



Finales de Torre

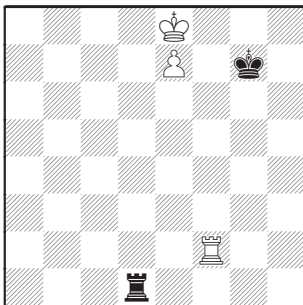
Torre y peón contra Torre (I)

Iniciamos un sección pedagógica dedicada a la parte menos estudiada de la partida, pero ni mucho menos la menos importante. Con el incremento del ritmo de juego de los torneos actuales, cada vez se llega a esta fase de la partida con menos tiempo y como consecuencia, se juega peor. Por ello, un conocimiento básico de las principales posiciones teóricas se hace imprescindible. En esta y sucesivas entregas, el lector encontrará las posiciones más importantes de la teoría de finales, las que se producen con mayor frecuencia, así como las reglas y planes que las gobiernan, para que, con su estudio, pueda orientarse mejor en sus propias partidas cuando una de tales posiciones se le presenten.

De todas las fases de la partida, la que suele estudiarse menos, es sin duda, el final. Incluso entre jugadores de cierto nivel, no es raro encontrar quien sólo conoce lo que la práctica le ha ido enseñando, a veces a base de amargas experiencias.

La estadística demuestra que los finales de torre son también los que más frecuentemente se presentan, a la vez que los que más errores provocan, incluso a nivel magistral. Es por ello que en este artículo queremos exponer la teoría de un final elemental, pero cuyas reglas no siempre son sabidas: **el final de torre y peón contra torre**.

La primera posición que es necesario conocer, seguramente nos será familiar, se trata de la clásica posición de Lucena.



La característica fundamental es que el peón está ya en la séptima fila y el rey del bando débil está apartado de la casilla de coronación. El método ganador es conocido desde hace 350 años:

1. ♖g2+

Cuando las blancas consiguen separar el rey adversario dos columnas del peón en séptima, el final está ganado mediante el método que ahora veremos.

1... ♜h7

Si 1... ♜f6 2. ♖f8

2. ♖g4!

La jugada clave, preparando la maniobra conocida como "el puente". La idea es que si las blancas sacan su rey de inmediato con 2. ♖f7 sigue una serie de jaques y el rey deberá volver a e8. Pero después de la jugada de torre, las blancas estarán en disposición de taparse de los jaques. Naturalmente, con la misma idea, también podía jugarse 2. ♖g5 aunque la torre allí podría ser molestada con 2... ♜h6.

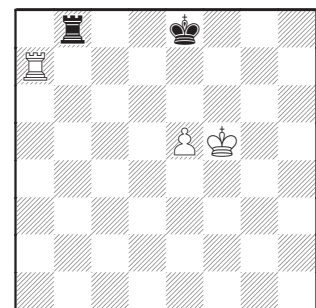
2... ♜d2 3. ♖f7 ♜f2+ 4. ♖e6 ♜e2+ 5. ♖f6 ♜f2+

Si las negras se mantienen a la espera 5... ♜e1 las blancas avanzan el puente: 6. ♖g5 para seguir luego con ♜e5.

6. ♖e5 ♜e2+ 7. ♖e4 y las blancas ganan.

Posteriormente se encontró otro plan ganador, incluso más sencillo, que consiste en llevar la torre blanca a la casilla d8 para poder luego sacar el rey, por ejemplo: 2. ♖a2 ♖g7 3. ♖a8 ♜d2 4. ♜d8 ♜e2 5. ♖d7 ♜d2+ 6. ♖c6 ♜c2+ 7. ♖b5 ♜b2+ 8. ♖a4 etc...

La segunda posición clásica, cuyo conocimiento es indispensable, es la de Philidor, y aquí ya no son tantos quienes saben jugar correctamente este final:



Esta posición, con el rey negro en la casilla de coronación del peón, es tablas. Sin embargo la posición de la torre negra en la primera fila es muy mala y es necesario que les toque jugar para poder sacarla de ahí, ya que si juegan primero las blancas con 1. ♖f6 ganan fácilmente. Por



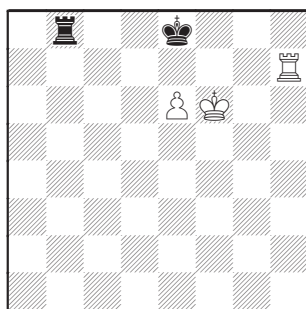
ejemplo:

1.♔f6

No 1.♔e6 ♚b6+ que permitiría al negro salvar los problemas.

1...♚b1

Si 1...♚b6+ 2.e6 y la amenaza de mate obliga a las negras a permanecer con su torre pasivamente en la primera fila. Entonces las blancas ganan con la maniobra siguiente: 2...♚b8 3.♚h7



Obsérvese que esta maniobra es válida si trasladamos la posición una columna a la derecha, pero en cambio, ya no es posible si la trasladamos dos columnas a la derecha (peón en g6 y reyes en h6 y g8) pues la torre blanca ya no tiene espacio para realizar esta maniobra. Por esta razón, y de modo excepcional, permanecer con la torre pasivamente en la primera fila es suficiente para hacer tablas cuando el peón es de caballo o de torre.

