

REY Y DOS PEONES CONTRA REY Y PEON

A) CUANDO NO ESTAN ENFRENTADOS

Como los peones no se entorpecen entre ellos todo dependerá de la facilidad con que estos puedan avanzar. En todo caso habrá excepciones dependiendo de la posición de los reyes, con un par de ejemplos creo que será suficiente:



Blancas juegan y hacen tablas

1.g7 d2!

1...c1D? Esta es la peculiaridad de la posición de los reyes que comentaba **2.g8D+ Rd4** única para no perder la dama por el jaque **3.Dh8+!** y tanto si va a e3 como a c4 perderá la dama y la partida, veamos como acabaría **3...Re3 4.Dh6+ Re2 5.Dxc1 d2 6.Dc4+ Re1 7.De4+ Rf2 8.Dd3 Re1 9.De3+ Rd1 10.Re4 Rc2 11.Dd3+ Rc1 12.Dc3+ Rd1 13.Re3** y mate en dos.

2.g8D+ Rd4 3.Dd8+ Rc3 [3...Re3 4.Dg5+ Re2 5.Dg2+ ½½] **4.Da5+ etc. ½½**



Juegan blancas y son tablas

1.e4 Rxe4 2.Rxc2 Rd4 3.d3 Rd5 ½½

B) CUANDO ESTAN ENFRENTADOS Y UNO DE ELLOS PASADO

Hemos entrado en una posición muy frecuente y muy estudiada por la teoría. La casuística se ve afectada por varios temas:

- Las columnas en que se encuentren los peones
- El lado en que se enfrentan los reyes
- La altura de los peones respecto al tablero

Pero los conceptos son fáciles de asimilar, veamos:

b1) LOS PEONES ESTAN EN LAS COLUMNAS CENTRALES



El bando fuerte gana siempre

En las columnas centrales el bando fuerte gana en todos los casos.

1.Rg4 Rg6 2.e7 Rf7 3.Rf5 Rxe7 4.Rg6 el rey blanco acaba de pisar una de las casillas límite del peón negro (ver en trabajos anteriores el tema de las casillas límite) **Rd8 5.Rf6 Rd7 6.Rf7 Rd8 7.Re6 Rc7 8.Re7 Rc8 9.Rxd6 Rd8 10.Re6 Re8 11.d6 Rd8 12.d7 Rc7 13.Re7 1-0**



El bando fuerte gana siempre

1.Rg5 También gana **1.e8D+ Rxe8 2.Rg6 Rf8 3.Rf6 Re8 4.Rg7 Rd8 5.Rf7 Rc8 6.Re8 Rb8 7.Rxd7 1-0 1...Re8 2.Rh6 Rf7 3.e8D+ Rxe8 4.Rg7 Rd8 5.Rf7 Rc8 6.Re8 Rb8 7.Rxd7 1-0**



El bando fuerte gana siempre

1.Re1 Re4

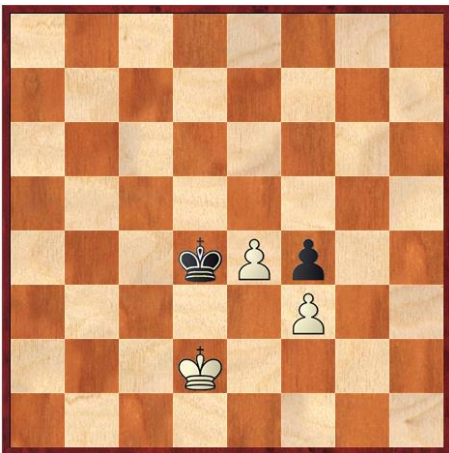
1...Rg2?? 2.e4;

