victoria. Está relacionada con la idea del bloqueo. Por ejemplo, a **3.♔g4** seguiría la decisiva **3...♖a5! 4.♖c6 ♔a3! 5.♖xg6 b2 6.♖b6 ♖a4+** y, finalmente, **7...♖b4**.

3.♖c6 ♖a4! 4.♖xg6 ♔a3

Tampoco es mala **4...♔c3** o bien **4...♔a2**.

5.♖b6

A **5.♖f6 b2 6.♖f1 ♖c4 7.♖b1 ♖c1**, etc.

5...b2

Amenaza bloquear con **6...♖b4**.

6.♖xb2 ♔xb2 7.g4 ♔c3 8.♔h4 ♔d4 9.♔g5 ♔e5 10.h4 ♔e6

Y las negras ganan fácilmente. Gracias a la amenaza de *bloqueo*, las negras obligaron al adversario a darse prisa con entregar la torre a cambio del peón. Mientras que en caso de la jugada natural:

2...♔b1?

Ya no consiguen el *bloqueo* y las blancas pueden esperar a que el peón llegue a b1. Por cierto, desde allí el rey tardará más en llegar al flanco opuesto. Veamos:

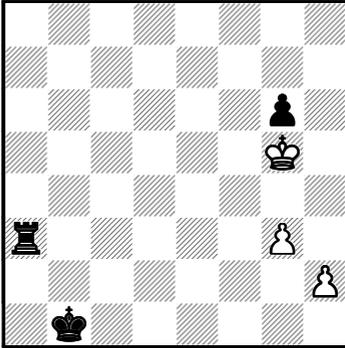
3.♔g4 b2

A **3...♖a5 4.♖c6 b2 5.♖xg6 ♔a2 6.♖b6**, con empate.

4. ♔g5 ♕a1

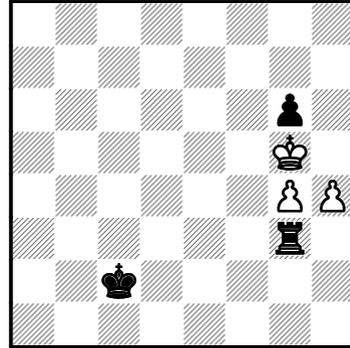
Si 4... ♖b3 5. ♔xg6 o 5.g4.

5. ♖b7 b1 ♗ 6. ♖xb1+ ♕xb1



♕f6) 14... ♕e7 (a 14... ♖g3+ 15. ♔f8!)
15.h7 ♖g3+ 16. ♕h8!, y se consiguen las tablas.

3) 7.g4 ♕c2 8.h4 ♖g3



Ahora las blancas tienen varias maneras de conseguir el empate. Resulta bastante práctico analizar las variantes que aparecen, ya que de esta manera repasamos los conocimientos anteriores y logramos profundizar acerca del final de torre contra peones. Al hacerlo hay que estar muy alerta, porque, a pesar de su sencillez, es facilísimo meter la pata.

1) 7. ♔xg6 ♕c2 8.g4 ♕d3 9.h4 ♕e4 10.h5 ♕f4 11.h6 ♖a6+ 12. ♔h5! con empate (*codeo*). Es divertido que Utiatsky proponga 12. ♔g7? ♕g5 13.h7 ♖a7+ 14. ♕g8 ♕g6 15.h8♖+ ♕f6 16.g5+ ♔xg5 17. ♖f7+, pero nosotros ya sabemos que, según la teoría, tras 17... ♕f6 18. ♖d6 ♖a5 (o 18... ♕e6) ganarán las negras.

2) 7. ♔xg6 ♕c2 8.h4 (en opinión de Utiatsky esa jugada hace perder la partida) 8... ♖xg3+ 9. ♕f6 ♖h3 10. ♔g5 ♕d3 11.h5 ♕e4 12.h6 ♕e5 13. ♔g6 ♕e6 14. ♔g7! (pero en ningún caso 14.h7? ♖g3+ 15. ♔h6 ♕f7 16.h8♖+)

9. ♕f4! ♖h3 10. ♔g5 ♕d3 11.h5 gxh5 12.gxh5 ♕e4 13.h6 ♕e5 14. ♔g6 ♕e6 15. ♔g7!, con empate, como en la variante anterior.

