



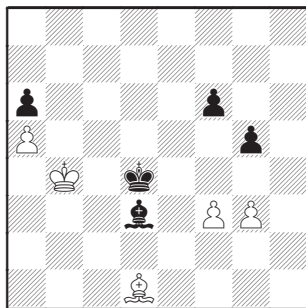
Tibor Karolyi
MI

Colores y esquinas (I)

Christer tenía un final muy excitante en Kuala Lumpur. Parecía claro que su oponente se iba a quedar con un peón con un alfil de color equivocado; a pesar de que no soy racista y que no me gusta mirar los colores, cuando uno tiene un peón de torre, debe mirar el color del alfil y la casilla de coronación en la última fila. Por cierto, tampoco tengo prejuicios contra países. Me gusta el marco alemán, el franco suizo, la libra esterlina inglesa e incluso el dólar americano, ¡sin distinción! Vamos a echar un vistazo a la partida de Christer que generó una serie de artículos sobre este tema.

Open de Malasia

	Aplin, C	SIN 1947
	Hossain, E	BAN 2473



39.f4

Christer intenta cambiar tantos peones como le es posible. Esta estrategia conduce a una partida

segura pero a la vez bastante larga. 39.♖a4 también bastaba para conseguir las tablas. 39...♙e3 [39...f5 40.♙c6 f4 41.gxf4 gxf4 42.♙b7 ♖e2 43.♙c6 ♙e3 44.♙c5 (muestro esta variante para ilustrar una posición de final importante. Lo más simple es 44.♙b7 ♖xf3 45.♙xa6 las blancas hacen tablas fácilmente) 44...♖xf3 45.♙xf3 ♙xf3 46.♙b6 ♙e4 47.♙xa6 f3 48.♙b7 f2 49.a6 f1♚ 50.a7 las blancas hacen tablas. Si el rey negro estuviera en cualquier otra casilla del cuadrado a4-e4-e8, las blancas ganarían] 40.♙c6 ♖e2 41.♙c5 ♖xf3 42.♙xf3 ♙xf3 43.♙b6 ♖xg3 44.♙xa6 f5 45.♙b6 f4 46.a6 f3 47.a7 f2 48.a8♚ f1♚

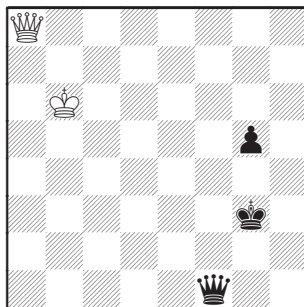
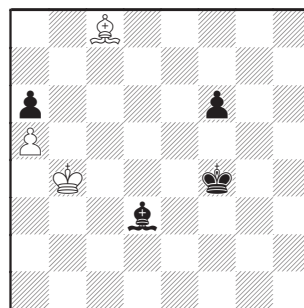


Diagrama de análisis

Este es un final de tablas. Sin embargo, no es fácil, ya que el defensor debe saber donde colocar su rey y hay una casilla dominante para la dama. Uno debe conocer estas casillas para hacer tablas. Mientras tanto, el

jugador con ventaja puede apretar durante muchas jugadas. ¡No estoy seguro si Christer hubiera podido defender esta posición a las 01:30 de la madrugada!

39...gxf4 40.gxf4 ♖e4 41.♙g4 ♖xf4 42.♙c8



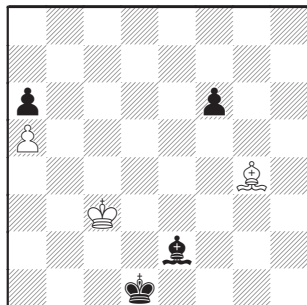
La posición es de tablas, pero es fácil equivocarse. Por supuesto, las negras pueden intentar ganar durante muchas jugadas, y esto es lo que intentan hacer...

42...♖e3 43.♖c3 ♙b5 44.♙e6 ♖e4 45.♙c8 ♖d5 46.♙b4 ♖d4 47.♙f5 ♙f1 48.♙e6 ♙e2 49.♙f5 ♙b5 50.♙e6 ♖d3 51.♙f5+ ♖d2 52.♙e6 ♙d3 53.♙b3 ♙c2+ 54.♙b4 ♙d3 55.♙b3 ♙f1 56.♙f5 ♙e2 57.♙e6 ♙d3 58.♙g4 ♖c1 59.♙e6 ♖b1 60.♖c3 ♙e2 61.♙f5+ ♖a2 62.♙b4 ♖b2 63.♙e4 ♙b5 64.♙f5 ♖c1 65.♖c3 ♖d1 66.♙g4+ ♙e2

(ver diagrama siguiente)

67.♙f5?!

Christer no estropea nada pero no aclara la partida rápidamente.



El final de peones era tablas tras 67...fxe2+!! Tengan en cuenta que un contraataque frecuentemente tiene éxito en los finales de peones. 67...fxe2 68.♔d4 (una elegante jugada del rey blanco) 68...f5 (68...♔d2 69.♖c5 f5 70.♖b6 f4 71.♖xa6 f3 72.♖b7 f2 73.a6 f1♖ 74.a7 y las blancas hacen tablas. O bien 68...♖f3 69.♖c5 f5 70.♖b6 ♕e3 71.♖xa6 f4 72.♖b7 f3 73.a6 f2=) 69.♕e5 ♔d3 70.♖xf5 ♖c4 71.♕e4 y el rey blanco consigue llegar a la esquina.

67...♕e1 68.♖e6 ♖b5 69.♖f5 ♕e2 70.♖g4+ ♕e3 71.♖f5 ♕f4 72.♖e6 ♕e5 73.♖g4 ♕d5 74.♖b4 ♕d6 75.♖f5 ♕d7 76.♖d3 ♖c8 77.♖e4 ♕e5 78.♖d3 ♕d5 79.♖c2 ♕d4 80.♖g6 ♕d5 81.♖c2 ♕d6 82.♖d3 ♕e5 83.♖c2 ♖f5 84.♖d1 ♕d4 85.♖a4 ♕d3 86.♖e8 ♕c2 87.♖a4+ ♖b2 88.♖e8 ♖d3 89.♖d7

Si 89.♖f7? f5 90.♖g6 ♕c2 91.♕c5 f4 92.♖xd3+ ♕xd3 93.♖b6 f3 94.♖xa6 f2 95.♖b7 f1♖ 96.a6 ♖f7+ y las negras ganan.

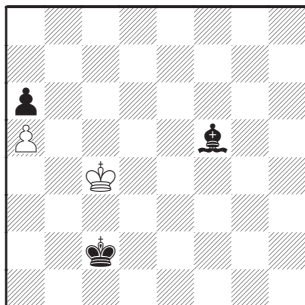
89...f5

A las negras ya sólo les quedaban dos jugadas más; en la 91 la regla de las 50 jugadas hubiera asegurado las tablas.

90.♖xf5

Las blancas evalúan correctamente el final que se produce.

90...♖xf5 91.♖c4 ♕c2



92.♕b4??

Ahora el negro puede capturar el peón y evitar que el rey blanco llegue a la esquina. 92.♕d4! hubiera forzado el empate, ya que el rey blanco no tendría cortado el acceso a la esquina. En la jugada 139, de aquí a 47 jugadas, el negro no tendría ocasión de seguir intentándolo. 92...♖b3 93.♕e3 ♖b4 94.♕d2 ♖xa5 95.♕c1 ♖b4 96.♕b2 y el rey alcanza la esquina.

