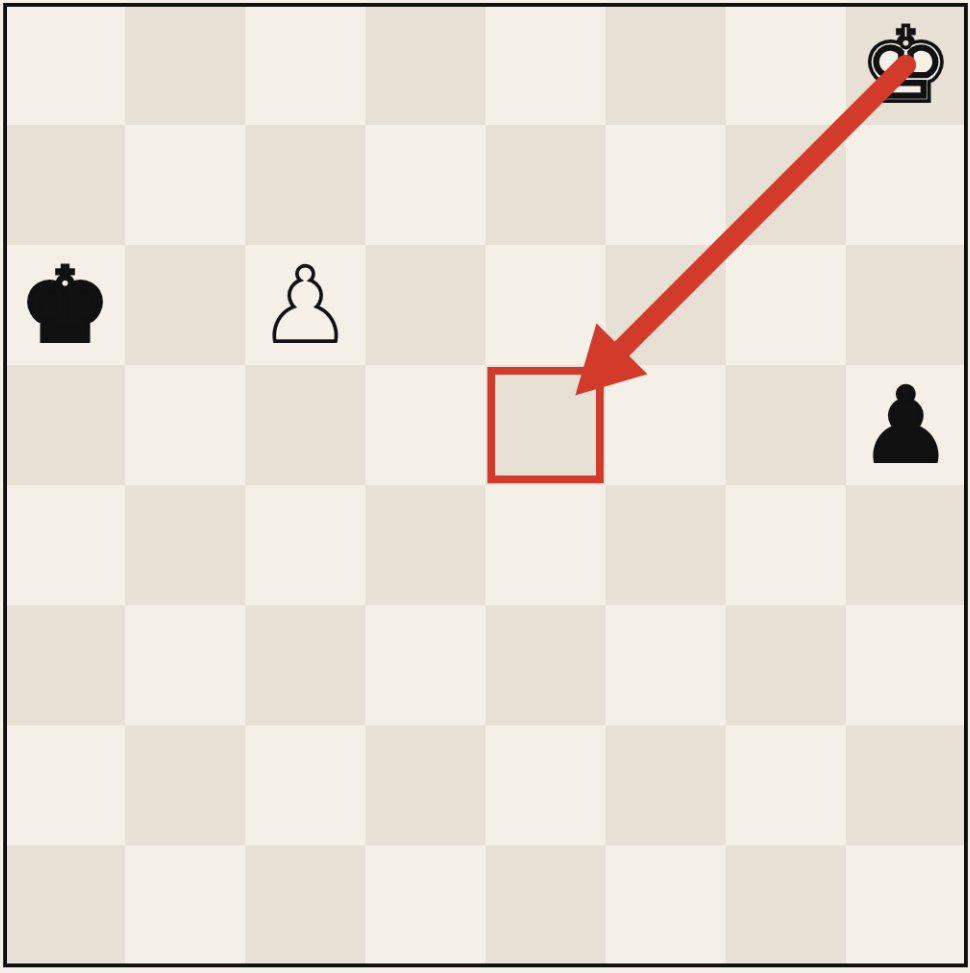
64 FINALES

básicos



Réti, 1921 · Juegan blancas y hacen tablas · 1.♔g7!

Peones, alfiles, caballos, torres y damas

JOSE SANDE

64 FINALES BÁSICOS

Jose Sande

64 finales básicos
© 2026 Jose Sande
josesande.com/chess
Libre para descargar, compartir e imprimir.

Cómo estudiar este libro

Este libro reúne 64 posiciones modelo para aprender a ganar y a defender los finales fundamentales: casillas clave, oposición, triangulación, alfil del color equivocado, Lucena, Philidor, Vancura, la torre detrás del peón y la lucha de la dama contra el peón en séptima.

El recorrido se reparte en 16 finales de peones, 10 de alfiles, 8 de caballos, 24 de torres y 6 de damas. Las torres reciben más espacio porque son los finales que más se repiten en la práctica.

Antes de leer la solución, decide el resultado y busca un plan. Calcula una variante, compárala con la del libro y vuelve a jugar la posición con los dos colores. Las líneas se cortan cuando el resto es evidente.

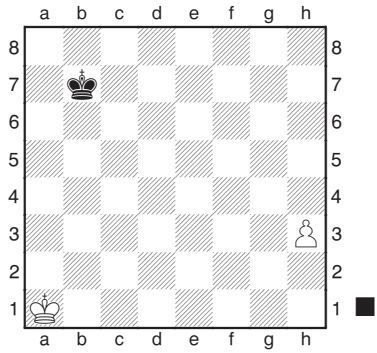
Todas las posiciones y todas las variantes se han comprobado con un módulo de análisis. Los diagramas se ven siempre desde el lado de las blancas; el cuadrado junto al diagrama indica quién juega.

Notación: las piezas se indican con figuras: ♔ rey, ♕ dama, ♖ torre, ♗ alfil, ♘ caballo; x captura, + jaque, # mate. El cuadrado blanco junto al diagrama indica que juegan las blancas; el negro, que juegan las negras.

I. Finales de peones

El rey activo, las casillas clave y la cuenta de tiempos deciden casi todos los finales de peones. Si los dominas, sabrás también cuándo conviene cambiar piezas y entrar en ellos.

1. La regla del cuadrado



¿Llega el rey negro a detener el peón?

Tablas. 1...♔c7 2.h4 ♔d7 3.h5 ♔e7 4.h6 ♔f7 5.h7 ♔g7 6.h8=♕+ ♔xh8

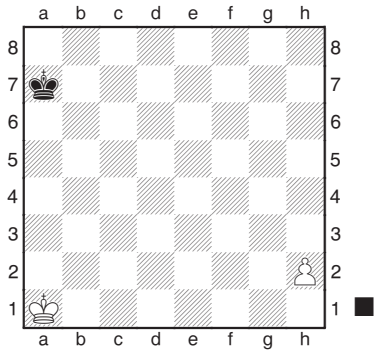
Traza el cuadrado del peón: de h3 a h8 hay cinco filas, así que el cuadrado va de h3 a c3, c8 y h8. Como juegan las negras, basta con que su rey pueda entrar en él con su primera jugada: desde b7, 1...♔c7 lo consigue.

A partir de ahí el rey avanza en diagonal y gana a la vez distancia hacia la columna h y hacia la octava fila. Cuando el peón corona en h8, el rey ya está en g7 y captura la dama.

Atención. Cuenta desde la casilla en la que está el peón y ten en cuenta quién juega. Con blancas al turno, 1.h4 sacaría al rey negro del cuadrado.

Si el rey entra en el cuadrado, alcanza al peón.

2. El avance inicial de dos casillas



¿Qué cambia si el peón empieza en su casilla inicial?

Ganan blancas. 1...♔b7 2.h4 ♔c7 3.h5 ♔d7 4.h6 ♔e7 5.h7 ♔f7 6.h8=♕

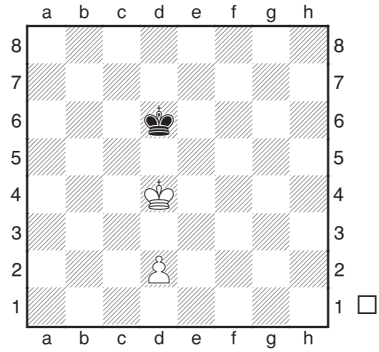
El rey negro está una columna más lejos que en el ejemplo anterior, pero el peón también está una fila más atrás. Parece lo mismo y no lo es: desde h2 el peón salta a h4 de una vez.

Para aplicar la regla, cuenta el cuadrado desde h3, la casilla a la que el peón llega «gratis». Ese cuadrado empieza en la columna c, y desde a7 el rey negro no entra en él con una sola jugada. Llega a f7 cuando el peón ya es dama.

Atención. Un peón en su casilla inicial cuenta como si ya estuviera una fila más adelante.

El salto doble vale un tiempo entero en la carrera.

3. El rey por delante del peón



¿Por qué puede avanzar el peón sin perder la ventaja?

Ganan blancas. 1.d3 ♔e6 2.♔c5 ♔d7 3.♔d5 ♔e7 4.♔c6 ♔d8 5.♔d6 ♔e8 6.d4 ♔d8 7.d5 ♔e8 8.♔c7

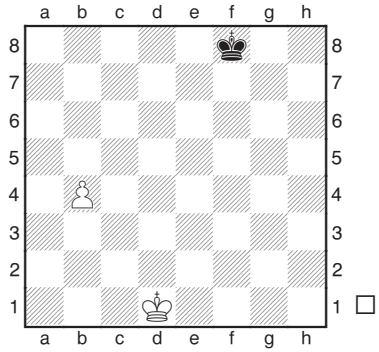
Para un peón que aún no ha pasado la mitad del tablero, las casillas clave son las tres que hay dos filas por delante de él. Con el peón en d2 son c4, d4 y e4, y el rey blanco ya ocupa d4. Eso basta para ganar, juegue quien juegue.

La jugada d3 es un tiempo de espera que no estropea nada: las casillas clave pasan a c5, d5 y e5, y el rey llega a ellas enseguida. Después el rey avanza delante del peón hasta d6, y el peón solo se mueve cuando el rey ya no puede progresar más. Con 8.♔c7 el negro no puede impedir que el peón corone.

Atención. La regla vale para peones de alfil, caballo y centrales; el peón de torre es la excepción.

Primero el rey ocupa una casilla clave; después avanza el peón.

4. Elegir la casilla clave más lejana



¿Por qué se dirige el rey hacia el flanco de dama?

Ganan blancas. 1.♔c2 ♔e7 2.♔b3 ♔d6 3.♔a4 ♔c6 4.♔a5 ♔b7 5.♔b5

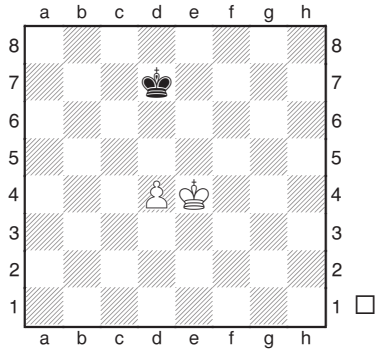
Es la única jugada que gana: 1.♔c1 y 1.♔d2 hacen tablas. Las casillas clave del peón b4 son a6, b6 y c6. La más alejada del rey negro es a6, y hacia ella hay que caminar.

Si el rey blanco fuera hacia c6, el negro llegaría a tiempo a defenderla. Por la ruta c2-b3-a4 el negro tiene que tapar a5 y b5 a la vez, y no puede. Con 5.♔b5 el rey blanco tiene la oposición delante de su peón y la victoria es sencilla.

Atención. La distancia del rey se mide en jugadas, y las diagonales cuentan igual que las líneas rectas.

Busca la casilla clave más alejada del rey defensor.

5. Oposición y rodeo



¿Cómo se aprovecha la oposición?

Ganan blancas. 1.♔d5 ♔d8 2.♔d6 ♔c8 3.♔e7 ♔c7 4.d5 ♔c8 5.d6 ♔b7 6.d7 ♔c6 7.d8=♕

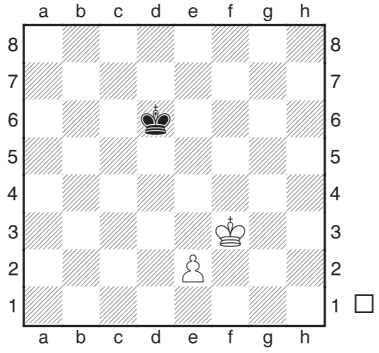
Es la única jugada ganadora: 1.♔e5 y 1.d5 hacen tablas. Con el rey en d5, delante del peón y frente al rey negro, las blancas tienen la oposición: el negro tiene que mover y dejar pasar al rey blanco por un lado o por otro.

Después de 1...♔d8 2.♔d6, el rey negro se aparta hacia c8 y el blanco hace el rodeo por el otro lado con 3.♔e7. Desde ahí el rey controla d8, la casilla de coronación, y el peón avanza sin que nadie pueda tocarlo.