En definitiva, para formar su propia teoría de los finales hay que ser algo tacaño a la hora de seleccionar los procedimientos clave que puedan resultar universales y las posiciones exactas más importantes. Otro asunto es interiorizar estos conocimientos. Para hacerlo no podrá dejar de lado otros ejemplos de los que se dan en la práctica, incluidos los más complicados (como el que acabamos de analizar). También resulta muy práctico hacer ejercicios relacionados con el tema que se estudia. Y en ningún caso deje de analizar los finales que ha jugado.

¿Qué es lo que nos aporta el análisis de nuestros propios finales?

1) Ampliamos el repertorio de procedimientos e ideas importantes, corregimos los conocimientos que tenemos para que sean aún más exactos.

2) Al analizar una gran cantidad de partidas, llegamos a entender qué situaciones son realmente típicas e importantes y, por lo tanto, merecen que las incluyamos en nuestro repertorio, mientras que otras pasan a ser accidentales. Como resultado, formamos nuestra propia teoría de los finales de manera más breve y precisa, sin perder de vista nada importante.

3) Desarrollamos nuestras destrezas analíticas.

4) A veces algunos ajedrecistas tienden a creer que ya están enterados de todos los misterios del ajedrez y que encontrar una buena jugada en la mayoría de los casos no les cuesta nada. Que lo principal es evitar los lapsus y memorizar las aperturas.

Un análisis detallado les ayudará a dejar de cultivar esas ilusiones, ya que empujará a descubrir las riquezas analíticas que a veces oculta una posición menos vistosa.

Les ayudará a renunciar un juego despreocupado, para sustituirlo por un análisis limpio, preciso y seguro.

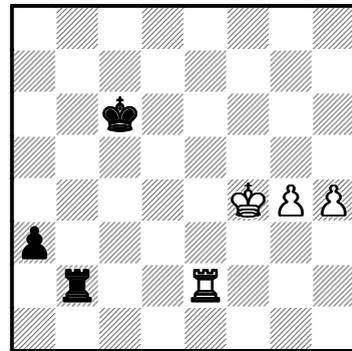
Y eso sin mencionar que les enseñará a trabajar...

5) Analizar sus propias partidas le permitirá hacer un diagnóstico objetivo de su juego para revelar sus defectos y mejorarlos.

6) No olvidemos que el análisis puede llevar a conclusiones originales que, sin duda, le hará disfrutar mucho.

Un día, al hojear el *Informador Ajedrecístico*, me llamó poderosamente la atención un final comentado por mi alumno Alexei Dreev.

Dreev - Moskalenko Torneo de URSS entre Maestros Jóvenes, Lvov 1985



Aquí empataría 1. ♖e1? a2 2. ♖a1 ♔d7, o 1. ♖e3? ♖b4+ 2. ♔f5 ♖a4 3. ♖e1 a2 4. h5 (a 4. ♖a1 ♔d7) 4...a1 ♕ 5. ♖xa1 ♖xa1.

1. ♖e6+!

El rey negro se ve en una encrucijada. En la partida se dirigió al flanco de la dama, lo que llevó a las blancas a la victoria al colocar su torre detrás del peón en promoción. Siguió así:

**1... ♔d7 2. ♖a6 a2 3. g5 ♔e7 4. ♔g4 ♔f7
5. ♔h5 ♖h2 6. ♖a7+ ♔e6 7. ♔g6 ♖b2
8. h5 ♖b8 9. h6 ♖g8+ 10. ♔h5 ♔f5
11. ♖a5+**

Las negras abandonaron.

