

LOS 100 FINALES

QUE HAY QUE SABER

Jesús de la Villa



esfera editorial

Los 100 finales que hay que saber

Jesús de la Villa García

Esfera Editorial

Primera edición en Andorra, octubre 2006

Edita Esfera Editorial
Mas de Ribafeta
Les Feixes AIV
Arinsal - La Massana
Principat d'Andorra

<http://www.esferaeditorial.com>
info.edit@esferaeditorial.com

© Jesús de la Villa García, 2006
© Esfera Editorial, 2006

ISBN:
Depósito Legal:
Impreso en Andorra por Impremta Solber
Portada y maquetación: Esfera Editorial

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en las leyes, quedan rigurosamente prohibidas, sin autorización escrita de los titulares del copyright, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo públicos.

Índice general

Introducción	11
La importancia relativa del final	11
El estudio de los finales	12
El contenido del libro	13
¿Cómo estudiar este libro?	14
La predisposición	15
La memorización de reglas	15
Las posiciones límite	16
Ir paso a paso	16
El segundo examen	17
"Sobre hombros de gigantes"	17
Introducción al estudio de los finales	18
Estadísticas	18
La movilidad de las piezas	19
Los caminos de las piezas	20
Los extraños caminos del caballo	20
Los múltiples caminos del rey	21
La dominación del caballo	21
Concepto de fortaleza. Algunos ejemplos sencillos	22
1. Finales Básicos	25
Final 01. El cuadrado del peón	25
Final 02. El peón en sexta	26
La oposición	26
La oposición se puede perder	28
El peón de caballo	29
Final 03. Las casillas críticas	29
El peón de caballo	30
Las casillas críticas con el peón por detrás de la quinta	30
La oposición distante	31
El uso del tiempo de reserva	31
Final 04. El peón de torre. El rey defensor delante del peón	32
La inutilidad del número	32
Final 05. El encierro del rey fuerte	33
Final 06. Torre contra alfil. El rincón malo	33
Final 07. Torre contra alfil. El rincón bueno	34
Final 08. Torre contra caballo. Rey y caballo en la banda	34
Final 09. Rey y caballo en el rincón	35
Una mezcla de los dos finales en una partida reciente	36
2. Examen Básico	38

Soluciones	43
3. Caballo contra un peón	45
Final 10. Caballo contra peón en séptima	45
Controlando de lado	45
Final 11. El peón de caballo	46
Final 12. El peón de torre en sexta	47
Final 13. El peón de torre en séptima	48
La otra barrera	48
Final 14. El rey y el caballo dan mate	49
Final 15. La casilla tonta del caballo	49
4. Dama contra peón	51
Final 16. Dama contra peón en séptima. El método ganador	51
El propio rey estorba	51
Final 17. Dama contra un peón de torre en séptima	52
El recurso de ahogado	52
El rey fuerte cerca	52
Final 18. Dama contra un peón de alfil en séptima	53
La zona ganadora del rey. Rey defensor en el lado bueno	54
Rey en el lado malo	54
El mate en d7	55
Final 19. Un truco demasiado frecuente	55
El mismo truco al otro lado	56
Final 20. Dama contra Dama	56
5. Torre contra peón	58
Final 21. Los reyes no se molestan	58
Simplemente contando	58
Los reyes se molestan... poco	59
Final 22. Rey defensor en tercera. El corte horizontal	59
Final 23. El rey fuerte en la zona de atrás del peón	60
El rodeo	61
Final 24. El rey fuerte en una zona lateral	62
Los reyes se empujan	62
Ganando un tiempo con jaque	63
Empuje de reyes y ganancia de tiempo con jaque	63
Final 25. La torre delante del peón	64
El rodeo. La importancia del zugzwang	64
Final 26. Temas especiales del peón de caballo	64
Final 27. Peón de torre. El empuje desde atrás	65
El caballo en el rincón pierde	65
Final 28. Peón de torre. El empuje lateral	66
Ahogado en el rincón	66
La posición límite	66
Final 29. El peón gana a la torre	67
6. Torre contra dos peones	69
Final 30. Los reyes no participan	69
La torre por detrás	69
La torre por delante	69
Final 31. Los dos reyes participan	70

El rey fuerte frente a los peones	70
El rey fuerte de lado	70
Final 32. Sólo el rey de los peones participa	70
Contactando el peón retrasado con el rey (Gancho de cola)	70
La serie de jaques	72
7. Alfil y peón contra alfil del mismo color	73
Final 33. La expulsión de las diagonales	73
Final 34. La oposición por detrás	74
Final 35. Las diagonales cortas	74
Una excepción aparente. Diagonal de 3 casillas	75
Final 36. La defensa frontal	75
Repaso de temas variados	76
8. Alfil contra caballo con un peón	78
- Sección 1. Caballo y peón contra alfil	78
Final 37. Peón central	78
Final 38. Peón de torre	80
Con el rey defensor más lejos	81
- Sección 2. Alfil y peón contra caballo	82
Final 39. Peón en séptima	82
Zugzwang, ahogado o jaque continuo	82
Final 40. Control del caballo desde posición precaria	83
9. Alfil y dos peones contra alfil, de distinto color	85
- Sección 1. Peones ligados	85
Final 41. Peones en la sexta fila	86
El alfil por delante	86
Peones de torre y caballo	86
Final 42. Peones en la quinta fila o más atrás	87
El método ganador	87
El sistema defensivo	87
Peones en cuarta	88
Final 43. Una pareja de peones muy especial. El cajón	88
- Sección 2. Peones separados. Casos de tablas	89
Final 44. Peones separados por una columna	90
Final 45. Peones controlados en una misma diagonal	90
- Sección 3. Peones separados sin posición clara de tablas	91
Final 46. El método ganador	91
Final 47. Peones de caballo y central	92
El alfil defensor controla la casilla de coronación	92
El alfil atacante controla la casilla de coronación	93
Final 48. Peones central y de torre	94
- Sección 4. Peones separados por 3 columnas	94
Final 49. Peones de alfil y caballo	94
Maniobra de rodeo por la banda	94
Final 50. El alfil fuerte controla la casilla de coronación del peón de caballo	95

Peón de caballo más atrás	96
Final 51. Peones central y de torre	96
Resumen final	97
10. Torre y peón contra torre	99
- Sección 1. Finales básicos	100
Final 52. Posición Philidor	100
Final 53. Posición Lucena. El puente	101
- Sección 2. Peón por delante de la quinta fila	102
Final 54. El lado largo	103
Final 55. Peón de caballo. Defensa de la primera fila	103
Final 56. Peones centrales. Defensa de Kling y Horwitz (K&H)	104
Final 57. Peón central en sexta. Torre con efectividad lejana	106
Final 58. Peón central en sexta. Torre sin efectividad lejana	107
Resumen de la sección 2	108
- Sección 3. El corte vertical	109
Final 59. El corte vertical en una columna	109
Final 60. Corte en dos columnas. Método combinado de Grigoriev	111
Final 61. Corte vertical en dos columnas contra lado largo. Temas de mate	112
Algunas ideas sobre el corte vertical	112
- Sección 4. El corte horizontal	113
Final 62. Corte horizontal perfecto	113
Peón de caballo	113
Peón de alfil	113
Corte horizontal perfecto con peón central en la tercera fila	114
Final 63. Corte horizontal imperfecto	114
Final 64. Corte horizontal aparente	115
- Sección 5. Peón de torre	115
Final 65. Peón en séptima. Torre fuerte delante	116
Final 66. Peón en sexta. La defensa de Vancura	116
Final 67. Peón de torre en séptima con rey delante	119
Final 68. Torre y rey apoyando el peón	120
11. Torre y dos peones contra torre	121
- Primer Caso. Peones doblados	121
Final 69. Peones centrales	121
Final 70. Peones de caballo	122
Defensa de la segunda fila	122
- Segundo Caso. Peones de torre y alfil	124
Final 71. El rey cortado en octava	124
Final 72. Peón de alfil en quinta	125
Final 73. El sistema defensivo	127
Una variante importante. El avance del peón de torre	129
- Tercer Caso	130
Final 74. Peones ligados bloqueados	130

