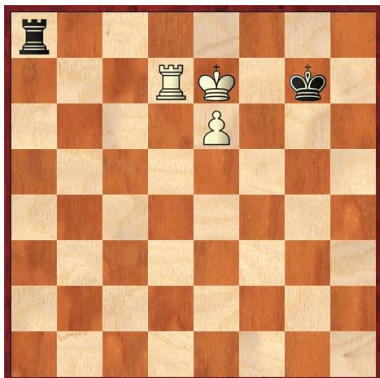


TORRE Y PEON CONTRA TORRE (parte 3)

Jaque Lateral de Torre por el lado largo

¡La última “bala” para impedir la posición de Lucena!



Como **MINIMO** 3 columnas entre la torre y el peón

Estamos ante una posición típica de jaque lateral de torre por el lado largo. El peón ya ha subido a 6ª fila y el rey defensor no ha podido oponerse al avance del bando fuerte por lo que ha tenido que desplazarse saliendo lateralmente por el lado corto.

Esta posición reúne los requisitos básicos para que la defensa del bando débil sea efectiva:

- 1- La torre está lo suficientemente alejada, 3 columnas entre ella y el peón.
- 2- Y controla la 8ª fila, para que el rey no se pueda instalar en ella.

Recordemos que la posición de Lucena se caracteriza por tener el rey en 8ª y el peón en 7ª, puesto que ahora el peón está en 6ª, si este peón está amenazado no podrá abandonarlo su rey para subir a 8ª. Veamos el mecanismo si juegan las blancas:

Si jugaran las negras deberían jugar 1...Rg6! para que la torre no abandone ni la columna más alejada ni la 8ª fila.

1.Td8 Ta7+!

1...Ta1? 2.Re8 Rf6 3.e7 1-0

1...Ta6 Es igualmente correcta porque impide al rey alejarse de su peón 2.Td6 Ta8 tablas.

2.Td7 La torre atacante tiene que volver para cubrir el jaque.

2.Re8? Rf6 y se pierde el peón

2.Rd6 Ta6+ 3.Re5 Ta5+ 4.Td5 Ta8 5.Rd6 Rf8 tablas

2...Ta8 3.Td6

3.Tb7 Intentando descolocar las piezas negras Rg6! 4.Rd7

(4.Td7 Tb8? Es interesante analizar como gana el bando fuerte si la torre defensora se acerca a menos de tres columnas del peón rival 5.Ta7 Rg7 **Ver Anexo 3, a continuación.**)

4...Rf6 5.e7 Rf7 tablas.

3...Rg6! Atención a esta jugada, las blancas han perdido un tiempo aparentemente "inofensivo". Las piezas defensoras no pueden hacer jugada de torre porque supondría o el abandono de la 8ª fila o el abandono de la columna 'a' y sabemos que para que el jaque continuo funcione tiene que tener 3 columnas entre ella y el peón. La solución es mover el rey a la casilla más próxima posible al peón.

4.Td7 Rg7 5.Rd6+ Rf6 6.Tf7+ Rg6 tablas igualmente.

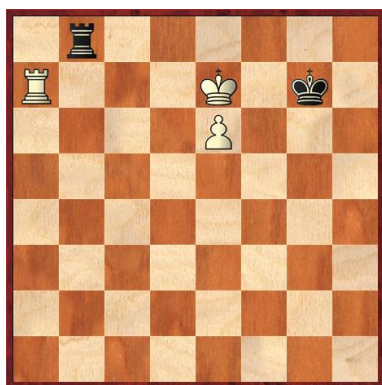


ANEXO 3:

La torre ha perdido la columna más alejada

Como decíamos más arriba la torre defensora había jugado **4...Tb8?** y había abandonado la columna más alejada. Lo primero es ocuparla con la torre atacante **5.Ta7 Rg7** y a continuación expondremos el mecanismo ganador, que no es nada fácil, o se conoce o en vivo sería muy difícil dar con el:

Para dejar la idea clara, se trata llegar a esta misma posición del diagrama pero tocándole mover al bando negro en lugar de a las blancas como sucede en este momento:



Las negras acaban de jugar 5....Rg7

6.Rd6+

(Vale la pena ver como el intento de desplazar una columna más lejos al rey defensor no funciona por muy poco 6.Ta1? Tb7+ 7.Rd8 Tb8+ 8.Rc7 Tb2 9.Tf1 Ta2!! 10.e7 Ta7+ 11.Rd6 Ta6+ tablas)