Una mayor resistencia se conseguía con:

1... ♔b5

En el *Informador* se da el análisis siguiente:

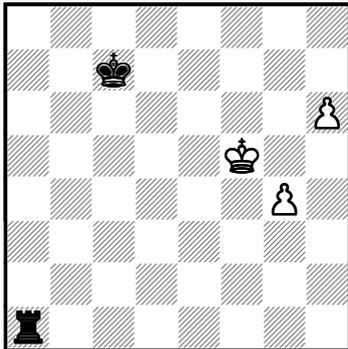
2. ♖e5+!! ♔b6

A 2... ♔b4 3. ♖e8 ♔b5 4. ♖b8+! y luego 5. ♖a8.

3.♖e3!

Las evaluaciones pertenecen al comentarista.

3...♖b4+ 4.♔f5 ♖a4 5.h5 a2 6.♖e1 a1♚
7.♖xa1 ♖xa1 8.h6 ♔c7



9.g5! ♔d7

A 9...♖h1 10.g6! ♖xh6 11.g7 ♖h5+
12.♔f4 ♖h4+ 13.♔f3 ♖h3+ 14.♔g2,
ganando.

10.h7 ♖h1 11.g6

Las blancas ganan.

Lamentablemente esta variante no es más que una comedia de errores basada en una, muy natural, pero en este caso errónea, tendencia de colocar la torre blanca detrás del peón negro en promoción.

Tras 9.g5 las negras se salvan mediante el movimiento 9...♖h1! (es la torre negra la que debe colocarse detrás del peón más avanzado) 10.g6 ♖h5+! (recuerde el final Fridstein - Lutikov), o bien 10.♔g6 ♔d7 11.♔h7 ♔e6 12.g6 ♖g1! (esto ya lo hemos visto en una de las variantes del final Maroczy - Tarrasch).

Las blancas no deberían haber entregado la torre.

En vez de 5.h5? gana 5.♖e1! a2 6.♖a1
♔c7 7.h5 ♔d7 8.h6.

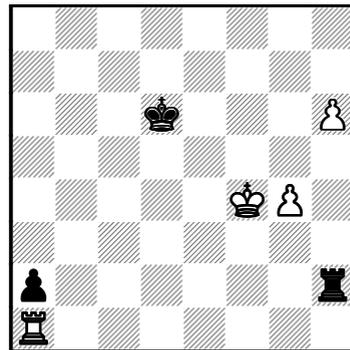
Pero las negras habían cometido un lapsus antes: habrían empatado la partida con 4...a2! (en lugar de 4...♖a4?) 5.♖a3 ♖b5+ 6.♔g6 ♖a5 7.♖xa2 ♖xa2 8.h5 ♔c6.

De todas formas el final pueden ganarlo las blancas. Sólo que hay que evitar colocar la torre en e3.

Lo correcto es:

2.♖e1! a2 3.♖a1 ♔c6 4.h5 ♔d6 5.h6
♖h2

Si 5...♔e6 6.h7 ♖b8 7.♖xa2 ♔f6 8.♖h2
♖h8 9.♖h6+ ♔g7 10.♔g5, ganando.



6.♔g5(f5)!

Pero en ningún caso 6.h7? ♖xh7 7.♖xa2 ♖h8! 8.g5 ♔e6 9.♖a7 ♖h1, o 8.♖e2 ♖f8+ 9.♔g3 ♖g8, que conducen a las tablas.

6... ♔e7 7.♔g6

También es posible 7.h7.

7...♔f8 8.h7

Con victoria de las blancas.

Nos queda por analizar el jaque de la torre

en e5, que, en realidad, merece más bien un signo de interrogación en lugar de dos signos de exclamación.
Veamos:

2.♖e5+?! ♔b4!?