Peones ligados centrales	131
Otro ejemplo de peones centrales	131
- Cuarto Caso	132
Final 75. Torre atascada delante de su peón en séptima	132
- Quinto Caso	132
Final 76. Defensa de Vancura contra 2 peones	133
12. Finales de peones	134
- Sección 1. Rey y dos peones contra rey	134
Final 77. Peones doblados	134
Final 78. Peones aislados	135
Defendiéndose entre sí	135
Retrasando la captura	135
- Sección 2. Rey y peón contra rey y peón	136
Final 79. Peones bloqueados. Las casillas críticas	136
El ataque con reserva de casilla	137
Una aplicación con más peones	137
Final 80. Peones bloqueados más atrás (o de torre)	137
Las maniobras previas a la captura. Los múltiples caminos del rey	138
Peón de torre	139
Final 81. Peones en columnas contiguas	140
Final 82. Peones pasados. Maniobras del rey con doble objetivo	140
El final de Reti	141
Atracción del rey a una casilla	142
- Sección 3. Dos peones contra uno	143
Final 83. Peones de torre y un peón pasado alejado	143
Peones bloqueados más atrás de la quinta	144
Líneas de tablas	145
Final 84. Peón pasado central próximo	145
Peón bloqueado en sexta	145
Peón bloqueado en quinta	146
Peón bloqueado en cuarta	146
Final 85. Peón pasado de alfil del mismo flanco	147
El peón defensor no ha movido	147
Final 86. El peón defensor ha movido. La triangulación	147
Final 87. Peones caballo y torre contra peón de torre	149
Todos los peones en segunda	149
La misma posición jugando el blanco	151
Un peón ya avanzado	152
Una importante posición defensiva	152
- Sección 4. Finales con más peones	153
Final 88. La lucha del rey con 2 peones pasados	154
El cuadrado errante	154
Tres columnas de separación	154
Una columna de separación	155
Final 89. El peón pasado defendido	155
Peón dos columnas fuera del cuadrado	156

Peón pasado en sexta fila	156
Final 90. El peón pasado alejado	156
Final 91. Peón doblado	157
En el lado de la mayoría	157
En el lado sin mayoría	157
Final 92. Rupturas lejos del rey	157
Preparación de la ruptura. Una pareja de peones inocente	158
13. Diferentes relaciones de material	159
Final 93. Mate de alfil y caballo	159
- Torre y alfil contra torre	163
Final 94. Rey en la banda	163
Posición Philidor	163
Una columna a la izquierda (Lolli)	165
Posición en la columna de caballo (Lolli)	165
Posición en la columna de torre	166
Final 95. Rey lejos de la banda. Defensa de Cochrane	166
Final 96. Defensa de la segunda fila	168
Final 97. Torre y peón de alfil en sexta	170
Final 98. Torre y peón de torre contra alfil	171
Peón en sexta	171
Peón en quinta	171
Peón en cuarta	172
Final 99. Dama contra Torre y peón	173
La maniobra ganadora	173
La posición defensiva	174
Resumen del final Dama contra Torre y peón	175
Final 100. Dama contra Torre y peón de Torre	175
14. Examen Final	177
Soluciones	183
15. Apéndice	187
1. Fortalezas	187
Dama contra 2 piezas menores	187
Dama contra torre (con peones)	187
Torre contra alfil	188
El peón en 2T hace maravillas	190
2. Resultado correcto con algunas relaciones de material	190
16. Bibliografía	192

Introducción

La importancia relativa del final

En mis primeros tiempos en el ajedrez, leía a menudo lo importante que es conocer bien los finales y la futilidad de estudiar las aperturas. No sólo me encontraba con estos argumentos en los libros de Capablanca, si no también en muchos artículos de las revistas de la época. Frases como que "la mayor comprensión de los grandes maestros se manifiesta en el final" y cosas similares. El mismo o parecido tratamiento se daba a la estrategia en comparación con la táctica, cosas como que "los grandes maestros gastan mucho más tiempo en elaborar los planes que en calcular las variantes", etc. Debía ser por esto, que yo, que durante la partida gastaba casi todo mi tiempo en calcular con precisión las variantes, y fuera de ella dedicaba mucho más al estudio de las aperturas que al de los finales, ni siquiera me podía imaginar que llegaría a ser gran maestro alguna vez.

Me costó tiempo descubrir que todos estos consejos eran bastante exagerados, pero tal vez debo estarles agradecido, porque sin ellos, no sé si hubiera prestado a esa fase de la partida la atención que se merece. Preocupado por aquellas afirmaciones de expertos jugadores, dediqué algún tiempo al estudio de los finales, e incluso acabé disfrutando con ellos.

Es cierto, que después de una de mis primeras medidas, bastante drástica por cierto, la de comprar el tan excelente libro, como incomparable ladrillo, "Finales de Torre" de Lowenfish y Smyslov, me vi obligado a comenzar su lectura varias veces, porque rara vez lograba pasar del segundo o tercer capítulo, pero a pesar de todo, alguna cosa su fue fil-trando.

En los últimos tiempos, el predominio de las aperturas ha llegado a ser agobiante. Todos los grandes jugadores pasan la mayor parte de su tiempo investigando en nuevas variantes, con las cuales sorprender a sus rivales y comenzar la batalla sobre el tablero en una posición lo más ventajosa (o menos desastrosa, según se mire) posible. Pero no se engañen, no es que se haya descubierto que los finales no sirven para nada, es que esos jugadores ya "han hecho los deberes" y como mínimo, conocen bien los finales más importantes. Claro que hay ilustres excepciones, como se puede comprobar de vez en cuando en algunas partidas, y como verá en varios ejemplos de este libro, pero en general, los jugadores de elite están bien preparados en los finales. Lo que sucede es que el campo de los finales teóricos conocidos, y más aún el de los realmente importantes en la práctica, es mucho más reducido que el de las aperturas. Ellos ya han hecho su trabajo a tiempo, y ahora pueden dedicar la mayoría de sus esfuerzos en otras direcciones, sin temor a regalar un par de medios puntos por torneo.

Así pues, si se quiere llegar a un determinado nivel de ELO, un buen conocimiento de los finales, no vamos a decir que es imprescindible, pero sí que resulta muy conveniente. En caso contrario, simplemente lo que sucederá es que medios puntos se escaparán de vez en cuando, y alguna vez puntos enteros, y esos regalos raramente se verán compensados por las victorias conseguidas en las aperturas, porque hoy en día, en ese terreno, hasta el más tonto hace relojes. Para decirlo claramente: Si un jugador alcanza un determinado nivel de juego, teórico, estratégico y táctico, perderá muchos puntos si su conocimiento de finales

no es el que corresponde a ese nivel, y en ese caso, estudiar algunos finales, será el medio más económico de mejorar su Elo. Si sus conocimientos de finales ya están a la altura de sus otras habilidades, entonces el esfuerzo para mejorarlos ya no será tan rentable. Pero por experiencia les puedo decir, que en una aplastante mayoría de los casos, no es así.

¿Por qué sucede esto? Bueno, cualquier ajedrecista con varios años de práctica aunque tenga menos de 2000 de Elo ya lo sabe: "El estudio de los finales es aburrido" y además "La mitad de ellos (o el 90%) se olvidan" y "No encuentro libros que los expliquen bien" y el más ingenioso "**¡En mis partidas nunca se producen!**" (esto último es especialmente cierto en partidas de jugadores que siempre evitan el final, a veces a costa de jugadas demasiado arriesgadas que les llevan a innecesarias derrotas en el medio juego, pero claro esas derrotas se justifican luego por errores tácticos) y toda otra serie de razones parecidas.

Esta tendencia a ignorar el final, se ha agravado incluso con la aceleración de los ritmos de juego y la desaparición de las partidas aplazadas. Antes, los aplazamientos permitían analizar profundamente algunas posiciones (que a menudo eran finales) y ayudaban a "cogerles gusto". Además con tiempo en el reloj, era posible jugar con precisión las fases simples y merecía la pena después analizarlas, porque se trataba de obras pulidas, en las cuales afinar nuestra comprensión global del juego. Ahora rara vez se juega un final con un tiempo decente en el reloj, y eso provoca verdaderas sesiones de disparates. En consecuencia, ver los finales de las partidas actuales es más útil para una sesión de risoterapia, que para una clase de ajedrez. Pero precisamente, por la falta de tiempo, el conocimiento de los finales básicos se ha hecho más necesario que nunca; con poco tiempo en el reloj y jugando sin orientación, las posibilidades del desastre se multiplican.

