

Biblioteca Básica de Ajedrez



tomo 6

CECSA

BIBLIOTECA BASICA DE AJEDREZ

TOMO 6

BIBLIOTECA BASICA DE AJEDREZ

TOMO 6

DAVID HOOPER

CIA. EDITORIAL CONTINENTAL, S. A. DE C. V., MEXICO

DISTRIBUIDORES:

ESPAÑA-ARGENTINA-CHILE-VENEZUELA-COLOMBIA-PERU

**Bolivia — Brasil — Costa Rica — Dominicana — Ecuador — El Salvador
Estados Unidos — Guatemala — Honduras — Nicaragua — Panamá — Paraguay
Portugal — Puerto Rico — Uruguay**

Título original en inglés:

A POCKET GUIDE TO CHESS ENDGAMES

Traducido por:

ALFONSO VASSEUR WALLS

Edición autorizada por:

G. BELL AND SONS, LTD.

Copyright © 1970 by G. Bell and Sons, Ltd.

**Cuarta impresión
marzo de 1987**

Reservados todos los derechos. Ni todo el libro ni parte de él pueden ser reproducidos, archivados o transmitidos en forma alguna o mediante algún sistema electrónico, mecánico de fotoreproducción, memoria o cualquier otro, sin permiso por escrito del editor.

Derechos Reservados © en Lengua Española-1975, Primera Publicación

**COMPAÑIA EDITORIAL CONTINENTAL, S. A. DE C. V
CALZ. DE TLALPAN NÚM. 4620, MÉXICO 22, D. F.**

**MIEMBRO DE LA CAMARA NACIONAL DE LA INDUSTRIA EDITORIAL
Registro Núm. 43**

IMPRESO EN MEXICO

PRINTED IN MEXICO

CONTENIDO

PREFACIO	7
1 PIEZAS CONTRA REY SOLO	9
1:1 R + D Contra R	9
1:2 R + T Contra R	9
1:3 R + A + A Contra R	10
1:4 R + A + C Contra R	10
2 PIEZAS CONTRA PIEZAS	13
2:1 Diversos Finales Raros	14
2:2 T + A Contra T	15
2:3 D Contra T	22
2:4 T Contra A	28
2:5 T Contra C	29
2:6 D Contra D	31
3 FINALES CON PEONES	33
3:1 R + P Contra R	33
3:2 R + 2 Peones Contra R	37
3:3 R + P Contra R + P	38
3:4 R + 2 Peones Dobles Contra R + P	42
3:5 R + 2 Peones Unidos Contra R + P	44
3:6 R + 2 Peones Aislados Contra R + P	59
4 PIEZA Y PEON CONTRA REY	71
4:1 R + C + P Contra R	71
4:2 R + A + P Contra R	72
4:3 R + T + PT + A de Color Contrario Contra R + T	72
5 PIEZAS CONTRA PEONES	73
5:1 C (o A) Contra Peón(es)	73
5:2 C (o A) + P Contra Peón(es)	78
5:3 C + C Contra P	86
5:4 T contra P	92
5:5 T Contra 2 Peones	100
5:6 T Contra 3 Peones	105
5:7 T + P Contra Peones	110
5:8 D Contra Peón(es)	111
5:9 D + P Contra Peones	115

6	FINALES CON PIEZAS MENORES	117
6:1	A + P Contra C	117
6:2	A + P Contra A	122
6:3	C + P Contra C	125
6:4	C + P Contra A	130
6:5	A (o C) + 2 Peones Contra A (o C)	135
6:6	A (o C) + 2 Peones Contra A (o C) + P	141
6:7	A + 2P Contra A del Color Opuesto	153
7	TORRE CONTRA PIEZAS MENORES (CON PEO- NES)	157
7:1	T + P Contra C	157
7:2	T + P Contra C + P	159
7:3	T + P Contra A	163
7:4	T + P Contra A + P	167
8	FINALES DE TORRE	173
8:1	T + PT Contra T	173
8:2	T + PC (o PA o P Central) Contra T	180
8:3	T + 2 Peones Unidos Contra T	195
8:4	T + 2 Peones Aislados Contra T	208
8:5	T + P Contra T + P	220
8:6	T + 2 Peones Contra T + P	223
9	FINALES CON DAMA	241
9:1	D + P Contra D	241
9:2	D + 2 Peones Contra D	252
9:3	D + P Contra D + P	252
9:4	D + 2 Peones Contra D + P	253
9:5	D Contra T + P	254
9:6	D Contra T + 2 Peones	277
9:7	D + P Contra T + P	278
10	GLOSARIO	281

PREFACIO

Mi objetivo ha sido escribir un libro para el jugador práctico. Dejando a un lado los finales de partida que raramente se presentan, he podido cubrir un amplio campo y, no obstante ello, procurando que el libro sea conciso y fácil de consultar.

En los últimos años, el análisis de los finales de partida básicos ha resultado cada vez más completo. En mi trabajo he considerado presentar esta nueva información en forma sistemática. Esto se muestra, por ejemplo, en el final de Torre contra Peones (5:4 a 5:6); y también en los Caps. 8 y 9, que serán de interés, creo, incluso para jugadores expertos.

Se presentan las convenciones usuales. Los diagramas se muestran desde el punto de vista de las Blancas. Se supone que las Blancas representan al jugador que lleva la ventaja, aun cuando no siempre es así. En la notación "anglosajona" cada una de las casillas y columnas tiene dos designaciones distintas, lo que puede ser confuso. Para saber si el término "5a. fila" se refiere a la 5a. de las Blancas (4a. de las Negras), o 5a. de las Negras (4a. de las Blancas), en ocasiones debe redactarse el texto con cuidado.

Se usan las *ítálicas* para describir posiciones que no están mostradas en diagrama: *AN/2CR* quiere decir que un Alfil Negro está colocado en la casilla 2CR (de las Negras). El tipo negro sólo se usa para obtener una presentación más clara y no tiene otro significado. Las posiciones de las partidas verdaderas en ocasiones tienen los colores invertidos; no hay indicación, y si se buscara la partida en el libro del torneo, se podría encontrar que el jugador que se pensaba llevaba las Blancas, en realidad llevaba las piezas Negras.

Existen algunas convenciones nuevas. Además de PT (por Peón de Torre), PC y PA, he usado PCtr para significar a un Peón del centro. Los Zugzwangs son posiciones importantes y, por vez primera en un libro, todos están marcados. También por primera vez se indican los resultados, jueguen las Blancas o las Negras, en todos los diagramas. Por ejemplo, +/– significa: juegan las Blancas y ganan, juegan las Negras

y pierden; =/– significa juegan las Blancas y empatan, juegan las Negras y pierden, una posición que sería un zugzwang está respectivamente marcada con una **Z** sobre el diagrama. El Cap. 10 es otra innovación.

Se emplean los símbolos siguientes:

= posición de empate. Cuando este símbolo no se usa al final de una serie de jugadas, entonces la posición representa el triunfo de alguno de los jugadores.

?? un error decisivo que cambia una partida ganada en una partida perdida.

? un error decisivo.

~ cualquier casilla.

Z, z un zugzwang.

* empate por medio de una serie de jaques.

El conocimiento del final de la partida es un trabajo acumulado de analistas del pasado, incluyendo a Filidor, Kling, Berger, Troitzky y Grigoriev; y del presente, incluyendo a Averbahk, Chéron, Maizelis y Kóipayev. Estos y otros, están reconocidos en el texto.

DAVID HOOPER

PIEZAS CONTRA REY SOLO

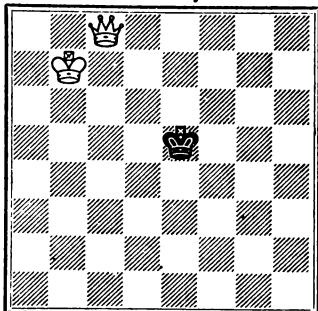
1:0 Finales que empatan: R + A contra R, R + C contra R y R + C + C contra R.

Finales que ganan: R + D contra R, R + T contra R, R + A + A contra R y R + A + C contra R. La estrategia para ganar consiste en formar un acordonamiento alrededor del Rey que está a la defensiva. El acordonamiento se hace más estrecho, y el rey es obligado a dirigirse a una orilla o a un ángulo, en donde se le da mate.

1:1 R + D contra R. Juegan las Blancas.

1 D—4C

1:1 +/—



Esta jugada tiende un cordón limitando las casillas 4TD, 4CD, 4AD, 4D, 4R, 4AR, 5AR, 5CR, 6CR, 7CR y 8CR

1 ... R—4D

(1 ... R—3A
 2 R—7A R—4R
 3 R—6A R—3A
 4 R—6D R—2A
 5 D—5C R—1A
 6 R—6R)

2 D—4A R—4A
3 D—4R R—3D
4 R—6C R—2D
5 D—5R R—1D
6 R—6A

No 6 D—6R? Mate ahogado.

6 ... R—1A
7 D—7A (8R) mate

Cuando el Rey que está a la defensiva esté en una orilla, cuídese del mate ahogado.

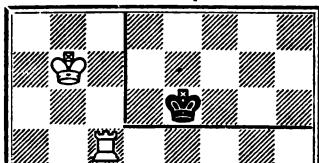
1:2 R + T contra R

La torre ya formó el cordón. El Rey de las Negras está obligado a irse hacia la orilla

y luego hacia un ángulo. Juegan las Negras:

- 1... R—3D
 2 R—6C R—3R
 3 R—7A R—2R
 4 T—6A R—1R
 5 R—6D R—2A
 6 R—5R R—2R
 7 T—7Aj R—1D
 8 R—6D R—1R
 9 T—7TD R—1A
 10 R—6R R—1C
 11 R—6A R—1T
 12 R—6C R—1C
 13 T—8T mate

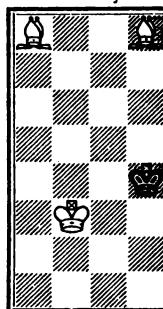
1:2 +/-



1:3 R + A + A contra R (véase 2:1a).

Debe obligarse al Rey que está a la defensiva a dirigirse a una esquina.

1:3 +/-



Juegan las Negras:

- 1... R—4R
 2 R—4A R—4A
 3 R—4D R—3R
 4 A—5Dj R—2D
 5 A—5T R—3D
 6 A—6C R—2R
 7 R—5R R—2D
 8 A—5T R—2R
 9 A—6R R—1A
 10 R—6A R—1R
 11 A—3T R—1A
 12 A—7D R—1C
 13 R—6C R—1A
 14 A—4Cj R—1C
 15 A—6Rj R—1T
 16 A—3A mate.

Las jugadas de "espera" (6, 8 y 11) no contienen ninguna amenaza; pero como las Negras tienen que jugar, deben retirarse.

1:4 R + A + C contra R. El Rey que está a la defensiva debe ser obligado a dirigirse a una esquina que pueda controlar el Alfil.

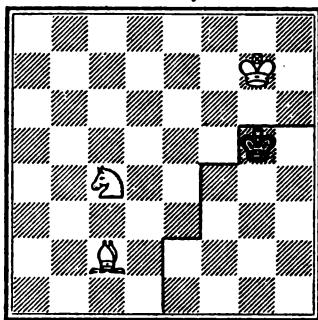
El diagrama muestra el cordón inicial alrededor de 1TR de las Blancas. Tanto su R, A como su C vigilan juntos 1D, 2D, 3D, 3R, 4R, 5R, 5AR, 6AR, 6CR y 6TR; y el Rey negro ya está reducido a dieciséis casillas.

Este cordón puede reproducirse con RB/2CD, AB/6CR, CB/6R. Pueden formarse cordones similares alrededor de 8STD de las Blancas. Si las Blancas tuvieran un AD, po-

drían formar un cordón inicial alrededor de 1TD u 8TR.

El juego de las Blancas consiste, en su mayor parte, en mover a su Rey haciendo retroceder al Rey enemigo. Las piezas menores forman el acordonamiento más pequeño (9 A—1D, 13 C—2D, 14 C—4R, 17 A—3T). Al principio, el Alfil controla la diagonal 1CD—7TR, luego la diagonal 1D—5TR y al último la diagonal 1AR—3TR. El Rey negro, buscando escapar, se mantiene cerca del límite del acordonamiento, a menos que se encierre antes.

1:4 +/-



Juegan las Blancas:

1 A—6C R—5A

2 R—6T R—5C

3 A—2A R—5A

4 R—5T R—6C

(4 ... R—6A

5 R—5C R—6C

6 A—1D, cerrando el acordonamiento).

5 R—5C R—6A

6 R—5A R—7R

(6 ... R—6C

7 A—1D)

7 R—4A R—8R

8 R—3R R—8A

9 A—1D R—7C

(9 ... R—8R

10 A—4C R—8A

11 C—2Dj R ~

12 C—4R)

10 R—4A

Para vigilar 3CR hasta que el Caballo puede volverse a colocar.

10 ... R—7A

11 A—4C R—8R

12 R—3R R—8A

13 C—2Dj R—7C

14 C—4R

(terminando el acordonamiento secundario)

14 ... R—8A

15 R—2D R—7C

16 R—2R R—8C

17 A—3T

(el cordón final)

17 ... R—7T

18 A—1A R—8C

19 C—6A R—7T

20 R—2A R—8T

y las Blancas dan mate en dos.

1:4a RB/7AR, AB/6R, CB/4TR; RN/2TR (véase 2:1e).

El Rey negro está en la esquina contraria. Cuando aún no ha sido acordonado el Rey al que se ataca, es más senci-

llo, aunque no siempre más rápido, tender el cordón inicial.

Juegan las Negras:

1 ... R—1T
2 C—6Cj R—2T
3 R—6A R—3T
4 A—8C R—4T

5 C—5R R—3T
6 C—4A

Ahora el Caballo está colocado correctamente.

6 ... R—4T
7 R—7C R—4C
8 A—7T R—4T
9 A—2A R—4C (1:4).

PIEZAS CONTRA PIEZAS

2:0 Finales poco comunes que comúnmente empatan: A + C contra A, A + C contra C, A + A contra A, C + C contra A, C + C contra C (véase 5:3b), 2 piezas menores contra T, A + C + C contra T, T + T contra 3 piezas menores, 3 piezas menores contra D, T + T contra D, A (o C) + D contra D, D + A contra T + T, D contra A + A (2:1b), D contra A (o C) + T (2:1c), T + 2 piezas menores contra D (2:1e), y T + C contra T (2:1f).

Otros finales que normalmente empatan: T + A contra T (2:2), T contra A (2:4), T contra C (2:5) y D contra D (2:6).

Finales poco comunes con resultados inciertos: A + A contra C (2:1a), T + A contra C + C, y D contra C + C (2:1b). Las Blancas suelen ganar "ahogando" a los Caballos o "acorralando" a uno de ellos.

Finales que por lo general se ganan: 3 piezas menores contra 1 pieza menor, A + A

+ C contra T, T + T contra 2 piezas menores, T + 2 piezas menores contra T, D contra A (o C), 4 piezas menores contra D, T + T + 1 pieza menor contra D, D contra A + C (2:1d), y D contra T (2:3). Sólo D contra T se presenta con alguna frecuencia.

Las Blancas tratan de que el Rey a la defensiva se dirija hacia una orilla, haciendo avanzar a su propio Rey para que ayude en el ataque de mate. En otra forma, o también, puede tratar de acorralar al Caballo, si el atacado posee tal pieza (2:1a, 2:5). Las Negras, a su vez, se resisten a ser obligadas a ello, y usan sus piezas para excluir, estorbar o restringir al Rey de las Blancas.

Si las Negras tienen dos piezas, fijan una barrera excluyendo al Rey negro (2:1b, 2:1c y 2:1d).

Si las Negras cuentan con una pieza menor restringen al Rey enemigo, impidiendo que se aproxime (2:1e, 2:1f, 2:2).

En el Ej. 2:3, las Negras tratan de hacer esto, pero no pueden tener éxito en contra de un juego correcto.

Cuando las Negras cuentan con una pieza menor restringen al Rey enemigo: le impiden que se coloque frente a su propio Rey, después de lo cual pueden retroceder o recibir el mate con la Torre Blanca (2:4, 2:5).

2:1 Diversos finales raros. Estos reciben un tratamiento breve; ya que es difícil que se presenten en la práctica.

2:1a *RB/3D, AB/5CD, AB/8AR, RN/6CD, CN/5TD.* (Tal-Botvinnik, Moscú, 1961.) Juegan las Negras y empatan:

1 ... C—7Cj
 2 R—4D R—7A
 3 A—7D R—6C
 4 A—5A C—8D
 5 A—6Rj R—2A =.

Juegan las Blancas y ganan acorralando al Caballo:

1 A—4Aj R—7C
 2 A—7R C—3C
 3 A—6R C—5T
 4 R—4A R—7A
 5 A—5Aj

Si se juega ahora:

5 ... R—7D
 6 R—3C C—3C
 7 A—6R R—6D
 8 A—8D C—1T
 9 A—5D R—5D
 10 A × C (1:3).

2:1b (i) *RB/3CR, DB/6R; RN/2CR, CN/3CR, CN/3AR.*

Los Caballos mantienen alejado al Rey Blanco:

1 ... C—2T
 2 R—4C 2C—1A
 3 D—6D R—2A
 4 D—5Dj R—2C
 5 R—5C C—2Tj =.

(ii) Sustituya los alfiles por Caballos con el mismo resultado. Las Negras juegan A—2TR—3CR o 4AR.

2:1c (i) *RB/3D, DB/7TD; RN/3R, AN/4D, TN/5R.* Las Negras juegan T—5AD—5R manteniendo alejado al Rey enemigo.

(ii) Sustituya CN/3D por AN/4D con el mismo resultado (empate).

2:1d Dos posiciones de empate: en la primera se mantiene alejado al Rey Blanco, en la segunda se encierra.

(i) *RB/~, DB/~/; RN/1CR, AN/2CR, CN/4R.*

(ii) *RB/1TR, DB/~/; RN/6CR, AN/6TR, CN/6AR.*

Si este final se presenta en una partida, es probable que las Negras no puedan colocar una barrera.

2:1e *RB/6R, TB/4D, AB/7AR, CB/6D; RN/3TR, DN/5TR.*

(Soultanbeieff-Barzin, 1932). Las Negras pierden porque permitieron el acercamiento del Rey blanco:

1 ...	D—6Tj
2 R—6A	D—6AD
3 C—5Aj	R—2T
4 A—6R	R—1T
5 R—7A	D—2Aj
6 C—7R	D—6C
7 T—4Tj	D × T
8 C—6Cj	R—2T
9 C × D (1:4a)	

2:1f RB/4D, TB/2CD; RN/3D, TN/2TD, CN/2D. (Alekhine-Capablanca, Buenos Aires, 1927).

1 T—2D	C—4A
2 R—4Aj	R—3A
3 T—2TR	T—5Tj
4 R—3A	T—5CR
5 R—2D	T—6C
6 T—5T	R—4C
7 R—2R	R—5A
8 T—4Tj	R—6A
9 R—2A	T—6D
10 T—4AR	R—7D
11 R—2C	T—4D
12 R—3A	R—6D =.

Aquí se acordó un empate. Al Rey a la defensiva no se le pudo obligar a dirigirse a la orilla.

2:2 T + A contra T. El análisis definitivo de este difícil final fue comenzado por Fildor (1749) y terminado por Kling (1846).

Tres tipos de empate (2:2a, 2:2b, 2:2c) arrojan al Rey negro a la orilla y las Blancas son incapaces de mantener a su Rey en una casilla opuesta. Hay algunas excepciones cuan-

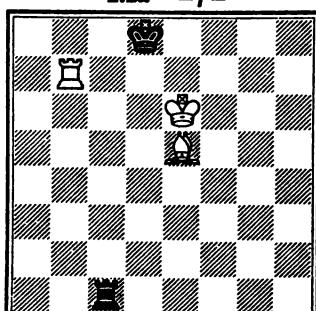
do el Rey negro está muy cerca de la esquina, o cuando la Torre no cuenta con espacio suficiente para maniobrar.

Las Blancas ganan si logran oponer a los Reyes (2:2d, 2:2e, 2:2f), excepto cuando el Rey negro está junto a la casilla angular (2:2g).

El Rey negro con frecuencia es obligado a dirigirse a la orilla, pero, por medio de la posición de empate de Cochrane (2:2h), por lo regular se puede impedir que el Rey blanco se aproxime.

2:2a Posición de empate de Szen; también hay empate si se mueve una, dos o tres columnas a la derecha. Si la Torre blanca se mueve a lo largo de la 7a. fila, las Negras contestan con 1 ..., R—1A = (2:2b). Si la Torre blanca se mueve hacia abajo de la columna, las Negras dan jaque obligando al Alfil a salir de la gran diagonal. Si se juega 1 R—6D, T—8Dj, hay empate.

2:2a =/=



Una partida Marovic-van der Weide, Holanda, 1967, continuó:

1 T—2C T—5A?

(1... T—3Aj
2 A—6D T—8A =
es lo correcto)

2 R—6D R—1R

(2... R—1A
3 R—7R)

3 T—2AR T—8A

4 A—2C T—8Dj
5 R—6R T—8Rj

(5... R—1D
6 A—5R R—1A
7 T—2CD)

6 A—5R T—8CR

7 T—2AD

y ganan las Blancas
(2:2d).

(i) RB/6R, TB/7TR, AB/5R; RN/1AR, TN/8CR. Ganan las Blancas. Esta es la posición del Ej. 2:2a movido una columna hacia la izquierda y reflejado. Juegan las Blancas:

1 T—7TD R—1C
2 T—8Tj R—2T
3 T—8Tj R—3C
4 T—8Cj

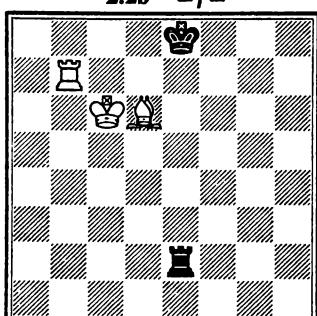
A esta maniobra de dar jaque y capturar a una pieza que se encuentra detrás de él, se llama *skewer*.

Juegan las Negras:

1 ... T—3Cj
2 A—6A T—5C
3 T—7TD R—1C
4 T—8Tj R—2T
5 R—5A T—1C
6 T—7Tj R—3T
7 T—1T

2:2b Primera posición de empate de Kling. Hay posiciones similares que empatan, excepto cuando el Rey negro está en una casilla de la esquina o junto de ésta. Juegan las Negras, 1..., T—8R =. Juegan las Blancas: 1 T—7CR, T—8R; 2 R—5D, R—1D; 3 A—5R, T—8AD; 4 R—6R, R—1A; 5 A—6D =. Esta es la forma en que las Negras se defienden cuando el Rey no se encuentra en la columna del Caballo o en la columna de Torre.

2:2b =/=



(i) RB/6TD, TB/7TR, AB/6CD; RN/1AD, TN/7AD. Las negras se defienden en forma distinta. Juegan las Blancas:

1 R—5C T—7CR
 [1 ... T—8A?
 2 A—5A (2:2e)].

2 T—7Aj

(2 A—5A T—3C =)

2 ... R—1C
 3 T—7D T—3C
 4 R—6T T—3AD = (2:2c).

(ii) RB/6R, TB/7D, AB/6AR; RN/1CR, TN/7CR. Cuando las Negras están junto a la casilla angular, juegan las Blancas y ganan, 1 T—8Dj, siguiendo un skewer. Si juegan las Negras empatan, 1 ..., T—7TD = (2:2g).

(iii) RB/6AR, TB/7R, AB/6CR; RN/1TR, TN/7TR. Las Negras pierden cuando su Rey se encuentra en la casilla del ángulo.

2:2c Segunda posición de empate de Kling; también hay empate si se mueve esta posición una columna a la izquierda o a la derecha. Las Blancas juegan manteniendo la clavada sobre el Alfil. Juegan las Blancas:

1 T—7D T—3R
 2 T—1D

(2 R—5A T—7R =
 o bien 2 T—7TR,

R—1R =),

2 ... T—7R
 3 T—1TD R—1R
 4 T—7T = (2:2b).

O bien,

1 T—1R T—3T

(no 1 ... T—2A?
 2 T—6R T—2TD
 3 A—2C T—1T
 4 A—1A T—1A
 5 A—3Tj R—1C
 6 T—6C T—1T
 7 T—6AD T—1R
 8 A—7R T—1T
 9 T—5A T—3Tj
 10 A—6A T—1T
 11 T—5TR)

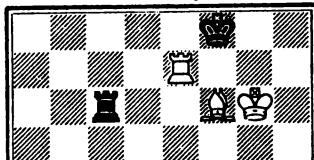
2 T—1TR R—1R
 3 T—1D T—1T
 4 R—7C T—2Tj
 5 R—8C T—1T = .

(i) RB/6R, TB/7AD, AB/6D; RN/1D, TN/3TD. Las Blancas ganan, teniendo la jugada:

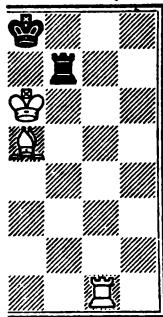
1 T—1A T—3C
 2 T—2A T—3T
 3 T—2TR R—1A
 4 T—2CD T—1T
 5 R—7R T—2Tj
 6 R—8R T—1T
 7 T—1C

Y el Rey que se encuentra a la defensiva no puede marcar el paso. Por otra parte, cuando las Negras tienen la jugada:

1 ... T—8T
 2 T—6A T—8Rj
 3 A—5R T—7R
 4 T—1A T—5R
 5 T—1Dj R ~
 6 T—1CD

2:2c $=/ =$ 

2:2d Las Negras juegan y empatan, 1 ..., T—2Rj, 2. R—6D, T—2Dj =.

2:2d $+/-$ 

Juegan las Blancas y ganan. Su Torre puede cambiar de lado a lado amenazando mate. (Véanse las jugadas 3, 5 y 10.) Su Alfil impide a la Torre negra que se mueva a determinadas casillas —esto recibe el nombre de interferencia.

1 T—8Cj

(1 A—6D? T—2Rj =)

1 ... T—1A

2 T—7C T—7A

(De lo contrario la siguiente jugada sería mate.)

3 T—7CD

(3 T—7AD? R—1D
4 T—7CD T—7AD = 2:2a)

3 ... T—7D

4 T—7TD

(Una jugada de espera para obligar a la Torre negra a abandonar la 7a. fila)

4 ... T—8D

5 T—7CR T—8AR

(Véase 2:2a (i) para la variación 5 ..., R—1A, 6 T—7TR, T—8CR.)

6 A—3C

(Con interferencia en 2AR y 1R)

6 ... T—6A

(6 ... R—1A; 7 T—4C)

7 A—6D

(Amenazando mate en dos).

7 ... T—6Rj

8 A—5R T—6AR

9 T—7Rj R—1A

(9 ..., R—1D; 10 T—7CD, con interferencia en 3AD).

10 T—7AD R—1C

11 T—7Cj R—1A

12 T—4C R—1R

(12 ... T—6R; 13 T—4TR).

13 A—4A

(Con interferencia en 3R y en la columna de AR.)

13 ... R—1A

Y las Blancas dan mate en tres, analizado por Filidor en 1749.

2:2e *RB/6AD, TB/7AR, AB/5AD; RN/1AD, TN/1D.* Ganan las Blancas. En el desarrollo siguiente, jugando las Negras, su Rey termina en un ángulo; y ganan las Blancas porque su Torre amenaza simultáneamente mate tanto en la columna de TD como en la 8a. fila:

1 ... T—7D

2 T—7CR

(2 T—7R? R—1D

3 T—7AR, T—7R = 2:2a).

2 ... T—8D

3 T—7TD T—8CD

(3 ... R—1C

4 T—4TD)

4 A—3T R—1C

(4 ... T—6C

5 A—6D T—6Aj

6 A—5A T—6CD

7 T—7Aj)

5 T—7R R—1T

6 T—4R T—2C

7 T—5R

Y las Blancas dan mate en cuatro jugadas.

Las Negras no pueden defenderse conservando su Torre en esta primera fila como se demuestra jugando las Blancas:

1 A—7R

(1 A—6D?	T—2D
2 T—8Aj	T—1D
3 T—1A	T—2D
4 T—1TD	T—2Aj = .)

1 ...	T—1C
-------	------

2 T—5A	R—1C
--------	------

3 A—6Dj	R—1A
---------	------

4 T—5TD.	
----------	--

2:2f *RB/6TD, TB/6D, AB/5TD; RN/1TD, TN/2CD.* Ganan las Blancas. En los dos ejemplos anteriores las Blancas ganaron debido a que pudieron amenazar con mate en los dos flancos del Rey enemigo, el cual, como están las cosas, no puede hacer nada. En consecuencia, maniobran su Rey a 6AD, cambiando el Ejemplo 2:2e. Juegan las Negras:

1 ... T—7C

(1 ... T—2Tj,

ayudando en esta forma a las Blancas).

2 T—6AR	T—8C
----------------	-------------

3 A—6C	T—8Tj
---------------	--------------

4 R—5C	R—2C
---------------	-------------

5 T—7Aj	R—1A
----------------	-------------

6 R—6A	T—8Aj
---------------	--------------

7 A—5A (2:2e).

2:2g Empate. Juegan las Negras: 1 ... , R—1A; 2 T—7D, T—7R = (2:2a).

Teniendo la jugada, las Blancas intentan jugar su Rey a 6R y su Alfil a la gran dia-

gonal, con la idea de cambiar al ejemplo 2:2d:

1 **T—7AD** **T—6A**
2 **A—4T**

(2 A—6A T—6Cj
3 R—5A T—6TD
4 A—5R T—3T =

Manteniendo al Rey blanco fuera de su 6a. columna).

2 ... **T—8A**

(2 ... T—5A?
3 A—6A T—5Cj
4 A—5C

y la Torre negra no puede regresar a la columna de AR).

3 **A—6A** **T—8Cj**
4 **R—5A** **T—7C**

Preparándose para llegar a la columna de TD por medio de jaques en las filas si es necesario. No las jugadas siguientes:

4 ... T—8Aj?
5 R—6R T—8CD
6 A—4D T—8AR
7 T—7Cj R—1A
8 T—4C R—1R
9 A—5R (2:2d).

5 **A—5R** **T—7TD**
6 **T—7Cj** **R—1A**
7 **T—7D** **R—1C**

Por lo general, el mejor lugar para el Rey negro.

8 **R—6C**

Si se jugara 8 R—6A. T—3Tj obligando a salir al Al-

fil de la gran diagonal, y cambiando el Ejemplo 2:2g (i), después de 9 A—6D, T—8T; 10 T—7Cj, R—1T; 11 T—2C, sería empate.

8 ... **T—7AR**

Formando una barrera para detener al Alfil de Rey impidiéndole cruzar la columna de AR.

9 **A—3C**

9 **A—6A** **T—7Cj** =.

O bien,

9 **A—4D** **T—6A**
10 **A—5A** **T—6Cj**
11 **R—6A** **T—6Aj**
12 **R—6R** **T—6A**
13 **A—4D** **T—3Aj** =.

Haciendo regresar al Rey blanco.

9 ... **T—8A**

(9 ... T—6A?
10 A—6D).
10 **T—7R** **R—1A**
11 **T—2R**

En caso de que se juegue 11 T—7TD, R—1R, es empate; pero con la Torre en la columna de Rey, se produce un curioso empate en la jugada 19.

11 ... **T—8CR**

Clavando al Alfil. No. 11 ... , R—1C?; 12 **A—2A**.

12 T—3R T—7C

13 R—6A T—8C

14 A—6Dj

(14 A—5R T—8Aj

15 R—6R T—2A

16 T—3TR T—2Rj

17 R—6D T—1R

18 T—7T R—1C =).

14 ... R—1C

15 T—8Rj R—2T

16 T—7Rj R—1C

17 A—5R T—8Aj

18 R—6R T—2A

19 T × T =.

O bien, 19 T—8Rj, T—1A =.

(i) RB/6AR, TB/2CR, AB/6D; RN/1TR, TN/8TD. Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—2T

Abandonando la esquina.

2 A—5A T—8Aj

Arrojando al Rey o desplazando al Alfil.

3 A—2A T—8TR

4 R—7A

(4 T—7Cj R—1T

5 T—7T T—3Tj),

Alejando al Rey blanco.

4 ... R—3T

5 A—4D T—8Aj

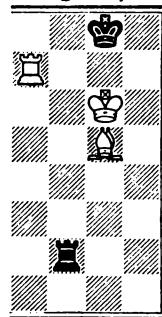
6 A—6A R—4T

7 T—5Cj R—3T = (2.2c).

Juegan las Blancas y ganan. Comenzando con 1 A—5A, capture a la Torre negra

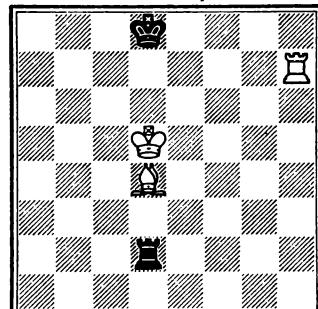
en la jugada 56, de acuerdo con Crosskill (1864). Este, uno de los finales básicos más difíciles, está fuera de los propósitos de este libro.

2:2g /=



2:2h Esta posición, y todas sus similares, exceptuando aquellas en las que el Rey se encuentra en una casilla angular, son empates. Si las Blancas amenazan con mate con 1 R—6D, su Alfil es capturado con jaque.

2:2h /=



Una partida entre Flohr-Reshevsky, Semmering, 1937,

continuada en la forma siguiente:

1 R—5R R—1A

El Rey se dirige a la dirección opuesta. No 1 . . ., T—7Rj?; 2 R—6D, R—1R, 3 A—5R.

2 A—5A T—2D
 3 A—7R R—2C
 4 R—6R R—3A
 5 T—1T T—7D
 6 T—1Aj R—4C
 7 A—6D T—7Rj
 8 R—7D T—5R
 9 T—5Aj **R—5T**
 10 R—6A R—6C
 11 R—5D T—1R
 12 T—5Cj R—7A
 13 A—5A R—6D
 14 T—3Cj R—7R
 15 A—4D T—1Dj
 16 R—4R T—1Rj
 17 A—5R R—8R
18 T—2C

(18 T—5C R—7R =).

18 . . . T—7R = .

Habiendo regresado a la posición desde donde empezaron, las Blancas ahora están de acuerdo en declararlo empate.

(i) RB/5CD, TB/7TR, AB/4CD; RN/1CD, TN/8CD. Empate. Juegan las Blancas.

1 R—5A T—8Aj

Más sencillo aquí que 1 . . ., R—1T.

2 R—6C R—1A
3 A—5A R—1D
4 R—6A T—8R = (2:2a).

2:3 D contra T (Análisis de Crosskill, 1895). Ejemplos 2: 3a a 2:3g, muestran siete posiciones tipo en las cuales el Rey negro está en un extremo. Predominantemente las Blancas amenazan con el mate, en tanto que si la Torre se aleja del Rey amenazan horquilla. Cuando no se dispone de una horquilla con facilidad (2:3e a 2:3g), las Blancas se reagrupan; mientras tanto, su Dama impide a la Torre dar una serie de jaques.

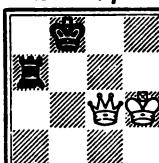
Todos los ejemplos son ganados por las Blancas con excepción del 2:3a, jugando las Negras.

2:3a Juegan las Blancas.

1 D—8Rj R—2C
 2 D—7Dj R—1C
 3 D—8Dj R—2C
 4 D—7Aj R—3T
 5 D—6Aj R—4T
 6 R—5A

Juegan las Negras: 1 . . ., T—3T; 2 D × T = . Los mates ahogados pueden ocurrir sólo cuando el Rey negro está en el extremo, y la Dama blanca se encuentra retirada de la jugada de un Caballo. La Dama debe mantenerse a una distancia un tanto mayor.

2:3a +/ =



controlan la casilla frente al Rey negro. Juegan las Negras.

- 1 ... T—2D
- 2 D—8ADj T—1D
- 3 D—6Rj

O bien:

- 1 ... T—2Aj
- 2 R—6R T—2D
- 3 D—6A.

2:3b Juegan las Negras:

- 1 ... R—1A
- 2 D—6T.

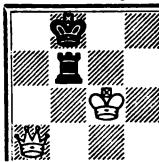
Si en vez de ello se aleja la Torre, las Blancas ahorquillan cuando en mucho en cuatro jugadas, por ejemplo:

- 1 ... T—8C
- 2 D—8Dj R—2T
- 3 D—4Dj R—1C
- 4 D—8Tj R—2T
- 5 D—7Tj.

Juegan las Blancas, pierden “una jugada”:

- 1 D—5Rj R—2T(1T)
- 2 D—1Tj T—1C
- 3 D—5T.

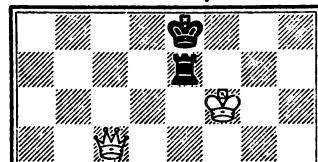
2:3b +/ -



2:3c Una posición que se puede presentar en cualquier parte del extremo. Las Blancas amenazan dar mate con D—8AD, y su Dama y Rey

Si la Dama blanca estuviera en 6D (en vez de en 5AD), entonces, 1 ..., T—2Aj; 2 R—6C, T—2Cj; prolongaría mucho la partida. Las Blancas deben continuar con 3 R—6T, pues si juegan 3 R—6A?, la contestación sería T—3Cj, dando como resultado un empate.

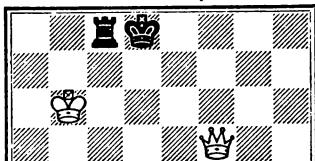
2:3c +/ -



2:3d La Torre se encuentra en el extremo, y bajo el ataque de la Dama. Si la Torre da jaque, sigue el mate; si se aleja la Torre, pronto será ahorquillada; si se mueve a 2AD, quedará enfilada.

(i) RB/7AD, DB/7CD; RN/4TD, TN/3TD. Si se juega 1 ..., T—3T, las Blancas ahorquillan en cinco jugadas.

2:3d +/−



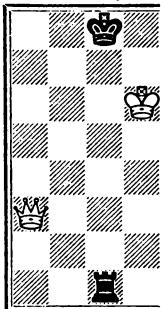
(ii) *DB/5CD, RB/7R; RN/1AD, TN/1D.* Aquí es el Rey y no la Dama el que mantiene atacada a la Torre, y si se juega 1 . . ., R—2A; 2 D—5Tj.

2:3e La Dama amenaza con dar mate y también ataca a la distante Torre. Juegan las Negras: 1 . . ., T—8CD; 2 D—8Tj; T—1C; 3 D—6Aj; o bien 1 . . ., T—8Dj; 2 R—6A, R—1C; 3 D—3C j.

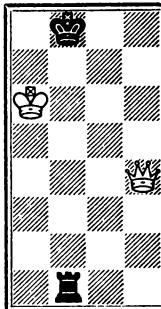
(i) Posición similar: *RB/6D, DB/4TD; RN/1AD, TN/7AD.*

2:3f La Dama interfiere en 1TD. Juegan las Negras: 1 . . ., R—1A; 2 D—4Aj, R—1C; 3 D—3D (2:3e), o bien, 1 . . ., T—8AD; 2 D—8Dj.

2:3e +/−

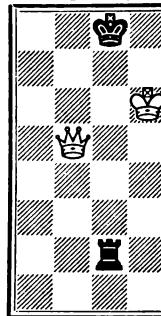


2:3f +/−



Existen muchas variaciones, por ejemplo, con los Reyes como se mostraron: *DB/5D, TN/7CD; o DB/7R, TN/6CD.*

2:3g +/−



2:3g Como en los dos ejemplos anteriores, la Torre negra no puede reunirse con su Rey sin ponerse en peligro. Juegan las Negras: 1 . . ., T—2A; 2 D—5TD (2:3c); o bien, 1 . . ., T—8A; 2 D—4T (2:3f); o bien, 1 . . ., T—7Dj; 2 R—6A, T—7Aj; 3 R—6C, y ahora que el Rey blanco está fuera del camino, su Dama puede ahorquillar o, de lo contrario capturar a la Torre abandonada.

O bien,

1 . . . T—7TR

La Torre se encuentra en la misma diagonal que el Rey blanco, en donde no puede ser ahorquillado.