92...♖e6!

El negro cubre la casilla clave "c4", sin la que sería tablas de nuevo. También 92...♖d3!

93.♕a3 ♖b3 94.♖b4 ♕b2 95.♕c5 ♕c3 96.♖b6 ♖c4 97.♕c5 ♖b5 98.♕d5 ♖d3 99.♕e5

99.♕c5 ♖c4 100.♕d6 ♖b4 y las negras ganan.

99...♖b4

99...♖c2? Muestro esto para ilustrar que las negras no pueden hacer lo que les de la gana. 100.♖f4! ¡Ahora sí que son tablas!

100.♕d4 ♖g6 101.♕e3 ♖xa5

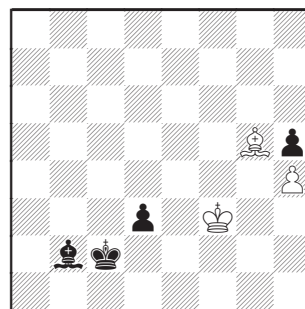
102.♕d2 ♖b4 0-1

Un triste final para la partida. El rey no consiguió llegar a la esquina.

Cuando decidí escribir este artículo, me vino a la memoria un recuerdo muy doloroso, que me

amargó a pesar de que ocurrió hace décadas. Tenía casi 20 años cuando jugué en un importante torneo de rápidas en Zanka. Cada año cientos de jugadores participaban en el torneo. Tenía que vencer en la última ronda para ganar el torneo en solitario. Durante esos años mi motivación era muy buena, pero durante el torneo me fijé en una chica muy guapa, con el pelo rojo, que prestaba atención a mis partidas cuando jugaba en los primeros tableros. En la última partida jugué una partida decente contra el MI Imre Horvath. Tenía mucho tiempo de ventaja; de hecho a él sólo le quedaban unos pocos segundos. Aproximadamente, la posición era la siguiente.

♖	Horvath, I	HUN
♜	Karolyi, T	HUN



1...d2??

1...♖c1 gana elementalmente.

2.♖xd2

Mi cara enrojeció cuando me di cuenta de que había olvidado comprobar el color de la esquina.

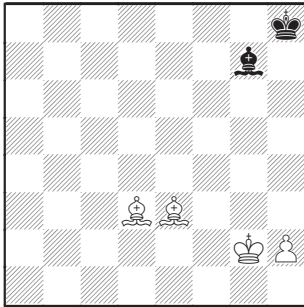
2...♕xd2 3.♕g2

Mi oponente ofreció el empate. Quizás podría haber golpeado el reloj un par de veces con la esperanza de que su bandera cayera, pero decidí aceptar. Estaba tan avergonzado que me



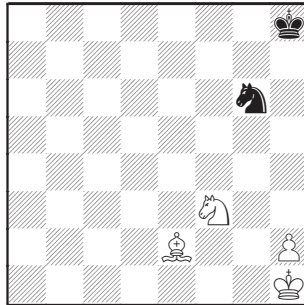
fui corriendo, sin tan siquiera acercarme a la chica guapa. No la he visto desde entonces. Chicos, ¿cuál es la conclusión? ¡Jueguen bien al ajedrez! Por cierto, Leko me comentó que un ELO alto ayuda con las mujeres.

Por supuesto, si no hay otras piezas, simplemente debemos tomar en cuenta que el jugador con desventaja hace tablas si su rey llega a la esquina. Sin embargo, si los dos jugadores tienen otro alfil, la partida está ganada.



Las blancas ganan subiendo su peón "h" a la casilla h6. Luego se aseguran de colocar su rey en g6, a continuación colocan su alfil en f8 y con ♗g7 rematan la partida.

Me preguntaba qué pasaría si los dos jugadores tienen un caballo. Sospechaba que ganaría el jugador con ventaja. Recientemente ya es posible comprobar estas posiciones con un programa de ordenador. Decidí montar una posición aleatoria, y comprobé que efectivamente se ganaba. Vamos a mirarlo más de cerca. No se necesita una habilidad especial para convertir la ventaja. Es bastante divertido analizar las líneas más resistentes. ¡Veamos algunas de ellas!



1.♗g2

En primer lugar las blancas mejoran la posición de su rey.

1...♖f4+ 2.♗f2 ♗g7 3.♗c4 ♖h5 4.♗e3 ♗g6 5.♗e4 ♖f6+ 6.♗f4 ♖h5+ 7.♗e5 ♖f6 7...♖g7 8.♖h4+ ♗g5 9.♖g2 ♖f5 10.♗f7 ♖e7 (10...♖h4 11.♖xh4 ♗xh4 12.♗e6 ♗g5 13.♗f5 gana ya que el rey negro no consigue llegar a la esquina) 11.h4+ ♗h6 (11...♗g4 12.♗f6 ♖c6 13.h5 ♖b8 14.h6 gana con facilidad) 12.♖e3 ♗g7 13.♗e6 ♖c6 14.♖f5+ ♗f8 15.♗f6 ♖e7 16.♖d4 ♖c8 (si 16...♖g8+ 17.♗xg8 gana) 17.♖e6#. 8.♗d3+ ♗g7 9.♗f5 ♖d7 10.♗b5 ♖b6

Tarde o temprano las negras deben decidir en qué lado del tablero colocar el caballo. Su caballo está seguro en el flanco de dama pero el rey se queda solo. Si el caballo permanece cerca del rey se convierte en un objetivo de ataque: 10...♖f8 11.h4 ♗f7 12.♖d4 ♗g7 13.♗e8 ♗h7 14.♗f6 ♗h6 15.♖f5+ ♗h7 16.h5 ♗h8 17.♖e7 ♖h7+ 18.♗g6 ♖f8+ 19.♗f7 ♖h7 salva el caballo pero acorta el final de la partida. 20.♖g6#.

11.♗g5 ♖c8

11...♖d5 12.♖d4 ♖e7 (12...♖c3 13.♗d3 ♖d5 14.h4 ♖b6 15.♖f5+ ♗h7 16.h5 ♖d7 17.♖e7+ ♗g7 18.h6+ ♗f7 19.♖g6 ♗g8 20.♗e4 ♖b6 21.♖e5 ♗f8 22.♗f6 gana)

13.h4 ♖d5 (13...♗f7 14.h5 ♗g7 15.♖e6+ ♗h7 16.♗c4 ♖c6 17.♗d3+ ♗g8 18.♗f6 ♖b4 19.♗e4 ♖a6 20.h6 ♖b8 21.h7+ ♗h8 22.♖d8 ♖d7+ 23.♗e7 ♖e5 24.♗e6 gana) 14.♖f5+ ♗h7 15.h5 ♖b6 16.h6 ♗g8 17.♗c6 ♖c8 18.♗d5+ ♗h8 19.♗e6 ♖a7 (el caballo se ha alejado demasiado de su zona de influencia) 20.♖d6 ♖c6 21.♗f6 ♗h7 22.♗f5+ ♗xh6 23.♗g6 seguido de mate.

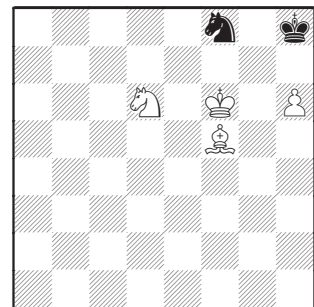
12.♗c4 ♖d6 13.♖d2 ♖b7 14.♗d5 ♖c5

Si 14...♖d8 15.♖e4 el caballo negro no puede mover.