Así que mi idea al escribir este libro, ha sido ayudar a los jugadores que estén dispuestos a hacer un esfuerzo para corregir esta

situación, casi endémica. El libro puede ayudarles, pero no nos engañemos, no hay fórmulas mágicas, ni tampoco pastillas de la sabiduría, y tienen que poner algo de su parte. Para ello he pensado mucho sobre como enfocar el estudio, y por qué muchos excelentes libros escritos hasta ahora no han logrado su objetivo. Mi hipótesis principal es que la mayoría de los libros de finales han sido escritos con enfoque de libros de consulta, es decir con la intención de recopilar y exponer conocimientos, pero sin el deseo de explicarlos. La mayoría de ellos van muy deprisa y contagian a los lectores, que también los leen deprisa. Por eso mi intención ha sido explicarlos despacio y recomiendo estudiarlos del mismo modo.

El estudio de los finales

En primer lugar creo que el estudio de finales debe abordarse en diferentes etapas y mantenerse siempre en armonía con el nivel global de juego. En consecuencia, si es necesario, las diferentes etapas pueden estar separadas en el tiempo.

En la primera etapa basta con conocer los mates básicos, el final de rey y peón contra rey y si se gana o no con algunas relaciones de material, además de algunas situaciones excepcionales como el final de alfil y peón de torre malo.

En un segundo escalón de esta primera fase sería necesario conocer las posiciones Philidor y Lucena del final de torre y peón contra torre, y algunas ideas más de los finales de peones y de los de alfiles de diferente color (en este libro correspondería aproximadamente al primer capítulo más los **Finales 41, 42, 44, 45, 46, 65, 79, 80, 82, 86, 89, 90, 91 y 92**).

Esto mal que bien, todos los aficionados tenaces lo acaban consiguiendo (lo malo es que alguno lo consigue con muchos años de retraso), y realmente es suficiente hasta que uno alcanza una fuerza digamos de preferente (aunque este baremo es cada vez más diferen-

te según la Federación a la que uno pertenece). Si un jugador desarrolla una habilidad táctica, que le permite rondar los 1900 o 2000 puntos de Elo FIDE, y sobre todo si está ya por encima, entonces necesita imperiosamente extender sus conocimientos de finales y aquí suele ser donde surge el problema. Lo bueno es que esta extensión de conocimientos le servirá, como mínimo, hasta que llegue a los 2400 y sea Maestro Internacional (no se equivoquen, eso no quiere decir que todos los MIs lo hayan hecho, ni que todos los que lo hagan llegarán a MI).

Llegados a este punto (2000 FIDE), deberíamos pasar a la segunda fase, y **en primer lugar** es necesario conocer **con exactitud** algunos finales teóricos. Si no se hace así, incluso jugadores con inclinación por las posiciones simples y con buenos conocimientos de los temas más frecuentes, se enfrentarán a menudo a las dudas, cuando deben traspasar a otro final más simple, y estropearán su trabajo anterior. Además en este caso, será necesario familiarizarse con algunos temas típicos de los finales, pero la mayoría de ellos, se empiezan a introducir a partir del estudio de posiciones básicas.

Los "**Finales exactos**" que necesitamos recordar, no son muchos. Además, algunos de ellos son fáciles de memorizar, y otros se podrían considerar marginales, porque no se producen muy a menudo. Pero esos pocos finales, es preciso conocerlos bien. Sólo con esa base y con la confianza que da, se podrá abordar el estudio de otras posiciones más complejas y la ejecución de una ventaja de naturaleza técnica.

Después de conocer bien los finales básicos, en una tercera fase, se debe profundizar en el estudio de algunos temas de finales, que al no exigir una memorización exacta, resultan más agradables, y sólo cuando se conocen bien los finales básicos y se está familiarizado con los temas más importantes (por su frecuencia), se está en buenas condiciones de dar el siguiente paso y estudiar la estrategia de finales con varias piezas, los llamados a veces finales prácticos (aunque prácticos son todos),

sobre los cuales se han escrito excelentes libros, por ejemplo "La estrategia del final" de Shereshevsky, y en los cuales han destacado algunos jugadores a lo largo de la historia (Lasker, Rubinstein, Capablanca, Smyslov, Korchnoi, Karpov, Andersson y muchos otros), cuyas partidas son la mejor enseñanza. Naturalmente, estas etapas no son excluyentes, y la experiencia de la partida viva hace que los jugadores avancen en todas las direcciones simultáneamente.

El contenido del libro

A la segunda etapa, el estudio de los "**finales exactos**", en mi opinión el más descuidado, tal vez por ser el más aburrido, he querido dedicar este libro, aunque me doy cuenta que es una tarea difícil. He tratado de resumir los más útiles de los finales conocidos, y reducirlos a un número y un volumen manejable, tanto para el jugador práctico como para los entrenadores y monitores, que finalmente he simbolizado en 100 finales. Tal vez algunos que merecían estar se queden fuera, y sobre otros que sí están, en todo caso cada uno tendrá su opinión, pero esta ha sido mi selección.

Como ya señala el título, he querido incluir en el libro solamente "**los finales que hay que saber**" y es lógico que el lector se pregunte ¿Cuáles son esos?: la respuesta admite muchos matices y discusiones, pero los finales seleccionados lo han sido por los siguientes motivos:

- 1) **Por ser frecuentes en la práctica (el criterio más importante).**
- 2) **Por ser claros de analizar (y en consecuencia más fáciles de recordar).**
- 3) **Por contener ideas que se pueden aplicar a posiciones similares o incluso a otras más complejas.**

De este modo el libro no pretende ser una enciclopedia, que abarque todos los finales conocidos y sirva como consulta, si no **una herramienta práctica**, que permita mejorar el conocimiento de los finales teóricos que se producen más a menudo en la partida viva.

Cuando jugamos un final simple, nuestros

pensamientos se encaminan a reducirlo a una posición conocida. Mientras no lo hayamos reducido a una posición conocida tendremos dudas. La clave de la selección de posiciones del libro, es incluir aquellas posiciones conocidas, a las que sea fácil y frecuente llegar, de tal manera que cuando estemos jugando, nos sirvan como guía de nuestros pensamientos. Si conocemos bien esas posiciones, jugaremos con seguridad y será más difícil cometer errores. Persiguiendo este objetivo, he dejado fuera los mates básicos, (que doy por sabidos), y otros como los finales de dama y peón contra dama, y los de caballo y peón contra caballo, porque la táctica es predominante sobre las ideas, no se producen tan a menudo y su estudio resulta poco útil. Por el contrario he puesto el acento en los finales de torre y en los de alfiles de distinto color, los primeros los más frecuentes, los segundos los más claros.

En algunos casos, sólo en unos pocos, he incluido finales cuyo análisis es complicado y son casi imposibles de memorizar. Cuando he hecho esto, ha sido porque considero esos finales importantes, por su repercusión práctica, o por su influencia en la comprensión de otros finales. **Esos casos los señalo en cada capítulo con la etiqueta de dificultad especial y también su estudio debe ser diferente.**

Una vez seleccionados los finales, he tratado de explicarlos de forma clara, tanto para que los aprenda el jugador práctico y los pueda mantener el máximo tiempo en su memoria, como para que a un monitor le pueda ser útil en sus clases. Cómo he intentado llevar a cabo este objetivo, lo explico más detalladamente en la siguiente sección.

¿Cómo estudiar este libro?

La respuesta a esta pregunta debería en realidad depender del nivel previo de cada jugador, tanto en su fuerza global, como en sus conocimientos previos de finales, pero como sería agotador dar una guía para cada caso, me voy a ceñir al que considero más general, dando por supuesto que cada lector se adaptará a sus circunstancias y que una vez compra-

do el libro, tiene siempre la libertad de hacer lo que mejor le parezca.

Mi experiencia de años como entrenador y las opiniones de otros amigos entrenadores me han convencido de incluir una sección previa, que incluye un capítulo de finales básicos. A pesar de ser muy conocidos he detectado algunos errores de concepto sobre estos finales en algunos jugadores. Esto permitirá empezar desde más atrás a los que tengan dudas en estos finales y saltarse esta sección a los que crean dominarla, que supongo, serán la mayoría de los lectores del libro.