2 D—5R

Las Blancas interponen a su Dama en la misma diagonal.

2 ... T—3Tj

(2 ..., T—7Dj; 3 R—6A, T—7Aj; 4 R—6C (2:3f);

3 R—5A T—3T

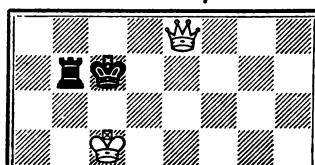
4 R—5C T—2T

5 R—6C.

(i) RB/6D, DB/4CD; RN/1AD, TN/8AD. Una posición de la misma clase.

2:3h El Rey negro se encuentra en un extremo y las Blancas pueden atacar en dos frentes, su Rey por un flanco y su Dama por el otro.

2:3h +/—



Juegan las Blancas:

1 D—8TD

Obligando a retirarse a la Torre.

1 ... T—8C

(1 ..., T—6C; y las Blancas ahorquillan en tres jugadas, o bien 1 ..., T—7C; 2 D—4R, T—7AR; 3 D—4D —alineando a la Dama— T—4Aj; 4 R—4C, T—6A o 4TR; y las Blancas ahorquillan en cuatro jugadas.)

2 D—4R T—8Aj

(2 ..., T—2C; 3 D—8R).

3 R—5C R—2D

[3 ..., R—1D; 4 D—4Dj, R—1A; 5 R—6C, T—8Cj; 6 R—6T, T—1C; 7 D—5R, (2:3d)].

4 R—6C

(cuando la Torre no puede dar una serie de jaques las Blancas avanzan su Rey. Este abre líneas para posibles ahorquillamientos, y pretende establecer mate).

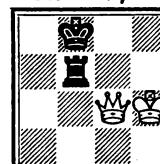
4 ... T—1A

5 D—4Cj R—1D

6 D—5A (2:3d)

Juegan las Negras: 1 ..., T—2T; 2 D—5Rj, R—2C; 3 R—5C, R—1A; 4 R—6C (2:3c).

2:3i +/—



2:3i Juegan las Negras, 1 ..., T—2TD (2:3a), o bien:

1 ... R—2T

2 D—4R R—3T

(2 ..., R—3C; 3 D—4TD, 2:3h,

o bien,

2 ... R—1T, o 1C

3 R—6A).

- 3 R—6A T—3Cj
 4 R—7A R—4T
 5 D—8Tj T—3T
 6 D—7C (2:3d)

Todas las líneas que siguen conducen al Ejemplo 2:3b:

1 ... T—7C

- (1 ... R—1T
 2 D—4R R—1C
 3 R—6A

o bien, 1 ... , T—8C; 2 D—8Rj, R—2T; 3 D—4Tj, R—1C; 4 R—6A, T—2C).

2 D—4R T—3Cj

(2 ... , T—7TR; 3 D—4AR, T—2T; 4 R—6Aj, R—2T; 5 D—4R, T—2CD).

3 R—7D T—4C

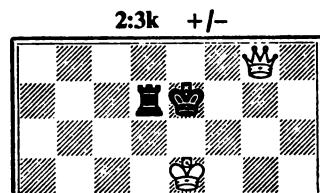
(3 ... , T—6C; 4 D—5Rj, R—2T; 5 D—5Tj, R—1C; 6 R—6A, T—2CD).

- 4 R—6A T—2C
 5 D—8Rj R—2T
 6 D—8D.

2:3j RB/6R, DB/5AD; RN/1D, TN/2D. Juegan las Blancas: 1 D—5C (2:3c), o bien, 1 D—6Cj. Juegan las Negras: 1 ... , T—2CD (1 ... , T—8D; 2 D—2AR); 2 D—6Dj, R—1A; 3 D—6Aj, R—1C; 4 R—6D (2:3i).

2:3k Juegan las Negras: 1 ... , T—2A (en el caso de 1 ... , T—8D las Blancas ahorquillan en cinco jugadas); 2

D—7Cj, R—1D; 3 D—8Aj, R—2D; 4 R—5D, T—2C; 5 D—7Aj, R—1A; 6 D—8Rj, R—2A; 7 R—5A (2:3h). Podría ganar un proceso similar de repetición si la posición del diagrama se moviera una columna a la derecha.



Juegan las Blancas:

1 D—8AD T—7D

(1 ... , T—8D; 2 D—6Rj, R—1D; 3 D—8Cj, R—2A; 4 D—4Aj, R—1D; 5 R—6R, 2:3g).

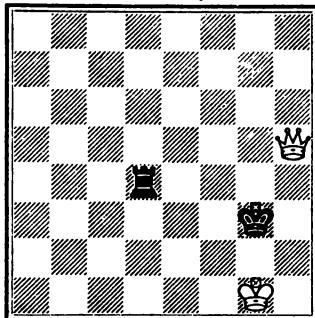
- 2 D—5Aj R—2D
 3 D—5Cj R—1A
 4 R—6R T—7AD

(4 ... , T—8D; 5 D—4Aj, R—1D; 6 D—3C, 2:3e, o bien, 4 ... , T—1D; 5 R—7R, 2:3d).

5 R—6D (2:3g).

2:3l (Euwe, 1949). Las Blancas todavía tienen que arrojar al extremo al Rey enemigo. Su plan consiste en obligar a la Torre a alejarse de su Rey. Entonces la Dama da jaque; y el Rey negro, en sus esfuerzos por evitar una horquilla, queda en

2:31 +/−



una posición peor. Al principio el Rey Blanco se mueve hacia el centro, en donde obstruye a su Dama en cierta forma, de manera que las horquillas no son siempre posible. La Torre negra puede entonces ser alejada de su Rey y formar una barrera, como aquí, en la quinta fila (5 . . ., T—5TR) y después, sobre la columna (11 . . ., T—8D). Las Blancas rompen esta barrera mediante un ataque por dos frentes, su Rey operando a un lado de la columna, o fila, y su Dama por el otro lado.

Juegan las Blancas:

- 1 D—5Rj T—5A
2 D—3Rj R—5C

De lo contrario la Torre está perdida.

- 3 R—2C R—4A
4 R—3C T—5Cj
5 R—3A T—5TR

La Torre negra se aleja y su Rey retrocede.

- 6 D—5Aj R—3R
7 D—6Aj R—2R
8 R—3C T—5D
9 D—5Aj

Rompiendo la barrera sobre la fila.

- 9 . . . T—3D
10 R—4A R—3R
11 R—4R T—8D

Otra vez se aleja la Torre y otra vez se hace retroceder al Rey.

- 12 D—4Aj R—3D
13 D—4Cj R—2A
14 R—5R T—1D
15 D—5Aj R—1C
16 R—6R

Rompiendo la barrera sobre la columna.

- 16 . . . T—1C
17 D—5Rj R—1A
18 R—5D R—2C
19 D—7Rj R—1C
20 R—5A T—8C
21 D—3R T—8CD

(además, las Blancas pronto ahorquillan)

- 22 R—6A T—2C
23 D—8Rj R—2T
24 D—8D (2:3b).

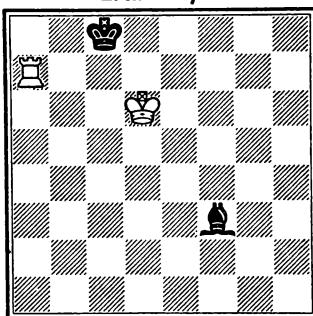
(i) RB/1CD, DB/5CD; RN/6TD, TN/5AR. (Taimanov-Barcza, Habana, 1967.) Cuando la Torre se encuentra lejos suele ser ahorquillada. 1 D—3Dj, (1 D—5Aj como se jugó, ganó lentamente), R—5T; 2

D—1Dj, R—4T; 3 D—8Dj, R—5T; 4 D—8Rj, etc.

2:4 T contra A. Los Ejemplos 2:4a a 2:4d muestran lo que sucede cuando el Rey negro se encuentra en el extremo. Su Rey, por lo general, no puede ser forzado allí (2:4e), pero incluso si se logra hacerle salir de ahí, por lo común llega a una de las posiciones de empate.

2:4a Empate. El Alfil impide a las Blancas que ataquen a su Rey (R—6AD). Todas esas posiciones, con una excepción (2:4b), son empates.

2:4a =/=



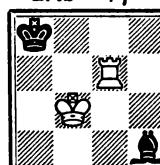
El Alfil debe operar en la más larga de las dos diagonales que cubren la casilla clave (6AD de las Blancas). Juegan las Blancas:

- | | |
|---------|------|
| 1 T—7Aj | R—1C |
| 2 R—7D | A—7C |
| 3 R—8D | A—6A |
| 4 T—3A | A—7C |

5 T—3Cj R—2T
 6 R—7A R—3T
 7 T—6Cj R—4T =.

2:4b Ganan las Blancas. Esta posición angular las favore-

2:4b +/-



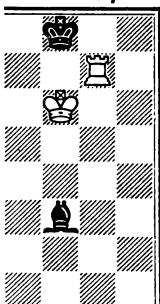
ce; no necesitan enfrentar a los Reyes para amenazar el mate. Juegan las Negras:

- | | |
|---------------|------|
| 1 . . . | A—3R |
| 2 T—7R | A—1A |
| 3 T—8R | R—1C |
| 4 T—8D | R—1T |
| 5 T × A mate. | |

Con una excepción (2:4d), la clavada sobre el extremo es fatal.

2:4c Los Reyes se encuentran uno frente a otro, en casillas de distintos colores de

2:4c +/-



aquellas en donde se mueve el Alfil. Con una excepción (2: 4d), si juegan las Blancas normalmente ganan en todas esas posiciones, sin importar la colocación del Alfil.

Juegan las Blancas y ganan. La Torre ataca constantemente al Alfil, no dando a las Negras tiempo para mover su Rey; y, finalmente, las Blancas también amenazan mate:

1 T—3C	A—5R
2 T—4C	A—6A
3 T—4AR	A—7C
4 T—2A	A—3A

(4 . . ., A—5R; 5 R—5Rj)

5 T—2AD	A—2D
6 T—2CD	R—1C
7 T—8Cj	R—2T
8 T—7C.	

Juegan las Negras y empatan alejando a su Rey. Mantienen a su Alfil fuera de las columnas que pueda ocupar su Rey, evitando así una clavada o una horquilla:

1 . . .	R—1R
2 R—6R	R—1D

(No 2 . . ., R—1A?, debido a la horquilla en 3 T—7Aj)

3 T—3C

(3 R—6D, R—1A = 2:4a).

3 . . . A—2C

(3 . . ., A—3A? 4 R—6D).

4 T—3AD A—7C

(No 4 . . ., A—5R? 5 R—6D, R—1R, debido a la clavada en 6T—3R).

5 R—6D	R—1R
6 T—3CR	A—2C

(6 . . ., A—8A?; 7 T—3Rj).

7 T—3TR	A—3T
8 T—3AR	A—5A = (2:4a).

2:4d Empate. Esta esquina favorece a las Negras. Juegan las Blancas: 1 T—7R, A—7T;



2 T—8Rj, A—1C =. Deben levantar la clavada o dar mate ahogado.

2:4e RB/4AR, TB/2CR; RN/4D, AN/8CD. Empate. El Rey negro permanece en 4D, 3R o 3D; y su Alfil permanece en la diagonal 2TR—8CD. Las Blancas no pueden oponer Reyes con R—5AR, tampoco pueden oponerlos (después de 1 T—2Aj, R—3R), con R—4R. En consecuencia, el Rey negro no puede ser obligado a dirigirse al extremo.

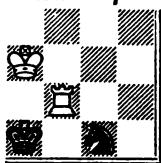
2:5 T contra C. Con frecuencia no se puede obligar al Rey negro a que se dirija al extremo. Incluso, cuando esto su-

cede, por lo general se consigue el tipo de empate del Ejemplo 2:5a. Pueden perder si su Caballo se encuentra en una esquina (2:5b), o si se encuentra en 7C o en 2C (2:5c).

En contraste con 2:4, en donde el Alfil permanece a distancia de su Rey, el Caballo debe permanecer cerca, de lo contrario es probable que sea acorralado.

2:5a Empate. Todas las posiciones similares son empate, excepto cuando el Caballo se encuentra en una esquina. El Caballo impide a las Blancas que opongan su Rey. Juegan las negras: 1 ..., C—6T; 2 T—2TD, R—8A; 3 R—3A, C—8Cj; 4 R—3C, C—7R =.

2:5a =/=



Juegan las Blancas:

1 T—2TD

(1 T—6AR, C—6T; 2 T—6TD, R—8A =.)

1 ... R—8A

2 T—2CD C—6T

3 T—2TR C—8C =.

Y no 3 ..., C—4C? (Steinitz-Neumann, Baden-Baden, 1870); 4 T—6T y ganan las

Blancas, clavando después de 4 ..., R—7C; o ahorquillando después de 4 ..., C—2A.

(i) **RB/3CD, TB/2AD; RN/8CD, CN/8D.** Empate. Juegan las Blancas: 1 T—6A, C—7A =; pero no 1 ..., C—6R?; 2 R—3A, C—8Dj; 3 R—2D, C—7C; 4 T—6TD (2:5c). Juegan las Negras: 1 ..., C—6R =.

(ii) **RB/3TD, TB/2CD; RN/8TD, CN/8AD.** Empate juegan las Blancas:

1 T—8C C—7R

(1 ..., C—6D?; 2 R—3C, C—8Aj; 3 R—2A, C—7T; 4 T—1C mate.)

2 R—3C R—8C =.

Juegan las Negras: 1 ..., C—6D =.

2:5b RB/3AR, TB/2CR; RN/8AR, CN/8TR. Ganan las Blancas, ya que su Rey se encuentra atrapado en una esquina.

2:5c RB/2D, TB/6TD; RN/8CD, CN/7CD. (Tomado de los manuscritos de Al-Adli, 1257. Análisis de Mandler.) Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... C—5Aj

2 R—3A C—6R

3 T—6R C—8Dj

(3 ..., C—7A; 4 T—2R, C—6T; 5 R—3C)

4 R—2D C—7C

5 T—4R R—7T

6 R—1A	R—6C
7 T—3Rj	R—7T
8 T—2R	R—8T
9 R—2A	R—7T
10 R—3A	R—8T
11 T—2D	C—5Tj
12 R—4C	C—7C
13 R—3C	

Si en cualquier momento se hubiera desviado el Caballo de las Negras, hubiera sido acorralado; por ejemplo (siguiendo la línea anterior), si se jugara 2 . . ., C—4R; 3 T—6Cj, R—7T; 4 T—2Cj, R—8T; 5 T—5C, C—6A; 6 T—5AR, C—5T; 7 T—4A, C—3C; 8 T—6A, y las Negras pueden salvar al Caballo jugando 8 . . ., C—4R; pero reciben mate después de 9 R—3C.

2:6 D contra D. En todas las circunstancias normales este final es, por supuesto, un empate. Las situaciones para ganar, cuando se presentan, por lo general son el resultado de un final de Peón, en el cual las Negras promueven su PT o su PA.

El Ejemplo 2:6a muestra los mates típicos de esquina.

En los Ejemplos 2.6b a 2.6f las Negras han coronado su PT; y se supone que las Blancas, también cuentan con una Dama recién promovida por algún lado de la 8a. fila, que no se muestra en los diagramas.

Para un final con un PA promovido, véanse los Ejemplos 5:8d y 5:8e.

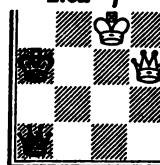
2:6a Ganan las Blancas:

1 . . .	R—7C
2 D—2Dj	R—8C

3 R—3C con mate en 3.

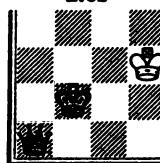
O bien, 1 . . ., R—7C; 2 D—2Dj, R—6T; 3 D—4Cj, R—7T; 4 D—3C mate; o bien, 1 . . ., R—7T; 2 D—3C mate; o de otro modo, 1 . . ., R—5T; 2 D—3Cj, R—4T; 3 D—5C mate.

2:6a 1—



2:6b (i) DB/8TR. Empate.
1 . . ., R—8C; 2 D—1Tj, R—7T; 3 D—8T(5D)j, R—8C=.

2:6b

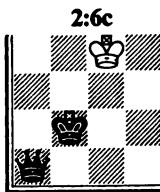


(ii) DB/8CD. Ganan las Blancas. Su Dama se aproxima por medio de jaque en las columnas: 1 . . ., R—8A (1 . . ., R—7T; 2 R—2A); 2 D—7Aj, R—7C; 3 D—6Cj, R—

6T; 4 D—5Tj, R—7C; 5 D—4Cj (2:6a).

(iii) DB/8TD, 8AD, 8D, 8R, 8AR, o bien, 8CR. Juegan las Blancas y ganan.

2:6c (i) DB/8TR. Empate.

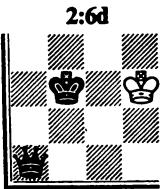


(ii) DB/8CD. Empate. 1 ..., R—8A; 2 D—4Aj, R—8C =.

(iii) DB/8AD. Juegan las Blancas y ganan. Su Dama se aproxima por medio de jaques en las filas: 1 D—7Cj, R—8A; 2 D—1Tj, R—7C; 3 D—2Cj, R—8A; 4 D—1Aj, R—7C; 5 D—2Rj, R—6T; 6 D—3Dj (2: 6a).

(iv) DB/8TD, 8D, 8R, 8AR, o bien, 8CR, juegan las Blancas y ganan.

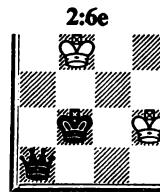
2:6d (i) Empate. DB/8CR. 1 ..., R—5C =.



(ii) DB/8CD. Ganan las Blancas: 1 ..., R—6T; 2 D—7Tj.

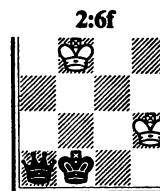
(iii) DB/8TD, 8AD, 8D, 8R, 8AR, o bien, 8TR. Juegan las Blancas y ganan.

2:6e Existen dieciséis posiciones con DB en la 8a. fila y RB en 2D o 4CD. En tres de ellas las Negras están en ja-



que, y ganan las Blancas; y jugando las Blancas, ganan en las otras trece posiciones.

2:6f (i) DB/8CD. Empate. Ya sea que el Rey blanco se encuentre en 2D o en 4CD.



(ii) Juegan las Blancas y ganan en otras catorce posiciones con DB en la 8a. fila. Con DB/8CR, RB/2D, su Dama se aproxima por medio de jaques en las diagonales:

1 D—6Cj R—7T
2 D—6Rj R—8C
3 D—4Rj.

FINALES CON PEONES

3:0 Si tiene un peón de ventaja, por lo general es más fácil ganar sin piezas que con ellas, y se sentirá, por consecuencia, inclinado a intercambiar. Si tiene desventaja de un peón, su oponente puede tratar de eliminar las piezas. En cualquiera de los casos, usted querrá conocer cuáles son sus oportunidades en el final con peones. Este capítulo muestra lo que sucede cuando hay tres o menos peones sobre el tablero.

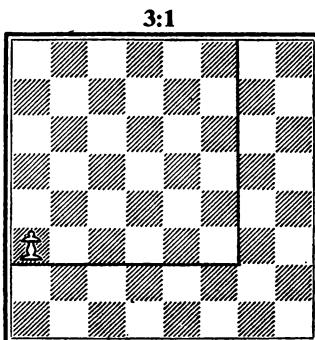
El Rey blanco trata de controlar ciertas casillas avanzadas de manera de hacer avanzar a su peón, o de manera que pueda atacar al peón enemigo. Sus armas son: el zugzwang, incluyendo la oposición; y las maniobras en diagonal, incluyendo la triangulación. Estas están explicadas en el texto y, por supuesto, también pueden ser usadas por las Negras. En realidad, los Reyes tratan de imponerse uno al otro.

Los Ejemplos 3.6h y 3.6i, introducen una forma sencilla

de señuelo. Es el que prevalece más en todos los temas de finales de partida. No es tanto el asunto de dos reyes trabados en combate; en vez de ello el peón pasado atrae al Rey a la defensiva para que se aparte del principal frente de combate.

El peón tiene una maniobra, de importancia ocasional: su primera opción de avanzar una casilla o dos.

3:1 R + P contra R. Con excepción de este doble salto del peón, éste se mueve una casilla a la vez. Esto ha conducido a una noción: la Casilla del peón. Para tener oportuni-



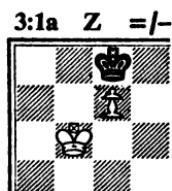
dad de detener al peón, el Rey a la defensiva debe llegar a la casilla. El diagrama muestra un cuadro de treinta y seis casillas que se extiende desde 3TD, que es en donde se encuentra el peón.

El cuadro puede ser protegido a cada lado de un peón en cualquier fila, y a medida que el peón avanza el cuadro se hace más pequeño. El cuadro para un peón inmóvil es el mismo que si se encontrara en la 3a. fila.

En los ejemplos que siguen, el Rey negro se encuentra dentro del cuadro, y si no encuentra obstáculos podría detener al peón. Las Blancas tratan de obtener el control de la casilla de coronación con su Rey, preparando así el camino para su peón.

3:1a R + PA (o PC o PC) en la 7a. fila contra R. Es un zugzwang: una posición en la cual ninguno de los jugadores desea hacer la primera jugada; en la cual, en verdad, tener la jugada es una positiva desventaja.

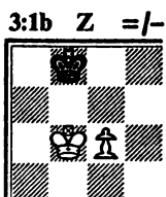
Las Blancas, teniendo que jugar, sólo pueden empatar;



pues deben perder el peón o dar mate ahogado. Las Negras, si tienen que jugar, han de ceder el control de la casilla de coronación, 1 . . ., R—2D; 2 R—7C.

Se debe intentar arreglar las cosas de manera que cuando se presente un zugzwang, el turno de jugar sea del oponente. En este libro, los diagramas marcados con **Z** y las jugadas seguidas por una **z**, indican un zugzwang.

3:1b R + PA (o PC o PC) en la 6a. fila contra R. Un zugzwang en el cual los Reyes se encuentran frente a frente en la columna. Se dice que están en oposición o, con más precisión en este caso, en oposición vertical directa. Se dice que usted tiene la oposición cuando el turno de jugar es del oponente.

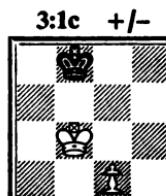


Juegan las Blancas y empatan, ya que no tienen la oposición. 1 P—7Aj, R—1Az = (3:1a). Las Negras juegan y pierden, ya que entonces las Blancas tienen la oposición, 1 . . ., R—1A; 2 P—7Az (3:1a).

(i) $RB/5R, PB/6AD; RN/1R$. Ganan las Blancas. Juegan las Negras. 1 . . ., R—2R; 2 R—5D, R—1R; 3 R—6Rz (3 R—6D?, R—1Dz =), R—1D; 4 R—6Dz (3:1b).

(ii) $RB/6AR, PB/5CR; RN/2TR$. (Gligoric-Averbakh, Titovo Uzice, 1966). Las Blancas ganan: 1 R—7A, R—1T; 2 R—6C, R—1C; 3 R—6T (3:1c); pero no 1 P—6Cj?, R—1Tz =.

3:1c R +PA (o PC o PC) en la 5a. fila contra R. Las Blancas ganan cuando su Rey está adelante de su peón. Sin importar la jugada, obtiene el control de la casilla de coronación. Juegan las Blancas: 1P—6Az (3:1b). Juegan las Negras 1 . . ., R—1A; 2 R—6A, R—1C; 3 R—7D.



3:1d Cuando las Blancas no pueden colocar a su Rey enfrente del peón en la 5a., la partida se empata; los zugzwangs pueden arreglarse en favor de las Negras. Juegan las Blancas:

1 P—6Aj R—2A
2 R—5A R—1A

(las Negras se retiran a la casilla de coronamiento)

3 R—6C R—1Cz = (3:1b).

En la posición del diagrama, los reyes se encuentran uno frente a otro, pero no se puede decir que estén en oposición; ya que ésta no es un zugzwang. Juegan las Negras, 1 . . ., R—2A; 2 P—6A (las Blancas no pueden colocarse en oposición en la columna de coronación —que es lo que en realidad importa—, debido a que su peón se encuentra en el camino), R—1A =.

3:1d =/=

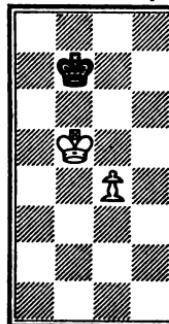


3:1e Zugzwang. R + PA (o PC o peón central) en la 4a. (o 3a. o 2a.) columna contra R. Para que las Blancas ganen necesitan colocar a su Rey en frente al peón y tener la oposición. Entonces puede flanquear al Rey enemigo.

Esto sucede cuando las Negras tienen la salida, 1 . . ., R—2A; 2 R—5Az, y ahora que los Reyes se encuentran en la columna de coronación, las Blancas están listas para flanquear, 2 . . ., R—2D; 3 R—6C, R—1A; 4 R—6A, R—1D; 5 R—7C.

Juegan las Blancas y empatan, 1 P—5A = (3:1d), o bien, 1 R—5A, R—2Az; 2 R—5D, R—2Dz =. Las Negras tienen la oposición y no pueden ser flanqueadas. Se dice que tienen una oposición defensiva: usan la oposición para defensa más que para el propósito de hacer avanzar a su propio Rey.

3:1e Z =/-



(i) **RB/5CR, PB/4AD; RN/2CR.** Zugzwang. El campo oposicional se extiende a lo largo de la 5a. fila de las Blancas y de la 2a. fila de las Negras. Quienquiera que tenga la salida, aún la tendrá hasta que ambos Reyes se hayan movido a la columna de coronación.

(ii) **RB/4D, PB/4AD; RN/1D.** Empate. Si alguno de los Reyes adelanta, su rival toma la oposición. Teniendo la salida, las Negras juegan 1 ..., R—1A =, esperando los acontecimientos.

3:1f RB/2R, PB/3AD; RN/1AR. Juegan las Blancas y ganan:

1 R—3D R—2R
2 R—4A

(el cruzamiento),

2 ... R—3D
3 R—5C R—2A
4 R—5A,

pero no

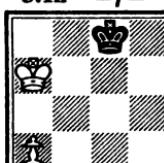
4 P—4A? R—2Cz =.

Véase el Ejemplo 3:5i.

3:1g RB/1D, PB/3AD; RN/1AR. Juegan las Blancas y ganan: 1 R—2A (el paso por abajo), R—2R; 2 R—3C; R—3D; 3 R—4C, R—3A; 4 R—4Az (3:1e). Véanse los Ejemplos 3:2c, 3:3g (ii) y 3:6i.

3:1h Empate. Las Negras tienen mejores oportunidades de empate contra el PT que contra un peón en cualquier otra columna. No hay zugzwangs. Si logra colocar su Rey enfrente del peón, empata; si embotella al Rey enemigo, empata. No es suficiente para las Blancas controlar u ocupar la casilla de la coronación; tam-

3:1h =/-



bien deben poder sacar a su Rey.

Juegan las Blancas: 1 R—6C, R—1C; 2 P—6T, R—1T; 3 P—7T=, o bien, 1 P—6T, R—2A; 2 R—8T, R—1A(3C); 3 P—7T, R—2A =.

Véanse los Ejemplos 3:3d (i) y 3:3e.

3:2 R + 2 peones contra R.

(i) Para peones dobles véase el Ejemplo 3:2a.

(ii) Los peones unidos siempre ganan si uno vigila al otro.

(iii) Peones aislados: si se encuentran en la misma fila, juegan las Blancas y ganan, excepto un caso general (3:2c), y dos casos especiales (3:2d).

3:2a PsC dobles (o PsA o PsCs). Zugzwang. Si las Blancas juegan empatan porque pierden su peón extra. Juegan las Negras y pierden: 1 . . ., R—2C; 2 R—5A, R—2A; 3 P—6Cj, R—2C; 4 R—5C, R—1C; 5 R—6T, R—1T; 6 P—7Cj, R—1C; 7 P—5Cz.

A la última jugada de las Blancas se le llama de *tempo*. No puede hacer nada sino entregar la jugada a las Negras.

Los peones dobles muy adelantados empatan; para una jugada de *tempo* por la retaguardia, el peón daría mate ahogado a las Negras en el extremo. Los peones de Torre do-

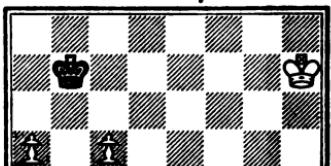
bles rara vez resultan mejores que un solo PT, pero véase el Ejemplo 3:5r(i).

3:2a Z =/-



3:2b Las Blancas ganan con la ayuda de su Rey. Mientras tanto, si las Negras atacan a un peón, las Blancas hacen avanzar al otro.

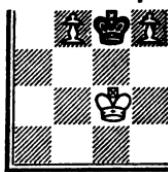
3:2b +/-



La idea podría ser la misma si los peones estuvieran más separados; en ocasiones podrían ganar sin la ayuda de su Rey.

3:2c Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan: 1 R—2D, R × PD=, o bien, 1 R—2C, R × PC =. Juegan las Negras y pierden; por ejemplo, 1 . . ., R × PC; 2 R—3D (3:1g).

3:2c Z =/-



Este ataque en "epaulette" contra los peones que están separados por una columna, empata en cualquiera de las circunstancias siguientes: cuando las Blancas son atrapadas en este zugzwang; o cuando el Rey blanco está muy retirado; o cuando tienen un peón de Torre. Véanse los Ejemplos 3:5× y 8:3g(i).

3:2d (i) RB/1TD, PB/4TD, PB/4D; RN/4TD.

Empate, porque las Blancas tienen un peón de Torre y porque su Rey está mal colocado. Juegan las Blancas: 1 P—5D, R—3C; 2 R—2C, R—4A; 3 R—3C, R × P; 4 R—4C, R—3A = (3:1h).

(ii) RB/7TD, PB/6TD, PB/6AD; RN/2AD.

Zugzwang. Véase Ejemplo 3:6m.

3:3 R + P contra R + P.

(i) Peones en la misma columna: En ocasiones las Blancas pueden flanquear y capturar al peón enemigo: sin embargo, éstas no siempre ganan. Sus armas son la oposición y, en ocasiones, la maniobra de retención (3:3d). Las armas de las Negras son la oposición defensiva y el con-

traataque; o con los peones de Torre sitiando al Rey blanco (3:3e).

(ii) Peones en columnas vecinas: el contraataque suele empatar. El ejemplo 3:3g muestra algunas maniobras menos comunes, incluyendo el sacrificio defensivo del peón.

(iii) Peones pasados: esto se reduce a una sencilla carrera para coronar. Estrategias tales como el *skewer*, la coronación con jaque y las combinaciones de mate, en ocasiones deciden la partida (3:3h). Una maniobra diagonal, la finta (3:3j), ocasionalmente salva la partida.

3:3a Zugzwang. Cuando las Blancas tienen un peón bloqueado en la 5a. fila (con excepción de PT), ganan si logran flanquear. Si juegan las Blancas empatan, ya que no tienen la oposición. Si juegan las Negras pierden: 1 ..., R—2A; 2 R—6R, R—1A; 3 R—6D, R—2C; 4 R—7D, R—1C; 5 R—6A, R—2T; 6 R—7A, R~; 7 R × P (3:1c).

3:3a Z =/-



Las Blancas ganan con el PA bloqueado o con el PC en

la 6a. fila si pueden flanquear; pero un PC o PT bloqueado en la 6a. fila normalmente empata, ya que las Negras tienen la defensa del mate ahogado.

3:3b (i) *RB/4D, PB/4CD; RN/3D, PN/4CD.* Empate. Cuando el peón bloqueado de las Blancas se encuentra en la 4a. fila, o más atrás, el flanquear no produce el triunfo.

Juegan las Negras: 1 ... , R—2A; 2 R—5A, R—1A (2 ... , R—2C?; 3 R × Pz); 3 R × P, R—2Cz =; Las Negras tienen la oposición defensiva (3:1e).

(ii) *RB/5D, PB/4AD; RN/2R, PN/2AD.* Empate. Juegan las Blancas:

1 R—6A

(1 P—5A, R—2D; 2 P—6Aj, R—2R; 3 R—5R, R—2A =).

**1 ... R—1D
2 R—7C P—4A =.**

Pero no 2 ... , R—2D? 3 P—5Az, R—1D; 4 P—6A.



3:3c Zugzwang conocido como el trébuchet. Puede presen-

tarse en cualquier parte del tablero. Quienquiera que juegue pierde.

3:3d (Volovich-Bakulin, U.R. S.S., 1966). Juegan las Blancas y ganan.

1 R—6A

(1 R—6D?, R—3C; 2 R—5D, R—2A; 3 R × P, R—3Dz =).

**1 ... R ~
2 R—5A R ~
3 R × P.**

Es característico de las jugadas del Rey que puede cruzar las filas o las columnas tan rápidamente mediante jugadas diagonales como por movimientos laterales. Aquí, el movimiento lateral de las Blancas (1 R—6A) retiene al rey Negro. Compárese con el Ejemplo 3:3i.

(i) *RB/6R, PB/4TD; RN/8CD, PN/4TD* (véase 5:9a). Juegan las Blancas y ganan mediante una maniobra de retención:

**1 R—5D R—7A
2 R—4A**

(2 R—5A?, R—6D; 3 R—5C, R—5D; 4 R × P, R—4A = (3:1h)).

**2 ... R—7D
3 R—5C R—6D
4 R × P R—5A.
5 R—6C,**

y corona el PT.

(ii) $RB/6R, PB/3TD, PB/2CD; RN/4AD, PN/3TD$ (véase 3:5v). Ganan las Blancas. Juegan las Negras: 1 ..., R—5A; 2 R—6D, R—6C; 3 R—5A (una maniobra de retención), R × P; 4 P—4T, R—6A; 5 P—5T.



3:3e (véase 3:5v). Empate. Juegan las Blancas

- 1 P—4T R—6A
2 P—5T R—5D
3 P—6T

(3 R—7C, R—4D; 4 R × P, R—3A =).

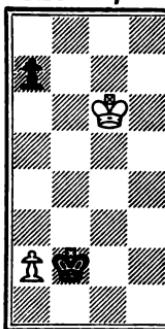
- 3 ... R—4R
4 R—7C R—3D
5 R × P R—2A = (3:1h).

Los finales con peones de Torre no son raros, y las Negras suelen empatar regresando a 2A o regresando a 1A, como así se llama. Véanse también los Ejemplos 3:6h y 3:6i. El movimiento diagonal del Rey Negro desde 7CD—4R—2AD, no es atípico.

(i) $RB/5AD, PB/3TD; RN/7CD, PN/4TD$ (véase 3:5q). Empate. Juegan las Blancas:

- 1 P—4T R—6A
2 R—5C R—5D
3 R × P R—4A =.

3:3e =/=



3:3f $RB/7TD, PB/3CR; RN/7D, PN/2AR$ (véase 5:2n). Juegan las Blancas y empatan:

- 1 R—7C R—6R
2 R—7A R—6A
3 R—6D R × P
4 R—5R =.

En la práctica son comunes los contraataques de esta clase.

3:3g (i) $RB/7AD, PB/4CD; RN/2TD, PN/3TD$. Empate. Juegan las Negras cediendo su peón: 1 ..., R—1T; 2 R—6C, P—4T; y ahora 3 R × P, R—2Tz = (3:1e), o bien, 3 P × P = (3: 1h).

(ii) $RB/2AD, PB/5R, PB/2CD; RN/4D, PN/5TD$ (Horwitz, 1884). Juegan las Blancas:

cas y ganan, anticipando un sacrificio:

1 R—1C

(Después de 1 R—3A?, P—6T; 2 P×P, R×P, el Rey negro regresa a 2A).

1 ...	P—6T
2 P—3C	R×P
3 R—2T	R—3D
4 R×P (3:1g).	

(iii) *RB/4AD, PB/3CD; RN 4AR, PN/3TD* (Adamson, 1915). Juegan las Blancas y ganan; una maniobra de contención impide el contraataque:

1 R—4Dz

(1 R—5A?, R—5R =, o bien, 1 R—5D?, R—5A =).

1 ... R—5A

(1 ..., R—3R; 2 R—5A).

2 P—4C R~

3 R—5A.

3:3h (véase 5:2l). Juegan las Blancas y ganan:

1 R—5A	P—5T
2 P—6R	P—6T
3 P—7R	P—7T
4 P—8R(D)	

y ahora 4 ..., R—7C; 5 R—4C, P—8T(D), como en el Ejemplo 2:6e; o bien, 4 ..., P—8T(D); 5 D—8Tj, un *skewer* diagonal.

(i) *RB/4R, PB/4D; RN/5CD, PN/4CD.* Véase el Ejem-

pto 3:6k (ii). Juegan las Blancas y ganan:

1 P—5D	R—4A
2 R—5R	P—5C
3 P—6D	P—6C
(3 ..., R—3A; 4 R—6R).	

4 P—7D	P—7C
5 P—8D(D)	P—8C(D)
6 D—8ADj	R~
7 D—8CDj.	

Un *skewer* sobre la columna.

(ii) *RB/2D, PB/5AR; RN/6TD, PN/5TD* (véase 3:6i). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... R—7C

(1 ..., R—5C; 2 P—6A coronando con jaque; o bien, 1 ..., R—6C; 2 R—1A, deteniendo al peón blanco).

2 P—6A	P—6T
3 P—7A	P—7T
4 P—8A(D).	P—8T(D)

Como en el Ejemplo 2:6e.

(iii) *RB/5AR, PB/4AR; RN/5CD, PN/2TR.* (Análisis de la partida Scheltinga-Cortlever, Beverwijk, 1947). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... R—5A

(1 ..., R—4A; 2 R—6R, P—4T; 3 P—5A, coronando con jaque; o bien, 1 ..., R—4C; 2 R—6R, P—4T; 3 R—

5A, capturando al peón de las Blancas).

2 R—4R R—4C

(2 ... , P—4T, 3 P—5A, P—5T; 4 P—6A, P—6T; 5 R—3A).

3 R—5R R—3A

4 R—6R R—2A

(4 ... , P—4T; 5 P—5A, con amenaza de un *skewer* diagonal).

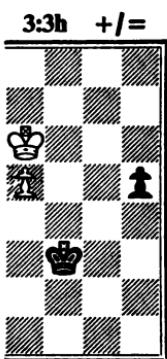
5 P—5A R—1D

6 R—7A P—4T

7 P—6A P—5T

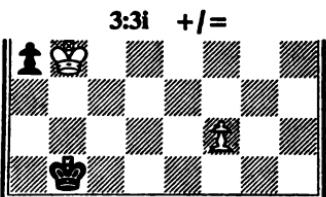
8 R—7C

Y las Blancas coronan y dan jaque.



3:3i (Yates-Marshall, Carlsbad, 1929) Juegan las Negras y empatan. Hacen una finta hacia su PT y por medio de esto se coloca dentro del Cuadro del peón de las Blancas: 1 ... , R—7C (1 ... , R—7A?; 2 P—4A); 2 R×P, R—

6A =. Las Negras podrían haber hecho la misma maniobra si se hubiera encontrado su Rey en 8AD.



(i) RB/3TD, PB/4TR; RN/8TR, PN/6AD (Réti, 1922). La maniobra en diagonal más famosa de esa clase. Juegan las Negras y empatan. Cruzan las filas para detener al PT, y simultáneamente cruza las columnas para ayudar a su PA: 1 ... , R—7C; 2 P—5T, R—6A; 3 R—3C (3 P—6T, R—6R, y ambos peones coronan), R—5R; 4 R×P (4 P—6T, R—6D =), R—4A =. Las Negras se encuentran dentro del Cuadro.

3:4 R + 2 Peones dobles contra R + P.

(i) Todos los peones se encuentran en la misma columna: A las Blancas les va mejor con los PC (casi siempre ganan), los PA, los PC y los PT casi siempre empatan), en ese orden. Intentan un ataque frontal o un movimiento de flanqueo.

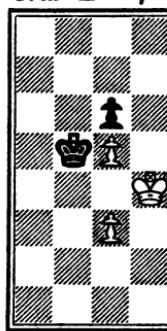
(ii) Los peones en columnas adyacentes son menos favorables para las Blancas.