1...Rg3 2.Rd1 Rf3 3.Rc1 Re4 (3...Re2?? 4.e4) 4.Rb2 Rd5 5.Rc3 Re4 6.Rc4 1-0

2.Rf2 Re5 3.Rf3 Rf5 4.e4+ Re5 5.Re3 1-0

b2) EL PEON PASADO EN UNA COLUMNA CENTRAL Y EL BLOQUEADO EN LA DE ALFIL

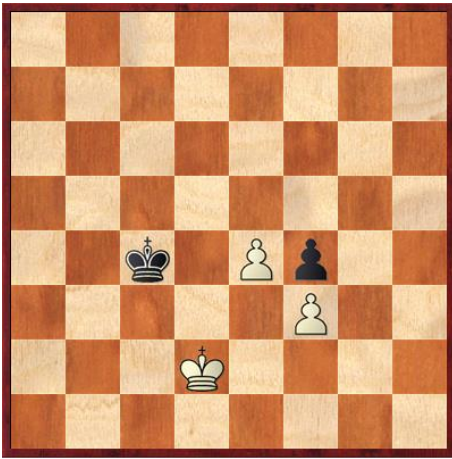
El bando fuerte gana siempre, excepto cuando el peón pasado esta en 3ª fila.



Blancas ganan siempre

1.Re2 Rc4 1...Re5 2.Rd3 Rd6 3.Rd4 Re6 4.e5 1-0 2.Rf1 Rd4 3.Rg2 Re5 4.Rh3 Rf6 5.Rg4 1-0

Veamos la diferencia de un tiempo como afecta en este caso.



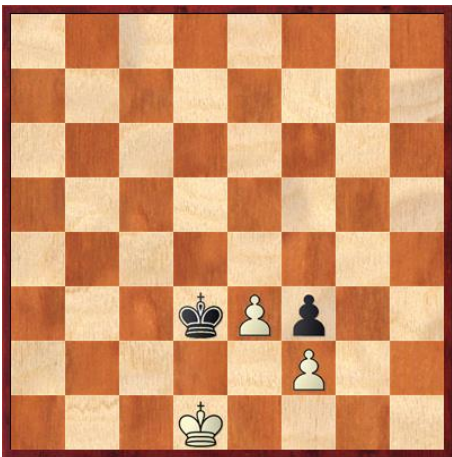
Blancas ganan siempre

1.Re1! Es la jugada ganadora, veamos dos líneas de tablas:

1.Rc2? Rd4 2.Rb3 Re3 3.e5 Rxf3 4.e6 Rg3 5.e7 f3 6.e8D f2 7.Dg6+ Rh2 8.Dh5+ Rg2 9.Dg4+ Rh2 10.Df3 Rg1 11.Dg3+ Rh1 tablas por ahogado

1.Re2? Rd4 2.Rf2 Re5 3.Rg2 Rf6 4.Rh3 Rg5 5.e5 Rf5 6.e6 Rxe6 7.Rg4 Re5 8.Rg5 Re6 9.Rxf4 Rf6 tablas;

1...Rd4 2.Re2! Rc4 3.Rf1 Rd4 el rey blanco ha ganado un tiempo respecto a la línea de tablas que se comenta aquí arriba en rojo **4.Rg2 Re5 5.Rh3 Rf6 6.Rg4 Re5 7.Rg5 Re6 8.Rxf4 1-0**



Si juegan blancas ganan, si juegan negras tablas

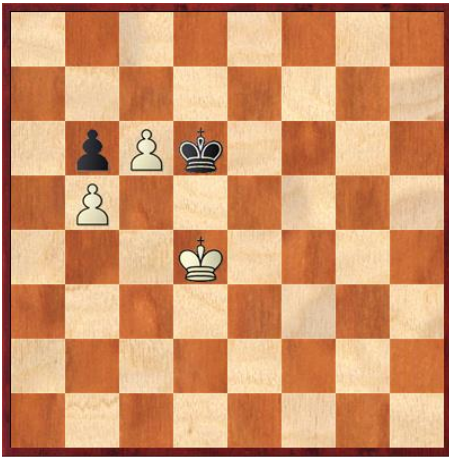
ESTA ES LA EXCEPCIÓN, porque el rey blanco no tiene dos filas para poder triangular como lo ha hecho en el caso anterior.