A continuación viene un primer examen, que llamamos Examen Básico. Las posiciones son muy elementales, con muy pocas piezas y un preferente debería ser capaz de responder correctamente a todas. No necesitan grandes cálculos y si tiene dificultades en alguna, es que le falta algún conocimiento de teoría de finales. Es interesante hacer este ejercicio antes de leer el libro por varios motivos, sobre los que me voy a extender en las siguientes líneas: en primer lugar el esfuerzo dedicado a resolver estas posiciones será un útil entrenamiento para la partida práctica, porque no basta con conocer la teoría, hay que ser capaz de aplicarla en la situación real. Además alguna de las posiciones nos resultarán más difíciles (o imposibles) que otras, y eso nos dará una idea de por donde están nuestros puntos débiles y nos ayudarán a fijarnos más cuando estudiemos esas posiciones.

Por último, soy un convencido seguidor del proverbio japonés (algunas fuentes dicen que es chino) que dice "Si oigo, olvido. Si veo, recuerdo. Si hago, comprendo" según el cual, sólo cuando hemos hecho algo por nosotros mismos alcanzamos el nivel de dominio que nos permite repetir esa tarea sin dificultades.

A riesgo de ser pesado con esta idea, daré otro ejemplo: imaginen que están en una ciudad nueva, y deben hacer por primera vez un camino, por ejemplo del hotel a la sala de juego. Si se dejan llevar por un amigo (o por el GPS), posiblemente no sepan repetirlo, (todo depende de la dificultad) pero si lo hacen solos, se queda grabado para siempre. Esta

idea conviene aplicarla también al estudio teórico de cada final, como vamos a repetir en su momento. Después, a partir del capítulo 3, comienza el estudio de las posiciones teóricas importantes, agrupadas en capítulos por el material, y algunas veces en secciones dentro de cada capítulo por ideas importantes.

La predisposición

Antes de iniciar el estudio de cada capítulo conviene tener algunas ideas claras. Cada una de estas posiciones que aprendamos nos va a servir durante toda la vida (o al menos ese es el objetivo), su estatus teórico no va a cambiar (como sucede con las aperturas) y jugadas nuevas no van a aparecer. Como mucho en algún caso es posible que se descubra un nuevo método para jugar la posición con más claridad, aunque el resultado final será el mismo. Teniendo en cuenta esto, merece la pena que cada ejemplo que estudiemos lo hagamos de tal manera que lo comprendamos a fondo. ¿Cómo hacerlo?

En primer lugar hay que observar la posición sin ideas preconcebidas, partiendo de la única idea de que el objetivo de un bando es ganar, generalmente a través de la coronación de un peón, y el del otro es hacer tablas.

En segundo lugar antes de ver las jugadas teóricas, es muy útil mirar el diagrama y preguntarse ¿qué haría yo en esta posición?, si lo hacemos así, estaremos aplicando la gran sabiduría del proverbio japonés que citamos antes y previsiblemente lograremos sus beneficios.

Una vez que estamos en la mejor disposición comenzamos a reproducir las jugadas analizadas. Conviene hacerlo en un tablero, tenga en cuenta que se trata de aprenderlo para toda la vida, y no sea perezoso en colocar las piezas. Naturalmente ciertos jugadores pueden hacerlo perfectamente "a la ciega", pero le recomiendo que no tiente a la suerte; algunos de los finales tendrá que repasarlos necesariamente incluso aunque ponga su máxima atención, no multiplique el número de los que "se olvidan" por simple desidia.

Ya está usted en la mejor disposición para aprender un final. Demos un paso adelante. Cada vez que haga una jugada trate de comprender "**por qué se hace**". Puede parecer pesado, pero tenga en cuenta que muchos de los finales constan de pocas jugadas, y algunas de ellas tienen un objetivo muy evidente. Repito: "**Es fundamental saber para que se hace cada jugada**", si no se hace así, el olvido o la aplicación incorrecta en una posición parecida, pero no igual, acecharán a la vuelta de la esquina. Si puede analizar los finales con un amigo, o en un club, será mucho mejor, de ese modo discutirá las jugadas, y eso reforzará su comprensión. Si no puede, la necesidad de comprender cada jugada es mayor.

La memorización de reglas

Cada ejemplo trato de explicarlo de una forma que sea clara y que se pueda memorizar para siempre. Para ello intento fijarme en ideas-guía y procuro darme cuenta de cuales son las ideas que me han permitido a mí recordarlo a lo largo del tiempo, o por qué lo he olvidado (en algunos casos varias veces). A veces, un mismo procedimiento se puede aplicar a muchas posiciones iniciales diferentes, pero el resultado depende de la posición de una pieza (a veces de varias). En ese caso no confío en las líneas geométricas que acotan una zona irregular del tablero. Pueden estar bien para un tratado teórico de consulta, o para una tesis científica, ¡pero aquí estamos hablando de un deporte!, y algunas de esas figuras son difíciles de recordar en la práctica. Creo que lo mejor es descubrir el motivo que hace que unas veces se gane y otras no. Y ese motivo debe servir para elaborar una regla. La regla tiene que ser lo más simple posible. Si se descubre esa regla y se comprende, es posible recordar el final con facilidad, si no se descubre, tendremos una idea aproximada, que puede resultar útil para orientar los cálculos, pero el conocimiento no será perfecto. Por eso trate de sacar conclusiones de cada final estudiado y extraer la esencia que le permita recordarlo. Lo mismo que pasa con las reglas,

pasa con las excepciones: si hay una excepción, hay un motivo, si comprendemos el motivo, no nos creará problemas, si no lo comprendemos, no nos daremos cuenta cuando la excepción se produzca.

Dice Korchnoi, que en el final le interesan más las excepciones que las reglas, creo que es un guiño de jugador práctico, y él lo es al máximo nivel. En realidad las excepciones también son reglas, pero con un menor campo de aplicación. El motivo por el que le deben interesar más las excepciones, es por que son menos conocidas... por los rivales.

Una forma de recordar una maniobra o una regla es darle un nombre, incluso aunque sea un nombre abstracto. Pero por supuesto es mucho mejor si el nombre está relacionado con la situación, entonces será realmente útil.

Por eso procuro dar un nombre, o resaltar una idea de cada posición estudiada. Por eso casi todas las posiciones tienen un título. Por eso he procurado recoger todos los nombres conocidos de las maniobras analizadas e inventar algunos más. Es útil fijarse en el nombre, puede no significar nada, pero a los imperfectos humanos nos puede ayudar a recordar todo.

Las posiciones límite

En algunos finales he tratado de poner el acento en determinadas posiciones que llamo posiciones límite. Como su nombre ya expresa, estas son posiciones que están en el límite entre la victoria y las tablas, al menos una de las piezas ocupa una posición que si se varía una casilla produce otro resultado.

La memorización de las posiciones límites es muy útil, porque si se nos produce una posición más ventajosa, sabremos que el resultado va a nuestro favor (y viceversa si se nos produce una menos favorable) y normalmente en todas esas posiciones, una vez sabiendo el resultado, el cálculo es muy fácil.

Por el contrario, si tenemos dudas de donde debía estar una pieza para ganar (o hacer tablas), la falta de tiempo, el cansancio o la ansiedad provocada por las dudas, nos llevará

fácilmente a cometer errores.

En otras ocasiones presento varios diagramas similares juntos, pero el resultado es distinto; normalmente basta con analizar una de las posiciones y con eso se comprende por qué, esa pequeña variación de la posición, produce un resultado distinto. Pero es interesante observar todos los diagramas para fijar la memoria. Podríamos decir que las "**posiciones límite**" son como faros que orientan nuestros análisis en posiciones oscuras. Sin esos faros intermedios, nuestra única orientación serían las posiciones claramente definidas, y eso multiplicaría la posibilidad de errores de cálculo.

De vez en cuando, una vez analizada una posición, el mismo texto comienza el estudio de otra similar, pero con alguna circunstancia cambiada. Observar como influye esta pequeña variación en el resultado es un sistema eficaz de comprender la posición. En otras ocasiones, el texto sugiere analizar alguna variante como ejercicio complementario. Realizar ese ejercicio, que una vez estudiado el final principal debe resultar simple, es una forma entretenida y económica de comprobar si ha comprendido bien las ideas. Pero es importante por un motivo más: si comparamos el efecto que pequeñas variaciones producen en el resultado, nos daremos cuenta del límite de las reglas aprendidas, y cuando tengamos una situación similar en el tablero podremos imaginar con más facilidad si son aplicables o no, o en que medida quedan modificadas.

