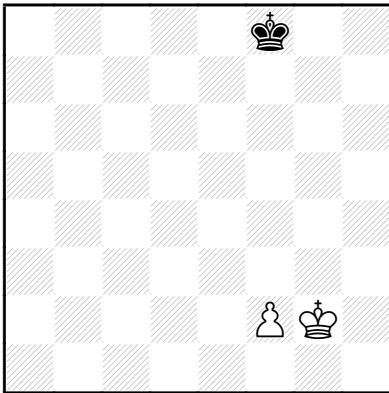


1. El rey

¡Primero el rey!

Con "¡Primero el rey!" me refiero a la idea de mejorar la posición del rey como primera prioridad en nuestra posición, de forma casi mecánica. Por el contrario, el tema de "rey activo", incorporado en el capítulo final del libro, se ocupa del tema en términos más generales. Comencemos con un ejemplo simple.

Ejemplo 1



Cuando empezamos a jugar se nos enseña que, en estos finales, antes de avanzar el peón conviene mejorar la posición del rey. Sólo un jugador muy inexperto pensaría en 1.f4? o 1.f3?, ya que después de esos avances, la partida es tablas.

1.♔f3!

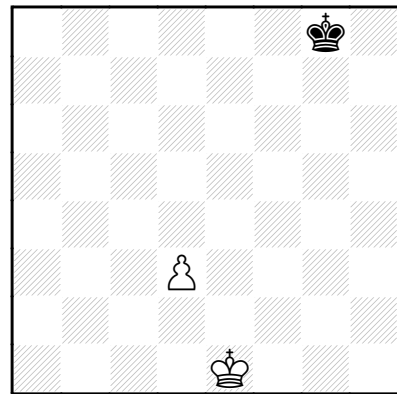
También vale 1.♔g3 (o 2.♔h3), lo mismo que 2.♔g4 (o 2.♔e4) en la jugada siguiente.

1...♕f7 2.♔f4 ♕f6 3.f3!

Una inteligente jugada de espera. Las blancas ganan después de 3...♕e6 4.♔g5 o de

3...♕g6 4.♔e5, mejorando todavía más la posición del rey.

Ejemplo 2



Este ejemplo es algo más difícil. Para ganar, las blancas deben llevar su rey a "c5", "d5" o "e5", es decir, a una de las llamadas 'casillas críticas' en relación con el peón de "d3". Si el rey llega a una de dichas casillas, la promoción del peón está asegurada.

1.♔d2!

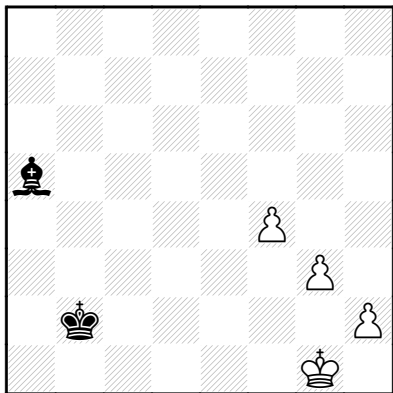
Sólo esta secuencia es efectiva, pues si 1.♔e2? ♕f7 2.♔e3 ♕e7! 3.♔e4 ♕e6 4.♔d4 ♕d6 5.♔c4 ♕c6, las negras hacen tablas, al impedir que el rey blanco acceda a una de las casillas críticas. La idea de situar el rey en frente de su contraparte muchos expertos la llaman oposición, un concepto sobre el que pronto volveremos.

1...♕f7 2.♔c3 ♕e6 3.♔c4 ♕d6 4.♔d4

No puede impedirse que el rey blanco alcance una casilla crítica en el turno siguiente. Por ejemplo: 4...♕c6 5.♔e5 ♕d7 6.♔d5 ♕e7 7.♔c6 ♕e6 8.d4, y las blancas ganan.

Veamos ahora la idea de "primero el rey" en posiciones con más material.

Ejemplo 3 Lesiege – Kozul Toronto 1990

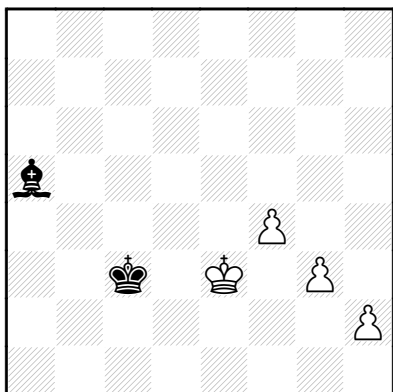


El alfil normalmente hace tablas contra tres peones unidos, pero aquí las negras sufren por el alejamiento de su rey.