1.Re1 Rc3 2.Rf1 Rd3 3.Rg1 Re4 4.Rh2 Rf5 5.Rg3 1-0

1...Rc3 2.Re1 Rd3 3.Rf1 Re4 4.Rg1 Rf5 5.Rh2 Rg4 6.e4 [6.Rh1 Rf5] Rf4 7.e5 Rxe5 8.Rg3 Re4 [8...Rf5??] 9.Rg4 Re5 10.Rxf3 Rf5 1/2 1/2

b3) EL PEON PASADO EN LA COLUMNA DE ALFIL Y EL BLOQUEADO EN LA DE CABALLO

El bando fuerte ganará cuando el peón pasado esta en 4ª, 5ª y 6ª fila y serán tablas si está en 3ª y 7ª fila.



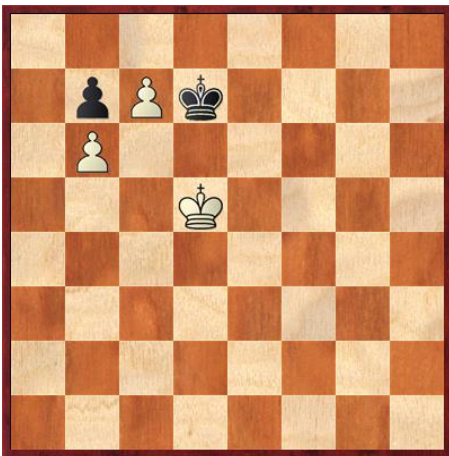
Blancas ganan siempre

1.Re4 Rc7 [1...Re6 2.Rf4 Rd6 3.Rf5 Rc7 4.Re6 **casilla-límite** Rc8 5.Rd6 Rd8 6.c7+ Rc8 7.Re7 Rxc7 8.Re6 y se gana como en la línea principal]

2.Rd5 Rc8 3.c7 Rxc7 4.Re6 casilla-límite 4...Rc8 5.Rd6 Rb7 6.Rd7 Ra8 7.Rc6 Ra7 8.Rc7 Ra8 9.Rxb6 Rb8 10.Ra6! única jugada ganadora

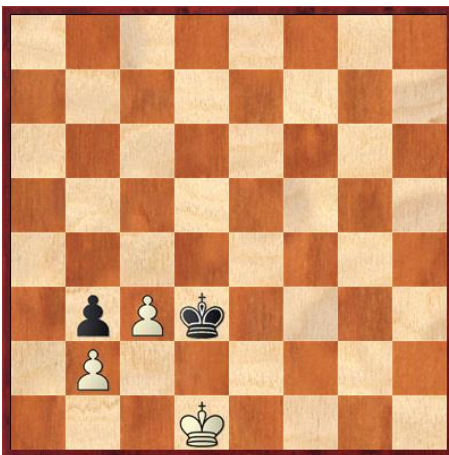
Hay que acordarse que nuestro rey tiene que ir al rincón y el rey contrario por el centro para no ahogarlo **10.Rc6?? Ra7! 11.b6+ Ra8 12.b7+ Rb8 ½½ por ahogado**

10...Ra8 11.b6 Rb8 12.b7 Rc7 13.Ra7 1-0



Tablas

1.c8D+ Rxc8 2.Re6 Rd8 3.Rd6 Rc8 4.Re7 Rb8 5.Rd7 Ra8 6.Rc8 ½-½



Tablas

Este caso es más evidente, puesto que el rey blanco no puede maniobrar porque perdería el peón de b2.

1.Rc1 [1.Re1??] Re3 2.Rb1 Re4 3.Rc1 Re3 4.Rd1 Rd3 ½½

b4) EL PEON PASADO EN LA COLUMNA DE CABALLO Y EL BLOQUEADO EN LA DE TORRE

El bando fuerte solo gana si el peón pasado está en 4ª o en 5ª fila, así:

