

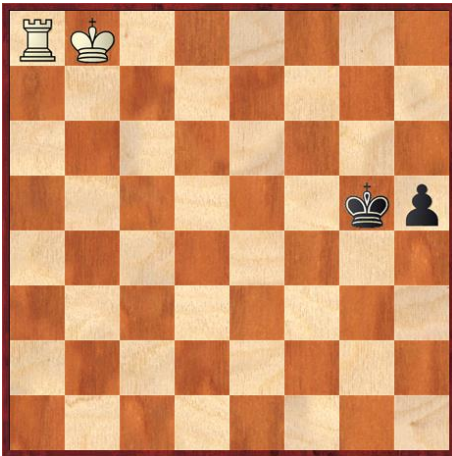
REY Y TORRE CONTRA REY Y PEON

Según las estadísticas, cerca de un tercio de los finales que jugamos suelen quedar reducidos a finales de torre y peones contra torre y peones. Por lo tanto cualquier esfuerzo en estudiar este tipo de finales nos garantizará mejores resultados en un buen número de nuestras partidas

Y para comenzar este tipo de finales lo más lógico sería empezar estudiando la lucha de una torre contra un solo peón apoyado por su rey. A pesar de la desigualdad de material el bando débil puede conseguir tablas si se cumplen una serie de requisitos:

1 – El rey y el peón deben haber alcanzado, **AMBOS**, LA CUARTA FILA:

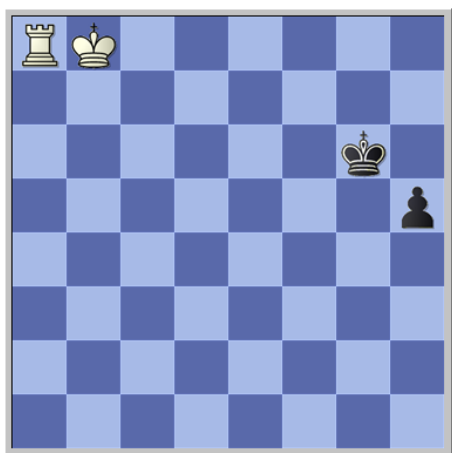
En el próximo diagrama las negras han alcanzado la cuarta fila y las blancas están en el caso más extremo de alejamiento del avance del peón negro. Aquí se podrá observar lo importante que es la lejanía del rey blanco respecto al camino de avance del peón.



Blancas mueven y solo hacen tablas

1.Rc7 h4 2.Rd6 h3 3.Re5 [3.Ta2 Rg4 4.Re5 Rg3 ½½] 3...Rg4 4.Tg8+ Rf3 5.Th8 Rg3 6.Tg8+ Rf3 ½½

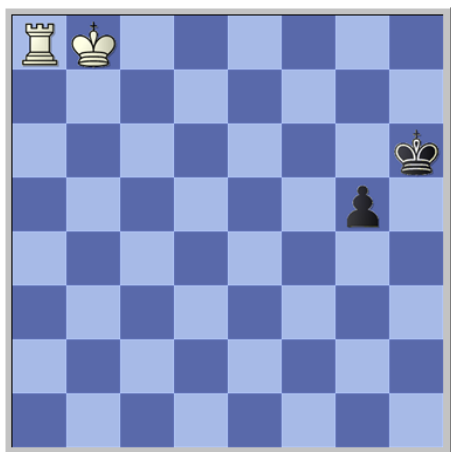
Veamos ahora que pasa cuando el rey negro o su peón no han llegado a la cuarta fila.



Blancas juegan y ganan

1.Ta5 h4 2.Rc7 Rh6 [2...h3 3.Ta3 h2 4.Th3 1-0] 3.Rd6 1-0

Ni siquiera protegiéndose el rey tras su peón:



Blancas juegan y ganan

1.Rc7 g4 2.Rd6 Rg5 3.Re5 g3 4.Tg8+ Rh4 5.Rf4 1-0

Como se comentó antes, la distancia del rey blanco al camino del peón es fundamental en estos finales.

Otra cuestión importante es como se opone la torre al avance del peón:

2 – La torre debe oponerse al avance del peón y en especial controlar la casilla de coronación:

La mejor posición para atacar al peón por parte de la torre es **POR DELANTE** y en su defecto **POR DETRÁS**. Si es posible, **NUNCA POR EL LATERAL**. Pero, incluso en un control lateral, sigue siendo importante que la torre controle la casilla de coronación.