Contra los PT las Negras empatan mediante una defensa pasiva. Contra peones en otras columnas empatan con facilidad si pueden contraatacar, de lo contrario empatan con cierta frecuencia.

En todos los casos, las Blancas se apoyan en jugadas de *tempo* con su peón de retaguardia.

3:4a Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan: 1 P—4Aj, R—5C =.

3:4a Z =/-



Juegan las Negras y pierden: 1 . . ., R—5T; 2 R—5R, R—4T; 3 R—6D, R—4C; 4 P—4Aj.

(i) RB/4D, PB/5AD, PB/2AD; RN/5CD, PN/3AD. Zugzwang. Las Blancas juegan y empatan.

1 P—3Aj R—4Cz =.

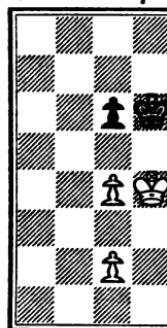
Las Negras juegan y pierden.

1 . . . R—4C
2 P—3Az.

Se pueden presentar estos Zugzwangs en otras filas o columnas.

3:4b Zugzwang (Grigoriev, 1936). Juegan las Negras y pierden:

3:4b Z =/-



1 . . ., R—2D; 2 R—5A, R—2A; 3 P—3Az; o bien, 1 . . ., P—4Aj; 2 R—4R, R—3R; 3 P—3Az. En todos los casos la jugada de *tempo* de las Blancas es decisiva.

Juegan las Blancas y empatan:

1 P—5Aj	R—3R
2 R—4R	R—3A
3 R—3D	R—3R
4 R—4D	R—4A

Refutación que obliga a las Blancas a desperdiciar un *tiempo*. Véase después para 4 . . ., R—3A?

5 R—4A	R—4Rz
6 P—3A	

No hay otra cosa que sea mejor; si se juega 6 R—3C, R—4D; 7 R—4C, R—5Dz =.

6 ... R—3R

7 R—3C

(7 R—4C, R—4Dz =.

7 ... R—2D

8 R—4T R—2A

9 R—5T

(9 R—4C, R—1A =).

9 ... R—2Cz

10 P—4A

(Disponiendo de otra columna a su izquierda, las Blancas pueden flanquear en este punto.)

10 ... R—2T =.

En la variación anterior, 4 ..., R—3A? pierde: 5 R—3A, R—4R; 6 R—4Az, R—5R; 7 P—3A, R—4R; 8 R—3C (no 8 R—4C?, R—4Dz =; en vez de ello el Rey blanco "bordea" la casilla del zugzwang), R—5R (8 ..., R—4D; 8 R—4Cz); 9 R—4T (continuando su maniobra de "bordear"), R—4D; 10 R—4Cz (3:4a).

Resultados para posiciones similares al diagrama, pero en otras columnas:

(i) Peones de Caballo, zugzwang.

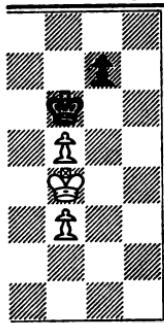
(ii) Peones centrales, ganan las Blancas porque pueden flanquear de cualquier lado.

(iii) Peones de Alfil con Reyes en la columna de Caballo. Ganan las Blancas porque las Negras no cuentan con suficiente espacio en el lado "corto" de los peones.

(iv) Peones de Torre, empate.

3:4c Zugzwang (lo mismo en otras columnas y filas, con excepción de Peones de Rey dobles).

3:4c Z =/-



Juegan las Blancas y empatan:

1 R—4R, R—4C. (O bien, 1 ..., R—2A =). 2 R—5R, R—5T =. O bien, 1 R—4C, R—4R (o 1 ..., P—3C =); 2 R—5C, R—5D; 3 R—4A (3 R—6C, R—4R =), R—6D (o 3 ..., R—4D =); 4 R—5C, R—6R; 5 R—6C, R—5A =.

Juegan las Negras y pierden: 1 ..., R—2R; 2 R—5C, R—2A (2 ..., R—3D; 3 P—6A); P—4Az (la jugada de tempo decisiva), R—1C; 4 R—6C, R—1A; 5 P—6A.

3:5 R + 2 Peones unidos contra R + P.

Cuando los peones de las Negras están en la misma columna que uno de los peones Blancos (3:5a a 3:5w), el otro peón Blanco resulta el candidato; por ejemplo, con PAD + PD contra PAD, el candidato es el PD. Se supone que es el candidato para coronar después de un intercambio de peones. Sin embargo, en los finales básicos, es más probable que las Blancas bloqueen a los peones, con la idea de flanquear y capturar al último peón de las Negras.

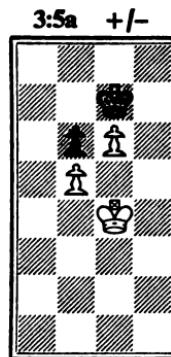
Los Ejemplos 3:5a a 3:5o muestran las posiciones básicas: con un peón pasado protegido; con un peón atrasado; y con peones a punto de encontrarse. Si el candidato es un PA a un PC, por lo general ganan las Blancas; PT + PC contra PA, y PC + PT contra PC, son un poco menos favorables para ellas; y cuando ambos jugadores cuentan con un PT, la partida suele empatarse (3:5q a 3:5v).

En el Ejemplo 3:5x el peón de las Negras está en una columna adyacente.

Cuando todos los peones son pasados, las Blancas ganan con facilidad si su Rey puede detener al peón enemigo (no se dan ejemplos).

3:5a Las Blancas ganan si tienen un peón pasado protegido en la sexta fila, con ex-

cepción de cuando existen peones de Torre bloqueados, ya que los intentos para flanquear conducen al mate ahogado.



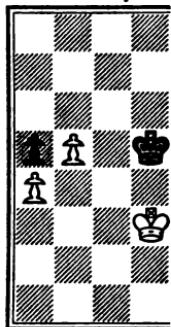
Juegan las Blancas: 1 R—5D, R—1A; 2 P—7A (abandonando al peón pasado, ya que si se juega 3 R—6D, R—1D; 4 P—7Aj, R—1A; entonces 5 R—6A? produce un mate ahogado), R × P; 3 R—6R (3:3a).

Aquí las Blancas flanquean por la parte en donde se encuentra el candidato, la parte "viva" de los peones. Con PAD + PD contra PAD, ganan en la misma forma; pero si la posición del diagrama se moviera dos o más columnas a la derecha, podrían ganar flanqueando por el lado "ciego" de los peones.

(i) En posiciones similares, con un peón pasado en la 7a. fila, las Blancas ganan cuando existen peones de Alfil o Centrales bloqueados, flan-

queando por el lado ciego; pero empatan cuando hay Peones de Caballo o de Torre.

3:5b +/−



3:5b Con un peón pasado en la 5a. fila las Blancas normalmente ganan. Juegan las Negras:

- 1 ... R—4A
- 2 R—4R R—3D
- 3 R—4D R—2A
- 4 R—5D R—3C
- 5 R—6D R—2C
- 6 R—5A R—2T
- 7 R—6A

Y no 7 P—6Cj? R—3T; 8 R—6A mate ahogado.

Juegan las Blancas; desean perder una jugada para llegar a la posición del diagrama siendo el turno de jugar de las Negras, 1 R—2D, 2 R—3D; 2 R—2A, R—4D (las Negras no pueden reciprocar jugando 2 ..., R—3AD; debido a que se lo impide el peón pasado. Si se jugara 2 ..., R—4A; 3 R—3A; o en el caso de 2 ...,

R—4R o 3R; se contestaría 3 R—3A flanqueándolas); 3 R—3D.

El Rey blanco se mueve alrededor de un triángulo, y a este método común de perder una jugada se le llama triangulación. Sólo es factible cuando el Rey que está a la defensiva se halla en alguna forma restringido.

3:5c RB/2D, PB/3AD, PB/4D; RN/5R, PN/5AD. Con un peón pasado en la 4a. fila, por lo general ganan las Blancas si pueden maniobrar por el lado vivo de los peones, como en este caso. Teniendo la jugada, triangulan, 1 R—1D (en otros casos, se limitan a flanquear, pero aquí las Negras cuentan con un PA, que los capacita a empatar después de 1 R—2R, R—5A; 2 R—2A, R—5R; 3 R—3C?, R—6D; lo que conduce al Ejemplo 5:8d), R—4D (1 ..., R—5A; 2 R—2A); 2 R—2R, R—5R; 3 R—2D, R—4D (3 ..., R—5A; 4 R—2A, flanqueando por el lado ciego); 4 R—3R, R—3A; 5 R—4R, R—3D; 6 P—5D, R—2D; 7 R—4D.

3:5d RB/3D, PB/3AR, PB/4CR; RN/4D, PN/5AR. Zugzwang. Juegan las Negras y pierden, ya que después de 1 ..., R—4R; 2 R—4A, pronto es capturado su peón.

Juegan las Blancas y empatan. No puede perder una jugada por medio de la triangulación debido a que el Rey negro, encontrándose en el lado ciego, no está restringido, como fue el caso en los Ejemplos 3:5b y 3:5c.

1 R—3A R—4Az

2 R—3C R—5D

(O bien, 2 . . ., R—4D =.)

3 R—4C R—4D

(No 3 . . ., R—6R?; 4 P—5C, R × P; 5 P—6C, R—7R; 6 P—7C, P—6A; 7 P—8C(D), P—7A, (5:8e).)

4 R—5C

(4 R—3A, R—4Az =)

4 . . . R—5D

5 R—6A R—6R

6 P—5C R × P

7 P—6C R—7R

8 P—7C P—6A

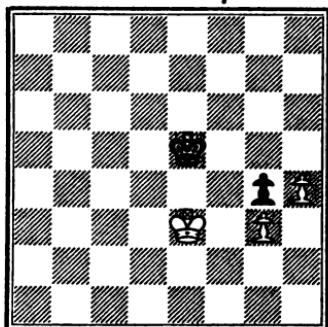
9 P—8C(D) P—7A = (5:8e).

Tampoco pueden ganar las Blancas cediendo a su peón pasado: 1 P—5C, R—4R; 2 P—6C, R—3A; 3 R—4R, R × P; 4 R × P, R—3Az = (3:1e).

3:5e Zugzwang. Juegan las Negras y pierden, 1 . . ., R—4A; 2 R—4D.

Juegan las Blancas y empatan. El Rey a la defensiva, que tiene más libertad por el lado de los peones, puede mante-

3:5e Z =/-



ner la posición defensiva y también puede permanecer dentro del cuadro del peón pasado. En consecuencia, las Negras no pueden ser flanqueadas:

1 R—3D R—4Dz

2 R—3A R—4Rz

(Oposición diagonal; no 2 . . ., R—5R?; 3 R—4Az, R—6A; 4 P—5T, que conduce al Ejemplo 5:8a.)

3 R—3C R—4Dz

4 R—3T R—4Rz

(La oposición oblicua.)

5 R—4T R—5Rz

(Oposición horizontal distante.)

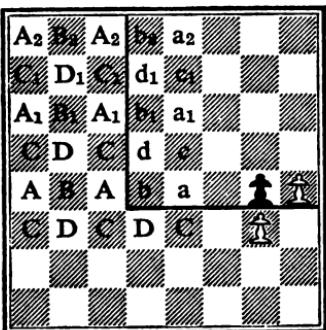
6 R—5T R—4Rz

7 R—6T R—3Rz

8 R—7C R—2Dz =.

3:5f Diagrama del plan defensivo utilizado por las Negras en el Ejemplo 3:5e. El cuadro del peón pasado está marcado con una línea.

3:5f



Si, digamos, el Rey blanco se coloca en una casilla 'C' y el Rey negro permanece en una casilla 'c', los Reyes se encuentran en una oposición de una clase u otra.

Cuatro cuadrículas que se unen entre sí, A, B, C y dos casillas de tipo D forman el campo de oposición natural.

Los Reyes se encuentran en oposición cuando están en casillas del mismo color, y cuando existe un número non de casillas entre ellos por las rutas más directas.

En teoría, el campo de oposición se extiende por todo el tablero, pero no se dice que los Reyes están en oposición a menos que dependa de ello el resultado de la partida. Por ejemplo, aquí con *RB/2D* y *RN/5D* (oposición teórica), si juegan las Negras no pierden: 1 ..., R—5R; 2 R—3A, R—4Rz =; o bien, 1 ..., R—5R; 2 R—2A, R—5D; 3 R—3C, R—4Dz =. El campo natural

“como si emergiera” sobre una parte del tablero, en una extensión determinada por la configuración de los peones.

La oposición vertical directa (Reyes en la misma columna, una casilla entre ellos) es el medio de decidir la partida en más de 35 finales de peón en este libro.

La oposición vertical distante (Reyes en la misma columna, tres casillas entre ellos) se presenta en los Ejemplos 3:5k, 3:5m, 3:5n, 3:6m(iv) y 3:6e(iii); y la oposición horizontal directa (Reyes en la misma fila, una casilla entre ellos), en los Ejemplos 3:2d(ii), 3:5e, 3:5r(i), 3:5s, 3:5u(i), 3:6b y 3:6m.

En la práctica son raras otras formas de oposición: la oposición vertical muy distante, 3:5k, 3:5m; la oposición horizontal distante, 3:5e, 3:6b; la oposición diagonal, 3:5f, 3:1b(ii); la oposición oblicua, 3:5e; la oposición vertical directa invertida, 3:5r(ii).

3:5g RB/1R, PB/2AD, PB/3D; RN/6AR, PN/6AD. Zugzwang (Grigoriev, 1924). Juegan las Negras y pierden: 1 ..., R—6R; 2 R—1Dz, R—5D (de lo contrario las Blancas flanquean por el lado ciego); 3 R—2R.

Juegan las Blancas y empatan:

1 R—1D

(1 R—1A, R—6R; 2 R—2C, R—7D =). (Triangulando.)

1 ... R—6Rz
 2 R—1A R—5Dz
 3 R—1C R—4Az
 4 R—1T R—4Cz
 5 R—2T R—5Cz =.

Una serie de zugzwangs que podría considerarse como una deformación del patrón regular del Diagrama 3:5f; deformación causada por este especial arreglo de los peones.

En todos los casos, cuando el peón de las Negras se encuentra en su 6a. fila, empata si logra capturar al peón de la retaguardia de las Blancas. Aquí presentamos los resultados de otra posición más o menos normal en la cual las Blancas tienen un peón pasado protegido en la 3a. fila: (i) PT + PC contra PT, y PC + PA contra PC, las Blancas ganan si su Rey llega a la 2a. fila; (ii) peones centrales bloqueados, las Blancas ganan porque pueden flanquear por cualquier lado; (iii) PA + PC contra PA, y PC + PT contra PC, las Blancas ganan si tienen la oposición con su Rey en la 2a. fila —compárense los Ejemplos 3:5d y 3:5e.

3:5h Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... R—1D
 2 R—5D R—2D
 3 R—5R

3 ... R—3A

(Las Negras no pueden oponerse a las Blancas, si se juega 3 ..., R—2R; 4 P—6A, R—1D; 5 P × P.)

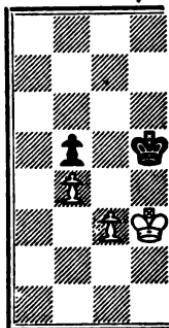
4 R—4D R—2D
 5 R—5D R—1D
 6 R—6D R—1A
 7 R—7R R—1C
 8 R—8D R—1T
 9 P—6A P × P
 10 R—7A.

Las Blancas ganan en todas las posiciones similares con un peón atrasado en la 5a. fila, excepto cuando tiene peón de Torre.



3:5i Zugzwang. Con un peón de Alfil o peón central atrasado en su 4a., 3a. o 2a. fila, el resultado depende de la oposición. Aquí los Reyes se encuentran en el lado vivo de los peones.

3:5i Z =/-



Juegan las Blancas y empatan:

1 R—3R R—4Rz

(1 ... , R—5A?; 2 R—2D, R—4D; 3 R—3Dz.)

2 R—2R R—3D

(O bien, 2 ... , R—3R =, pero no 2 ... , R—5R?; 3 R—2D, R—4R; 4 R—3Rz.)

3 R—3A

(3 R—2D, R—3R =.)

3 ... R—4D =.

Juegan las Negras y pierden; sea que las Blancas flanqueen:

1 ... R—3A

2 R—4R

(2 R—4D?, R—3Dz =),

2 ... R—3D

3 R—4Dz R—3A

4 R—5R.

o que intercambien peones: 1 ... , R—4R; 2 P—4A, P × Pj; 3 R × P (3:if).

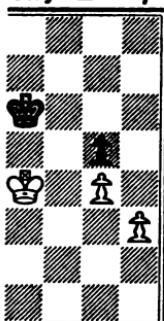
(i) Una posición similar una columna a la izquierda sería empate; pues el cambio de un peón dejaría a las Blancas con un peón de Torre.

(ii) Una posición similar cuatro columnas a la derecha sería empate; ya que las Blancas no tendrían suficiente espacio para flanquear.

Un PC o PT atrasado es menos favorable para las Blancas que un PA o peón central atrasado.

3:5j Uno de un grupo de zugzwangs (los demás son posiciones similares: una fila hacia arriba o hacia abajo; una columna a la izquierda; una columna a la izquierda y una fila hacia arriba o hacia abajo).

3:5j Z =/-



Juegan las Blancas y empatan: no teniendo la oposición no pueden avanzar su Rey. Juegan las Negras y empatan, pues no pueden defender a su peón.

(i) **RB/3R, RN/4R.** Los peones como se muestran. Empate. Juegan las Blancas: 1 R—3A, R—3A (1 . . ., R—4D?; 2 R—3C, R—3R; 3 P—4T); 2 R—4R, R—3Rz = (3:5j).

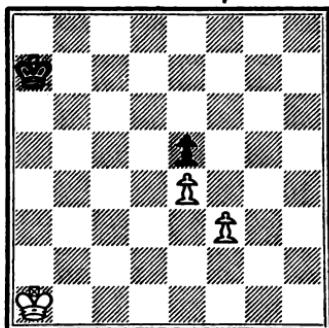
(ii) **RB/2AR, PB/4CR, PB/2TR; RN/3R, PN/4CR** (Kling, 1848). Ganan las Blancas. Si puede colocar a su Rey en la 4a. fila puede ganar la oposición por la jugada de tempo P—3TR (3:5j). En forma alternativa, si el Rey negro se mueve demasiado lejos a la izquierda, las Blancas juegan R—3C seguida por P—4TR. La opción de mover el PT una o dos casillas, de acuerdo con las circunstancias, es decisiva.

Juegan las Negras, deben hacer una o dos triangulaciones eslabonadas: 1 . . ., R—3A; 2 R—3C, R—2A; 3 R—3A, R—3A; 4 R—4R, R—3R; 5 P—3Tz, o bien, 1 . . ., R—4R; 2 R—3A, R—4D; 3 R—3C, R~; 4 P—4T. Juegan las Blancas: 1 R—2C.

3:5k Este zugzwang sólo se presenta con peones centrales bloqueados, cuando las Blancas cuentan con espacio adecuado para flanquear por cualquier lado. Los Reyes se encuentran en oposición vertical muy distante. El campo de oposición se extiende a las columnas TD, CD, AD, CR y TR; no hay zugzwangs cuan-

do ambos Reyes se encuentran en las columnas D, R o AR.

3:5k Z =/-



Juegan las Blancas y empatan:

1 R—1C R—2Cz
2 R—2A R—3A(1A)z
3 R—3A

(3 R—2D, R—1D o 2D o 3D =.)

3 . . . R—2A(4A)z
4 R—4A R—3Az. =.

Juegan las Negras y pierden:

1 . . . R—2C
2 R—1Cz R—2A
3 R—1Az R—2D

(3 . . ., R—2C; 4 R—2D.)

4 R—2C

(Flanqueando; no 4R—1D?, R—3D =.)

4 . . . R—3A
5 R—2Az R—3D
6 R—3C

(Flanqueando.)

6 ... R—4A
7 R—3Az R—4C

(para evitar ser flanqueado por este lado, las Negras alejan a su Rey de sus peones, después de lo cual es flanqueado por el otro lado)

8 R—3D R—4A
9 R—3R R—3D
10 R—2A R—3R
11 R—3C R—3A
12 R—4T R—3C
13 R—4Cz R—3A
14 R—5T

3:51 Los Reyes se encuentran en el lado vivo y los peones están a punto de encontrarse. Las Blancas ganan ésta y todas las posiciones similares en las cuales el candidato sea un PA o un peón central —con una excepción (ii).



Juegan las Blancas:

1 P—4Cz (3:51)

Juegan las Negras:

1 ... R—4R
2 R—3R R—4D
3 R—4A R—3D
4 R—4R R—3R
5 R—4D R—3D
6 P—4Cz (3:51).

Las Blancas bloquean favorablemente al peón enemigo, haciendo de su candidato un peón atrasado; éste es el procedimiento normal para ganar.

(i) RB/2D, PB/2AD, PB/2AD; RN/5R, PN/5CD. Las Blancas ganan porque su peón puede hacer un doble salto:

1 P—4A

pero no

1 R—2R R—5D
2 R—3A? P—6C =.

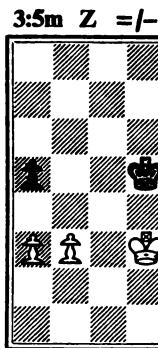
(ii) RB/3AR, PB/3AD, PB/3D; RN/4AR, PN/4AD (Dedrle, 1924). Juegan las Blancas y ganan, 1 P—4A, 3:51. Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—4Rz
2 R—3R
(2 R—4C P—5A
3 P—4Dj R—5R =, 3:5d)
2 ... R—4Az
3 R—2D R—3R
4 R—2A R—3D
5 R—3C R—2Az
6 R—4T

(6 R—4A, R—3Az =).

6 ... R—3Cz =.

3:5m Zugzwang. Los resultados serían los mismos si se moviera esta posición una fila más cerca del lado del tablero de las Negras.



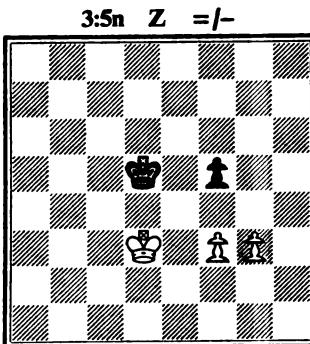
Juegan las Negras y pierden: 1 . . ., R—4A; 2 R—4R. Juegan las Blancas y empatan 1 R—2D, R—3Dz (oposición distante; no 1 . . ., R—5D?; 2 R—2A, R—4D; 3 R—3Dz); 2 R—2R, R—3Rz =. Si se jugara ahora 3 R—1D, las Negras podrían empatar con 3 . . ., R—4Dz, o con 3 . . ., R—2Dz (oposición muy distante). El campo de oposición se extiende hasta la columna CR.

(i) RB/5AD, PB/5CD, PB/5TD; RN/2AD, PN/2TD. Empate. Juegan las Negras: 1 . . ., P—3T; 2 P—6Cj =. Véase el Ejemplo 3:5a.

(ii) RB/2AD, PB/2CD, PB/2TD; RN/5AD, PN/5TD. Empate. Juegan las Negras: 1 . . ., R—5D; 2 R—2D (el do-

ble salto no gana: 2 P—4C, P × Pj =), R—5A; 3 R—3R, P—6T =.

3:5n Uno de un grupo de seis zugzwangs (los otros son posiciones similares: una fila hacia arriba o hacia abajo; una columna a la derecha; una columna a la derecha y una fila hacia arriba o hacia abajo).



Los Reyes se encuentran en el lado ciego, y para ganar teniendo o no la salida las Blancas necesitarían tener a su Rey una fila más hacia adelante. Para lo que sucede cuando los peones blancos se encuentran en la 5a. fila véase (ii) y (iii).

Juegan las Negras y pierden después de 1 . . ., R—4R; 2 R—4A, pero no 2 R—3R?, P—5Aj; 3 P × P, R—4Az =, 3:2a. Esta es la trampa del lado ciego, y puede presentarse estando los peones en cualquier fila.

Juegan las Blancas y empatan: 1 **R—2D**, **R—3Dz** (oposición distante; o bien, 1 ..., **R—5Dz**; 2 **R—2R**, **R—4R** =); 2 **R—2A**, **R—3Az** =. Aquí la oposición muy distante no sirve de nada: (i) **RB/1D**, **RN/2D**, los peones como se muestran. Empate. Juegan las Negras: 1 ..., **R—3R**; 2 **R—2A**, **P—5A**; 6 **P—4C**, **R—3D** =; si las Blancas adelantan su Rey las Negras toman la oposición (3:5d).

(ii) **RB/3R**, **PB/5AR**, **PB/5CR**; **RN/2R**, **PN/2AR**. Tardé o temprano ganan las Blancas jugando **P—6A** (3:5h).

(iii) **RB/5R**, **PB/5CR**, **PB/5TR**; **RN/2R**, **PN/2CR**. Empate. Las Blancas no pueden flanquear al peón enemigo. Juegan las Blancas:

1 **R—5D** **R—2A**
 2 **R—6D** **R—1A**
 3 **R—7D** **R—2A**
 4 **R—8D** **R—1A**
 (4 ... **R—1C?**
 5 **R—7R** **R—2T**
 6 **R—8A** **R—1T**
 7 **P—6T**) =.

5 **P—6C** **R—1C**
 6 **R—8R** **R—1T**
 7 **P—6T** **R—1C** =.

Juegan las Negras:

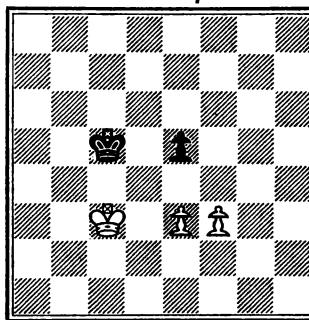
1 ... **R—2A**
 2 **R—5A** **P—3Cj**
 2 ... , **R—1A?**; 3 **R—6C**, **R—1C**; 4 **P—6Tz**, o bien, 2

..., **R—1C?**; 3 **R—6C**, **R—1A**; 4 **R—7T**, **R—2A**; 5 **P—6T**.)

3 P × Pj R—2C = (3:2a).

3:5o Cuando el candidato es un PA o un peón central, las Blancas ganan casi tan fácilmente estando su Rey en el lado ciego como en el lado vivo. Aquí juegan las Blancas y ganan: 1 **P—4Rz**, 3:5k. Juegan

3:5o +/-



las Negras y pierden: 1 ..., **R—4D**; 2 **R—4C**.

Sólo se presentan excepciones cuando las Negras tienen un PA en su 4a. o 5a. fila; véase 3:5l (ii) y lo siguiente:

(i) **RB/2TD**, **PB/2AD**, **PB/2D**; **RN/5CD**, **PN/5AD**. Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan: 1 **R—1C**, **P—6A**; 2 **P—3D**, **R—4Az** = (3:5g). Juegan las Negras y pierden;

1 ... **R—5T**

(1 ..., **P—6A**; 2 **P—3Dz**).

2 R—1C R—5C
 3 R—1A R—4A
 4 R—1D R—5D
 5 R—2R R—5R
 6 P—3Az (3:5i).

3:5p RB/2AR, PB/2CR, PB/2TR; RN/4AR, PN/2CR (Sacconi, 1924). Juegan las Blancas y ganan con facilidad haciendo avanzar a su Rey:

1 R—3A R—4C

(1 . . ., P—3C; 3 P—4T; o bien, 1 . . ., P—4C; 2 P—3T).

2 R—4R R—3A

3 R—4A R—3C

(3 . . ., R—3R; 4 R—5C, R—2A; 5 P—4T).

4 R—5R R—4C

5 R—6R R—5A

(5 . . ., R—3C; 6 P—3C).

6 R—7A P—4C

7 R—6C P—5C

8 P—3Cj.

Juegan las Negras y empatan con facilidad conteniendo al Rey enemigo:

1 . . . R—5A

2 R—2R

(2 P—3T, P—4C; 3 P—3Cj, R—4A =).

2 . . . R—5R

3 P—3C R—4A

4 R—3A R—4C

(4 . . ., P—3C?; 5 P—4Tz; o bien, 4 . . ., P—4C?; 5 R—3R).

5 P—3T

(5 P—4Tj, R—4T; 6 R—4A, P—3Cz; 7 R—3A, P—4C =).

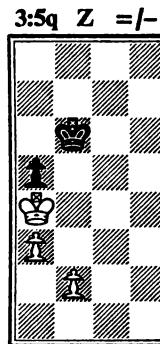
5 . . . R—4A

6 P—4T P—3Cz

7 P—4Cj R—3A

8 R—4R R—3Rz = (3:5n).

3:5q (Reichhelm, 1873.) Zugzwang. Hay varios zugzwangs en la partida, todos, con excepción de uno, a distancia de la jugada del Rey. Si esta posición se moviera una fila hacia arriba del tablero, los resultados serían iguales.



Juegan las Blancas y empatan:

1 R—3C R—4Az

2 R—2A

(2 R—3A, P—5Tz =).

2 . . . R—4Cz

(2 . . ., R—3A?; 3 P—3Cz; o bien, 2 . . ., R—4D?; 3 R—3Az, R—4A; 4 P—3Cz, 3:5m).

3 R—3A

(3 R—2D, R—5A; o bien, 3 . . ., R—3A =).

3 . . . R—5Tz
4 R—4D

(O bien, 4 R—4A mate ahogado.)

4 . . . R—6C
5 R—5A R × P = (3:3e).

Juegan las Negras y pierden:

1 . . . R—3T
2 R—3C R—4C
3 R—2Az;

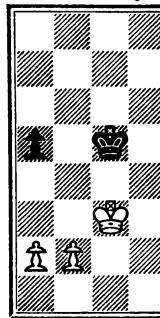
(y ahora, 3 . . ., R—4A; 4 R—3Dz, R—4D; 5 P—3Cz, o bien, 3 . . ., R—5T; 4 R—3Az, R—4C; 5 R—4D, R—5T; 6 R—5A; o bien, 3 . . ., P—5T; 4 R—3D, R—4A; 5 R—3Az, o en otra forma, 3 . . ., R—3A; 4 P—3Cz.

3:5r Zugzwang. Los resultados serían los mismos si esta posición se moviera una fila hacia arriba del tablero. Juegan las Blancas y empatan: 1 P—3T, P—5Tz; o bien, 1 P—4T, R—4D = (la jugada de ahorro de las Blancas no tiene importancia aquí). Juegan las Negras y pierden: 1 . . ., R—4D; 2 P—3Tz, 3:5q, o bien, 1 . . ., P—5T; 2 P—3Tz.

(i) RB/5R, las demás piezas como se muestra. Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan; 1 R—4R (1 P—3T, P—

5Tz; 2 R—6R, R—3Az =), R—5A; 2 R—3R, P—5T; 3 R—2D, R—5D =, 3:5m (ii).

3:5r Z =/-



El resultado, jugando las Negras, depende del doble salto y, en consecuencia, esta posición en otras filas podría ser empate (compárese con 3:5s): 1 . . ., R—5A (1 . . ., P—5T; 2 P—3Tz, R—5A; 3 R—6D); 2 R—6D, R—6D (2 . . ., P—5T; 3 R—6A, P—6T; 4 P × P); 3 R—5A, R—7A; 4 R—5C, R × P; 5 P—4T —este doble salto gana.

(ii) RB/7AD, las demás piezas como se muestra. Zugzwang (la posición invertida). Juegan las Negras y pierden: 1 . . ., P—5T; 2 P—3Tz, R—4C; 3 R—7Cz, flanqueando.

Juegan las Blancas y empatan: 1 R—7C, P—5T; 2 P—3T (las Blancas ganarían en una posición similar en una fila hacia adelante: entonces no sería necesario impedir el

avance del PT enemigo), R—4Cz =.

3:5s RB/7R, PB/3CD, PB/3TD; RN/2AD, PN/3TD. Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan:

1 R—6R

(1 R—8R, R—1Az =).

- 1 ... R—3A
- 2 R—5R R—4A
- 3 R—4R R—3A
- 4 R—4D R—3Dz =. (3:5r.)

Juegan las Negras y pierden:

1 ... R—3A

(1 ... , P—4T; 3 P—4Tz).

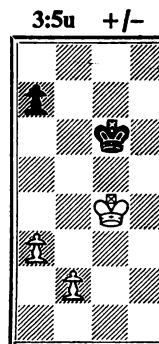
2 R—8D

(No 2 R—6R?, R—4A; y ahora 3 R—7D, R—5D; 4 R—6A, R—6A; 5 P—4T, R × P =, 3:3e (i); o bien, 3 R—5R, R—3A; 4 R—4D, R—3Dz =).

- 2 ... R—3D
- 3 R—8A R—3A
- 4 R—8C R—3C
- 5 R—8T P—4T
- 6 R—8C

3:5t RB/3AD, PB/3TD, PB/2CD; RN/4AD, PN/3TD. Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan: 1 R—3D, P—4Tz, 3:5q, o bien, 1 P—3C, P—4Tz =. Juegan las Negras y pierden: 1 ... , P—4T; 2 P—3Cz, o bien, 1 ... , R—4C; 2 R—4D.

3:5u Ganan las Blancas. Pueden ganar aquí contra el PT inmóvil, sólo mediante un ataque frontal seguido por un intercambio de peones en 6C; luego puede ganar si termina con la oposición. Para lograr esto, necesita tener a su Rey por lo menos tan avanzado como hasta la 4a. fila, y tener la opción de la primera jugada con uno de sus peones.



Juegan las Blancas:

1 P—4Tz

(Si renuncia a su opción de la primera jugada, las Negras se limitan a retirarse: 1 P—3C?, R—2C; 2 R—5C, R—1T =, y no 2 ... , R—1C?, o bien, 1 P—4C?, R—2C; 2 R—5C, R—1C =, y no 2 ... , R—1T?)

- 1 ... R—2A
- 2 R—5A R—2C
- 3 R—5C R—1C

(o bien, 3 ... , R—1T; 4 R—6T, R—1C; 5 P—4Cz).

4 R—6T R—1T

5 P—3Cz

(El PC pierde una jugada. 5 P—4C? empata).

5 ... R—1C

6 P—4Cz R—1T

7 P—5Tz R—1C

8 P—5Cz R—1T

9 P—6Cz P × P

10 P × Pz (3:1b).

(i) RB/6R, RN/3AD. Los peones como se muestran, Zugzwang (Dedrle, 1936). Juegan las Blancas y empatan: 1 R—7R, R—2Az; 2 P—4T (después de 2 P—3C, las Blancas pierden su opción de su primera jugada), R—3A; 3 R—8D, R—4A =. Juegan las Negras y pierden: 1 ... , P—3T; 2 R—7R, R—2A; 3 P—3Cz (3:5s).

3:5v (i) RB/6R, PB/2TD, PB/2CD; RN/4AD, PN/2TD. Ganan las Blancas. Completa su flanqueo usando, o marchando lateralmente, varios zugzwangs. Juegan las Blancas:

1 R—7D

(1 R—5R?, P—4Tz =).

1 ... P—3T

(1 ... , P—4T; 2 R—7Az).

2 P—3T P—4T

3 P—3C R—4D

4 R—7A R—4A

5 P—4T.

Juegan las Negras:

1 ... P—3T

(1 ... , R—3A; 2 P—3Tz, o bien, 2 R—7R).

2 P—3T

(o bien, 2 R—7D, P—4T; 3 R—7Az).

2 ... R—5A

3 R—6D R—6C

4 R—5A (3:3d).

(ii) RB/4R, PB/2TD, PB/2CD; RN/5AD, PN/2TD. Empate. Juegan las Blancas:

1 R—5R

(1 R—3R, R—4D; 2 R—3D, P—4Tz = 3:5r).

1 ... R—6D

2 R—6D R—7A

3 R—6A R × P =

(3:3e).

Juegan las Negras:

1 ... P—4T = (3:5r).

(o bien, 1 ... , R—4A; 2 R—3D, R—4D; 3 R—3A, R—4A; 4 P—3T, P—3Tz = (3:5t).

3:5w Aquí las Blancas ganan en posiciones similares, con excepción de (i). Juegan las Blancas:

1 R—4C R—5R

2 R—5T

(Triangulando y perdiendo una jugada en la columna de TD. Si se juega 2 R—5A, R—

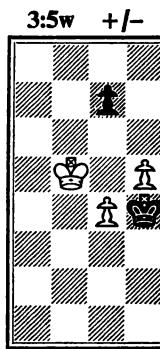
6D; o si 2 R—3A, R—4R; 3 R—3D?, P—3A =.) 1 . . ., R × P; 2 P—5A, lo que conduce al Ejemplo 2:6d.

2 . . . R—4R
 3 R—4T R—5R
 4 R—4C R—5D
 5 R—5C R—4R

(5 . . ., R—6A; 6 P—5A).

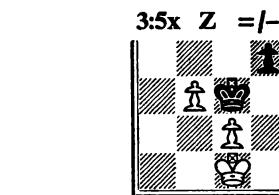
6 R—6A

(i) Una posición similar con PC + PA contra PC podría ser un zugzwang. Jugando las Blancas, carecerían de espacio para triangular.



35:x Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan: 1 R~, P—6D =. Juegan las Negras y pierden: 1 . . ., P—6D; 2 P × Pz (3:2c). Una posición similar sería empate si cada jugador tuviera un PT.

(i) RB/3D, PB/3CD, PB/4AD; RN/5CD, PN/4TD. Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan: 1 R—4D, R × P =. Juegan las Negras y pierden:



3:6 R + 2 peones aislados contra R + P.

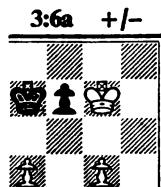
Cuando no hay peones pasados (3:6a a 3:6g) se empata en muchas posiciones. Las Blancas pueden perder debido a que no puedan hacer un ataque frontal, porque carezcan de suficientes jugadas de tiempo o porque tengan un peón de Torre.

Los Ejemplos 3:6h y 3:6i muestran el tema del señuelo. Las Blancas tienen lo que se llama un peón pasado de afuera: está fuera de la zona principal de la batalla. Este peón raras veces puede coronar; en vez de ello sirve como señuelo para apartar al Rey negro de la defensa de su único peón.

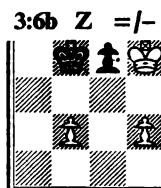
Las Blancas, habiendo sacrificado su peón señuelo, coronarán a su peón bloqueado. Se empata en algunas posiciones cuando las Blancas tienen peón de Torre bloqueado; otras se empatan cuando el peón pasado de afuera está sólo a una fila de distancia y, por lo tanto, no es un señuelo efectivo.

Por otra parte, por lo general, se gana con facilidad con un peón pasado de afuera.

3:6a Ganan las Blancas, teniendo la jugada: 1 R—8C, R—1R; 2 P—6R, P × P; 3 P—6C, o sin tener la jugada: 1 . . ., R—1R; 2 P—6R. También ganan en posiciones similares en otras columnas, con una excepción: cuando el Rey blanco está en la columna de Torre la partida se empata.



3:6b Zugzwang para todas las posiciones con un peón negro en su 3a., 4a. o 5a. fila, con una excepción: las Negras pierden cuando su Rey se encuentra en la columna de Torre (i).



Juegan las Blancas y empatan:

1 R—5D R—4Cz
2 R—6R R—3Tz

(Oposición distante.)

3 R—6A R—3Cz =.

Las Negras mantienen la posición defensiva. No aquí, por ejemplo:

3 . . . R—4C?
4 R—7R

(Flanqueando.)

4 . . . R—4A
5 R—6R R—3A
6 R—5R R—4A
7 R—4R R—3C
8 R—4D R—4C
9 R—5Dz.

Juegan las Negras y pierden porque son flanqueadas:

1 . . . R—4C
2 R—5Dz R—5C
3 R—6A R—6C
4 R—5A.

(i) RB/4AD, PB/2TD, PB/2AD; RN/5TD, PN/5CD. Las Negras pierden debido a que está obstaculizado en un extremo. Juegan las Blancas y triangulan:

1 R—5D R—4C

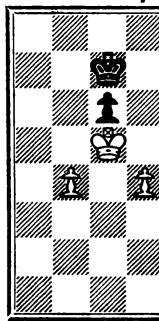
(1 . . ., R—6T o 4T; 2 R—5A).