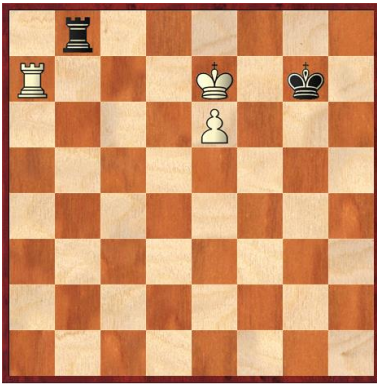
6...Rf6

(6...Rf8 7.Rd7 Rg7 8.Re7 Rg6 9.Ta1 y volvemos a la línea principal)

7.Rd7 Rg7

(7...Tb1 8.e7 Td1+ 9.Re8 1-0 Lucena)

8.Re7



¡Objetivo cumplido!

Hemos llegado a la misma posición inicial pero mueven negras.

8...Rg6

(No sirve 8...Tb1 9.Ta8 ocupando la octava Tb7+ 10.Rd6 Tb6+ 11.Rd7 y el peón coronará tanto si continúan los jaques con 11...Tb7+ [como si se acerca el rey 11...Rf6 12.Tf8+ Rg7 13.e7 Tb7+ 14.Rd6 Tb6+ 15.Rc7 1-0] 12.Rc6 Tb1 13.e7 Tc1+ 14.Rd5 Td1+ 15.Rc4 etc. 1-0)

9.Ta1 Con la idea de defender a su peón por la columna hasta su coronación.

Tb7+ 10.Rd8

(10.Rd6 Tb6+ 11.Rd7 Tb7+ 12.Rc6 Tb8 13.Rc7 1-0 también es correcto para ganar)

10...Tb8+

(10...Rf6 11.e7!! Tb8+™ 12.Rc7 Te8 13.Rd6 Tb8 14.Tf1+ Rg7 15.Rc7 Ta8 16.Ta1 Te8 17.Rd7 1-0 ganado igualmente)

11.Rc7 Tb2 12.Te1 Tc2+ 13.Rd7 Td2+ 14.Re8 Ta2 15.e7 1-0.

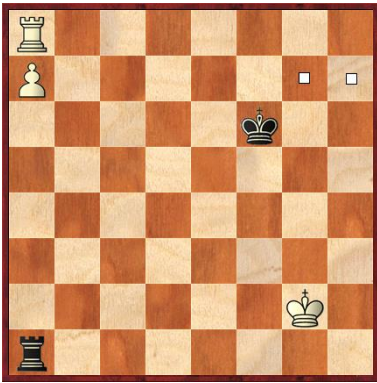
Bueno, ha sido un poco extenso y complicado pero ya hemos conseguido más o menos exponer los principales métodos defensivos cuando el peón se encuentra en las columnas centrales o de alfil. En la columna de caballo ya mencionamos en el primer capítulo que si no se podía conseguir la Posición de Philidor bastaba con dominar la octava fila con la torre para lograr las tablas. Algo muy diferente sucede cuando el peón es de torre. Mencionaré aquí algunos casos a modo de guía para las situaciones más frecuentes.



CON EL PEON EN LA COLUMNA DE TORRE

Los finales de peón en la columna de torre son completamente diferentes al resto de ahí que se analicen separadamente respecto a los demás, los he dividido en dos bloques: Con la torre delante del peón para defenderlo y con rey delante del peón como defensor.

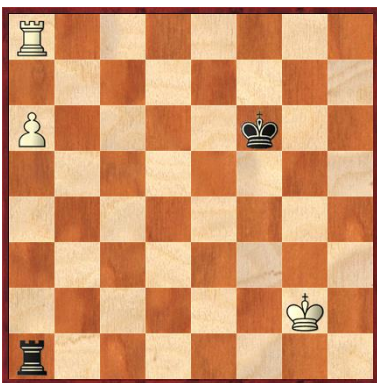
1 – CON LA TORRE DELANTE DEL PEON COMO DEFENSORA



Reyes alejados y el peón en 7ª fila. 1....Rg7 tablas.

Si el peón ya está en séptima fila. La defensa es muy sencilla, se puede intuir cual es la jugada salvadora del rey negro. El rey defensor debe alcanzar las **casillas salvadoras g7 o h7**. Si intenta acercarse al peón por la sexta fila para capturarlo recibirá un jaque por la columna y si va por la séptima fila para no recibir jaques recibirá un jaque en h7 cuando la torre negra haya capturado el peón como indicamos a continuación.

