

CABALLO CONTRA 2 Y 3 PEONES

Cuando los peones están ligados la lucha del caballo para conseguir las tablas es algo más fácil, pero, aun así este necesitará la colaboración de su rey para conseguirlo.



CABALLO CONTRA 2 PEONES LIGADOS



Juegan negras y logran tablas

1...Cg6!

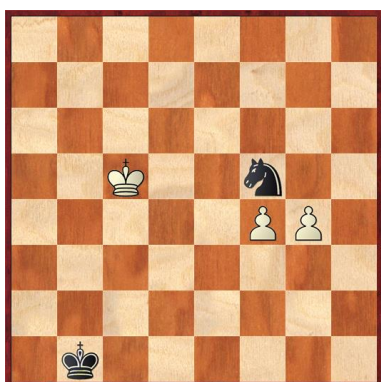
1...Cf5+? 2.Rd7 y uno de los peones coronará.

2.Rd7

Si, 2.e7+ Cxe7 3.fxe7+ Re8 tablas por ahogado.

2...Ce5+ 3.Rd8 Cc6+ 4.Rc7 Ce5 5.e7+ Re8 y tablas.

Para que el caballo pueda neutralizar los peones enemigos deberá contar con la ayuda de su rey, pero, en ocasiones cuando esto no es posible, el caballo puede contar con la posición del rey rival permitiéndole hacer un jaque salvador como en el caso que vemos a continuación:



Negras juegan y logran las tablas

1...Ce3! 2.g5 Cg2 3.f5!

3.g6? Cxf4 4.g7 Ce6+ tablas.

3...Ch4 4.f6 Cf3 5.g6

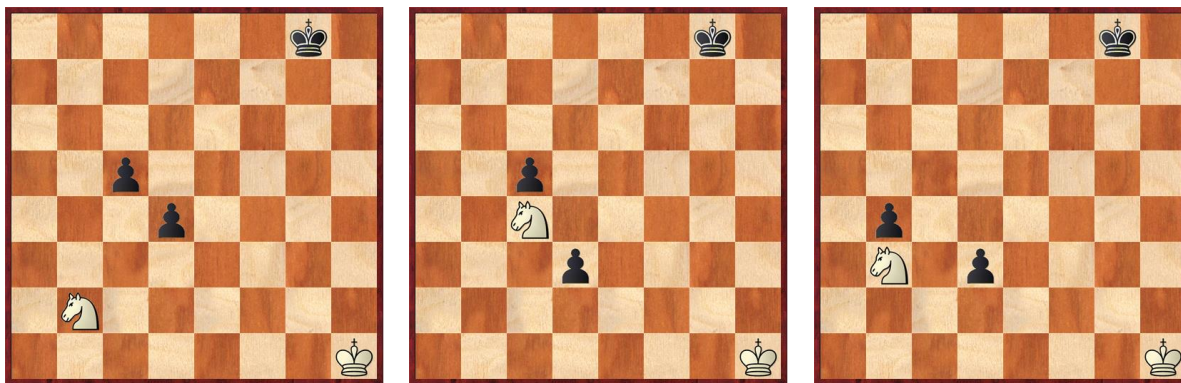
5.f7? Cxg5 6.f8D Ce6+ tablas.

5...Ce5 6.g7

Si, 6.f7 Cxg6 como vimos en la entrega anterior, caballo contra peón son tablas si el peón no es de torre.

6...Cd7+ 7.Rd6 Cxf6 y finalmente se logran las tablas.

Como se puede comprender fácilmente hay tres posiciones típicas donde los peones quedan inmobilizados por el caballo cuando estos están ligados o muy próximos. En un caso el caballo no puede moverse pero en los otros dos sí.



Cuando los peones están separados más de una columna el caballo no puede detenerlos sin la ayuda de su rey.



Juegan blancas y ganan

1.a5 Cc8 2.a6 Rd4 3.d6! Cb6

3...Cxd6? 4.a7 gana de inmediato.

4.a7 Re5 5.d7 y un peón corona.



CABALLO CONTRA 3 PEONES LIGADOS

En la lucha de tres peones ligados contra caballo Averbarch afirma en su libro, FINALES DE ALFIL Y DE CABALLO que: "Tres peones ligados triunfan cuando se enfrentan a un caballo si se consigue que estos pasen de la quinta fila". Y como ejemplo analiza la siguiente posición:



Blancas juegan y ganan

1.f5+!

1.g5? Cd5 2.Re4 Ce7! 3.Re5 Rh5! 4.f5 Rxh4 5.Rf6 (5.f6 Cg6+ 6.Rf5 Rh5 tablas.) 5...Cd5+ 6.Rg6 Ce7+ también serían tablas.

1...Rg7 2.g5 Cd5 3.h5 Se han conseguido avanzar los peones hasta la quinta fila quitando movilidad al caballo. 3...Cc3

3...Rf7 4.h6 Cc3 (4...Ce7? 5.h7+-) 5.g6+ Rf8 6.h7 ganando rápido.

4.Rf4 Ce2+

4...Cd5+? 5.Re5 Ce3 6.f6+ y las blancas ganan en pocas jugadas.

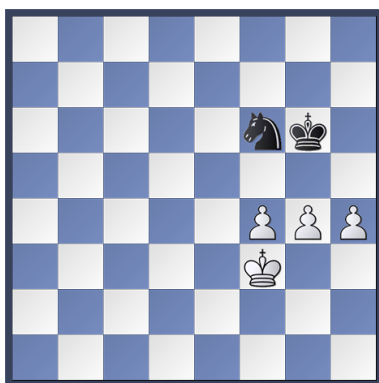
5.Re5 Cg3 6.f6+ Rg8 7.h6 Ch5 8.g6 Cg3 9.h7+ Rh8 10.f7 y un peón corona.