Ir paso a paso

A pesar de que aplique usted todos los consejos sobre como estudiar los finales, y de que ponga toda su atención, algunos finales (unos pocos) se le resistirán. Son demasiado abstractos y es imposible comprenderlos en toda su extensión la primera vez. Por más atención que ponga, algunos de los finales, especialmente los de torres, se olvidarán en parte al cabo de un tiempo, habrá que repasarlos al cabo de unos meses, pero no se apure por ello, no es el único al que le va a suceder, y

después de uno o dos repasos, mezclados con un par de experiencias prácticas, las cosas quedarán mucho más claras, y el conocimiento se fijará de forma definitiva.

Hay que reconocer que los finales son algo aburridos y abstractos, las combinaciones no abundan, aunque cuando hay algún truquito conviene conocerlo, pues servirá de referencia. Por ese motivo no es conveniente darse un atracón y leer el libro de un tirón, hasta aprenderse los todos. Conviene administrarlo en pequeñas pastillas. No estudie de golpe más de un capítulo, luego deje pasar al menos unos días y comience con otro, pero eso sí, sé que es odioso repetir constantemente lo mismo, pero si mira un ejemplo hágalo con la intención de comprenderlo bien.

Después de comprendido un tipo de final, puede empezar con otro. Todo depende del tiempo que tenga, de la atención que ponga y dé sus conocimientos previos, que muchas veces le pueden hacer parte del trabajo. Tal vez los capítulos dedicados a los finales de torre deba dividirlos en dos o más partes, y por supuesto estos serán los capítulos que seguramente se vea obligado a repasar al cabo de un tiempo. No tema repasar, todo el mundo se ve obligado a hacerlo, pero con el segundo o tercer repaso, la mayoría de las cosas deben quedar claras.

El segundo examen

Una vez terminados los capítulos teóricos, hay otro examen. Creo que es conveniente que lo haga cuando haya leído todo el libro, incluso mejor cuando hayan pasado unas pocas semanas de ello, pero naturalmente cada uno lo usará como quiera.

Este segundo examen es algo más difícil que el primero, aunque algunas posiciones son del mismo nivel. En la mayoría de las posiciones deberá hacer algunos cálculos previos, antes de reducir la posición a una de las conocidas, pero siempre, con unos pocos cálculos, la solución estará basada en uno de los finales analizados en el libro. Hacer el examen le servirá para detectar cuales son las posiciones

que se le resisten, y en todo caso, si no se le resiste ninguna, le servirá para ejercitarse un poco y fijar los conocimientos. Lo más probable es que al realizar el examen y consultar después algunas respuestas dudosas, su fuerza de juego aumente, y es posible que el efecto de hacer el examen y revisar sus conocimientos le resulte tan útil como la lectura de todo el libro.

Además de los dos exámenes, en varios momentos del libro hago referencia a **Ejercicios Recomendados**. En la mayoría de los casos consisten en analizar posiciones similares a las que se acaban de estudiar, con un ligero cambio en la posición de alguna pieza. Hacer estos ejercicios (que a diferencia de los de otros libros, son siempre fáciles) ayudará a comprender los finales estudiados, y en consecuencia a retenerlos en la memoria. En todo caso, por antipática que resulte la palabra ejercicio, siempre que se proponga uno hágase la siguiente pregunta ¿tengo alguna duda sobre la posición a la que se refiere? Si no es así, se puede pasar por alto, pero si nota que tiene alguna duda, es mejor hacerlo, porque si no, esa duda se le presentará un día en forma de medio punto perdido.

"Sobre hombros de gigantes"

Muchos conocerán la expresión de Isaac Newton, "Si yo he visto más lejos es que porque estaba subido sobre hombros de gigantes". Nada más adecuado para la elaboración y el estudio de un libro sobre la teoría de finales.

Sin el trabajo, a veces impresionante, de algunos jugadores y analistas del pasado, la teoría de finales hubiera llegado a la época de las "Tablas de Nalimov" en pañales.

Creo que es obligado citar a algunos de ellos. Aunque sus nombres van a aparecer a lo largo del libro ligados a algunas maniobras inevitables.

Philidor ocupa un lugar especial en esta galería de gigantes. Sus exactos análisis del final básico de Torre y peón contra Torre, del de Torre y alfil contra torre, de la maniobra fundamental en el mate de alfil y caballo y muchos otros, son sencillamente increíbles en

una época en que no tenía libros previos, ni analistas que le pudieran perfeccionar mediante sus críticas. Después los nombres de Centurini, Cheron, Euwe, Grigoriev, Lowenfisch y Averbach son inevitables.

En los tiempos actuales, muchos finales se pueden comprobar mediante las llamadas Tablas de Nalimov (Turbo Endgame) y este es un instrumento excelente que ha corregido algunos errores en la teoría anterior.

Pero el esfuerzo de los analistas antiguos no puede compararse con nuestras rápidas comprobaciones y la escasez de errores descubiertos por los ordenadores, es la mayor fuente de crédito para ellos.

Introducción al estudio de los finales

Antes de comenzar con el estudio de posiciones concretas, creo que hay una serie de datos y conceptos que conviene conocer. Algunos nos ayudarán en nuestras decisiones prácticas, otros nos facilitarán comprender la lógica de alguno de los finales, y otros simplemente, nos ayudarán a tener una visión más global de todo este mundo.

Estadísticas

Actualmente con las bases de datos es fácil hacer estadísticas. Recuerdo que en mi juventud algún libro decía que el 10% de las partidas acababa en finales de torre. Me parecía exagerado, pero no lo es tanto. (Recientemente he leído que ¡el 20%! de las partidas llega a finales de torre, pero claro, era en la publicidad de un libro de finales y ya sabemos como es eso).

En la siguiente tabla presento el número de partidas que llegan a cada tipo de final y en algunos casos el porcentaje que terminan en tablas. Las estadísticas están hechas sobre una base de datos con 4 millones de partidas (naturalmente hay duplicadas y partidas con resultados erróneos, pero no creo que afecte a

la idea general). La primera fila refleja el material del final; cuando dice Torres se refiere a los finales de una torre por bando con cualquier número de peones; cuando dice ♖+♗ vs ♖ quiere decir Torre y un peón contra Torre. La segunda línea es el número de partidas, la tercera el porcentaje sobre la base total (4.000000). La cuarta el número de tablas y la quinta el porcentaje de tablas.

Tipo Final	Nº	%	Nº Tabl	%
Torres	320.548	8,01	120.610	37,63
Damas	69.340	1,73	28.766	41,49
Caballos	57.578	1,44	21.751	37,78
Alfiles =	60.639	1,52	23.128	38,14
Alfiles dif.	42.759	1,07	24.813	58,03
♘ vs ♙	123.791	3,09	42.308	34,18
Peones	120.136	3,00	32.279	26,87
Total 1	794.791	19,87	293.655	36,95
♖+♗ vs ♖	26.065	0,65	13.989	53,67
♖+2♗ vs ♖	21.486	0,54	4.216	19,62
♗+♗ vs ♗	3.749	0,09	2.077	55,40
♘+♗ vs ♘	2.270	0,06	1.575	69,38
♙+♗ vs ♙=	1.299	0,03	694	53,43
♙+♗ vs ♙ dif	369	0,01	332	89,97
♙+2♗ vs ♙ dif	1.698	0,04	730	42,99
♙+♗ vs ♘	1.346	0,03	930	69,09
♘+♗ vs ♙	2.184	0,05	1.656	75,82
♖+♗ vs ♖	12.257	0,31	6.141	50,10
♖+2♗ vs ♖+♗	18.263	0,46	4.837	26,49
♖+2♗ vs ♖	4.098	0,10	216	5,27
♖+♗ vs ♖+♗	10.809	0,27	5.954	55,08
Total 2	105.893	2,64	43.347	40,93
♖+♙ vs ♖	1.846	0,02	1.040	56,34
♙+♘ vs ♖	712	0,04	135	18,96
♘ vs ♗	1.698	0,04	1.488	87,63
♗ vs ♗	4.320	0,10	475	11,00
♖ vs ♗	5.704	0,14	2.790	48,91
♖ vs 2♗	5.226	0,13	2.007	38,40
♗ vs ♖+♗	1.237	0,03	367	29,67

Lo primero que llama la atención es que efectivamente los finales de torre, son abrumadoramente los más frecuentes. ¡El 8% de las partidas llegan a finales de una torre! Si sumamos los de dos torres o los de torre contra pieza menor, seguramente llegan al 10%. Si no los juega bien es para preocuparse. Lo que ya no es tan cierto es aquello de ¡Todos los finales de torre son tablas! Eso lo debió decir un bromista o en todo caso alguien que no lo comprobó. Como era de esperar los finales más tablíferos son los de alfiles de distinto color (58%) pero los de torres están en línea con todos los demás. Y los menos tablíferos son los de peones; ¡Tome buena nota! No siempre ir cambiando piezas es el método más seguro de acercarse a las tablas.