2 R—4D R—5T(3C)
3 R—4A R—4T
4 R—5A R—5T
5 R—6C R—6T
6 R—5C.

3:6c Zugzwang para el PA o P central de las Negras en cual-

quier fila (empate con PC negro —véase 3:6d). Juegan las Blancas y empatan. Juegan las Negras y pierden: 1 . . ., R—2D (1 . . ., R—2C; 2 P—5C); 2 P—5D, P × P; 3 R × Pz (3:1e).

3:6c Z =/-



(i) RB/6AD, PB/5CD, PB/5D; RN/1AD, PN/2AD. Juegan las Blancas y empatan. Juegan las Negras y pierden: 1 . . ., R—1D; 2 R—7C (3:6a).

3:6d Zugzwang para el PC de las Negras en su 3a. o 4a. fila. Juegan las Blancas y empatan:

1 P—3A R—3A

(Con 1 . . ., R—3T? pierden).

2 R—5T

(O bien, 2 P—4A, P × P =).

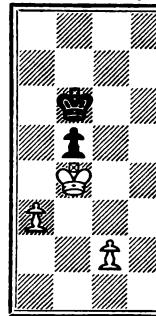
2 . . . R—4Az =. (3:6b)

Juegan las Negras y pierden:

1 . . . R—3A
2 R—5T R—4A
3 P—3Az (3:6b).

(i) RB/6CD, PB/5TD, PB/3AD, RN/1AD; PN/2CD. Ganan las Blancas jugando P—6T; pero podría ser empatada esta partida si su PA estuviera más adelante que en su 3a. fila.

3:6d Z =/-



3:6e Tres zugzwangs para el PA o P Central de las Negras en cualesquier filas, muestran la lucha para ganar un ataque frontal. Posiciones similares con un PC negro podrían ser empatadas.

(i) RB/4AD, PB/4CD, PB/3D; RN/3CD, PN/3AD. Juegan las Blancas y empatan:

1 R ~ R—4C
2 R—3A(3C) P—4A =.

Juegan las Negras y pierden:

1 . . . R—2A
2 R—5A R—2D
3 R—6C R—3D
4 P—4Dz (3:6b).

O bien, 1 . . ., R—2C; 2 R—5A, R—2A; 3 P—4Dz (3:6c).

(ii) RB/3AD, PB/4CD, PB/3D; RN/4D, PN/3AD. Juegan las Blancas y empatan:

1 R—3C R—5D
2 R—2A R—4R
3 R—3A R—4Dz =.

Juegan las Negras y pierden:

1 . . . P—4A
2 P—5C

O bien, 1 . . ., R—3R; 2 R—4A, R—3D; 3 R—4D, R—2D (3 . . ., R—2A; 4 R—5A, R—2D, 5 R—6C); 4 R—5A, R—2A; 5 P—4Dz (3: 6c).

(iii) RB/2AD, PB/2CD, PB/2D; RN/3AD, PN/2AD. Juegan las Blancas y empatan:

1 R—3A

(Si las Blancas caminan hacia un lado las Negras caminan hacia el otro).

1 . . . R—4Az
2 P—3C R—4C

(Las Negras se enfrentan al peón más adelantado).

3 P—4D

(3 P—4C, P—4A =).

3 . . . P—3Az = (ii).

Juegan las Negras y pierden:

1 . . . R—3D
2 R—3D

(Amenazando P—4C).

2 . . . R—4A
3 R—3Az P—3A.

(Si las Negras avanzan por un lado, las Blancas avanzan por el otro el peón).

4 P—4Dj R—4D
5 R—3Dz (3:6f).

3:6f Zugzwang que se puede presentar en cualquier fila o columna, excepto cuando las Negras tienen un PC y los Reyes se encuentran en la columna del Alfil (i).

3:6f Z =/-



Juegan las Blancas y empatan:

1 R—3A P—4A =.

Juegan las Negras y pierden:

1 . . . R—3R
2 R—4A R—3D
3 P—3Cz

Como en el Ejemplo 3: 6e(i).

(i) $RB/3AD$, $PB/2TD$, $PB/4AD$; $RN/4AD$, $PN/3CD$. Empate. Juegan las Negras:

- 1 ... R—3D
 2 R—4C R—3A
 3 P—3T R—2A
 4 R—5C R—2Cz =
 (3:6d).

3:6g $RB/4R$, $PB/4D$, $PB/2CD$; $RN/3D$, $PN/3AD$. Ganan las Blancas. Si tienen la jugada, hacen una maniobra de rodeo:

1 R—3R

(1 R—3D?, R—4Dz =; 3:6f).

1 ... R—3R
 (O bien, 1 ... P—4A; 2 R—3D).

- 2 R—2D R—3D
 3 R—3A R—4D
 4 R—3Dz (3:6f).

3:6h Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... R—4A
 2 R—3A

(No 2 R—4D?, R × P =. Las Blancas deben ganar todo el tiempo que puedan para ceder al peón).

- 2 ... R—3R
 3 R—4R R—3A
 4 R—4D

(Si las Blancas mueven al peón más allá de la línea lími-

te mostrada en el diagrama, no podrán ganar:

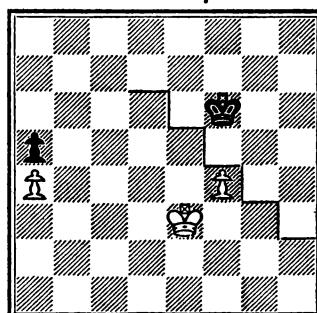
- 4 P—5A? R—2A
 5 R—5D R—3A
 6 R—5A R × P
 7 R—5C R—3R
 8 R × P R—2D
 9 R—6C R—1A = 3:1h).

- 4 ... R—4A
 5 R—5A R × P
 6 R—5C R—4R
 7 R × P R—3D
 8 R—6C.

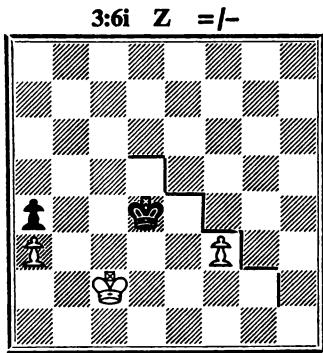
Si las Blancas tienen un PT bloqueado en la 5a. fila (o PC, PA o peón central bloqueado en cualquier fila) no hay "línea límite" para el peón pasado.

El diagrama siguiente muestra la línea límite cuando las Blancas tienen un PT bloqueado en la 3a. fila. La línea límite para un PTD bloqueado en su 2a. fila sólo se extiende a 4D, 3R y 2AR.

3:6h +/-



3:6i (Hooper, 1958). Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan aun cuando su peón se encuentra dentro de la línea límite; su Rey está mal colocado: 1 R—2D, R—5Az; 2 R—3R, R—6C =.



Juegan las Negras y pierden:

1 ... R—5A

(O bien, 1 ... , R—6R; 2 R—3A).

2 R—2Dz R—5D

(Véase 3:3h (ii) para 2 ... , R—6C; 3 P—4A, R × P; 4 P—5A).

3 R—2Rz R—5A

4 P—4A

(Aun cuando el peón se encuentra ahora fuera de la línea límite; su Rey está mal debido a que el Rey negro está muy mal colocado).

4 ... R—4D

(En el caso de 4 ... , R—5D; vendría 5 R—3A y el PA

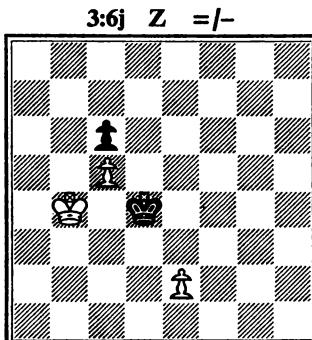
corona; o si se juega 4 ... , R—6C, seguiría 5 P—5A, conduciendo al Ejemplo 5:8b).

5 R—3D

(Al ceder el PA, las Blancas ganan un tempo más del acostumbrado).

5 ...	R—3R
6 R—4A	R—4A
7 R—4C	R × P
8 R × P	R—4R
9 R—5C	R—3D
10 R—6C	R—2D
11 R—7C.	

3:6j Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan: 1 P—3Rj, R—4Dz =; o bien, 1 ... , R × P; 2 R—5T, R—5D; 3 R—4C =, pero no 3 R—6C?, R—4Dz (3:3c). Juegan las Negras y pierden: 1 ... , R—4D; 2 P—3Rz, R—5R; 3 R—5T.



(i) RB/4CR, PB/5AR, PB/3TR; RN/3TR, PN/3AR. (Walker, 1841). Las Blancas ga-

nan debido a que le falta espacio al Rey negro; teniendo la jugada triangula:

- 1 R—4T R—2C
- 2 R—3C R—3T
- 3 R—4C R—2C
- 4 R—4A R—3T
- 5 R—3R

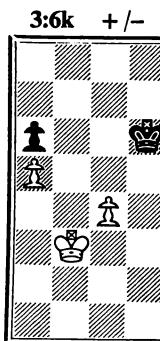
(Maniobra de rodeo).

- 5 ... R—4T
- 6 R—4D R—4C
- 7 R—4Rz.

Compárese con el Ejemplo 8:6m (i).

Aquí las Blancas flanquean por el lado más lejano de su peón bloqueado. En la práctica no suele ser factible; en vez de ello, su Rey apoya el avance de su peón pasado, como en los ejemplos que siguen.

3:6k Las Blancas ganan aquí y en posiciones similares en las cuales su peón bloqueado esté en su 4a. o 5a. fila, excepto cuando su peón pasado sea un PT, 3:6j (i): o cuando las



Negras tengan un PA en su 4a. fila, 3:6k (iii).

Jugando las Blancas llevan a su Rey a la columna de Dama:

- 1 R—3A R—4R(4A)
- 2 R—3D R—3D
- 3 R—4D R—3A
- 4 P—5A R—2D
- 5 R—5D R—2A
- 6 P—6A R—1A
- 7 R—4D

(Triangulando)

- 7 ... R—1D

(7 ... , R—2A; 8 R—5A).

- 8 R—4A R—1A
- 9 R—5D R—1D
- 10 R—6D R—1A
- 11 P—7Az.

Juegan las Negras:

- 1 ... R—4R
- 2 R—3T

(Triangulando; si se juega 2 R—3A, R—5R; o si 2 R—4C, R—5D; en tanto que si 2 P—5A?, R—4D; 3 R—4C, R—3R; 4 R—4A, R—4Rz =).

- 2 ... R—5R
- 3 R—4T R—4R
- 4 R—3C R—5R
- 5 R—3A R—4R
- 6 R—3D.

(i) RB/3AD, PB/5CD, PB/4D; RN/3R, PN/3CD. Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

- | | | |
|---|-------|---------|
| 1 | ... | R—4A |
| 2 | P—5D | R—4R |
| 3 | R—4A | R—3A |
| 4 | R—4D | R—4A |
| 5 | P—6D | R—3R |
| 6 | P—7D | R × P |
| 7 | R—5Dz | (3:3a). |

(ii) *RB/2AD, PB/4CD, PB/3D; RN/4R, PN/4CD.* Ganan las Blancas, teniendo la salida:

1 R-1D

(Un movimiento de rodeo; no 1 R—2D, R—5D; 2 R—2R?, R—6A; 3 R—3R, R × P ≡).

- | | | |
|---|------|-------|
| 1 | ... | R—4D |
| 2 | R—2R | R—5D |
| 3 | R—2D | R—4R |
| 4 | R—3R | R—4D |
| 5 | P—4D | R—5A |
| 6 | R—4R | R × P |

Véase el Ejemplo 3:3h (i); y sin tener la salida 1 . . . , R—5A; 2 R—3C triangulando, como en el Ejemplo 3:6k.

(iii) RB/2D, PB/4AD, PB/3R; RN/4AR, PN/4AD. Empate. Juegan las Negras:

- R—4A 3 R—3D R—4R
 R—4R 4 R—2D R—4A
 R—3A
 R—4A (O bien, 4 . . . , R—5R =);
 R—3R 5 R—1R R—4R
 R × P 6 R—2A R—5R

(O bien 6 B-4A =)

7 R=2R R=4A

(No 7 . . ., R—4R?; 8 R—3Az, R—4A; 9 P—4Rj, R—4R; 10 R—3Rz, R ~; 11 R—4A).

- 8 R-3A R-4Rz
 9 P-4R R-5D
 10 R-4A R × P
 11 P-5R R-6C

(No 11 . . ., R-4D?; 12
B-5A)

- 12 P—6R P—5A
 13 P—7R P—6A
 14 P—8R(D) P—7A =
 (5:8d).

3:61 Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan: 1 R—2C, R—6D =.

1 R-5C

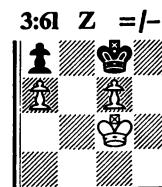
(O bien, 1 ..., R—5R, 2
R—2R, R—4Az =).

2 R-3A

(2 R—3D, R—6Az =; o
bien, 2 R—2R, R—6C =).

2 R=4A

(2 . . ., R—6A?, 3 R—
3Dz).

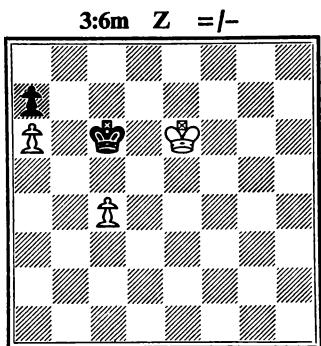


O bien, 1 R—2D, R—6C; 2 R—3D, R × P =. Cuando el peón de las Negras se encuentra en su 5a. o 6a. fila, por lo

menos empata si logra capturar al peón que bloquea. Juegan las Negras y pierden: 1 ..., R ~; 2 R—3D.

(i) $RB/1AD, PB/3TD, PB/2AD; RN/6AD, PN/5TD$. Empate. Juegan las Negras: 1 ..., R—5D (1 ..., R—5A?; 2 R—2Dz); 2 R—2D, R—5Az =.

3:6m Zugzwang. (Lo mismo en otras columnas). Juegan las Blancas y empatan; cuando su peón bloqueado se encuentra en la 6a. fila rara vez puede ganar apoyando el avance de un peón pasado a una columna de distancia: 1 R—7R, R—2Az; 2 P—5A, R—1A (aquí 2 ..., R—3A también empata); 3 R—6D, R—1Dz; 4 P—6A, R—1A; 5 P—7A mate ahogado.



Juegan las Negras y pierden porque son flanqueadas:

1 ... R—2A

(1 ..., R—4A; 2 R—7D, R \times P; 3 R—6A, una maniobra de contención).

2 R—7Rz R—3A

(2 ..., R—1A; 3 R—6D, R—1D; 4 R—6A, R—1A; 5 P—5Az)).

3 R—8D R—3D

4 R—8A R—3A

5 R—8C R—3C

6 P—5Aj R—3A

7 R \times P R—2A

8 P—6Az, véase el Ejemplo 3:2d (ii).

Cuando los peones de Rey ya están bloqueados, por lo general las Blancas no pueden provocar el zugzwang del Diagrama 3:6m de manera que al enemigo le toque la jugada. Cuando los peones de Rey todavía no están bloqueados, tienen buenas oportunidades en contra de un PT que no se ha movido; pero aun así, suelen no ganar a menos que tengan la opción de la primera jugada con uno de sus peones.

(i) $RB/4CD, PB/6TD, PB/6AD, PB/4AD; RN/1CD, PN/2TD$. (Análisis de la partida Gligoric-Euwe, Zurich, 1953.) Kopayev, Levenfish y Smyslov dieron esta posición como em-

pate: en realidad, ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... R—2A

2 R—5A R—1D

(2 ... , R—1A; 3 R—6D, R—1D; 4 P—7Aj, R—1A; 5 R—6R).

3 R—6D R—1A

4 R—7R R—2A

5 R—8R R—1A

6 P—7A R × P

7 R—7Rz (3:6m)

(ii) RB/4CD, PB/2TD, PB/4AD; RN/3CD, PN/2TD (Bauer, 1911).

Ganan las Blancas; su opción de la primera jugada con su PT es decisiva. Juegan las Blancas:

1 P—5Aj R—2C

2 R—4A

(2 R—5C, R—2A; 3 P—6A?; R—3Dz =).

2 ... R—3A

3 R—4D R—2A

4 R—5D R—2D

5 P—6Aj R—2A

6 R—5A R—1A

(6 ... , R—1D; 7 R—6D, R—1A; 8 P—7A, P—3T; 9 P—3Tz).

7 R—6D R—1D

8 P—7Aj R—1A

9 R—6A P—3T

(9 ... , P—4T; 10 P—3Tz).

10 P—4Tz P—4T

11 R—6Cz.

(iii) RB/5AD, PB/4TD, PB/3AD; RN/2AD, PN/2TD. Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan:

1 P—5T R—2Dz

2 R—5D R—2Az

3 R—6R

(3 P—4A, R—2Dz; 4 P—5A, R—2A; 5 P—6A, R—1D; 6 R—6D, R—1Az; 7 P—7A, P—3Tz =).

3 ... R—3A

4 P—6T R—3C

(Esta jugada impide que las Blancas coloquen un zugzwang a su favor.)

5 P—4A R—3Az =

(3:6m).

Juegan las Negras y pierden:

1 ... R—2D

2 R—5Dz R—2A

3 P—5Tz R—2D

4 P—4Az R—2A

5 R—6Rz R—3A

6 P—6Tz (3:6m).

(iv) *RB/5AD, PB/3TD, PB/3AD; RN/2D, PN/2TD.* (Hooper, 1968.) Ganan las Blancas.

Juegan las Negras: 1 . . ., R—2A; 2 P—4Tz, o juegan las Blancas:

1 **R—5C**

(1 P—4T?, R—2Az =).

1 . . . **R—2A**

2 **R—6T** **R—1C**

3 **P—4Tz** **R—1T**

4 **R—5Tz** **R—1C**

5 **R—4Cz**

(tomando la oposición distante; no 5R—5C?, R—2Cz =)

5 . . . **R—1A**

6 **R—4Az** **R—1D**

7 **R—5C** **R—2A**

8 **R—5Az**

Como en el Ejemplo 3:6m

(iii).

PIEZA Y PEON CONTRA REY

4:0 Cuando las Blancas pueden conservar su peón ganan, con excepción de tres raros casos (4:1a, 4:1b y 4:2a), y un final común y notorio: PT + A de color contrario (4:2b).

El Ejemplo 4:3 muestra cómo las Blancas pueden ganar con PT + A del color contrario cuando cada adversario también tiene una torre.

4:1 R + C + P contra R. Existen dos posiciones de empate con un peón de Torre en la 7a. fila (4:1a, 4:1b). En ocasiones cae el peón cuando está protegido desde la casilla contraria, o cuando no puede ser protegido en absoluto (4:1c).

4:1a RB/~, CB/5CD (o 6AD u 8AD), PB/7TD; RN/1TD. Empate, no puede obligarse al Rey negro a salir de la esquina.

4:1b Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan porque su Rey no puede salir de la esquina:

- 1 C—8D R—2Az
- 2 C—6A R—1Az
- 3 C—7Rj R—2Az
- 4 C—5Dj R—1Az =.

El Rey no puede perder una jugada. Juegan las Negras y pierden: 1 ... , R—2A; 2 C—6D.



4:1c RB/5AR, CB/6TR, PB/3TD; RN/3TD. Juegan las Blancas y ganan:

- 1 C—4C R—4T
- 2 C—3R R—5T
- 3 C—2A

(El caballo debe defender al peón desde atrás; en el caso de 3 C—4A?, R—6C =).

- 3 ... R—6C
- 4 R~ R × C
- 5 P—4T

El Rey negro está fuera del Cuadro. Juegan las Negras y empatan capturando al peón.

4:2 R + A + P contra R.

Existe una posición de empate con el PC en la 6a. fila. En los Ejemplos 4:2b y 4:2c, el Alfil se encuentra en el color contrario; es decir, no puede controlar la casilla de coronación del PT.

4:2a RB/~, AB/7TD, PB/6CD; RN/2CD. Empate.

4:2b En el final de PT + A de color equivocado, las Negras siempre empatan si pueden colocar a su Rey en la casilla de coronación; si no pueden, siempre pierden.

4:2b + / =

Juegan las Blancas y ganan:
1 R—8C, o bien, 1 A—6C.

Juegan las Negras y empatan: 1 . . . , R—2T; 2 A—6Cj, R—1T =. No se puede hacer salir a su Rey.

4:2c RB/4AD, AB/7TD, PB/6TD; RN/3AD. Ganan las Blancas.

4:3 R + T + PT + A de color contrario contra R + T. En el ejemplo que sigue, cada uno de los bandos cuenta con una Torre, en comparación con el

Ejemplo 4:2b. En consecuencia, el Rey negro en la esquina puede recibir mate o ser arrojado.

4:3a (Basman – Hartston, Southend, 1968.) Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... R-1T
2 R-7R

La partida terminó abruptamente después de 2 R—7R?, T—2Aj =.

2	...	R-1C
3	A-5A	R-1T
4	R-5R	R-1C
5	R-4A	R-1T
6	R-5C	R-1C
7	A-6Rj	R-1T
8	R-5T	

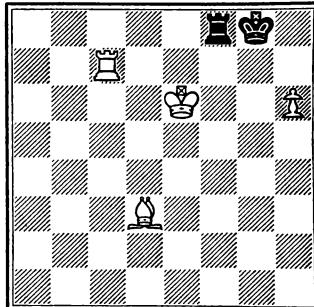
(Una jugada de espera; pero no 8 R—6C?, T—3Aj; 9 R—5C, T—3Cj =).

8 ... T-1CD
(O bien, 8 ..., T-7A; 9 T-8Rj, R-2T y las Blancas dan mate en tres).

9 R-6C

(Amenazando con T—7T mate).

4:3a + /-



PIEZAS CONTRA PEONES

5:0 En este capítulo, son las Blancas las que tienen la(s) pieza(s). Cuando tienen piezas menores y no tienen peones (5:1), luchan por el empate; cuando cuentan también con un peón, entonces son las Negras las que luchan por el empate (5:2).

Dos Caballos no pueden dar mate a un Rey solitario; pero si las Negras cuentan con un peón (5:3), pueden verse privadas de la defensa del mate ahogado que de otra manera las salvaría.

T contra P (5:4) siempre se presenta en la práctica como resultado de un final de peón y Torre. Las Negras tienen que ceder su Torre a cambio de un peón (5:4a), o perder la Torre por un peón (5:4b), etc. Sigue: T contra 2 peones, Torre contra 3 peones, y Torre más peón contra peones.

La Dama resulta tan poderosa que las Negras sólo pueden esperar empatar si cuentan con un peón muy avanzado

(5:8). Si las Blancas también cuentan con un peón (5:9), por lo general se imponen al rival.

5:1 C (o A) contra Peón(es).

Si el Rey blanco está bien colocado, por lo general empatía contra uno, dos o tres peones; exceptuando: tres peones, si están muy extendidos, derrotan al Caballo (5:1e (iii)) y en ocasiones derrotan al Alfil; tres peones avanzados pueden derrotar a un Caballo o a un Alfil, 5:1d (ii), 5:1e (i).

Si el Rey blanco está mal colocado pueden ganar dos o tres peones; y si las Blancas tienen un Caballo, incluso un peón, en especial el PT, pueden ganar.

Cuatro peones derrotan por lo general a una pieza menor.

Los peones son combatidos con más eficacia por un Alfil que por un Caballo.

En raros casos, el Caballo puede ganar contra un peón de Torre, véase el Ejemplo 5:2b (iii).

5:1a R + C contra R + P.
El Caballo, sin ayuda de su Rey, puede empatar si logra ocupar una casilla directamente frente al peón, exceptuando cuando existe un peón de Torre en la 7a. fila (iii).

Se mantiene al Caballo en movimiento constante al detener al PT o cuando se detiene a un PC en la fila 6a. o 7a.; véase (i) y (ii) y los Ejemplos 5:2j y 6:6m (i). De lo contrario se pueden hacer pausas con el Caballo; véase (iv) y los Ejemplos 5:2f (i) y 6:n.

(i) Empate. El Caballo se mueve en el circuito 2TD—4CD—3D—1AD.

Juegan las Negras:

- 1 ... R—7C
- 2 C—4C =; O bien:
- 1 ... R—6C
- 2 C—1Aj R—7C
- 3 C—3Dj R—7A
- 4 C—4Cj R—6C
- 5 C—3D P—7T
- 6 C—1Aj=.

(ii) RB/8CD, CB/4AR; RN/5D, PN/5TD. Empate. El Caballo puede llegar al circuito. Juegan las Negras:

- 1 ... R—6A
- (1..., P—6T; 2 C—2Rj, R~; 3 C—1A=).
- 2 C—5Dj R—6C
- (2..., R—5A; 3 C—6Cj=);
- 3 C—4A P—6T

(3..., R—7A; 4 C—5D=).

4 C—3D = (i).

(iii) RB/7AR, CB/1TD; RN/5AD, PN/6TD. Juegan las Blancas y empatan:

- 1 R—6R R—6A
- 2 R—5D R—7C
- 3 R—4A R × C
- 4 R—3C P—7T
- 5 R—2A=.

Juegan las Negras y ganan:

1 ... R—6A.

(iv) RB/8CD, CB/2AD; RN/5AD, PN/6AD. Empate. Juegan las Negras: 1..., R—6D; 2 C—3T=. O bien, 1..., R—6C; 2 C—3R=.

(v) RB/8AD, CB/4R; RN/8CD, PN/7CD. Pierden las Blancas, incluso teniendo la salida: 1 C—2Dj (1 C—3Aj, R—7A; 2 C—5C, R—6C; 3 C—4Dj, R—6A; 4 C—5Cj, R—5C), R—8A; 2 C—3Cj, R—8D. El Caballo no cuenta con espacio suficiente del lado del peón. Una posición similar con PA o peón Central sería empate.

5:1b R + C (o A) contra R + 2 peones unidos.

Las Blancas empatan si su Rey se encuentra frente a los peones. De lo contrario suelen empatar atacando por la retaguardia y por el flanco:

(i) RB/4AR, CB/7AD; RN/6D, PN/3CD, PN/4AD. Empate.

1 ... P—5A

2 C—6T P—6A

(En el caso de:

2 ... P—4C

3 C—5Aj

Siendo arrojado el Rey negro de manera de que el Rey blanco pueda aproximarse:

3 ... R—5D

4 C—6Rj R—6A

5 R—3R P—5C

6 C—4A P—6C

7 C—5Dj R—7A

8 R—4D=,

O bien: 3..., R—7A; 4 R—3R, P—5C; 5 R—4D=).

3 C—4Cj R—5A

(3 ... R—7D

4 R—4R P—7A

5 C × P=).

4 C—2A P—4C

(4 ... R—6C

5 C—4Dj R—7C

6 R—4R P—4C

7 R—3D P—5C

8 R—4A=)

5 R—4R P—5C

6 C—3Rj R—6C

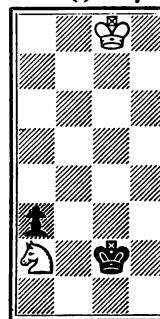
7 R—3D R—7C

8 C—1Dj =.

5:1c R + pieza menor contra R + 2 peones aislados. Por lo general, las Blancas empatan deteniendo a un peón con su Rey y el otro con su pieza

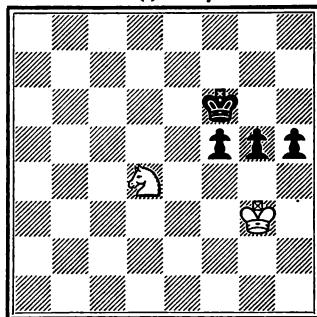
menor. En ocasiones pierde contra peones avanzados cuando su Rey está fuera del Cuadro de ambos, como en el Ejemplo 5:1e.

5:1a (i) =/=



5:1d R + C (o A) contra R + 3 peones unidos. Las Blancas empatan sólo si su Rey se

5:1d (i) =/=



enfrenta a los peones. Su pieza menor ataca entonces desde la retaguardia.

(i) Empate. Juegan las Negras:

1 ... P—5Aj

2 R—3A

(El Rey se enfrenta al peón más adelantado).

2 ... R—4R
3 C—6Aj R—3R

(3 ... R—4A
4 C—7Rj R—3R
5 C—6C
amenazando C × PA =, o bien,
3 ..., R—3D; 4 C—8D =).

4 R—4R P—5T
5 C—4Dj R—3A
6 C—5A
(amenazando C × PT).

6 ... P—6T
7 C—6T
(el Caballo suele detener a peones distantes amenazando con una horquilla o con un jaque).

7 ... R—3C
8 C—4C R—4T
9 R—3A =.

Una vez que los peones están bloqueados, la partida se empata con facilidad.

O bien:

1 ... P—5Tj
2 R—3T R—4R
(2 ... R—3C
3 C—6R R—4T
4 C—7Cj =).

3 C—6Aj R—5R
4 C—8D R—6A
5 C—6R P—5Cj
6 R × P P—6C
7 C—5Cj R—7C

8 C—3T R—7T
9 C—4A P—7C
10 C × P =.

Juegan las Blancas:

1 C—6A =,

pero no 1 C—3A?

1 ... P—5Aj
2 R—2C P—5C
3 C—4D P—5T

(en la 5a. fila los peones se vuelven peligrosos; ahora las Negras ganan por medio de un avance de 'apisonadora').

4 C—6A R—4A
5 C—7Rj R—5R
6 C—6C P—6Aj
7 R—1C P—6T
8 C—4T P—6C
9 C—6C P—7Tj
10 R—1T P—7A.

(ii) RB/2CR, AB/6CD; RN/4AR, PN/5AR, PN/4CR, PN/5TR. (Averbakh, 1954). Juegan las Blancas y empatan:

1 A—8D

Reteniendo al PC.

1 ... R—5C
2 A—6C P—6Aj
3 R—2A R—6T
4 R × P P—5Cj
5 R—2A R—7T
6 A—7Aj P—6Cj
7 R—3A R—6T
8 A—6C P—7C
9 A—1C =.

Si en vez de ello se jugara:

- 1 A—2A? R—5R
- 2 A—1R R—6R
- 3 A—2Aj R—7R
- 4 A—5A P—6Aj
- 5 R—1C P—6T

Y ganan las Blancas.

Juegan las Negras y ganan:

- 1 . . . P—5C

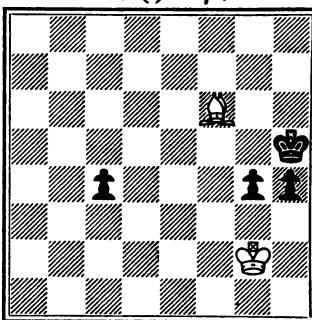
(La apisonadora)

- 2 A—8D P—6Tj
- 3 R—2T R—5R
- 4 A—6C R—6A
- 5 A—7A R—6R
- 6 A—6Cj R—7R
- 7 A—5A P—6A
- 8 R—1C P—7Aj
- 9 A × P P—7Tj

5:1e R + C (o A) contra R + 2 peones unidos + un peón aislado. Si los peones no están demasiado dispersos, como en este caso, los resultados no difieren mucho de los del Ejemplo 5:1d: en la 5a. fila ganan, en la 4a. fila empatan.

(i) Ganan las Negras. Juegan las Blancas:

- 1 R—2T P—6T
- 2 R—3C R—3C
- 3 A—4D R—4A
- 4 A—3A R—5R
- 5 A—2D R—6D
- 6 A—4A P—6A
- 7 R × P R—5R
- 8 R—5C P—7A
- 9 R—4C P—7T



(ii) RB/3CR, AB/7AR; RN/3TR, PN/4TR, PN/4CR, PN/4AD. Empate. Sustitúyase CB/6D, por AB/7AR, y la partida se empata con la misma facilidad.

(iii) RB/2R, CB/1CD; RN/2TR, PN/4CD, PN/2CR, PN/3TR. (Ragosin-Tal, Leningrado, 1956). Ganan las Negras. Juegan las Blancas:

- 1 C—3A P—5C
- 2 C—5D P—6C
- 3 R—2D P—4T
- 4 R—3A P—5T
- 5 C—3R P—6T
- 6 C—1A R—3C
- 7 R × P R—4A
- 8 R—2A R—5A
- 9 R—2D R—6A
- 10 R—1R R—7C
- 11 R—2R P—7T.

Sustitúyase AB/8D por CB/1CD, y juegan las Blancas y empatan; pero si juegan las Negras ganan.

Sustitúyase AB/8AD por CB/1CD, y la partida es empate.

5:2 C (o A) + P contra Peón (es).

Las Blancas normalmente ganan contra uno o dos peones. Las Negras en ocasiones empatan forzando un intercambio de peones (5:2e (i), 5:2h), y en ocasiones cuentan con un peón pasado que le proporciona bastante contrajuego (5:2f, 5:2g).

Las Blancas pueden tener dificultades cuando cuentan con un peón de Torre: sea que tengan un caballo, como en los Ejemplos 5:2b (i), 5:2 c(i) y 5:2f; o cuando tienen un Alfil de color contrario. (5:2d).

Se puede presentar un zugzwang cuando las Blancas tienen un caballo, el cual no puede perder una jugada [5:2b (iii), 5:2c, 5:2e].

Los Ejemplos 5:2g y 5:2h muestran algunas posiciones de empate con A + P contra 2 peones. Posiciones similares, en las cuales los peones estaban en columnas más centrales, serían normalmente ganadas.

C (o A) + P v. 3 peones es normalmente un empate. Cualquier jugador puede ganar si cuenta con suficiente ventaja posicional.

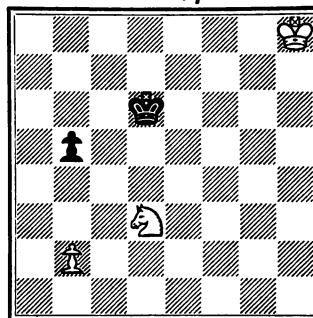
Con mucha frecuencia cuatro peones derrotan a una pie-

za menor y a un peón.

El Caballo suele ser mejor que el Alfil cuando los peones están cerca unos de otros. El Alfil es la mejor pieza para retener a los peones pasados enemigos, defendiendo a sus propios peones, o maniobrando en un frente amplio.

5:2a (Fine, 1941). Ganan las Blancas. Juegan las Negras.

5:2a +/-



- | | | |
|----|------|------|
| 1 | ... | R—4D |
| 2 | R—7C | R—5D |
| 3 | C—1A | R—6R |
| 4 | C—3C | R—6D |
| 5 | C—5T | R—7A |
| 6 | P—4C | R—6A |
| 7 | C—6A | R—5A |
| 8 | R—7A | R—4D |
| 9 | C—5T | R—3D |
| 10 | R—8R | R—2A |
| 11 | R—7R | |

Y el peón de las Negras pronto cae.

En esta forma el Caballo de las Blancas puede defender a un PC (o PA o peón central)

bloqueado en ausencia de su Rey pero el Caballo solo no puede defender a un PT bloqueado.

5:2b Algunas raras posiciones bloqueadas:

(i) *RB/~, PB/6TD; RN/1 TD, PN/2TD.* Agréguese una pieza menor y la posición es empate.

(ii) *RB/5CD, PB/6CD; RN/1AD, PN/2CD.* Agréguese un Alfil blanco y la posición es empate; pero en vez de ello agréguese un Caballo y ganan las Blancas. Acorralan al Rey negro en una esquina, llevan su propio Rey a 7D u 8D, y juegan C—6AD.

(iii) *RB/3D, CB/3AD, PB/2TD; RN/7CD, PN/6TD.* Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

- 1 ... R—8A(8T)
- 2 C—4T R—8C
- 3 R—2D R × P
- 4 R—2Az R—8T
- 5 C—5Az R—7T
- 6 C—3Dz R—8T
- 7 C—1Az P—7T
- 8 C—3C mate

5:2c *RB/2D, CB/3R, PB/4CR; RN/7AR, PN/3CR.* (Blackburne-Zukertort, Londres, 1881). Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan:

- 1 C—5A R—6A
- 2 C—6T R—5A
- 3 C—3D R—4C

- 4 R—3R R × C
- 5 R—4A P—4Cj=.

O bien, 1 R—3D, R—6Az; 2 R—4D, R—5Az=.

Juegan las Negras y pierden:

- 1 ... R—6A
- 2 R—3Dz P—4C
- 3 R—4D R—5A
- 4 R—5D.

(i) Una posición similar con peones de Torre sería empate.

5:2d (Kling y Horwitz, 1851). Juegan las Negras y empatan moviéndose a la es-



quina (4:2b).

Juegan las Blancas y ganan:

- 1 A—5A R—4T
- 2 R—7C R—4C
- 3 A—6C R—5A
- 4 R—6A R—6C
- 5 A—5A R—5A
- 6 A—6D R—5D
- 7 R—5C R—4D
- 8 A—2T R—3R
- 9 R × P R—2D
- 10 R—5C R—1A
- 11 R—6A.

Las Blancas han capturado al peón y han mantenido a las Negras fuera de la casilla de coronación. Existen muchas posiciones similares; pero el final es raro en las partidas verdaderas.

(i) $RB/5D$, $AB/7TD$, $PB/5TD$; $RN/2AD$, $PN/2CD$. (L. Paulsen-Metger, Nuremberg, 1888). Pierden las Negras porque su Rey no puede llegar a la esquina. Juegan las Blancas:

1 R—4D

1 $R—5A?$ $P—3Cj$
2 $P \times Pj =$, (4:2a)

O bien,

1 $R—4A?$ $P—4Cj$
2 $R \times P$ $R—2C =$ (4:2b),

1 ... R—3A

(1 ... $P—4C$
2 $P—6T$ $P—5C$
3 $R—4A$ $R—3A$
4 $R \times P$, 4:2c.

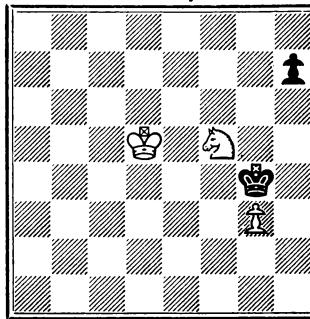
O bien,

1 ... $R—1A$
2 $R—3A$;

2 A—6C R—3D
3 R—4A R—3A
4 R—4C R—3D
5 R—5C R—2D
6 R—5A R—1A
7 A—7T R—2A
8 R—5C R—2D
9 A—8C R—1A
10 A—2T R—2D
11 R—6C

5:2e (Ebralidze-Bondarevsky, Tbilisi, 1937). Juegan las Blancas y ganan:

5:2e +/+



1 R—5R

(1 $R—4R?$ $P—4Tz =$.

Las Negras tienen la oposición),

1 ... R—6A

(1 ... $P—4T$
2 $R—4Rz$ $R—4C$
3 $C—3R$ $P—5T$
4 $P—4C$ $P—6T$
5 $R—3A$).

2 R—6R

(en la partida las Negras empataron después de:

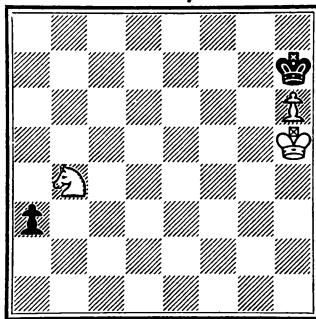
2 $R—6A$ $R—5C$
3 $R—6R?$ $R—4Cz$
4 $R—5R$ $P—4Tz$
5 $C—3R$ $P—5T$
6 $P—4C$ $P—6T =$),
2 ... R—5C
3 R—6A R—4T
4 C—3R R—3T

5 R—5A	R—4T
6 P—4Cj	R—3T
7 P—5Cj	R—2C
8 C—5D	R—2A
9 C—6A	R—2C
10 C × P	R × C
11 R—6A (3:1c)	

(i) Sustitúyase AB/6D por CB/5AR. Empatan las Negras haciendo avanzar a su PT obligando a un cambio.

5:2f (Seigheim-Baird). Empate. Juegan las Blancas:

5:2f =/=



1 R—5C R—1C

- (1 ... R—1T?
 2 R—6Cz R—1C
 3 C—6A P—7T
 4 P—7Tj R—1T
 5 C—5R P—8T(D)
 6 C—7A mate).

2 R—6C R—1Tz

3 C—6A

(Debido a que las Blancas cuentan con un PT, la jugada natural 3 P—7T, P—7T; 4 C × P, produce un mate ahogado).

