

ALFIL Y PEON CONTRA ALFIL (DEL MISMO COLOR)

Este tipo de final como el de Caballo y peón contra caballo es super-básico puesto que nos lo vamos a encontrar en la mayor parte de finales con piezas menores.

No os quiero desalentar pero las tablas aquí son muy frecuentes, de cualquier manera será interesante conocer los casos en que no lo son.

En un final de alfil y peón contra alfil (del mismo color), lo primero que debe acontecer para intentar la victoria es que el rey defensor no pueda acceder a una defensa por delante del peón puesto que este se instalará una casilla de diferente color a la de los alfiles y de ahí no habrá quien lo saque, como es evidente jugará siempre con movimientos de alfil. Así pues, solo vamos a estudiar los casos en que el rey defensor solo puede hacer una defensa lateral o por detrás del peón.

Empezaremos el estudio con un peón en sexta fila, por dos razones, porque si el peón está más retrasado las posibilidades de tablas son aún más frecuentes y porque en cualquier caso podemos llegar a esas posiciones de peón en sexta fila si las conocemos.

PRIMERA POSICION BASICA



Ganan blancas juegue quien juegue

Este es un esquema a memorizar, el peón está en sexta solo hay una casilla de defensa para el bando débil y el rey defensor no participa en la lucha por estar alejado, intenta acercarse lateralmente pero sin éxito por el control que ejercen el peón y el alfil del bando fuerte, en este caso gana el bando fuerte, veamos como:

1.Af3 Re8 demasiado tarde para acercarse al peón

1...Rf7 2.Ac6 Ad1 3.d7+-

1...Ab5 2.Ac6+-

2.Ac6+ Axc6 3.Rxc6 Rd8 4.d7+- ganando.

SEGUNDA POSICION BASICA



Son tablas juego quien juego

Esta es una posición básica de tablas que debemos memorizar, el rey defensor ya amenaza al peón por detrás y el alfil protege su casilla de avance. Solo hace falta analizar el caso en que mueven las blancas puesto que en cualquier caso el plan es idéntico.

1.Ad7 Af1 2.Ag4 Ab5 3.Ae2 Ac6 4.Af3 Ab5 $\frac{1}{2}\frac{1}{2}$

La diferencia es evidente, el alfil blanco no puede ir a c6 como bloqueador de la diagonal porque lo capturarían las negras.

TERCERA POSICION BASICA



Ganan blancas juego quien juego

UN TEMA CLASICO, cuando una de las diagonales de defensa tiene **MENOS DE 4 CASILLAS**, hay grandes posibilidades de victoria.

1.Ab7 Ae2 2.Ae4 Aa6 3.Af5 Rb5 el alfil no puede abandonar la diagonal y hay que jugar de rey **4.Ad3+ Ra5 5.Axa6** ganando.

En estos casos de diagonales excesivamente cortas (menos de 4 casillas) el rey del bando fuerte debe controlar esas casillas, sino no sirve de nada que sean cortas, para dejar claro este punto presento el siguiente ejemplo:



1.Rg8 gana, pero, **1.Re8?** solo da tablas.

1.Rg8

1.Re8? El rey atacante debe controlar las casillas de la diagonal corta de lo contrario no podrá ganar, veamos como el bando débil puede lograr las tablas **1...Re6 2.Af8 Af4 3.Ab4 Ah6 4.Ad2 Ag7 5.Ae3 Rd6 6.Ad2 Re6 7.Ac3 Ah6** $\frac{1}{2}\frac{1}{2}$ No se puede ganar porque el rey solo controla una casilla de esa diagonal corta si hubiera jugado a 1.Rg8 controlaría 2 de las 3 casillas y la victoria entonces es posible.

1...Rg6 2.Af8 Af4 [2...Ae5 3.Ac5 Ag7 4.Ae3+-] 3.Ac5 Ah6 4.Ad4 Rh5 5.Ag7 ganando.



Dos ejemplos para aclarar conceptos dudosos:



Dos formas de hacer tablas, si se conocen, ¡claro!

Juegan blancas. Por la posición del rey defensor las blancas deben impedir que acceda a la casilla d8 donde las tablas serán inevitables, por lo tanto:

1.Ah5 Ah3 Aquí las blancas pueden tener la tentación de llevar su rey a c7 como en el primer diagrama que hemos presentado. En ese caso las negras harían tablas porque estas podrían llevar su rey a c5 como en el segundo diagrama presentado, veremos también esa “peregrinación” de los reyes a continuación en la variante de color azul.

2.Ag6 Este es el otro intento de victoria, se pretende jugar Af5 con lo que bloquearemos la diagonal

2.Re5 Rg7! 3.Rd4 Rf6 4.Rc5 Re5 5.Rc6 Rd4 6.Rc7 Rc5 tablas como en el segundo Diagrama presentado. Se pueden hacer jugadas intermedias de alfiles pero aquí he querido resaltar los movimientos de rey para comprender el mecanismo defensor.

2...Ad7! Esta jugada salva las tablas **3.Af5 Re8** tablas



Por último, un ejemplo extraído del excelente libro **LOS CIENT FINALES QUE HAY QUE SABER de Jesús de la Villa**. El diagrama siguiente muestra una posición de **Kurajica - Markland, Hastings, 1971**. Las negras pueden conseguir las tablas pero deben conocer el tipo de final al que han llegado.



Las negras juegan y pueden hacer tablas

Lo primero que hay que darse cuenta en esta posición es que el alfil defensor tiene dos casillas de control del peón, que son f6 y f8, por lo que deberán esforzarse en detener el peón controlando f6 puesto que en ella las dos diagonales del alfil tienen más de 4 casillas para evitar posiciones de zugzwang. Por el contrario, si dejan que el peón acceda a la 7ª fila las tablas serán mucho más difíciles de conseguir porque una de las diagonales tendrá solo 3 casillas.

1...Rd7?!

Podríamos decir que este es el primer error, el rey negro intenta conseguir la casilla f7, es decir bloquear el peón por delante, pero la proximidad del rey blanco lo hace imposible. Así, **el método más seguro de tablas sería acercarse al peón por la casilla e4, es decir, por detrás del peón**, restringiendo la movilidad del rey blanco, veamos como:

1...Rd5 2.Rg6 Re4 3.Ac7 Rf3 4.Ad8 Rg4 tablas como en el segundo diagrama estudiado más arriba.

2.Rg6 Re8 3.Af4 Ad4?

Error decisivo del negro, **el alfil blanco se dirige a g7** por la casilla h6 para expulsar al alfil negro de la gran diagonal por lo que el peón subirá a 6a y 7a fila La forma de evitarlo es llevar el rey negro a g8

3...Rf8 4.Ah6+ Rg8 5.Ag5 Ad4 6.Af6 Af2 7.Ae5 Ah4 8.Af4 Ad8 9.Ag5 Axf5 10.Rxf5 Rf7 tablas

4.Ah6 Re7

4...Ac3 5.Ag7 Ab4 6.f6 Rd7 7.Rh7 Re6 8.Rg8 Ad6 9.f7 Ac5 10.Af8 Ae3 11.Aa3 Ah6 12.Ac1+- El alfil negro se ha quedado sin casillas para controlar el avance del peón.

5.Ag7 Ac5 6.f6+ avance ganador como en el caso anterior 6...Re6 7.Ah6 Ad6 8.f7 Ab4 9.Rg7 Ac5 10.Rg8 Aa3 11.Af8 Ac1 12.Ab4 Ah6 13.Ad2 1-0