A la jugada 3.♗e8? las negras no siguen con 3...♕b5?, sino con 3...a2! que empata inmediatamente 4.♗a8 ♖c2!, amenazando 5...♗c4+ 6...♖c5(c3)+ y 7...♗a5(a3) En caso de 4.♗b8+, sigue 4...♕c4 (o bien 4...♕c3) 5.♗a8 ♖b4! (amenaza con bloquear con 6.♕b3+ y ♗a4) 6.♗xa2 ♕b3+ 7.♕f5 ♕xa2 8.h5 ♖b5+! (es necesario encerrar el rey en la muy incómoda casilla de h4, lo que será fácil de conseguir teniendo en cuenta la lejanía de la torre) 9.♕g6 ♖b6+ 10.♕g5 ♖b5+ 11.♕h4 ♖b1! (y ahora la torre se colocará detrás de los peones) 12.h6 (a 12.g5 ♕b3 13.g6 ♖g1!) 12...♖h1+ 13.♕g5 ♕b3 14.♕g6 ♕c4 15.g5 ♕d5 16.♕h7 ♕e6 17.g6 ♖g1!, con empate.

Tras 2.♖e5+?! ♔b4!? en todo caso tendremos que devolver la torre a la primera fila.

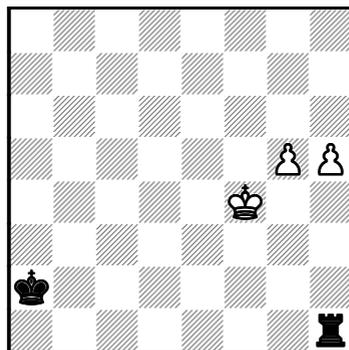
Esto quiere decir que el jaque no tenía sentido, porque así hay que calcular una variante más:

3.♖e1 a2 4.♗a1 ♕b3 5.h5 ♖b1 6.♗xa2 ♕xa2

Ahora sería un error 7.h6? ♖h1 8.g5 ♕b3, con empate. Pero la victoria todavía es factible con:

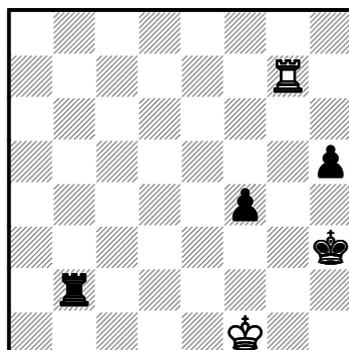
7.g5! ♖h1

O bien 7...♖f1+ 8.♕g4! (a 8.♕e5? ♖h1!) 8...♕b3 9.g6.



8.g6!

En el torneo de URSS de 1976, mi amigo Boris Gulko tuvo que aplazar, ya en la primera ronda, su enfrentamiento contra Taimanov en un final de torres bastante complicado. En vísperas del juego me pidió que le echara una mano con el análisis. Para analizar mejor las variantes, que eran muy sofisticadas, nos vimos obligados a consultar la teoría de los finales de peones en "f" y "h". Pero las ideas expuestas arriba resultaron insuficientes; tampoco pudimos encontrar ninguna posición parecida en las guías de los finales, así que tuvimos que completar la teoría "oficial" con nuestras propias investigaciones. El diagrama siguiente tiene la posición fundamental que descubrimos.



El rey blanco está bloqueado en la última fila. ¿Querrá esto decir que las blancas van a perder seguro? Resulta que no. Ya que el rey negro, al estar en la columna "h" tampoco está en una posición ventajosa.

1. ♔g1! h4 2. ♖g8 f3 3. ♗f8 ♔g3

O bien 3... ♗g2+ 4. ♔f1! ♔g3 5. ♗g8+ ♔h2 6. ♗f8.

4. ♗g8+ ♔f4 5. ♗f8+ ♔e3 6. ♗e8+ ♔d3 7. ♗d8+ ♔e2 8. ♗e8+ ♔d1 9. ♗f8(e3)

Con empate.

Pero si le toca jugar a las negras, éstas ganan si quitan al rey contrario una casilla muy importante, la de g1.

1... ♔h2! 2. ♗g8

En caso de 2. ♗f7 o 2. ♗h7 lo decide todo 2... ♔g3.

2... h4 3. ♗g7

Si 3. ♗g4 h3 4. ♗xf4 ♔g3 5. ♗f8 ♖b1+ 6. ♔e2 h2.

3... h3 4. ♗g8 f3

O 4... ♗g2, con victoria.

