

CABALLO CONTRA PEON

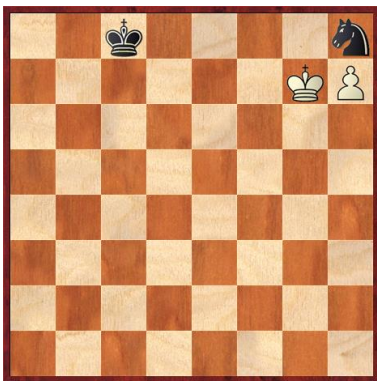
EL ORIGINAL MOVIMIENTO DEL CABALLO

Este particular salto de caballo tiene, creo yo, sus ventajas y desventajas. Ante la característica de no poder bloquear su amenaza sobre una pieza o un jaque al rey rival, se puede contraponer el que va cambiando el color de la casilla donde se ubica en cada uno de sus saltos. De esta manera no es posible hacer con él una especie de triangulación como se hace con el rey para llegar a una misma posición un tiempo más tarde. Evidentemente por los cambios de color de las casillas deberán ser dos tiempos más tarde, por decirlo de alguna manera. Por otra parte este cambio del color de las casillas es una característica que lo diferencia del alfil que se ve recluido a unas casillas de un color determinado.

En este envío me gustaría comentar como se desenvuelve el caballo en la lucha contra un solo peón, una lucha, por cierto, algo torpe en ocasiones porque no lo puede capturar solo inmovilizar.

CABALLO CONTRA UN PEON

Un caballo solo, sin la ayuda de su rey, puede evitar la coronación de un peón en todos los casos **excepto si el peón es de torre y está en séptima fila**. El razonamiento es simple, el caballo no dispone de casillas suficientes para huir del rey rival y mantener la vigilancia de la casilla de coronación.



El caballo no tiene casilla a donde huir.

Pero, si el peón está solo una casilla más atrasado, la cosa cambia totalmente.



Juegan blancas pero son tablas.

1.Rf6 Ch7+ 2.Rg6 Cf8+ 3.Rg7 Ce6+ 4.Rf7 Cg5+ 5.Rg6 y aquí las negras disponen del recurso salvador **5...Ce6!** después del cual no sirve el avance del peón **6.h7 Cf8+** tablas. Este mecanismo de tablas es muy importante memorizarlo para la práctica cotidiana.

Aunque el peón esté aún más atrasado se debe seguir operando con cautela con el caballo, por ejemplo, en la posición siguiente:



Juegan negras y logran tablas.

La jugada más errónea de las negras sería amenazar el peón con **1...Cb7??** porque a partir de ese momento el caballo ya no podría controlar el avance del peón.

En cambio con **1...Cc8** se obstaculiza el avance del peón y se deja el caballo, lo más alejado posible del rey rival, en una posición donde podrá ser defendido por su rey. Por ejemplo:

1...Cc8 2.Rf3 Rg7 3.Re4 Rf6 4.Rd5 Re7 5.Rc6 Rd8 6.a6 Ca7+ 7.Rb7 Cc8 tablas.

----- ooOoo -----

Evidentemente la cosa se complica cuando el caballo está alejado del peón pasado, el cálculo de los caminos de acceso para el caballo pueden ser complicado y tedioso pero hay ciertas reglas que nos pueden ayudar en el proceso.



Juegan blancas y logran tablas. Grigoriev 1932.

Por lo explicado anteriormente el problema se podría simplificar considerando que solo bastaría para lograr las tablas que: **Cuando el peón alcance la casilla h3 el caballo pueda instalarse en f1 o en g4.**

Pero, para ello deberá salvar el obstáculo de la excelente colocación del rey negro que bloquea importantes líneas de acceso para el caballo.

Sería interesante analizar primero dos caminos equivocados para extraer enseñanzas importantes:

1.Cc3?

Es catastrófica **1.Cc1??** puesto que los caminos del caballo quedan bloqueados inmediatamente. **1...h5 2.Cb3 h4** etc. El caballo ha perdido tiempos valiosísimos.

1...h5 2.Cd5+ Rf3! Es sabido que la máxima oposición de un rey a los jaques de un caballo es ubicarlo en diagonal con él y con una casilla de separación puesto que este deberá gastar cuatro movimientos para volver a darle jaque **3.Cc7 h4 4.Ce6 Rg4!** de nuevo máxima oposición **5.Cc5 h3**

6.Ce4 h2 el peón ha llegado a séptima sin ser bloqueado, la partida está ganada **7.Cf2+ Rf3 8.Ch1 Rg2** etc.

Ahora en contraposición vamos a argumentar la brillante solución de Grigoriev.

1.Cb4! h5 2.Cc6 Arriba ya se ha visto que dar el jaque en d5 es perdedor porque el rey negro logra una excelente oposición. **2...Re4** buscando el máximo control del caballo.

2...h4? 3.Ce5 y el caballo ya tiene a su alcance g4 ya que si **3...Rf4 4.Cg6+** logra las tablas.

3.Ca5!! Si, ¡Ahora la genialidad de Grigoriev! Esta desconcertante jugada solo puede entenderse con la idea básica de buscar caminos para ir a f1 o a g4. El caballo busca saltar a c4 para desde ahí tener dos caminos opcionales c4-d2-c1 y si el rey negro se mueve c4-e5-g4.