15.h4 ♖d7 16.h5 ♗h7 17.h6 ♖e5

Si 17...♗h8 18.♖c4 ♗h7 19.♗e4+ ♗g8 20.♖d6 ♖e5 (20...♖f8 21.♗f5 ♗h8 22.♗f6 ♗g8 23.♖f7 gana) 21.♗f4 ♖d7 22.h7+ ♗g7 (22...♗h8 23.♖f7+) 23.♖f7 y las blancas coronan dama en la próxima jugada.

18.♖e4 ♖d7 19.♖d6 ♖f8 20.♗c4 ♗h8 21.♗d3 ♖e6+ 22.♗f6 ♖f8 23.♗f5



Una vez que el caballo está atrapado por el alfil como sucede aquí el final no está lejos.

23...♗g8 24.♖f7 ♖h7+ 25.♗xh7+ ♗xh7 26.♗g5 ♗g8 27.♗g6

Y las blancas ganan.

Continuará.

(Traducción del inglés de Michael Rahal) ♚



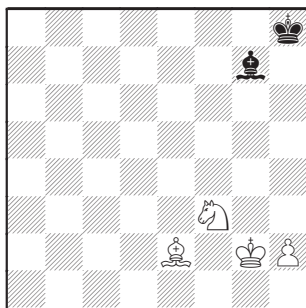
Tibor Karolyi
MI

Colores y esquinas (II)

Continuación del artículo iniciado en PDR 49 pag.50

No perdamos detalle de ninguna posición y vamos a explotar las ventajas de la tecnología informática. Vamos a mirar ahora posiciones donde el defensor tiene un alfil de distinto color. No es sorprendente que esto beneficie al atacante. El bando superior gana fácilmente, aunque lleva algo de tiempo.

Caballo y alfil de casillas negras adicional



Con la ayuda del caballo y del alfil las blancas empujan su peón muy lejos.

1. ♖h4 ♕f6 2. ♖f5 ♕e5 3. ♖c4 ♕f4 4. h4 ♕d2 5. ♖g3 ♖c1 6. ♖g4 ♕d2 7. h5 ♖c1 8. ♖f7 ♕d2 9. ♖g6 ♖c3 10. h6 ♖g8!

Aguanta un poco más, pero no cambia mucho. Si 10... ♖b2 11. h7! el blanco asfixia el rey negro. El resto no es difícil. 11... ♖a1 12. ♖f4! (Las blancas intentan dar mate. 12. ♖d6 ♖g7

13. ♖f5 ♖b2 14. ♖f7 ♖f8 15. h8 ♖+ gana el alfil pero aún cuesta algo de trabajo dar el mate de alfil y caballo) 12... ♖b2 13. ♖e4 ♖c3 14. ♖d5 ♖b2 15. ♖e6 ♖c3 16. ♖f7 ♖b2 17. ♖d6 ♖e5 18. ♖e4 ♖d4 19. ♖f5 ♖e5 20. ♖g6 ♖f4

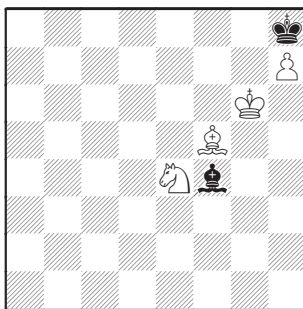
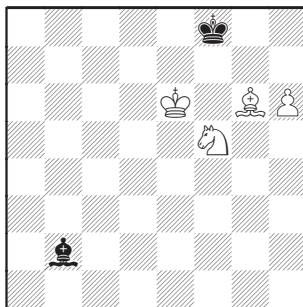


Diagrama de análisis

21. ♖g4 y las negras están en zugzwang. 21... ♖e5 (21... ♖e3 22. ♖d6 ♖d4 23. ♖f7#) 22. ♖g5 ♖c3 23. ♖f7#.

11. ♖f3 ♖b2 12. ♖e4 ♖c3 13. ♖d5 ♖b2 14. ♖e6 ♖f8



Si 14... ♖c3 15. ♖e7+ ♖h8 16. ♖f7 ♖b2 17. ♖f5 ♖c3 18. h7

♖b2 19. ♖c6 ♖c3 20. ♖g6 ♖f6 21. ♖e4 ♖c3 (21... ♖h4 22. ♖e5 ♖e7 23. ♖f7#) 22. ♖d8 ♖d4 23. ♖f7#.

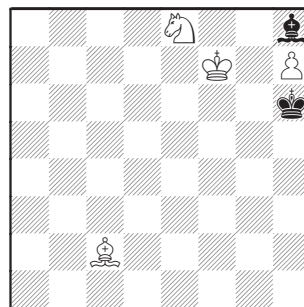
15. ♖e7

Las blancas pueden ganar sacando el rey negro de la esquina, y alejándolo de la misma.

15... ♖c1 16. h7 ♖b2

16... ♖g7 17. ♖f5+ ♖h8 18. ♖d6 gana.

17. ♖c2 ♖g7 18. ♖d5 ♖a1 19. ♖f4 ♖b2 20. ♖e7 ♖f6+ 21. ♖e8 ♖c3 22. ♖e6+ ♖h6 23. ♖f7 ♖b2 24. ♖c7 ♖c3 25. ♖e8 ♖h8



26. ♖b1

Las negras están en zugzwang.

26... ♖g5

Si 26... ♖d4 27. ♖f6 corta el alfil.

27. ♖g8

Y ganan fácilmente, ya que el rey negro debe alejarse de la esquina.

Es muy útil recordar la idea de asfixiar el rey.



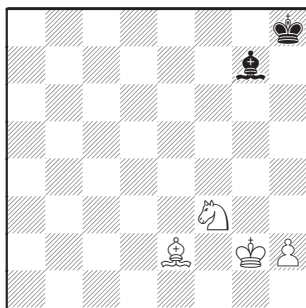
Tibor Karolyi
MI

Colores y esquinas (II)

Continuación del artículo iniciado en PDR 49 pag.50

No perdamos detalle de ninguna posición y vamos a explotar las ventajas de la tecnología informática. Vamos a mirar ahora posiciones donde el defensor tiene un alfil de distinto color. No es sorprendente que esto beneficie al atacante. El bando superior gana fácilmente, aunque lleva algo de tiempo.

Caballo y alfil de casillas negras adicional



Con la ayuda del caballo y del alfil las blancas empujan su peón muy lejos.

1. ♖h4 ♕f6 2. ♖f5 ♕e5 3. ♖c4 ♕f4 4. h4 ♕d2 5. ♖g3 ♖c1 6. ♖g4 ♕d2 7. h5 ♖c1 8. ♖f7 ♕d2 9. ♖g6 ♖c3 10. h6 ♖g8!