1. ♖f2!

¡Primero el rey! Después de la impulsiva 1.h4?! ♜c3! (las negras aplican la misma idea) 2.h5? ♜d4 3.h6 ♜e4, seguido de ...♙c3, las negras hacen tablas.

1... ♜c3 2. ♜e3!



Obstruyendo al rey enemigo. 2. ♜f3?! era menos apropiada, por 2... ♜d4.

2... ♜c4 3. ♜e4 ♜c5 4. ♜e5!

Siempre con la idea de impedir que el rey contrario llegue a su flanco. Por el contrario, después de 4.g4 ♜d6 5.g5 ♜e6, las posibilidades de tablas de las negras serían mayores.

4... ♜c6 5. ♜e6 ♜c7 6.f5

Sólo ahora, tras haber situado a su rey en una posición ideal, comienzan las blancas a avanzar sus peones.

6... ♜d8 7. ♜f7!

Por supuesto. El rey negro no debe llegar a la columna "e".

7... ♙c7 8.g4

Gracias a la privilegiada situación del rey blanco, esté peón resulta imparabile.

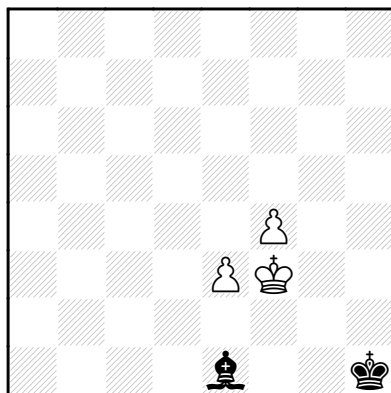
8... ♙f4

Si 8... ♙xh2, 9.g5, etc.

9.h4

En vista del inminente avance g5-g6-g7, las negras se rindieron.

Ejemplo 4 Xu Jun – Onischuk Pekín 2000



Este es un caso más complejo del mismo tipo de final. De nuevo, el bando del alfil tiene un problema con su mal situado rey. Sólo un juego preciso con esta pieza podrá salvar la partida.

1... ♜h2!

¡Primero el rey! La aparentemente lógica 1... ♙d2? falla después de 2.e4 ♜h2 3. ♜g4! (obstrucción) 3... ♜g2 4.e5 ♙c3 5.e6 ♙f6 6.f5

♔f2 7.♖h5 ♕e3 8.♗g6, y las blancas ganan.

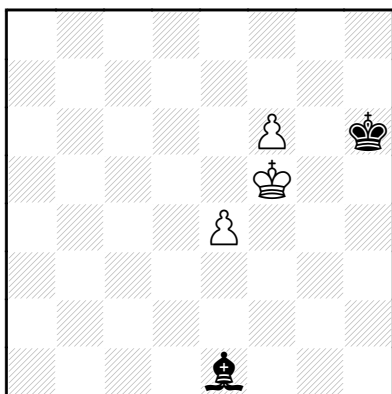
2.f5

También después de 2.e4 ♖h3 3.e5 ♖h4 4.e6 ♗b4, o de 2.♖g4!? ♖g2 3.e4 ♖f2 4.e5 ♖e3 5.f5 ♗c3 6.e6 ♗f6! 7.♖h5 ♖d4 8.♖g6 ♖e5, las negras hacen tablas. En esta última línea podemos ver que las negras han ahorrado un tiempo en relación a la variante 1...♗d2.

2...♖h3 3.f6 ♖h4 4.♖f4

Al ver que 4.f7 es inútil, por 4...♗b4, las blancas tratan de obstaculizar al rey enemigo, como en el ejemplo anterior.

4...♖h5 5.♖f5 ♖h6 6.e4



6...♖h7!

El viaje del rey no ha terminado, pues su destino ideal es "f8" o "e8".

7.e5

En la partida se jugó 7.♖e6 ♖g6 8.e5 ♗b4 y, al no poder progresar, las blancas acordaron tablas.

7...♖g8 8.e6 ♖f8

Las blancas no pueden ganar. Por ejemplo: 9.♖g6 ♗b4, o bien 9.♖e4 (dirigiéndose a "d7" 9...♗c3).