----- ooOoo -----

Parece que el tema es fácil y que no ofrece demasiados problemas.

¡Nada más lejos de la realidad!

Analicemos la misma posición pero, en esta ocasión, son mano las negras:



Juegan negras y logran tablas.

1...Cd5! 2.f5+

No resultaría mejor 2.h5+ Rh6! simplemente el rey negro impide que los peones blancos se alineen en la quinta fila porque caería el de h. 3.Re4

(3.Rg3 Ce3 4.Rh4 (4.f5 Cxf5+ tablas.) 4...Cg2+ de nuevo tablas.)

3...Cc3+ 4.Re5 (4.Rd4 Cd1 5.f5 Cf2=) 4...Cd1! y las blancas no tienen continuación ganadora 5.Rf6

(5.g5+ Rxh5 6.f5 Cf2 7.f6 (7.g6 Rg5 8.Re6 (8.g7 Cg4+ 9.Re6 Cf6=) 8...Ce4 de nuevo posición de tablas.) 7...Rg6 8.Re6 Ce4 son tablas)

5...Ce3 6.g5+ Rxh5 7.g6 Cg4+ 8.Rg7 (8.Rf7 Ch6+=) 8...Ch6 9.Rh7 Cf5 10.g7 Cxg7 11.Rxg7 Rg4 definitivamente tablas.

2...Rf6 3.Re4 Cc3+ 4.Re3

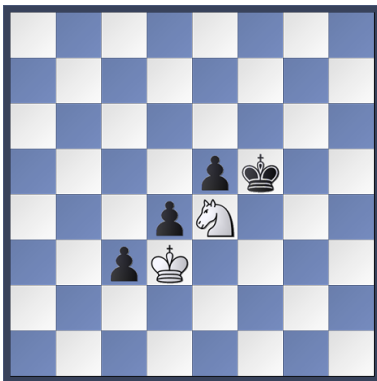
**4.Rd3 Cb5 5.Rc4 Cd6+ y ya tienen tablas las negras.
4.Rd4 Ce2+ 5.Re3 Cg3 6.Rf4 Ce2+ de nuevo tablas.**

4...Re5! quitandole movilidad al rey blanco **5.h5 Cd5+ 6.Rf3 Cf6 7.h6 [7.g5 Rxf5= etc.] 7...Ch7**

De acuerdo con la tesis de Averbach los peones no han podido ocupar la quinta fila y el caballo y el rey rival consiguen posiciones de tablas.



Para terminar me gustaría poner dos posiciones, de las que deberíamos huir, donde los peones “casi” han alcanzado la quinta fila pero han dejado suficientes huecos donde el caballo y el rey rivales se pueden alojar para lograr las tablas sin problemas. Pongo muy pocos comentarios porque la defensa es bastante evidente.



Tablas juegue quien juegue.

Si juegan blancas: 1.Cg3+

**También 1.Cd6+ Rg4 2.Ce4 Rf4 3.Cd6 Rf3 (Si, 3...c2 4.Rxc2 e4 5.Cxe4 Rxe4 6.Rd2 tablas.)
4.Ce4 c2 5.Cd2+ Rf4 6.Rxc2 tablas.**

1...Rg5

1...Re6 es un intento de dirigirse a “b3” pero con **2.Re4** se controla todo.

2.Ce2 Rg6 son tablas.

Si juegan negras: 1...Re6

Lógicamente no vale **1...c2?** **2.Cg3+ Rg4 3.Ce2 Rf3 4.Cc1 e4+ 5.Rxd4 e3 6.Rd3=**

Tampoco **1...Rf4 2.Cc5 Rf3 3.Ce4=** Y sigue sin valer **3...c2** por **4.Cd2+** y se pierde el peón.

2.Cc5+ Rd5 3.Cb3

Sería un error aquí **3.Ce4?? c2 4.Cf6+ Re6 0–1**

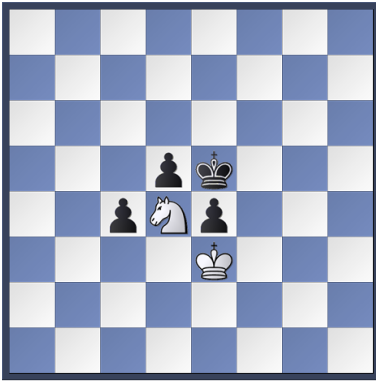
3...e4+ 4.Rc2 Rc4 [4...e3 5.Rd3=] 5.Ca5+ Rc5 [5...Rb4 6.Cc6+ Rc5 7.Ca5=] 6.Cb3+ Rd5 7.Ca5 Re5

7...e3 8.Rd3=

7...Rd6 8.Cb3=

8.Cc6+ tablas, el rey negro debe volver a posiciones analizadas.

----- ooOoo -----



Tablas juegue quien juegue.

Si juegan blancas: 1.Cc6+ Rd6 2.Cb4 Rc5 3.Ca2 [También 3.Cc2 c3 4.Cd4 Rc4 5.Ce2 c2 6.Rd2 d4 7.Rxc2 d3+ 8.Rd1 Rd5=] 3...Rb5 [3...d4+ 4.Rxe4 c3 5.Rd3=] 4.Cc3+ Rc5 [4...Rc6 5.Rd4=] 5.Ca2 tablas.

Si juegan negras: 1...Rd6 [1...c3 2.Cc2 todo bloqueado.] 2.Rd2 esperando a que el rey negro se dirija a un flanco determinado. Siempre dando posiciones de tablas.

----- ooOoo -----