Aguanta un poco más, pero no cambia mucho. Si 10... ♖b2 11. h7! el blanco asfixia el rey negro. El resto no es difícil. 11... ♖a1 12. ♖f4! (Las blancas intentan dar mate. 12. ♖d6 ♖g7

13. ♖f5 ♖b2 14. ♖f7 ♖f8 15. h8 ♖+ gana el alfil pero aún cuesta algo de trabajo dar el mate de alfil y caballo) 12... ♖b2 13. ♖e4 ♖c3 14. ♖d5 ♖b2 15. ♖e6 ♖c3 16. ♖f7 ♖b2 17. ♖d6 ♖e5 18. ♖e4 ♖d4 19. ♖f5 ♖e5 20. ♖g6 ♖f4

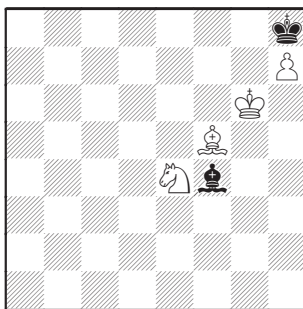
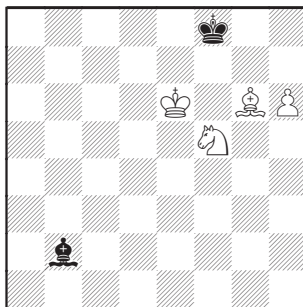


Diagrama de análisis

21. ♖g4 y las negras están en zugzwang. 21... ♖e5 (21... ♖e3 22. ♖d6 ♖d4 23. ♖f7#) 22. ♖g5 ♖c3 23. ♖f7#.

11. ♖f3 ♖b2 12. ♖e4 ♖c3 13. ♖d5 ♖b2 14. ♖e6 ♖f8



Si 14... ♖c3 15. ♖e7+ ♖h8 16. ♖f7 ♖b2 17. ♖f5 ♖c3 18. h7

♖b2 19. ♖c6 ♖c3 20. ♖g6 ♖f6 21. ♖e4 ♖c3 (21... ♖h4 22. ♖e5 ♖e7 23. ♖f7#) 22. ♖d8 ♖d4 23. ♖f7#.

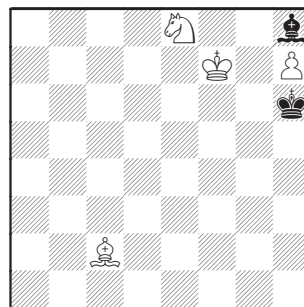
15. ♖e7

Las blancas pueden ganar sacando el rey negro de la esquina, y alejándolo de la misma.

15... ♖c1 16. h7 ♖b2

16... ♖g7 17. ♖f5+ ♖h8 18. ♖d6 gana.

17. ♖c2 ♖g7 18. ♖d5 ♖a1 19. ♖f4 ♖b2 20. ♖e7 ♖f6+ 21. ♖e8 ♖c3 22. ♖e6+ ♖h6 23. ♖f7 ♖b2 24. ♖c7 ♖c3 25. ♖e8 ♖h8



26. ♖b1

Las negras están en zugzwang.

26... ♖g5

Si 26... ♖d4 27. ♖f6 corta el alfil.

27. ♖g8

Y ganan fácilmente, ya que el rey negro debe alejarse de la esquina.

Es muy útil recordar la idea de asfixiar el rey.



♖g8 (11...♖c1 12.♖d8+) 12.♖b6.
10.♖b5 ♖a8

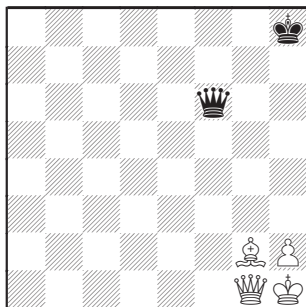
10...♖g5+ 11.♙e5+ ♖a8 12.♖b6
gana.

11.♖b6 ♖c8 12.♖h7! ♖g8
13.♙d6

Las blancas ganan.

Todos sabemos que el caballo tiene la capacidad de complicar la partida, ¿pero que pasaría si añadimos las damas al escenario?

Damas adicionales



1.♙e4

La mayoría de las posiciones ordinarias están ganadas para el bando superior. Sin embargo, la victoria puede llevar cierto tiempo, y resultar instructiva.

1...♖c3 2.♙d5

Ata al rey, pero las blancas deben estar alertas para evitar los trucos de ahogado.

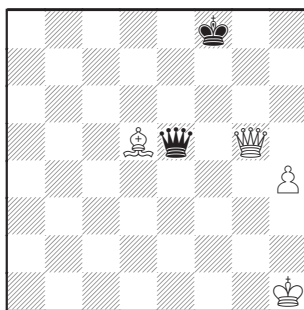
2...♖g7! 3.♖e1

3.♖g3? ♖a1+ y las negras pueden aguantar esta posición.

3...♖g5 4.♙e4 ♖f6

Si 4...♖h6 5.h4 gana pero las blancas deben trabajar aún la posición. En cambio son malas tanto 5.♖e2? ♖c1+! 6.♖g2 ♖g5+ y las negras aguantan, como 5.♖f2? ♖c1+! 6.♖g2 ♖g5+ 7.♖g3 ♖d2+ (o 7...♖g4 con el motivo del ahogado) y las negras hacen tablas.

5.h4 ♖f4 6.♖g2 ♖g4+ 7.♖h2
♖f4+ 8.♖h3 ♖f6 9.♖e3 ♖e6+
10.♖h2 ♖e5+ 11.♖g2 ♖g7+
12.♖h3 ♖d7+ 13.♖h2 ♖c7+
14.♖h1 ♖d6 15.♖f3 ♖g7
16.♖g4+ ♖h8 17.♖h5+ ♖g7
18.♖g5+ ♖f8 19.♙d5! ♖e5!



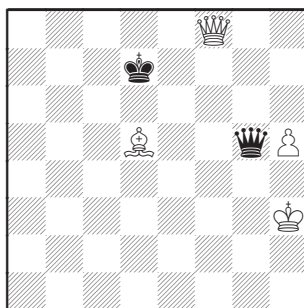
20.♖g8+

Ahora veremos el elemento clave de la victoria. Tras adecuada preparación, el rey negro es echado de la esquina.

20...♖e7 21.♖f7+ ♖d6 22.h5
♖e7 23.♖f3 ♖g5 24.♖h2

El rey comienza su viaje hacia su peón.

24...♖h4+ 25.♖g2 ♖e5
26.♙e4 ♖g5+ 27.♖h3 ♖e6
28.♙d5+ ♖e7 29.♖f7+ ♖d8
30.♖f8+ ♖d7



31.♙f3

Las blancas paran los jaques elegantemente.

31...♖e7

Si 31...♖g1 32.h6 De ahora en adelante, una vez que el peón llega a la sexta fila, el cambio de damas no favorece a las negras.

32...♖f1+ 33.♖h4 ♖e1+ 34.♖g5
♖g1+ 35.♙g4+ ♖c6 36.h7 ♖c1+

37.♖g6 ♖b1+ 38.♖f5 ganando.

32.♖f4 ♖d8 33.h6
Las blancas han conseguido mucho. La clave es que el cambio de damas favorece a las blancas.

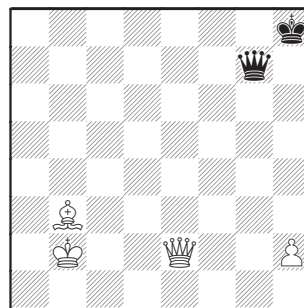
33...♖e6+ 34.♙g4 ♖a6

34...♖d5 35.♖f8+ ♖c7 36.♖c8+
♖b6 37.♖e6+ gana.

35.♖h4 ♖d3 36.♖f5 ♖d4
37.♖d7+

Cambiando las damas inmediatamente, pero las blancas van a tener una nueva enseguida.