2.♚a8+

Ahora el rey negro debe abandonar la casilla de coronación del peón.

2...♔d7 3.e6+

Y ahora esta jugada es decisiva. Si las negras tuviesen la torre en "e1", impidiendo el avance del peón, todavía se salvarían como veremos más adelante.

3...♔d6

Si 3...♔c7 4.e7

4.♚d8+ ♔c7 5.e7 ♚f1+ 6.♔g5

♚g1+ 7.♔h4 ♚h1+ 8.♔g3 ♚g1+ 9.♔h2

Los jaques se acaban y las blancas coronan su peón.

Si en la posición inicial, les toca jugar a las negras, el método para hacer tablas es muy sencillo y debe quedarnos grabado: colocar la torre en la tercera fila para evitar que el rey blanco avance, y mantenerla allí hasta que el peón llegue a la sexta, en cuyo momento bajaremos la torre a la octava fila para dar jaques por detrás, ya que el rey blanco no tiene refugio. Por ejemplo:

1...♚b6

Esta es la defensa correcta (aunque no la única). Con la torre en la tercera fila las negras se aseguran que el rey blanco no se coloque allí, para crear amenazas de mate. La técnica es muy sencilla: hay que mantenerse a la espera hasta que el peón llegue a la sexta fila.

2.♚h7

Esto no cambia nada, las negras se limitan a esperar.

2...♚a6 3.e6

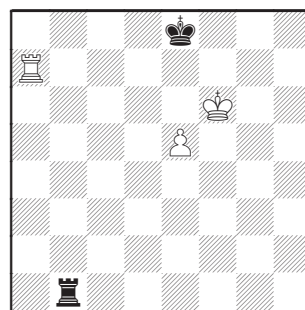
Finalmente las blancas deben decidirse por esto. Ahora las negras deben estar atentas. Si permiten que las blancas jueguen ♔f6 estarán perdidas. Pero en cuanto el peón llegue a sexta, las negras deben colocar su torre en la octava fila para dar jaques desde atrás.

3...♚a1!

y las negras se aseguran un empate sin complicaciones, dando jaques hasta que el rey blanco se aleje de su peón.

La defensa con la torre en la tercera fila asegura un empate sin dificultades. Pero incluso si las

negras no llegan a tiempo de ocupar esa fila antes de que el rey blanco llegue a ella, existe otra forma de lograr las tablas, aunque entonces la defensa ya no es tan sencilla, como veremos en el siguiente diagrama.

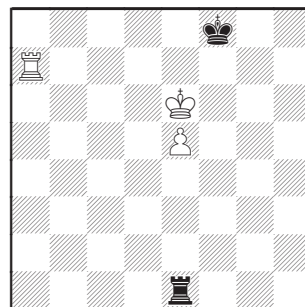


Esta posición procede de la anterior, tras 1...♚b1 2.♔f6. Las negras no han jugado de la mejor manera y ahora deben tener mucho cuidado. Por ejemplo, en este momento deben encontrar la única jugada que hace tablas.

1...♚e1!

Una jugada muy importante, con la que luego se evitará que el peón blanco avance a e6. La natural 1...♚f1+ no es suficiente, ya que ayuda a las blancas. Tras 2.♔e6 ♔f8 3.♚a8+ ♔g7 4.♔e7 ♚b1 (4...♚f7+ 5.♔d6 ♚b7 6.e6 ♚b7+ 6.♔d6 y las blancas ganan, como veremos en el último diagrama de este artículo.

2.♔e6 ♔f8!





Otro concepto esencial, que hay que recordar muy bien: El peón divide verticalmente el tablero en dos flancos y siempre uno es más ancho que el otro. Cuando el rey del bando débil se ve obligado a apartarse de la casilla de coronación, debe hacerlo hacia el lado más estrecho, a fin de que su torre pueda dar jaques lateralmente desde el lado más ancho sin estorbos. Como veremos en los siguientes diagramas, que el rey esté en el lado más estrecho y la torre suficientemente alejada en el otro flanco, puede decidir la partida.

4. ♖a8+ ♜g7

Y ahora se ve la importancia de la torre negra en la columna "e". Las blancas no pueden jugar ♜e7 para avanzar su peón.

5. ♜d6

Esto no consigue nada.

5... ♜f7!

Es importante evitar e6.

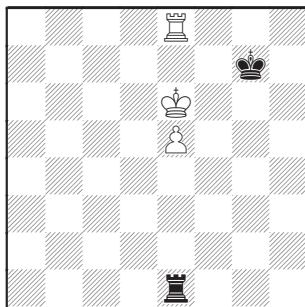
6. ♖a7+ ♜e8 7. ♜e6 ♜f8

Las blancas están como al principio. Ahora prueban otra cosa.