Atención. No muevas el peón mientras el rey todavía pueda ganar terreno: cada avance prematuro regala la oposición al defensor.

Toma la oposición y rodea al rey rival por el lado que abandona.

6. Recuperar la oposición con el peón



¿Para qué sirve el pequeño avance del peón?

Ganan blancas. 1.♔e4 ♔e6 2.e3 ♔d6 3.♔f5 ♔e7 4.♔e5 ♔d7 5.♔f6 ♔e8 6.♔e6 ♔d8 7.e4 ♔e8

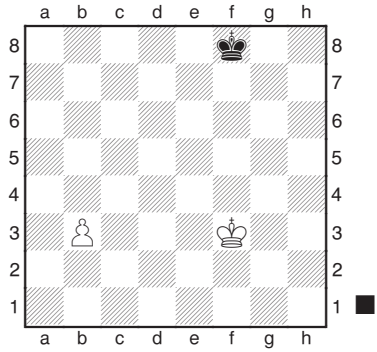
Tras 1.♔e4 ♔e6 los reyes están en oposición y le toca al blanco, la situación que no quiere. La jugada 2.e3 resuelve el problema: pasa el turno sin mover el rey, y ahora es el negro quien tiene que ceder.

Con 2...♔d6, el rey blanco entra por el lado contrario con 3.♔f5. Al final de la línea, el rey blanco está en e6, delante de su peón y dos filas por delante de él. Esa es una posición ganadora de manual.

Atención. Si hubieras jugado e3 o e4 antes de hora, no tendrías ese tiempo de reserva en el momento decisivo.

Los avances de peón que aún te quedan son tiempos de reserva.

7. Oposición a distancia



¿Cómo mantiene el defensor la oposición desde lejos?

Tablas. 1...♔f7 2.♔e3 ♔e7 3.♔d3 ♔d7 4.♔c3 ♔c7 5.b4 ♔b6 6.♔c4 ♔c6

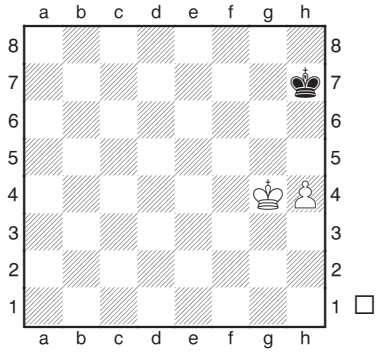
El negro mira la columna en la que está el rey blanco y se coloca en esa misma columna, con un número impar de filas entre los dos reyes: eso es la oposición a distancia. Por eso 1...♔e8 pierde: deja el número par y el rey blanco avanza.

Cada jugada del rey blanco hacia el peón la copia el rey negro en la misma columna. Cuando el blanco por fin avanza 5.b4, el negro se pone delante del peón con 5...♔b6 y, después de 6.♔c4, toma la oposición cercana con 6...♔c6. El rey blanco no llega a ninguna casilla clave.

Atención. No basta con colocarse enfrente una vez: hay que conservar la oposición durante toda la aproximación.

La oposición lejana prepara la oposición cercana.

8. La excepción del peón de torre



¿Basta la actividad del rey para ganar con un peón de torre?

Tablas. 1.♔h5 ♔g7 2.♔g5 ♔h8 3.♔h6 ♔g8 4.h5 ♔h8 5.♔g6 ♔g8 6.h6 ♔h8 7.h7

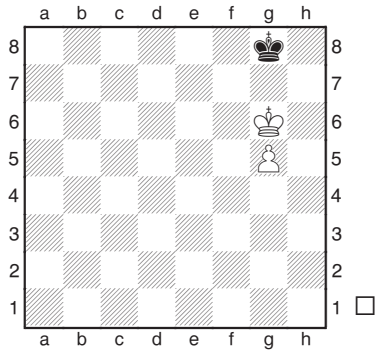
No. Con el peón de torre no hay rodeo posible: el borde del tablero quita al rey blanco una de las dos rutas de entrada. En cuanto el rey negro llega a la esquina h8, nadie lo puede sacar de allí.

Las blancas avanzan todo lo que quieren, pero la línea termina siempre igual: después de 7.h7 el rey negro no tiene jugadas y no está en jaque. Es ahogado.

Atención. Las reglas del peón central no valen para el peón de torre. Antes de cambiar piezas, comprueba si el rey rival puede llegar a la esquina.

Contra el peón de torre, llegar a la esquina salva la partida.

9. Evitar el ahogado con peón de caballo



¿Cómo se evita encerrar por completo al rey negro?

Ganan blancas. 1.♔h6 ♔h8 2.g6 ♔g8 3.g7 ♔f7 4.♔h7

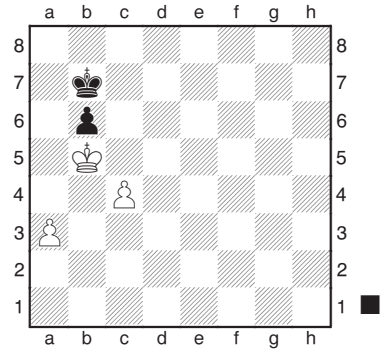
Con 1.♔h6 el rey blanco se coloca al lado del peón, no delante, y deja libre la casilla g6 para que avance. El defensor no tiene más remedio que meterse en la esquina con 1...♔h8.

El peligro es dejar al rey negro sin salida: con el negro en g8, el peón en g7 y el rey blanco en g6, sería ahogado. Por eso el peón pasa a g7 cuando el rey negro todavía tiene la salida a f7, y el rey blanco ocupa h7. Después, el peón corona.

Atención. Si el rey rival no está en jaque y no tiene jugadas legales, la partida es tablas.

Antes de cerrar una esquina, cuenta las jugadas legales del defensor.

10. Un tiempo de reserva



¿Qué utilidad tiene que el peón siga en a3?

Ganan blancas. 1...♔c7 2.♔a6 ♔c6 3.a4 ♔c7 4.♔a7 ♔c6 5.♔b8 ♔c5 6.♔b7

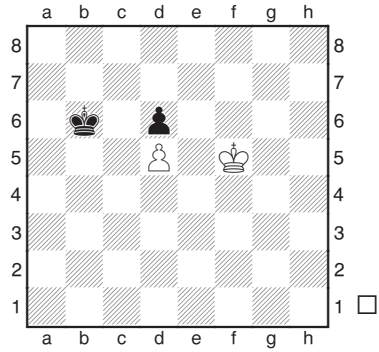
Las blancas quieren ganar el peón b6, pero cada vez que su rey se acerca, el negro responde con la oposición. La salida es la jugada de espera a3-a4: el peón tiene un avance de sobra y con él el blanco cambia el turno.

Después de 3.a4 es el negro quien debe mover, y su rey tiene que separarse del peón. El rey blanco da la vuelta por a7 y b8, llega a b7 y el peón b6 cae.

Atención. Si el peón ya estuviera en a4 desde el principio, el blanco no tendría ese tiempo y la posición sería muy distinta.

Guarda el tiempo de reserva hasta que obligue al rival a ceder.

11. Casillas minadas



¿Conviene capturar inmediatamente el peón rival?

Ganan blancas. 1.♔f6 ♔b5 2.♔e7 ♔c5 3.♔e6 ♔c4 4.♔xd6 ♔d4 5.♔e6

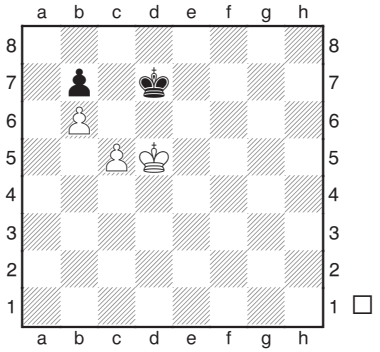
Los peones d5 y d6 crean casillas minadas: si el rey blanco llega a e6 y le toca mover, tendrá que soltar el peón, y lo mismo le ocurre al negro en c5. Es la única jugada ganadora: 1.♔e4 y 1.♔f4 conducen a tablas.

Con 1.♔f6 el blanco pierde un tiempo a propósito para que, cuando su rey se ponga en e6, le toque mover al negro. El rey negro tiene que apartarse de c5, el peón d6 cae y el d5 corona con la ayuda de su rey.

Atención. No confundas un peón que parece indefenso con un peón que puedes capturar en buenas condiciones.

Antes de capturar, comprueba quién quedará obligado a mover.

12. Triangulación del rey



¿Cómo se devuelve el turno conservando la posición?

Ganan blancas. 1.♔e5 ♔c6 2.♔d4 ♔d7 3.♔d5 ♔c8 4.♔e6 ♔d8 5.♔d6 ♔c8 6.♔e7 ♔b8 7.♔d7 ♔a8 8.c6 bxc6 9.♔c7 c5 10.b7+ ♔a7 11.b8=♕+

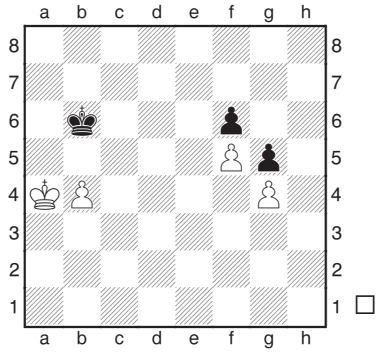
Con el rey en d5 y el negro en d7, las blancas querrían que le tocase al negro. El rey blanco describe un triángulo, d5-e5-d4-d5, y vuelve a la misma posición tras tres jugadas. El rey negro no tiene un triángulo equivalente, porque debe vigilar a la vez c7 y la entrada por e6.

Ganado el tiempo, el rey blanco entra por e6 y llega a d7. La ruptura 8.c6 deja el peón b6 pasado y, tras 9.♔c7, nada impide que corone.

Atención. La triangulación funciona cuando el rival tiene menos casillas de espera que tú.

Perder un tiempo a propósito puede ser la forma de ganar.

13. Sacrificar para entrar con el rey



¿Por qué se entrega el peón del flanco de dama?

Ganan blancas. 1.b5 ♔b7 2.♔a5 ♔a7 3.b6+ ♔b7 4.♔b5 ♔b8 5.♔c6 ♔c8 6.♔d6 ♔b7 7.♔e6 ♔xb6 8.♔xf6 ♔c7 9.♔xg5 ♔d8 10.♔g6 ♔e8 11.♔g7

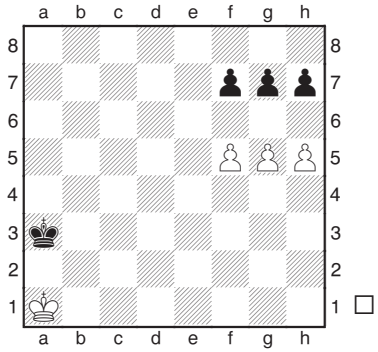
El peón b es un peón pasado alejado: tiene a raya al rey negro en el flanco de dama mientras el blanco prepara la entrada de su rey. Cuando el negro por fin lo captura con 7...♔xb6, el rey blanco ya está en e6, a un paso de f6.

Las blancas recogen f6 y g5 y se quedan con dos peones ligados con el rey a su lado. Además, el rey negro está muy lejos. El peón entregado ha comprado los tiempos que el rey necesitaba.

Atención. Antes de entregar el peón, cuenta el recorrido de los dos reyes hasta el otro flanco.

Un peón pasado alejado abre el camino al rey en el otro flanco.

14. La ruptura de tres contra tres



¿Cómo puede abrirse paso un peón contra tres?

