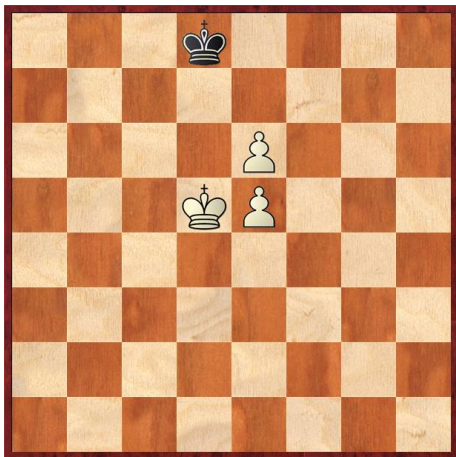


FINALES CON DOS PEONES

DOS PEONES DOBLADOS

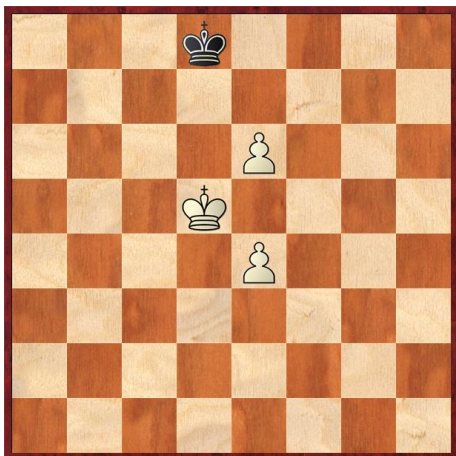
Lo mejor es ver un par de ejemplos para ver la diferencia:



Tablas solo si juegan negras

En este primer caso, si juega el blanco ganará fácilmente, pero, si es mano el negro serán tablas por el ya mencionado tema del ahogado. Obsérvese que **el peón en e5 no afecta para la posición**, con solo el peón de e6 el caso sería el mismo.

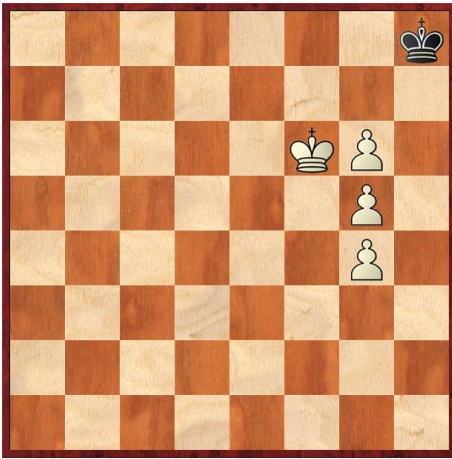
Ahora podremos observar la diferencia con el siguiente problema, donde el segundo peón está una casilla más retrasado.



Ganan blancas

Se puede comprobar que, a diferencia del caso anterior, también cuando mueven negras las blancas ganarán, por ese **tiempo extra** que nos dará el peón retrasado para descolocar al rey negro.

1...Re7 2.Re5 Re8 3.Rf6 Rf8 4.e5! Re8 5.e7 Rd7 6.Rf7 1-0



Ganan blancas

Para terminar este tema de peones doblados ponemos un curioso ejemplo de tres peones doblados que aunque juntos dan la victoria al bando fuerte.

El método es muy sencillo: Dar el peón de arriba para hacer un espacio intermedio entre los dos peones que nos quedan, así tendremos ese **tiempo extra** que citábamos más arriba.

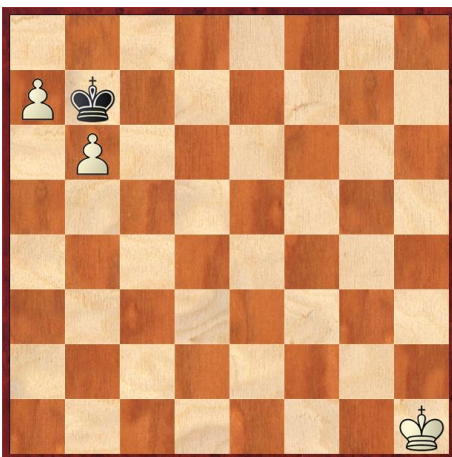
1.g7+ Rg8 2.Re5 Rxc7 3.Rf5 Rf7 4.g6+ Rg7 5.Rg5 Rg8 6.Rh6! obsérvese que cuando son peones de caballo nuestro rey debe penetrar SIEMPRE POR EL LADO ESTRECHO para que el rey rival tenga salida por la zona amplia y evitar posibles ahogados.