Las negras pierden con: 1....Re7? 2.Th8 Ta7 3.Th7+ 1-0



Reyes alejados y el peón en 6ª fila

Una cuestión muy diferente se plantea con los reyes alejados cuando el peón esta en 6ª, en este caso el rey atacante puede ir en busca de su peón y esconderse en a7 de los jaques enemigos, cosa que no era posible cuando el peón estaba en 7ª.

1...Rg7 2.Rf3 Tf1!!+ La idea es que si el rey blanco se acerca a su peón para liberar a la torre de su defensa, será jaqueado sin tener ningún refugio para que estos jaques cesen.

Es muy interesante ver la forma de ganar de las blancas si las negras se dedican a esperar pasivamente: **2...Rh7 3.Re4 Rg7 4.Rd5 Rh7 5.Rc6 Rg7 6.Rb6 Tb1+ 7.Ra7 Rf7 8.Tb8 Ta1 9.Tb6 Re7 10.Rb7 Td1 11.a7 Td7+ 12.Ra6 Td8 13.Tb8 Td6+ 14.Rb5 Td5+ 15.Rc4 1-0**

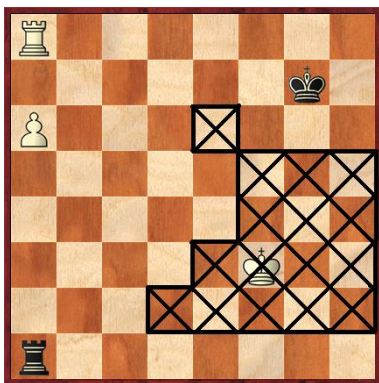
3.Re4 Tf6!! Y esta es la segunda parte del plan, la torre o jaquea al rey o regresa a f6 para vigilar al peón y en caso de avance de este jugar ...Ta6 y hacer tablas con el método del peón en 7ª explicado más arriba.

4.Rd5

¡Ojo! Si 4.Re5 está amenazando 5.Tg8+ 4...Tb6 5.Rd5 Tf6=

4...Tb6 5.Rc5 Tf6 6.Rb5 Tf5+ 7.Rb6 Tf6+ tablas.

Hay que pensar que la torre negra debe ir a la columna f con jaque para garantizar las tablas porque de lo contrario el bando fuerte dispondrá de un tiempo extra con la maniobra Ta7+, Tb7 y a7 que no será posible si la torre negra da jaque al rey y luego accede a f6. Por eso existen unas casillas a las que puede acceder el rey atacante para ganar la partida y otras donde son tablas. En el diagrama siguiente se indican con una X las casillas óptimas para que el bando débil consiga las tablas. Veamos además un ejemplo:



Las casillas de tablas para el rey atacante.

1.Re4 El rey accede a una casilla ganadora por lo tanto las blancas deben ganar **Ta5 2.Rd4 Tb5 3.Ta7+ Rf6! ¡Única!** Primera cuestión importante:

3...Rf8?? Hay que pensar que la 8ª fila está vetada para el rey negro **4.Tb7 Ta5 5.a7** es un mecanismo ganador que garantiza la coronación del peón **1-0**;

3...Rg6? 4.Tb7 Ta5 5.a7 y como el rey blanco está más cerca, se podrá esconder en la casilla b8 ganando **5....Rf6 6.Rc4 Re6 7.Rb4 Ta1 8.Rc5 Tc1+ 9.Rb6 Tb1+ 10.Rc7 Tc1+ 11.Rb8 1-0**

4.Th7 El plan ganador, el rey negro se dirige al peón y no amenazará la torre cuando se vaya acercando, cosa que si pasaría si la torre se quedara en b7, como pasa a continuación.

4.Tb7? Ahora no es buena, el rey negro llega a tiempo, son tablas **4...Ta5 5.a7 Re6 6.Rc4 Rd6 7.Rb4 Rc6=**

4...Ta5 5.a7 Re6 6.Rc4 Rd6 7.Rb4 Ta1 8.Rb5 y el rey negro queda bloqueado en medio del tablero mientras que el rey blanco puede acceder a b8 sin problemas **1-0**.

Ahora, si tomamos la misma posición, PERO JUGANDO LAS NEGRAS tienen de hecho varios planes para conseguir las tablas.

Uno es **1....Tf1+** que hemos explicado más arriba y este otro que se pone a continuación y que podríamos llamarle el mecanismo estándar para impedir el plan ganador que hemos visto más arriba ahora mismo.

1...Ta4 Se impide el acceso a casillas ganadoras. A modo de resumen pongo todas las opciones (con colores diferentes) para entender los diferentes planes de tablas.