¡Pero algo debía tener de verdad esa sentencia de los finales de torres y las tablas! Creo que sí. La sensación de que los finales de torres son tablas viene de que en otros finales, el jugador experimentado ya ve si son tablas o no, y simplemente juega y si acaba en tablas ya se lo esperaba, pero en los de torres muchas veces uno cree tener una ventaja suficiente para ganar, pero luego no lo consigue. Así que "¡todos los finales de torres son tablas!" quiere decir en realidad que los finales de torres son muy difíciles y que el bando inferior siempre puede crear problemas, sobre todo si actúa sus piezas.

Y en cuanto a los finales teóricos, con un peón o dos por bando como mucho, tampoco aquí los finales de torre justifican su fama de tablíferos. ¿Será en parte porque muchos jugadores no los conocen? En todo caso después de los de alfiles de distinto color los más tablíferos, con un solo peón, son los de caballo y peón contra alfil; lógico porque el caballo es una pieza inferior con el tablero vacío.

Las mayores sorpresas se producen en el apartado de finales con piezas diferentes, sobre todo ¡con un demoledor 19% de finales de alfil y caballo contra rey que terminan en tablas! (y les aseguro que algunos eran de grandes maestros) y también con el de Torre y Alfil contra Torre, que a pesar de ser un final de tablas, se gana el 44% de las veces. Pero

sobre las estadísticas de los finales de este apartado volveré en su momento.

En todo caso el hecho de que el 20% de las partidas acaban en finales de una pieza contra otra de la misma fuerza (sumados los de peones, que por algo se llaman de reyes), ya nos señala con claridad la importancia de esta fase de la partida y nos hace sospechar el número de medios puntos que se pierden, aunque esto último no lo pueden decir las estadísticas porque obligaría a una investigación analítica digna de los monos de Shakespeare

La movilidad de las piezas

Si va a estudiar los finales con una pieza, merece la pena observar algunas de las cualidades específicas de las piezas y sobre todo sus limitaciones. En la siguiente serie de diagramas, uno para cada pieza, el número de cada casilla señala el número de casillas que domina esa pieza situada allí.

La simple observación ya nos muestra algunas cosas interesantes:

La torre domina las mismas casillas en el centro que en la esquina, motivo de sobra para que se mueva a menudo por las bandas del tablero, donde es más difícilmente atacable por las otras piezas.

El alfil disminuye su actividad a medida que se aleja del centro, pero no lo hace de manera dramática, aunque en la banda está casi al 50% de su actividad. La dama lógicamente domina en cada casilla la suma de la torre y el alfil y por lo tanto, la disminución de su actividad porcentual es escasa.

La pieza que sufre una grave pérdida de valor cuando se aleja del centro es el caballo; de las 8 casillas que domina en el centro pasa a dominar sólo 2 (pierde el 75% de su fuerza) en la esquina y el 50% en la mayoría de las casillas de la banda. Especial atención merece la casilla diagonal al rincón (g2, b2, g7 y b7), donde el caballo domina también solamente 4 casillas y en la cual le pasan toda una serie de desgracias, como veremos a lo largo del libro, por ese motivo la llamaremos "la casilla tonta del caballo".

La Torre

14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14
14	14	14	14	14	14	14	14

El Caballo

2	3	4	4	4	4	3	2
3	4	6	6	6	6	4	3
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
4	6	8	8	8	8	6	4
3	4	6	6	6	6	4	3
2	3	4	4	4	4	3	2

El Alfil

7	7	7	7	7	7	7	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	13	13	11	9	7
7	9	11	11	11	11	9	7
7	9	9	9	9	9	9	7
7	7	7	7	7	7	7	7

La Dama

21	21	21	21	21	21	21	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	27	27	25	23	21
21	23	25	25	25	25	23	21
21	23	23	23	23	23	23	21
21	21	21	21	21	21	21	21

Los caminos de las piezas

Otra variable que nos dice algo sobre la actividad de las piezas es el número de jugadas que tardan en llegar a una casilla determinada. Para la dama, la torre y el alfil, el número de jugadas que tardan en llegar a cualquier casilla, en un tablero vacío, es siempre 2, (con la salvedad de que el alfil sólo puede llegar a casillas de su color). Esta rapidez es una característica muy importante a la hora de detener peones pasados. Así que estas 3 piezas son de largo alcance. Por el contrario el rey y el caballo son de corto alcance, y tardan demasiadas jugadas en atravesar el tablero, lo que hace que un peón pasado a menudo quede fuera de su alcance.

Pero entre el corto alcance del rey y el del caballo hay ciertas diferencias. Si observamos los siguientes gráficos veremos que el caballo a veces tarda menos en llegar a casillas que están en el flanco contrario del tablero que a las que están al lado.

Esto da lugar a los llamados circuitos del caballo: caminos "eficaces" a través de los cuales llega a las casillas correctas, pero si no los alcanza se queda fuera de juego.

Los extraños caminos del caballo

En el siguiente gráfico, los números en cursiva son las jugadas que tarda en llegar a esa casilla el caballo desde g2, y los otros las

jugadas que tarda desde a1. Los números más pequeños indican cuantos caminos diferentes puede seguir.

4					4		6 ₁₀₈
						4	
							4
					2	3	2
3	4 ₈				3	♞	3
♞	3 ₂				2	3	4

Llama la atención que el caballo tarda 4 jugadas en llegar desde a1 a b2 (su casilla tonta) mientras que en las mismas (4) se planta en el otro extremo del tablero. También vemos que el caballo siempre tarda un número impar de jugadas en llegar a una casilla de color diferente, y un número par a una de color igual. Esto es una consecuencia del hecho de que el caballo cada vez que mueve cambia de color. Esta característica tiene importancia, porque a menudo el caballo es incapaz de "perder un tiempo", cualidad que sí tienen las otras piezas, y eso le hace perder eficacia y caer más fácilmente en zugzwang (el capítulo 7 presenta varios ejemplos).

Los múltiples caminos del rey

							7 ₁
1	1						
♞	1					6 ₁₄₁	7 ₃₅₃
1	1						
♞							

Por el contrario el rey es una pieza más constante. Tarda 7 jugadas en atravesar de un lado al otro del tablero (también de una esquina a la otra), una lentitud escandalosa comparada con las otras piezas, que le hace muy vulnerable ante los peones pasados alejados. Sin embargo, a diferencia del caballo, siempre tarda más jugadas en llegar a una casilla alejada que a una cercana.

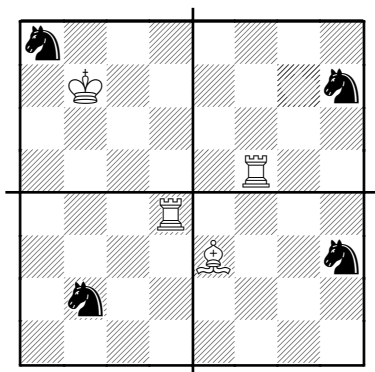
Pero una de las características más interesantes de las caminatas del rey, es que normalmente tiene muchas formas diferentes de llegar a una casilla alejada. En el caso concreto del gráfico, suponemos un rey situado en a4 que debe llegar a h4; están señaladas sus trayectorias extremas y la más directa, pero el rey puede ir por muchos más caminos hasta completar un total de ¡393! caminos posibles. Naturalmente cuando la ruta es más "diagonal" las opciones son menores hasta llegar al extremo reflejado por el rey de a1 que tarda 7 jugadas en llegar desde esa casilla, al otro rincón y sólo tiene un camino posible (a través de la gran diagonal negra).