8. ♖a8+ ♜g7 9. ♖a5

Para ♜e7, pero las negras lo evitan fácilmente.

9... ♜f8 10. ♖a8+ ♜g7 11. ♖e8



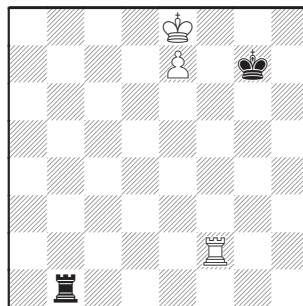
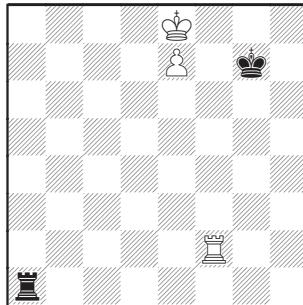
El único intento serio. Si las negras juegan pasivamente 11... ♖e2 sigue 12. ♜d7 y las blancas progresan. Pero las negras deben jugar ...
11... ♖a1!

Amenazando los jaques laterales. Las blancas deben procurarse una protección contra ellos.

12. ♖d8 ♖e1!

Con esta jugada, las negras impiden progresar a su adversario. Las tablas son inevitables.

Cuando el rey del bando débil se ve obligado a abandonar la casilla de coronación, la única defensa posible consiste en los jaques laterales, para lo cual es importante que tenga suficiente espacio. Compárense los dos diagramas siguientes:



Solo cambia la colocación de la torre, pero ello decide el resultado. En la primera posición las negras consiguen tablas con facilidad:

1... ♖a8+ 2. ♜d7 ♖a7+ 3. ♜d8 ♖a8+ 4. ♜c7 ♖a7+ 5. ♜d6 ♖a6+ 6. ♜d5 ♖a8 etc.

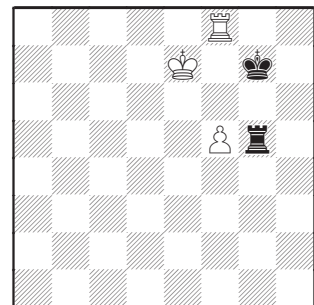
Es importante que la torre negra esté lo suficientemente alejada del peón para que el ataque lateral sea efectivo. Tres colum-

nas es la distancia mínima que debe haber entre la torre negra y el peón blanco. En el primer diagrama, las negras tenían esta distancia y lograban tablas. En la segunda posición solo hay dos, y por ello pierden:

1... ♖b8+ 2. ♜d7 ♖b7+ 3. ♜d8 ♖b8+ 4. ♜c7 ♖a8 5. ♖a2!

Por esa razón, cuando el rey débil debe apartarse a un flanco, debe hacerlo al lado más corto, dejando el otro para que su torre pueda dar jaque laterales sin estorbos.

Los jaque laterales son la única defensa en este tipo de posiciones. En el siguiente diagrama las negras no pensaron en esa posibilidad:



Esta posición se dio en la partida Lein – Matsukevich. URSS 1968 (con colores cambiados). Las negras no acertaron con la defensa correcta:

1... ♜g1? 2. f6+ ♜h7 3. ♖e8!

3. ♖a8 ♖e1+ 4. ♜f8 ♖b1 5. f7 también gana.

3... ♖e1+

Los jaques laterales ya no son efectivos, porque, con la torre blanca en la octava, el rey blanco puede esconderse en f8. Por ejemplo: 3... ♖a1 4. ♜f8 ♖a7 5. f7 ♖b7 6. ♖e1 (ahora se amenaza ♖h1+) 6... ♖b8+ 7. ♜e7 ♖b7+ 8. ♜f6 y sigue como en la variante principal.

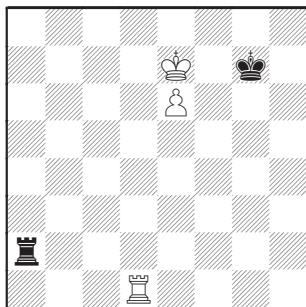


4.♟f8 ♖a1 5.f7 ♗a7 6.♞e1

y las negras abandonaron porque si 6...♞a8+ 7.♟e7 ♖a7+ 8.♟f6 ♖a6+ 9.♞e6 ♖a8 10.♞e8 ♖a6+ 11.♟e5.

Sin embargo, la defensa no era difícil: Lo correcto era 1...♟h7! 2.f6 ♖a5. La torre negra pasa al lado ancho para dar jaques laterales y consiguen las tablas.

Las dos posiciones siguientes son muy importantes desde el punto de vista teórico, y es importante conocer alguna de sus sutilezas.



1...♞a7+

Forzada, ya que las blancas amenazan ♞g1+ logrando la posición ganadora de Lucena.