Ganan blancas. 1.g6 hxg6 2.f6 gxf6 3.h6 f5 4.h7 f4 5.h8=♕

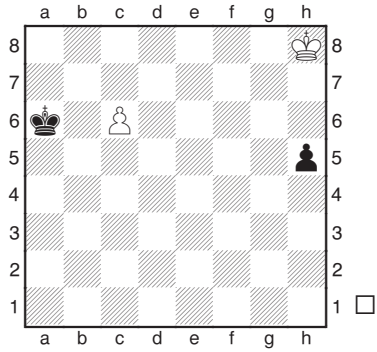
Es la única jugada que gana; 1.♔b1, por ejemplo, solo hace tablas. Los tres peones blancos en quinta fila contra los negros en séptima permiten la ruptura clásica: el peón del centro se entrega para desviar uno de los defensores.

Si 1...fxg6, gana 2.h6! gxh6 3.f6, y si 1...hxg6, gana 2.f6! gxf6 3.h6. En los dos casos queda un peón blanco que nadie puede detener, y los reyes están demasiado lejos para intervenir.

Atención. Si las negras capturan con el otro peón, busca el sacrificio simétrico en el flanco contrario.

En una ruptura, cuenta qué peón sobrevive a todas las capturas.

15. La doble amenaza de Réti



¿Puede el rey perseguir un peón y ayudar al suyo a la vez?

Tablas. 1.♔g7 h4 2.♔f6 ♔b6 3.♔e5 h3 4.♔d6 h2 5.c7 h1=♕ 6.c8=♕

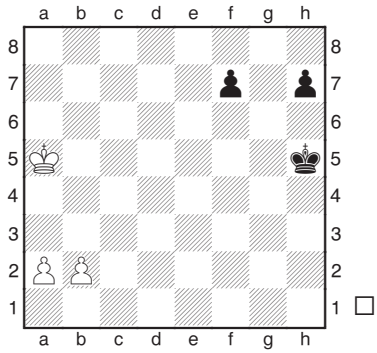
El estudio de Réti (1921) parece perdido: el rey blanco está fuera del cuadrado del peón h y el negro amenaza con capturar c6. Pero la marcha en diagonal h8-g7-f6-e5 acerca el rey a la vez al peón h y a su propio peón.

Si el negro corre con el peón, el rey blanco llega a d6 o d7 y apoya c7: los dos coronan. Si el negro captura en c6, el rey blanco entra en el cuadrado del peón h y lo alcanza. Las dos amenazas juntas salvan la partida.

Atención. No midas la posición solo por la distancia en línea recta: una diagonal puede servir para dos objetivos a la vez.

Una diagonal acerca al rey a dos objetivos al mismo tiempo.

16. Coronar y cambiar damas con jaque



¿Qué ventaja aporta coronar con una amenaza de jaque?

Ganan blancas. 1.b4 f5 2.b5 f4 3.b6 f3 4.b7 f2 5.b8=♕ f1=♕ 6.♕b5+ ♕xb5+ 7.♔xb5 ♔g4 8.a4 h5 9.a5 h4 10.a6 h3 11.a7 h2 12.a8=♕

Los dos bandos coronan a la vez, pero la dama blanca nace en b8 con una jugada a su favor. Con 6.♕b5+ ofrece el cambio con jaque, y el negro no puede evitarlo: el rey negro está en h5, en la quinta fila.

Tras el cambio queda un final de peones en el que el peón a llega antes que el peón h. Fíjate en el detalle final: la nueva dama en a8 controla h1 y para el peón negro.

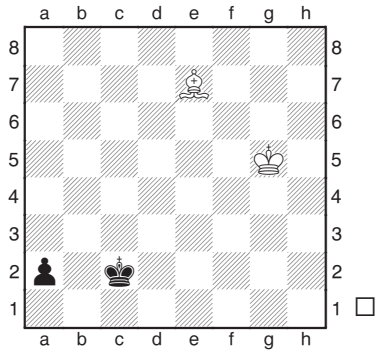
Atención. La carrera no termina en la primera promoción: cuenta también los jaques y cambios que vienen después.

Una promoción con jaque o con cambio forzado puede decidir aunque el rival también corone.

II. Finales de alfiles

El color de las casillas manda: el alfil solo controla la mitad del tablero. Aprende a reconocer el alfil del color equivocado, los bloqueos y las interferencias.

17. Detener un peón desde lejos



¿Puede el alfil detener el peón sin ayuda de su rey?

Tablas. 1.♗f6 ♔b1 2.♗h8 ♔c2 3.♗g7 ♔b1 4.♗f6 a1=♕ 5.♗xa1

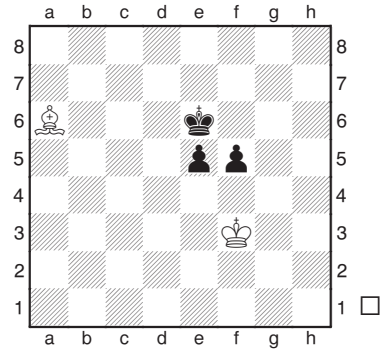
Sí. Desde f6, el alfil entra en la gran diagonal h8-a1 y controla la casilla de coronación. El rey negro no puede tapar la diagonal en b2, porque esa casilla está atacada por el alfil, y desde cualquier punto de la diagonal el alfil sigue vigilando a1.

El alfil se mueve por la diagonal sin abandonarla, y si el peón corona, 5.♗xa1 deja solo los dos reyes. Las blancas también podrían acercar su rey, pero no hace falta.

Atención. Antes de dar el peón por imparable, busca las diagonales largas que llegan a la casilla de coronación.

Un alfil detiene desde lejos un peón que parece escapado.

18. Dos peones ligados contra el alfil



¿Cómo se organiza la defensa contra dos peones ligados?

Tablas. 1.♗d3 ♔f6 2.♗b1 ♔g5 3.♗d3 ♔f6 4.♗b1 ♔e6 5.♗d3 e4+ 6.♗xe4 fxe4+ 7.♔xe4

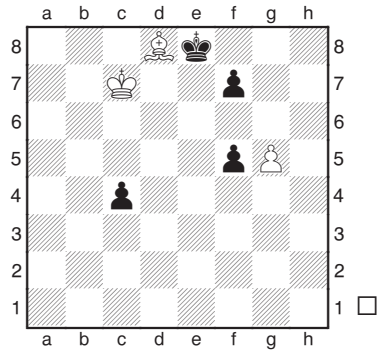
El rey blanco bloquea los peones desde f3 y el alfil vigila e4 y f5 desde la diagonal b1-h7. Los peones e5 y f5 no pueden avanzar sin que uno de ellos se pierda.

Si el rey negro intenta rodear por g5, el alfil espera en la diagonal. Cuando el negro fuerza con 5...e4+, el alfil se entrega por los dos peones y quedan dos reyes solos.

Atención. Dos peones ligados son peligrosos, pero bloqueados frente a rey y alfil no pueden avanzar sin entregar uno.

El rey bloquea; el alfil vigila las casillas de avance.

19. Reunir las amenazas en una diagonal



¿Cómo se evita que el alfil tenga dos tareas incompatibles?

Tablas. 1.g6 fxg6 2.♗g5

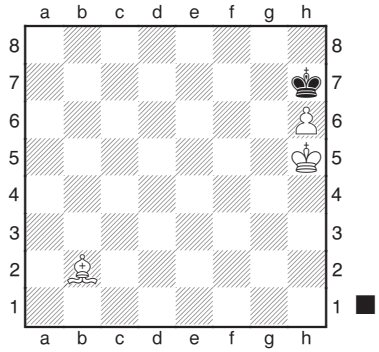
Es la única jugada que salva; con 1.♗f6 o 1.♔c8 las negras ganan. El alfil tiene que vigilar el peón c4 y los peones del flanco de rey, y desde d8 no llega a todo. Con 1.g6 el blanco entrega su peón para cambiar la estructura negra.

Tras 1...fxg6 2.♗g5, el alfil controla c1 y f4 desde la misma diagonal: detiene el peón c y el peón f a la vez. Si en lugar de capturar el negro juega 1...f6, el rey blanco va por d6 y d5 a capturar el peón c4, y los peones del flanco de rey no bastan para ganar.

Atención. Una pieza que debe atender dos diagonales separadas está sobrecargada.

Si puedes, reúne las tareas del alfil en una sola diagonal.

20. El alfil del color correcto



¿Qué aporta que el alfil controle la casilla h8?

Ganan blancas. 1...♔g8 2.♔g6 ♔f8 3.h7 ♔e7 4.h8=♕

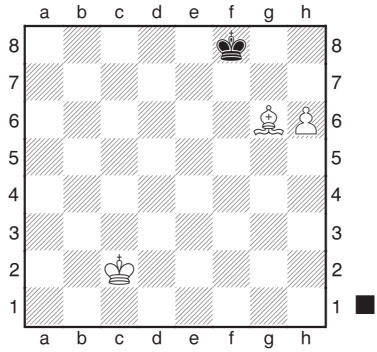
El alfil de b2 corre por la gran diagonal y controla h8, la casilla de coronación. El rey negro no puede quedarse en la esquina: después de 1...♔g8 2.♔g6, la casilla h8 está prohibida y la única salida es alejarse.

Compara con el ejemplo siguiente: el mismo material, pero con el alfil del otro color, es tablas.

Atención. El alfil correcto no basta por sí solo: el rey atacante también tiene que estar cerca para echar al defensor.

Con un peón de torre, mira primero el color de la casilla de coronación.

21. La esquina del alfil equivocado



¿Qué casilla debe alcanzar inmediatamente el rey negro?

Tablas. 1...♔g8 2.♔d3 ♔h8 3.♔e4 ♔g8 4.♔f5 ♔h8

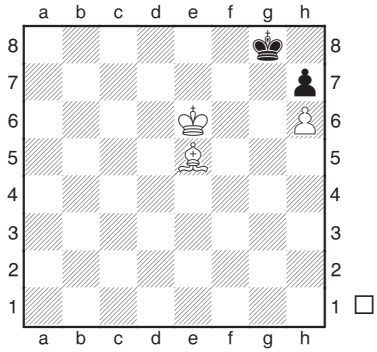
El alfil de g6 es de casillas blancas y la casilla de coronación, h8, es negra. Si el rey negro llega a h8, no hay forma de sacarlo. Hay que ir ya: 1...♔e7? pierde, porque el alfil controla f7 y el peón corre hasta h8.

Desde la esquina, el negro solo alterna entre g8 y h8. El rey blanco se acerca, pero en cuanto quita las dos casillas al rey negro, este queda ahogado.

Atención. El alfil equivocado solo salva si el rey defensor llega a tiempo a la esquina.

Con alfil equivocado y peón de torre, la esquina es una fortaleza.

22. Una barrera con h6 y h7



¿Por qué no gana aquí el alfil del color correcto?

Tablas. 1.♔f6 ♔f8 2.♔e6 ♔g8

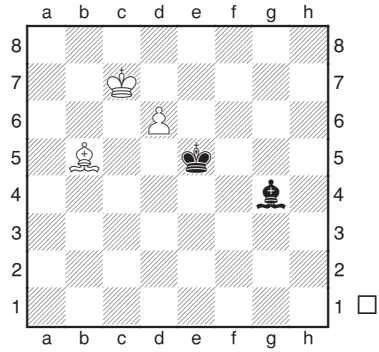
El alfil controla h8, pero el peón h7 negro bloquea al blanco: el peón h6 no puede avanzar. Para ganar, el blanco tendría que dar mate o capturar h7, y el rey negro tiene siempre dos casillas, f8 y g8, entre las que moverse.

Si el blanco aprieta con 3.♔e7, el negro queda ahogado en g8. El único peligro para el defensor es meterse en h8 cuando el rey blanco puede ir a f7: entonces un jaque de alfil en la gran diagonal sería mate.

Atención. El alfil del color correcto no gana si el peón queda bloqueado por un peón enemigo.

Una barrera de peones puede importar más que el color de la casilla de coronación.

23. Interferir en la diagonal



¿Cómo se rompe la vigilancia del alfil defensor?