3 ... P—7T
 4 C—5R=.

O bien,

1 C—2T R—1T
 (2 ... R—1C?
 3 R—6Cz).
 2 R—6C R—1Cz=.

Juegan las Negras: 1 ... , R—1C=.

Las Negras también podrían empatar si su peón pasado estuviera en 7CD, 7D o 7AR, etc.; pero no si estuviera más atrás. La posición es excepcional: si las Blancas tuvieran un PC, PA o peón central pasado, podrían ganar con facilidad.

(i) RB/5AR, CB/5AD, PB/3CR; RN/4TD, PN/5CD. (Tal-Vasiukov, Tbilisi, 1959). Ganan las Blancas; su Caballo retiene con facilidad al PC enemigo en su 5a. fila. Las Negras abandonaron después de 1 ..., R—4C; 2 C—3C, R—5A; 3 C—1A.

5:2g Empate (lo mismo en otras filas). Con un AD o un Caballo, aquí podrían las Blancas ganar con facilidad, pero cuentan con un 'alfil malo': no puede atacar a los peones enemigos.

Juegan las Blancas:

1 R—3D R—4R

(Debe impedirse al Rey blanco que llegue a su 4a. fila).

- 2 R—3R R—4A
 3 A—3A R—4R
 4 A—4R R—3D
 5 R—4A P—5A
 6 A—6A R—4A
 7 R—3R R—5C
 8 R—2D P—6Aj
 9 R—2A

(9 R—3D, R—6C; 10 A—4R, R—5C=).

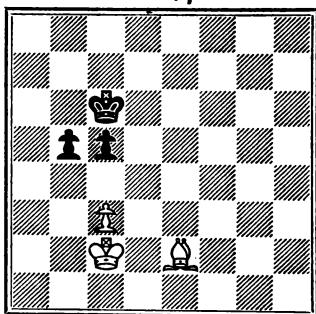
5:2g /=



- 9 ... R—5A=.

(i) Una posición similar, en cualquier fila, con PT + PC contra PT, podría ser empate.

5:2h +/=



(ii) Con los peones más cerca del centro, las Blancas podrían flanquear por el lado ciego.

5:2h Juegan las Blancas y ganan:

- 1 R—3D P—5Aj

- (1 ... R—3C
 2 R—4R R—4T
 3 R—5D;

o bien,

- 1 ... R—4D
 2 A—3Aj).

- 2 R—4D R—3C**
3 A—3A

(3 A × P? P × A=.

o bien,

- 3 R—5D? P—5C=).

- 3... R—4T
4 R—5A R—5T
5 A—1Dj R—4T
6 A—2A.

Juegan las Negras y empatan intercambiando peones:

- 1... R—3C

- (1 ... P—5A?
 2 R—2C)

- 2 R—3D**

- (2 R—3C R—4T
 3 R—3T P—5Cj=,

o bien,

- 2 R—2C R—4T**
3 R—3C R—3C=).

- 2 ... R—4T
 3 R—4R P—5A
 4 R—4D P—5C=.

Si la posición del diagrama se moviera una o dos filas hacia arriba del tablero, los resultados serían los mismos.

(i) Sustituya $AB/3R$ por $AB/2R$, y ganan las Blancas. El PAD de las Negras se mantiene atacado y no pueden mover su Rey a la columna de TD. Del mismo modo, si la posición se moviera una fila hacia arriba, entonces ganarían las Blancas con un AR, pero teniendo las Negras la salida empatarían contra un AD.

(ii) $RB/3CD, AB/2R, PB/4CD; RN/2CD, PN/3CD, PN/3TD$. Juegan las Blancas y ganan. Juegan las Negras y empatan: 1 ... , P—4C; 2 R~, R—3C; 3 R~, P—4T=. Sustituya $AB/3R$ por $AB/2R$, y la partida es empate:

1 A—5C R—2A

(1 ... P—4C?
 2 A—8D).

2 R—4T

(2 R—4A P—4Cj
 3 R—5A P—4T
 4 P \times P=. 4:2b).

2 ... R—2D=,

pero no

2 ... R—3A?
 3 A—8Dz.

(iii) $RB/2CD, AB/1R, PB/3CD; RN/3CD, PN/4TD, PN/4CD$. Juegan las Blancas y ganan:

- 1 R—3T R—3T
 2 A—4T R—3C
 3 A—8Dj R—3T
 4 A—7A.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... P—5C=.

Sustitúyase $AB/2R$ por $AB/1R$ y ganan las Blancas.

(iv) $RB/1CD, AB/1D, PB/2CD; RN/4CD; PN/5TD, PN/5CD$. Ganan las Negras jugando P—6T=. Sustitúyase $AB/8AR$ en vez de $AB/1D$ y ganan las Blancas. Juegan las Negras:

- 1 ... R—5A
 2 R—2A P—6T
 3 P—3Cj R—5D
 4 R—2D R—5R
 5 A—7C.

5:2i $RB/4TR, AB/7AR, PB/4AD; RN/2D, PN/3D, PN/3AD$. (Hooper, 1968). Juegan las Blancas y ganan:

- 1 R—5C R—2A
 2 R—6A R—3C
 3 A—5D

(Las Negras amenazaban P—4D)

3 ... P \times A

(3 ... R—4A
 4 R—6Rz).

4 P × P R—4C

5 R—7R

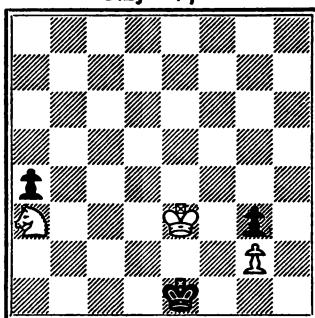
(5 R—6R?? R—4Az.).

5 ... R—4A

6 R—6Rz (3:3c).

Los sacrificios, para lograr un final ganado de peones, no son raros en los finales con piezas menores.

5:2j +/-



5:2j Fleischmann - Mieses, Montecarlo, 1904). Ganan las Blancas. Por lo general, esta clase de final es un triunfo sencillo: el Rey blanco ayuda a su peón, y su pieza se encarga del peón pasado enemigo. Sin embargo, si se jugara 1 R—3A?, R—7D; 2 R × P, R—6A; 3 R—4A, R—6C=, manteniendo en movimiento al Caballo (4 C—5C, R—5C; 5 C—4D, R—5A, 6 C—2A, R—6A, etc.); y las Blancas no tendrán tiempo para hacer avanzar a su PCR. En consecuencia, primero debe atender al PTD.

Juegan las Negras:

1 ... R—8D

(1 ... R—8A

2 R—3A R—8R

3 C—4A).

2 C—4A R—7A

3 R—4D R—6C

4 R—3D R—5C

5 C—3R R—6C

6 C—2A R—7C

7 R—2D R—6C

(7 ... R—8C

8 R—3A).

8 R—1A R—6A

9 C—3R R—6D

(9 ... R—6C

10 R—1C)

10 C—5A R—7R

11 R—2C R—7A

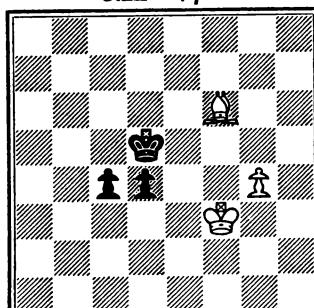
12 C—4T

Juegan las Blancas: 1 C—4A.

5:2k Ganan las Blancas.

Juegan las Negras:

5:2k +/-



1 ... P—6A

(Después de 1..., P—6D; 2 A—3A, las piezas de las Blancas bloquean a los peones y su Rey ayuda al avance de su propio peón —el procedimiento normal para ganar).

2 A—7C

(Un movimiento de espera, y no 2 R—2R?, R—5R; 3 R—1D, R—5A; 4 P—5C, R—4A=). Las piezas menores de las Blancas no pueden apoyar el avance de su peón).

2 ... R—5A

(2..., P—7A; 3 A—6T, bloqueando a los peones).

3 R—2R P—6Dj

(3... R—4D
4 R—3D).

4 R—3R P—7D

5 R—2R R—6C

6 R—1D R—5A

7 R—2A R—4D

8 A × P R—5R

9 A × P.

5:21 RB/4AR, CB/3AR, PB/5R; RN/4D, PN/3R, PN/4AR, PN/4TR. (Kashdan-Flohr, Hamburgo, 1930). Ganan las Blancas. Tienen cierta ventaja de posición; los peones ya están bloqueados. Juegan las Blancas:

1 C—4T R—4A

(1... R—5D
2 C × Pj).

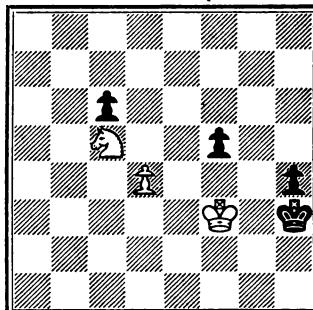
2 R—5C	R—4D
3 R—6A	P—5A
4 C—3A	R—5R
5 C—5Cj	R—4D
(5... R—6R	
6 R × P).	
6 C × P	P—6A
7 R—4Aj	R—5R
8 C—3T	R—6R
9 P—6R	P—7A
10 C × P	R × C
11 P—7R	P—5T
12 P—8R(D)P—6T	(5:8c)

Juegan las Negras:

1 ...	R—5A
2 R—5C	R—4D
3 R—6A	P—5A
4 C—4T	R—5R
5 R × P	P—6A
6 C × P	R × C (3:3h)

5:2m (Tartakover-Rubinstein, La Haya, 1921. Análisis de Teichmann). Las Blancas

5:2m +/—



ganan debido a que el Rey enemigo está mal colocado. Pueden sostener a sus peones pa-

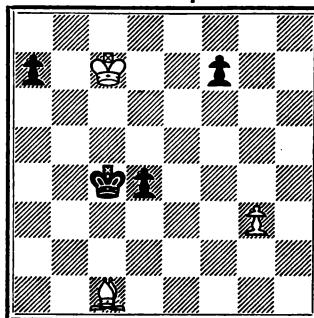
sados e impedir el cambio de su propio peón.

Juegan las Negras:

- 1 ... R—7T
- 2 C—3D R—8C
- 3 C—5R P—6T
- (3 ... P—5A
- 4 R—4C R—7C
- 5 R × PA P—6T
- 6 C—3A P—7T
- 7 C × P).
- 4 R—3C P—7T
- (4 ... P—5Aj
- 5 R × PT R—7A
- 6 C × P R—6R
- 7 P—5D P—6A
- 8 P—6D P—7A
- 9 R—2C).
- 5 C—3Aj R—8A
- 6 C × Pj R—7R
- 7 R—4A R—6D
- 8 C—3A R—5A
- 9 R—5R R—6D
- 10 C—1Rj R—5A
- 11 C—2C R—6D
- 12 C—4Aj R—6A
- 13 C—6R R—5A
- 14 R × P R—4D
- 15 R—6A R—3D
- 16 C—4A P—4A
- 17 P—5D P—5A
- 18 R—5A P—6A
- 19 R—4R.

5:2n (Thomas-Flohr, Hastings, 1935-36). Las Blancas están en desventaja porque su Rey está fuera del Cuadro de ambos peones pasados; pero te-

5:2n =/+



niendo la jugada pueden empatar:

1 A—2D

(En la partida perdieron después de :

- 1 R—6D? P—4T
- 2 P—4C P—5T
- 3 P—5C P—6D
- 4 R—7R P—6T).

- 1 ... R—6D
- 2 A—5T R—7R
- 3 R—7C P—6D
- 4 R × P P—7D
- 5 A × P R × A = (3:3f).

Juegan las Negras y ganan:

1 ... , P—4T.

5:3 C + C contra P. Los ejemplos muestran algunas fases finales de este difícil y raro final. El Caballo de las Blancas bloquea al peón; su Rey y su otro Caballo acorralan al Rey enemigo; el Caballo que bloquea se mueve para dar mate. Las Negras resisten ser obli-

gadas a dirigirse a una esquina (puede elegir la esquina cuando se le obliga) y se deshace de su peón si puede.

Cuando el peón de las Negras, bloqueado por un Caballo, se encuentra en 5TD, 3CD, 4AD o 5D, o más atrás, ganan las Blancas; si se puede acorralar al Rey negro, se le puede dar mate.

Si el peón de las Negras está más adelantado, no puede darse el mate en cualquier esquina.

(i) *PN/5AD.* Por lo general ganan las Blancas. Las Negras empatan sólo si llegan a la esquina más cercana a la casilla de coronación, y, por lo general, impiden esto las Blancas.

(ii) *PN/4CD.* Por lo general es empate. No se puede obligar a las Negras a ir a una esquina si su Rey se encuentra en el centro o cerca de éste.

(iii) *PN/6TD.* Por lo general es empate (5:3d).

(iv) *PN/5CD(6AD, 6D).* Las Negras pierden sólo si su Rey ya está confinado cerca de su esquina 1TD u 8TR (5:3e), lo cual ocurre rara vez.

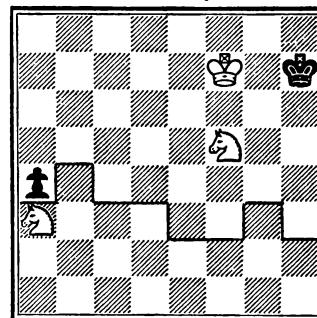
(v) *PN/6CD.* Pierden las Negras sólo si su Rey está confinado cerca de su 8TR, un caso extremadamente raro.

Todas estas posiciones se pueden reflejar por el lado del Rey.

El análisis definitivo de este final fue hecho por Troitzky en 1937.

5:3a Ganan las Blancas si el peón de las Negras (bloqueado

5:3a +/-



por un Caballo) no está más adelantado que la línea en el diagrama.

Juegan las Negras:

- | | |
|---------|------|
| 1 ... | R—1T |
| 2 C—4A | P—6T |
| 3 C—5R | P—7T |
| 4 C—6Cj | R—2T |
| 5 C—8Aj | R—1T |
| 6 C—4T, | |

y darían mate ahogado si no fuera porque pueden mover su peón, después de lo cual las Blancas juegan:

7 C(4T)—6C mate.

Juegan las Blancas y pierden una jugada:

- | | |
|---------|------|
| 1 R—6A | R—1T |
| 2 R—7R | R—1C |
| 3 R—8R | R—1T |
| 4 R—8A | R—2T |
| 5 R—7A. | |

Las Blancas podrían haber dado mate en la misma forma si su Caballo bloqueador estuviera en 4CD, 3AD, 3D, 2R, 3AR, 4CR o 3TR.

(i) Con este Caballo bloqueador en 2AR (PN/6AR), el juego difiere:

- | | |
|---------|------|
| 1 ... | R—1T |
| 2 R—6C | R—1C |
| 3 C—7C | R—1A |
| 4 R—6A | R—1C |
| 5 C—6R | R—2T |
| 6 R—5C | R—1T |
| 7 R—6T | R—1C |
| 8 R—6C | R—1T |
| 9 R—7A | R—2T |
| 10 C—4C | |

(vigilando 6TR)

- | | |
|----------|-------|
| 10 ... | P—7A |
| 11 C—8Aj | R—1T |
| 12 C—6A | P ~ |
| 13 C—6C | mate. |

Con un Caballo que bloquee en 3CR o 2TR, las Blancas podrían ganar en la misma forma.

(ii) **RB/6CR, CB/6R, CB/2D; RN/1CR, PN/6D.** Juegan las Blancas y dan mate en cuatro; pero nunca se llegaría a esta posición jugando las Blancas a menos que las Negras cometan una tontería. Juegan

las Negras y empatan con 1 ... , R—1Tz; las Blancas pueden reflejar todas estas posiciones de esquina y podrían continuar:

- | | |
|------------|------|
| 2 R—7A | R—2T |
| 3 C—7C | R—3T |
| 4 R—6A | R—2T |
| 5 C(7C)—5A | R—1T |
| 6 R—7R | R—1C |
| 7 R—8R | R—2T |

(No. 7 ... , R—1T?; 8 R—7Az, R—2T, cuando el turno de jugar sea de las Blancas. Es obvio que las Negras necesitan que nunca se haga eso).

8 R—7A =.

Las Negras aún tienen la jugada.

5:3b Para mates en esquina, en la mitad del tablero correspondiente a las Blancas, la partida difiere cuando el peón se interpone en el camino. Las Blancas ganan la siguiente:

(i) **RB/2AD, CB/3R, CB/4AD; RN/7TD, PN/5R.** Juegan las Negras:

- | | |
|--------|----------|
| 1 ... | R—8T |
| 2 C—5D | P—6R |
| 3 C—4C | P—7R |
| 4 C—2D | P—8R(C)j |
| 5 R—3C | C ~ |
| 6 C—2A | mate. |

(ii) **RB/2AD, CB/3D, CB/4AD; RN/8TD, PN/5D.** Juegan las Negras:

- 1 . . . R—7T
 2 C—4Cj R—8T
 3 C—3T P—6Dj
 4 R—3Cz P—7D
 5 C(4C)—2A mate.

Juegan las Blancas y pierden una jugada:

- 1 R—3C R—8C
 2 C—5T R—8T
 3 C—6A R—8C
 4 C(6A)—4C R—8T
 5 R—4T

(Triangulando)

- 5 . . . R—8C
 6 R—3T R—8T
 7 R—3C R—8C
 8 C—5D R—8T
 9 C—6C R—8C
 10 C—4AD R—8T
 11 R—2A.

(iii) RB/2AD, CB/4AD, CB/2D; RN/8TD, PN/4AD. Juegan las Blancas:

- 1 R—1D

(Triangulando).

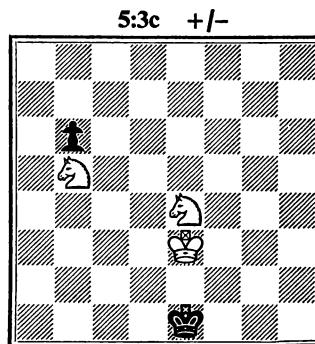
- 1 . . . R—7T
 2 R—1A R—8T
 3 R—2A R—7T
 4 C—4R R—8T
 5 C—3C R—7T
 6 C—2R R—8T
 7 R—3C R—8C
 8 C—2Dj R—8T
 9 C—1AD P—5Aj
 10 R—2Az P—6A
 11 C(2D)—3C mate.

(iv) RB/3AD, CB/4CD, CB/2TD; RN/8CD, PN/6TD. Juegan las Blancas:

- 1 C—3D R—8T
 2 R—2D R—8C
 3 R—1D R—8T
 4 R—1A R × C
 5 R—2Az.

O juegan las Negras: 1 . . ., R—8T; 2 C—3D, en cualquier caso trasponiendo el Ejemplo 5:2b (iii).

5:3c (Lilienthal-Norman, Hastings, 1934-35; análisis por



Troitzky, 1935). Ganan las Blancas. El Rey y el Caballo libre no pueden obligar solos al Rey a dirigirse a una esquina, pero pueden obligarlo a dirigirse a un extremo. Finalmente es detenido el Rey negro debido a que el Caballo que bloquea puede hacer sentir su influencia.

Juegan las Blancas:

1 C—2A R—8A

2 C—3D R—7C

3 R—4A R—6T.

(Las Negras se apresuran a retirarse de la esquina. En el caso de 3 . . ., R—7T; 4 R—4C, y R—7C. Las Blancas aportan su otro Caballo, 5 C—3A, P—4C; 6 C—5D, P—5C; 7 C—3Rj, R—2T; 8 C—1R, P—6C, con mate en cuatro jugadas).

4 C—1R R—5T

5 C—2Cj

(el característico jaque lateral que suele darse desde 2C o 7C).

5 . . . R—4T

de lo contrario queda acorralada en 8TR

6 R—5A R—3T

7 C—4A

(las Blancas repiten el patrón de sus jugadas).

7 . . . R—7C

8 R—6R R—1A

(si las Negras se descuidan: 8 . . ., R—1C, entonces viene 9 R—7R, R—2C; 10 C—6D).

9 C—5T R—1R

10 C—7Cj R—1D

11 R—6D R—1A

12 C—6R R—2C

13 C(6R)7A.

(Las Negras ya están acorraladas).

13 . . . R—1A

14 R—7R R—1C

15 R—8D R—2C

16 R—7D R—1C

17 C—6Tj R—2C

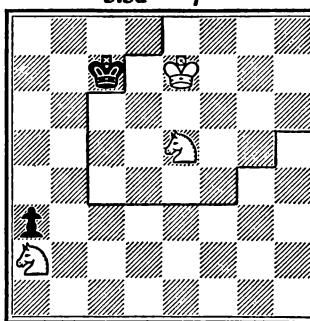
18 C—4C R—1C

19 C—6D P—4C

y las Blancas dan mate en cuatro jugadas.

5:3d (Lilienthal-Smyslov, Moscú, 1941). Empate. Las Ne-

5:3d =/=



gras siempre empatan cuando su Rey se encuentra en el área marcada, que se extiende desde su 1TR (Troitzky, 1937). Suele empatar cuando su Rey no se encuentra en el área marcada, como en el presente caso, 1 . . ., R—3C; 2 R—6D, R—4C; 3 R—5D, R—3C =. No puede ser acorralado en una esquina.

Cuando el Rey negro se encuentra en una de las orillas cercanas al área de empate, ganan las Blancas sólo si puede dar zugzwangs a su favor. Las Negras jugaron 1 . . ., R—1A? y las Blancas continuaron con

2 C—3D?, después de lo cual durante cuarenta jugadas nunca tienen otra oportunidad de ganar. Podrían haber ganado en la siguiente forma

2 C—7Az R—2C

(2 ... R—2A
 3 C—8Dz R—1A
 4 C—6Rz R—2C
 5 R—6D R—1C
 6 R—5A).

3 R—6Dz R—3C

4 C—8Dz R—4C

5 R—5Dz R—3C

6 C—6Rz R—4C

7 C—7Aj

(el jaque lateral)

7 ... R—3C

8 R—6D R—2C

9 C—5D R—1A

10 R—7R R—2C

11 R—7D R—1C

12 C—7R R—2C

13 C—8Az R—3T

14 R—6A R—4T

15 C—6C R—3T

16 C—4A R—2T

17 C—6D R—3T

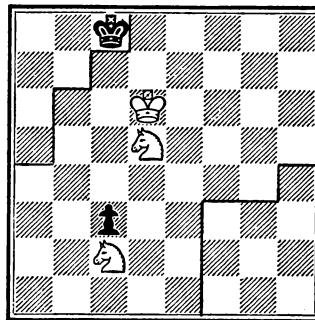
18 C—7C R—2T

19 C—5A

y las Negras quedan acorraladas en una esquina (5:3a).

5.3e (Barcza-Réthy, Budapest, 1953). Las Negras siempre empatan si su Rey se encuentra en la gran zona que se extiende a través del tablero, desde su 1TR hasta su 8TD.

5:3e +/=



Juegan las Negras y empatan :

1 ... R—1D

(O bien,

1 ... R—1Cz

2 R—7R R—2T

3 R—7D R—2Cz=,

pero no si juega:

1 ... R—2C?

2 R—7Dz,

como se jugó en la partida).

2 C—7A

(Las Blancas, en ocasiones, arrojan al Rey enemigo fuera de la zona de empate; pero con una defensa correcta no pueden llegar a una posición que les permita ganar).

2 ... R—1A

3 C—6R R—2C

4 R—5A R—3T

5 C—8D

(5 R—4C R—3C=).

5 ... **R—4T**
6 C—7Cj **R—5T**
7 R—4A=.

Juegan las Blancas y ganan, explotando los zugzwangs laterales:

1 R—7R	R—1C
2 R—8Dz	R—2C
3 R—7Dz	R—2T
4 R—7Az	R—3T
5 R—6Az	R—2T
6 C—7Rz	R—3T
7 C—8Az	R—4T
8 C—6Cz	R—3T
9 C—4A:	R—2T
10 C—6D	R—3T
11 C—7Cz	R—2T
12 C—5A 5:3a (i).	

5:4 T contra P. Como consecuencia de la partida anterior, el Rey blanco está por lo general en la 6a. o 7a. fila; y (con excepción de 5:4a), debe regresar tan rápido como pueda para detener al peón.

Por lo general, su Torre queda mejor colocada en la 7a. u 8a. fila, actuando desde la retaguardia. En ocasiones controla a una columna o fila formando una barrera que el Rey enemigo no puede pasar.

Aquí se dan los principales métodos para ganar:

A. Ambos reyes se encuentran en el mismo lado del peón, y las Blancas dan jaque en la fila de manera que pueda aproximarse su Rey.

B. El Rey blanco se approxima al peón desde el lado contrario (por supuesto, no contra el PT).

C. El Rey blanco ataca al peón por la retaguardia; esto por lo general gana contra PT y, en ocasiones, gana contra peones en otras columnas.

D. Una barrera sobre la columna del Caballo por lo general confina al Rey frente al PT.

E. Una barrera en la 5a. o 6a. fila por lo general corta al Rey negro de su peón.

Por lo que toca a las Negras, deben colocar a su Rey en la 4a. fila; después, con excepciones menores, deben hacer avanzar a su peón adelante de su Rey. En ocasiones puede demorar la aproximación del Rey blanco mediante una maniobra de retención (compárese con el Ejemplo 3:3d).

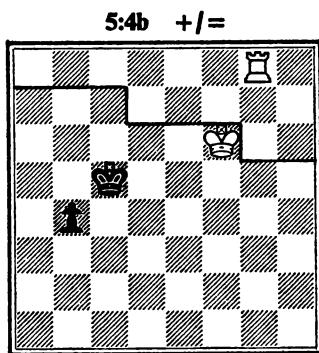
5:4a RB/5CR, TB/4CD, PB/6TR; RN/6D, TN/8TR, PN/5TD, PN/6CD. (Potter-Fenton, Londres, 1875). Las Negras, teniendo la jugada, muestran la forma en que se originan posiciones en las cuales un peón gana contra una Torre:

1 ...	T × P
2 R × T	R—6A
3 T × PT	P—7C
4 T—3Tj	R—5A
(4 ...	R—7A?
5 T—2T=)	

- 5 T—4Tj R—4A
 (5 ... R—4C?
 6 T—8T=).
 6 T—5Tj R—3A
 7 T—6Tj R—2C

y el peón corona.

5:4b Cuando el Rey blanco se encuentra en el área marcada de quince casillas, la partida se empata.



Juegan las Blancas y ganan (método A):

1 R—5R

(No 1 T—8CD=. En el Método A suele ser una pérdida de tiempo jugar la Torre a la casilla de coronación).

- 1 ... R—5A
 (1 ... , P—6C; 2 T—8Aj).
 2 R—4R R—6A
 3 R—3R P—6C
 4 T—8Aj.

(El jaque típico en la columna cuando los Reyes están frente a frente).

- 4 ... R—7C
 5 R—2D R—7T
 6 T—8CD R—7C
 7 T—7C R—7T
 8 R—3A.

Juegan las Negras y empatan haciendo avanzar a cualquier pieza.

(i) **RB/5AR** (las demás piezas como se muestra). Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—5D

(Una maniobra de retención. No. 1 ... , P—6C?; 2 R—4R).

- 2 T—8CD R—6A
 3 R—4R P—6C
 4 R—3R P—7C

(O bien, 4 ... , R—7A; 5 T—8Aj, R—8D =).

5 T—8Aj R—6C =.

Las Negras podrían empatar si la Torre de las Blancas estuviera en 8D o en 8CD, impidiendo la maniobra de retención, como en el Ejemplo 5:4c.

(ii) **RB/5TR**. Juegan las Blancas y ganan:

- 1 R—4C P—6C
 2 R—3A R—5A
 3 R—2R R—6A

(3 ... , P—7C; 4 T—8CD).

- 4 R—1D P—7C
 5 T—8CD

(iii) **RB/7AD**. Juegan las Blancas y ganan, cruzando su

Rey la columna de coronación (Método B):

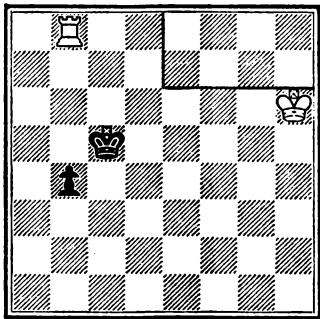
1 R—8CD

(En el método B raramente es una pérdida de tiempo jugar la Torre a la Casilla de coronación).

- 1 ... R—5A
- 2 R—6C P—6C
- 3 R—5T R—6A
- 4 R—4T P—7C
- 5 R—3T

5:4c La partida se empata cuando el Rey blanco está en una de las ocho casillas señaladas.

5:4c +/=



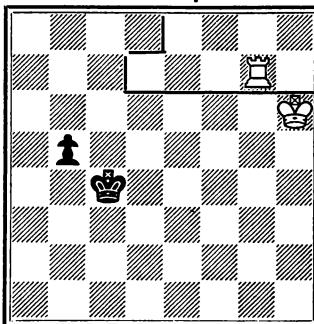
Juegan las Blancas y ganan por el Método A: 1 R—5C, etc. Juegan las Negras y empatan.

(i) RB/8D. Juegan las Blancas y ganan por el Método B: 1 R—7A, R—5A; 2 R—6C, etc.

5:4d Cuando el Rey blanco se encuentra en alguna de las nueve casillas señaladas la partida es empate.

Las Negras no están dispuestas a mover su Rey adelante del

5:4d +/=



peón en la 4a. fila, pero su Rey puede encontrarse ahí como consecuencia de haber capturado a un peón. Juegan las Blancas y ganan (Método A): 1 T—7Aj (el jaque *finesse*: las Blancas colocan a su Torre en la columna de coronación sin perder tiempo. Por supuesto, un jaque podría colocar al Rey negro a donde éste deseaba ir si no estuviera ya adelante de su peón), R—6D; 2 T—7CD, R—5A; 3 R—5C, P—5C; 4 R—4A (5:4c).

(i) RB/8D (Kopayev 1954). Juegan las Blancas y ganan, atacando el Rey al PC desde atrás:

1 T—7Aj R—6C

[O bien, 1 ... R—6D; 2 T—7CD, R—5A; 3 R—7A (Método B)].

2 R—7D P—5C
3 R—6D

(Y no 3 R—6A?, R—5A—la maniobra de retención— 4 R—6Cj, R—6D =).

R—7T

(3..., R—7C; 4 R—5D, P—6C; 5 R—4D);

4 R—5A P—6C
5 T—7Tj R—8C

(Pieren las Negras porque tienen que bloquear a su peón; compárese con el Ejemplo 5:4h).

6 R—4C P—7C
7 R—3C R—8A
8 T—7Aj R—8C
9 T—8A R—8T
10 T—8Tj R—8C
11 T—2T.

(ii) *RB/7D*. Empate. El Rey blanco interfiere con la Torre, la cual no puede dar jaque en la columna. Juegan las Blancas:

1 R—6A P—5C
2 T—4Cj

(El Método C: el Rey ataca por la retaguardia, la Torre da jaque en las filas. Sin embargo, este método sólo gana contra PT).

2 ... R—6A
3 R—5C P—6C
4 T—3Cj R—7A

5 R—4C P—7C
6 T—2Cj R—8A

(O bien, 6 ..., R—8C; 7 R—3C, R—8T=; pero no podrían empatar en esta forma si tuviera un PA o un peón Central).

7 R—3A P—8C(C)j=(2:6a).

(iii) *RB/8D, TB/7CR; RN/5CD, PN/4CD*. Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—6T

[Véase (i) para 1 ..., R—6A?, 2 T—7Aj].

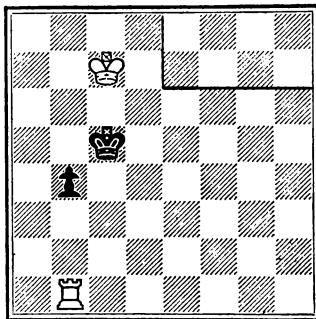
2 T—7Tj R—6C
3 R—7A P—5C
4 R—6C R—7A
5 T—7Aj R—7D=.

(iv) *RB/7AR, TB/8CR; RN/5CD, PN/4CD*. Juegan las Negras y empatan: 1 ..., R—6A=. Pero no, 1 ..., R—6T?; 2 R—6R, P—5C; 3 R—5D, P—6C; 4 R—4A.

5:4e (Amelung, 1901). Zugzwang. (Los zugzwangs ocurren sólo cuando la Torre se encuentra en la casilla de coronación.)

Igual que en el Ejemplo 5:4c, la partida se empata si el Rey blanco se encuentra en el área marcada; pero aquí hay zugzwangs cuando el Rey blanco se encuentra en 7AD, 7CD o 7TD. Lo mismo sucede con PA o peón Central.

5:4e $Z =/-$



Juegan las Blancas y empatan:

1 R—7C R—4Cz

En el caso de 3 T—1TD, P—6C =, o si 3 T—2C, R—5A; 4 R—6T, R—6A =.

Juegan las Negras y pierden (Método B):

1 ... R—4C

2 R—7Cz R—5A

3 R—6T.

O bien, 2 ... , R—5T; 3 R—6A.

(i) RB/5TR. Juegan las Blancas y ganan:

1 R—4C R—5A

2 R—3A P—6C

3 R—2R R—6A

4 R—1Aj

(Método A; pero no 4 R—1D?, P—7Cz =).

4 ... R—7C

5 R—2D R—7T

6 T—8A P—7C

7 T—8T R—6C

8 T—8CDj R—7T

9 R—2A.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—5A

2 R—4C P—6C

3 R—3A R—6A

4 R—2R R—7A =.

Pero no, 4 ... , P—7C?; 5 R—1Dz. Se puede presentar un zugzwang similar con PT o PA pero no con peón Central.

(ii) RB/8D, TB/1CD; RN/4AD, PN/4CD. (Selesniev-Perfiliev, URSS, Campeonato, 1927). En la práctica, las Blancas por lo general pueden explotar estos zugzwangs para su propia ventaja. Aquí ganan por tener la jugada:

1 R—8A

(1 R—7A? P—5Cz =).

1 ... P—5C

2 R—7Az.

O sin tener la jugada: 1 ... , P—5C; 2 R—7Az.

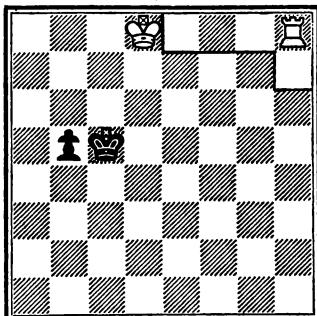
5:4f Cuando el Rey blanco se encuentra en cualquiera de las cinco casillas marcadas, la partida es empate.

Juegan las Blancas y ganan por el Método B: 1 R—7A, P—5C; 2 T—8CD. No hay interferencia; ya que si su Torre estuviera en 7TR, sólo invertiría el orden de sus jugadas: 1 T—7CD, P—5C; 2 R—7A. Sin em-

bargo, si la Torre estuviera en 6TR, la partida sería empate,

pierden cuando sus piezas no se encuentran todavía en la cuarta fila. Juegan las Negras.

5:4f +/=



obstruyendo la Torre la trayectoria de su Rey después de 1 R—7A, P—5C; 2 T—6CD, R—5A.

(i) RB/6CR (las demás piezas como se muestran). Juegan las Negras y empatan: 1 ..., P—5C; 2 R—5A, R—5D=.

5:4g Con excepción de las posiciones problema, las Negras

1 ... P—4C

(1 ..., R—4A; 2 T—7Aj, R—4D; 3 T—7CD, Método A),

2 T—5C

(Método E, la barrera en la 5a. fila puede ganar contra un peón en cualquier columna).

2 ... P—5C

(o bien:

2 ...	R—3C
3 R—7C	R—4T
4 R—6A	R—5C
5 R—5R	R—6A
6 T—3Cj	R—5A
7 R—4R	P—5C
8 R—3R	R—6A
9 T—8C	

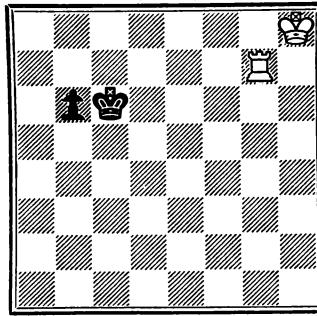
Método A).

3 R—7C P—6C

4 T—3C,

ganando el peón.

5:4g +/-



5:4h La partida contra PA o peón Central es similar a la de contra el PC. Existe una mayor probabilidad de que el Rey blanco se aproxime desde el lado opuesto; luego, una Torre en la 1a. fila queda tan bien colocada como una Torre detrás de un peón, y queda mejor colocada, por un *tempo*, que una Torre en cualquier otro lado, en las filas superiores.

En ocasiones, pero no a menudo, el PA o el peón Central ofrece mayores oportunidades de empate, como en la siguiente partida:

(i) RB/8R, TB/7TR; RN/5D, PN/4AD. Empate. Las Blancas no pueden ganar cuando el Rey se encuentra en la 8a. fila —compárese el Ejemplo 5:4d (i)—. Juegan las Blancas:

1 T-7Dj R-6A

(1 ... R-6R?
2 T-7AD R-5D
3 R-7D

Método B).

2 R—7R P—5A
3 R—6R R—7C

(3 . . . R—7A?
4 R—5R).

4 R—5D,

(o bien.

4 T-7Cj R-7A=.

El Rey blanco es detenido
después de:

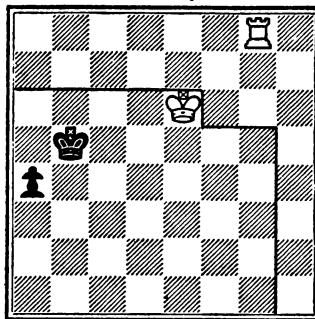
5 R—5D R—6D o bien:
 5 R—5R P—6A
 6 R—4B R—7D).

4 ... P-6A
5 T-7Cj R-7T =

5:4i Cuando el Rey blanco se encuentra dentro del área marcada de 24 casillas, la partida

se empata. Contra PT las Blancas no pueden ganar por el

5:4i + / =



Método B; en consecuencia, aquí no pueden ganar si su Rey se encuentra en la 7a. fila detrás del peón. Compárese el Diagrama 5:4b.

Juegan las Blancas y ganan por el Método A:

1	R—5D	R—5C
2	R—4D	R—6C
3	R—3D	P—6T
4	T—8Cj	R—7T
5	R—3A	R—8T
6	R—3C	P—7T
7	T—8TB	

Juegan las Negras y empataan:

1 ...	P—6T
2 R—5D	R—5C
3 R—4D	R—6C
bien,	
3 ...	P—7T =).
4 R—3D	R—7C

(y no)

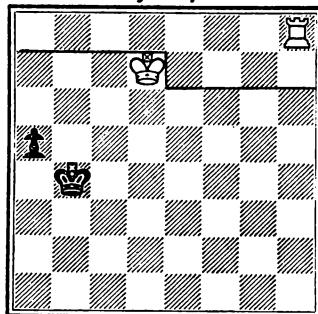
4 ... P—7T?
 5 T—8Cj R—6T
 6 R—2A P—8T(C)j
 7 R—3A 2:5b).

5 T—8Cj
 (5 R—2D P—7T
 6 T—8Cj R—8T=).
 5 ... R—8A

(y no
 5 ... R—8T?
 6 R—2A P—7T
 7 R—3C R—8C
 8 R—3Tj R—8T
 9 T—8TR).
 6 R—3A P—7T
 7 T—8TD R—8C
 8 T—8Cj R—8A=.

5:4j Cuando el Rey negro está adelante del PT, el Rey blanco puede atacar al peón por detrás, Método C. Juegan las Blancas y ganan:

5:4j +/=



1 R—6A

(El Método A falla:

1 T—8Cj? R—6A
 2 T—8TD R—5C=).
 1 ... P—5T
 2 T—4Tj R—6C
 3 R—5C P—6T
 4 T—3Tj R—7C
 5 R—4C P—7T
 6 T—2Tj R—8C
 7 R—3C P—8T(C)j
 8 R—3A (2:5b).