2.♞d7 ♖a8

Esta jugada es la más precisa, ya que impide que el rey blanco se coloque en la octava fila. De todas formas, también hace tablas cualquier jugada de torre en la columna "a" excepto la tentadora 2...♞a6? 3.♟e8+ ♟f6 4.e7 ♟e6 5.♟f8! (Ahora se ven los defectos de la jugada 2...♞a6. Si la torre estuviese en cualquier otra casilla de la columna "a", las negras podrían de un jaque salvador en la columna "f". Pero ahora no tienen defensa.

3.♞d6!

Una astuta jugada que pone a las negras en dificultades, pues

ahora solo disponen de una jugada que hace tablas.

3...♟g6!

Única. 3...♞a7+? pierde por 4.♟e8 ♖a8+ (4...♟f6 5.e7+! esta era una de las ideas de 3.♞d6 5...♟g7 6.♞e6 y ganan fácilmente.) 5.♞d8 ♖a1 (5...♞a7 6.♞d7+) 6.e7 ♖a7 7.♞d1 ♖a8+ 8.♟d7 ♖a7+ 9.♟e6 ♖a6+ 10.♞d6 ♖a8 11.♞d8 ♖a6+ 12.♟d5 etc.;

3...♞b8? también pierde, ya que aparta la torre de la importante columna "a" desde la que mantiene la necesaria distancia de tres columnas entre la torre negra y el peón: 4.♞d8! ♖b7+ 5.♟d6 ♖b6+ 6.♟d7! ♖b7+ (6...♟f6 7.♞f8+ ♟g7 8.e7) 7.♟c6 ♖e7 8.♟d6.

4.♞c6

4.♟d7 ♟f6 5.e7+ ♟f7 6.♞a6 ♖b8! 7.♖a1 ♖b7+ 8.♟d8 ♖b8+ 9.♟c7 ♖e8 con tablas.

4...♟g7 5.♞c7 ♖a1

Ahora que las blancas han apartado su torre de la columna "d", las negras ya no necesitan mantener el control de la primera fila, aunque lo más sencillo para hacer tablas es 5...♟g6. Pero es interesante señalar que pierde 5...♖b8? 6.♖a7. Ésta es una posición interesante que estudiaremos a continuación.

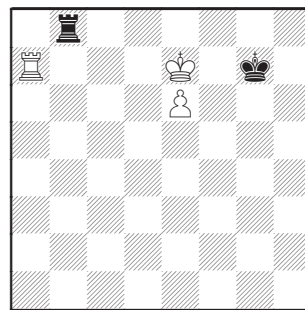
6.♟e8+ ♟f6 7.e7 ♖a8+

Gracias a que las blancas no pueden tapar el jaque con la torre, las negras hacen tablas.

8.♟d7 ♟f7

y tablas.

La última es la más difícil de todas: La posición del diagrama siguiente fue dada erróneamente como tablas por Fine en su libro "Basic Chess Endings" en el caso de que le tocara jugar a las blancas, afirmando que sólo se ganaba si le tocaba al negro.



En realidad se gana juegue quien juegue, aunque si le toca al blanco, tienen que alcanzar la misma posición cediendo el turno:

1.♟d6+! ♟f6

Si 1...♟f8 2.♟d7 ♖e8 (2...♟g7 3.♟e7 y llegamos a la posición inicial jugando el negro.) 3.♖a1 ♖e7+ 4.♟d6 ♖e8 5.♞f1+ ♟g7 6.e7 ♖a8 7.♖a1! un tema familiar. Las blancas ganan.

2.♟d7 ♟g7 3.♟e7

Ahora tenemos la posición inicial, pero le toca a las negras.

3...♟g6

3...♖b1 4.♖a8 ♖b7+ 5.♟d6 ♖b6+ 6.♟d7 ♖b7+ (6...♟f6 7.♞f8+) 7.♟c6 ganando.

4.♖a1!

Ahora que las negras han colocado su rey en g6, las blancas tienen una maniobra ganadora, pero siempre que la torre negra esté a menos de tres columnas del peón.

4...♖b7+ 5.♟d8 ♖b8+

O bien 5...♟f6 6.e7 ♖b8+ 7.♟c7 ♖e8 8.♟d6 ♖b8 9.♞f1+ ♟g7 10.♟c7 ♖a8 11.♖a1! y ganan.

6.♟c7 ♖b2 7.♖e1!

Ésta es la maniobra a la que nos referíamos en la jugada 4. Si el rey negro estuviese en g7, 7...♟f8 haría tablas, pero ahora no pueden detener el peón.

7...♖c2+ 8.♟d7 ♖d2+ 9.♟e7

Amenazando ♞f1+.