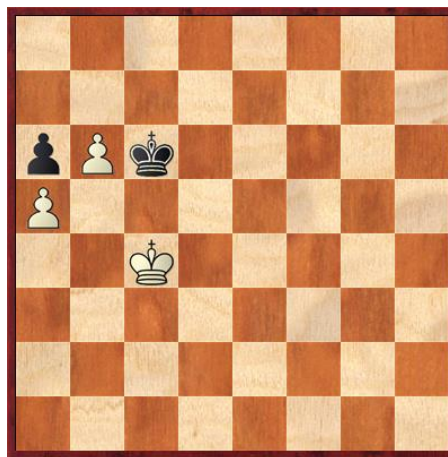


Blancas ganan

1.Rd2 Rd4 [1...Rb5 2.Rc3 Rb6 3.Rc4 Rc6 4.b5+ Rb6 5.Rb4 Rb7 6.Rxa4 1-0] 2.Re2 Re4 3.Rf2 Rf4 4.Rg2! Re4 no puede salir fuera del cuadrado del peón 5.Rg3 Re5 6.Rf3 Rd5 7.Re3 Re5 8.Rd3 Rd5 9.Rc3 Rc6 10.Rd4 1-0



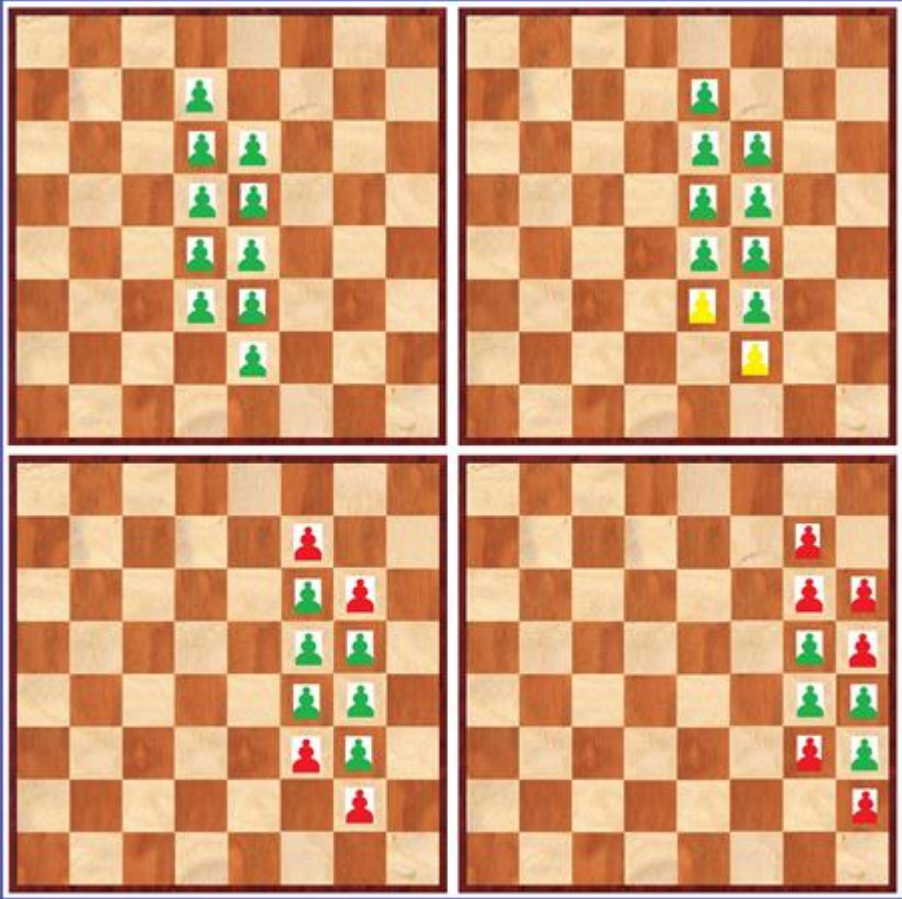
Tablas



Tablas

En ambos casos, con independencia del bando que le corresponda jugar, son tablas. En el primer caso el blanco no puede permitirse perder el peón a2 de la segunda fila y el rey negro coronaría su peón o se auto-ahogaría con su propio peón y en el segundo caso hay temas de ahogado en a8.