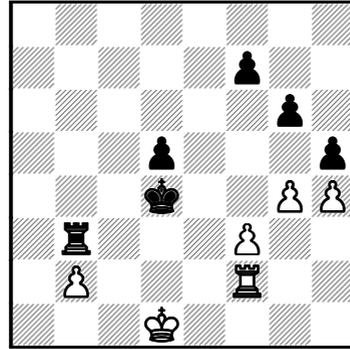
Taimanov - Gulko

Torneo de URSS, Moscú 1976
(Ver diagrama siguiente)

42... ♔e3

La última jugada apuntada.

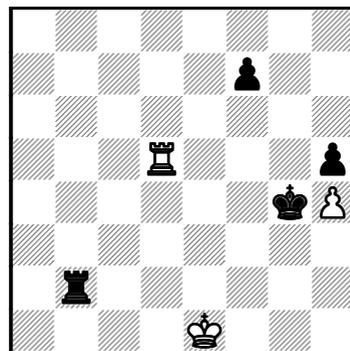
43. ♗e2+ ♔xf3 44. gxh5 gxh5 45. ♗e5 ♔g4



Es peor el movimiento 45... ♗xb2 debido a la respuesta 46. ♗xh5! ♔e4 47. ♗h8, y las blancas se ganarán un empate.

46. ♗xd5 ♗xb2 47. ♔e1

Tras 47. ♗d4+ ♔g3 48. ♔e1 f5 49. ♗d5 f4 50. ♗g5+ (a 50. ♗xh5 ♖b1+ 51. ♔d2 f3) las negras no juegan 50... ♔f3? 51. ♗xh5, limitándose a 50... ♔xh4! 51. ♗g8 ♔h3 52. ♔f1 ♔h2!, y así consiguen una posición victoriosa, ya que les da tiempo a colocar su rey en h2. Y ahora hemos llegado al momento culminante de todo el final.



La jugada que parece muy lógica 47... f5?, resulta errónea. Tras 48. ♔f1 ♗h2 49. ♔g1 ♗xh4 50. ♔g2 f4 51. ♗d3, surge una posición "ordinaria" (que empata) con

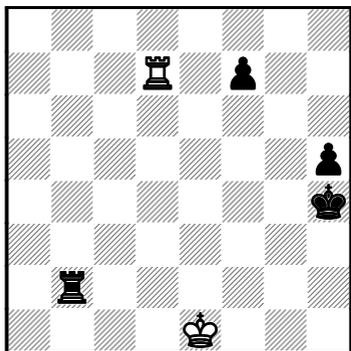
peones en "f" y "h", y con la torre negra muy mal colocada.

A la jugada 48...f4 sigue 49.♖g5+ ♔xh4 50.♗g8 ♕h3 51.♕g1, con empate, porque el rey negro consigue ocupar la casilla g1. En ningún caso vale 49...♕f3 (en lugar de 49...♕xh4) por 50.♕g1 ♖b1+ 51.♕h2 ♕f2 52.♗xh5 f3 53.♗a5 ♕f1 54.♕g3 f2 55.♗a2 ♖b3+ 56.♕g4, y las blancas entregan la torre a cambio del peón en "f".

47...♕xh4! 48.♗d7

Tampoco ayuda 48.♗f5 ♖b7 49.♕f1 (a 49.♕f2 ♕g4 50.♗f6 h4) 49...♕g4 50.♗f2 ♖b1+! 51.♕g2 f5.

Para impedir el bloqueo del rey en la primera fila, la torre blanca se ve obligada a hacer guardia en la 2ª fila, donde es muy poco activa. Las negras no tienen problemas con vencer al promover sus peones.



48...f6!!

¡La única correcta! En caso de 48...f5? 49.♗g7 empata: 49...♕h3 50.♕f1 ♕h2 (si no 51.♕g1) 51.♗g5.