9...♖g2 10.♟f8 ♖h2 11.♟g8

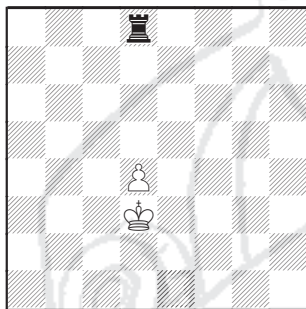
Y las blancas ganan ♠



Finales de Torre

Torre y peón contra Torre (II)

En el artículo del mes pasado, analizamos algunas posiciones de estos finales elementales de torre, familiarizándonos con conceptos tan importantes como el ataque lateral de la torre o la colocación del rey defensor en el lado estrecho del tablero. En esta veremos un procedimiento alternativo válido cuando el peón no ha alcanzado la quinta fila: el ataque frontal, cuyo mecanismo aparece claro en el siguiente esquema:

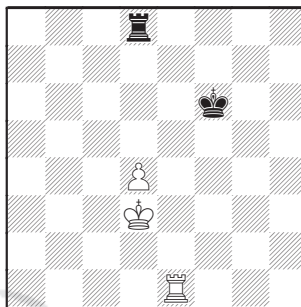


Las negras impiden el avance del peón y se disponen a dar jaques al rey en cuanto éste avance:

1.♖c4 ♜c8+ 2.♗b5 ♜d8! 3.♖c5 ♜c8+ 4.♗d6 ♜d8+ 5.♖c5 ♜c8+ 6.♗b6 ♜d8 y las blancas no pueden progresar.

Hay que notar que la torre negra mantiene la necesaria distancia de tres casillas entre ella y el peón, de modo similar a lo que habíamos visto en el ataque lateral el mes pasado. Si en el diagrama, colocamos la torre negra en d7, es fácil comprobar que el esquema ya no funciona, por ejemplo: **1.♖c4 ♜c7+ 2.♗b5 ♜d7 3.♖c5 ♜c7+ 4.♗d6** etc.

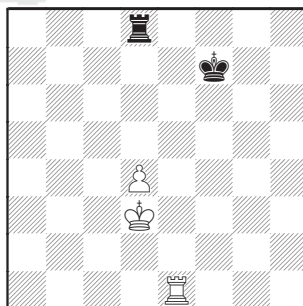
Este método de defensa es importante en posiciones como la del diagrama siguiente:



Con los métodos de defensa examinados en el mes pasado, las negras fracasan. El ataque lateral no es efectivo, pues por el flanco de dama no hay suficientes columnas y en el otro flanco su propio rey estorba (el inconveniente de tener el rey en el flanco ancho). Sin embargo, con el ataque frontal las tablas son fáciles de lograr:

1.♖c4 ♜c8+ 2.♗b5 ♜d8 3.♖c5 ♜c8+ 4.♗b6 ♜d8 5.♜e4 ♗f5 6.♜e5+ ♗f6 7.♖c5 ♜c8+

Préstese atención a la jugada 5 de las negras. Es única, pues las blancas amenazan avanzar su peón y los jaques ya no sirven porque el rey se acerca a la torre.



La posición del diagrama es muy parecida a la del anterior. Sólo cambia la posición del rey negro, que ahora está en una casilla mala y por ello pierden:

1.♖c4 ♜c8+ 2.♗b5 ♜d8 3.♖c5 ♜c8+ 4.♗b6 ♜d8 5.♜e4

Ahora la torre no puede ser atacada y las blancas tienen tiempo de avanzar su peón.

5...♗f6 6.♖c7 ♜d5

Si **6...♗f5 7.♜e5+** gana la torre.

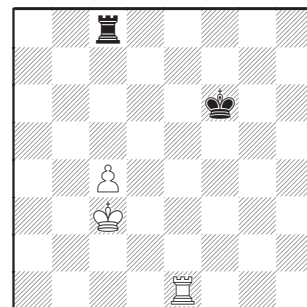
7.♖c6 ♜d8 8.d5

Y las negras no tienen forma de salvarse.

La posición del rey en la segunda fila es mala, pero puede ser útil sólo en el caso de que en el último diagrama les tocara jugar a las negras, pues entonces

1...♜e8 consigue tablas pues el rey se coloca delante del peón: **2.♜xe8 ♗xe8 3.♖e4 ♗d8!** tablas.

Para ganar, las blancas tienen que tener diversas condiciones favorables, como por ejemplo en el diagrama siguiente:



Aquí el rey negro está cortado dos columnas y ello hace que la



casilla en la que esté colocado ya no importe, pues ni aunque estuviera en la segunda fila podrían proponer el cambio de torres, pues el final de rey y peón está ganado. Veamos el método ganador que tienen las blancas en estas posiciones.

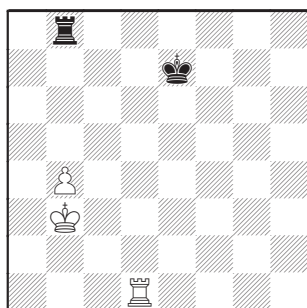
1.♔b4 ♚b8+ 2.♔a5 ♚c8 3.♔b5 ♚b8+ 4.♔a6 ♚c8 5.♚c1!

Esta es una jugada importante, aprovechando que el rey negro está demasiado lejos para colocarse delante del peón. En realidad también gana 5.♚e4 ♔f5 6.♚h4, pero esta maniobra de torre no sería posible si el rey negro estuviese en f5 al principio **5...♔e7 6.♔b7 ♚c5 7.♔b6 ♚h5 8.c5 ♔d8 9.♚a1**

Pero no 9.c6? ♚h2 y las negras hacen tablas.

