

ALFIL Y PEONES CONTRA ALFIL Y PEONES (SIMPLIFICACION)

Quería dejar el tema de los alfiles del mismo color poniendo algunos ejemplos donde ambos bandos poseen algún peón y para lograr la victoria uno de los rivales debe simplificar y operar adecuadamente para defender la coronación de un último peón.

Hay que dejar claro que existen infinidad de posiciones y yo aquí solo pretendo comentar algunas maniobras interesantes para algunos casos determinados. Como siempre, un buen libro de finales ampliará enormemente estas ideas básicas a todo aquel que le interese profundizar en este tema.

Pasemos inmediatamente al primer tema:

COMO CAPTURAR UN PEON BLOQUEADOR EN ALGUNAS OCASIONES



Juegan blancas y ganan

Lógicamente si jugaran las negras con 1...Re8 tendrían grandes posibilidades de tablas a pesar de perder su peón, pero al jugar las blancas el tema se complica puesto que con:

1.Rf7! las blancas mantienen alejado al rey rival. **1....Rd7 2.Ae7 Ac3 3.Axf6 Ae1 4.Ag5 Ac3 5.Rg6!** Esto ya es conocido de ejemplos anteriores, el rey blanco se dispone a controlar los cuadros de la diagonal corta a la que podría acceder el alfil negro.

5....Ad4 6.Ah6 Ac3 7.Ag7 Ab4 8.f6 Aa3 9.f7 Re6 10.Ah6 Ab4 11.Rg7 Rf5 12.Rg8 Como también vimos anteriormente el rey blanco ya está preparado para expulsar al alfil negro de su diagonal defensiva.

12....Rg6 13.Af8 Ad2

13...Ac3 14.Ac5 Ag7 15.Ae3+- las negras no tienen jugada.

14.Ac5 Ah6 15.Ad4 y las blancas ganan.

Pero, este mecanismo no se puede generalizar, por ejemplo:



Juegan blancas y solo logran tablas

1.Rg7 Re7 2.Af7 Ad3 3.Axg6 Ab5 4.Rh6 Rf8 5.Ah5 [5.Ah7 Ae8 6.Ae4 Af7=] 5...Ad3 Tablas.

El alfil blanco no tiene un camino por la derecha del rey blanco para llegar a h7 como en el caso anterior.



COMO CAPTURAR UN PEON QUE BLOQUEA A DOS LIGADOS



Blancas ganan

Aquí tenemos lo que se podría catalogar como una posición típica de dos peones contra uno donde el peón del bando débil está en una casilla atacada por el alfil rival. Esto permite en numerosos casos la victoria del bando fuerte, pero también incluiremos algunas excepciones donde esta victoria no llega a consumarse. Evidentemente hay dos factores fundamentales para que este peón pueda ser capturado:

1ª – El peón deberá estar en una casilla donde pueda ser amenazado por el alfil.

2ª – Que este peón tenga una diagonal con menos de tres casillas para que pueda ser defendido por su alfil.

Veamos cómo se debe evolucionar:

1.Ag5 Dado que el alfil negro dispone de jugadas de espera en la diagonal g1–a7, las blancas deberán desalojarlo de esa diagonal para capturar al peón.

1...Ad4 2.Re4 Ac3 Podemos ver otras opciones:

2...Af2 Intentando mantenerse en la misma diagonal **3.Ae3 Ah4 4.Rd5 Ae7 5.Af2 Af8 6.Ah4** las negras han entrado en zugzwang, si mueven el alfil (debe verse que en esa diagonal el alfil negro dispone como máximo de tres casillas, una la cubre el rey blanco y la otra el alfil rival) **6...Ah6** (y si mueven el rey **6...Rb7** con **7.Ag3 Rb6 8.Ad6** el peón cae.) **7.Ad8+** y el peón negro se captura.

2...Ag7 3.Ad8+ Rb7 4.Rd5 Af8+- como en el caso anterior al alfil negro le faltan casillas para seguir defendiendo su peón.

Finalmente si es el rey el que se desplaza **2...Rb7 3.Ae3** las blancas cambiarán alfiles o ganarán el peón.

3.Ae3 Ab4 4.Rd5 Aa3 5.Ag5 Ab4 Ahora el alfil negro no puede abandonar esta diagonal tan corta por la necesidad de defender su peón, de lo contrario con el jaque las blancas lo ganarían.

5...Rb7 6.Ae7 Rb6 7.Ad8+ Rb7 8.Aa5 Ab4 9.Axb4 cxb4 10.Rd4 y el peón negro cae.
 10...Rb6 11.Rd3 Rc5 12.Rc2 Rb6 13.Rb2 Rc5 14.Rb3+-

6.Ae7 Aa3 7.Ad8+ Rb7 8.Aa5 gana.