Ganan blancas. 1.♗d7 ♗d1 2.♗h3 ♗a4 3.♗g2

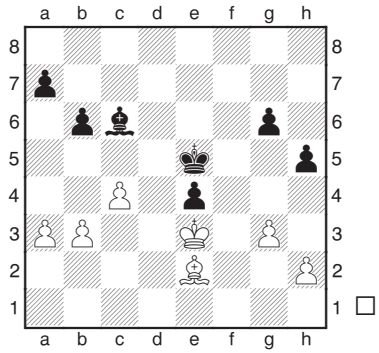
El alfil negro de g4 detiene el peón d6 desde la diagonal h3-c8, que pasa por d7. Con 1.♗d7 el alfil blanco tapa esa diagonal y obliga al negro a vigilar d7 desde la otra, a4-e8.

Tras 2.♗h3 ♗a4 3.♗g2 llega 4.♗c6, que tapa también la diagonal a4-e8, y el peón avanza a d7 y a d8. El rey negro, en e5, está demasiado lejos para impedirlo.

Atención. Si el rey defensor pudiera llegar a tiempo a la casilla de coronación, la interferencia no bastaría.

Interferir en una diagonal libera el peón sin capturar ninguna pieza.

24. Alfil bueno y alfil malo: fijar los peones



¿Cómo se aumenta la diferencia entre los dos alfiles?

Plan de juego. 1.h4 ♗d7 2.♗f1 a5 3.♗g2 ♗c6 4.♗h3 ♗a8 5.♗d7 ♗b7 6.b4 axb4 7.axb4 ♗a8 8.c5 bxc5 9.bxc5 ♔d5 10.♗e8

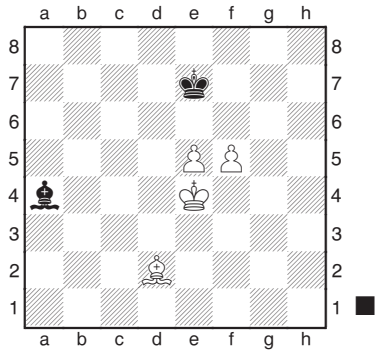
Los peones negros de e4, g6 y h5 están en casillas blancas, las del alfil negro, que se convierte en un defensor pasivo. Con 1.h4 el blanco fija el peón h5 en su casilla: ya no podrá cambiarse.

El alfil blanco se activa por f1, g2 y h3 hasta d7, desde donde domina c6 y deja al alfil negro encerrado en a8. Con el alfil rival fuera de juego, la mayoría del flanco de dama avanza con b4 y c5 y crea un peón pasado, y 10.♗e8 ataca además el peón g6.

Atención. No pongas tus propios peones en el color de tu alfil si con ello limitas su juego.

Fija las debilidades antes de abrir un segundo frente.

25. Frenar dos peones desde una diagonal



¿Desde qué casilla debe trabajar el alfil negro?

Tablas. 1...♗d7 2.♗g5+ ♔f7

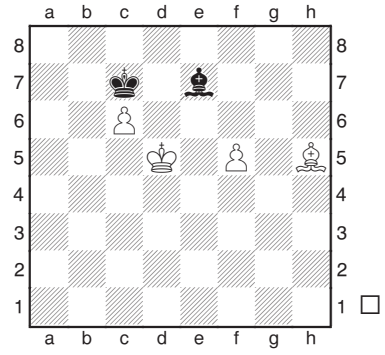
Desde d7, el alfil vigila e6, la casilla de avance del peón e, y además ataca f5. El rey negro bloquea en e7 y f7. Las blancas no pueden avanzar ningún peón sin que se pierda, y su rey tiene que seguir protegiendo f5.

El jaque 2.♗g5+ no cambia nada: el rey negro se coloca en f7 delante de los peones y el alfil sigue en su diagonal. Las blancas no tienen por dónde entrar.

Atención. Una diagonal parecida que no ataque el peón f5 dejaría al rey blanco las manos libres.

Bloquea un peón y obliga al rey rival a defender el otro.

26. Dos peones pasados separados



¿A qué peón debe acercarse el rey blanco?

Ganan blancas. 1.♗f3 ♔d8 2.♔e6 ♗b4 3.f6 ♗a5 4.f7 ♗b4 5.♔f6 ♗c3+ 6.♔g6 ♗b4 7.♔g7

El rey negro vigila el peón c6 y el alfil negro, el peón f5. El rey blanco debe acudir al peón f, el que frena el alfil, para que avance con su ayuda. El peón c6 se defiende solo: el alfil blanco lo protege desde f3.

Con el rey blanco en e6 y luego en g7, el peón f llega a f8 y el alfil negro solo puede sacrificarse por él. Los dos peones están tan separados que el rey negro no puede ayudar en los dos flancos a la vez.

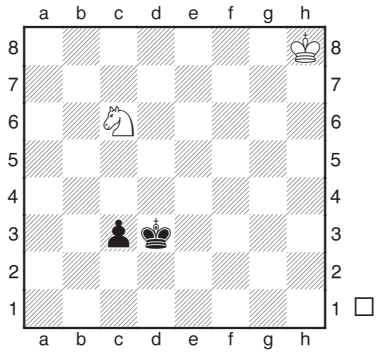
Atención. Dos peones separados no ganan siempre: cuentan la distancia entre ellos, las columnas y el acceso de los reyes.

Lleva tu rey al peón que frena el alfil rival.

III. Finales de caballos

El caballo es lento y de corto alcance. Cuenta sus saltos, aprovecha los jaques para ganar tiempos y desconfía de los peones de torre.

27. Detener un peón de alfil



¿Qué casillas permiten detener el peón?

Tablas. 1. ♘**b4+** ♔**c4 2.** ♘**c2** ♔**b3 3.** ♘**d4+** ♔**b2 4.** ♔**g7 c2 5.** ♘**xc2**

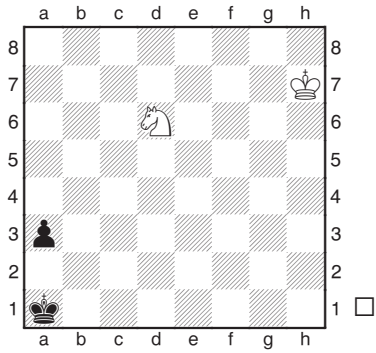
El caballo de c6 llega a c2, la casilla que el peón debe atravesar, en dos saltos: b4 y c2. El jaque 1. ♘b4+ es lo que da el tiempo; sin jaque, el rey negro apoyaría el avance.

Si el rey negro ataca al caballo, este vuelve con jaque desde d4. Cuando el peón por fin avanza a c2, el caballo lo captura. El rey blanco ni siquiera ha participado.

Atención. No midas la distancia del caballo en línea recta: cuenta sus saltos y los jaques que tiene.

Un jaque intermedio mantiene al caballo dentro de la carrera.

28. El peón de torre en sexta



¿Puede el caballo frenar un peón de torre en sexta?

Tablas. 1. ♘**b5 a2 2.** ♘**c3**

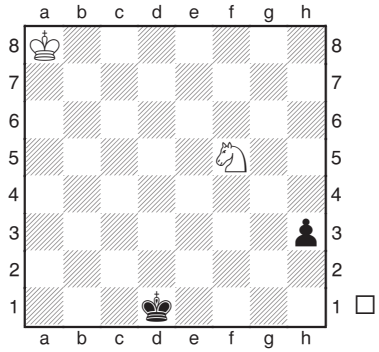
Es la única jugada: con 1.♔g6 o 1.♔h6 el peón corona. Desde b5 el caballo controla a3 y llega a c3, desde donde vigila a2 y b1.

Tras 1...a2 2.♘c3, el peón está en a2 y su propio rey en a1 le tapa la casilla de coronación. Si el rey negro sale de la esquina, el caballo captura el peón.

Atención. El caballo trabaja peor en el borde: tiene menos casillas, y un salto de más lo deja fuera de la carrera.

Contra un peón de torre, calcula el circuito del caballo antes de que llegue a séptima.

29. Elegir el circuito del caballo



¿Qué recorrido mantiene al caballo cerca de h2?

Tablas. 1.♘e3+ ♔e2 2.♘g4 ♔f3 3.♘h2+ ♔g2 4.♘g4 ♔g3 5.♘e3 ♔f3 6.♘f1

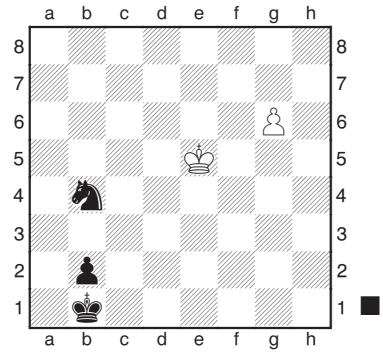
El peón negro va a h2 y a h1; el caballo tiene que poder controlar esas casillas. Con 1.♘e3+ entra en el juego con tiempo y, tras 2.♘g4, vigila h2 desde g4.

Si el rey negro ataca al caballo, este salta a h2 con jaque, vuelve a g4 o se refugia en f1, siempre a un salto de h2. El peón no puede avanzar sin que el caballo lo capture.

Atención. No basta con llegar a una casilla de bloqueo: también hace falta tener una retirada segura.

Un circuito defensivo tiene entrada, espera y salida.

30. Interrumpir una carrera de peones



¿Puede el caballo detener el peón mientras avanza el suyo?

Ganan negras. 1...♘d5 2.g7 ♘e7 3.♔e6 ♘g8 4.♔f7 ♔c1 5.♔xg8 b1=♕

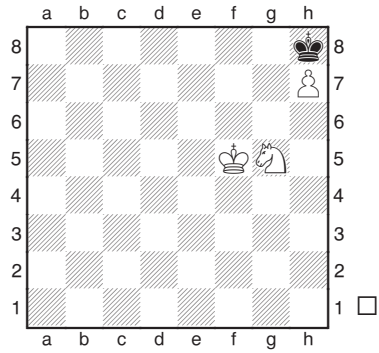
El peón b2 no puede coronar enseguida porque su propio rey ocupa b1, y mientras el rey sale, el peón g6 correría. Con 1...♘d5 el caballo va a e7 y g8 para cortar el camino del peón blanco.

El rey blanco tiene que perder dos jugadas para capturar el caballo en g8, y en ese tiempo el rey negro sale a c1 y el peón corona. Queda dama contra un peón g7 bloqueado por su propio rey, y la dama gana.

Atención. Compara los tiempos después de la captura del caballo, no antes.

Un caballo puede sacrificarse para que gane la carrera su propio peón.

31. Caballo y peón de torre en séptima



¿Puede expulsarse al rey negro de h8?

Tablas. 1.♔e6 ♔g7 2.♔f5 ♔h8 3.♔g4 ♔g7 4.♔h5 ♔h8 5.♔h6

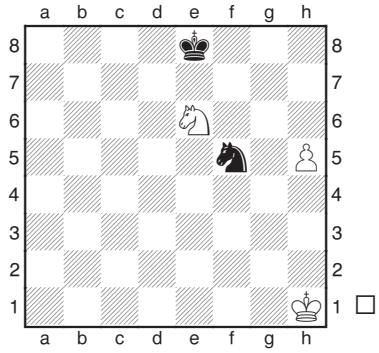
No. El rey negro alterna entre g7 y h8, y el blanco no puede quitarle las dos casillas sin ahogarlo. Por ejemplo, con el rey blanco en f7 y el caballo en g5, el negro en h8 no tiene ninguna jugada legal.

Al final de la línea, con 5.♔h6, el rey negro vuelve a quedarse sin jugadas. El caballo no puede «perder un tiempo», y por eso no consigue cambiar el turno.

Atención. Antes de cerrar el cerco, cuenta las casillas legales del rey negro.

La esquina puede ser una fortaleza incluso contra caballo y peón.

32. Sacrificar para liberar el peón



¿Para qué sirve entregar el caballo con jaque?