9...♚h2 10.♚a8+ ♔d7 11.c6+ y las blancas ganan.

No siempre basta tener el rey adversario cortado dos filas para ganar estos finales. Si es un peón en columna de caballo, las dificultades son mayores:



El problema estriba en que el rey tiene muy poco espacio para pasar, por ejemplo: **1.♔a4 ♚a8+ 2.♔b5 ♚b8+ 3.♔a5 ♚a8+ 4.♔b6 ♚b8+** etc.

Pero gracias a la mala posición del rey negro, las blancas toda-

vía pueden ganar, con una maniobra que sería imposible con el rey negro colocado en e6 o e5:

1.♚d4! ♔e6

Si 1...♚d8 2.♚xd8 ♔xd8 3.♔a4 ♔c8 4.♔a5! es ganador.

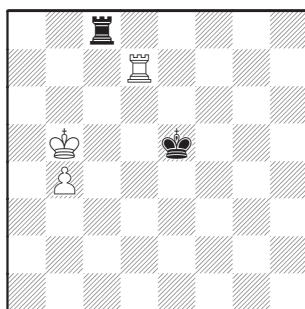
2.♔c4 ♚c8+

Si 2...♔e5 3.♚d5+ ♔e6 4.b5 y en cuanto el peón ha alcanzado la quinta fila, se gana, por ejemplo: 4...♚c8+ 5.♚c5 ♔d7 6.b6! ♚xc5+ 7.♔xc5 ♔d8 8.♔d6!

3.♔b5 ♔e5

O bien 3...♚b8+ 4.♔c6 ♔e5 5.♚h4 ganando.

4.♚d7!



Hay que prestar atención a esta maniobra que corta horizontalmente al rey negro.

4...♔e6 5.♚a7 ♔d6 6.♔a6 y ganan.

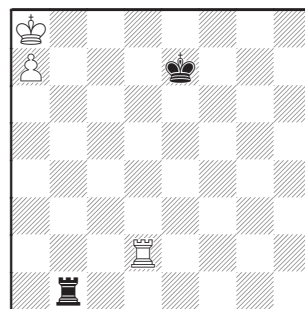
Aunque estas posiciones son ya bastante complejas para el nivel que queremos dar a este artículo, nos servirá saber que para ganar con seguridad el final con el peón caballo en cuarta, es necesario que el rey negro esté cortado tres columnas del peón adversario.

Otro tipo de finales de bastante importancia se presentan cuando el peón corresponde a una de las columnas del borde del tablero, usualmente conocidas como columnas de torre.

Naturalmente, la presencia de los peones de torre hace que la victoria sea mucho más difícil, pero de todas formas estos finales tienen ciertas sutilezas que es preciso conocer bien.

Por supuesto, si el rey del bando débil logra llegar a la casilla de coronación del peón, no hay ninguna esperanza de victoria, pero incluso con el rey cortado, si la distancia no es muy grande, el triunfo no es posible. Para ello, el bando defensor tiene que asegurarse de que el rey adversario permanece encerrado delante del peón.

Veamos esta posición:



La característica principal es que el rey blanco está encerrado y el rey negro está separado tres columnas del peón. Las blancas no pueden ganar, por ejemplo:

1.♚h2

No hay otro plan para intentar ganar. Las blancas intentan llevar la torre a b8 para poder salir con el rey, pero el rey negro llega a tiempo para impedirlo.

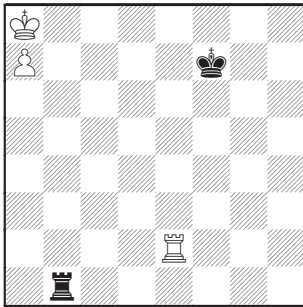
1...♔d7 2.♚h8 ♔c7 3.♚b8 ♚a1 4.♚b7+ ♔c8 5.♚b2

y ahora lo más sencillo es 5...♚c1 y el rey blanco no puede salir del encierro.

Para que el bando del peón pueda ganar en estas posicio-



nes, es preciso que el rey adversario esté separado cuatro columnas del peón, como ocurre en el diagrama siguiente:



1. ♖h2

Hay otros caminos de llegar a b8 en tres jugadas y todos son equivalentes, por ejemplo: 1. ♖c2 ♘e7 2. ♖c8 ♘d7 3. ♖b8.

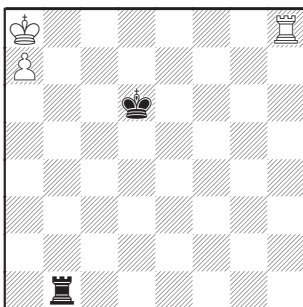
1... ♘e7 2. ♖h8 ♘d7

Una desviación importante es 2... ♘d6 que también pierde, pero exige mayor precisión y la analizaremos luego.