6...Rh8 7.g7+ Rg8 8.g5 Rf7 9.Rh7 1-0.

DOS PEONES LIGADOS

¡Dos peones ligados ganan siempre!

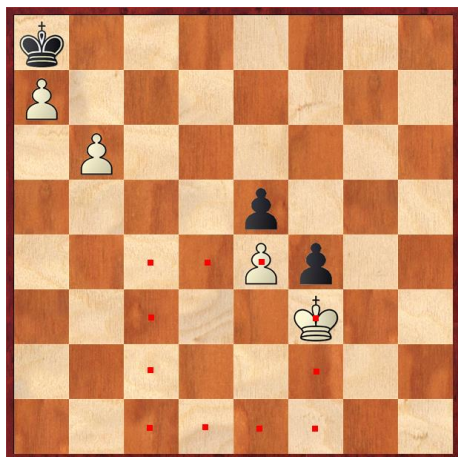
Pondremos un único caso donde, por temas de ahogado, hay que ser algo más cuidadoso.



Ganan blancas

1.Rg2 Ra8 2.Rf3 Rb7 3.Re4 Ra8 4.Rd5 Rb7 5.a8D+ Rxa8 6.Rc6 Rb8 7.b7 Ra7 8.Rc7 1-0
 Como siempre tendremos las casillas c5 y d6 de espera, da igual en qué posición esté el rey negro, **esperaremos a que esté en b7 para entregarle el peón en a8** y ocuparemos c6 para ganar.

Un ejemplo instructivo sobre peones ligados.



Ganan blancas

La ventaja de esta posición es que mientras el rey negro no puede abandonar los peones pasados, el blanco puede desplazarse hasta c4 sin riesgo, (hemos representado el cuadrado del peón negro para dejarlo más evidente) y desde ahí, solo hay tres tiempos para llegar a c7, casilla básica para defender la coronación. Son los mismos tres tiempos necesarios para la coronación del peón negro, pero, la gran diferencia es que la dama no podrá defender a su rey para evitar el mate.

1.Rf2 Rb7 2.Re2 Ra8 3.Rd3 Rb7 4.Rc4 Ra8

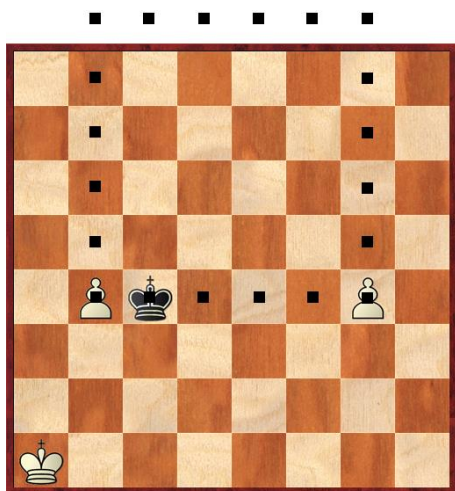
4...f3? 5.Rd3 se captura el peón y se gana por el método mencionado antes.

5.Rc5 Rb7

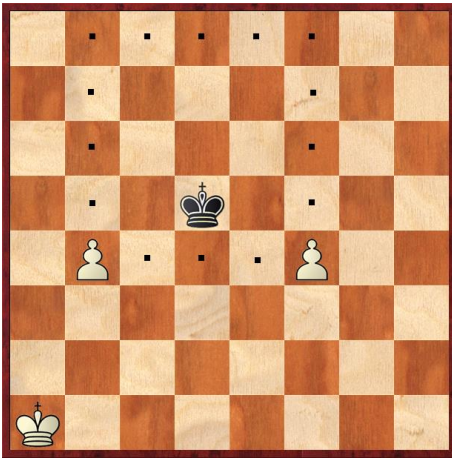
5...f3? 6.Rc6 f2 7.b7+ Rxa7 8.Rc7 f1D 9.b8D+ Ra6 10.Db6 mate.