Ganan blancas. 1.♘g7+ ♘xg7 2.h6 ♔f7 3.h7

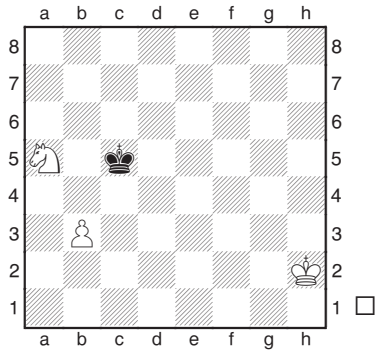
El caballo negro de f5 bloquea el peón h. Con 1.♘g7+ el blanco obliga a capturar: si 1...♔f7, el caballo negro de f5 cae y el peón avanza con el bloqueador fuera de juego.

Tras 1...♘xg7 2.h6, el peón ataca al caballo: se aparte adonde se aparte, el peón corre a h8 y el rey negro llega tarde.

Atención. Comprueba la distancia del rey enemigo después del sacrificio, sobre todo con un peón cerca del borde.

Eliminar al bloqueador vale más que una pieza.

33. Defender el peón sin inmovilizar el rey



¿Cómo puede el rey blanco abandonar la defensa del peón?

Ganan blancas. 1.♘c4 ♔b4 2.♘d2 ♔c3 3.♔g3

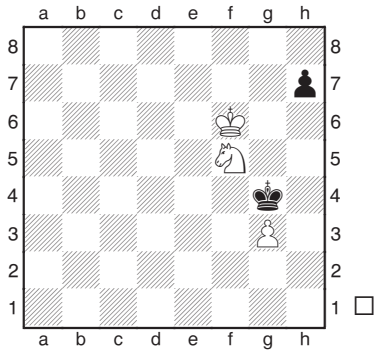
El rey blanco está lejos, en h2, y el caballo de a5 defiende b3 desde una casilla incómoda. Con 1.♘c4 y 2.♘d2, el caballo protege el peón desde d2 y además controla c4 y b1.

Si 2...♔c3, el caballo defiende el peón, y si el rey negro captura el caballo, 4.b4 y el peón queda fuera de su alcance. El rey blanco ya puede acercarse con 3.♔g3 y ayudar a coronar.

Atención. Un caballo colocado pasivamente puede impedir que el rey propio participe.

Defiende el peón desde una casilla que deje trabajar al rey.

34. Preparar el avance del peón pasado



¿Qué debe prepararse antes de avanzar el peón g?

Ganan blancas. 1.♔e5 ♔g5 2.♘e3 h5 3.♔e4 h4 4.g4 h3 5.♔f3

El peón g3 está atacado y el peón h7 negro amenaza con avanzar. Con 1.♔e5 y 2.♘e3 el blanco reorganiza su defensa: el caballo de e3 cubre g4 y el rey queda libre para frenar el peón h.

Cuando el negro avanza 2...h5 y 3...h4, el blanco responde 4.g4 y el rey llega a f3. El peón h3 cae y el peón g, defendido por caballo y rey, decide.

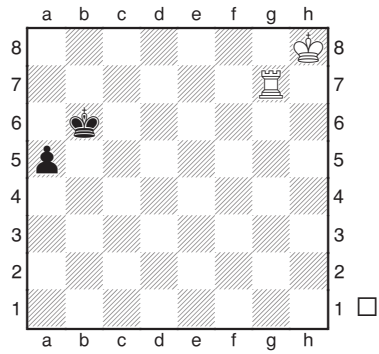
Atención. Dar jaques por costumbre puede alejar al caballo de las casillas clave.

La mejor casilla del caballo combina defensa y apoyo al peón.

IV. Finales de torres

Lucena, Philidor, los jaques laterales y Vancura son la teoría que todo jugador debe saber. La actividad de la torre y su colocación detrás del peón pasado unen esa teoría con la práctica.

35. Cortar al rey antes de que avance



Encuentra la única jugada que impide al rey negro acompañar a su peón.

Ganan blancas. 1.♖g5 a4 2.♔g7 a3 3.♖g3 a2 4.♖a3 a1=♕+ 5.♖xa1

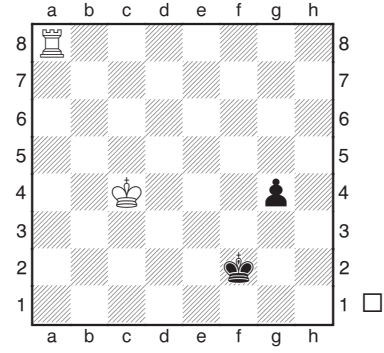
El rey negro quiere ir a b5 y b4 para escoltar su peón. Con la torre en g5, la quinta fila queda cortada y el rey negro no puede cruzarla.

El peón avanza solo, y el rey blanco tiene tiempo de acercarse. La torre vuelve a g3 y a a3, detrás del peón, y lo gana en cuanto corona.

Un tiempo perdido cambia el resultado. 1.♔h7? ♔b5 El rey negro cruza la quinta fila, acompaña su peón y el final es tablas.

Corta al rey antes de que atraviese la barrera.

36. El jaque que gana un tiempo



¿Qué jugada gana? Compara el jaque con acercar directamente el rey.

Ganan blancas. 1.♖f8+ ♔e2 2.♖g8 ♔f3 3.♔d3 g3 4.♖f8+ ♔g2 5.♔e2

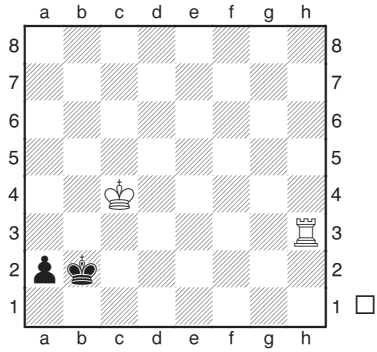
El jaque es la única jugada que gana; 1.♔c3 o 1.♔d3 hacen tablas. Después de 1...♔e2, la torre se coloca detrás del peón con 2.♖g8 y el rey negro tiene que volver a f3 para defenderlo.

El rey negro ha perdido una casilla: está en f3 y no en f2. Esa diferencia permite que el rey blanco llegue a e2 a tiempo, después de 4.♖f8+, y el peón cae.

El orden que deja escapar la victoria. 1.♔d3? g3 2.♖f8+ ♔e1 El jaque llega una jugada tarde: el rey negro se esconde en e1, y si la torre deja la columna g, el peón corona. Son tablas.

Antes de acercar el rey, comprueba si un jaque empeora la posición del rey rival.

37. El rey aparta al rey rival



Tras 1.♖h2+, ¿deben responder las negras 1...♔a3 o 1...♔b1?

Tablas. 1.♖h2+ ♔a3

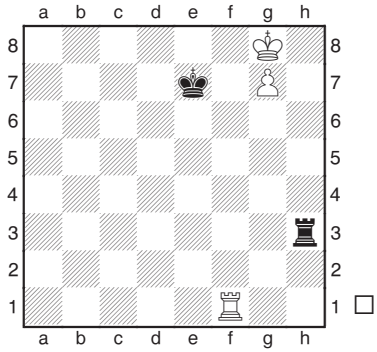
El rey negro debe ir hacia el rey blanco. Desde a3 impide que el blanco entre en b3, la casilla que necesita para atacar el peón. La torre sola no puede ganar: si se entrega por el peón quedan los dos reyes.

Es un recurso que el defensor debe conocer: a veces el rey protege el peón por el camino del otro rey, no colocándose a su lado.

El refugio aparente que pierde. 1...♔b1? 2.♔b3 a1=♘+ 3.♔c3 Con el rey en b1, el blanco llega a b3. Coronar caballo con jaque no salva: tras 3.♔c3, el caballo de a1 está atrapado y se pierde.

El rey defensor puede proteger su peón estorbando al otro rey.

38. Lucena: construir el puente



Construye un puente para sacar al rey de g8.

Ganan blancas. 1.♖e1+ ♔d7 2.♖e4 ♖h2 3.♔f7 ♖f2+ 4.♔g6 ♖g2+ 5.♔f6 ♖f2+ 6.♔g5 ♖g2+ 7.♖g4

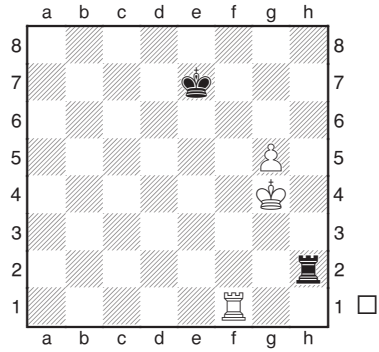
Es la posición de Lucena. Primero el jaque 1.♖e1+ aleja al rey negro una columna más. Después la torre se coloca en la cuarta fila con 2.♖e4: ese es el puente.

El rey blanco sale de g8 y se acerca a la torre negra por f7, g6, f6 y g5. Cuando ya no quedan jaques útiles, 7.♖g4 se interpone y el peón corona.

Salir antes de preparar el puente. 1.♖e1+ ♔d7 2.♔f7 ♖f3+ 3.♔g6 ♖g3+ El blanco sigue ganando, pero el rey queda expuesto a jaques sin un refugio preparado y tendrá que repetir maniobras.

Prepara la torre que se va a interponer antes de exponer al rey.

39. Preparar la posición de Lucena



Aprovecha el corte del rey para llegar a una posición ganadora.

Ganan blancas. 1.g6 ♖g2+ 2.♔h5 ♖h2+ 3.♔g5 ♖g2+ 4.♔h6 ♖h2+ 5.♔g7 ♖a2 6.♔h7 ♖h2+ 7.♔g8 ♔e8 8.g7 ♖h4

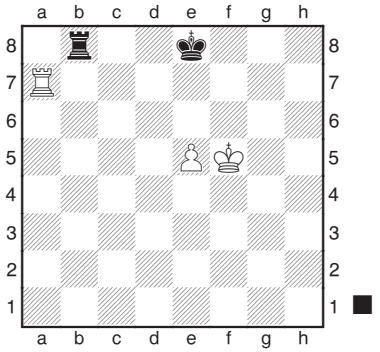
La torre de f1 corta al rey negro en la columna f. El blanco avanza su rey y su peón juntos: el rey se coloca siempre al lado del peón, y los jaques de la torre negra solo le hacen cambiar de lado.

Al final, rey en g8 y peón en g7, con el rey negro cortado: es la posición de Lucena del ejemplo anterior, y se gana construyendo el puente.

Atención. Durante la marcha del rey, comprueba en cada jaque que el peón sigue defendido y que el rey negro no puede cruzar la columna f.

Mantén cortado al rey defensor mientras avanzan tu rey y tu peón.

40. Philidor: la barrera y los jaques



¿Cuándo debe la torre abandonar la sexta fila?

Tablas. 1...♖b6 2.e6 ♖b1 3.♔f6 ♖f1+ 4.♔e5 ♖e1+ 5.♔d6 ♖d1+

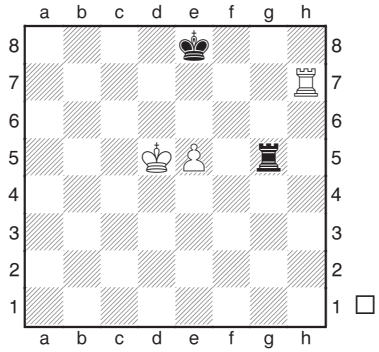
La torre en la sexta fila impide que el rey blanco avance. Si el blanco juega e6 para quitarle esa fila, el peón deja también al rey blanco sin refugio delante de él.

En ese momento la torre baja a la primera fila y da jaques por detrás. El rey blanco no puede esconderse y el peón no avanza sin perderse.

Mantener la barrera cuando ya no sirve. 1...♖b6 2.e6 ♖b8? 3.♔f6 Tras e6, la torre en la octava fila es pasiva: el rey blanco entra y las blancas ganan.

Primero impide la entrada del rey; después da jaques desde atrás.

41. Impedir la defensa de Philidor



Evita que las negras construyan la barrera de Philidor.