3. ♖b8 ♖a1 4. ♘b7 ♖b1+ 5. ♘a6 ♖a1+ 6. ♘b6 ♖b1+ 7. ♘c5

El rey se acerca a la primera fila y los jaques se acaban.

Como hemos comentado, en la jugada 2 las negras pueden jugar el rey a d6, con lo que se impide la salida del rey blanco por c5.



En tal caso las blancas tienen más dificultades que superar, aunque igualmente ganan:

3. ♖b8 ♖a1 4. ♘b7 ♖b1+ 5. ♘c8

No sirve 5. ♘a6 ♖a1+ 6. ♘b6 ♖b1+ 7. ♘a5 ♖a1+ y las blancas no progresan.

5... ♖c1+ 6. ♘d8 ♖h1 7. ♖b6+ ♘c5 8. ♖c6+!

Una jugada no muy difícil de encontrar, pero muy efectiva. El rey negro debe apartarse y las blancas podrán escapar de los jaques. Sería peor 8. ♖a6 ♖h8+ 9. ♘c7 ♖h7+ 10. ♘c8 ♖h8+ 11. ♘d7 ♖h7+ 12. ♘e8 ♖h8+ 13. ♘f7 ♖a8 y tablas. O 8. ♖b8 ♖h8+ 9. ♘c7 ♖h7+.

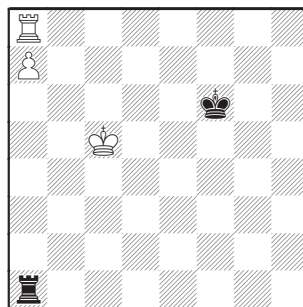
8... ♘b5

Si 8... ♘d5 entonces 9. ♖a6 gana, porque contra los jaques, el rey se escapa por c7 y b6-b5.

9. ♖c8 ♖h8+ 10. ♘c7 ♖h7+ 11. ♘b8

y las blancas ganan.

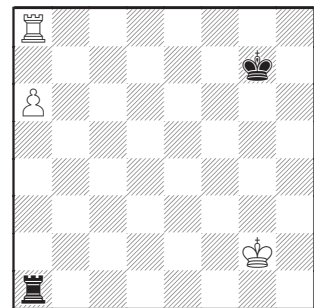
Cuando ambos bandos están muy alejados del peón, tiene gran importancia la posición de la torre. Por lo general, la torre siempre está mal delante del peón pasado, tanto si es propio como del contrario, y alcanza su máxima actividad si está detrás. Este es un principio fundamental de los finales de torre, conocido desde hace mucho tiempo. Veamos su aplicación práctica:



Aquí las negras hacen tablas con la jugada 1... ♘g7! oponiéndose a la amenaza 1. ♖f8+. Un truco

que hay que tener presente es 1... ♘f7? o 1... ♘e7? 2. ♖h8 y las blancas ganan.

Después de 1... ♘g7 las negras pueden esperar tranquilamente a que el rey blanco llegue a b6, amenazando sacar la torre de su encierro. En ese momento, mediante algunos jaques, se obliga al rey a apartarse del peón y las blancas no pueden intentar nada positivo. El hecho de que el peón esté en la séptima elimina toda posibilidad de victoria, pues quita un posible refugio a su rey. La siguiente posición es muy instructiva:



Tarrasch dio la presente posición como ganada para el blanco, y durante mucho tiempo se pensó que era así. Las blancas llevan su rey a b6 para liberar la torre blanca y si el negro da jaque, el rey se esconde en a7. Por otro lado, el rey negro no puede acercarse al peón, ya que no puede ir más allá de f7, pues en cuanto jueguen ... ♘e7 las blancas responden con a7 y ya no hay defensa contra el truco que antes hemos visto (♖h8). Según esto, el juego podría seguir así:

1. ♘f2 ♘h7 2. ♘e2 ♘g7 3. ♘d3 ♖a4 4. ♘c3 ♘f7 5. ♘b3 ♖a1 6. ♘b4 ♖b1+

No 6... ♘e7 7. a7 ganando.

7. ♘c5 ♖c1+ 8. ♘b6 ♖b1+ 9. ♘a7 ♘e7



Ahora sí que las negras pueden acercar su rey, pero ya es tarde.

10. ♖b8 ♜c1 11. ♗b7 ♖b1+
11... ♗d6 12. a7 ♖b1+ 13. ♗c8 ♜c1+ 14. ♗d8 lleva a una posición analizada en un ejemplo anterior.

12. ♗a8 ♖a1 13. a7

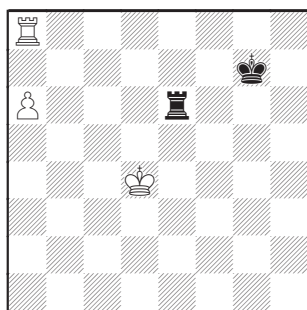
Y tenemos una posición que ya hemos analizado, donde las negras pueden jugar 13... ♗d7 o 13... ♗d6 aunque, ninguna es suficiente para salvarse.