La mayoría de las posiciones se ganan porque el bando inferior tiene malas posiciones. Veamos una posición en que el rey blanco está lejos del flanco de rey.



Esta posición son tablas. Cuanto más cerca está el rey del flanco de rey más opciones hay para vencer. Curiosamente, si en la posición del diagrama, el alfil blanco estuviera en c4 la posición estaría ganada. En el caso de que el rey esté alejado se tardan muchas jugadas en ganar, por lo que sobre el tablero el bando inferior tiene opciones de tablas según la regla de los 50 movimientos, incluso si la posición está perdida. Por supuesto, la regla de las 50 jugadas puede ser muy importante en este tipo de posiciones, ya que un peque-

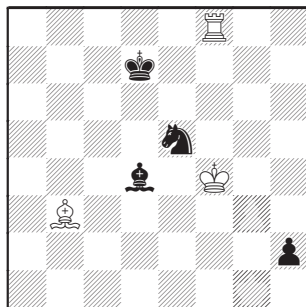


ño fallo puede incrementar el número de jugadas enormemente.

Simplemente monté unas posiciones al azar y lo verifiqué, pero esta conclusión resulta clara.

Veamos un estudio en que el material añadido sí que influye en la lucha del alfil con peón de torre.

Estudio
Carlsson - Peronace
Sakkelet 1986



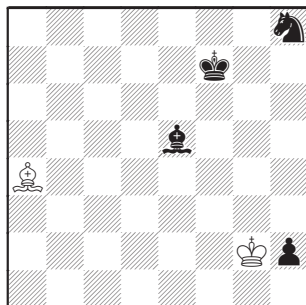
1.♙a4+!

Las blancas empujan al rey a una casilla desafortunada. 1.♖h8 ♜g6+ 2.♙g3 ♙e5+! las negras ganan ya que queda material en el tablero.

1...♙e7 2.♙e8+ ♙f7 3.♙h8!

¿Es muy diferente la casilla f7? ¡Sigue la variante y verás la diferencia!

3...♜g6+ 4.♙g3 ♙e5+ 5.♙g2 ♜xh8



6.♙d1!!

El alfil blanco atrapa al caballo. Kasparov consiguió increíblemente atrapar un caballo contra alfil contra Grischuk, en la Copa de Europa de Clubes en 2003.

6...♙g6

6...♜g6 7.♙h5 misión cumplida.

7.♙a4! ♙f6

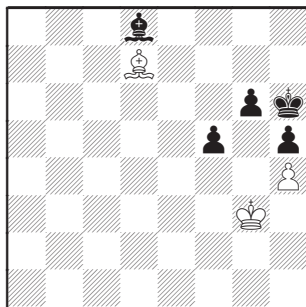
7...♜f7 8.♙e8=; 7...♙f7 8.♙d1=

8.♙e8 ♙e7 9.♙h5

Tablas.

Uno de los problemas clave para el bando inferior es que no sea fácil alcanzar la esquina. Incluso los grandes jugadores cometen errores. Si Christer ya consigue hacer el mismo tipo de errores, quizás algún día podrá imitar la magia de los grandes jugadores también. De modo interesante, Karpov tuvo ocasión de jugar varias veces este tipo de finales.

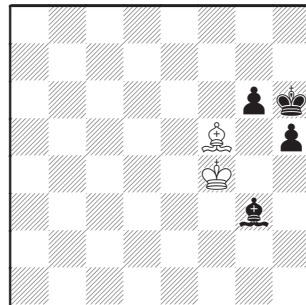
Melody Amber (ciegas) 1994
♙ Anand, V IND 2715
♙ Karpov, A RUS 2740



70.♙f4?

Aquí las blancas podían haber hecho tablas adoptando una táctica de espera. Noten que si toda la posición estuviera una fila más cerca de la primera fila de las blancas, y si el negro tuviera el alfil de casillas blancas, podría ganar sacrificando el alfil en el momento adecuado.

70...♙xh4 71.♙xf5 ♙g3+!!



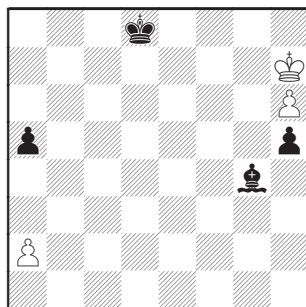
El sacrificio con jaque gana un tiempo vital para ocupar la diagonal. Probablemente, a Anand se le escapó esta bonita jugada. Si 71...gxf5 72.♙xf5 ♙g3 73.♙e4 y las blancas aguantan.

72.♙e4 gxf5+ 73.♙xf5 ♙b8 74.♙e4 h4 75.♙f3 h3 76.♙f2 ♙h2 0-1

La estrella india abandonó ya que el rey de Karpov está demasiado cerca.

Sutilezas de este tipo, basadas en ganar un tiempo para llegar con el rey a la casilla de coronación, son frecuentes en este tipo de finales. A modo de ejercicio, proponemos a los lectores resolver el siguiente estudio:

Estudio
Iriarte
2000



La solución, junto con la continuación de este artículo, la daremos en el próximo número ♙



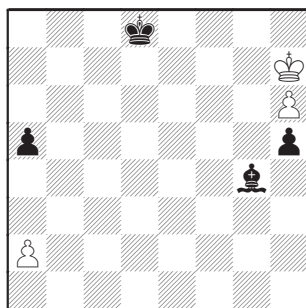
Tibor Karolyi
MI

Colores y esquinas (y III)

Conclusión del artículo iniciado en PDR 49 pag.50 y PDR 50 pag. 44

Empezaremos examinando la solución del problema que planteamos el mes anterior:

Estudio
Iriarte
2000



1.♔g6!

Las blancas deben intentar capturar h5 de la manera más clara posible. 1.♔g7 es demasiado lento: 1...♙f5 2.♙f6 ♙h7 3.♔g5 ♙d7! (el rey negro no permitirá a su oponente llegar a b2) 4.♙xh5 ♙d6 ganando.

1...♙d1 2.h7

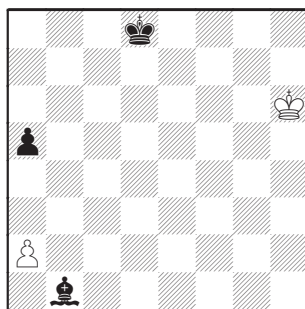
2.♔g5 Esto parece suficientemente rápido, pero no llega a tiempo de capturar el peón "h" y volver al otro lado del tablero. 2...♙c2 3.♙xh5 ♙d7 4.♔g5 ♙d6 5.♙f4 ♙c5 6.♙e3 ♙b4 7.♙d2 (ni siquiera ganar un tiempo ayuda) 7...♙h7 8.♙c1 ♙a3 y ganan las negras.

2...♙c2+ 3.♙xh5 ♙xh7 4.♙h6!!

Las blancas ganan dos tiempos atacando el alfil. La directa 4.♔g5 se puede contrarrestar. 4...♙d7 5.♙f4 ♙d6 6.♙e3 ♙c5 7.♙d2 ♙b4 8.♙c1 ♙a3 y las negras ganan.