(i) RB/6TR. Juegan las Blancas y ganan:

1 T—8Cj R—6A
 2 T—8TD R—5C
 3 R—5C P—5T
 4 R—4A P—6T
 5 R—3R R—6C
 6 R—2D R—7C
 7 T—8Cj.

(ii) RB/7R. Empate. Juegan las Blancas:

1 R—6D P—5T
 2 T—4Tj R—4C=.

El Rey blanco es detenido.

5:4k Cuando el Rey negro está enfrente de su PT (quizá

5:4k +/=



después de haber capturado a un peón), las Blancas pueden ganar por el Método D, la barrera sobre la columna. Juegan las Blancas y ganan:

1 R—7T	R—7T
2 R—6T	P—6T
3 R—5T	R—8T
4 R—4T	P—7T
5 R—3C	R—8C
6 R—3Tj desc.	

Juegan las Negras y empatan:

1 ...	R—7T
2 R—7T	P—6T
3 R—6T	R—8T
4 R—5T	P—7T
5 R—4C	R—7C
6 R—4Aj desc.	R—7A=.

(i) $RB/8TR, TB/2TD; RN/1AD, PN/4CD$ (Hooper, 1968). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ...	R—2C
-------	------

(1 ... , R—2A; 2 T—6T, Método E).

2 T—2AD

(Método D, la barrera sobre la columna; no 2 T—2TR?, R—3C; 3 T—5T, R—4T; 4 R—7C, R—5C; 5 R—6A, R—5A; tampoco 2 R—7C?, R—3A; 3 R—6A; R—4D =; el Rey blanco está detenido).

2 ...	R—3C
3 R—7C	P—5C
4 R—6A	R—4C

5 T—8A	P—6C
6 R—5R	R—5C
7 R—4D	P—7C
8 T—8Cj	R—6T
9 R—3A	

5:5 T contra 2 peones.

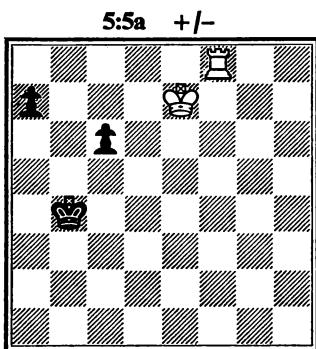
(i) T contra 2 peones aislados. Las Blancas atienden primero al peón más peligroso, que por lo general es aquel cuyo avance está apoyado por el Rey enemigo. El otro peón se recoge después; y en la práctica este peón no representa gran cosa —más bien es un estorbo en ocasiones.

(ii) T contra 2 peones unidos. Las oportunidades de las Negras para empatar son mucho mejores que en (i). Ganan las Blancas si, tarde o temprano, pueden colocar a su Rey enfrente de sus peones. De lo contrario se presentan posiciones críticas cuando el peón llega, o está a punto de llegar, a la 6a. fila.

En todos los casos, la primera tarea es hacer retroceder al Rey hacia los peones.

5:5a (Sultán Khan-Michell, Scarborough, 1930). Sin su PA, jugando las Negras empatarían; a causa de él, pierden:

1 ...	P—4T
(1 ...	P—4A
2 R—6D	P—5A
3 R—5D	



el Método B contra el PA).

2 T—8Cj

(El jaque *finesse*).

2 ... R—6A

(2 ... R—6T

3 R—6D

el Método D contra el PT).

3 T—8TD R—5C

(después de 3 ..., P—4A; 4 R—6D, las Blancas se ocupan del PA. Si se juega 4 ..., R—5D; 5 R—6A, P—5A; 6 R—5C, P—6A; 7 R—4T, Método B; o en el caso de 4 ..., P—5A; 5 R—5A, R—6C; 6 T—8Cj, R—6A; 7 T—8TR, R—6C; 8 T—3Tj, P—6A; 9 R—4D, P—5T; 10 T × Pj, R—7C; 11 R—4A, P—6T; 12 T—3Cj).

4 R—6D P—5T

5 R—5R

(el Método A contra el PT; no 5 R × P? P—6T =).

5 ... P—6T

6 R—4D R—6C

7 R—3D R—7C
8 R—2D P—7T
9 T—8Cj R—6T

(pero para el PA, 9 ..., R—8T empataría).

10 R—2A P—8T(C)j
11 R—3A R—7T
12 T—2Cj R—6T
13 T—6C R—7T
14 T × P R—8C
15 T—6Cj R—8A
16 T—2C (2:5b)

y las Negras abandonan.

5:5b RB/8AR, TB/6CD, PB/3CR; RN/4CR, PN/6TD, PN/4TR. (Rudakovsky-Konstantinopolsky, Kiev, 1940.) Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... R—5C
2 R—6Cj

ganando tiempo para llevar al Rey, pero no

2 R—7C? R × P
3 R—6C P—5T
4 R—5C P—6T =).

2 ... R—6A
3 R—7C P—7T

(no hay algo mejor)

4 T—6TD R × P
5 R—6C

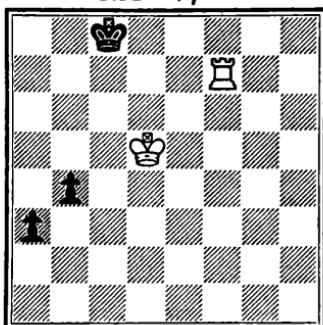
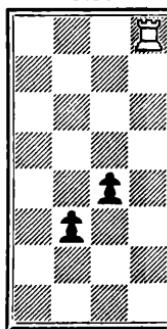
(atendiendo al PTR. El PTD no tiene importancia).

5 ... P—5T
6 R—5C P—6T
7 T—3Tj

ganando por el Método C.

5:5c Como enunciado general, dos peones unidos en la 6a. fila (o uno en la 5a. y otro en la 7a.), derrotan a una Torre.

5:5c



se encuentra en una orilla o puede ser obligado a dirigirse a ella. Juegan las Blancas y ganan. Juegan las Negras y empatan avanzando cualquier peón:

Juegan las Negras:

- 1 ... P—7C
- 2 T—8CD P—6A
- 3 T—3CD P—7A

O bien:

- 1 ... P—6A
- 2 T—8AD P—7C
- 3 T—8CD P—7A

Las Blancas, si salen, pueden colocar a su Torre detrás del peón más adelantado, 1 T—8CD, después de lo cual puede ganar con 2 T—4CD.

5:5d (Eliskases-Keres, Noordwijk, 1938). Las Blancas ganan contra peones avanzados unidos (por lo general PR + PC) por medio de amenazas de mate cuando el Rey negro

- 1 ... P—7T
 - 2 T—7TD P—6C
 - 3 R—6A R—1C
 - 4 T—3T P—7C
 - 5 T—3Cj R—1A
- (2 ... R—1T

- 3 T—3Tj).
- 6 T—3TR R—1D
- 7 R—6D R—1R
- 8 R—6R R—1A
- 9 R—6A R—1C
- 10 T—3Cj R—1T
- 11 T—3Tj =.

- 1 ... P—6C
- 2 R—6A R—1D
- 3 R—6D R—1R
- 4 R—6R P—7C
- 5 T—7TR R—1A
- 6 R—6A R—1C
- 7 T—1T P—7T

- 8 T—1Cj R—1A
 9 T—1TR R—1R
 10 R—6R R—1D
 11 R—6D R—1A
 12 R—6A R—1C
 13 T—8Tj R—2T
 14 T—7Tj R—3T
 15 T—8T R—4T
 16 R—5A=.

5:5e Las Blancas en ocasiones empatan contra peones avanzados cuando el Rey negro está alineado con ellos en la 6a. o 7a. filas.

(i) *RB/5CR, TB/8R; RN/6AR, PN/6D, PN/6AD.* Juegan las Blancas y empatan:

1 T—8AD P—7A

o bien

- 1 ... P—7D
 2 T × Pj R—5R
 3 T—4Aj R—4R
 4 R—8A=.

(Con *skewers* si las Negras corran).

2 R—5A

(para impedir que las Negras se desacoplen de su Rey con R—5R).

2 ... R—6R

(En el caso de 2 ..., P—7D; 3 T—3Aj, R~; 4 T × P =, clavando al último peón. Tampoco pueden las Negras desacoplarse de su Rey jugando 2 ..., R—6C; 3 T—3A, R—4T?

4 R—4A, pues ahora las amenazas de mate ganan para las Blancas: 4 ..., P—7D; 5 T × P, P—8D(D); 6 T—2T mate; o bien, 4 ..., R—5T; 2 R—3R.)

3 R—5R R—7D
4 R—4D =.

Una posición de empate típica: la Torre blanca detiene al peón más avanzado, su Rey ataca por detrás al otro peón.

(ii) *RB/5AR, TB/8D; RN/6R, PN/6AD, PN/6CD.* Ganan las Negras. Juegan las Blancas:

1 T—8CD

- (1 T—8AD P—7A
 2 R—5R R—7D
 3 T—8Dj R—8R)

1 ... P—7C

2 R—5R

(para impedir que el Rey negro juegue R—5D).

2 ... R—6A

(amenazando liberar a su Rey por medio de R—5C).

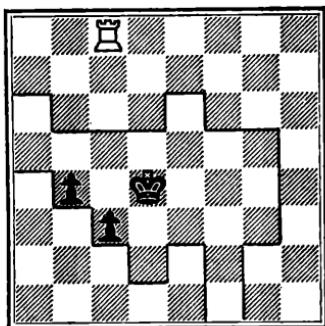
3 R—5A R—7R

(un buen cambio).

- 4 R—4R R—8D**
5 R—3D P—7A
6 T—8TR P—8A(C)j
7 R—3A P—8C(D).

5:5f Esta es la posición crítica cuando el Rey negro está

5:5f



“libre”. Amenaza con hacer avanzar a sus peones.

Las Blancas pierden cuando su Rey se encuentra dentro del área marcada de 29 casillas.

Las Blancas ganan cuando su Rey se encuentra dentro del área marcada de doce casillas: puede bloquear a los peones.

Cuando el Rey blanco se encuentra en el área central, entonces las Negras ganan si tienen la jugada por medio de 1 ..., P—6C, excepto en (i) y (ii).

Para una posición similar, una columna a la izquierda o una columna a la derecha, el patrón es el mismo.

(i) *RB/4AR*. Juegan las Blancas y ganan:

- | | |
|----------|------|
| 1 T—8Dj | R—5A |
| 2 R—3R | R—6C |
| (2 ... | P—6C |
| 3 T—8Aj | R—5C |
| 4 R—3D). | |
-
- | | |
|---------|------|
| 3 T—8CD | R—5A |
|---------|------|

(3 ... P—7A
 4 R—2D).

4 R—2R P—6C
 5 R—1D P—7C
 6 R—2A R—5D
 7 T—3C.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—6D

o bien,

1 ... P—6C
 2 T—8Dj R—5A
 3 R—4R P—7C
 4 T—8Aj R—6C
 5 T—8Cj R—7A
 6 R—4D=.

2 T—8Dj R—7A
 3 T—8CD P—6C
 4 R—3R

(la casilla clave. El Rey blanco está listo para atacar a los peones por la retaguardia o por el flanco).

4 ... R—7C
 (4 ... P—7C
 5 R—4D=).

5 T—8AD

(la Torre juega atrás del peón no obstruido)

5 ... P—7A
 5 R—2D=.

(ii) *RB/5AR*. (Janowski-Tarrasch, Ostend, 1907). Juegan las Negras y ganan:

1 ... **R—6D**

(esto es más sencillo que 1 ..., **P—6C**).)

2 **T—8Dj** **R—7A**

3 **R—4R** **P—6C**

4 **T—8CD**

(4 **R—4D** **R—7C**

5 **R—4A** **P—7A**

6 **T—2D** **R—8C**).)

4 ... **R—7C**

4 ... **P—7C?**

5 **R—4D=**).

5 **R—3D** **P—7A**

(iii) **RB/6R**. Juegan las Blancas y empatan:

1 **T—8Dj** **R—6R**

2 **T—8AD** **R—7D**

3 **T—8Dj** **R—7A**

(3 ... **R—8A**

4 **T—8CD=**).

4 **R—5D** **P—6C**

(4 ... **R—7C**

5 **T—8TR** **P—7A**

6 **T—1TR** **P—6C**

7 **R—4A=**).

5 **R—4A** **R—7C**

(5 ... **P—7C**

6 **T—8CD=**).

6 **R—4C** **P—7A**

7 **T—8AD=**.

5:6 T contra 3 Peones.

(i) **T contra 3 peones aislados (sin ejemplos)**. Las Blan-

cas proceden como lo harían contra dos peones aislados, atendiendo primero al peón más peligroso. Los peones extra suelen no hacer diferencia, ya que las Negras no pueden hacer avanzar a todos a la vez.

(ii) **T contra 3 peones unidos**. Las Negras ganan si el Rey blanco no puede colocarse frente a ellos. Como no tienen tiempo para hacer avanzar a todos, su plan para ganar consiste en colocar un par de peones avanzados, como en el Ejemplo 5:5f (5:6a).

Si el Rey blanco puede bloquear los peones, las Negras deben protegerlos formando una cadena: si el peón de adelante está en la 7a. fila, por lo general empatan con facilidad; si el peón de adelante se encuentra en la 6a. fila, suele empatar (5:6b a 5:6e); si el peón de adelante está en la 5a. fila, por lo general pierde. Las Negras no deben romper la cadena (5:6f).

5:6a RB/6AD, TB/7TD; RN/3R, PN/5TR, PN/4CR, PN/3AR. (Fazekas-Klein, Buxton, 1950). Juegan las Blancas:

1 T—1T?

Un error decisivo. 1 **R—5A** empata, formando finalmente las Negras una cadena con el peón delantero en 6TR. En términos generales, las Blancas

primero deben hacer regresar a su Rey antes de volver a colocar a su Torre en posición; y en todo caso, la Torre está mejor colocada en la 7a. fila que en la 1a.

1 ... **P—5C**

La partida continuó con 1 ..., **R—4R?** 2 **T—1Rj**, **R—5A**; 3 **T—1Aj**, **R—5R**; 4 **T × P**, **P—6T**; 5 **T—6C**, **R—5A**; 6 **R—5D**, **P—5C**; 7 **T—6TR**, **P—6C**; 8 **T—4Tj** —una finesse típica; sin embargo, no era esencial en este caso— **R—6A**; 9) **T × P=**).

2 R—5A

(2 **T—1Rj** **R—4A**
3 **R—5D** **P—6C**).

2 ... R—4R

3 R—4A R—5R

4 T—1Rj R—6A

5 R—3D

(5 **T—1Aj** **R—7R**
6 **T × P** **P—6C**).

5 ... P—6C

Ahora ganan las Negras después de:

6 T—1Aj R—7C

7 T × P P—6T

8 R—3R P—7T

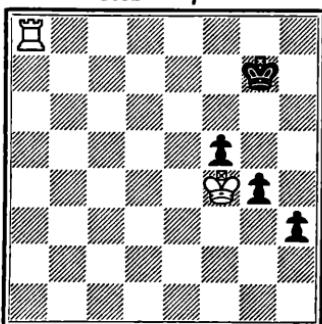
Ganan las Negras.

Cuando los peones unidos se encuentran en la 5a. fila, las Negras tienen que decidir cuál de ellos deberá avanzar prime-

ro a la 6a. En términos generales, éste debe ser el PC si tienen PC + PT, o el PA en el caso de que cuenten con PA + PC. En la continuación de la partida no tuvieron nada mejor que avanzar primero al PT, y esto condujo a un fácil empate.

5:6b Este es el tipo de empate para todas las posiciones en las

5:6b =/=



cuales la cadena de peones está en la 4a., 5a. y 6a. filas. La idea es que si las Blancas capturan al peón de atrás, las Negras hacen avanzar a uno de sus otros peones, por ejemplo, 1 **R × P**, **P—7T=**.

Algunas variaciones. Juegan las Blancas:

1 T—6T

(1 **T—7Tj** **R—3C=**).

1 ...

R—2A

(1 ... **R—2T?**

2 R—5C R—2C

3 T—6Cj R—2A

4 T—6TR R—2C
 5 T—5T R—2A
 6 R × P).

2 T—6TR R—2C
 3 T—5T R—3C
 4 T—5Cj R—3T
 5 T—8C

(5 T × PA? P—7T).

5 ... R—2T
 6 T—8TD

(6 T—8AR? P—7T)

6 ... R—2C=.
 1 T—1T R—3A

(o bien,

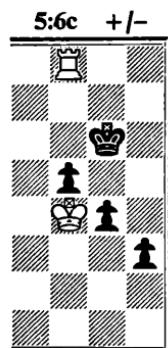
1 ... R—3C=).

2 T—5T R—3C

(2 ... R—3R?
 3 T—5C R~

4 T × P).
 3 T—5C R—3T=.

5:6c (Kopayev, 1958). Una posición tipo. Las Blancas ga-



nan cuando el peón delantero es un PC o un PT, pues las Negras no cuentan con suficiente espacio para maniobrar. Si el peón delantero fuera un PA o un peón central, una posición similar sería un zugzwang (5:6d).

Juegan las Negras:

1 ... R—3T
 2 T—6Aj R~
 3 T × P

Juegan las Blancas:

1 R—3C R—4C
 2 T—8Cj R—3T

(2 ... R—3A
 3 R—4A R—2A
 4 T—5C R—3R
 5 T—5T,

(o bien,

2 ... R—4T
 3 R—4A R—3T
 4 R × P).

3 R—2A R—4T
 (3 ... R—2T.

4 T—5C).

4 R—3R R—3T

(4 ... R—5T
 5 R—4A R—4T
 6 R × P).

5 R—2R

(perdiendo una jugada; pero no 5 R—4A? R—2T=, 5:6b).

5 ... R—4T

6 R—2A R—5T

(véase 5:6f para 6 . . ., P—5A).

7 T—7C R—4T
(7 . . . P—6Cj
8 R—3A).

8 R—3C R—3T
9 T—8C R—4T
(9 . . . R—2T
10 T—5C).

10 R—4A R—3T
11 R × P

(i) RB/4R, TB/8R; RN/3AR, PN/6CR, PN/5AR, PN/4R. Ganan las Blancas.

1 R—3A R—4A
2 T—8Aj **R—4C**
(2 . . . R—3C
3 R—2C R—4C
4 R—3T R—3C
5 R—4T R—2T
6 T—5A P—7C
7 T—5Tj R~
8 T—5Cj R~
9 T × PC).

3 R—4R R—5C
4 T—8TR **P—7C**
(4 . . . R—4C
5 R × P P—6A
6 T—8Cj R—5T
7 R—4A).
5 T—8Cj **R—6T**
6 R—3A **P—5Rj**
7 R—2A **P—6A**
8 T—7C

Jugada de espera.

8 . . . R—5T
9 T—7R

5:6d Zugzwang. Juegan las Negras y pierden: 1 . . ., R—



3A; 2 T—6Tj, R~; 3 T × P. Juegan las Blancas y empatan:

1 R—3C R—4Cz
2 T—8Cj
(2 R—2A R—3Cz =).
2 . . . R—3A
3 R—2A
(3 R—4T, R—2A =, 5:6b)

3 . . . R—4A
4 R—3D R—3A
5 R—4D R—2D
6 T—5C P—7A
7 T—5Dj **R—3R**
8 T—5Rj **R—3D**
9 T—1R **P—6C**
10 R—3A **P—5T = .**

(i) RB/3D, TB/8TD; RN/2AR, PN/4TR, PN/5CR, PN/

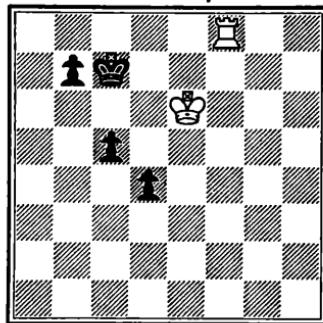
5AR. (Weiss-Showalter, Nueva York, 1889). Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—2C= (5:6b).

En la partida perdieron después de 1 ..., P—5T? 2 T—4T. También hubieran perdido después de 1 ..., P—6A? (recomendada por Steinitz); 2 T—8TR, R—3C; 3 R—2D (perdiendo una jugada), R—4C, 4 R—3Rz, R—3C (4 ..., R—5T; 5 R—2A); 5 R—2Az, R—4C; 6 R—3Cz, R—3C; 7 R—4Tz (5:6d).

5:6e (Spassky-Portisch, Amsterdam, 1964). Ganan las Blancas. Las Negras se encuentran en un dilema que suele presentarse en la práctica. Si mueve

5:6e +/—



su Rey para ayudar al avance de sus peones, tendrá que abrirse camino después otra vez hacia ellos. Luego, también suele suceder que las Blancas logren colocar a su Torre detrás del

peón más atrasado, como en los Ejemplos 5:6c y 5:6d. Juegan las Negras:

1 ... R—3A

(1 ... P—6D
2 R—5D)

2 R—5R P—6D

(En la partida las Negras abandonaron después de 1 ..., R—4C; 2 R—4R, R—5A; 3 T—1A.)

3 T—8Aj R—4C
4 R—4R P—5A
5 R—3R R—5C
6 R—2D P—3C

(6 ... P—4C
7 T—8CD R—5T
8 R—3A R—4T
9 T—8AD R—3T
10 R—4C R—3C
11 T—5A R—3T
12 T—5D).

7 T—6A

(7 T—8CD? R—4A
8 R—3A P4Cz=).

7 ... R—4C
(7 ... P—4C
8 T—6CD R—4A
9 T—7Cz R—3A
10 T—8Cz).

8 T—7A R—5C
9 T—8A P—4C
10 T—8CD R—4A
11 R—3Az R—3A
12 R—4Cz (5:6d).

5:6f RB/2AR, TB/8CR, RN/4TR, PN/5TR, PN/5CR, PN/

5AR. (Mason-L. Paulsen, Viena, 1882. Análisis por Maizelis). Ganan las Blancas. Las Negras han avanzado sus peones deliberadamente, rompiendo la cadena. No es aconsejable que las Negras traten de ganar cuando el Rey blanco se enfrenta a sus peones:

Juegan las Blancas:

- | | |
|---------|-------|
| 1 R—2C | P—6Aj |
| 2 R—2A | P—6T |
| 3 R—3C. | |

Si se jugara

- | | |
|---------|-------|
| 1 ... | P—6Tj |
| 2 R—2T | R—5T |
| 3 T—8Tj | R—4C |
| 4 T—8AR | |

Juegan las Negras:

- | | |
|-----------|------|
| 1 ... | P—6T |
| 2 T—8Tj | R—4C |
| 3 R—1C | R—4A |
| 4 R—2T | R—5R |
| 5 T—8CR | R—6A |
| 6 T—7C | R—7R |
| 7 T × P | P—6A |
| 8 T—4Rj | R—8A |
| 9 R—3C | P—7A |
| 10 T—4AR | P—7T |
| 11 T × Pj | |

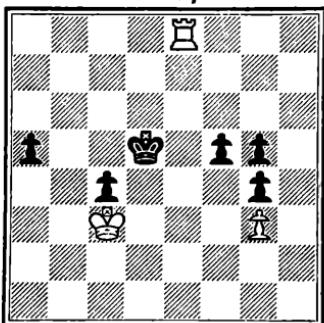
5:7 T + P contra Peones. Si las Blancas tienen T contra 4 peones, deben presionarse mucho para empatar; pero el aumento de un peón en cada banco aumenta el valor de la Torre, y entonces es probable que las Negras queden a la defensiva.

Si el peón de las Blancas es un peón pasado, por lo general dominan al contrario.

En el Ejemplo 5:7a, el peón de las Blancas no es pasado y pronto es capturado; pero, mientras tanto, gana tiempo, en tanto que el Rey negro compite con los rápidos desplazamientos de la Torre. Este tiempo es decisivo en el final simplificado que sigue.

5:7a (Golovko-Rokhlin, Rostovon-Don, 1949. Análisis por Maizelis). Juegan las Blancas y ganan:

5:7a +/=



- | | |
|---------|------|
| 1 T—8CR | P—5T |
| 2 T × P | R—5R |
| 3 R × P | P—6T |
| 4 T—8C | R—6A |
| 5 R—3D | |

(las Blancas atienden a los peones unidos, ya que el PTD es inofensivo).

- | | |
|---------|-------|
| 5 ... | R × P |
| (5 ...) | P—5A |

6 T—8AR R×P
7 R—2R).

6 R—2R R—7C

(6 ... P—5A
7 R—1A).

7 R—3R R—6C
8 T—8AR P—7T
9 T—8TD P—5Aj
10 R—2R R—7C
11 T×P P—6C

(11 ... P—6Aj
12 R—3Rj).

12 T—3T R—7T

(12 ... P—6Aj
13 T×P R—7T
14 T—8AR).

13 T—8T R—7C
14 T—8AR R—7T
15 R—3A

5:8 D contra peón(es).

(i) D contra P. Por lo general ganan las Blancas. En la práctica, las Negras tienen oportunidades de empatar (defensa de mate ahogado) sólo con PT o PA en la 7a. fila; e incluso entonces las Blancas ganan si su Rey está lo bastante cerca para un ataque de mate (5:8b, 5:8d, 5:8e).

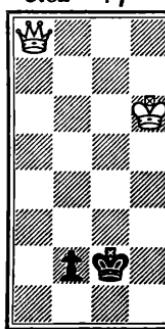
(ii) D contra 2 o más peones aislados. No es el número de peones lo que importa, sino lo avanzado que estén. Las oportunidades de las Blancas, por lo general, son mejores contra

dos peones que contra uno; ya que el peón adicional puede privar a las Negras de la defensa del mate ahogado.

(iii) D contra 2 peones unidos. Los peones avanzados pueden empatar si el Rey blanco no está lo bastante cerca para un ataque de mate. Se da un caso típico (5:8g).

5:8a Las Blancas por lo general ganan contra PC o peón central. Va acercando su Rey paso a paso, después de obligar a las Negras a bloquear a su peón. Juegan las Blancas y ganan:

5:8a +/—

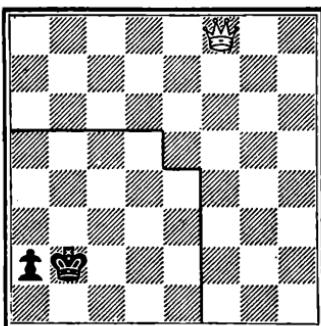


1 D—2T R—8A
2 D—4Aj R—7D
3 D—3C R—8A
4 D—3Aj R—8C
5 R—5D R—7T
6 D—2A R—8T
7 D—4Tj R—8C
8 R—4A R—8A
9 D—6T R—7A
10 D—3Aj R—8C

y las Blancas dan mate en dos.

5:8b Normalmente las Blancas no pueden ganar cuando su Rey se encuentra fuera de la

5:8b



zona marcada que rodea al peón.

(i) $RB/5R$. Empate. Juegan las Blancas.

- 1 D—4Cj R—7A
- 2 D—3T R—8C
- 3 D—3Cj R—8T=.

Las Negras se encuentran ahora en posición de mate ahogado y las Blancas no tienen tiempo de llevar a su Rey.

(ii) $RB/5D$. Juegan las Blancas y ganan:

- 1 R—4A P—8T(D), 2:6c;

o bien,

- 1 D—2Aj R—8C

- (1 ... R—6T
- 2 D—4D).

- 2 R—4A P—8T(D)

- 3 R—3C

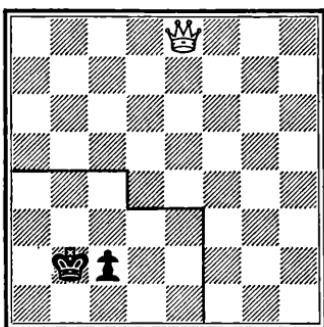
(iii) $RB/2R$. Juegan las Blancas y ganan: 1 R—2D (2:6e) es más rápido que 1 D—4Cj, R—7A.

5:8c $RB/6AR, DB/8R; RN/7AR, PN/6TR$ (véase 5:21). Juegan las Blancas y ganan; un peón de Torre en la 6a. fila no puede ser defendido:

- 1 D—5T R—6C
- 2 D—1D R—7C
- 3 D—4Cj R—7T
- 4 R~ R—8T
- 5 D × Pj

5:8d El diagrama muestra la zona de empate con PA en la

5:8d



7a. fila y el Rey negro en la Columna de Rey.

(i) $RB/4D$. Empate. Juegan las Blancas:

- 1 D—5Cj R—7T
- 2 D—4Tj R—7C
- 3 D—4Cj R—7T
- 4 D—3A R—8C
- 5 D—3Cj R—8T=.

(6D \times P produce un mate ahogado).

(ii) $RB/4TD$. Juegan las Blancas y ganan:

1 D—2R R—8C
2 D—3D R—8T
3 D—2D

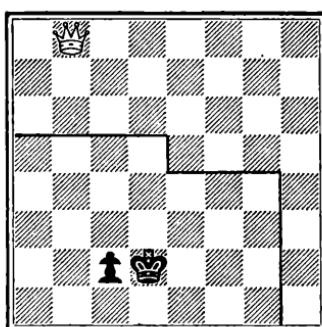
(3 R—3C? P—8A(C)j=)

3 ... R—7C
4 R—4C R—8C
5 R—3C

con mate a continuación.

5:8e Aquí el Rey negro se encuentra en la columna central.

5:8e



(i) $RB/5AR$. Empate. Juegan las Blancas:

1 D—2C R—8D
2 D—3C R—7D
3 D—2T R—6A
(3 ... R—8D?
4 R—4R P—8A(D)
5 R—3D

o bien,

3 ... R—6D?
4 D—2C R—7D
5 R—4R).

4 D—1Tj R—7D
5 D—4Dj R—7R
6 D—3A R—8D
7 D—3Dj R—8A
8 R—4R R—7C=.(5:8d)

(ii) $RB/4CR$ (véase 3:5d). Juegan las Blancas y ganan:

1 D—2C R—8D
2 R—3A R—7D
3 R—2A R—8D
4 D—4Dj R—8A
5 D—4CD R—8D
6 D—1R mate.

(iii) $RB/5TD$. Juegan las Blancas y ganan:

1 D—2C R—8D
2 D—4Dj R—7R
3 D—3A R—8D
4 D—3Dj R—8A
5 R—4C (5:8d).

5:8f $RB/7CR, DB/8TR; RN/6CD, PN/6AD$. Juegan las Blancas y ganan: un peón de Alfil en la 6a. fila es retenido por un clavamiento en la diagonal:

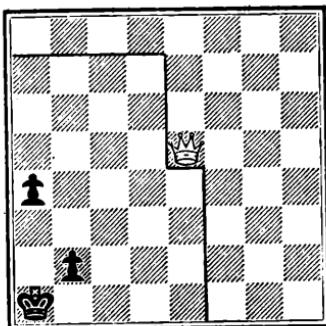
1 D—8CDj R—7T
2 D—7A R—7C
3 D—5R R—7A
(3 ... R—6C
4 R—6A P—7A
5 D—1T).
4 R—6A R—6D
5 D—5TD R—7A

(5 . . . P—7A
6 D—1R).

6 R—5R R—6D
7 R—5D R—7A
8 R—4A

5:8g Juegan las Blancas y ganan si su Rey está dentro de la zona marcada.

5:8g



(i) RB/5CR (Maroczy-van Doesburgh, Zandvoort, 1936). Empate. Juegan las Blancas:

1 D—3A R—7T

2 D—4Aj R—6T

3 D—3Aj

[3 D—2A P—8C(D)=].

3 . . . R—7T

4 D—2A P—6T

5 R—4A R—8T

6 D—3A R—7T

(6 . . . P—7T?

7 D—4D R—8C

8 D—1D mate).

7 D—2A=.

(ii) RB/7D. Juegan las Blancas y ganan:

1 R—6A R—7T
2 D—5Dj R—6T

(2 . . . R—8T
3 D—4D).

3 D—3Dj R—7T
4 D—2A P—6T
5 R—5C R—8T
6 D—3A R—7T
7 R—4T

(iii) RB/1R. Juegan las Blancas y ganan:

1 R—1D R—7T
2 D—5Dj R—8T
3 D—4D P—6T
4 R—2A R—7T
5 D—4CD

5:8h RB/8TR, DB/8TD; RN/6CD, PN/5CD, PN/5AD. Ganan las Blancas. Por lo general pueden bloquear a los peones unidos en la 5a. fila, ganando tiempo para hacer llegar al Rey. Juegan las Negras:

1 . . . P—6A

(1 . . . R—7C
2 D—2Cj R—6A
3 D—5D P—6C
4 R—7C P—7C
5 D—1D).

2 D—1TD R—5A

3 R—7C P—7A

(3 . . . R—6D
4 D—1Dj R—5A
5 R—6A P—6C
6 R—5R).

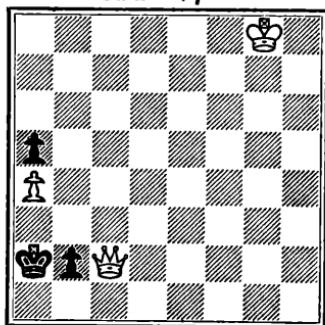
4 R—6A R—6D

5 D—1AD P—6C
6 R—5R P—7C
7 D × PC R—7D
8 R—4R (5:8e).

5:9 D + P contra Peones. Las Blancas normalmente ganan con facilidad, excepto en un tipo de empate en el cual un peón bloquea o impide las maniobras de jaque mostradas en el Ejemplo 5:8a.

5:9a Juegan las Negras y empatan:

5:9a +/=



1 ... R—8T
2 D—6A

(2 R—7A P—8C(D)=).

2 ... R—7T
3 D × P

(después de 3 D—4Aj, R—8T; las Blancas no pueden jugar 4 D—4TDj).

3 ... P—8C(D)=.

Las Negras empatarán por jaque perpetuo (véase el Cap. 9).

Juegan las Blancas y ganan:

1 R—7A R—8T
2 R—6R P—8C(D)
3 D × Dj R × D (3:3d).

5:9b RB/5TR, DB/8CR, PB/4CD, PB/5TD; RN/6AD, PN/3TD, PN/4CD, PN/7D (análisis de la partida Euwe-Pirc, Ljubljana, 1949). Empate. Las Blancas no pueden jugar en su oportunidad D—4ADj.

FINALES CON PIEZAS MENORES

6:0 Las Blancas se desenvuelven mejor con A contra C, y muy mal con C contra A, ya que el Alfil, por lo general, es la pieza más fuerte cuando hay pocos peones en el tablero.

El Caballo es tan bueno como el Alfil cuando el frente es angosto, esto es, cuando los peones no están muy dispersos por el tablero; ya que entonces queda descontada la categoría superior del Alfil.

Cuando se tiene un Alfil malo (que esté obstruido por el propio peón o peones), es inferior a un Caballo y, ciertamente, inferior al Alfil de su rival, si éste corre por casillas del mismo color. Un Alfil malo no puede atacar a los peones enemigos, y se ve uno reducido a un juego pasivo.

A contra A de color opuesto, 6:7, es una clase de final completamente distinta.

Los peones del flanco son más fuertes que los de Alfil o del Centro. En los finales con Caballos, el PT es especialmente fuerte.

La oferta de sacrificar una pieza es común, y puede considerarse normal más que excepcional.

6:1 A + P contra C. Las Negras por lo general empatan si su Rey bloquea al peón, con raras excepciones cuando el Caballo está atrapado (6:1a). Suelen empatar cuando su Caballo, apoyado por el Rey, bloquea al peón (6:1b).

En otra forma, el Rey negro debe atacar al peón por la retaguardia (6:1c a 6:1h). Debido a que el Alfil (a diferencia del Caballo), puede perder una jugada, en ocasiones gana forzando, en una forma muy parecida a un zugzwang, obligando a las Negras a renunciar a su guardia. Cuando es demasiado corta la diagonal pertinente, el Alfil no puede perder una jugada, como en los verdaderos zugzwangs de los Ejemplos 6:1f (i), 6:1g (i) y 6:1g (ii). Cuando el Alfil se aleja de su mejor diagonal o no la ocupa, el Caballo puede amenazar con jaque perpetuo.

Un Rey sin apoyo se defiende de mal; y si el Rey negro se encontrara retirado con frecuencia perdería.

6:1a *RB/6R, AB/5D, PB/6D; RN/1R, CN/4TD.* Zugzwang. El Alfil tiene acorralado al Caballo. Juegan las Blancas y empatan:

1 R—5A R—2D
 2 R—5R R—1D
 3 R—4D R—1R
 4 R—5A R—2D=.

Juegan las Negras y pierden:

1 ... R—1D
 2 P—7Dz

El Caballo tiene sus puntos débiles; uno de ellos es que si se encuentra en un extremo del tablero puede ser atrapado por el Alfil.

6:1b Empate. El Caballo es un buen bloqueador. En este caso va y viene de 2AD, y las Blancas nunca podrán obtener el control de esta casilla.

6:1b *=/=*

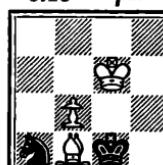


Tales posiciones sólo se pueden ganar cuando el Caballo está en un extremo o, en ocasiones, cuando se encuentra en 2C. Luego puede quedar sin movimientos.

(i) *RB/7R, AB/5AR, PB/7AR; RN/2CR, CN/1AR.* En otras columnas se perdería con esta posición, pero aquí las Negras tienen la defensa del mate ahogado: 1 ... , R—1T; 2 R—6A, C—3C=.

6:1c Empate (igual en otras filas y columnas). Juegan las Blancas:

6:1c *=/=*



1 A—8R R—4D
 2 R—8C C—5A
 3 A—7Aj R—4A=.

O bien,

1 A—2R R—4D
 2 R—8C R—4A
 3 R—7T C—3Aj
 4 R—6T C—1Cj
 5 R—7C

(de lo contrario el Caballo continuaría dando jaque).

5 ... C—2D=.

(i) *RB/7TR, AB/5CR, PB/6CR; RN/4TR, CN/4AR.* Juegan las Blancas:

1 A—8D R—5C
2 R—8C R—4T
3 R—7A C—3Dj=.

O bien,

1 A—2D R—5C
2 R—8C C—5T=.

6:1d Igual que en el ejemplo anterior, el Caballo retiene al peón desde atrás; pero aquí el Rey blanco está mejor colocado.

Juegan las Blancas y ganan:

1 A—5R R—4D
2 R—6C R—5A

6:1d +/=



3 A—6A R—5C
4 A—4T R—5A
5 A—1R

(forzando al Caballo),

5 ... C—3D
6 P—7A C—1Aj
7 R—6A

Juegan las Negras y empatan:

1 ... C—3Dj
2 R—7A C—4Cj
3 R—7D= (6:1c).

Los resultados serían los mismos si esta posición se moviera una columna a la izquierda o, para posiciones similares, con el PT en cualquier fila, o cualquier peón en la 7a. fila. De lo contrario, las Negras empatan teniendo o no la jugada.

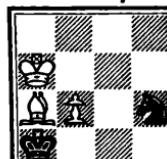
(i) *RB/7AD, AB/2AD, PB/6D; RN/4D, CN/4AD.* Empate. Juegan las Blancas:

1 A—3Cj R—4R
2 A—4A R—5D
3 A—7A C—3Tj
4 R—6C C—1C=.

6:1e Empate (lo mismo en otras filas y columnas). Juegan las Negras:

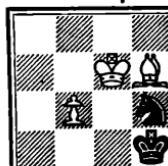
1 ... R—5C
2 R—8C R—4A
o bien, 2 ... R—4T=.
3 R—7A C—8Rj
4 R—7C C—6Dj=.

6:1e =/=



6:1f Ganan las Blancas (lo mismo si esta posición se mo-

6:1f +/-



viera a la derecha, o si el peón estuviera en la 7a. fila). El Caballo detiene al peón desde un flanco, como en el Ejemplo 6:1e, pero aquí el Rey blanco está mejor colocado.

Juegan las Negras:

1 ... **R—4R**

(1 ... **R—4A**

2 **A—6A**).

2 A—6A

(2 **R—6A** **C—5A**=).

2 ... **R—3R**

3 R—8D

(triangulando)

3 ... **C—2Aj**

(3 ... **R—3A**

4 **R—7D** **R—4R**

5 **A—4T**).

4 **R—8A** **C—3Dj**

5 **R—7A** **R—2R**

6 **A—7D** **C—5R**

7 **A—5C** **C—4A**

(7 ... **C—3D**

8 **A—4A** **C—1Rj**

9 **R—6A** **C—3D**

10 **A—5D**).