Veamos un ejemplo en que la torre ya controla la coronación:



Si juegan blancas ganan.

1.Tg1+ Rf5 2.Th1 Rg6 Observase como la torre obliga al rey rival a retroceder para mantener la defensa de su peón **3.Rb2 h5 4.Rc3 Rg5 5.Rd4 Rg4 6.Re3 h4 7.Rf2 h3 8.Th2 1-0**

Pero, si juegan negras son tablas.

1...h5 2.Tg1+ Rf3 3.Th1 Rg4 4.Rb2 h4 5.Rc2 Rg3 6.Rd2 h3 7.Re2 Rg2 ½½

También debe tenerse en cuenta la oposición de reyes:

3 – El rey defensor debe mantener la oposición de reyes mientras le sea posible para que el rey enemigo no se pueda acercar a la trayectoria del peón.



1...g4 2.Tg8 Rf4 3.Rf6 g3

[**NUNCA:** 3...Rf3? 4.Rg5 g3 5.Rh4 g2 6.Rh3 1-0]

4.Re6 no hay jugada mejor mientras no se mueva el rey negro **4...Rf3 5.Rf5 g2 ½½**

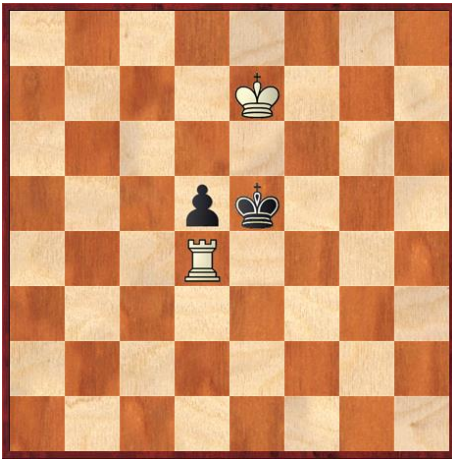
Por cierto, **si juegan blancas ganan**, precisamente porque las negras no pueden mantener esta oposición de los reyes mientras va avanzando el peón, veamos como:

1.Rf7! primero buscar la oposición de reyes para que sea el rey negro el que la rompa
1...g4 2.Tg8 el peón negro no puede continuar su avance y el rey negro deberá moverse
2...Rf4 3.Rg6! el rey blanco penetrará por la columna de torre hacia la captura del peón
3...g3 4.Rh5 Rf3 5.Rh4 g2 6.Rh3 1-0. Finalmente las blancas capturan el peón.

Y por último yo mencionararía una cuarta cuestión:

4 - Cuando la torre se oponga al peón por delante debe alejarse lo más posible del rey enemigo.

Esta cuestión, que parece evidente, no es tan fácil de calcular en algunas posiciones. Aquí pondremos un famoso, y en mi opinión, genial final de Reti, de 1928, donde se mezcla esta cuestión de alejar la torre el máximo posible, con la oposición de los reyes y se puede observar que no es tan fácil encontrar la jugada ganadora.



Blancas juegan y ganan

La jugada ganadora de las blancas es 1.Td2, y la que parecería más lógica 1.Td1 solo daría tablas. ¿Por qué aquí la torre debe alejarse solamente hasta la casilla d2?

Muy sencillo, porque hay que combinarlo con la oposición de reyes y si el blanco tiene que perder un tiempo por la citada oposición, lo empleará alejándose todavía más con su torre, a la casilla d1, y no acercándola. Veamos como:

1.Td2

[1.Td1? Solo daría tablas 1...d4 2.Rd7 manteniendo la oposición

(La torre no puede acercarse si quiere ganar 2.Td2? Re4 3.Rd6 Re3 ½½)

2...Rd5 3.Rc7 Rc5 ½½]

1...d4 2.Td1 Re4 El rey negro está obligado a romper la oposición

[2...Rd5 3.Rd7 ahora es el negro el que deberá romper la oposición de reyes 3...Rc5 4.Re6 1-0]

3.Rd6 d3 4.Rc5 Re3 5.Rc4 d2 6.Rc3 1-0