1...Tf1+ 2.Re4 Tf6 tablas, analizada más arriba.

1...Ta5 Esta es otra opción de tablas que se podría decir que se basa en impedir que la torre atacante pueda acceder a h7. **2.Re4 Tb5** ((para el plan Tb6 y Tf6)) **3.Ta7+ Rg6** impidiendo siempre la casilla h7 para torre blanca.

(Cuidado no mezclar planes 3...Rf6? aquí es perdedora 4.Rd4 Ta5 (4...Tb6 5.Th7 1-0) 5.Rc4 1-0)

4.Tb7 Ta5 5.a7 Rf6 hay que pensar que el final siempre se puede convertir en una carrera de reyes, en este caso, la próxima jugada de blancas podía a ser Rd4 y entonces el rey blanco llegaría antes si el rey negro se quedaba en g6.

6.Th7

(6.Rd4 Re6 7.Rc4 Rd6 8.Rb4 Rc6! única para hacer tablas)

6...Rg6!! ¡Única! si el rey se quisiera acercar al peón perdería rápido

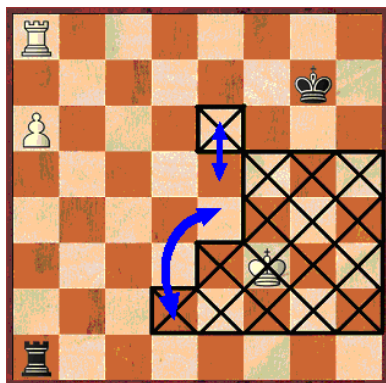
(6...Re6? 7.Th6+ Rd7 8.Th8! 1-0)

7.Tb7 Rf6 8.Rd4 y ahora se entra en la carrera de reyes siempre con el rey defensor bien colocado **Re6 9.Rc4 Rd6 10.Rb4 Rc6!=**

2.Re3 Tb4 ((siempre pensando en el plan Tb6 y Tf6)) **3.Ta7+ Rg6**

Aquí también serviría **3...Rf6 4.Th7 Ta4 5.a7 Re5** el rey negro llega a tiempo, tablas.

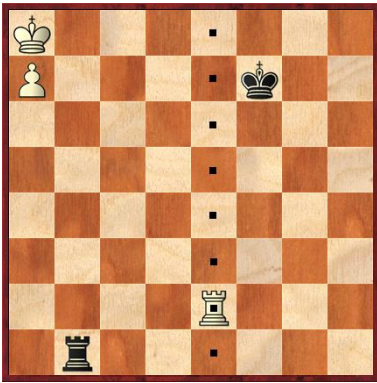
4.Tb7 Ta4 5.a7 Rf6 y el rey negro está preparado para la carrera de reyes, son tablas.



Mi forma de memorizar estas casillas

Tampoco es tan difícil memorizar las casillas de tablas, basta con imaginar que es un cuadrado perfecto de 16 “cajas” de las cuales una se “ha caído al suelo” y otra ha pegado “un bote”. Yo lo memorizo así, por si puede servir de ayuda.

2 – CON EL REY DELANTE DEL PEON COMO DEFENSOR



Línea de aislamiento para la victoria

Simplemente pongo el mecanismo ganador, solo hay que recordar que el rey defensor debe quedar aislado con 4 columnas entre él y el peón para lograr la victoria.

1.Th2! la torre se dirige a b8 aunque parezca mentira **1...Re7 2.Th8! Rd6!**

2...Rd7? pierde rápido 3.Tb8 Ta1 4.Rb7 Tb1+ 5.Ra6 Ta1+ 6.Rb6 Tb1+ 7.Rc5 1-0

3.Tb8 Ta1 4.Rb7 Tb1+ 5.Rc8 Tc1+ 6.Rd8 Th1 ¡amenazando mate! 7.Tb6+

7.Re8? Th8+ 8.Rf7 Th7+ tablas.

7.Rc8?! Tc1+ repetiría posición.

7...Rc5 8.Tc6+!! Rb5

8...Rd5 9.Ta6 Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb6 1-0

9.Tc8 Th8+ 10.Rc7 Th7+ 11.Rb8 1-0

Un bonito mecanismo para lograr la victoria que difícilmente podríamos encontrar en partida viva si no tenemos algunas nociones de este tipo de finales.



Para la próxima entrega he reservado un cuadro resumen de todo este material que hemos ido viendo hasta ahora y algunos casos particulares muy interesantes y cuyos conceptos básicos nos pueden ser muy útiles.