8 A—4A **R—1R**

9 R—6A **C—2D**

10 P—7C

Juegan las Negras 1 **A—4T**, perdiendo una jugada. Análisis por Bron, 1955.

(i) **RB/7CD, AB/7AD, PB/6TD, RN/4AD, CN/3AD**. Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan; su diagonal 5TD—8D es demasiado corta y su Alfil no puede perder una jugada:

1 **A—6Cj** **R—4Cz**=.

O bien,

1 ... **R—3D**

2 **R—8A** **C—2Rj**

3 **R—8C** **C—3Aj**

4 **R—7C** **R—2D**

5 **A—7A** **C—2T**=.

Juegan las Negras y pierden:

1 ... **R—4D**

2 **R—6C** **C—2R**

3 **A—3C** **C—3A**

4 **A—4A** **C—2R**

5 **A—1A** **C—1Aj**

6 **R—7A** **C—3D**

(6 ... **R—4A**

7 **A—3Tj**).

7 **A—3T** **C—4Cj**

8 **R—6C** **R—5A**

9 **A—8A**

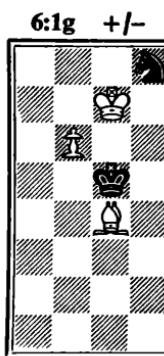
(ii) **RB/6CD, AB/6AD, PB/5TD, RN/5AD, CN/4AD**. Empate. Juegan las Negras:

1 ... **R—5D**

2 **R—5C** **C—3R**

3 A—2C	C—4A
4 A—3A	C—3R
5 A—5T	C—2Aj
6 R—6A	R—5A
7 A—7Aj	R—5C
8 R—6C	C—1Tj=

6:1g Ganan las Blancas (el mismo resultado si se mueve



la posición una columna a la izquierda o una o cuatro columnas a la derecha). Juegan las Blancas:

1 A—7A	R—4C
2 A—8Rj	R—4T
3 A—7D	R—3T
4 A—5A	

(Perdiendo una jugada)

4 ...	R—4T
5 A—4C	R—4C
6 A—2Rj	R—4T(4A)
7 A—4A.	

(i) *RB/7R, AB/4R, PB/6D; RN/4R, CN/1AR.* Zugzwang (lo mismo si se mueve la posición una columna a la dere-

cha). Juegan las Blancas y empatan:

1 A—7T	R—4D
2 A—8Cj	R—4A
3 A—7A	R—3Az
4 A—1Dj	R—4Dz
5 A—4T	R—4Az=.

El Alfil no puede perder una jugada.

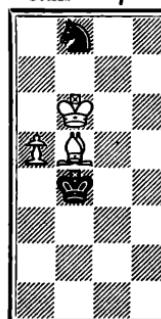
(ii) *RB/6AD, AB/6D, PB/5CD; RN/5AD, CN/2D.* Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan:

1 A—4A	R—5C
2 A—7A	R—5T
3 A—3C	R—5C
4 A—1Rj	R—5A
5 A—3A	C—1Cj=.

Este Zugzwang se puede presentar con PC, PA o peón central en la 4a. o 5a. filas; pero las Blancas ganan en una posición similar con PT.

6:1h Empate (lo mismo en todas las columnas). Juegan

6:1h =/=



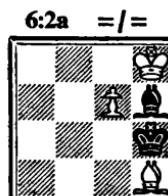
las Negras: 1 . . ., R~; 2 R—7C, R—5C=.

6:2 A + P contra A. Las Negras empatan cuando su Rey bloquea al peón y suele empatar cuando su Rey está cerca del peón, aproximándose por un flanco (6:2b a 6:2e).

En el Ejemplo 6:2a, su Rey ataca al peón por la retaguardia, dependiendo el resultado de la longitud de las diagonales críticas.

Cuando su Rey está más retirado, las Negras tienen mejores oportunidades de empate que en el final de A + P contra C (6:1). Compárense los Ejemplos 6:6e a 6:6g.

6:2a Empate. El Rey negro, en la misma columna que su



rival, ataca al peón desde atrás. Juegan las Blancas:

1 A—7C A—4A
2 A—8A A—6D
3 A—4C A—3T
4 A—3A R—3R=.

El Alfil negro defiende la casilla de adelante del peón desde una o dos diagonales; y empatan en todas las posiciones si-

milares, excepto cuando una de estas diagonales es demasiado corta para su Alfil, como sigue:

(i) RB/8CD, AB/5D, PB/7AD; RN/3CD, AN/2D. Las Blancas ganan con PA en la 7a. fila cuando los Reyes se encuentran en la columna del Caballo:

1 A—7C	A—4A
2 A—8A	A—6D
3 A—4C	A—3T
4 A—3A	R~
5 A—7C	

(ii) RB/8AD, AB/5R, PB/7CD; RN/3AD, AN/2TD. Las Blancas ganan con el PC en la 7a. fila: A—4A.

(iii) RB/7AD, AB/6R, PB/6CD; RN/4AD, AN/5R. Las Blancas ganan con el PC en la 6a. fila:

1 A—8A	A—3A
2 A—7C	A—2D
3 A—5D	A—1A
4 A—6A	A—3T
5 A—7D	R~
6 A—8A	

(iv) Igualmente, las Blancas ganan con PT en la 5a. y 6a. filas, pero no con PT en la 7a. (Véanse las notas a los Ejemplos 6:2b).

(v) RB/6TD, AB/4D, PB/7CD; RN/3AD, AN/1CD. Ganan las Blancas:

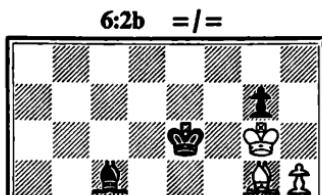
1 A—2A R—2D

(1 ... A—4R
2 R—7T).

2 R—6C R—1D
3 R—6A R—1R
4 A—6C R—2R
5 A—7A A—2T
6 R—5C R—2D
7 R—6T

Aquí los Reyes se encuentran opuestos en la fila; y los resultados son los mismos que cuando se encuentran opuestos en la columna, con excepción de un caso con *PB/6CD* y *RB/5TD*, que en este caso es empate (6:2c).

6:2b (Análisis de la partida Marshall-Teichmann, San Sebastián, 1911). Empate. Las



Negras tienen mejores oportunidades de empatar contra el PT si su Rey se aproxima por un flanco en vez de hacerlo por la retaguardia.

Juegan las Blancas:

1 R × P

(1 A—2D A—5D
2 A—4C A—4R
3 A—8A A—5D
4 A × P A—6R

5 A—6A A—7D
6 A—5C A × A =).

1 ... R—4A
2 A—2D A—5Dj
3 R—7A

(3 R—8C R—5C
4 P—6T R—4T
5 P—7T R—3C =, 6:2a).

El Alfil negro en la gran diagonal es inexpugnable.

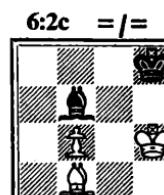
3 ... A—6A
4 A—6T

(4 A × A R—4C =,

o bien,

4 A—1A A—7C =).
4 ... A—5D
5 A—7C A—6R =.

6:2c Empate (lo mismo en otras columnas). Las Negras



amenazan jugar su Rey a la casilla de coronación. Juegan las Blancas:

1 A—7D A—5R
2 A—6R

(2 A—6A A × A
3 R × A, R—1Az =, 3:1b).

2 ... A—2Cz.

Este zugzwang se presenta sólo con PC. Si el turno de jugar fuera de las Negras, perderían: 2 . . ., A—5R; 3 A—5D, conduciendo a 3:1b (i) después de 3 . . ., A × A. O bien, 2 . . ., A—3T; 3 R—6A, A—1A; 4 A—4A, A—5C; 5 R—7C.

3 R—5A

(3 A—5D R—1A=).

3 . . . A—5R

4 A—5D A—6D

5 A—7C

(5 P—7C R—2A=).

5 . . . R—2D

6 R—4C R—3D

7 R—5T A—7R

8 A—6T A—6A

9 A—5C A—2C=.

(i) RB/6R, AB/5AD, PB/6AD; RN/1R, AN/2AD. Empate. Juegan las Blancas:

1 A—7R A—5A

2 A—6A A—2A

3 R—5D R—2A

4 A—5R A—1D

5 R—6D R—1R

6 R—5A R—2A

7 R—5C R—3R

8 A—4D A—2A

9 R—6T R—4D

10 R—7C A—5A

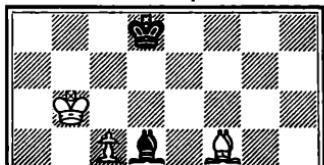
11 A—6C R—5A

12 A—7A A—7D

13 A—3C A—4T

14 A—2A R—4C= (6:2a).

6:2d =/=



Blancas:

1 A—3D R—1A

2 A—5C R—1C

3 A—6A A—6C

4 A—4R A—5T

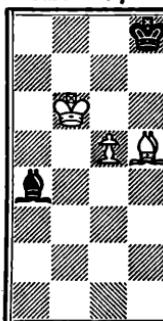
5 A—3D A—1R

6 A—5C A × A

7 R × A R—2A= (3:1d).

6:2e Ganan las Blancas (esta posición sería empate en

6:2e +/—



otras columnas). Juegan las Negras:

1 . . . A—2D

(1 . . . R—1A

2 A—6A A—7A

3 A—7Cj R~

4 P—6A).

2 A—6A A—4A

3 A—5C A—5R

6:2d Empate (lo mismo en otras columnas). Juegan las

4 A—6T	R—2D
5 A—7C	A—4A
6 P—6Aj	R—3D
7 P—7A	A—3R
8 A—6T	A—4A
9 R—7C	R—4A
10 R—8C	R—3C
11 A—8A	6:2a (i).

(i) RB/6AD, AB/5R, PB/5D; RN/1R, AN/5CD. Empate:

1 A—6D	A—8R
2 A—5A	A—6C
3 A—6C	R—2R
4 A—7A	A—5T
5 P—6Dj	R—3R
6 P—7D	A—2R
7 A—6C	A—5T
8 R—7A	R—4D
9 R—8A	R—3A = (6:2a).

(ii) RB/6AR, AB/4R, PB/5CR; RN/1TR, AN/4TR. Empate. Juegan las Blancas:

1 A—5D	A—3C =,
--------	---------

o bien,

1 A—5A	A—2A =.
--------	---------

(iii) RB/5AD, AB/3D, PB/3AD, PB/6TR; RN/1TR, AN/2D, PN/4CD. (Lipnitsky-Sokolsky, Moscú, 1950). Ganan las Blancas:

1 R—4C	A—1R
2 A × P	A—2A
3 A—4T	R—2T
4 A—3C	A—4T
5 P—4A	R × P
6 P—5A	A—6A
7 R—5T	R—2C

8 R—6C	R—3A
--------	------

9 A—4T	
--------	--

y ahora

9 ...	R—2R
10 A—5C	R—1D
11 A—6T	(6:2e).

O bien,

9 ...	R—4R
10 A—6A	A—8D
11 A—7C	A—5T
12 A—6T	R~
13 A—5C	

lo que conduce a 6:2a (i).

6:3 C + P contra C. El bloqueo del peón por lo general gana, pero no siempre es una defensa adecuada —véanse los Ejemplos 6:3a (ii) y 6:3e (i). Compárese el Ejemplo 6:6j, en el cual el Caballo arroja al Rey enemigo.

Cuando ataca el Rey negro al peón por la retaguardia por lo general empatan, excepto contra PT en la 6a. fila o contra cualquier peón en la 7a.

El Rey blanco suele triangular para producir una jugada obligada o un zugzwang. Las Negras suelen defenderse amenazando ahorquillar al Rey y al peón del enemigo.

Las Negras suelen perder si su Rey está retirado (6:3g).

6:3a (Kling, 1867). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ...	R—4D
2 C—8A	C—4R

3 R—8T	C—3A
4 C—7D	R—3R
5 C—6C	R—3D
6 C—8Aj	R—2A
7 C—7T	C—1C
8 C—5Cj	

Un peón en la 7a. fila por lo general gana, a menos que las Negras tengan un jaque perpetuo —véase (i) y (ii).

(i) *RB/6AR, CB/7CR, PB/7R; RN/4D, CN/3D.* (Englund-Moller, Hanover, 1902). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ...	R—3A
2 C—5A	C—1Rj
3 R—6R	

(perdiendo una jugada; en el caso de 3 R—7A? R—2Dz; 4 R—8C; C—2A; 5 R—8A, C—3Rj; 6 R—7A, C—1Dj; con jaque perpetuo, ya que si 7 R—8C, C—3A=, o en el caso de 7 R—8A, C—3Rj; 8 R—8C, R—1R=).

3 ...	C—2Aj
4 R—7A	R—4A

(4 ...	R—2D
5 C—7C).	

5 C—7C	R—4D
6 C—6R	C—4C
7 R—8A	C—3D
8 C—8D	R—4A
9 C—7A	

(ii) *RB/5D, CB/8AD, PB/6R; RN/2R, CN/7CD.* (Kan-Goldenov, 1946). Empate:

1 ...	R—3A
2 P—7R	R—2A
3 R—6D	C—5Aj
4 R—7D	C—4Rj=.

Y no

1 ...	R—1D?
2 P—7Rj	R—2D
3 R—5R	C—6Dj
4 R—6A	

(iii) *RB/6TD, CB/7R, PB/7TR; RN/2AD, CN/1TD.* Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan, ya que no pueden alejar al Rey negro. Juegan las Negras y pierden:

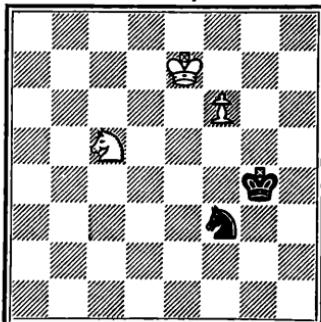
1 ...	R—1D
2 R—7C	R—2D
3 C—5D	

Pero no 3 R × C? R—2Az= (4:1b). Los zugzwangs son comunes en los finales con Caballos, los cuales no pueden perder una jugada.



6:3b Empate. Por lo general las Negras empatan contra un PC, PA o peón Central en la

6:3b =/ =



6a. fila si su Rey puede atacar por la retaguardia. Juegan las Blancas:

1 C—6R

(1 P—7A C—4R =)

1 ... C—4R
 2 C—4D R—5A
 3 R—6R R—5R
 4 C—3C

(Si el peón no se encuentra todavía en la 7a. fila, las Blancas tienen menos oportunidades de sacrificar su pieza, en caso de

4 C—3A C × C =).

4 ... R—5A
 5 C—5A C—6A
 6 R—7R C—4C =.

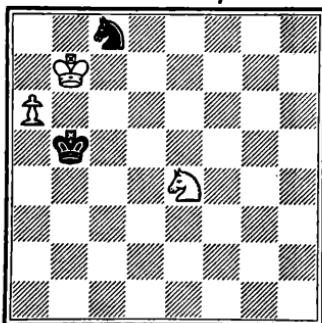
Pero no 6..., C—4R? 7 C—3Dj.

(i) RB/4R, CB/3D, PB/6CR; RN/5AD, CN/3R. (Aronin-Petrov, Cheboksary, 1950). Las Blancas ganan porque el Rey contrario no puede regresar al peón. Juegan las Negras:

1 ... C—2C
 2 C—4A R—4A
 3 R—5R R—3A
 4 R—6A C—1Rj
 5 R—7R C—2C
 6 R—8A C—4A
 7 C—2R R—2D
 8 C—3C C—3T
 9 P—7C R—3R
 10 C—4R R—4A
 11 C—6Dj R~
 12 C—7A

6:3c (Réti, 1929). Zugzwang (en otras columnas esta posi-

6:3c Z =/ =



ción sería empate). Juegan las Blancas y empatan:

1 C—3Aj R—4T
 2 C—4R R—4Cz
 3 C—6A C—3Dj =.

Juegan las Negras y pierden:

1 ... R—4T
 2 C—5A C—3Dj
 3 R—7A

(las Blancas triangulan para escapar a los jaques).

- 3 ... C—4Cj
 4 R—6A C—2Tj
 5 R—7C C—4C
 6 C—4R R—5C
 7 R—6C R—5A
 8 C—3A C—3D
 9 R—7A C—1Rj
 10 R—6A

(i) *RB/7CD, CB/5AD, PB/6TD; RN/4TD, CN/4CD.* Ganan las Blancas con la salida:

1 C—4R (6:3c), o sin tener la salida:

- 1 ... R—5C

- (1 ... C—3Dj
 2 R—7A C—4Cj
 3 R—6A C—2Tj
 4 R—7C).
2 R—6C C—3D
3 C—4R C—8Aj
4 R—7A

- (4 R—7C? R—4Cz=).

- 4 ... R—4T
 (4 ... R—4C
 5 R—7Cz).
5 C—5A C—2T
6 R—7C C—4C

(las Blancas han perdido una jugada)

- 7 C—4R** (6:3c).

(ii) *RB/6AD, CB/6CD, PB/5TD; RN/6D, CN/4AR.* (Reshevsky-Rossolimo, Amsterdam, 1950). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

- 1 ... C—5Dj
2 R—7A
 (2 R—7C? C—6C=).
 2 ... C—4Cj
3 R—7C R—6A

(en la partida las Blancas ganaron después de:

- 3 ... R—5D
 4 P—6T R—4A
 5 C—8Az R—5C
 6 R—6C R—5T
 7 C—7R R—5C
 8 C—5Dj).

- 4 P—6T R—5C**
5 C—7D
 (5 C—5Dj? R—4T
 6 C—7A C—3Dj
 7 R—7T C—2A=, 6:3d).

- 5 ... C—3Dj

[véase 6:3c (i) para 5 ..., R—4T; 6 C—5A].

- 6 R—6A C—8A**
7 C—5A C—2Tj

- (7 ... R—4T
 8 R—7A).

- 8 R—7C C—4C**
9 R—6C [6:3c (i)].

6:3d (Réti, 1929). Empate. Juegan las Negras: 1 ..., C—2A=.

Juegan las blancas

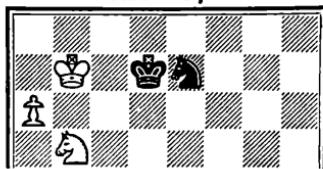
- 1 R—8C C—4C
 2 R—7C C—6Dj
 3 R—7T C—2A
 4 C—6R R—4C

- (4 ... C—3D?
 5 C—5A 6:3c).
 5 C—4Dj R—4T
 6 C—6Aj R—4C
 7 C—4C C—1D
 8 R—8C C—3Aj
 9 R—7C C—4Tj
 10 R—7A C—3A=.



6:3e El PT en la 6a. fila por lo general gana si el Rey negro

6:3e +/-



se aproxima desde el flanco.
 Juegan las Negras:

- 1 ... C—1A
 2 C—3T C—3Dj
 3 R—8C C—1A
 4 C—4A R—1D
 5 R—7C R—2D
 6 C—6Cj

O bien:

- 1 ... C—3A
 2 C—4D C—4Tj
 3 R—8C C—5A

- 4 P—7T C—3C
 5 R—7C C—1T
 6 C—6R

(i) RB/6CD, CB/5AD, PB/5TD; RN/1CD, CN/1D. (von Scheve-Estorch, Berlín, 1905). Juegan las Blancas y ganan:

- 1 C—6Tj R—1A
 (1 ... R—1T
 2 C—7Aj R—1C
 3 P—6T).
 2 C—7A R—2D
 3 P—6T C—3A
 4 C—5C (6:3e).

(ii) RB/4CD, CB/5D, PB/4TD; RN/4TR, CN/5D. (Botvinnik-Simagin, Moscú, 1955). Juegan las Blancas y ganan:

- 1 R—4A C—3A
 2 R—5A C—4T
 3 R—5C C—6C
 4 C—4Aj R—4C
 5 C—3D R—3A
 6 C—1A

(6 C—5A también gana).

- 6 ... C—5Dj
 7 R—6C R—2R
 8 P—5T R—2D
 9 P—6T (6:3e).

6:3f RB/5CD, CB/6AD, PB/5TD; RN/3D, CN/4AD. El Rey negro, aproximándose desde un flanco, puede empatar contra PT en la 5a. fila:

- 1 C—4C C—3R
 2 R—6C C—4A
 3 C—3D C × C=.

6:3g RB/5AD, CB/4R, PB/4CD; RN/2TR, CN/6TD (según el juego).

Juegan las Blancas y ganan:

- 1 C—2D R—2C
 2 C—4A C—8C

La posición de las Negras ha sido derrumbada; en tales casos, suele ser difícil para el caballo defensor volver a agruparse.

- 3 R—4D R—2A
 4 P—5C R—3R
 5 P—6C R—2D
 6 R—5A C—6A
 7 C—5Rj R—1A
 8 R—6A

El Rey negro está alejado, y un PC en la 4a. fila gana; en circunstancias similares, suele ganar el PT, como en el Ejemplo 6:3e (ii); pero un PA o un peón Central sería menos probable que ganara. En términos generales, las oportunidades son más o menos las mismas que en el final A + P contra A (6:2).

6:4 C + P contra A. En la práctica, este final por lo general empata. Igual que en los ejemplos mostrados, las Blancas pueden esperar ganar sólo cuando el Rey negro está muy alejado, a menos que el peón se encuentre en 6T, 7T o 7C.

La mayoría de los análisis es de Averbakh.

6:4a Si las diagonales que cruzan la casilla crítica (en este caso es la 2D de las Negras),

6:4a =/=



son ambos de cinco o más casillas de longitud, las Negras empatan sin la ayuda de su Rey.

- 1 C—3D A—5T
 2 C—5R

(amenazando C—6AD)

- 2 ... A—1R
 3 C—7D R~
 4 R—8D A—4T
 5 R—7R A—5C
 6 C—8A A—1A=.

6:4b RB/6R, CB/6AD, PB/7D; RN/8TD, AN/2AD. Juegan las Blancas y ganan:

- 1 R—7R R—7C
 2 C—4D R—6A
 3 C—6R A—6C
 (3 ...) A—4T

4 R—6D A—5Cj
 5 C—5A).

4 R—8R A—5T
 5 C—8A R~
 6 C—6C A—4C
 7 C—7R

Juegan las Blancas y empatan:

1 R—7C

(Pero no

1 ... R—7T?
 2 R—5D R—6T
 3 R—4A R—4T
 4 R—5Az R—6C
 5 R—5C R—6A
 6 R—6T R—5A
 7 R—7C

Ahora el Rey blanco y su Caballo cubren entre los dos todas las casillas de la diagonal crítica.)

2 R—7R

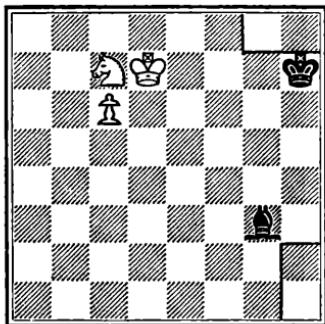
(2 C—4D A—1D=).

2 ... R—6A
 3 C—8D R—5A
 4 C—6R A—4T
 5 R—6D A—5Cj=.

Aquí las Negras, teniendo la salida, empatarían si su Rey estuviera en cualquier otro lugar del tablero.

6:4c Juegan las Blancas y ganan; después de forzar al Alfil en la Diagonal más corta, cubren las cuatro casillas jugando C—4AD:

6:4c +/=



1 C—5C

(Amenazando C—6D)

1 ... A—1C
 2 C—7A

(cerrando la salida)

2 ... R—3C
 3 R—8A A—2T
 4 C—5C A—3C
 5 R—7D R—4A
 6 C—6Dj R~
 7 C—4A

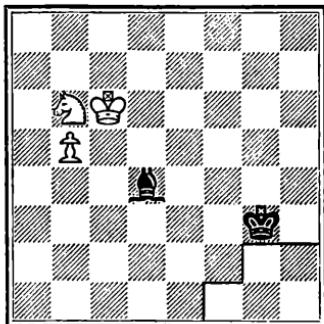
Juegan las Negras y empatan previniendo esta maniobra:

1 ... R—3C
 2 C—5C A—1C
 3 C—7A R—4A
 4 R—8A A—2T
 5 C—5C A—3C
 6 R—7D R—4R
 7 C—6D R—5D=.

En éste, y en los diagramas 6:4d a 6:4h, empatan las Negras teniendo la salida si su Rey no se encuentra en las zonas marcadas.

6:4d Juegan las Blancas y ganan:

6:4d $+/-$



- | | |
|-----------|---------|
| 1 C—4T | A—2T |
| 2 C—6C | A—1C |
| 3 C—8A | R—5A |
| 4 P—6C | R—4R |
| 5 C—7T | R—5D |
| 6 C—5Cj | R—5A |
| 7 C—7A | R—5D |
| 8 C—6T | |
| (8 R—7C?) | R—4A=). |
| 8 ... | A—6C |
| 9 C—7A | |

Juegan las Negras y empatan:

- | | |
|-----------|-------|
| 1 ... | R—5C |
| (1 ... | R—5A? |
| 2 C—7D | A—2T |
| 3 C—6C | A—1C |
| 4 C—5Dj). | |
| 2 C—4T | A—2T |
| 3 C—6C | A—1C |
| 4 C—8A | R—4A |
| 5 P—6C | |

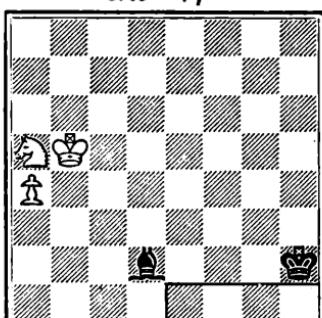
- | | |
|---------|---------|
| (5 R—7D | R—5R=). |
| 5 ... | R—3R |
| 6 C—7T | R—2R |
| 7 C—5C | R—1D=. |

(i) RB/6AD, CB/6TD, PB/7CD; RN/2R, AN/6CR. Las Negras no pueden empatar contra un PC en la 7a. fila, a menos que su Rey esté cerca. Aquí las Blancas tienen la salida y ganan con 1 C—7A; pero si la salida es de las Negras, éstas empatan con 1 ..., R—1D. Sustitúyase AN/2TD en vez de AN/6CR y pierden las Negras incluso teniendo la salida:

- | | |
|--------|------|
| 1 ... | R—1D |
| 2 R—6D | R—1R |
| 3 R—7A | R—2R |
| 4 C—4C | A—7A |
| 5 R—8A | A—6C |
| 6 C—6T | R~ |
| 7 C—7A | |

6:4e Juegan las Blancas y ganan:

6:4e $+/-$



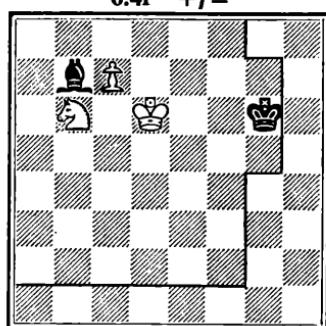
1 C—6A	R—6C
2 C—4C	R—5A
3 P—5T	R—4R
4 P—6T	A—6R
5 R—6A	R—3R
6 C—5D	A—2T
7 R—7C	

Juegan las Negras y empatan con una sencilla marcha de su Rey:

1 ...	R—6C
2 C—6A	R—5A
3 C—4C	R—4R
4 P—5T	R—3D=.

(i) *RB/7CD, CB/5D, PB/6TD; AN/7AR, RN/4CD.* Empate. El Rey negro ataca al peón desde atrás; de lo contrario no podría empatar contra un peón en 6T apoyado por su Rey en 7C.

6:4f Juegan las Blancas y ganan:



1 R—7D	R—4A
2 C—4T	R—4R
3 C—5A	

(la casilla clave que cubre las casillas en la diagonal corta).

Juegan las Negras y empatan:

3 ...	A—6A
4 R—8D	

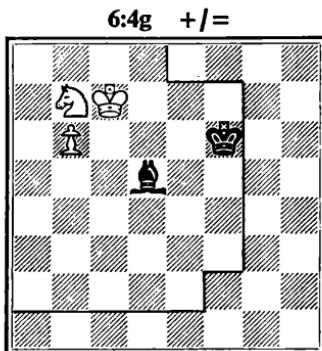
1 ...	R—3A
(1 ...	R—4A?
2 C—7D	A—1A
3 R—7R	R~
4 R—8D	

o bien,

1 ...	R—2A?
2 R—7D	.
2 R—7D	R—4R
3 C—4T	R—4D=,

impidiendo que las Blancas intenten C—5AD.

6:4g Juegan las Blancas y ganan:

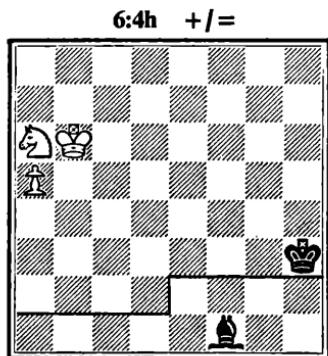


1 C—5T	A—1T
2 C—7C	R~
3 R—8C	

Juegan las Negras y empatan; después que su Alfil queda atrapado, atacan al peón desde atrás:

- 1 ... R—4R
 2 C—5T A—1T
 3 C—7C R—4D
 4 R—8C R—3A=.

6:4h Juegan las Blancas y ganan:



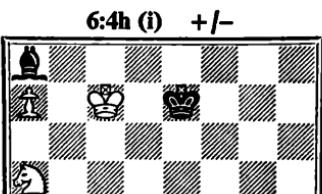
- 1 C—7A R—5C
 2 C—5C R—4A
 3 P—6T R—3R
 4 P—7T A—7C
 5 R—7A R—2R
 6 C—6D A—1T
 7 C—7C R—1R
 8 C—5T R—2R (i).

Juegan las Negras y empatan:

- 1 ... R—5C
 2 C—7A R—4A
 3 C—5C R—3R
 4 P—6T R—2D
 5 P—7T A—7C~

El Rey de las Blancas no pudo avanzar a la 7a. fila.

(i) Ganan las Blancas:



- 1 R—8A

(perdiendo una jugada).

- 1 ... R—1R
 (1 ... R—3D
 2 R—8C R—2D
 3 C—7Cz

o bien,

- 1 ... R—3R
 2 R—8C R—3D
 3 C—4Aj R—3A
 4 R × A R—2A
 5 C—6Dz).

- 2 C—4A R—2R
 (2 ... A—7C
 3 C—6Dj R~
 4 C—7C).

- 3 R—8C R—1D
 (3 ... R—2D
 4 C—6Cj)

- 4 C—6Dz
 (4 R × A? R—1Az=, 4:1b)
 4 ... R—2D
 5 C—7Cz R—3A
 6 R × A R—2A
 7 C—6Dz

6:5 A (o C) + 2 peones contra A (o C). Por lo general ganan las Blancas.

En ocasiones, con A contra C, o con más frecuencia con C contra A, un bloqueo logra el empate (6:5a a 6:5c). Los bloqueos con A contra A o de C contra C ocurren rara vez.

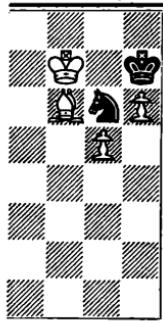
Si las Blancas tienen PT + A del color contrario, entonces los peones unidos y peones muy separados por lo general ganan; pero los peones aislados que estén muy juntos no siempre logran ganar.

Con C + 2 peones aislados contra A, las Blancas ganan si los peones están juntos, pero si los peones están separados tres o más columnas, y si también tienen cierta desventaja en la posición, pueden no ganar (6:5g).

Los peones dobles normalmente empatan cuando están bloqueados por el Rey contrario, el cual, sin embargo, puede ser alejado si las Blancas cuentan con un Caballo (6:5h).

6:5a Empata. El Caballo brinca de un lado a otro desde 3CR. Todas las posiciones similares empatan, a menos que el Caballo negro esté en el extremo o en su 2a. fila, en donde puede quedarse sin movimientos. Los

6:5a =/=



bloqueos contra PT + PC no son raros en la práctica.

(i) RB/3TR, AB/4AR, PB/3CR, PB/4TR; RN/4AR, CN/5CR. (Averbakh-Sefc, Dresden, 1956). Empate. Juegan las Blancas:

1 P—5T

(1 R—2C R—3C
2 R~ R—4T = 6:5a).

1 ...	C—3A
2 R—4T	C—5C
3 A—2D	C—4R
4 A—1A	C—6Aj

(la jugada salvadora. Si el PC de las Blancas estuviera aquí en 2CR, podrían ganar después de:

4 ...	C—5C
5 P—6T	C—3A
6 A—2C	C—2T
7 R—5T	C—1A
8 A—7C).	

- | | |
|--------|--------|
| 5 R—3T | C—4R |
| 6 A—4A | C—5C |
| 7 R—4T | C—7T |
| 8 P—6T | R—3C=. |

En este punto se acordó el empate.

(ii) *RB/1TR, AB/2CD, PB/7CR, PB/2CR, PB/3TR; RN/2AR, CN/2R, PN/3TR.* (Marshall-Torre, Marienbad, 1925). Juegan las Negras y empatan:

- | | |
|---------|----------------|
| 1 ... | C—4A |
| 2 R—1C | C × P |
| 3 A × C | R × A |
| 4 R—2A | R—3Az= (3:5t). |

Juegan las Blancas:

1 P—4C?

(en vez de hacer esa jugada podría haber ganado con:

- | | |
|----------|-------|
| 1 R—1C | C—4A |
| 2 R—2A | C × P |
| 3 A × C | R × A |
| 4 R—3A). | |

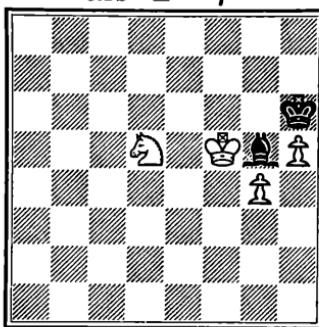
- | | |
|----------|---------|
| 1 ... | R—3C |
| 2 R—2C | P—4T |
| 3 P × Pj | |
| (3 R—3C | P × P |
| 4 R × P | C—1C |
| 5 P—4T | C—3Tj |
| 6 R—4A | C—1C |
| 7 R—4R | C—2R |
| 8 R—5R | R × P |
| 9 R—6Rj | R—1A |
| 10 A—3T | R—1R=). |
| 3 ... | R—2T |
| 4 R—3A | C—4A |
| 5 P—6T | C × PT |

- | | |
|------------|---------|
| 6 R—4A | C—2A |
| 7 R—5A | C—3Dj |
| 8 R—5C | C—1R |
| 9 P—8C(D)j | R × D |
| 10 R—6C | C—2A |
| 11 A—5R | C—3R |
| 12 A—6D | C—1Aj=. |

El Caballo demuestra ser completamente igual al Alfil en una escaramuza en un frente estrecho.

6:5b Zugzwang (lo mismo si se cambia la posición una fila

6:5b Z =/-



más abajo o una columna a la izquierda). Juegan las Blancas y empatan:

- | | |
|---------|---------|
| 1 C—6A | A—8A |
| 2 C—4R | A—6R |
| 3 C—6D | A—8A |
| 4 C—7Aj | R—2C |
| 5 C—5C | |
| (5 R—6R | A—7D |
| 6 C—6D | R—3T |
| 7 C—5Aj | R—4C |
| 8 P—6T | R—3C=). |

- 5 ... R—3T
 6 C—6R A—6T
 7 C—4A A—2R
 8 C—5D A—4Cz=.

Juegan las Negras y pierden:

- 1 ... A—8A
 2 C—4A

o bien:

- 1 ... A—1D
 2 C—6A

Si esta posición se sube una fila, ganan las Blancas; o si se mueve dos o tres columnas a la izquierda, ganan las Blancas, flanqueando a los peones por el lado derecho.

(i) RB/4R, CB/4AR, PB/4CR, PB/4TR; RN/3TR, AN/1D. (Vajda-Alekhine, Kecske-met, 1927). Juegan las Blancas y ganan:

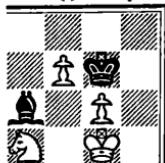
- 1 C—2C

(deben hacer avanzar primero al PC; en la partida, 1 P—5T? empató).

- 1 ... R—3C
 2 R—3A A—2R
 3 R—3C A—1D
 4 C—4Aj R—3A
 5 R—3T R—4R
 6 C—2R A—2R
 7 P—5C R—4A
 8 C—3Cj R—5A
 9 P—6C

6:5c (i) Debido a que el Caballo es un mal defensor, son posibles otras clases de bloqueos

6:5c (i) =/=



cuando las Negras cuentan con un Alfil.

(i) El Caballo está pegado en su puesto, de lo contrario los peones estarían perdidos:

- 1 R—4A R—1A
 2 R—4R R—2C
 3 R—4D A—4A

(una nueva amenaza).

- 4 C—7D

(¿qué otra cosa?),

- 4 ... A × C
 5 R—5R A—5C
 6 R—6D R—1A=.

(ii) RB/2R, CB/5AR, PB/4CR, PB/3TR; RN/5AR, AN/3CD. (Fine-Reshevsky, Semmering Baden, 1937). Empate, pues el Rey blanco no puede unirse a sus peones:

- 1 R—3D

- (1 R—1A R—6A
 2 P—5C A—4T
 3 P—6C A—6A=).

- 1 ... A—1D
 2 R—4D A—3Aj
 3 R—5D A—1T
 4 R—6D A—4Rj
 5 R—6R A—8T

6 R—7R A—7C
 7 R—7A R—4C=.

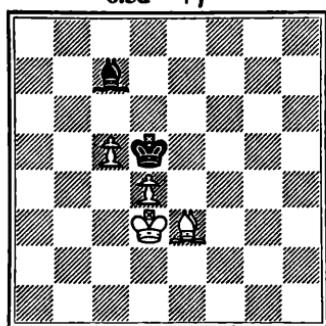
(iii) RB/6CR, CB/5AR, PB/5CR, PB/4TR; RN/5CR, AN/7D. (Healy-O'Siochru, Dublín, 1968). Empate; un bloqueo o ataque por detrás:

1 C—4D

(1 R—6A A—6Aj
 2 R—6R R—4T=).

1 ... A—6R
 2 C—3A R × C
 3 P—5T R—5C
 4 P—6T A—5D
 5 P—7T A—1T
 6 R—6T R—4A=.

5:6d (Hooper, 1968). Ganan las Blancas; su Rey flanquea el



bloqueo por uno u otro lado.
 Juegan las Negras:

1 ... A—4T
 2 A—2A A—5C
 3 A—1C
 (3 R—3R A × P=).

3 ... A—4T
 4 R—3R A—2A
 5 R—3A A—1C
 6 R—4C A—2A
 7 R—5A A—1D
 8 R—6C R—3R
 9 R—7C A—2R
 10 A—3R A—5T
 11 R—8A A—1D
 12 R—8R A—4T
 (12 ... A—3A
 13 A—2A A—4C
 14 A—3C).

13 A—2A
 (una jugada de espera)

13 ... A—2A
 14 P—6A A—4T
 (14 ... R—3D
 15 A—3Cj

o bien:

14 ... R—4D
 15 R—7D).
 15 A—3C R—4D
 16 R—7D R × P
 17 A—7A A—8R
 18 A—6Cj

o bien,

1 ... A—1D
 2 R—3A A—4Tj
 3 R—3C A—8R
 4 R—4T R—5R
 (4 ... R—3A
 5 A—1C A—7D
 6 A—2A A—6A
 7 R—3C A—7D
 8 R—4A).

5 P—6A	A—6C
6 A—2A	A—2A
7 R—5C	R—4D
8 A—3R	A—1D
9 A—5C	A—2A
10 A—6A	

Un bloqueo similar, una columna a la izquierda, podría ser ganado, pero la mayoría de otros bloqueos empatan, a menos que los peones estén más adelantados.

6:5e RB/3TR, AB/2AD, PB/3CR, PB/4TR; RN/2CR, CN/4R. Ganan las Blancas con peones unidos, aun cuando su Alfil se encuentre en el color contrario para su PT. Juegan las Negras:

1 ...	C—5A
(1 ...	R—3T
2 R—2C	R—4T
3 A—5A).	

2 A—3D

(2 P—4C?	C—6R
3 A—5A C × P =	4:2b).