4...♙b1

El alfil está colgando. Si 4...♙d7 5.♙xh7 ♙d6 6.♔g6 y el rey vuelve a tiempo. Si 4...♙g8 al cambiar de diagonal no se bloquea el camino. 5.♔g5 ♙xa2 6.♙f4 a4 7.♙e3 a3 8.♙d2 ♙d5 (8...♙b1 9.♙c3=; 8...♙b3 9.♙c1=) 9.♙c2! ♙a2 10.♙c3 y las blancas hacen tablas.



5.♔g5!

Las blancas no tienen tiempo de mover el peón "a", ya que deben acudir rápidamente al flanco de rey. Perdería 5.a3?? ♙d7 6.♔g5 ♙c6 7.♙f4 ♙b5 8.♙e3 ♙a4 9.♙d2 ♙b3 10.♙c1 ♙g6 gana. O 5.a4?? ♙d7 6.♔g5 ♙d6 7.♙f4 ♙c5 8.♙e3 ♙b4 9.♙d2 ♙h7 10.♙c1 ♙a3 ganando igualmente.

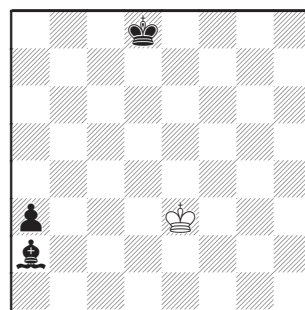
5...♙xa2

Si 5...♙d7 6.♙f4 ♙d6 7.♙e3 ♙c5 8.♙d2 ♙b4 9.♙c1 las blancas ganan un segundo tiempo atacando el alfil de nuevo. 9...♙xa2 10.♙b2=.

6.♙f4

6.♙f5? (esto sólo parece una pequeña imprecisión, pero genera grandes problemas) 6...a4 7.♙e4 a3 8.♙d3 ♙b3! (cortando el rey suficiente tiempo) 9.♙d2 (9.♙c3 ♙a4 cortándolo para siempre) 9...♙c7! (el rey llega a tiempo) 10.♙c1 ♙a2 11.♙c2 ♙b6 12.♙c3 ♙c5 y las negras ganan.

6...a4 7.♙e3 a3



8.♙d2! ♙b3

8...♙b1 9.♙c3 y el rey llega a la esquina. 8...♙c7 9.♙c3 e igualmente las blancas hacen tablas.

9.♙c1 ♙a2 10.♙c2 ♙c7

Si 10...♙c4 11.♙b1.

11.♙c3

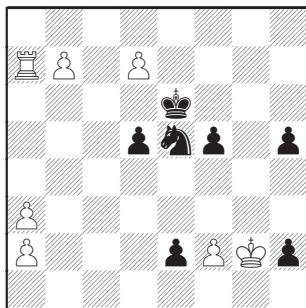
Las blancas entablan después de un gran juego defensivo.



Estudio

Pervakov

1987



1.d8♖+

Esta coronación menor es el comienzo del estudio del compositor ruso, probablemente el mejor de nuestro tiempo. Las blancas deben dar jaque ya que su rival amenaza coronar dama.

1...♗f6 2.♖a6+ ♕g5 3.♖f7+! 3.♖e6+? ♗h4 4.♖a4+ ♖g4 y las negras aguantan.

3...♗h4

Si 3...♖xf7 4.♖e6 mantiene el peón "e".

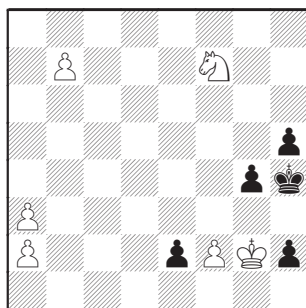
4.♖a4+ d4!

Las negras buscan el ahogado, así que eliminan todas las piezas posibles.

5.♖xd4+ ♖g4 6.♖xg4+!

Las blancas deben dar jaques.

6...fxg4



7.b8♗!

En siete jugadas las blancas han hecho dos subcoronaciones. No está nada mal. Además, evita el ahogado. 7.b8♗? (hay que

esperar unas jugadas para ver por qué no es correcta coronar una dama) 7...h1♖+ 8.♗xh1 e1♖+ 9.♗g2 ♖e4+ 10.♗h2

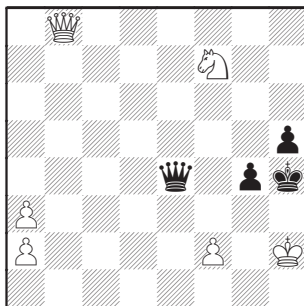


Diagrama de análisis

10...♖f4+!! y las negras fuerzan el ahogado.

7...h1♖+ 8.♗xh1 e1♖+

8...♗h3 9.♖g5+ ♗h4 10.♖g3+ ♗xg5 11.f4+! (las blancas aún tienen que jugar sutilmente.

11.f3? h4 12.♖f2 ♗f4 13.fxg4 ♗xg4 14.a4 ♗f3 15.♖xh4 ♗e4 16.a5 ♗d5 17.a6 ♗c6 18.♖f2 e1♖+ 19.♖xe1 ♗b6 y las negras llegan a la esquina con seguridad) 11...gxh3 12.a4 ♗f5 13.a5 ♗e4 (el negro ha quedado fuera del cuadrado del peón "a", pero aún tiene contrajuego con sus propios peones) 14.a6 ♗e3 15.♖g1 ♗d2 16.a7 e1♖+ 17.♖xe1+ ♗xe1 18.a8♖ f2+ 19.♗h2 f1♖ 20.♖h1 (las negras pueden cambiar y entrar en el cuadrado, pero el peón puede avanzar dos casillas desde la casilla de comienzo, por lo que las negras pierden igualmente) 20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

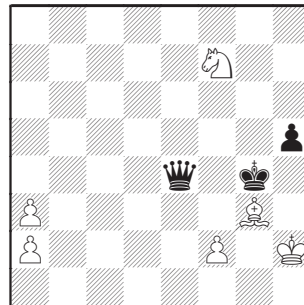
20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

20...♖xh1+ 21.♗xh1 ♗e2 22.a4 ganando.

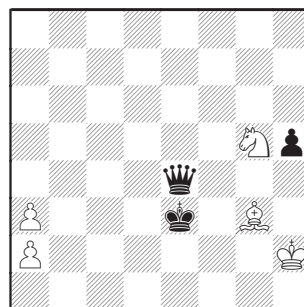
11.♖xg3+ ♗g4



12.f3+!

Pero esta magnífica jugada baja a las negras a la tierra y le hace ver que no es posible ganar la partida. Sin embargo, sí que parece que las tablas están a su alcance.

12...♗xf3 13.♖g5+ ♗e3



14.♖f2+!!

Esta genial jugada intermedia trae al alfil a la diagonal deseada con ganancia de tiempo. Si 14.♖xe4? ♗xe4 15.a4 ♗d5 16.a5 ♗c6 y las negras se salvan.

14...♗d3 15.♖xe4 ♗xe4 16.a4 ♗d5 17.a5 ♗c6 18.a6 ♗c7 19.♖a7 ♗c6 20.a4

Los peones y el alfil controlan al rey negro, y pronto acudirá el rey blanco para expulsarlo. Una verdadera obra maestra.

Ahora vamos a ver algunas posiciones donde el camino del rey a la esquina está bloqueado por un peón del bando débil.