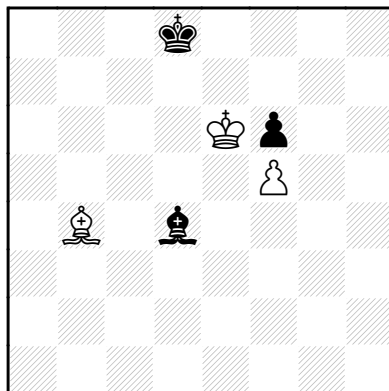
Ejemplo 5 Averbaj

Ver el diagrama siguiente

1.♖f7!

Antes de tomar el peón, las blancas deben

impedir ...♖e8. La evidente 1.♗e7+? fallaba por 1...♖e8 2.♗xf6 ♗e3 3.♗h4 ♗d4 4.♗g3 ♗c3 5.♗e5 ♗xe5 6.♖xe5 ♖e7, etc.



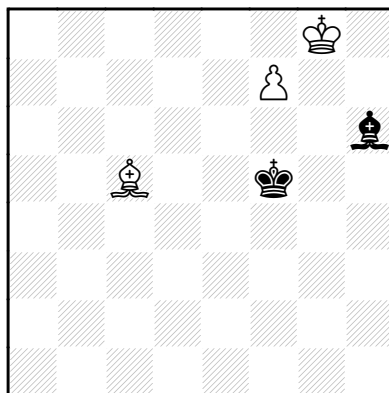
1...♖d7 2.♗e7 ♗c3 3.♗xf6 ♗e1 4.♗g5 ♗c3 5.♖g6!

Fuerte jugada, preparando un puente con ♗h6-g7, plan que las negras no pueden neutralizar.

5...♖e8 6.♗h6 ♗d4 7.♗g7 ♗c5 8.f6 ♗b4 9.f7+ ♖d7 10.♖h7

Un nuevo puente se creará en la casilla "f8" para ganar la diagonal "a3-f8".

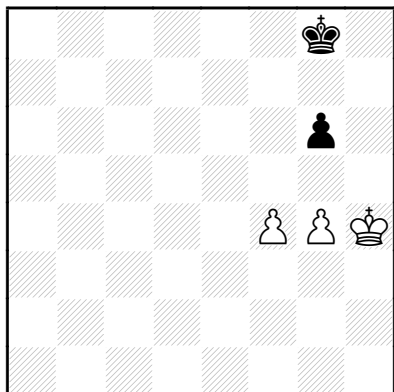
10...♖e6 11.♖g8 ♖f5 12.♗f8 ♗d2 13.♗c5 ♗h6



14.♗e3!

No hay defensa posible y las blancas ganan.

Ejemplo 6
I. Polgár – Ciocaltea
 Baja 1971



Los finales de peones en un solo flanco, con uno de ventaja (exceptuando el caso de un único peón) suelen ganarse fácilmente. Sin embargo, es imperativo mejorar la situación del rey antes de avanzar los peones.

1. ♖g3!

Para mejorar de forma significativa su posición, el rey debe situarse al otro lado de los peones. Por el contrario, después de 1. ♖g5?! ♗g7 2. f5? gxf5 3. ♖xf5 ♗f7, las negras hacen tablas.

1... ♗f7 2. ♖f3 ♗e7

O bien 2... ♗f6 3. ♗e4 ♗e6, trasponiendo.

3. ♗e3

Aplicando la oposición distante, una idea que estudiaremos con mayor detalle en la siguiente sección. También era bueno 3. ♗e4 ♗f6 4. ♗d5 ♗f7 5. ♗e5 ♗e7 6. g5, transponiendo a la línea principal.

3... ♗d7 4. ♗e4 ♗e6

Si 4... ♗d6 5. ♗d4! (a 5. f5, ♗e7) 5... ♗e6 6. ♗c5, y el rey blanco penetra de todos modos, pero no 5. f5? ♗e7!

5. g5

El rey ya no puede mejorar su situación, de modo que ha llegado el momento de jugar un peón para ganar la oposición.

5... ♗d6

Si 5... ♗e7 6. ♗e5, y a otras jugadas se replica 6. ♗d5.

6. f5!

Justo a tiempo. El rey negro no puede llegar a la casilla "f7" después de 6... gxf5+ 7. ♗xf5.

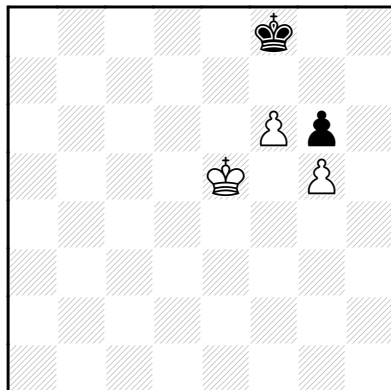
6... ♗e7

6... gxf5+ 7. ♗xf5.