No logra nada **3.Cd8? h4 4.Ce6 Rf5! 5.Cd4+ Rg4** y el peón avanza sin oposición, si **6.Ce2 h3** etc.

3...h4

No se puede impedir que el caballo salte a c4, pues si **3...Rd4 4.Cc6+ Re4 5.Ca5.**

Es lo mismo con **3...Rd3 4.Cc6 Re4 5.Ca5.**

Con **3...Rd5 4.Cb3** y el camino a f1 queda despejado.

4.Cc4 Como se comenta más arriba la amenaza directa es Cd2-Cf1 que da tablas **4...Rf3!** Ofrece la mayor resistencia.

4...h3 5.Cd2+ Rf4 6.Cf1 da tablas como ya analizamos.

4...Rd3 5.Ce5+ da acceso a g4.

5.Ce5+ Única, aún es necesario jugar con precisión.

5.Cd2+ Re2 6.Ce4 h3 7.Cg3+ Rf2 y las negras ganan.

5...Rg3 6.Cc4 h3

6...Rf2 7.Ce5

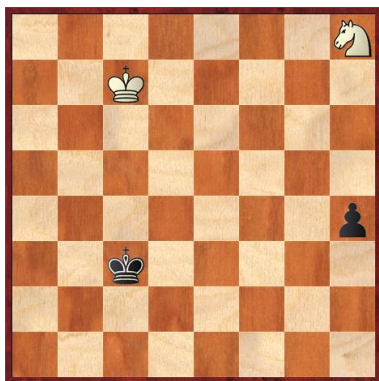
6...Rf4 7.Cd2

7.Ce3 Llegando justo a tiempo a la ya comentada posición de tablas.



Como complemento de las tareas posibles para un caballo cuando lucha contra rey y peón se podría mencionar también su capacidad para mantener alejado momentáneamente al rey enemigo de su peón, si este se encuentra bastante alejado. Esto puede ayudar al rey propio a acercarse para colaborar en la defensa y lograr las tablas.

Podríamos ver un ejemplo que curiosamente también está elaborado por Grigoriev.



Blancas juegan y logran tablas. Grigoriev 1932.

Observando detenidamente el diagrama se puede intuir que no hay manera alguna de impedir que el peón negro avance hasta la séptima fila, por lo tanto, el objetivo del caballo sería alcanzar la casilla g3 e impedir así su coronación. Pero para ello debe ganar un tiempo puesto que necesita 4 para llegar a g3 y el peón con tres tiempos ya corona. Veamos cómo se puede conseguir esta proeza.

1.Cf7!

Es un error **1.Cg6?** que más bien ayuda a avanzar el peón rápidamente **1...h3 2.Cf4 h2 3.Ce2+ Rd2 4.Cg3 Re1** y el rey negro se ha acercado lo suficiente para capturar el caballo y ganar.

1...h3 2.Cg5 h2 3.Ce4+! Este jaque en e4 es la gran diferencia con el caso anterior que había sido en e2 y aún ayudaba a acercar el rey negro, veamos porque es tan diferente **3...Rc2** ¡Única! El rey negro no puede acercarse a su peón dando así un tiempo vital para que el rey blanco pueda ayudar en la lucha por las tablas.

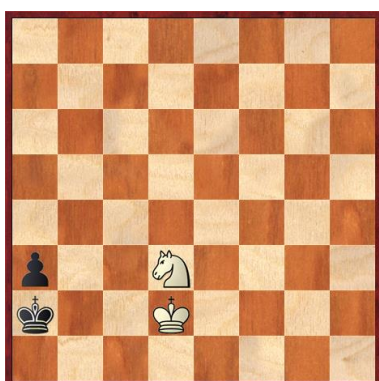
3...Rd3 4.Cg3 y el rey negro no puede pisar la columna e porque el caballo capturaría el peón tras el jaque.

3...Rd4 es la otra ruta para intentar acercarse a su peón **4.Cf2** y de nuevo el rey no puede pisar la columna e sin perder su peón, aún parece posible para las negras continuar con **4...Rc3 5.Rd6 Rd2 6.Re5 Re2 7.Ch1 Rf3 8.Rd4 Rg2 9.Re3 Rxh1 10.Rf2** pero lo único que se puede lograr es un elegante ahogado.

4.Cg3! Rd1 5.Rd6 una vez conseguido ese tiempo adicional para parar el peón, el objetivo pasa a ser acercar el rey para que ayude a su caballo **5...Re1 6.Re5 Rf2 7.Rf4** Defendiendo su caballo y garantizando las tablas.



Para terminar dos curiosas posiciones de mate que aunque poco frecuentes deben conocerse.



Juegan blancas. Mate en 3.

1.Rc2 Ra1 2.Cc1 a2 3.Cb3 mate.



Blancas juegan y ganan.

1.Rf3!

1.Rf2 Rh1 y solo se logran tablas.

1...Rh1 2.Rf2 Rh2

2...h2 3.Cg3 mate.

3.Cc3

3.Cd4 Rh1 4.Cf5 Rh2 5.Ce3 Rh1 6.Cf1 h2 7.Cg3 mate.

3...Rh1 4.Ce4 Rh2 5.Cd2 Rh1 6.Cf1 h2 7.Cg3 y de nuevo mate.