49.♕f1

No ayuda 49.♗g7 por 49...♗b5! 50.♕f2

♗f5+ 51.♕e3 (51.♕g2 ♗g5+) 51...♕h3, con una victoria fácil. Las negras no tendrán que hacer otra cosa que promover su rey y el peón en "h", y luego bloquean con torre la columna "g", y el rey blanco se ve demasiado lejos del peón de torre.

49...♕g4

Ahora la victoria se queda del lado de las negras, y no les costará ningún trabajo, ya que el rey blanco está bloqueado en la primera fila, mientras que el negro consigue salir de la columna "h".

50.♗g7+ ♕f5 51.♗h7 ♕g6 52.♗h8 f5 53.♗g8+ ♕f6 54.♕g1 f4 55.♕f1 ♕f5 56.♕g1 h4 57.♗g7 ♕e4 58.♗a7 ♕f3 59.♗a3+ ♕g4

Ya hemos visto esta posición cuando hablábamos de las ideas principales de los finales de peones en "f" y "h".

60.♗a8 ♕g3 61.♗g8+ ♕f3 62.♗h8 ♖b1+ 63.♕h2 ♕f2 64.♗xh4 f3 65.♗a4 ♕f1

Las blancas abandonaron.

A la jugada 66.♕g3 sigue 66...f2 67.♗a2 ♖b3+ 68.♕h2. Gulko quería atacar de la manera más rápida, con 68...♗f3!

También es buena y más "científica" 68...♗e3 69.♖b2 ♗e8 70.♗b1+ ♕e2 71.♖b2+ ♕f3 72.♖b3+ ♗e3 73.♗b1 ♗e1, sólo que hay que descartar 69...♕e1?? (en vez de 69...♗e8!), como una vez jugó en la misma posición José Raúl Capablanca.

Tras 70.♗b1+ ♕e2 su rival, Vera Menchik, podría conseguir un empate mediante una jugada evidente, 71.♕g2! Pero jugó 71.♖b2+? ♕f3, y Menchik abandonó.

El acontecimiento tuvo lugar en el torneo de Hastings en 1929. Este caso curioso demuestra lo alerta que hay que permanecer incluso a la hora de jugar los finales más sencillos.

Otra posición muy interesante, y también importante para la teoría de los finales, hemos obtenido con Gulko al analizar...

46. ♖c2

En lugar de 46. ♖xd5. Hemos considerado la siguiente variante (que, por cierto, ha resultado poco forzada):

46... ♖b5 47. ♖g5+ ♕xh4 48. ♖f5 ♖b7

También es digna de considerar 48... ♕g4 49. ♖xf7 h4.

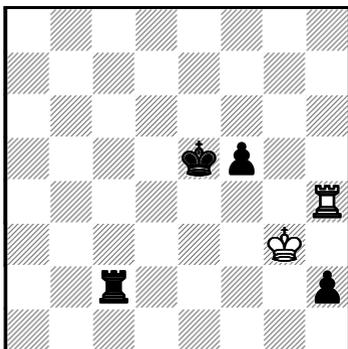
49. ♖xd5 ♕g4 50. ♖d4+ ♕g5 51. ♕d3

Posiblemente sea más fuerte 51. ♖d8.

51... ♖xb2 52. ♕e3 h4 53. ♕f3 h3
54. ♖g4+ ♕f5 55. ♖f4+ ♕e6 56. ♖h4 h2
57. ♖h6+ ♕e5 58. ♖h8 ♖c2 59. ♖h4

Amenazaba ♕d4-c3-b2-c1 etc.