Esta característica del movimiento del rey (que también tiene el caballo, pero con menos incidencia en la práctica) tiene importantes aplicaciones prácticas: cuando el rey tiene un objetivo claro, como es llegar a una casilla concreta, puede aprovechar su habilidad para ir por diferentes caminos haciendo jugadas que tengan un "segundo objetivo", el más frecuente de los cuales es ponerse en medio del camino del rey rival, como se ve en muchos finales del capítulo 5, y luego del 11. Este es el motivo de que la habilidad de "Empujar con el hombro", sea tan importante en los finales en que el rey tiene un papel activo.

La dominación del caballo

Otro de los aspectos importantes en cuanto a la movilidad de las piezas, que afecta sobre todo al caballo es el concepto de dominación. Se trata de una situación en que una pieza "domina" todos los movimientos de otra y por lo tanto limita sus opciones de jugar de forma eficaz.

Con el tablero más o menos vacío (lo que sucede casi siempre en el final), la pieza que suele sufrir las consecuencias es el caballo, pero en un tablero más poblado todas las piezas pueden sufrirlo.



En el diagrama dividido en 4 zonas, vemos como el rey de b7 domina al caballo de a8, la torre de d4 domina al caballo de b2 y la de f5 al de h7 (habilidad importante para atraparlos en el final de torre contra caballo) y en la cuarta zona vemos que el alfil domina al caballo de h3. Este último caso, la dominación del caballo por parte del alfil tiene importancia a menudo, porque si el caballo logra salir (apoyado por su rey, por ejemplo) siempre tiene que contar con un cambio que puede ser decisivo.

Concepto de fortaleza. Algunos ejemplos sencillos

Otro concepto esencial en los finales simples es el de fortaleza.

Se entiende por fortaleza una posición en que un bando tiene una gran ventaja de material, a pesar de lo cual su rival puede mantener las tablas con sencillas, aunque en algún caso, precisas, jugadas de espera.

Los casos de fortaleza pueden producirse con muchas piezas, aunque en ese caso siempre consiste en posiciones total o al menos parcialmente bloqueadas.

Por eso el territorio natural de la fortaleza es el final de partida y algunas de sus caracte-

rísticas más frecuentes (aunque no imprescindibles), son las siguientes:

- 1) No existen rupturas de peones (o las pocas que existen, son ineficaces).
- 2) Los peones pasados del bando fuerte, si los hubiera, están firmemente bloqueados.
- 3) El rey del bando fuerte no puede pasar (por el corte de una o varias piezas), o por la proximidad de la banda del tablero.
- 4) No es posible lograr una posición de zugzwang (lo que implica una posición defensiva con jugadas de espera hábiles).

En los finales analizados en este libro, hay varios que podrían considerarse fortalezas, y otros que lo son indiscutiblemente, aunque no siempre se denominan como tales. Sobre todo en el capítulo 15 hay varias posiciones que se podrían considerar fortalezas. No en vano este es el método defensivo más natural con amplia desventaja material.

Yo diría que es característico de una fortaleza que la defensa sea fácil, y por lo tanto los análisis de las variantes casi evidentes. Si no es así, podemos estar ante una situación con los mismos efectos prácticos, pero con diferente enfoque para la intuición humana.

No es necesario conocer todas las fortalezas teóricas descubiertas, puesto que muchas de ellas son bastante raras, pero si es útil conocer algunas que definen el resultado en finales con relaciones de material heterogéneo. Por ese motivo, además de los ejemplos siguientes, damos un pequeño apéndice, puramente gráfico, que será útil observar.

Pero lo más útil es empaparse del concepto y ser capaz uno mismo de imaginar en que posiciones se puede aplicar.

A continuación vemos un grupo de posiciones relacionadas, sin análisis. Si el enunciado le presenta alguna duda, no dude en comprobarlo analizándolo personalmente. Recuerde que sólo cuando se ha comprobado una cosa, se comprende de verdad.

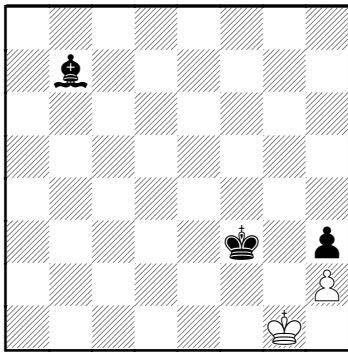


Diagrama I.1

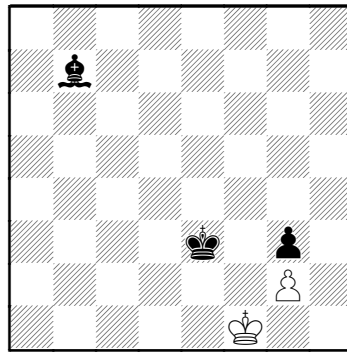


Diagrama I.4

Tablas, pero las blancas deben evitar 1.♔h1?? Se podrían añadir peones bloqueados, blancos en la diagonal h2-b8, negros en la diagonal h3-c8, sin cambiar el resultado.

Tablas manteniéndose en el rincón.

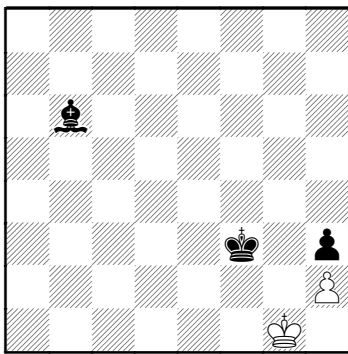


Diagrama I.2

Tablas manteniéndose en el rincón.

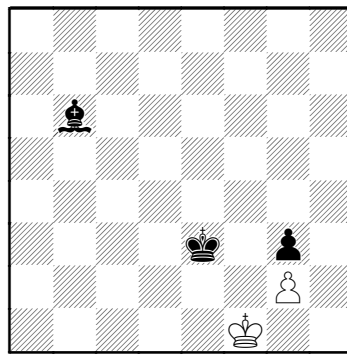


Diagrama I.5

Tablas manteniéndose en el rincón, y se pueden añadir peones.

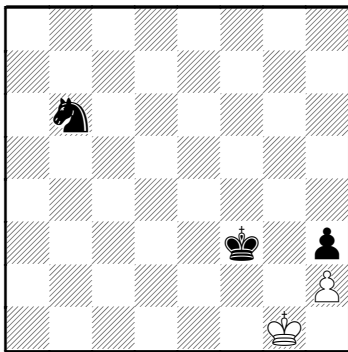


Diagrama I.3

Tablas manteniéndose en el rincón.

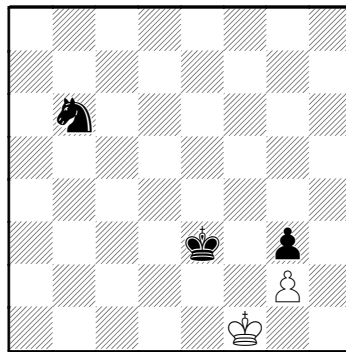


Diagrama I.6

Las negras ganan (como **Ejercicio**, es interesante comprobarlo).

A lo largo del libro, nos encontraremos con estos conceptos, y le recomiendo que no dude en volver a repasar la introducción todas las veces que lo necesite.

Ahora sólo nos queda comenzar el estudio de las 100 posiciones teóricas, que hemos seleccionado como las más útiles en la práctica.

1. Finales Básicos

Este capítulo es un pequeño bonus en el libro. La idea inicial era que los finales básicos son suficientemente conocidos y comenzar el trabajo a partir del siguiente nivel. Sin embargo es cierto que algunos de los finales básicos, o bien no son conocidos o lo son de un modo superficial, por eso decidí incluir un capítulo previo que se ocupara de aquellos, que según el consenso de algunos entrenadores consultados, presentaban más problemas. También pensé que podría ser de ayuda a muchos monitores, en sus clases más elementales. Por supuesto los jugadores más expertos pueden pasar por alto este capítulo.

El grueso del capítulo está ocupado por los finales de rey y peón contra rey. La mayoría de los jugadores manejan con soltura estos finales, pero algunos tienen problemas en algunas posiciones poco frecuentes. Gran parte de estos problemas son provocados, por el uso indiscriminado de la teoría de la oposición. Siendo la oposición un concepto muy útil, y teniendo su mejor campo de aplicación en los finales de reyes y peones, a veces se exagera su valor.

Los finales de rey y peón contra rey se explican más claramente a través de la teoría de las casillas críticas y usando la oposición en los momentos adecuados y con su valor adaptado a cada situación. Se dan por conocidos los mates al rey solitario y el final de alfil y peón de torre malo que en todo caso se pueden encontrar perfectamente explicados en muchos libros.