7. f6+!

Pero no 7. fxg6? ♗f8 8. ♗e5 ♗g7 9. ♗f5 ♗g8 10. ♗f6 ♗f8 11. g7+ ♗g8, con tablas. Vale la pena observar que si el peón de "g5" estuviese en "g4", las blancas ganarían con 12. ♗f5! ♗xg7 13. ♗g5.

7... ♗f7 8. ♗e5 ♗f8



9. f7!

Este sacrificio de peón es la única idea ganadora, pero también podía realizarse con 9. ♗e6 ♗e8 10. f7+ ♗f8 11. ♗d6!, etc.

Después de 9. f7, las negras se rindieron, pero veamos una posible conclusión de la partida.

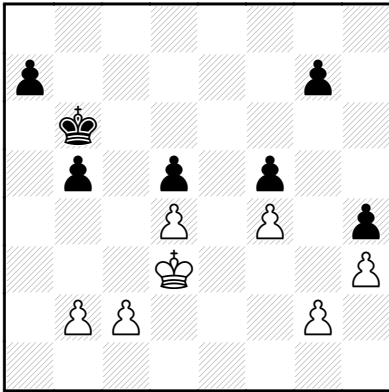
9... ♗xf7 10. ♗d6

Una mejora final para ganar el peón de "g6".

10... ♗f8 11. ♗e6 ♗g7 12. ♗e7 ♗g8 13. ♗f6 ♗h7 14. ♗f7 ♗h8 15. ♗xg6

Volviendo al tema de las casillas críticas, con un peón en la quinta fila (o cuarta, desde la perspectiva de las negras), tales casillas se encuentran una fila más cerca del peón. En este caso, se trata de "f6", "g6" y "h6". De modo que las blancas ganan, juegue quien juegue. Por ejemplo: 15... ♗g8 16. ♗f6 ♗h8 17. g6 ♗g8 18. g7.

Ejemplo 7
Chang – Calderón
 Riobamba 2008



He aquí otro final de peones que ilustra nuestro tema, con peones en ambos flancos.

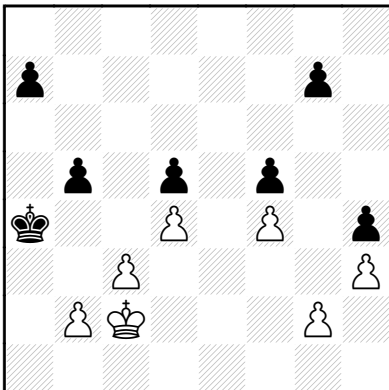
1...♔a5!

¡Primero el rey! En la partida, en cambio, siguió: 1...b4? 2.b3 ♔b5 3.♔d2 a5 4.♔c1 ♔b6 5.♔d2 a4 6.♔c1! (pero no 6.bxa4? ♔a5 7.♔c1 ♔xa4 8.♔b2 ♔b5 9.♔b3 g6!, y las negras ganan) 6...a3 7.♔b1 ♔b5 8.♔a2, y pronto se acordaron tablas.

2.c3

O bien 2.b3 ♔b4 3.♔d2 a5, y el peón "a" decide.

2...♔a4 3.♔c2



3...b4!

Atacando de inmediato a los peones enemigos, ya que la natural 3...g6? permite el inesperado contragolpe 4.b3+ ♔a3 5.c4!

4.b3+

Después de 4.♔d2 ♔b3, la tarea de las negras es todavía más fácil.

4...♔b5 5.♔b2 bxc3+ 6.♔xc3 ♔a5!

Como veremos, en numerosas ocasiones a lo largo del libro, el rey es una excelente pieza para realizar jugadas de espera.

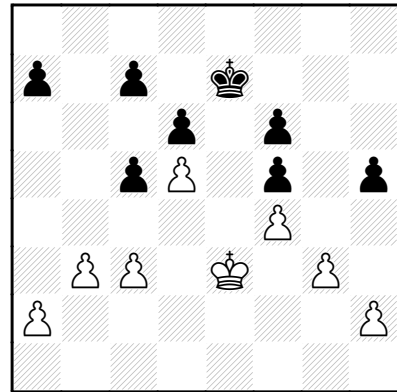
7.♔c2 ♔b4 8.♔b2 a5

Era posible 8...a6 9.♔c2 ♔a3 10.♔c3 a5 11.♔c2 ♔a2 12.♔c3 ♔b1 13.b4 a4, etc.