Así, podríamos hacer un resumen de donde la pareja de peones blancos tienen líneas ganadoras (VERDE), donde depende de un tiempo para que puedan ser tablas (AMARILLO) y donde son tablas con independencia de a quien le corresponda jugar (ROJO) y evidentemente existirán las posiciones simétricas en el otro lado del tablero.



RESUMEN

C) CUANDO LOS DOS PEONES NO ESTAN LIGADOS

Este tipo de finales se basan en cuadrar los tiempos del rey y del peón pasado para luego jugar con los tiempos “de espera” de los otros peones para descolocar al rey rival. Hay ocasiones en que el tiempo “de espera” no se hace, exclusivamente, para descolocar al rey contrario, porque, los tiempos pueden ser pares, sino que también se puede hacer para capturar al peón rival y llegar a un final ganado de dos peones contra ninguno.



Ganan blancas siempre

Se empieza generalmente avanzando el peón pasado, **1.Rd4 Rd6 2.c5+ Rc6 3.Rc4 Rc7**

Si el rey negro no quiera moverse puede optar por:

3...a5 4.a4 Rc7 5.Rb5 Rb7 6.Rxa5 Rc6 7.Rb4 1-0;

3...a6 4.a3 Rc7 5.Rd5 a5 6.a4 Rd7 7.c6+ Rc7 8.Rc5 Rc8 9.Rb6 Rb8 10.Rxa5 1-0

4.Rd5 Rd7 5.c6+ Rc7 6.Rc5 Rc8 7.Rd6 Rd8 8.c7+ esta línea no la podríamos jugar si no tuviéramos los dos peones de torre para jugar con sus tiempos **8...Rc8 9.Rc6 a5 10.Rb6 a4 11.a3 Rd7 1-0**

Jugando negras también está ganado por el bando fuerte:

1...Rc5 2.Rd3 Rc6

Si avanza el peón: **2...a5 3.Rc3 a4 4.a3 Rc6 5.Rb4 Rb6 6.Rxa4 Rc5 7.Rb3 1-0**

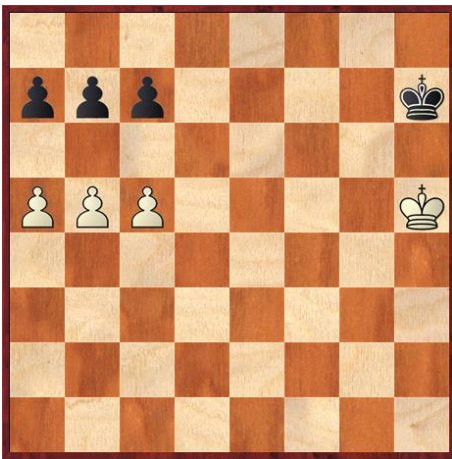
3.Rd4 Rd6 4.c5+ Rc6 5.Rc4 Rc7 6.Rd5 Rd7 7.c6+ Rc7 8.Rc5 Rc8 9.Rd6 Rd8 10.c7+ Rc8 11.Rc6 a5 12.Rb6 a4 13.a3 1-0

LA IMPORTANCIA DE LA POSICION DE LOS PEONES EN EL TABLERO EN LOS FINALES

En los finales, un concepto que no se debe olvidar es que la posición de los peones en el tablero hace que el valor de ellos aumente. Es como si cotizaran en bolsa si van avanzando el valor de estos aumenta considerablemente.

Me estoy refiriendo exclusivamente a los finales de partida, en la apertura o en el medio juego depende del conjunto de la posición puesto que un peón muy avanzado puede ser fácilmente atacable por las piezas rivales.

Pondré un ejemplo para explicarme mejor: Todo el mundo sabe que tres peones en línea enfrentados en las mismas columnas contra otros tres también en línea con una posición normal de los reyes deberían ser tablas sin problemas, pues NO, depende de la cotización en bolsa de esos peones, veamos un ejemplo:



Blancas juegan y ganan

1.b6 axb6, también capturando con el otro peón, es un tema simétrico, **2.c6 bxc6** única **3.a6** y las blancas coronarán el peón ganando.