

## FINALES DE ALFIL CONTRA 2 PEONES

Para empezar a analizar los finales con alfiles podríamos empezar con unos pocos ejemplos de la lucha del alfil contra los peones.

Por ser una pieza de largo alcance es lógico suponer que en situaciones normales el alfil se desenvuelve bastante bien impidiendo que aquellos puedan seguir avanzando, pero, cuando los peones están bastante separados la lucha se hace más difícil y en numerosas ocasiones el alfil necesitará la ayuda de su rey para detener dos o más peones pasados y alejados.

Si vemos el siguiente ejemplo, queda muy claro que el alfil se basta para bloquear a ambos peones y solo será necesaria la llegada de su rey para simplificar la posición y firmar las tablas.



Tablas juegue quien juegue.

Pero, tan solo con avanzar el material una sola fila la situación ha cambiado totalmente, el sacrificio de uno de los dos peones permitiría la coronación del segundo peón.



Blancas juegan y ganan.

El problema es cada vez más complicado para el alfil conforme se van alejando los peones y hay situaciones límite donde la pieza no puede controlar ambos flancos.

En el siguiente diagrama se puede observar que aunque en la primera jugada las negras aún han controlado la situación la entrada en acción del rey blanco decide la victoria a su favor.



Blancas juegan y ganan.

**1.h5 Ae3 2.Re2** Las blancas ganan porque el alfil no puede bloquear por más tiempo ambos peones.

----- ooOoo -----

En ocasiones es su propio rey el que obstaculiza la actividad del alfil en su lucha contra los peones pasados. Me gustaría presentar un bonito final de H. Otten de 1892, donde el alfil es molestado por su propio rey.



Blancas juegan y ganan.

**1.a5!** Con esta jugada el negro está obligado a controlar la casilla a7 con su alfil y esto es lo que va a intentar.

**1...Af8 2.Rd5 Ah6 3.g5+!! ¡Genial!** Obliga al alfil a cambiar de diagonal **3....Axf5** Única, la captura con el rey taponaría la única diagonal útil para su alfil.

**4.Re4 Ah4 5.Rf3** El negro tiene que abandonar, no hay forma de controlar la diagonal g1-a7 y el peón coronará sin dificultades.



Cuando los peones están ligados, la lucha es diferente, los peones se pueden defender entre ellos, pero, por otro lado, al alfil le es más fácil encontrar una diagonal que los inmovilice. Con algunos ejemplos podremos ver cómo hay que desenvolverse en esta lucha.



Juegan blancas pero solo pueden lograr tablas.

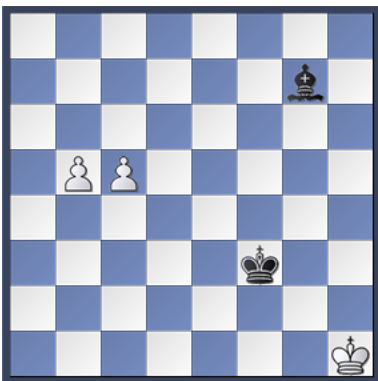
**1.b6** En general, en la mayoría de los casos, los peones deben colocarse en el mismo color de las casillas del alfil, cosa que generalmente permitirá, por un lado, reducir la actividad de este y al mismo tiempo impedirá que los peones queden inmovilizados.

Sería erróneo el avance **1.c6? Ad8** y quedarían bloqueados ambos peones.

**1...Ad4** Ahora el alfil debe defenderse activamente puesto que las blancas están amenazando jugar **2.c6** lo antes posible.

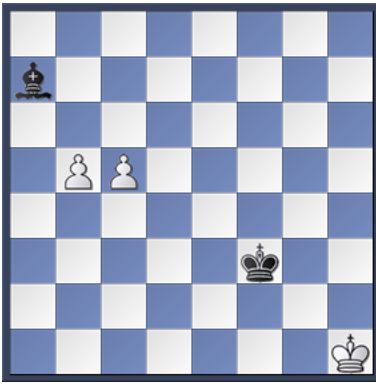
**2.b7 Ae5** Por fin, el alfil ha podido inmovilizar a ambos peones logrando las tablas.

Pero, veremos ahora como con pequeñas diferencias el resultado de la partida sería muy diferente, en el fondo solo depende de las diagonales accesibles para esta pieza. Aquí presento un par de ejemplos donde la simple variación de la posición del alfil da la victoria a las blancas.



Blancas juegan y ganan.

**1.c6!** Gana rápido. El alfil no puede acceder a la casilla d8 para bloquear los dos peones.

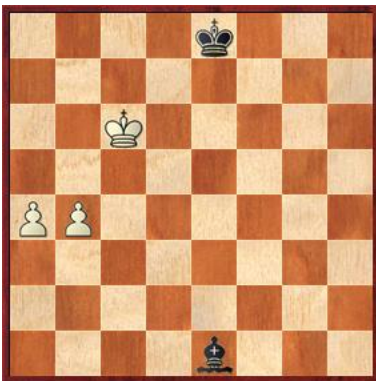


Blancas juegan y ganan.

**1.b6.** En esta ocasión el alfil queda tan encerrado que no puede luchar contra los peones.



La entrada en la lucha de los reyes hace más incierto el resultado. Querría terminar con un par de ejemplos donde los reyes pueden influir de una manera o de otra en el resultado.



Blancas juegan y ganan.

**1.a5!** La misma idea mencionada más arriba, **“poner los peones en el mismo color del alfil para que este no los pueda inmovilizar”** El rey blanco intenta quedarse lo más arriba posible para impedir que el rey defensor acceda al rincón lo que le garantizaría las tablas.

Es erróneo **1.b5?** que abre una nueva diagonal al alfil rival **1...Rd8 2.Rb7 Rd7 3.b6 Aa5 4.Ra6 Axb6 5.Rxb6 Rc8** tablas.

**1...Rd8 2.a6 Af2**

**2...Rc8?? 3.a7 gana.**

**3.Rb7** Impidiendo el avance del rey negro. Ahora las blancas solo tienen que subir el peón b hasta b6 y luego coronar el peón a.

----- ooOoo -----

Por último, presento el final de la partida Sax – Ligterink jugada en Amsterdam, 1984, donde un pequeño error en el final desaprovecha las posibilidades de tablas.



Juegan blancas.

**1.a7 Axa7 2.Rxh6 Re6** Sigue habiendo posibilidades de tablas, pero...

Parecía mejor, **2...Af2** obligando al peón a avanzar para que sea más fácil bloquear a los dos peones en el futuro **3.h5 Ae3+ 4.Rg6 Re6 5.h6 Ad2 6.h7 Ac3!** Tablas.

**3.g5 Ae3?** Este error ya es decisivo. Las negras aún tenían varias opciones de tablas: Las podemos analizar porque ambas son muy instructivas.

**PRIMERO:** El método estándar de parar los peones, **3...Rf5 4.g6 Ad4 5.h5 Rg4** El alfil captura el peón avanzado y el rey el más retrasado.

**SEGUNDO:** El acceso del rey al rincón con solo el peón de torre, **3...Ad4 4.h5 Ae3 5.Rg6 Axc3 6.Rxc3 Rf7** etc.

**4.Rh7 Rf5 5.g6 Ad4 6.h5 1-0.**