59...f5 60. ♕g3



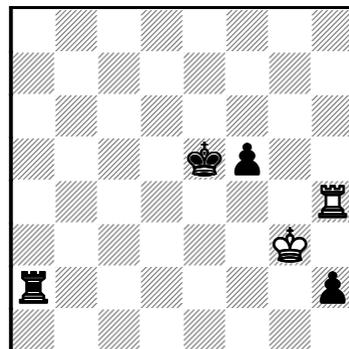
La "evidente" 60...f4+? no llevaba a la victoria: 61. ♕f3 ♖c3+ 62. ♕g2 ♕e4 63. ♕xh2 (63. ♖h8!) 63... ♖c2+ 64. ♕h3! (a 64. ♕g1? ♕e3 65. ♖h8 ♖c1+ 66. ♕h2 f3 67. ♖e8+ ♕f2 68. ♖a8 ♕f1) 64... ♕f3 65. ♖h8 ♖c7 66. ♖h6 (si 66. ♕h2? ♕f2) 66... ♖e7 67. ♖h8 ♕f2 68. ♖a8! f3 69. ♖a2+ ♖e2 70. ♖a1 (o 70. ♖a8 ♕f1 71. ♕g3 f2 72. ♕f3! ♕g1 73. ♖g8+), con empate.

Supongamos que es el turno de las blancas. Entonces se verán obligadas a jugar 61. ♖h8 (es un error 61. ♕f3 por 61... ♖c1! 62. ♖xh2 ♖c3+), y el rey negro podrá avanzar para acercarse al peón "h" al darle vuelta a su torre. Podemos observar que la torre negra tiene que ocupar siempre la casilla c2. Si está colocada en d2 o e2, entonces la torre blanca podrá quedarse en la 4ª fila (por ♕f3!). Teniendo la torre en b2, la ruta del rey por el flanco de la dama pasando su torre, resulta demasiado larga. En otras palabras, se ha creado una posición de zugzwang mutuo. Hay que cederles el turno a las blancas.

60... ♖d2 61. ♕f3 ♖a2

Si 61... ♖d1? 62. ♖xh2 ♖d3+ 63. ♕e2.

62. ♕g3



62...♖c2!! 63.♗h8

A 63.♕f3 ♖c1!

63...♕e4 64.♖e8+ ♕d3 65.♗d8+

Si 65.♗h8 ♖e2!, planeando 66...♕d2.

65...♕c3 66.♖h8

A 66.♖c8+ ♕d2, o 66...♕b2.

66...♗e2!

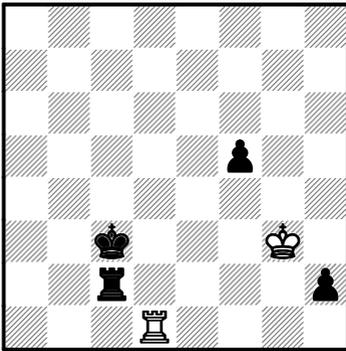
En caso de 66...♕b2? 67.♕f4 ♕c1
68.♕xf5 ♕d1 69.♕g4. El rey negro
demora demasiado.

67.♕f4 ♕d2 68.♕xf5 ♕e1 69.♕g4
♕f1 70.♕g3 ♕g1

¡Y el rey llega justo a tiempo!

Pasados treinta años descubrí que, a pesar
de todo, el final se empataba. En lugar de
66.♗h8? se puede jugar:

66.♗d1!



Que el rey negro volviera al peón "f" te-
niendo la torre contraria bloqueada en la
primera fila les garantizaría una victoria a
las negras. Pero, ¿cómo podrían conse-
guirlo? A la jugada ...

66...♕c4

El adversario responde con:

67.♗a1!

Pero en ningún caso 67.♗f1? ♗d2!
68.♗f4+ ♕d3 69.♗f3+ ♕e2 70.♗f2+
♕e1, ni tampoco 67.♕f4? ♗f2+!?
68.♕g3 ♗d2 69.♗a1 ♕d5 70.♗a5+
♕e6), y luego ya no aporta nada
67...♕d5 68.♗a5+ ♕e6 69.♗a6+ ♕e5
70.♗h6 (planeando 71.♗h4) 70...♕e4
71.♗e6+ ♕d3 72.♗d6+ ♕c3 73.♗d1!,
etc. Tiene mucho sentido llevar la torre a
d2 de antemano y luego luchar por el
zugzwang:

67...♗d2 68.♗a4+ ♕b3

A 68...♕d5 69.♗h4.

69.♗a1 ♕c3!