Ganan blancas. 1.♔d6 ♖g2 2.♖h8+ ♔f7 3.e6+ ♔f6 4.♖f8+ ♔g7 5.e7 ♖d2+ 6.♔c5 ♖c2+ 7.♔d4 ♖d2+ 8.♔c3 ♖e2

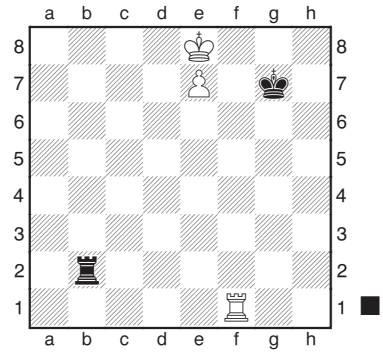
El rey blanco llega a la sexta fila antes que la torre negra. Sin la barrera de Philidor, el rey negro queda frente al rey y el peón blancos con una defensa pasiva.

El jaque 2.♖h8+ aparta al rey negro, el peón llega a e7 con jaque y la torre blanca cubre f8. Cuando se acaben los jaques laterales, el peón corona. También ganaba 1.♖h8+ en la posición inicial.

La espera concede la defensa. 1.♖h1? ♖g6 2.e6 ♖g2 La torre negra llega a la sexta fila: después de e6, baja a dar jaques por detrás. Es la defensa de Philidor y las blancas ya no ganan.

Ocupa la sexta fila antes de que la torre rival cierre el paso.

42. Cuando los jaques laterales no bastan



¿Bastan aquí los jaques laterales para hacer tablas?

Ganan blancas. 1...♖b8+ 2.♔d7 ♖b7+ 3.♔d6 ♖b8 4.♔c7 ♖a8 5.♖a1 ♖h8 6.♔d7

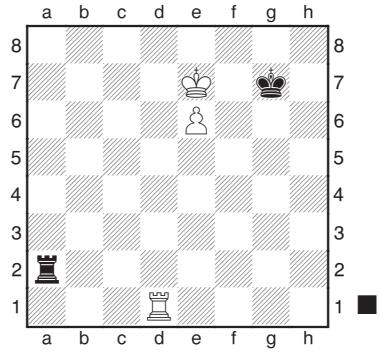
No. El peón ya está en séptima y la torre de f1 corta al rey negro, que no puede volver a la columna f. El rey blanco se acerca a la torre negra por d7 y d6 y, cuando la persigue hasta c7, la torre ya no tiene jaques útiles.

Después de 5.♖a1, la torre blanca también cubre los jaques por la columna a, y la negra tiene que volver a la octava fila, donde ya no estorba al rey blanco.

Otra defensa lateral tampoco basta. 1...♖b8+ 2.♔d7 ♖b7+ 3.♔d6 ♖b6+ 4.♔c7 ♖e6 5.♔d7 Si la torre vuelve a la columna del peón, el rey blanco la desaloja y el peón avanza protegido.

Los jaques laterales necesitan distancia: si el rey alcanza a la torre, dejan de servir.

43. El jaque lateral imprescindible



Encuentra el único recurso defensivo antes de que avance el peón.

Tablas. 1... ♖a7+ 2. ♖d7 ♖a8 3. ♖d8 ♖a7+ 4. ♔d6 ♖a6+ 5. ♔e5 ♖a5+ 6. ♖d5 ♖a1 7. ♔d6 ♔f8

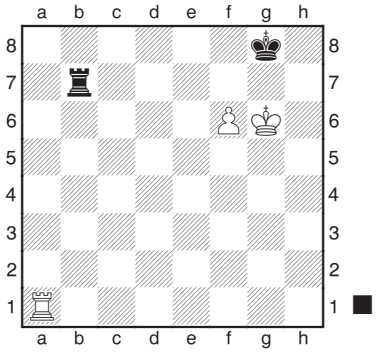
El jaque es la única jugada: obliga a interponer 2. ♖d7, y la torre negra vuelve a a8 para vigilar la octava fila. El rey blanco no tiene tiempo de salir de e7.

Cuando el rey blanco sale, la torre negra lo persigue con jaques laterales desde la columna a. El rey negro, mientras tanto, vuelve a f8, junto a la casilla de coronación.

Una espera que pierde. 1... ♖a3? 2. ♖g1+ Sin el jaque inmediato, el blanco aparta al rey negro, saca su rey de e7 y el peón corona.

Contra un rey a punto de salir, el jaque tiene que llegar antes.

44. Salvarse gracias al ahogado



Encuentra la única jugada que salva a las negras.

Tablas. 1... ♖g7+ 2. ♔f5 ♖g2

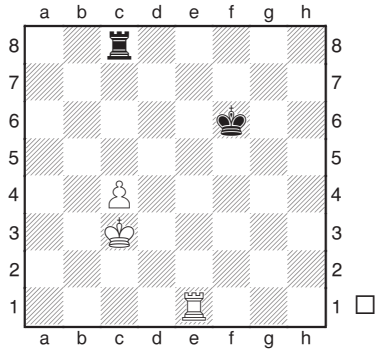
La torre se ofrece en g7 con jaque. Si 2.fxg7, el rey negro de g8 no está en jaque y no tiene jugadas: ahogado.

Si el blanco no captura, la torre negra vuelve a la actividad con 2... ♖g2 y da jaques por detrás, y el rey negro sigue cerca del peón. Las demás jugadas pierden: la torre blanca amenaza 2. ♖a8+ y el mate.

Aceptar la torre lleva al ahogado. 1... ♖g7+ 2.fxg7 Antes de capturar la última pieza del rival, comprueba si su rey tiene jugadas.

Una torre ofrecida con jaque puede apoyarse en el ahogado.

45. El corte en dos columnas



Aprovecha que el rey negro está cortado a dos columnas para ganar espacio.

Ganan blancas. 1.♔b4 ♖b8+ 2.♔a5 ♖c8 3.♔b5 ♖b8+ 4.♔a6 ♖c8 5.♖c1 ♔e6 6.♔b7 ♖c5 7.♔b6 ♖h5 8.♖d1

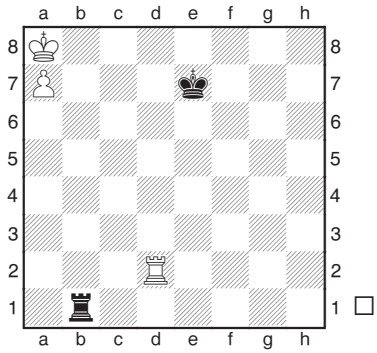
El rey negro está cortado a dos columnas del peón por la torre de e1. El rey blanco avanza al lado de su peón y los jaques de la torre negra le empujan hacia delante, a a5 y a6.

Con 5.♖c1 la torre blanca protege el peón desde atrás. El rey blanco desaloja a la torre negra con 6.♔b7, y tras 8.♖d1 el rey negro sigue cortado en la columna d.

Avanzar el peón antes de mejorar el rey. 1.♔b4 ♖b8+ 2.♔a5 ♖c8 3.♔b5 ♖b8+ 4.♔a6 ♖c8 5.♖c1 ♔e6 6.c5? ♔d7 El rey negro llega a c7, delante del peón, y son tablas. Lo correcto es 6.♔b7.

Mejora la posición del rey antes de gastar el avance del peón.

46. El rey encerrado delante del peón



¿Puede el rey blanco salir del rincón sin perder el peón?

Tablas. 1.♖h2 ♔d7 2.♖h8 ♔c7 3.♖b8 ♖c1 4.♖b7+ ♔c8

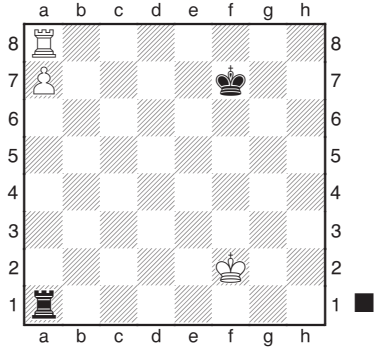
No. Con el peón en a7 y el rey en a8, el blanco necesita llevar la torre a b8 para que salga el rey. El rey negro llega a c7 a tiempo y encierra al rey blanco.

Con el rey negro en c7 o c8, el blanco no puede hacer nada. La regla práctica: si el rey defensor llega a la columna c, son tablas.

Alejarse de la casilla crítica. 1.♖h2 ♔d7 2.♖h8 ♔e7? 3.♖b8 Una casilla de diferencia: el rey negro no llega a c7, el rey blanco sale por b7 y las blancas ganan.

Contra el rey encerrado delante del peón, llega a tiempo a la casilla c7.

47. La torre atada delante del peón



Mantén las tablas sin liberar a la torre blanca.

Tablas. 1...♔g7 2.♔e3 ♔h7 3.♔d4 ♔g7 4.♔c5 ♔h7 5.♔b6 ♖b1+ 6.♔a6 ♖a1+ 7.♔b7 ♖b1+ 8.♔c6 ♖a1

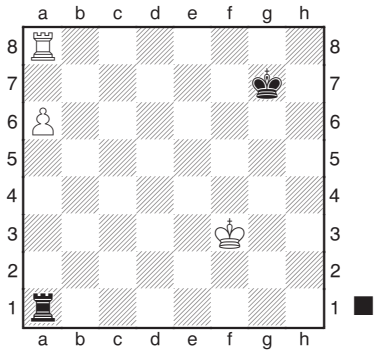
La torre blanca de a8 está atada al peón y el rey negro espera en g7 y h7, las casillas donde no puede recibir un jaque que libere a la torre. La torre negra se queda detrás del peón, en la columna a.

Cuando el rey blanco se acerca, la torre negra le da jaques desde atrás. No hay refugio para el rey blanco: si se esconde en b7, la torre negra vuelve a la columna a.

Una torre que abandona su tarea. 1...♖a3? 2.♖h8 ♖xa7 3.♖h7+ La torre deja de vigilar el peón: la blanca sale con 2.♖h8 y si 2...♖xa7, 3.♖h7+ gana la torre negra por enfilada.

Con la torre rival delante del peón, el rey defensor solo pisa g7 y h7.

48. Vancura: defender desde el costado



¿Qué defensa evita que el rey blanco libere a su torre?

Tablas. 1...♖f1+ 2.♔e4 ♖f6 3.♔d5 ♖b6 4.♔c5 ♖f6 5.♔b5 ♖f5+ 6.♔b6 ♖f6+ 7.♔a7 ♖f7+ 8.♔b8 ♖f8+ 9.♔b7 ♖f7+

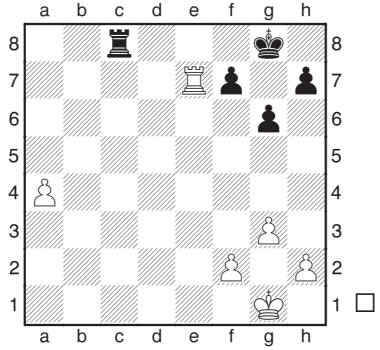
Es la posición de Vancura: la torre negra se coloca en la sexta fila, en f6, y ataca el peón de a6 por el costado. La torre blanca está obligada a seguir delante del peón.

Cuando el rey blanco se acerca para proteger el peón, la torre negra le da jaques laterales y no le deja esconderse. Si el peón avanza a a7, la torre vuelve a la columna a y lo ataca por detrás.

Esperar con el rey no basta. 1...♔h7? 2.♔e4 ♔g7 3.♔d5 ♔h7 4.♔c6 ♔g7 5.♔b6 ♖b1+ 6.♔a7 El rey blanco llega a b6, la torre blanca queda libre y el peón corona. La torre negra debía ir a f6 antes.

En Vancura, la torre ataca el peón por el costado.

49. La torre detrás del peón propio



¿Dónde debe situarse la torre para apoyar al peón pasado?

