

FINALES DE ALFIL CONTRA 3 PEONES

La lucha del alfil contra tres peones ligados es mucho mas difícil, incluso en algunos casos no puede lograr controlarlos. En esta lucha la participación de los correspondientes monarcas es fundamental para decidir la lucha.

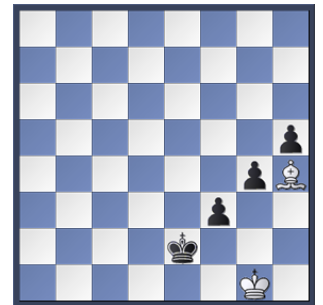
Se podría empezar a entrar en materia analizando un caso, quizás menos frecuente, donde el rey está por delante de sus propios peones.



Juegan blancas y logran tablas.

1.Ae1 f4 2.Af2 h4

Movilizar el rey no mejora el resultado: 2...Rf5 3.Rf3 g4+ 4.Rg2 Re4 5.Ah4 Re3 6.Af2+ Re2 7.Ah4 f3+ 8.Rg1 ½½ Esta podría ser una de las posiciones estándar que convendría recordar.

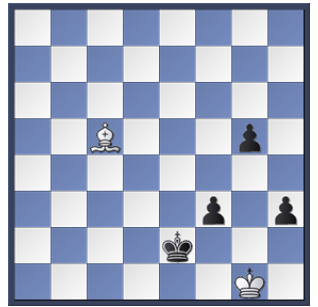


3.Ab6 La defensa blanca tiene que ser muy precisa, aquí el alfil toma una cierta distancia para decidir que diagonal tomar.

Intentar resistir pasivamente al avance de los peones sería fatal: 3.Ae1? Rf5! 4.Af2

(4.Aa5 g4 5.Ad8 h3+ 6.Rh2 Re4 7.Ab6 Rf3 8.Ac7 Re3 9.Ab6+ Re2 10.Ac5 f3 11.Rg1 f2+ 12.Axf2 h2+ 13.Rxh2 Rxf2 14.Rh1 Rg3 15.Rg1 Rh3 16.Rh1 g3 17.Rg1 g2 18.Rf2 Rh2. 0-1)

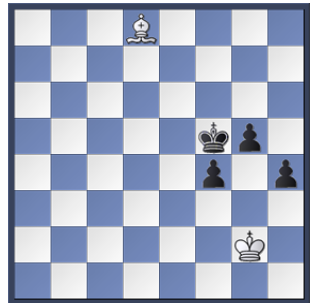
4...Re4 5.Ae1 Re3 6.Af2+ Re2 7.Ac5 f3+ 8.Rg1 h3 0-1 Obsérvese que este mecanismo ganador se repite también en la victoria de la variante de arriba.



3...Rf5

3...f3+ 4.Rf2 Rh3 5.Rxf3 g4+ 6.Rf2 Rh2 7.Ac7+ g3+ 8.Rf3 Rh3 9.Ab6 g2 10.Ag1 ½½

4.Ad8 ½½



Ahora el rey negro está obligado a proteger sus peones y si intenta avanzar con **4...Rg4 5.Ab6** El alfil vuelve a su diagonal primitiva a la espera de que avance uno de los peones negros. Por ejemplo: **5...f3+ [Tampoco gana: 5...h3+ 6.Rh2 f3 7.Af2 ½½] 6.Rf2 h3 7.Ac7 ½½.**

Podríamos decir que para lograr las tablas se trata de hacerse fuerte controlando las casillas de tu alfil. O en el caso del bando de los peones, para lograr la victoria se debe alejar al rey rival entregando uno de los peones, para que se tenga que entregar el alfil por un segundo peón, y ganar el final con el tercer peón. Un ejemplo interesante de todo ello es el siguiente ejemplo que consiste en el mismo final pero avanzado una fila sobre el tablero.



Juegan blancas pero ganan negras.

1.Ab5 f3 2.Ad7 Rf4 3.Ae6 g3 4.Ad7 Re3 5.Ae6 Re2 6.Ag4 g2 7.Ah5 h3 8.Ag4 h2+ 9.Rxh2 Rf2 0-1.

----- ooOoo -----

Así, intentando extraer normas generales útiles, cuando el bando de los peones los ha dispuesto en V se podría intentar presentar un esquema de garantía para las tablas, siempre y cuando la posición de los reyes lo permita. Veamos:



Juegan blancas, pero son tablas.

1.Rd4 Re6 Primer objetivo, ocupar el centro de la V con el rey **2.Re4 Ae8** Segundo objetivo, colocar el alfil de manera que controle el avance de los dos peones sin necesidad de desplazar su rey para pararlos. **3.Rf4 Ad7 4.Rg5 Ae8 5.Rh6** Y finalmente, solo cuando el rey rival se haya acercado peligrosamente a uno de los laterales, oponerle el rey con **5...Rf7!** para impedir que pueda avanzar su peón. $\frac{1}{2}\frac{1}{2}$.

Se puede observar que si seguimos de forma rutinaria con **5...Ad7? 6.Rg7 Ae8 7.f7 Axf7 8.d7 1-0** Ganando el alfil y posteriormente la partida con el tercer peón.