6.Rd6 f3 7.a8D+ Rxa8 8.Rc7 f2 9.b7+ Ra7 10.b8D+ Ra6 11.Db6 mate 1-0

DOS PEONES AISLADOS



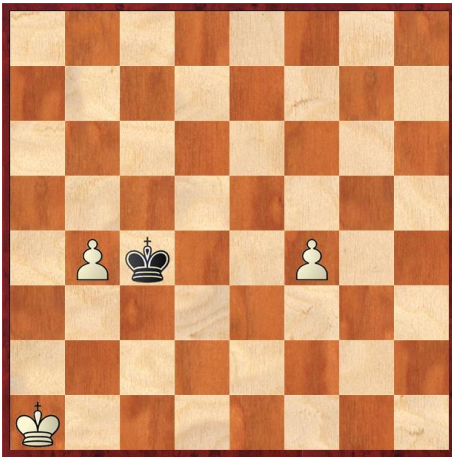
Ganan blancas juegue quien juegue



Ganan blancas juegue quien juegue.

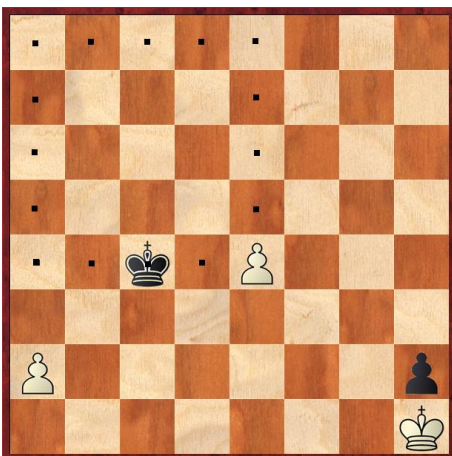
En el caso de dos peones aislados, donde el rey del bando fuerte no puede ayudar a la coronación, hay una regla básica: **El cuadrado formado por los dos peones debe llegar a la 8ª fila o rebasarla**, es independiente el bando que tenga la mano.

Por ejemplo: 1...Rc4 2.f5 Rxb4 3.f6 Rc5 4.f7 Rd6 5.f8D+ 1-0



Tablas solo si juegan negras

Cuando el cuadrado de los peones solo llega a la octava fila, como en este caso, tiene **UNA EXCEPCIÓN**, serán tablas si al bando débil le toca jugar y puede capturar uno de los peones en la primera jugada 1...Rxb4 2.f5 Rc5 3.f6 Rd6 4.f7 Re7 ½½



Tablas solo si juegan negras

Hay un par de cuestiones a tener en cuenta:

A- Cuando los peones están en 2ª fila, para hacer el cuadrado se cuenta como si estuvieran en 3ª fila, por su capacidad de avanzar 2 casillas de salida.

B- Cuando están en niveles diferentes se debe calcular con el cuadrado del más adelantado, **pero, aquí sí, hay que tener en cuenta a quien le corresponde mover.**

Hemos intentado con este último ejemplo cubrir las siguientes cuestiones:

1ª Evidentemente, que el rey blanco no pueda ayudar a sus peones.

2ª Si le toca jugar a las blancas, al jugar 1.a4, se aplicará la regla básica y por lo tanto se ganará la partida.

1.a4 Rb4 2.e5 Rxa4 3.e6 Rb5 4.e7 Rc6 5.e8D+ 1-0

3ª Si mueven negras, jugarán 1...Rd4, **SIEMPRE HACIA EL MAS ADELANTADO**, y serán tablas por capturar el peón en el próximo movimiento.

1...Rd4 2.a4 Rxe4 3.a5 Rd5 4.a6 Rc6 5.a7 Rb7 ½½