Plan de juego. 1.♖e1 ♖a8 2.♖a1

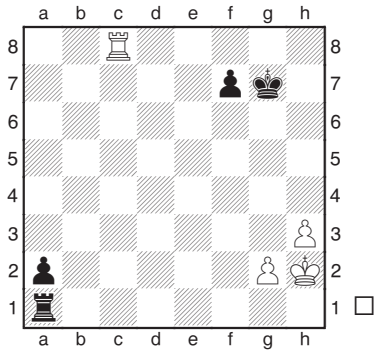
La torre blanca va a a1, detrás del peón pasado a4. Desde allí lo defiende sin quitarle casillas y gana alcance cada vez que el peón avanza.

La torre negra, delante del peón en a8, se vuelve pasiva y pierde actividad con cada paso del peón. Después el blanco centraliza su rey y prepara el avance.

Atención. La regla de Tarrasch, la torre detrás del peón pasado, es una guía: comprueba siempre las amenazas concretas.

Detrás del peón, la torre lo apoya sin estorbar su avance.

50. La torre detrás del peón enemigo



¿Cómo se inmoviliza a la torre que protege un peón en séptima?

Tablas. 1.♖a8

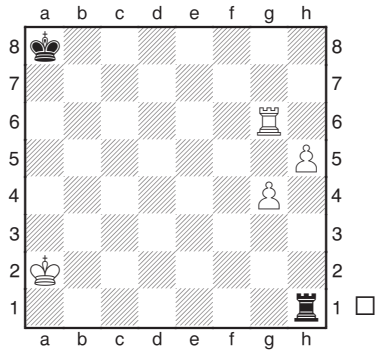
Es la única jugada: con 1.♖c2 o 1.♖c5 las negras ganan. Desde a8, la torre ataca el peón por detrás y la torre negra de a1 queda atada delante de él.

El rey negro tampoco puede acercarse: si va hacia el peón por la columna b, la torre blanca le da jaques. El blanco solo tiene que esperar con el rey cerca de g2 y h2.

Atención. Una torre que deja de atacar el peón libera de golpe a la torre enemiga.

Atacar un peón pasado por detrás inmoviliza a su torre.

51. Peones ligados que avanzan con su torre



¿Cómo avanzan dos peones ligados sin ayuda inmediata del rey?

Ganan blancas. 1.h6 ♔b7 2.g5 ♔c7 3.♖g7+ ♔d6 4.h7 ♔e6 5.g6 ♔f6 6.♖g8

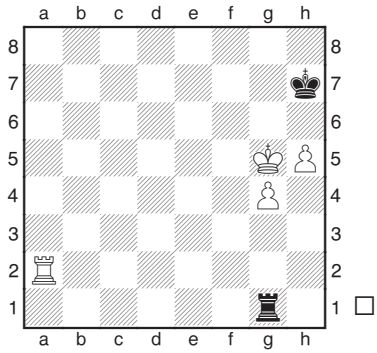
Los dos peones y la torre se protegen por turnos. Primero avanza el peón delantero, después el de atrás lo sostiene y por último la torre sube a una casilla protegida.

La torre negra no puede atacar los peones por detrás porque se defienden entre sí, y el rey negro llega tarde. Con 6.♖g8 el peón h corona.

Atención. No cambies el orden si con ello dejas un peón o la torre sin protección.

Avanza el peón delantero, protégelo y sube la torre.

52. Dos peones ligados: coordinar el avance



Coordina los dos peones sin caer en una trampa de ahogado.

Ganan blancas. 1.♖a7+ ♔g8 2.h6 ♖b1 3.♔h5 ♖b5+ 4.g5 ♔h8 5.♖e7 ♖a5 6.♔g6 ♖a6+ 7.♔f5 ♖a1 8.g6 ♖f1+ 9.♔e6 ♖e1+ 10.♔d7 ♖d1+ 11.♔e8 ♖d6 12.♔f7 ♖d8 13.♖e8+ ♖xe8 14.♔xe8

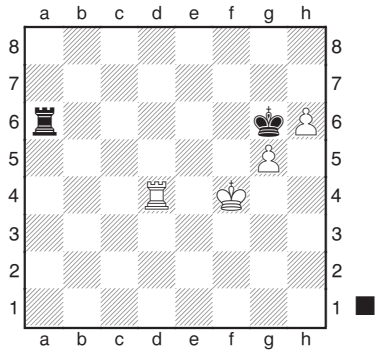
El jaque 1.♖a7+ lleva al rey negro a la octava fila y h6 le quita g7. El rey blanco avanza al amparo de sus peones y la torre se coloca en e7 para preparar ♖e8.

Al final, tras el cambio de torres, el rey negro no puede parar los dos peones. Es una línea de ejemplo: hay otras defensas y otras jugadas ganadoras.

Avanzar el peón equivocado. 5.h7? ♖xg5+ 6.♔xg5 El rey negro de h8 queda sin jugadas: ahogado. El blanco debía mejorar la torre antes.

Con dos peones ligados, calcula el ahogado antes de cerrar las casillas del rey.

53. Dos peones ligados que no ganan



¿Pueden las negras resistir frente a los dos peones ligados?

Tablas. 1...♖b6 2.♖d8 ♖b4+ 3.♔e5 ♖b7 4.♖g8+ ♔h7 5.♖e8 ♔g6 6.♔f4 ♖b4+ 7.♖e4 ♖b6

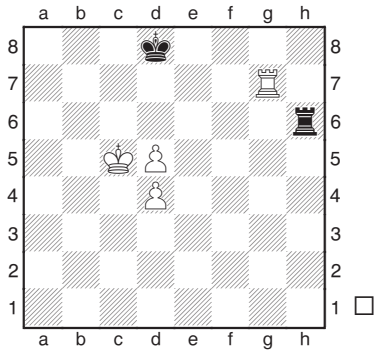
Sí. El rey negro en g6 frena los dos peones: si h7, se lo come, y g5 no puede avanzar. La torre negra mantiene distancia en la columna b y da jaques al rey blanco cuando se acerca.

El negro no necesita capturar un peón: le basta conservar el bloqueo. Dos peones de ventaja no ganan si no pueden avanzar.

Capturar rompe el bloqueo. 1...♖b6 2.♖d8 ♖b4+ 3.♔e5 ♔xg5? 4.h7 El rey negro deja el peón h y este corona.

No cambies un bloqueo estable por la captura de un peón que libera al otro.

54. Peones doblados: repetir el método de Philidor



¿Cambian dos peones doblados el procedimiento defensivo?

Tablas. 1.♖b7 ♖g6 2.♖b6 ♖g4 3.d6 ♖g1 4.♔c6 ♖c1+ 5.♔d5 ♖h1 6.♖b8+ ♔d7 7.♖b7+ ♔d8 8.d7 ♖h5+ 9.♔c6 ♖h6+ 10.♔c5 ♖h5+ 11.d5 ♖h6

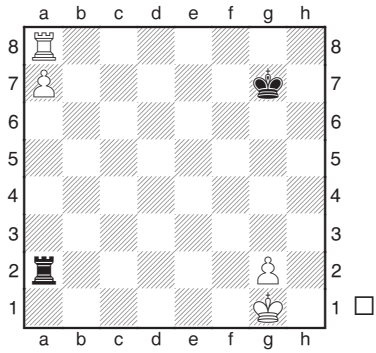
No. El rey negro está delante de los peones y la torre usa las mismas ideas que en Philidor: barrera en la sexta fila mientras se pueda y jaques por detrás cuando el peón avanza a la sexta.

Los dos peones están en la misma columna y no dan al rey blanco un refugio contra los jaques. El peón de atrás solo sirve para tapar un jaque de vez en cuando.

Atención. No te dejes impresionar por los dos peones si ambos se bloquean desde la misma zona.

Los peones doblados permiten la misma defensa que un solo peón.

55. Peón de torre y peón de caballo: defensa



¿Por qué un segundo peón no basta para ganar?

Tablas. 1.♔h2 ♔h7 2.♔g3 ♔g7 3.♔f3 ♔h7 4.g4 ♔g7 5.g5 ♔h7 6.g6+ ♔g7 7.♔e4 ♖a1 8.♔f5 ♖a2 9.♔e5 ♖a1 10.♔d5 ♖a2 11.♔c6 ♖a1 12.♔b6 ♖b1+ 13.♔c7 ♖a1

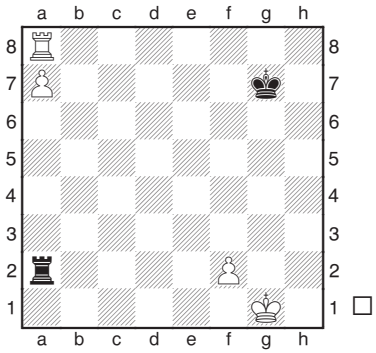
La torre negra sigue detrás del peón a y el rey negro en g7 y h7, como en la posición sin peón g. El peón g6 no consigue sacar al rey negro de esas casillas.

Fíjate en 6.g6+: el rey negro no debe capturar, porque tras 6...♔xg6? 7.♖g8+ el peón a corona; debe ir a g7, que sigue siendo una casilla segura. Si el rey blanco se acerca al peón a, la torre negra le da jaques por detrás.

Atención. Cuenta las amenazas que crea el peón de más, no solo el material.

Un segundo peón solo ayuda si rompe una función de la defensa.

56. El segundo peón rompe el bloqueo



¿Qué diferencia introduce un peón en la columna f?

Ganan blancas. 1.♔g2 ♔h7 2.♔f3 ♔g7 3.♔e3 ♔h7 4.f4 ♔g7 5.f5 ♖a6 6.f6+ ♔f7 7.♖h8 ♖xa7 8.♖h7+ ♔xf6 9.♖xa7

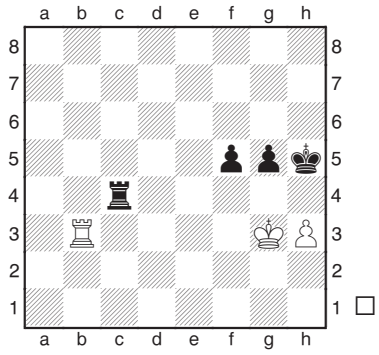
Con el peón en f, el jaque 6.f6+ obliga al rey negro a f7, y esa es una casilla en la que el negro puede recibir la enfilada.

La torre blanca sale con 7.♖h8 y, si la negra captura en a7, 8.♖h7+ da jaque al rey y gana la torre de a7. El peón de más ha servido para cambiar la casilla del rey negro.

Atención. Comprueba si la captura del peón a deja a la torre rival expuesta a un jaque doble.

Un peón que da jaque puede desorganizar una fortaleza.

57. Dos contra uno en el mismo flanco



¿Cómo se impide que el rey atacante penetre?

Tablas. 1.♖b8 f4+ 2.♔g2 ♖c2+ 3.♔f3 ♖c3+ 4.♔g2 ♖g3+ 5.♔h2 ♖e3 6.♔g2 ♔g6 7.♖f8 ♖e2+ 8.♔f3 ♖h2 9.♖h8

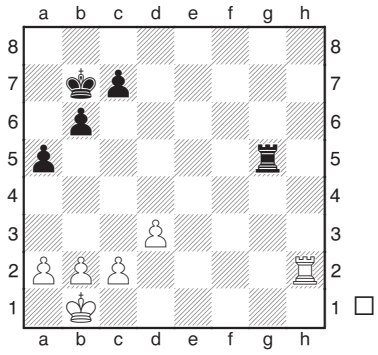
Con todos los peones en el mismo flanco, dos contra uno suele ser tablas. La torre blanca se queda activa en la octava fila, preparada para dar jaques al rey negro por detrás.

El rey blanco se mantiene en g2 y f3, delante de los peones negros, y la torre vigila desde f8 o h8. El negro no consigue crear un peón pasado que llegue a coronar.

Atención. Una torre pasiva o un rey que retrocede sin necesidad dejan entrar al rey rival.

Con todos los peones en un flanco, la actividad es la mejor defensa.