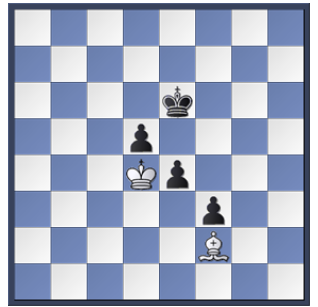
Ahora analizaremos varios casos cuando los peones están encadenados sobre una diagonal. A través de ellos intentaremos ver que necesita el bando del alfil para lograr las tablas y que necesitará el bando de los peones para alcanzar la victoria.

En el primer ejemplo tenemos un esquema donde nos deberemos fijar que las blancas tienen dos filas para poder maniobrar deteniendo los peones.



Juegan negras pero son tablas.

1...Re5 2.Rc3 Rf5 3.Rd4 Re6 $\frac{1}{2}\frac{1}{2}$.



Se puede observar que hemos llegado a una posición básica de tablas donde el rey negro no puede evolucionar para no perder el peón más retrasado.

3...Rf4 sería una forma rápida de liquidar el material sin lograr nada. 4.Ae3+ Rg3 5.Rxd5 f2 6.Axf2+ Rxf2 7.Rxe4 ½½.

----- ooOoo -----

Pero, ¿qué pasaría si avanzáramos una fila todo el esquema y el blanco solo tuviera una fila delante de los peones rivales?



Juegan negras y ganan.

1...Re4 2.Rc2 d3+! 3.Axd3+ Rf3 4.Rd1 Rg2 0-1. El objetivo era mover al alfil para poder avanzar el peón más adelantado, el rey blanco no puede aproximarse y se perderá el alfil.

Pero, no está todo dicho sobre el tema, aún se puede dar una nueva vuelta de tuerca. Si, en esta última posición movieran las blancas la partida sería tablas, y es muy importante ver el mecanismo de tablas de que disponen las blancas.



Juegan blancas y son tablas.

1.Rc2 Re4 2.Ag2+ Rf4 3.Af1 Rg3 4.Rd3 Rf3 5.Ae2+ Rg2 6.Rxd4 ½½

Y, para concluir, mencionar que si los peones están pegados a uno de los laterales tampoco se consigue la victoria aunque las negras sean mano.



Juegan negras pero son tablas.

1...Rg4 2.Re2 f3+ 3.Axf3+ Rh3 4.Rf1 ½½.

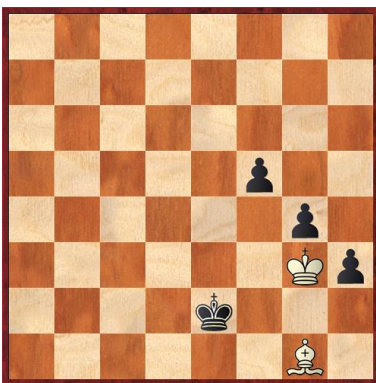


Juegan negras pero son tablas.

1...Rb4 2.Ad2+ Ra3 [2...Rc4 3.Rb2 Rd3 4.Ah6 Re2 5.Ag5 Rd1 6.Af4 ½½] 3.Ac1+ ½½.



Por último, no querría dejar este tema sin mostrar que un alfil mal colocado es suficiente para perder las opciones de tablas aunque le corresponda el turno de juego.



Juegan blancas, ganan negras.

1.Ah2 Rf1 2.Rf4 Rg2 0–1

Pero. ¿Qué pasaría si les correspondiera jugar a las negras? El final anterior nos da una pista. Podríamos intentar triangular con el rey para llegar a esa misma posición pero con el turno de juego para el jugador de blancas. Veamos como:



Juegan negras y ganan negras.

1...Rd2! Inicio de la triangulación.

1...Re1? **¡Cuidado!** A la hora de triangular con el rey, no sirve cualquier casilla 2.Ae3! Rf1 3.Af4 y las blancas tienen un esquema firme de tablas 3...Rg1 4.Ae3+ Rh1 5.Af4 h2 6.Ae3 ½½



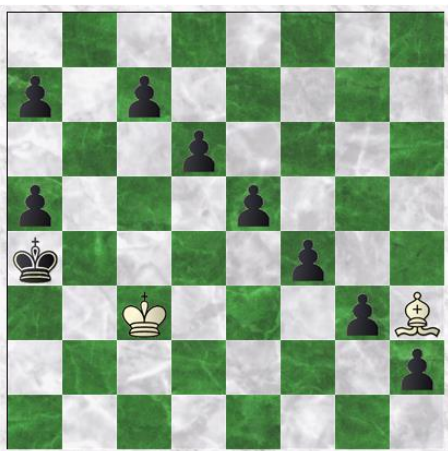
2.Ah2

Tampoco sirve 2.Rf2 Rd3 3.Ah2 Re4 4.Rg3 Re3 5.Ag1+ Re2 y ahora deben jugar las blancas como en el caso anterior.

2...Re1! 3.Ag1 Re2 0-1. ¡Objetivo cumplido! Llegamos a la posición de salida, pero el turno de juego corresponde al blanco por lo que podremos ganar con el método comentado en el caso anterior.



Y ahora, para curiosos, dejo este esquema en el aire...



Blancas juegan y logran tablas ... Interesante, ¿no?.