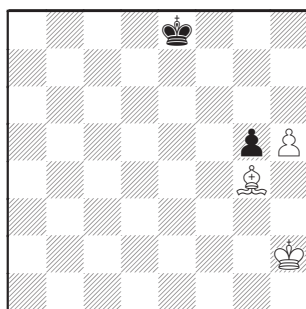


Estas posiciones son más complicadas. El bando fuerte puede evitar que el rey adversario llegue a la esquina. Aquí tenemos una posición clave. El rey del bando débil no puede llegar a la esquina debido a la existencia de su propio peón.

Estudio

Troitsky

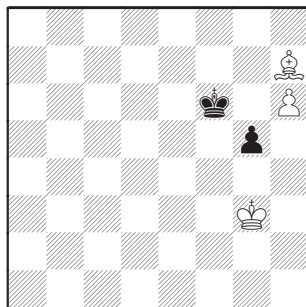
Las blancas juegan y ganan



1. ♖e6!

El alfil y el peón de h6 pueden cortar el rey de la esquina, pero sólo de forma temporal. Troitsky, el compositor ruso, es uno de los grandes pioneros de la composición en ajedrez.

1... ♗f7 2. h6 ♗f6 3. ♖f5! ♗f7
4. ♖h7! ♗f6 5. ♖g3



Pero el rey tiene que estar suficientemente cerca para ayudar.

5...g4

Si no hubiera un peón "g" el rey blanco tendría que estar más cerca, en una de las casillas f4, g4, o h4.

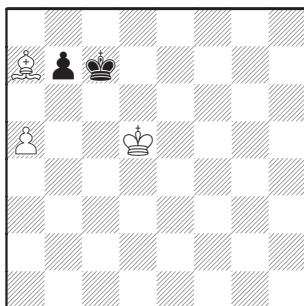
6. ♗xg4 ♗f7 7. ♖g5

Ganando.

Veamos algunos ejemplos más, donde un peón del bando débil evita que el rey llegue a su santuario.

♙ Paulsen, L

♙ Metger, J



1. ♖d4!

Las blancas están caminando sobre un campo de minas. 1. ♗c5?? sería una manera un poco descuidada de llegar a b5. Seguiría 1...b6+! (ahora la mina explota) 2. axb6+ ♗b7

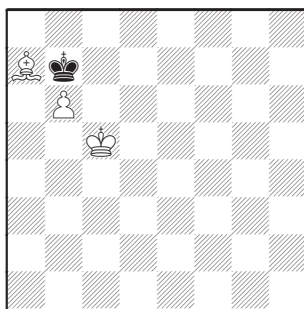


Diagrama de análisis

Las negras tienen una posición de tablas teóricas. Es útil conocer este detalle. 1. ♗c4?? es bastante precipitado también. Sigue 1...b5+! (el jaque no da tiempo para cubrir b7) 2. ♗xb5 ♗b7 con tablas.

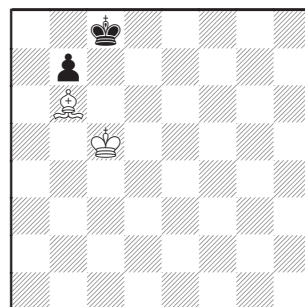
1... ♗c6

Si 1...b5 2. a6 ♗c6 3. ♗c3 b4+ 4. ♗xb4 ganando.

2. ♖b6

Las blancas lentamente empujan al rey negro lejos de la esquina.

2... ♗d6 3. ♗c4 ♗c6 4. ♗b4 ♗d6 5. ♗b5 ♗d7 6. ♗c5 ♗c8



7. ♖a7!

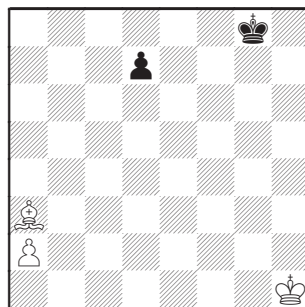
El camino a la esquina queda bloqueado.

7... ♗c7 8. ♗b5 ♗d7 9. ♖b8 ♗c8 10. ♖f4 ♗d7 11. ♗b6 ganando.

Estudio

Duras

Las blancas juegan y ganan



1. ♖b4!

Esta jugada no es fácil de encontrar.

1... ♗f7 2. a4 ♗e6

O bien 2... ♗e8 3. a5 ♗d8 (si las negras no tuvieran un peón en d7 podrían usar esta casilla para llegar a la esquina) 4. ♖d6 ♗c8 5. a6 ganando.

3. a5 ♗d5 4. a6 ♗c6 5. ♖a5!

Este corte fue posible por la primera jugada. Este es un corte menos conocido y decisivo.

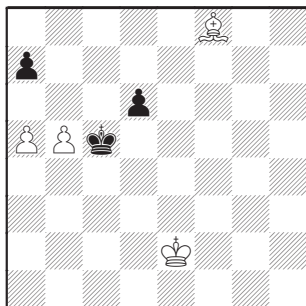
5...d5 6. ♗g2 y ganan.



Estudio

Herbstmann (1928)

Las blancas juegan y ganan



1.b6

No hay elección.

1...axb6 2.a6 ♖c6 3.♗e7!!

Con esta brillante jugada, las blancas encuentran la casilla para el alfil que bloquea los dos caminos hacia la esquina.

3...b5

3...♗c7 4.♗xd6+! ♖c6 5.♗d3 b5 6.♗c5 ♖c7 7.♗a7 ♖c6 8.♗c3 y el rey blanco llega a tiempo.

4.♗d8!

Este corte es más difícil de ver.

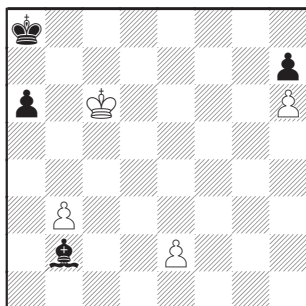
4...b4 5.♗d3 d5 6.♗d4

y las negras pierden sus peones por zugzwang.

Estudio

Bizudian

Blancas juegan y hacen tablas



1.♗b6

Las blancas deben sacrificar el peón lateral.

1...♗c1

1...♗b8 2.e3! (el peón abre el camino mientras que el rey blanco impide el paso al otro rey) 2...♗c8 3.♗xa6 ♗d7 4.♗b5 ♗e6 5.♗c4 ♗f5 6.♗d3 ♗g4 7.♗e2 ♗g3 8.♗f1 ♗h2 9.♗f2 y las blancas entablan.

2.e3!!

Las blancas abren el camino al rincón. También con 2.♗xa6 parece que el rey tiene un camino hacia la esquina, pero es una ilusión: 2...♗xh6 3.♗b5 ♗g5! 4.♗c4 h5 5.♗d4 h4 6.♗e4 h3 7.♗f3 ♗h4 y el rey es capaz de capturar los peones negros.

2...♗xe3+ 3.♗xa6 ♗xh6

[3...♗a7 4.b4 ♗b8 5.b5 ♗c5 6.b6 ♗g1 7.♗b5 Ahora el peón de b6 cubre c7. No 7.b7? ♗a7 y gana.

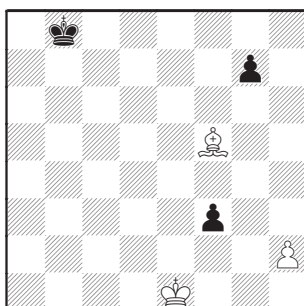
4.♗b5 ♗g5 5.♗c4 h5 6.♗d3 h4 7.♗e2 h3 8.♗f2!

¡La única jugada! Con ella se consigue el acceso a la esquina. 8.♗f1 (nunca es tarde para fastidiar un final) 8...♗e3; o 8.♗f3 ♗h4 (esta jugada corta también).