58. Defensa activa y cambios de peones



¿Cómo debe defenderse el bando con un peón menos?

Plan de juego. 1.♔c1 ♖g1+ 2.♔d2 b5 3.a3 ♔b6 4.♔c3 c6 5.♔d4 ♖b1

Las blancas tienen un peón más en el flanco de dama, y el negro se defiende con la torre activa en la primera fila y los peones adelantados para cambiar.

La torre negra en b1 ataca b2 y mantiene ocupada a la torre blanca. Cada cambio de peones acerca al negro a las tablas. No conviene cambiar torres: el final de peones resultante sería peligroso.

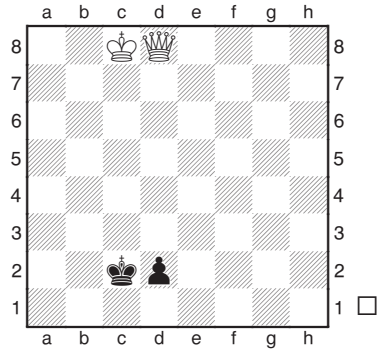
Atención. Una defensa activa debe vigilar a la vez la entrada del rey y las rupturas de peones.

Cambia peones cuando puedas, pero conserva la torre activa.

V. Finales de damas

La dama frena un peón en séptima a base de jaques, pero el ahogado y la distancia de los reyes deciden el resultado. Con damas en los dos bandos, la seguridad del rey es lo primero.

59. Obligar al rey a bloquear su peón



¿Cómo se gana un tiempo para acercar al rey?

Ganan blancas. 1.♕c7+ ♔b1 2.♕b6+ ♔c2 3.♕c5+ ♔b1 4.♕b4+ ♔c2 5.♕c4+ ♔b2 6.♕d3 ♔c1 7.♕c3+ ♔d1 8.♔c7 ♔e2 9.♕c2 ♔e1 10.♕e4+ ♔f2 11.♕d3 ♔e1

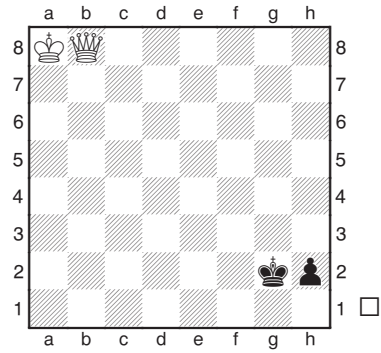
La dama se acerca con jaques en zigzag, siempre amenazando el peón. Con 7.♕c3+ ♔d1, el rey negro queda delante de su peón: d1 está ocupada y el peón no puede coronar.

Ese es el momento para la jugada libre: 8.♔c7. El procedimiento se repite, jaques hasta que el rey negro bloquee su peón y un paso del rey blanco cada vez, hasta que llega para ganar el peón o dar mate.

Atención. No acerques el rey mientras el rival pueda coronar.

Obliga al rey defensor a bloquear su peón; entonces acerca el tuyo.

60. Peón de torre y recurso de ahogado



¿Por qué el peón de torre ofrece una defensa especial?

Tablas. 1.♕g8+ ♔h1 2.♕d5+ ♔g1 3.♕g5+ ♔h1 4.♕d2 ♔g1 5.♕e3+ ♔h1 6.♕f3+ ♔g1

Contra el peón de torre el método anterior no funciona: cuando el rey negro se mete en h1 delante de su peón, no está bloqueado sino ahogado, y el blanco no puede usar ese tiempo para acercar el rey.

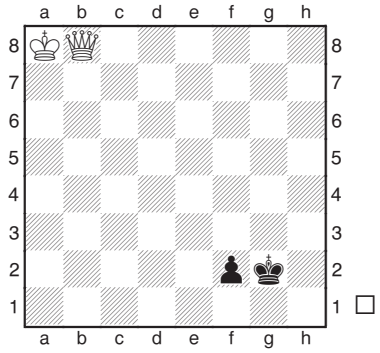
Si la dama no da jaque, el negro corona o se queda ahogado. Con el rey blanco tan lejos, en a8, son tablas.

Atención. Si el rey atacante estuviera mucho más cerca, habría redes de mate y el resultado cambiaría.

El rincón y el ahogado explican la

resistencia del peón de torre.

61. El refugio del peón de alfil



¿Qué ocurre si la dama captura el peón f2?

Tablas. 1.♕g8+ ♔h1 2.♕h7+ ♔g1 3.♕g6+ ♔h1 4.♕h5+ ♔g1 5.♕g4+ ♔h1 6.♕f3+ ♔g1 7.♕g3+ ♔h1 8.♕xf2

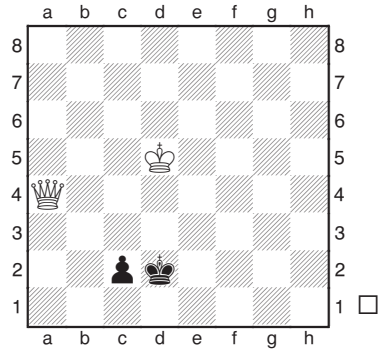
Con el peón de alfil, el rey negro se va a h1 en lugar de a f1. Si la dama captura el peón, el negro queda ahogado: es el recurso de defensa del peón de alfil.

Y si la dama no lo captura, el negro amenaza coronar. Con el rey blanco tan lejos, no hay manera de ganar.

Atención. Antes de capturar el último peón, comprueba si el rival queda ahogado.

El peón de alfil se defiende indirectamente con el ahogado.

62. El rey cercano rompe la defensa



¿Por qué aquí el rey blanco sí llega a colaborar?

Ganan blancas. 1.♕d4+ ♔e2 2.♕c3 ♔d1 3.♕d3+ ♔c1 4.♔c4 ♔b2 5.♕c3+ ♔b1 6.♔b3 c1=♕ 7.♕d3+ ♔a1 8.♕a6+ ♔b1 9.♕a2#

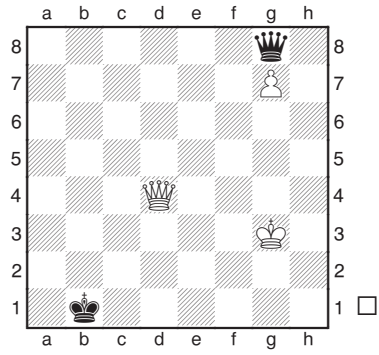
El rey blanco está en d5, muy cerca. Con 3.♕d3+ ♔c1, el rey negro bloquea su peón y el blanco acerca el rey con 4.♔c4.

Aunque el negro corone en 6...c1=♕, la red de mate está montada: el rey blanco en b3 y la dama dando jaques terminan en 9.♕a2#.

Atención. Compara esta posición con la anterior: la distancia del rey atacante cambia el resultado.

Con el rey atacante cerca, las excepciones del ahogado desaparecen.

63. Encontrar un refugio para el rey



¿Dónde puede refugiarse el rey blanco?

Ganan blancas. 1.♔g2 ♕e6 2.♕g1+ ♔b2 3.♔h1 ♕g8 4.♕g3 ♔c1 5.♔g1 ♔b1 6.♕g2 ♔c1 7.♕f1+ ♔d2 8.♕f8

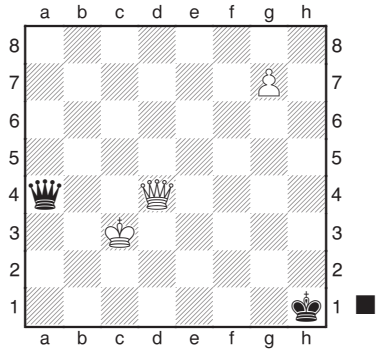
El peón de g7 está a un paso de coronar, pero el rey blanco está expuesto a los jaques de la dama negra. Lo primero es esconderlo: con 3.♔h1 y 5.♔g1, en el rincón, ya no recibe ningún jaque.

Con el rey a salvo, la dama blanca va a f8 para apoyar la coronación o forzar el cambio de damas. Perseguir al rey negro con jaques no habría servido: el refugio del rey propio decide.

Atención. Si das jaques sin un plan, la dama rival seguirá dando jaques; busca primero el refugio.

Primero pon tu rey a salvo; después organiza la coronación.

64. La rueda de jaques



¿Cómo mantiene la dama negra una rueda de jaques?

Tablas. 1...♕a1+ 2.♔d3 ♕d1+ 3.♔e3 ♕g1+ 4.♔e4 ♕g4+ 5.♔d5 ♕d7+ 6.♔c5 ♕a7+ 7.♔c4 ♕a4+ 8.♔c3 ♕a1+

El blanco amenaza coronar, pero su rey no tiene refugio. Los jaques desde a1, d1, g1, g4, d7, a7 y a4 forman un circuito cerrado.

La variante vuelve a la casilla de partida. La dama blanca nunca puede interponerse dando jaque, y el rey blanco no encuentra dónde esconderse.

Atención. No todos los jaques sirven: la casilla elegida debe mantener al rey lejos de refugio.

Un jaque perpetuo se apoya en la falta de refugio del rey rival.

Índice

I. Finales de peones 4
1. La regla del cuadrado 4
2. El avance inicial de dos casillas 4
3. El rey por delante del peón 5
4. Elegir la casilla clave más lejana 5
5. Oposición y rodeo 6
6. Recuperar la oposición con el peón 6
7. Oposición a distancia 7
8. La excepción del peón de torre 7
9. Evitar el ahogado con peón de caballo 8
10. Un tiempo de reserva 8
11. Casillas minadas 9
12. Triangulación del rey 9
13. Sacrificar para entrar con el rey 10
14. La ruptura de tres contra tres 10
15. La doble amenaza de Réti 11
16. Coronar y cambiar damas con jaque 11

II. Finales de alfiles 12
17. Detener un peón desde lejos 12
18. Dos peones ligados contra el alfil 12
19. Reunir las amenazas en una diagonal 13
20. El alfil del color correcto 13
21. La esquina del alfil equivocado 14
22. Una barrera con h6 y h7 14
23. Interferir en la diagonal 15
24. Alfil bueno y alfil malo: fijar los peones ... 15
25. Frenar dos peones desde una diagonal 16
26. Dos peones pasados separados 16

III. Finales de caballos 17
27. Detener un peón de alfil 17
28. El peón de torre en sexta 17
29. Elegir el circuito del caballo 18
30. Interrumpir una carrera de peones 18
31. Caballo y peón de torre en séptima 19
32. Sacrificar para liberar el peón 19
33. Defender el peón sin inmovilizar el rey ... 20
34. Preparar el avance del peón pasado 20

IV. Finales de torres 21
35. Cortar al rey antes de que avance 21
36. El jaque que gana un tiempo 21
37. El rey aparta al rey rival 22
38. Lucena: construir el puente 22
39. Preparar la posición de Lucena 23
40. Philidor: la barrera y los jaques 23
41. Impedir la defensa de Philidor 24
42. Cuando los jaques laterales no bastan 24
43. El jaque lateral imprescindible 25
44. Salvarse gracias al ahogado 25
45. El corte en dos columnas 26
46. El rey encerrado delante del peón 26
47. La torre atada delante del peón 27
48. Vancura: defender desde el costado 27
49. La torre detrás del peón propio 28
50. La torre detrás del peón enemigo 28
51. Peones ligados que avanzan con su torre . 29
52. Dos peones ligados: coordinar el avance . 29
53. Dos peones ligados que no ganan 30
54. Peones doblados: repetir el método de Philidor 30
55. Peón de torre y peón de caballo: defensa . 31
56. El segundo peón rompe el bloqueo 31
57. Dos contra uno en el mismo flanco 32
58. Defensa activa y cambios de peones 32

V. Finales de damas 33
59. Obligar al rey a bloquear su peón 33
60. Peón de torre y recurso de ahogado 33
61. El refugio del peón de alfil 34
62. El rey cercano rompe la defensa 34
63. Encontrar un refugio para el rey 35
64. La rueda de jaques 35

josesande.com/chess/