----- ooOoo -----

Pero como comentábamos más arriba este método no funciona siempre:



Juegan blancas, pero son tablas.

Es obvio que si la posición anterior la trasladáramos una columna a la izquierda también ganarían las blancas, pero si por el contrario se trasladara una columna a la derecha las negras lograrían las tablas puesto que su alfil dispondría de una diagonal más larga para seguir defendiendo su peón.

1.Ah5 Ae4 2.Rf4 Ad3 3.Af3 Ac4 4.Re5 Ab3 5.Ah5 Ac4 6.Af7 Ab3 7.Ae8+ Rc7 8.Ab5 Aa2! tablas.

----- ooOoo -----

De todo lo dicho anteriormente se podría suponer que otra columna más a la derecha también daría el mismo resultado de tablas. Pero, ¡Oh, sorpresa! En el ajedrez nada es fácil, porque como en la vida ¡hay más de una manera de pescar un pez!



Juegan blancas y ganan.

1.Af8+ Rd7 2.Ac5 Ag3 3.Aa7! Y hemos descubierto otro acceso al ataque del peón, la casilla b8 que antes no existía, como punto de ataque, nos da un nuevo método ganador.



Pasemos ahora a ver algunos ejemplos de varios peones en ambos bandos y la forma en que se debe evolucionar para lograr la victoria.



Jugada 65. Juegan negras. Teichman-Marshall S. Sebastian 1911.

Este final nos presenta varios errores por ambos bandos que nos permitirán aprender matices importantes en estos finales de alfiles y peones.

65...Af7+? El primer error, la posición del rey blanco habría permitido un rápido desenlace

65...Ab1! las blancas ya no pueden defender sus peones contra el rey negro **66.Ad3** (**66.Af1 Rf4 67.Rd4 f5!→** y las blancas están en zugzwang. (*Pero no 67...Rg3? 68.Re3 salvandose*)) **66...Aa2+ 67.Rc5 Rf4→ 68.Rd6 Rg3 69.Re7 Rxg2 70.Rxf6 Rxf3 71.Rxg5 Rg3→** ganado rápido.

66.Rd3 Rf4 67.Af1 Rg3 68.Re3 ahora las negras ya no pueden conquistar directamente el peón g, la única posibilidad está en la irrupción del peón g5 que haga posible un ataque en diagonal contra g2.

68...Ad5 69.Re2 f5 70.Re3 Ae6

70...f4+? No conseguía nada **71.Re2 Ab7 72.Re1** y si ahora **72...Axf3 73.gxf3 Rxf3 74.Ae2+ Rg2 75.Af1+ Rg3 76.Re2** tablas.

71.Re2 g4 72.hxg4? El primero de una serie de errores de los que podemos aprender bastante

72.fxg4! fxg4 73.Re3!= y las negras solo pueden llegar a un final con un peón de torre que da tablas.

72...fxg4 73.Re3

73.fxg4? Axc4+ 74.Re3 Ac8 y **75...Ab7** daría la victoria.

73...Ad7? Un serio error que debía echar por tierra los esfuerzos de las negras por no haberse dado cuenta de que lo importante no es si las blancas tienen un peón de ventaja, sino el hecho de tener vía libre para el avance de su peón h.

73...gxf3! 74.gxf3 Ad7 75.f4 Ag4! de nuevo un zugzwang que habría dado la victoria a las negras **76.Re4 Rf2** etc.

74.fxg4! Ahora ya es correcta la captura puesto que el rey blanco ha ganado un tiempo **74...Axc4 [74...Ac6? 75.g5=] 75.Re4?**

75.Ab5! Rxg2 76.Rf4! y serán tablas.

75...Ac8! 76.Re3 Ad7! Y las blancas abandonaron ante la caída del peón g.

Habría sido un error **76...Ab7? 77.Ac4! Axc2 78.Ae6** no daría más que tablas

Pero ahora no hay salvación con **76...Ad7 77.Re2 (77.Re4 Ac6+) 77...Ab5+** etc. **0-1**.



COMO IMPONER UN PEON DE MAS "SANO" AUN CON PEONES EN AMBOS BANDOS

Cuando todavía hay varios peones en ambos flancos no es demasiado difícil conseguir un peón pasado si este peón de ventaja es un peón "sano", es decir, si no es un peón doblado y si la posición no se ve comprometida por alguna amenaza grave. Para estudiarlo lo mejor sería partir de la llamada **POSICION DE FINE** y a continuación ver los pasos a seguir.