Estudio

Pervakov (1989)

Las blancas juegan y ganan

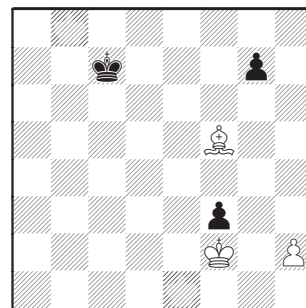


1.♗f2!

Las blancas deben empezar atacando el peón. 1.♗h7? g5 2.♗f2 g4 3.♗g3 ♖c7 4.♗xg4 ♗d6 5.♗g5 ♗e7 6.♗h6 ♗f8 y las negras pronto desviarán el alfil de h7, abriendo el camino hasta el rincón.

1...♗c7

1...g6 eliminando el peón no ayuda para salvar la partida. 2.♗xg6 ♖c7 3.h4 ♗d6 4.h5 ♗e7 5.h6 ♗f8 (5...♗f6 6.♗h5 gana) 6.♗h7 ♗f7 7.♗xf3 ♗f6 8.♗f4 y las blancas ganan.

**2.♗h7!!**

Una jugada increíble para un compositor genial. Tiene varias funciones. Controla la casilla g8, y además mueve el alfil por lo que evita que el rey negro gane un tiempo atacándolo. No sólo eso: evita que el negro entregue el peón g6 ganando tiempo. Realmente impresionante.

Si 2.♗xf3? g6!! (las negras abren el camino entregando el peón que representa un obstáculo) 3.♗f4 (3.♗xg6 ♗d7 4.♗f4 ♗e7 5.♗g5 ♗f8 y el rey llega a la esquina) 3...♗d6! (3...♗d8? 4.♗e6 ♗e7 5.♗g5!! y el rey hace todo el trabajo solo) 4.♗g5 gxf5 y las negras aguantan.

O bien 2.♗g6 ♗d6 3.h4 ♗e7 4.h5 ♗f8 5.♗h7 g5! 6.h6 (6.hxg6 ♗g7 de nuevo tablas teóricas) 6...g4 y el rey blanco no puede ayudar.

Por último, si 2.h4 ♗d6 3.h5 ♗e5 (las negras ganan un tiempo vital) 4.♗g6 ♗f4 y las blancas no pueden ganar.

2...♗d6

2...g6 ahora no llega a tiempo. 3.♗xf3 ♗d6 4.♗f4 ♗e7 5.♗g5 ♗f7 6.♗h6 y las blancas ganan.



3.♔xf3 ♕e6 4.♔g4 ♕f7!

Las negras preparan un truco. Tras 4...♕f6 las negras pueden llegar a la posición inicial de un conocido estudio de Kosek. 5.♕h5! g5 (5...g6+ 6.♕h6 ♕f7 7.h4 es un zugzwang mutuo. Y no le toca al blanco jugar) 6.♕h6 g4 7.♕g6 (El sistema que plantea Pervakov para ganar es similar al utilizado por Kosek: 7.♕d3 ♕e5 8.♕g5 ♕e6 9.♕c4+ ♕e5 10.♕b3 y las negras pierden por zugzwang. O bien 7...♕f7 8.♕c4+ ♕f6 9.♕d5 ♕e5 10.♕c6 ♕f5 (10...♕f6 11.♕d7) 11.♕b7 ♕e5 12.♕g6 ♕e6 13.♕c8+ El peón se ha perdido, y no se ha llegado a la esquina) 7...♕e6 8.♕e8 ♕f5 9.♕c6 ♕e5 10.♕g6 ♕e6 11.♕e4 ♕e5 12.♕b7 ♕e6 13.♕c8+

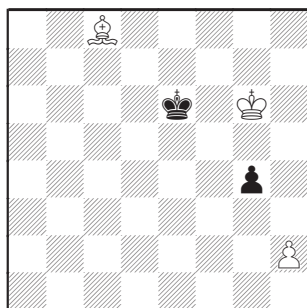


Diagrama de análisis

¡Todos los caminos conducen a Roma! Ambos estudios llegan a esta posición elemental.

5.♕g5!

5.♕h5, copiando el mismo plan que contra 5...♕f6, sería un error y ya no se ganaría: 5...g5! 6.♕h6 g4 y las blancas ganan en esta posición de zugzwang recíproco. ¿Quién mueve entonces?

5...g6 6. ♕h6 g5 7.h3

Las blancas pronto podrán capturar el peón y con ello ganan la partida.

Cuantas más posiciones podemos recordar mejor, pero lo más

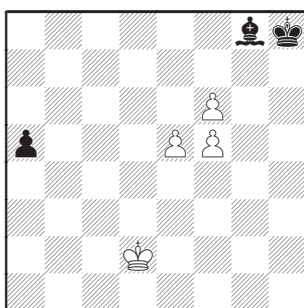
importante es acordarse de mirar el color de la esquina y de tu alfil, como no hizo vuestro autor. Pagué duramente por ello, intenten evitarlo.

Finalmente, me gustaría ofrecer un impulso positivo; incluso podemos ganar si llegamos a la esquina contra un alfil de color equivocado. ¿Os podéis creer que esto puede pasar? ¡Pues mirad!

Estudio

Liburkin (1948)

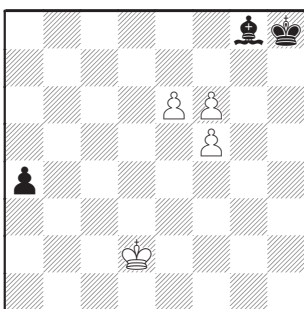
Las blancas juegan y ganan



1.e6

Con esta jugada las blancas reducen mucho el movimiento del alfil.

1...a4

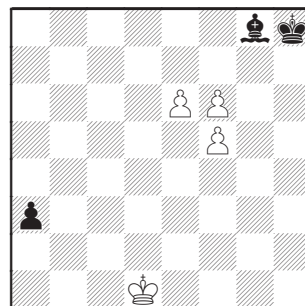


2.♔d1!

Las blancas tienen que llegar a la esquina en el momento oportuno.

Si 2.♔c3 a3 3.♕b3 ♕h7! 4.e7 ♕g8+ 5.♕xa3 ♕f7 y las negras aguantan. O bien 2.♔c1 a3 3.♕b1 ♕h7 4.e7 ♕xf5+ 5.♕a2 ♕g6 tablas.

2...a3



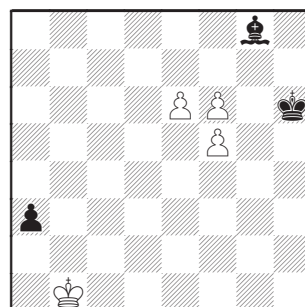
3.♔c1

Esto es un zugzwang mutuo, y gracias a la triangulación del rey, le toca jugar ahora a las negras.

3...♕h7

Si 3...♕h7 4.e7.

4.♕b1 ♕h6



5.♕a1!

El rey debe elegir cuidadosamente su casilla. Si 5.♕a2? ♕h7 6.e7 ♕g8+ y las negras se escapan.

5...♕h7 6.♕a2 ♕h6 7.♕xa3

Las blancas, con un juego cuidadoso, han ganado el peón y ganan la partida trasladando su rey a la casilla e7.

(Traducción del inglés por M. Rahal) ♚