Este es el análisis de Tarrasch, publicado en 1908. Pero en 1924, Vancura descubrió un modo de defensa que en realidad es muy simple: Los jaques por la columna no son efectivos, ya que el rey se refugia en a7. Hay que darlos por las filas y de este modo el rey no puede refugiarse. He aquí la manera correcta de jugar este final:

1. ♗f2 ♖a5!

En realidad hay otras jugadas para lograr el objetivo, pero ésta es la más sencilla.

2. ♗e3 ♖e5+ 3. ♗d4 ♖e6!



Y las negras han logrado realizar su plan. Es importante mantener el peón bajo ataque para que las blancas no puedan liberar su torre.

4. ♗c4 ♖f6! 5. ♗b5

Ahora las blancas amenazan ganar con ♜c8, así que las negras deben dar jaques.

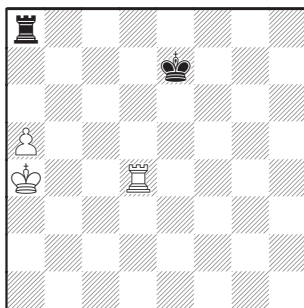
5... ♖f5+ 6. ♗c6 ♖f6+ 7. ♗d5 ♖b6

Ya no hace falta dar más jaques, pero hay que mantener el ataque sobre el peón. Obsérvese un detalle importante: 7... ♖f5+ 8. ♗d4 ♖f4+? (8... ♖f6!) 9. ♗e5 y ahora las negras ya no pueden aplicar la defensa de Vancura, pues si 9... ♖f6 10. ♖g8+ gana, así que sólo queda 9... ♖a4 y las blancas ganan según el análisis que hizo Tarrasch: 10. ♗d5 etc.

8. ♗e5 ♖c6

8... ♖b5+ también es posible. Pero no 8... ♖f6? 9. ♖g8+.

9. ♖a7+ ♗g6 10. ♗d5 ♖f6 y tablas.



Aquí la torre blanca ocupa una posición mejor, lo que obliga a las negras a jugar con mayor precisión, pero a pesar de ello, las blancas no pueden ganar:

1. ♗b5 ♖d8!

El recurso del cambio de torres es aquí mucho más útil pues casi todos los finales de rey y peón son tablas. En cambio la tentadora 1... ♖b8+ perdería: 2. ♗c6 ♖b1 (2... ♖a8 3. ♖a4) 3. a6 ♖a1 4. ♗b5 ♖b1+ 5. ♗a5 ♖a1+ 6. ♖a4. **2. ♖c4**

O 2. ♖a4 ♗d7 3. a6 ♗c7

2... ♖b8+ 3. ♗a4 ♗d7 4. a6 ♖b1 5. ♗a5 ♖a1+ 6. ♗b6 ♖b1+ 7. ♗a7

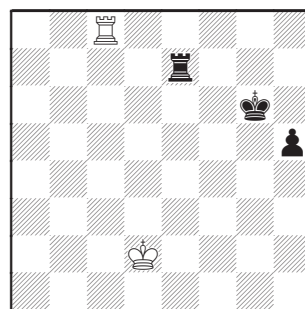
Tablas ya que el rey negro sólo está cortado dos columnas.

Terminaremos con una posición más difícil, donde las blancas, a pesar de ser conducidas por un fuerte gran maestro, no supieron encontrar el camino de tablas:

Cheliabinsk 1975

♟ Vladimirov, E URS 2450

♟ Rashkovsky, N URS 2515



1. ♖c3?

Un error, aunque todavía no es decisivo. El mejor plan era encerrar al rey contrario en la columna "h" delante de su peón con 1. ♖g8+ ♗f5 2. ♖f8+ ♗g4 3. ♖g8+ ♗h3 4. ♖g5 h4 5. ♖g8 y con el rey débil cortado solo tres columnas del peón, la partida es tablas.

1... h4 2. ♖e3?

El error decisivo. Aún se hacían tablas con 2. ♖c6+! ♗g5 3. ♖c8 ♖h7 4. ♖g8+.

2... ♖h7! 3. ♖e1

Tampoco sirve 3. ♖h3 ♗g5 4. ♗e2 ♗g4 5. ♖h1 h3 llegando a la posición de la partida.

3... h3 4. ♖h1 ♗g5 5. ♗e3 ♗g4 6. ♗f2

O bien 6. ♖g1+ ♗h4 7. ♖h1 ♖a7 seguido de ♖a2 y h2 y ♗h3, ya que 8. ♗f2 ♖a2+ 9. ♗g1 ♗g3.

6... ♖f7+ 7. ♗g1 ♖a7 0-1

Las blancas abandonaron. En realidad todavía podían poner una última trampa con 8. ♖h2 ♗g3?? 9. ♖g2+! tablas. Pero 8... ♖a1+ 9. ♗f2 ♖b1 y las blancas quedan en zugzwang ♟