9.♔c2 a4 10.bxa4 ♔xa4 11.♔c3 ♔a3

Y las negras pronto ganarán el peón de "d4" y la partida. Veamos otro final más.

Ejemplo 8
Motylev – Odinokov
 Campeonato de Rusia
 por equipos 2004



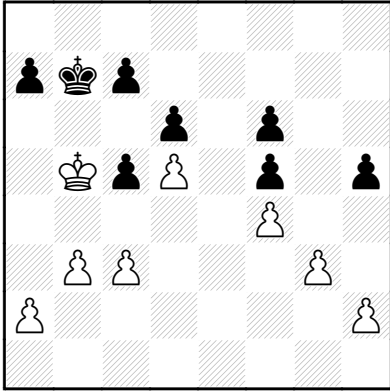
1.♔d3!

Por supuesto. Las blancas tratarán de penetrar con su rey en campo enemigo, antes de emprender otras acciones.

1...♔d7 2.♔c4 ♔c8

Si 2...c6, quitándole al rey la casilla "b5", entonces 3.b4! cxb4 4.cxb4, y el peón pasado distante decide –Wedberg. Confirmemos esta afirmación: 4...♔c7 5.a4 a6 6.dxc6 ♔xc6 7.b5+ axb5+ 8.axb5+ ♔b6 9.♔d5, y las blancas ganan. Volveremos, en numerosas ocasiones

nes, sobre el tema del peón pasado distante. Si 2...a6, las blancas procederían de forma similar: 3.b4 cxb4 4.cxb4! ♔c8 5.b5 a5 6.b6! cxb6 7.♕b5 ♕b7 8.a4, y el rey penetra decisivamente por "a6" o "c6" seguidamente.
3.♕b5 ♕b7



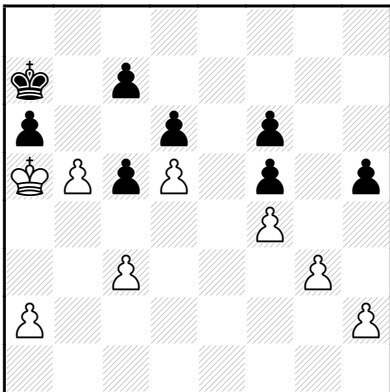
4.b4!

Como, en este momento el rey ya no puede mejorar su posición, las blancas trabajan en la creación de un peón pasado distante.

4...a6+

O 4...cxb4 5.cxb4 a6+ 6.♕a5 ♕a7 7.b5!, y el peón pasado distante "a" resulta decisivo – Wedberg.

5.♕a5 ♕a7 6.b5!

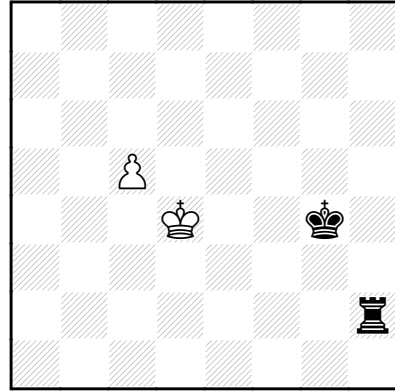


Por 6...axb5 7.♕xb5 ♕b7 8.a4, seguido de a5-a6 y ♕c6, las negras se rindieron.

Otro tipo de final en el que tiene gran importancia el concepto "primero el rey" es en el de torre vs peones.

He aquí un ejemplo.

Ejemplo 9



A pesar de las apariencias, las blancas están justo a tiempo de salvarse con tablas, si juegan el rey primero.

1.♕e5!

Mejorando al rey, de paso que mantiene a raya al negro. Por el contrario, después de 1.c6? ♕f5! 2.♕d5 ♖d2+! 3.♕c5 ♕e6, el rey negro se acercaría al peón, con efectos decisivos.

1...♖c2

No hay nada mejor. Si, por ejemplo, 1...♖e2+, entonces 2.♕d6, pero no 2.♕d5?, por 2...♕f5!

2.♕d6 ♕f5 3.c6 ♖d2+

Si 3...♕f6, las blancas pueden hacer tablas tanto con 4.♕d7, como con 4.c7. Sin embargo, si fuese un peón de torre, entonces sólo valdría la jugada de rey. En el siguiente ejemplo veremos más acerca de esto.

4.♕e7!

La casilla correcta y única, en la que el rey permanece cerca de su peón, sin obstruirlo y, al mismo tiempo, mantiene a raya al rey negro. Tablas.

Este es un ejemplo más complejo. Aquí es el bando fuerte el que utiliza la idea "primero el rey".