De entrada pierde 70.♗a3+? ♕b2. A
70.♗b1? se contesta con 70...♕c4!
71.♗a1 ♕d5 72.♗a5+ ♕e6! 73.♗a6+ (si
73.♗a1 ♕e5, o 73...♕f6) 73...♕e5
74.♗h6 ♕d4 y, gracias a la torre colocada
en d2, las negras ganan (75.♗d6+ ♕c3
76.♗c6+ ♕b2 77.♗h6 ♕c2). Sin em-
bargo también es posible mover el rey:

70.♕f3!

O 70.♕f4!? ♗g2 71.♗h1 ♕d3 72.♕f3
♗d2 73.♗a1. En caso de trasladar la torre
detrás del peón en "h" se jugaría:

70...♗d8 71.♕g2

Es mala 71.♗h1? ♗h8.

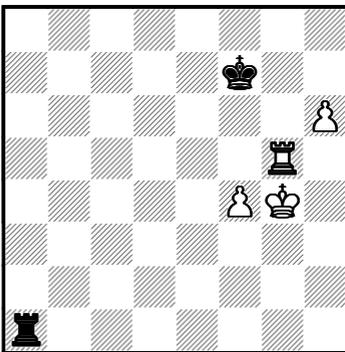
71...♗h8 72.♕h1

Lo más natural es que las blancas tengan su torre en la 3ª fila:

72...♔d4 73.♖a4+ ♕e5 74.♖a5+ ♕f6
75.♖a6+ ♕g5 76.♖a3! f4 77.♖b3 ♕g4
78.♖a3 f3 79.♖xf3!

Y ahora recordemos el final con el que hemos empezado: Gligoric-Smyslov. Como comentario a la tercera jugada de las blancas se analizaba la variante:

3.h6 ♖a1!



Pero lo que dejamos sin considerar era el intento de, al jugar:

4.♖g7+ ♕f6

Retroceder a la 8ª fila es absurdo.

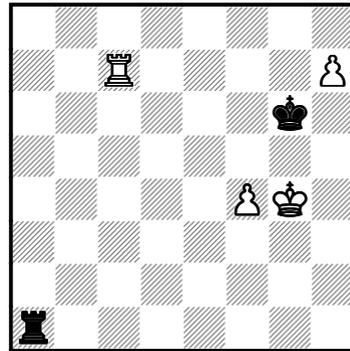
5.♖c7

Reducir la posición a la que acabamos de observar. En todo caso, conociendo la amenaza, a las blancas no les costará gran trabajo prevenirla, ya que tienen suficientes recursos para poder defenderse.

5...♕g6

También es buena 5...♖g1+ 6.♕f3 ♖h1, pero, esta jugada hay que hacerla sin prisas, ya que después de 5...♖h1? seguiría 6.♖c6+ ♕f7 7.♕g5.

6.h7



6...♖h1!

Aquí un jaque intermedio sería erróneo 6...♖g1+? 7.♕f3 ♖h1 8.♕e4.

7.♕f3

No aporta nada 7.f5+ ♕f6.

Reaccionando a la jugada de espera 7.♖b7, las negras también pueden esperar: 7...♖h2, sin miedo de 8.♖b5 ♕g7! 9.♖g5+ ♕h8!

Es buena también 7...♖g1+ 8.♕f3 ♖h1 9.♕e4 ♖e1+, porque teniendo la torre en b7, como ya sabemos, la ruta del rey dando vuelta a la torre es demasiado larga: 10.♕d5 ♖d1+ 11.♕c6 ♖c1+! 12.♕b6 ♖h1!, con empate.

7...♕f5!

La manera más sencilla de demostrar que la posición se empata.

Pero tampoco hace perder 7...♕f6!? 8.♕e4 ♖e1+ 9.♕d5 ♖d1+ 10.♕c6 ♖h1! Con el rey en f6 las blancas carecen de una jugada importante como 11.♖e7, mientras que 11.♖d7 (o 11.♕b7) permite 11...♕f5, con tiempo suficiente para ir a g6 después de eliminar el peón en f4.