Final 1. El cuadrado del peón

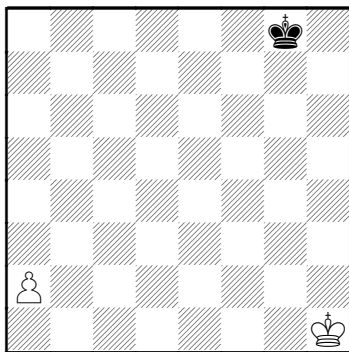


Diagrama 1.1

La primera cuestión a responder en los finales de rey y peón contra rey es la siguiente. **¿Puede el peón coronar sin la ayuda de su rey.**

Para obtener una respuesta a esta pregunta basta con calcular la carrera del rey y el peón. Este no es nunca un procedimiento complicado, pero en todo caso la experiencia ha creado

un método fácil para resolver el problema de una ojeada, mediante la llamada regla del cuadrado. Esta regla facilita los cálculos y es de aplicación en cualquier otro final en que se produzca esa misma carrera.

1.a4!

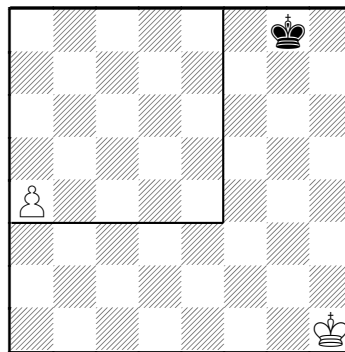


Diagrama 1.2

Después del movimiento del peón, construimos un cuadrado imaginario que llegue hasta el final del tablero. En este caso los vér-

tices del cuadrado son las casillas a4–a8–c8–c4.

1...♔f7

Naturalmente el rey se dirige a impedir la coronación del peón. Y aquí enunciamos la regla principal.

Regla del Cuadrado: Si con su jugada, el rey entra en el cuadrado del peón, entonces llegará a capturarlo, si no entra, el peón coronará.

Si al recordar la regla, tenemos alguna duda de si el rey debe entrar en el cuadrado al mover o ya debe estar dentro de él, observemos una cosa: si el rey persiguiera al peón desde atrás (en este caso por ejemplo desde b3), ¿necesitaría estar en el cuadrado antes de mover?, la respuesta evidente es no, por lo tanto lo mismo pasa si viene desde más lejos, ya sea por detrás o lateralmente.

2.a5

Está claro que en este caso el rey no ha entrado en el cuadrado del peón y las blancas ganan.

2...♗e6 3.a6 ♕d6 4.a7 ♗c7 5.a8♖ 1–0

Interponiendo el rey y apoyando el avance

Observemos el nuevo diagrama. El rey negro está claramente dentro del cuadrado. En este caso el peón sólo podrá coronar, si cuenta con la ayuda de su rey. La forma más fácil de ayudar a su peón es "interponerse" en el camino del rey rival.

Este concepto de interposición se produce a menudo en los finales de peones, pero también en muchos otros y llega a ser una idea esencial en los importantes finales de torre contra peón.

Enunciamos la segunda regla:

Si es posible, el rey del bando fuerte impedirá a su rival colocarse delante del peón. Si lo consigue, el peón coronará siempre.

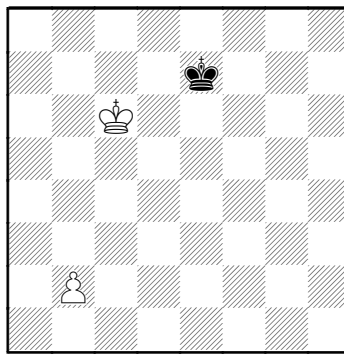


Diagrama 1.3

1.♗c7!

Impidiendo ♗c8 seguido de ♗b8 colocándose en el camino del peón. Además, desde esta casilla el rey apoya el avance del peón en sus últimas 3 casillas.

1...♗d6

Ante la imposibilidad de situarse delante, el rey negro intenta atacar el peón antes de que llegue a la zona defendida (b6–b7–b8).

Aprovechemos este ejemplo para observar que si el rey fuerte ha ocupado la oposición lateral en la séptima fila, el rey contrario nunca tendrá tiempo de molestar al peón.

2.b4 ♗d5 3.b5 1–0

Final 2. El peón en sexta

La oposición

Hemos visto lo que pasa en los dos casos más simples:

- 1) Cuando el rey no ayuda a su peón.
- 2) Cuando con su ayuda impide que el rey rival se sitúe delante del peón.

Pero la situación más interesante del final de rey y peón contra rey, se plantea cuando el rey solitario logra situarse, en algún momento, camino del peón. En ese caso, todo depende de la posición relativa de los reyes.

La primera posición importante y que es necesario memorizar, se produce cuando el peón ha llegado a la sexta fila, y sólo tiene que dar dos pasos más, para llegar a la casilla de

coronación. A pesar de la proximidad de la última fila, tendremos que observar varios diagramas para descubrir todos los detalles importantes de esa situación. En la posición del diagrama 1.4, el peón puede dar los dos últimos pasos casi automáticamente.

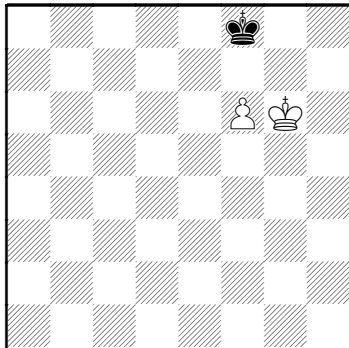


Diagrama 1.4

1.f7!

Aquí el peón avanza y el rey negro se tiene que apartar, permitiendo al blanco apoyar el último paso de su peón.

1...♞e7 2.♞g7! 1-0

Sin embargo el resultado cambia radicalmente si en el diagrama 1.4 les toca jugar a las negras. **El motivo es que el peón no logra coronar si en el momento de avanzar a séptima los reyes están enfrente el uno del otro. Se dice entonces que los reyes están en oposición**, como sucede después de la primera jugada de las negras:

1..♞g8!

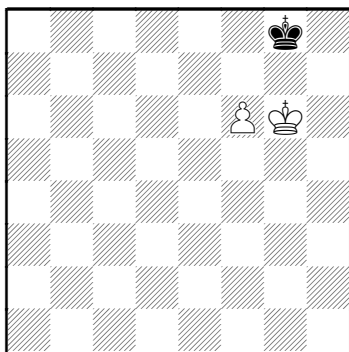


Diagrama 1.5

Ahora los reyes están en oposición y esa posición relativa es ventajosa, casi siempre, para que el que la toma y desventajosa para el que debe jugar.

Como hemos dicho antes, la oposición ha alcanzado un prestigio desmesurado y no en todas las posiciones es de utilidad. Para aprovecharla correctamente, y no dejarnos engañar por ella, sencillamente debemos observar para que sirve en cada caso.

En el final de rey y peón contra rey, la oposición de los reyes es decisiva con el peón en sexta.

Esta es la primera imagen importante que debemos grabar.

2.f7+

El peón avanza y ahora no logra coronar, pero contra una defensa correcta, otras jugadas tampoco ganan. Por ejemplo: 2.♞g5 ♞f7! (también es buena ♞f8). **La oscilación del rey entre las dos casillas delante del peón es un método seguro de defensa, que no puede ser roto.** Si no lo ha hecho nunca antes, merece la pena observar y analizar por si mismo esta sencilla secuencia 3.♞f5 ♞f8! siempre que sea posible, mantenerse enfrente del peón es lo más sencillo. 4.♞f4 ♞f7! 5.♞f5 ♞f8 6.♞e6 Si se ha esperado siempre delante del peón, justo ahora, cuando el rey no puede mantenerse en esa columna, se está a tiempo de tomar la oposición. 6...♞e8! 7.f7+ ♞f8 8.♞f6 Ahogado, como en la variante principal.

2..♞f8!

Ahora es diferente al diagrama 1.4; el rey blanco tiene que jugar, y para no perder el peón se ve forzado a ahogar al rey blanco.

3.♞f6 Ahogado y tablas.

Reflexionemos sobre este final: hemos visto que si el rey solitario toma la oposición con el peón en la sexta fila, el peón no puede coronar. Si observamos con más atención, también vemos que ha sido el propio peón en sexta el que dificultaba las maniobras de su rey. Por lo tanto podemos sacar las siguientes conclusiones: