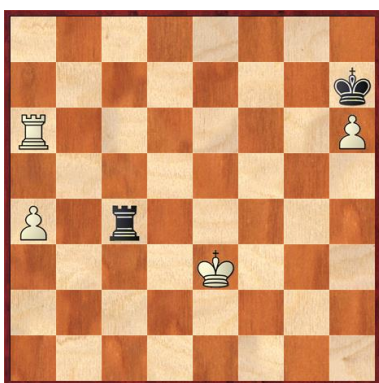


## TORRE Y 2 PEONES CONTRA TORRE

Como se podrá comprender dos peones es suficiente botín para poder afirmar que la victoria del bando fuerte está prácticamente asegurada no obstante en determinadas posiciones la lucha por las tablas es posible. Veamos lo que afirmaba PAUL KERES en su pequeño pero muy interesante libro PRACTICA DE FINALES publicado a finales de los 70 o principio de los 80:

***“El final de torre y dos peones contra torre por lo general está fácilmente ganado por el bando fuerte. Incluso si se ven obligadas a perder uno de los dos peones, entonces normalmente, se suele aprovechar esta circunstancia para construir una posición teóricamente ganada con el peón restante. Solo en casos excepcionales el bando débil pueden aspirar a las tablas.”***

Ahora, trataremos nosotros de analizar algunas de estas posiciones excepcionales que sin duda podemos encontrar en partida viva.



Juegan blancas pero las negras pueden lograr tablas.

**1.Rd3** Podríamos decir que es jugada única, la torre blanca no puede moverse porque perdería un peón y no tendría mucho sentido que el rey blanco se dirigiera hacia su peón 'h' puesto que la torre negra le cortaría su paso.

**1...Tb4 2.Rc3 Tf4** La idea de las negras es esperar a que el rey blanco llegue a defender su peón 'a' para empezar a darle jaques sin descanso puesto que este no se puede refugiar en casilla alguna. ¡Muy importante! La torre defensora debe elegir la columna más alejada posible y que pueda dar jaque en todas sus casillas, por ejemplo: la columna 'e' también se podría utilizar, pero, la columna 'g' no sería una buena opción porque en la casilla g7 la torre no podría dar jaque.

**3.Rb3 Tf3+ 4.Rc4 Tf4+ 5.Rd5 Tb4** Los jaques deben terminar cuando el rey fuerte deja de proteger su peón.

**5...Tf5+? 6.Re6 Tf4 7.a5+-** Y ahora no se puede jugar **7....Tf5** para que no se libere la torre blanca.

**6.Rc6** El blanco amenaza **7.a5** y la torre negra no podrá jugar **7....Tb5** para seguir amenazando el peón 'a'.

**6...Tf4 7.Rd7 Td4+ 8.Rc7 Tf4 9.a5 Tf5!** Las negras deben tener en cuenta que si la torre blanca se retira a a8 desprendiéndose del peón 'h' el negro pueda entrar en los esquemas de tablas con peón de torre que analizamos hace poco en las entregas anteriores.

**10.Rd7 Td5+ 11.Re7 Te5+ 12.Rf6 Tc5 13.Ta8 Tb5 14.a6 Tb6+ 15.Re7 Txb6 [15...Tc6 también sería correcto.] 16.Rf7 Tb6 17.Ta7 Rh6 18.Rf8 Tb8+ 19.Re7 Tb6 20.Rd7 Tf6 21.Rc8**  
 Y las blancas no pueden mejorar su posición.



Juegan negras, ganan blancas.

Posiblemente este sea el caso más complicado de tablas. Los peones tienen que ser de torre y alfil del mismo flanco. Si analizamos esta posición aunque juegue el negro las blancas consiguen una laboriosa victoria que nos permitirá ver la clave del esquema.

**1...Ta8** Parece la mejor opción, ya que...

El jaque sería perdedor: **1...Ta7+?** **2.Rf8 Ta8+** **3.Te8 Ta6** evitando 4.f6 que sería ganadora. **4.Te7+ Rh8** (4...Rxb6?? 5.Te6+-) **5.Te6** con idea de jugar 6.f6. **5...Ta8+ 6.Te8 Ta6 7.f6!** Y las negras no pueden capturarlo con **7...Txf6+** por **8.Re7+** ganando la torre.

Y mantenerse a la espera tampoco es suficiente: **1...Ta2?** **2.f6 Ta8** (2...Rxb6? 3.Rf8+- Lleva a un final ganado que ya hemos estudiado anteriormente.) **3.Te8 Ta7+ 4.Re6! Ta6+ 5.Rf5 Ta5+ 6.Te5 Ta1 7.f7 Tf1+ 8.Re6 Rg6 9.Tg5+ Rxg5 10.h7+-**

**2.Te8 Ta7+ 3.Rf8 Rxb6**

**3...Ta6?** **4.Te7+-** etc. ver variante en rojo más arriba.

**4.Te6+ Rg5 5.f6 Rf5 6.Tb6 Rg6 7.f7+ Rh7 8.Tf6 Ta8+**

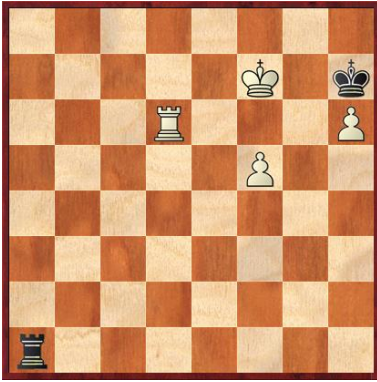
**8...Tb7 9.Re8 Tb8+ 10.Re7 Tb7+ 11.Re6 Tb6+ 12.Re5+-** etc.

**8...Ta1 9.Re7 Te1+ 10.Te6+-**

**9.Re7 Ta7+ 10.Rd6 Ta6+ 11.Re5 Ta5+ 12.Rd4+-** etc.



Pero, prácticamente la misma posición con la torre blanca desplazada una sola columna serían tablas. Veamos como:



Juegan negras y logran tablas.

**1...Ta7+ 2.Re8 Ta8+ 3.Re7**

Si, 3.Td8 Ta6 La torre blanca no puede ocupar la 6a. fila como en el caso anterior.

**3...Ta7+ 4.Td7 Ta8 5.Td8**

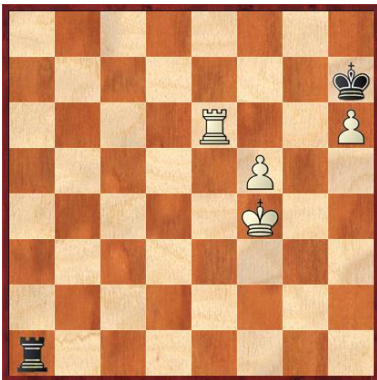
5.f6 Rxh6 6.f7 (6.Td1 Ta7+ 7.Re6 Ta6+ 8.Td6 Ta1 9.Re7 Ta8; 6.Td8 Ta7+ 7.Re6 Ta6+ 8.Rf7 Ta7+ etc.) 6...Rg7

**5...Ta7+ 6.Rf6 Ta1 7.Te8** Ahora es tarde para ocupar la columna 'e'.

**7...Ta2 8.Rf7 Rxh6 9.f6 Ta7+ 10.Te7 Ta8** Y es un caso de jaque lateral que consigue las tablas.



Veamos ahora una posición muy parecida pero con el rey blanco menos avanzado.



Juegan negras y logran tablas.

**Lo más importante que debe tener presente el bando defensor es que su rey NO quede obligado a bajar a la 8a. fila puesto que en estas circunstancias la movilidad de las blancas es mucho mayor y pueden conseguir más fácilmente posiciones ganadoras.**

**1...Tg1** Impide la maniobra blanca Rg5-Rf6

También da tablas: 1...Tf1+ 2.Rg5 Tg1+ 3.Rf6 Tf1 4.Te8 Ta1 Las blancas no pueden progresar si ahora 5.Rf7 Rxh6 6.f6 Ta6 y no hay manera de subir el peón a 7a.

**2.Re5 Ta1 3.Rd6**

3.Rf6 Rxd6 4.Rf7+ Rh7! 5.f6 Ta8 serían tablas.

**3...Ta5** Obligando a subir el peón. **4.f6**

4.Te5 Ta1 5.Re7 Rxd6 Y entrarían los jaque laterales de la torre defensora.

**4...Rxd6**

4...Rg6 Es una curiosa continuación que también da tablas. 5.Te8 (5.h7 Rxd7 6.Re7 Ta8) 5...Ta6+ 6.Re7 Txf6 7.Tg8+ Rh7 8.Tg7+ Rh8 Son tablas o ahogado.

**5.Re7 Ta8** Y tenemos de nuevo tablas.



Para terminar me gustaría comentar un par de ejemplos de cómo se deben subir dos peones ligados.



Blancas juegan y deben ganar.

**La primera cuestión que hay que tener presente es que el rey fuerte debe colaborar en el avance y defensa de sus peones, si este queda aislado y se suben los peones, en algún momento el bando débil podrá atacar estos y el rey atacante estará demasiado lejos para defenderlos.**

**1.Tb8** El plan más directo sería Th5-Tf5-Tf3 para hacer una pantalla que permita al rey blanco acercarse a sus peones.

**1...Rg6** Se está siguiendo parte de una partida jugada en Londres (n.20) 1883, Zuckertort-Steinitz (con los colores cambiados, es decir ganó Steinitz con negras) para mostrar que aunque hay varios caminos posibles el plan ganador solo es uno.

**2.Tb5 Tc3 3.Te5** Se empieza a preparar el plan pantalla.

**3...Ta3 4.h4 Tb3 5.h5+!** Muy importante, ya no sirve cualquier cosa, por ejemplo:

5.g5? Rh5! 6.Te4 Ta3 7.Tf4 Tb3 8.Tf3 Tb4 tablas. El rey defensor no debe nunca poder atacar al peón más atrasado.

**5...Rh6 6.Tf5 Ta3 7.Tf3** Se ha llegado a la pantalla, había caminos más rápidos pero este es el plan correcto.

**7...Ta1** Es prácticamente única para poder jaquear al rey blanco por las columnas. Hay celadas para el negro y también para el blanco, veamos un par:

7...Ta5? 8.Tf6+!

***Pero no 8.Rg3? Rg5 que daría tablas.***

8...Rg5

***También 8...Rg7 9.Tg6+ Rh7 10.Rg3 preparando una nueva pantalla más avanzada.***

9.Tg6+ Rf4 10.h6+- obsérvese que ahora sí que pueden subir los peones solos con el apoyo de la torre, porque el rey no puede bloquearlos por delante. 10...Ta2+ 11.Rh3 Ta1 12.g5 Rf5 13.Tg7 Th1+ 14.Rg2 Th5 15.h7 etc.

**8.Rg3?!** No es el camino óptimo.

**Hay un plan ganador más rápido:**

**8.Tf6!+ Gana en pocos movimientos 8....Rg5**

*8...Rg7 9.Tg6+ Rh7 10.Rg3+-*

**9.Tg6+ Rf4 10.h6 Ta2+ 11.Rf1!**

*11.Rh1?? Rg3+-*

**11...Rf3 12.Re1 Re3 13.Rd1 Rd3 14.Td6+ Y después de 15.g5 la partida está ganada.**

**8...Tg1+ 9.Rh4 Th1+ 10.Th3 Tg1 11.Th2!** Las negras han quedado en zugzwang y no pueden impedir 12.g5+.

**11...Ta1 12.g5+ Rg7 13.Tf2** Preparando una nueva pantalla para los jaques en horizontal. **13...Th1+**

13...Ta4+ 14.Rg3 Tb4 15.Tf4 Tb1 16.Rg4 etc.

**14.Rg4 Tg1+ 15.Rf5 Th1**

15...Ta1 16.h6+ Rh7 17.Tf4+-

**16.h6+ Rh7 17.g6+!**

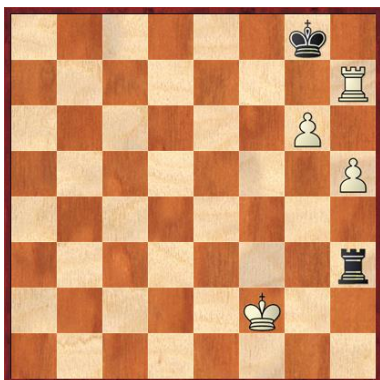
**17.Rf6?!** Un camino erróneo que tuvieron que rectificar las blancas para ganar la partida. **17...Tg1**

Al acabar la partida los análisis dieron con otra línea ganadora manteniendo siempre el tema de la pantalla: 17.Tf4 Tg1 18.Te4 Tf1+ 19.Rg4 Tg1+ 20.Rh5 Th1+ 21.Th4 Tg1 22.Th2 Tg3 En este caso no hay zugzwang pero la torre negra queda demasiado cerca del rey rival. 23.Te2 Th3+ 24.Rg4 Ta3 25.Te7+ Rg8 26.g6 Ta4+ 27.Rf5 Ta8 28.Te5 Rh8 29.Rg5 Y no hay defensa contra h7 y Rh6.

**17...Rxb6 18.Rf6** Y la amenaza de mate impide atacar al peón ganador.



Finalmente querría poner un ejemplo de los problemas que acarrea al bando fuerte tener a su rey demasiado alejado de sus peones. Veamos la siguiente posición que a mi modo de ver es muy instructiva.



Si juegan blancas, tablas. Si juegan negras, pierden.

A primera vista parece que la posición no es demasiado problemática para las blancas. Si consiguieran llevar su rey hasta h6 el negro no tendría opciones de salvación, pero si profundizamos un poco vemos que el rey blanco no tiene forma de atravesar la tercera fila:

**1.Rg2 Ta3 2.Tb7 Ta5!** Y las blancas se tienen que conformar con volver a

**3.Th7 Única.** Porque si responden 3.h6 Tg5+ serían tablas.

**3...Ta3** y no se ha avanzado nada.

Por otra parte, si decidimos avanzar el peón 'h' directamente:

**1.h6 Th5!** Amenazando 2...Tg5

**2.Tg7+ Rh8!** Se entraría en una posición de ahogado, de jaque continuo o de pérdida del peón 'h'.

----- ooOoo -----

Pero, algo muy diferente sucedería si les correspondiera jugar a las negras, veamos qué pasaría con la misma posición pero siendo mano las negras:

**1...Ta3** Lo lógico es que el negro no permita el acceso a la tercera fila al rey blanco.

**2.Tb7 Th3** Esta amenaza al peón es obligada.

**2...Ta5? 3.h6+-** Estaría ganado de inmediato.

**3.Tb5 Rg7 4.Rg2** Y la torre no puede seguir amenazando a los peones, la partida se pierde rápidamente. **4...Ta3 5.Tb7+ Rh6** [5...Rg8 6.h6+-] **6.Th7+ Rg5 7.g7+-.**

**Lo cual indica que las negras pueden entrar en esquemas de zugzwang aún teniendo opciones a varios movimientos aparentemente correctos para su defensa.**

Esto no es más que una pequeña muestra de la gran dificultad que entrañan la mayor parte de los finales con torres. Pequeñas variaciones en las posiciones dan finales completamente divergentes con resultados inesperados y opuestos.