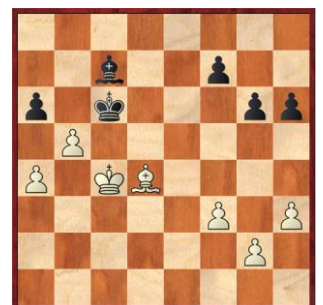


Juegan negras pero ganan blancas

Fine describe el plan ganador en tales posiciones (mayoría de peones en un ala, igual número de peones en la otra ala) con estas cuatro etapas:

- 1) El rey y el alfil blancos se colocarán en los lugares más eficaces, esto es, serán 'centralizados'.
- 2) La mayoría de los peones se utilizará para crear un peón pasado, y el peón pasado se adelantará todo lo posible.
- 3) En caso de que el adversario intente bloquear nuestro peón pasado con su alfil, se ofrecerá siempre un cambio de alfiles, lo que conducirá al levantamiento del bloqueo y a un nuevo avance del peón.
- 4) En caso de que el adversario bloquee con su rey el peón pasado, llevaremos nuestro rey a la otra ala, incluso con el sacrificio del peón pasado, y allí capturaremos los peones enemigos.

1...g6 2.Rf1 Rf8 3.Re2 Re7 4.Rd3 Rd6 5.Rc4 Rc6 6.b4 Ab6 7.f3 Ac7 8.a4 Ab6 9.Ad4 Ac7 10.b5+



1) y 2) Centralización de las piezas para obtener un peón pasado.

10....axb5+ 11.axb5+ Rb7

11...Rd7 12.b6 Ag3 13.Rd5 Af4 14.b7 Ab8 15.Ae5+- ganando rápido.

12.Rd5 Ab8

12...Af4 13.Ae5 Ae3 14.Rd6 a la caza de los peones negros.

13.b6



3) Conseguir el mayor avance del peón o el cambio de alfiles.

13....Ah2 14.Ae5 Ag1 15.Rd6 de nuevo pasando a la caza de los peones negros, obsérvese que el rey penetra, igual que en el caso anterior, en el momento en que no puede ser jaqueado por la diagonal a3-f8



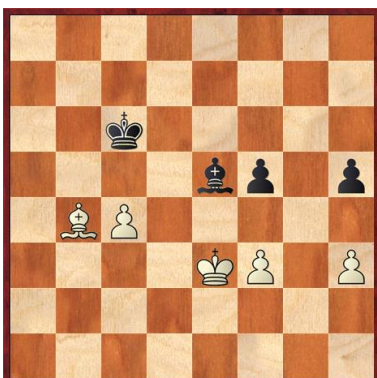
Y 4) Penetrar con el rey en la otra ala para capturar los peones.

15...Rxb6 16.Re7 Rc5 17.Rxf7 Rd5 18.Ag7 h5 19.Rxg6+- con fácil victoria de las blancas.



----- ooOoo -----

En ocasiones las cosas no son tan fáciles y el bando más débil puede mantener la posición formando para el rey enemigo una zona infranqueable con apostamiento de sus peones y del alfil, con lo que al rey defensor le queda la misión de bloquear al peón pasado adversario.



Las blancas no pueden progresar

El rey blanco no puede acercarse a los peones negros f5 y h5 porque el alfil negro siempre puede ocupar la diagonal adecuada, **1.Rd3 Ab2 2.Ac3 Ac1 3.Af6 Af4 4.Ag7 Ac1 5.Ad4 Af4 6.Ae3 Ae5 7.Ag5 Ab2** etc.

----- ooOoo -----

Para concluir me gustaría añadir los comentarios que hace Pachman al final de su partida con Hort en Manila de 1976.



Jugada 39. Juegan blancas. Hort-Pachman, Manila, 1976.

39.g5! No me esperaba esta sorpresa tan desagradable. Se trata de una excepción a la regla ya formulada por nosotros según la cual los peones deben ser apostados siempre en las casillas de color contrario al del alfil. Aquí las blancas ganan porque el alfil negro es cazado en su posición, un fenómeno bastante insólito.

En los cálculos previos a este final de juego, yo sólo había contado con el avance natural (y aquí malo) **39.f5+?** Tras el cual la partida no podía ser ganada por las blancas, **39...gxf5+ 40.gxf5+ Rf7** y las blancas no pueden irrumpir en territorio enemigo **41.Ae5 Ad8 42.Ad6 Af6** etc.

39...Ad8

Tampoco sirve **39...Ab8 40.Ag7!** (Pero no **40.Ae5? Axe5 41.fxe5 Re7** tablas) **40...Ac7 41.Af8 Ab8 42.Ad6 Aa7 43.Ae5 Re7 44.f5** ganando.

40.Ae5 Rf7

40...Ae7 41.Ad6! aprovechando que en esta casilla el alfil no puede ser cambiado **41...Ad8 (41...Axd6? 42.cxd6 Rxd6 43.f5 gana. (También 43.Rd4+-)) 42.f5+ gxf5+ 43.Rf4** y las negras pierden el peón f y la partida.

41.Ad6! Re6 Y las negras abandonaron porque aquí también gana **42.f5+ gf5 43.Rf4+-** como en el análisis anterior. **1-0**