2 ...	C—6R
3 R—2T	R—3A
4 R—1C	R—4R
5 R—2A	C—5Cj
6 R—3A	C—7Tj
7 R—2R	C—5C
8 A—6T	R—5R
9 A—7Cj	R—4R
10 A—8A	C—3A
11 R—3A	R—3D
12 A—5A	

(12 R—4A? C—4Tj =).

12 ...	R—4R
13 A—6C	R—3R
14 R—4A	

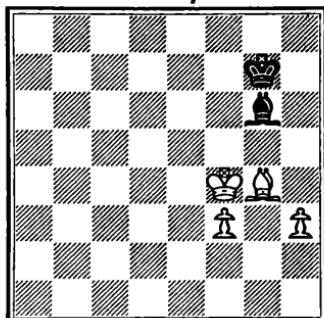
(por fin el Rey blanco gana su casilla clave).

14 ...	C—4Dj
15 R—5C	C—3A
16 P—5T	

Si en vez de un Caballo las Negras tuvieran un AD, las Blancas ganarían en la misma forma; su Alfil dominaría la diagonal 1CD—7TR, su Rey se esforzaría por alcanzar 4AR, avanzando primero su PT.

6:5f (Fischer-Keres, Zurich, 1959). Contra PTR + PAR, por lo general las Negras empatan contra A del color contrario si colocan a su Rey en 3AR formando un bloqueo; lo cual podría hacer si le tocara la salida. Un bloqueo similar empataría si en vez de un AD las

6:5f +/ =



Negras tuvieran un Caballo.

Juegan las Blancas y ganan:

1 R—5C

(por lo general ganan si su Rey llega a esta casilla)

- 1 ... A—6D
 2 P—4A A—5R
 3 P—4T A—6D
 4 P—5T A—5R
 5 P—6Tj R—1T
 6 A—5A A—4D
 7 A—6C A—3R
 8 A—5T R—2T
 9 A—4C A—5A
 10 P—5A A—2A
 11 A—5T A—5A
 12 A—6Cj R—1T
 13 P—6A.

Ahora las Blancas juegan su Rey a 7R.

(i) Contra PR + PTR + A de color contrario, las Negras hubieran tenido ciertas oportunidades de empatar si sus piezas no estuvieran tan retrasadas. Compárese con el Ejemplo 6:6d (i).

(ii) Con peones más separados, las Blancas normalmente ganan, véase el Ejemplo 6:2e (iii).

6:5g RB/3AD, CB/3D, PB/3CD, PB/3AR; RN/6R, AN/2AR. (Flohr-Bernstein, Zurich, 1934). La ventaja posicional de las Negras (su Rey adelantado y sus peones atrasados) combinada con la superioridad natural del Alfil, las capacitan para empatar.

Juegan las Blancas:

- 1 P—4C A—1R
 2 C—1R A—4C
 3 C—2Aj R—5A
 4 R—2D A—5A
 5 C—1R A—3T=,

según se jugó en la partida; o bien:

- 1 C—1R A—1R
 2 R—4C R—7R
 3 R—5A R × C
 4 P—4C R—7R
 5 P—4A R—6R
 6 P—5A R—5R
 7 P—6A R—4R
 8 P—5C

(esto gana, dice Alekhine)

- 8 ... R—3R
 9 P—6C R—2D=.

(i) RB/4AR, CB/5AR, PB/3AR, PB/3R; RN/7AR, CN/3AR. (Spassky-Taimanov, Leningrado, 1952). Un empate de los más raros; las Negras contraatacan en dos frentes, un movimiento de pinzas. Juegan las Blancas:

1 R—5R

(o bien,

- 1 R—5C C—2Tj,

con jugada eco; o de otra forma:

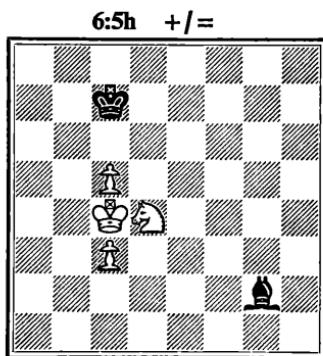
- 1 P—4R C—4Tj
 2 R—4C C—3Aj
 3 R—5C R × P=).

- 1 ... C—2Dj
 2 R—6D C—1A

3 P—4A R—6A
 4 R~ C—3C=.

Si se moviera esta posición a la derecha, las Blancas podrían ganar con 1 P—4A; ya que los peones del ala son los más fuertes.

6:5h (Averbakh, 1954). Juegan las Blancas y ganan:



1 R—5C A—8Aj
 2 P—4A A—6D
 3 C—6Rj R—2D
 4 C—4A A—8A
 5 C—5D A—6D
 6 P—6Aj R—1A
 7 R—5A A—7R
 8 R—6D A × P
 9 C—7Rj

Juegan las Negras y empatan:

1 ... A—8Aj
 2 R—4C A—3T
 3 P—4A R—2D
 4 C—3A R—2A
 5 C—5R A—1A
 6 R—5C A—6T
 7 P—6A

(7 C—3D A—2Dj)

7 ... A—7C

(manteniendo al peón más avanzado bajo ataque)

8 R—5A A—5R=.

Las Blancas podrían ganar en una posición similar con peones de Caballo, teniendo o no la salida.

6:6 A (o C) + 2 peones contra A (o C) + P.

(i) No hay peones pasados. Normalmente es empate, a menos que el Rey negro esté alejado. Sin embargo, las Blancas ganan en ocasiones cuando las Negras tienen un Alfil malo (6:6a).

(ii) Hay un peón pasado. Las Negras suelen empatar cuando su Rey bloquea al peón pasado y cuando tienen una pieza menor activa capaz de atacar al peón no pasado de las Blancas (6:6b).

Las Negras suelen perder cuando tienen un Alfil malo o inactivo (6:6c a 6:6g y 6:6i) o un Caballo que no logra entrar en un juego activo (6:6j).

Las Negras pierden con frecuencia cuando su Rey no puede bloquear al peón pasado (6:6k).

En lo general, es más probable que las Blancas logren una posición de triunfo con Alfil contra Caballo que con Caballo

contra Alfil; compárense los Ejemplos 6:6b (i) y 6:6b (ii).

(iii) Todos los peones son pasados. En lo general, las Blancas ganan si cuentan con un Alfil (6:6l).

Con Caballo contra Caballo ganan sólo si las Negras no pueden hacer amenazas efectivas con su peón solitario; véase el Ejemplo 6:6m.

C + 2 peones pasados contra A + P normalmente es un empate (6:6n).

6:6a (Análisis por Botvinnik de la partida Boleslavsky-Bon-



darevsky, Leningrado, 1941). Ganan las Blancas, pues su Rey ha penetrado a las casillas blancas:

1 P—4T A—6C

(1 ... P—3C
2 P—5T)

**2 P—5T A—5A
3 P—6Cj R—3A
4 C—5R R × C**

(4 ... A × C
5 P—6T,

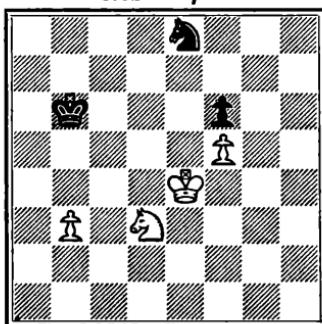
o bien,

4 ... A—8A
5 P—6T A × P
6 C—4Cj).

**5 R × P R—3R
6 P—6T R—2R
7 R—7T.**

6:6b (Lisitsyn-Botvinnik, Moscú, 1935). Empate. Una situación normal: El Rey negro

6:6b =/ =



bloquea al peón pasado, su Caballo ataca al peón bloqueado de las Blancas. Juegan las Blancas:

**1 R—5D C—2C
2 R—4R R—4C
3 R—4A R—4T=**

o bien,

**1 C—4A R—4C
2 C—2R R—5C
3 C—4D C—2C
4 R—5D**

(o 4 C—6R)

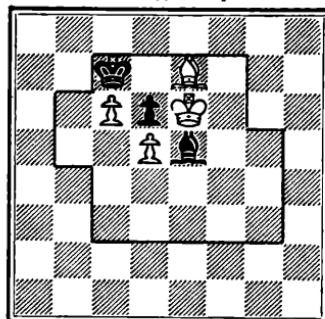
4 ... C × P=.

(i) *RB/3AR, AB/2AR, PB/4CR, PB/5CD; RN/2CD, CN/3TR, PN/4CR.* Empate. Juegan las Negras: 1 ..., 2AR; 2 A—4D, R—2C; 3 A—7C, C × P=. En la práctica, rara vez necesitan las Blancas permitir que se presente tal posición. Ganarían si cualquiera de sus peones estuviera más atrás.

(ii) *RB/4D, CB/5AD, PB/5R, PB/4TD; RN/4AR, AN/3AD, PN/4TD.* (Barcza-Schmid, Habana, 1967). Empate. No se puede encontrar una idea razonable para ganar. La partida continuó 1 ..., R—3C; 2 C—3C, A × P; 3 C × P, R—2A=. Si alguno de los peones blancos o ambos estuvieran más atrás, la partida aún sería empate en la mayoría de los casos.

6:6c Las Blancas cuentan con un peón pasado protegido, las

6:6c (i) +/—



Negras tienen un Alfil malo. Si la posición de este diagrama se cambia a otras filas y columnas, ganan las Blancas, teniendo o no la salida, en todas las posiciones en las cuales el peón negro se encuentre dentro de la zona marcada central, exceptuando cuando las Negras tienen un peón en su 4D (iii).

(i) (Hooper, 1968). Ganan las Blancas:

1 A—5C	A—6A
2 A—1A	A—5C
3 R—5A	A—4A
4 R—4R	A—5C
5 R—3D	A—4A
6 A—2D	A—6T
7 R—4A	A—7C
8 A—4C	A—4R
9 R—3D	

(el Rey regresa después de haber perseguido al Alfil negro desde su mejor diagonal),

9 ...	A—6C
10 R—4R	R—1D
11 R—5A	R—2R
12 A—2D	R—1D
13 R—6R	R—2A
14 A—5Tj	R—1A
15 A—6C	A—4R
16 A—7T	R—2A
17 A—8Cj	

(el jaque en esta diagonal gana en ésta y en muchas posiciones similares, con o sin sacrificio),

17 ... R × A

18 R—7D.

(ii) $RB/3D$, $AB/4D$, $PB/2AD$, $PB/3CD$; $RN/5CD$, $AN/7D$, $PN/6AD$. (Hooper, 1968).

Ganan las Blancas:

- | | |
|--------|------|
| 1 A—2A | R—4C |
| 2 R—2R | R—5C |
| 3 A—1R | |

(y cualquier diagonal que ahora elijan las Negras para su Alfil, las Blancas lo inmovilizarán; por ejemplo:

- | | |
|--------|------|
| 3 ... | A—4C |
| 4 R—3D | A—3A |
| 5 A—3C | A—2C |
| 6 A—2A | A—3T |
| 7 A—3R | A—2C |
| 8 A—4D | |

o bien,

- | | |
|----------------|--------------|
| 1 ... | A—8A |
| 2 R—3D | A—7C |
| 3 A—4T | A—8T |
| 4 A—7Rj | R—4C |
| 5 A—3T | A—7C |
| 6 A \times A | P \times A |
| 7 P—4Aj. | |

(iii) $RB/5R$, $AB/6R$, $PB/4D$, $PB/5AD$; $RN/3AD$; $AN/5R$, $PN/4D$. (Averbakh, 1954). Empate. El Alfil negro cuenta con espacio suficiente en una u otra de las dos diagonales que se extienden delante de su peón.

6:6d Las Negras tienen un Alfil malo. Por lo general ganan las Blancas cuando su peón

que sirve de señuelo se encuentra a dos columnas de distancia

6:6d +I-



y cuando su Rey puede atacar al peón negro. Juegan las Negras:

- | | |
|----------------|------|
| 1 ... | R—3T |
| 2 R—4C | A—5A |
| 3 P—5T | A—7T |
| 4 A—5Cj | R—2T |
| 5 R—5A | A—6C |
| 6 A—6A | R—3T |
| 7 A \times P | A—8R |
| 8 R—4C | |

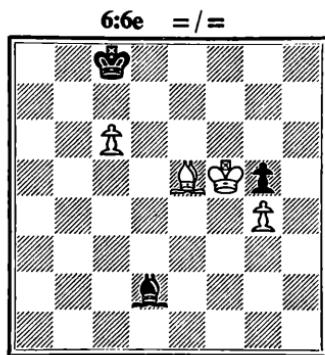
(i) $RB/7R$, $AB/7AR$, $PB/5R$, $PB/5TR$; $RN/2CR$, $AN/5CR$, $PN/3R$. (Goglidze-Kasparyan, Tbilisi, 1929). Empate, debido a que el Alfil de las Blancas es del color para su PT. Juegan las Negras:

- | | |
|----------------|--------|
| 1 ... | A—8D |
| 2 R \times P | A—5Cj |
| 3 R—7R | A—7R |
| 4 A—8R | |
| (4 P—6R | A—5C=) |

- 4 ... A—5C
 5 R—8D R—3T
 6 A—7D A × P
 7 P—6R R—2C
 8 P—7R R—3A
 9 A—8R A—7R
 10 A—6C A—4C
 11 A—5T R—4R
 12 A—4C R—3D = (6:2a).

Sin embargo, las Blancas podrían haber ganado aquí si tuvieran a su PTR (el señuelo) más atrás.

6:6e Empate. Con peones bloqueados en la 4a. fila y el señuelo



ñuelo a tres columnas de distancia, las Blancas no pueden ganar, a menos que cuenten con alguna otra ventaja. 1 A—6A, R—2A (cuando es factible, las Negras atacan al peón señuelo).

- 2 A × P A—8R
 3 A—4Aj R × P
 4 P—5C R—2D
 5 P—6C R—1R

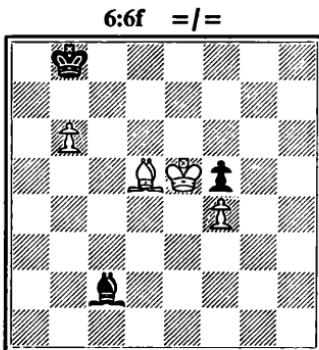
- 6 A—6D A—6A
 7 R—6R A—2C = (6:2c).

Con peones de Caballo bloqueados (pero no con peones de Alfil o Centrales), las Blancas podrían ganar si su Rey se encontrara en el lado más distante de ellos:

- 1 R—6C A—6R?
 (1 ... A—5A =)
 2 R—5T A—7D
 3 A—6A R—2A
 4 A × P A—5C (6A)
 5 A—4Aj R × P
 6 P—5C, etc.

6:6f Empate:

- 1 A—6R
 (1 R—6A A—6D
 2 R—5C A—7A



- 3 A—6R R—2C
 4 A × P A—6C =).
 1 ... R—2C
 2 A × P A—8D
 3 A—4Rj R × P

4 P—5A	R—4A
5 P—6A	A—4T
6 R—4A	R—5D
7 R—5C	A—2A
8 A—6C	A—5A
9 R—6T	R—4R
10 R—7C	R—5A
11 A—7A	A—7R
12 A—8C	A—4T
13 A—7T	R—4C= (6:2a).

También son empates las posiciones similares al diagrama con PT bloqueado en la 4a. fila (ii) o con peón Central bloqueado en la 4a. fila. Sin embargo, las Blancas podrían ganar si su señoruelo estuviera más atrás, ya que su captura les tomaría más tiempo a las Negras. O las Blancas podrían ganar con un peón bloqueado en la 4a. fila si su señoruelo estuviera a cuatro o más columnas de distancia.

La mejor diagonal para el Alfil a la defensiva es la más larga de las que se extienden hacia adelante de su peón. Las Blancas pueden ganar si el Alfil negro está en una diagonal inferior (i).

Las Blancas pueden arrojar al Alfil de su mejor diagonal, pero no pueden impedir su oportuno regreso; por ejemplo, juegan las Negras (a partir del diagrama):

1 ... A—6D

(o bien,

1 ...	R—1A=)
2 R—4D	A—7A
(o también,	
2 ...	A—7R=)
3 A—4A	R—2C
(por supuesto)	

4 A—3D	A—8D
5 R—5A	A—5C
6 A—2A	A—6T
7 A—1C	A—5C
8 A—3D	A—6T
9 A—4A	A—5C
10 A—5Dj	R—1C
11 R—4D	A—8D
12 R—5R	A—7A=.

(i) *AN/5CR* (las demás piezas como en el diagrama). Ganan las Blancas:

1 A—2C	R—1A
2 R—6A	R—1C
3 R—5C	R—1A
4 A—4R	R—1C
5 A × P	A—6A
6 A—7T	R—2C
7 P—5A	R × P
8 P—6A	A—4D
9 R—6C	R—4A
10 R—7C	R—5D
11 A—8C.	

Juegan las Negras:

1 ... A—6T
2 A—6R

(como en la partida de Santa-siere-Kashdan, Boston, 1938).

2 ...	R—2C
3 A × P	A—8A
4 A—6R	R × P

(las Negras abandonaron después de 4 . . ., A—6D; 5 R—4D).

- 5 P—5A A—7R
 6 P—6A A—4T
 7 R—6D R—4C
 8 R—7R R—4A
 9 A—7A A—8D
 10 A—8R A—6C
 11 A—7D R~
 12 A—6R.

(ii) RB/5CR, AB/5AR, PB/6D, PB/4TR; RN/1D, AN/8D, PN/4TR. Empate.

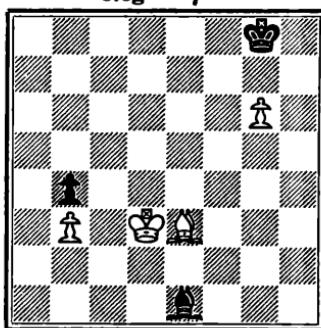
1 A—6C

- (1 R—4A A—7R
 2 A—4R R—2D
 3 A—3A A × A =).
 1 . . . R—2D
 2 A × P A—5T
 3 A—4Cj
 (3 R—6A R × P
 4 A—4C A—1R =)
 3 . . . R × P
 4 P—5T R—2R = .

6:6g (Capablanca-Janowsky, Nueva York, 1916). Empate. (Igual si esta posición se moviera una columna a la izquierda o a la derecha.) La partida continuó:

1 A—2D

- (1 A—4D R—1A
 2 R—4A R—1C
 3 A—5A R—2C
 4 A × P A—6C



- 5 A—3Aj R × P
 6 P—4C R—2A
 7 P—5C A—2A
 8 R—5D R—2R
 9 R—6A R—1D =)

1 . . . A—7A
 2 R—4R A—4A?

(La jugada

2 . . . R—2C

es, por supuesto, correcta; en el caso de que se jugara 3 R—5A, A—4A; 4 A—4A, A—7A =).

- 3 R—5D A—2R
 4 R—4A R—2C
 5 A × P A—1D
 6 A—3Aj?

(Las Blancas podrían haber ganado con

- 6 A—2D R × P
 7 P—4C R—4A
 8 R—5D R—5C
 9 P—5C R—6A
 10 R—6A R—5R

11 R—7C R—6D
 12 A—1R R—5A
 13 R—6T R—6C
 14 A—5T.)

6 ... R × P
 7 P—4C R—4A
 8 R—5D

y en vez de abandonar, las Negras podrían haber empatado con:

8 ... R—5A

(que no hubiera sido posible si las Blancas hubieran jugado 6 A—2D).

9 A—4D R—6A
 10 P—5C R—7R
 11 R—6A R—6D
 12 A—6C A—5T
 13 R—7C R—5A
 14 R—6T R—6C
 15 A—3R A—1D
 16 A—2D R—5T = (6:2a).

(i) RB/4AD, AB/3R, PB/3CD, PB/4CR; RN/3CR, AN/8R, PN/5CD. Ganan las Blancas debido a que su peón señoruelo está más atrás:

1 R—3D A—6C
 2 A—2D A—3D
 3 R—4A.

(ii) RB/4CR, AB/2D, PB/3CD, PB/4TR; RN/3AR, AN/4R, PN/3TD (Franklin-Golombek, Ealing, 1964). Ganan las Blancas porque su peón señoruelo está retirado:

1 ... R—3R
 2 P—5T R—4D
 3 R—5A A—1T
 4 A—5C A—2C
 5 R—6C

como se jugó; o bien,

1 ... R—3C
 2 P—5Tj R—2T
 3 R—5A.

Aun cuando el Alfil negro se hubiera encontrado en su mejor diagonal (4TD—8R), las Blancas hubieran ganado.

6:6h RB/4R, AB/3R, PB/3CD, PB/4CR; RN/3R, AN/2R, PN/2CD. Empate. Esta es una clase de bloqueo típico de los finales de Alfil: las Blancas no pueden adelantar a su Rey con facilidad. El Rey y el peón de las Negras vigilan las casillas blancas. Por ejemplo, 1R—4D, P—4C =), y su Alfil vigila las casillas negras. La partida continuó:

1 P—5C

(hacer avanzar al señoruelo es desventajoso a la larga; pero sólo así pueden las Blancas abrir paso a su Rey).

1 ... A—1D
 2 R—4A A—2Aj
 3 R—4C A—4R
 4 R—5T R—2A
 5 R—6T R—1C
 6 R—6C A—6A
 7 R—5A

lo que conduce al Ejemplo 6:6g.

6:6i En un frente reducido, como en estos tres ejemplos,

6:6i (i) +/-



un Caballo suele derrotar a un Alfil malo. En un frente más amplio, las Negras empatan con frecuencia, a pesar de tener un Alfil malo.

(i) Ganan las Blancas:

- | | |
|---------|------|
| 1 C—2A | A—2A |
| 2 C—3T | A—4D |
| 3 C—5C | A—3R |
| 4 C—6D | A—2D |
| 5 P—5Tz | A—3R |
| 6 C—8Rj | R—2A |
| 7 C—7A | A—1A |
| 8 R—5C | |

y pronto cae el PA.

(ii) RB/4R, CB/3R, PB/5D, PB/3AR; RN/4AD, AN/3AR, PN/4CR. (Averbakh-Zhukovitsky, Vilna, 1946). Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—3D

(en la partida perdieron después de:

- | | |
|----------------|---------------|
| 1 ... | A—7C? |
| 2 P—6D | R—3A |
| 3 C—4A | A—8A |
| 4 R—5R | A—5Aj |
| 5 R—6R) | |
| 2 C—4Aj | R—4A |
| (2 ... | R—2D? |
| 3 R—5A | A—1D |
| 4 P—6D). | |
| 3 C—5R | R—3D |
| 4 C—7Aj | R—2R |
| 5 C—6T | R—3D=. |

(iii) RB/5R, CB/7AD, PB/6D, PB/5CR; RN/2AR, AN/6AR, PN/3CR. (Análisis por Grigoriev de la partida Sultán Khan-Tartakover, Semmering, 1931). Ganan las Blancas:

- | | |
|----------|------|
| 1 R—4D | A—3A |
| 2 R—5A | A—2D |
| 3 R—6C | A—5T |
| 4 R—7T | A—3A |
| 5 R—8C | A—2D |
| 6 R—7Cz | A—4A |
| 7 C—5D | R—3R |
| 8 R—6A | R—4R |
| 9 C—6A | R—5A |
| 10 C—7T, | |

defendiendo al PCR y ganando al Alfil para el PD.

6:6j RB/4AR, CB/3AR, PB/4R, PB/3CR, PB/5TR; RN/3R, CN/2D, PN/2CR, PN/3TR (Stein-Rossetto, Amsterdam, 1964). Ganan las Blancas:

Juegan las Negras:

1 ...	C—3C
2 P—5R	C—4Dj
3 R—4R	C—6Aj
4 R—3D	

(triangulando para escapar a los jaques)

4 ...	C—4D
5 R—4D	C—2R
6 R—4R	P—3C
7 P—4C	P × P
8 P × P	C—1C
9 C—4Dj	R—2A
10 R—5D	C—2Rj
11 R—6D	C—1Aj
12 R—7A	

(triangulando nuevamente)

12 ...	C—2R
13 R—7D	C—4D
14 C—5A	C—5A

(este ataque se produce demasiado tarde)

15 C × Pj	R—1A
16 P—6R	C × PT
17 P—7Rj	R—2C
18 C—4C	

Aquí las Blancas tienen un PT bloqueado. Esto es, por naturaleza, un objetivo más difícil de ataque para las Negras que, por ejemplo, un PA bloqueado, como en el Ejemplo 6:6b.

6:6k RB/6AR, AB/7AD, PB/6CD, PB/3R; RN/4D, CN/4TD, PN/5R, (Penrose-Jiménez, Lugano, 1968). Ganan las Blancas, moviendo a su Rey

para apoyar a su peón pasado.

Juegan las Negras:

1 ...	C—2C
2 R—7R	C—4A
(2 ...	R—3A
3 R—6R)	
3 R—8D	R—3A
4 R—8A	C—2C
5 R—8C	C—4T
6 R—7T	

y las Blancas juegan su Alfil a 7R y su Rey a 6TD forzando al Caballo.

Juegan las Blancas y pierden un movimiento:

1 R—5C	
--------	--

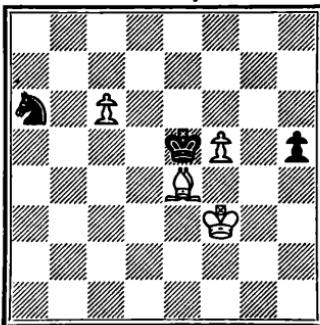
(triangulando; no

1 R—7R?	R—3A
2 R—6R	C—5A =).
1 ...	R—3R
2 R—4C	C—2C
3 R—4A	R—4D
4 R—5A	C—4T
5 R—6A	

6:6l (Prokhorovsky-Voronkov, Moscú, 1952). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ...	R—3A
(1 ...	C—2A
2 R—3C	R × A
3 P—6A).	
2 R—4A	C—2A
3 A—3A	P—5T

6:6l +/−



4 A—2C C—1R

(el Caballo, atado al PAD, no puede ejercer su influencia al mismo tiempo muy lejos, como lo podría hacer el Alfil. Las Negras, incluso, no pueden defender su PTR, y menos promover su avance).

5 R—4C C—2A

6 A—4R C—1R

7 R × P.

Ahora las Blancas llevan su Rey al centro y maniobra su Alfil a 7D vigilando a ambos peones. Luego su Rey ataca al Caballo que bloquea, capturándolo a cambio de un peón.

(i) RB/5CR, AB/3D, PB/6AR, PB/4TR; RN/1AR, AN/2AR, PN/5CD. (Hartston-Kinzel, Adelboden, 1969). Ganan las Blancas. Su Alfil retiene con facilidad al peón enemigo en tanto avanzan sus propios peones. Su Rey está muy adelantado, de manera que ganan aun cuando su Alfil sea del co-

lor contrario para su PT (comárese con el Ejemplo 6:5f). Juegan las Negras:

- 1 . . . R—1C
- 2 P—5T P—6C
- 3 P—6T R—1T
- 4 R—4A R—1C
- 5 R—5R R—1T
- 6 R—6D A—1C
- 7 R—7R A—4D
- 8 A—5A A—1C
- 9 A—6R P—7C
- 10 A—5A A—7T
- 11 A—1C A—1C
- 12 R—6D A—6C
- 13 R—5R A—1C
- 14 R—4D A—2T

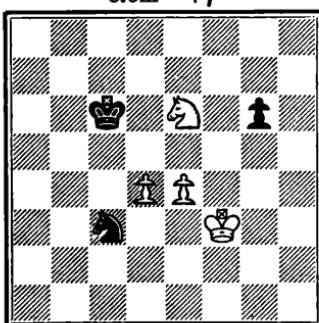
(de lo contrario pierden su PC)

15 P—7A A—1C

16 P—8A(A).

6:6m (Vukovic-Alekhine, Viena, 1922). Ganan las Blancas.

6:6m +/−



Juegan las Negras:

- 1 . . . R—3D
- 2 C—4A P—4C

3 C—2R C—4C
4 R—3R

(El Rey blanco ayuda al avance de sus propios peones. Su Caballo retiene al PCR. En este caso, y en términos generales, si su Rey va por el peón enemigo, sus propios peones quedan bajo ataque o son bloqueados; por ejemplo: 4 R—4C?, C × P =).

4 ... R—3R
5 C—3C C—2A

(Las Negras se deciden. Esperan finalmente hacer amagos con su propio peón, atrayendo así a una o a ambas piezas de las Blancas).

6 C—1A C—3T
7 R—3D C—5Cj
8 R—3A C—7Tj
9 R—4A.

(La partida continuó:

9 R—2D P—5C
10 R—3R C—6A
11 C—3C C—8Dj
12 R—4A C—7A
13 C—5A R—2D
14 P—5R?

después de lo cual el Caballo y el peón de las Negras entran en acción

14 ... R—3R
15 C—7Cj R—2A
16 C—5T R—3R
17 C—6A C—6Dj
18 R—4R P—6C=).

9 ... C—8A
10 C—3C

(ahora el Caballo de las Negras queda inactivo).

10 ... R—2D
(10 ... P—5C
11 P—5R)
11 P—5D R—3D
12 C—5Aj R—4R
13 P—6D R—3R
14 P—5R P—5C
15 C—4Dj R—2D
16 R—5D.

Aquí el combate es un frente estrecho de cuatro columnas de ancho. Las Negras podrían tener mejores oportunidades si el peón estuviera más alejado.

(i) RB/3D, CB/5AD, PB/4TD, PB/4AD; RN/6CR, CN/4TD, PN/4TR. (Ivkov-Porath, Amsterdam, 1964). Empate, debido a que el peón negro es demasiado peligroso. Juegan las Negras:

1 ... P—5T
2 C—4Rj R—5A
3 C—2A R—6C
4 C—4Rj R—5A=.

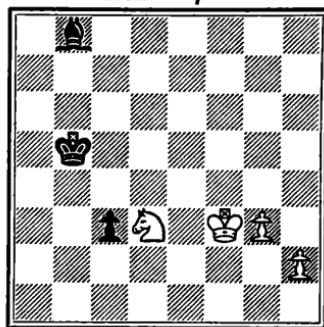
El Caballo se mantiene en movimiento y no puede ser sacrificado por el PT de las Negras.

El Caballo es poco adecuado para la tarea de detener a un peón pasado, en especial un peón de Torre. Sustitúyase aquí AB/5AD por CB/5AD y las Blancas ganan sin dificultad,

sacrificando su Alfil por el PTR si es necesario.

6:6n (Marshall-Marco, Montecarlo, 1904). Empate. Todo

6:6n =/=



lo que las Negras tienen que hacer es convertir a su peón en una verdadera amenaza; las Blancas se verán incapaces para sostenerlo y ayudar al mismo tiempo a sus peones. Juegan las Negras:

1 ... R—5A

(o bien,

1 ... P—7A
2 R—3R R—5A
3 R—2D R—5D
4 R × P R—6R=,

los peones blancos no están perdidos ni bloqueados).

2 C—1R R—4D
3 P—4T A—3D
4 P—4C R—4R

(la partida continuó:

4 ... A—2R
5 P—5C R—4R

6 R—4C	A—1A
7 C—2A	R—5R?
8 P—5T	R—6D
9 C—1T	

y ganan las Blancas. El Caballo detiene en forma efectiva al Peón de Alfil en la 6a. fila).

5 P—5C	R—4A
6 C—2A	A—4A
7 C—3Rj	R—3C
8 R—2R	R—4T
9 C—2C	A—2R=.

6:7 A + 2 P contra A del color opuesto. Los Alfiles no pueden dominar las mismas casillas, así que un bloqueo es el estado normal de cosas. En consecuencia, la ventaja de un peón no es decisiva, y la ventaja de dos peones puede no ser suficiente.

(i) A + 2 peones unidos contra A. Los peones en la 6a. fila (excepto PT + PC), y PC + PA en la 5a., siempre ganan (6:7a). Sin embargo, en la práctica no es siempre fácil para las Negras construir la posición defensiva correcta, de manera que los peones más atrasados en ocasiones ganan (6:7b).

(ii) A + 2 peones aislados contra A. Si se encuentran a una columna de distancia empatan. Si están separados dos columnas hay oportunidades de ganar con PAD + PAR, pero de otra manera las Negras empatan cuando su Rey bloquea al

peón central. Si están más separados los peones suelen ganar, excepto en algunos casos cuando el Alfil se encuentra en el color contrario para el PT (6:7e).

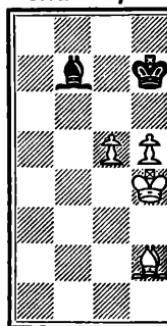
(iii) A + 2 peones contra A + P. Normalmente es empate. En ocasiones el peón de las Negras no tiene ninguna importancia, y las Blancas proceden como en (i) y (ii).

6:7a Empate. 1 A—4A, A—1T (una jugada de espera); 2 P—6Aj, A × P=. Las Negras empatan en todas las posiciones similares en las cuales su

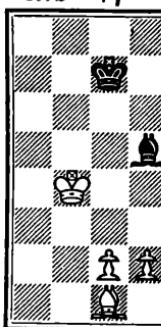
El Alfil que defiende retiene a los peones desde atrás. Esto empata contra PT + PC, pero con peones en otras columnas (o en cualesquiera filas) ganan las Blancas, ya que su Rey puede elegir avanzar por cualquier lado de los peones para apoyar su avance.

6:7b (Berger, 1891). Juegan las Blancas y ganan:

6:7a =/ =



6:7b + / =



1 P—4A A—3R
2 R—5A

(2 P—4D? R—3A=, 6:7a).

2 ... A-1A

Alfil puede hacer tiempo.

Si la posición del diagrama se corre una fila hacia adelante (o cualquier número de columnas), entonces el Alfil negro no cuenta con movimiento de espera y ganan las Blancas.

(i) RB/5TD, AB/6D, PB/6TD, PB/6CD; RN/1AD, AN/3AD. Empate. (Lo mismo en todas las columnas.)

(El problema de las Negras es cuál diagonal elegir para su Alfil. Quieren colocarlo en la diagonal 1CR—7TD, cuando los peones se encuentren en la 4a. fila; pero lo requiere en la diagonal 1TD—8TR cuando los peones estén en la 5a. En el caso de:

2 ... A-1C
3 P-4D A-2A

4 P—5D A—1C
 5 R—4D A—2A
 6 P—5A.)

3 P—4D A—3T
 4 P—5D R—1A
 5 A—4A R—1D
 6 R—4C

(6 R—4D R—2D
 7 P—5A? A—2C = (6:7a).

6 ... R—2D
 7 A—3C A—1A

(A las Negras se le han agotado las jugadas. Podría empatar si esta posición estuviese más a la derecha, de manera que su Alfil pudiera sostener su ataque sobre el PAD. En el caso de:

7 ... R—2R, o 1A
 8 P—5A y
 9 P—6A.)

8 R—5C A—2C
 9 R—6C

(forzando nuevamente al Alfil),

9 ... R—1A
 10 R—7T,

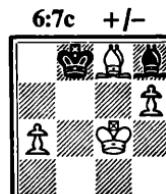
el empuje final.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—3A
 2 P—4A A—3R
 3 P—4D A—2A = (6:7a).

6:7c Ganan las Blancas; su Rey puede rodear y flanquear al PD y capturar al Alfil negro:

1 R—6D R—2T



2 R—6R R—1C
 3 R—7A R—2T
 4 R—8R.

(i) RB/6AR, AB/5AD, PB/6D, PB/5CR; RN/2D, AN/5AD (Kotlerman-Berger, Arcángel, 1948). Empate:

1 P—6C R—1R
 2 R—5C A—7T
 3 R—6T A—6C
 4 R—7C A—7A
 5 R—7T A—6D
 6 R—6T A—5A
 7 P—7C A—1C =.

Las Blancas no pueden capturar al Alfil con su PC.

(ii) RB/4R, AB/7D, PB/6AD, PB/3AR; RN/4CR, AN/2AD (Averbakh, 1950). Empate. Las Blancas no pueden irrumpir en la parte del tablero correspondiente a las Negras:

1 R—5D R—3A
 2 A—4C A—6C
 3 R—5A A—2A
 4 R—5C R—2R
 5 R—6T R—1D
 6 R—7C A—6C =.

6:7d RB/4D, AB/5R, PB/4AR, PB/6CD; RN/4AR, AN/2CD (Averbakh, 1950). Empate

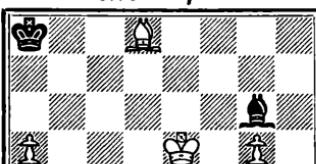
te. Bloqueo con peones a tres columnas de distancia; las Blancas no pueden llegar al otro lado del PC para capturar al Alfil.

Sin embargo, las Blancas podrían ganar si esta posición se moviera una o dos columnas a la derecha.

6:7e Empate, aun cuando las Blancas pueden capturar al Al-

fil con su PC. No obstante, si la posición del Rey negro y del Alfil se intercambiaran, entonces las Blancas ganarían con facilidad.

6:7e =/=



TORRE CONTRA PIEZAS MENORES (CON PEONES)

7:0 En los Ejemplos 7:1 a 7:4, las Blancas tienen la Torre y las Negras las piezas menores. Los raros finales que siguen no están analizados:

(i) T contra C (o A) + P. Empate, excepto cuando las Negras tienen un Caballo y su Rey está cerca de una esquina; por ejemplo, *RB/6AR, TB/7D; RN/1CR, CN/5AR, PN/3CR*. Pierden las Negras:

1 ... R—1T

(después de

1 ... P—4C
2 R × P

o después de

1 ... C—4Tj
2 R × P C—5Aj
3 R—5C C—3Rj
4 R—6A C—5A
5 T—4D,

el Caballo es acorralado).

2 T—4D P—4C
3 T—7D P—5C
4 T—4D C—7C

5 T × P C—6R
6 T—4R C—5Dj
7 R—7A.

(ii) T contra C (o A) + 2 peones. Empate, a menos que los peones estén muy avanzados.

(iii) T + P contra C (o A) + 2 peones. Normalmente empatan. Las Blancas pueden ganar si cuentan con un peón pasado fuerte.

(iv) T + 2 peones contra 2 piezas menores. Por lo general ganan las Blancas.

(v) T contra C (o A) + A + P. Por lo general ganan las Negras.

(vi) T + P contra C (o A) + A + P. Normalmente es empate.

7:1 T + P contra C. Ganan las Blancas, excepto en dos tipos de empate en los cuales su Rey no puede unirse a su peón.

7:1a (Ed. Lasker-Em. Lasker, Nueva York, 1924.) Empate.

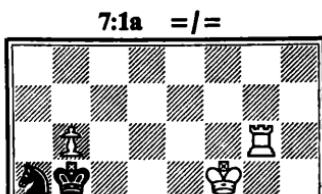
Las Blancas desean defender a su peón con su Rey de mane-

ra que su Torre quede libre, pero no lo puede lograr:

1 T—6R C—2C
2 R—6A C—4T
3 R—7R R—3T

(una maniobra de retención).

4 R—7D R—2C=.



Una vez que el Rey Negro se coloca frente al peón, por lo general éste puede ser capturado.

Posiciones similares con PC, PA o peón central, en la 3a. fila o más adelantados, también son empates.

(i) Un peón no movido suele ganar, saltando hacia adelante cuando se mueve el Caballo.

(ii) RB/2D, TB/3R, PB/3TD; RN/7CD, CN/5TD. Un peón de Torre gana. El Rey negro no puede rodear al peón para impedir la proximación del Rey blanco desde el lado opuesto. Juegan las Blancas:

1 R—2R R—7A
2 R—3A C—6A
3 R—4C R—7D
4 T—3T R—7A
5 R—5A,

dirigiéndose a la columna CD.

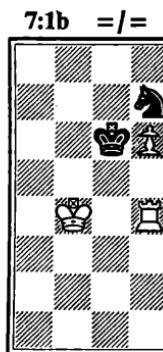
7:1b Empate. Aquí también el Caballo negro detiene al Rey enemigo. Juegan las Negras:

1 ... C—3C
2 R—5T
(2 R—3A R—2D
3 R—3D R—3R
4 R—4R C—2D
5 R—4A C—3A=).

2 ... C—2D
3 R—6T C—4Aj
4 R—7T C—2D
5 R—8T C—3Cj
6 R—8C R—2D

(una maniobra de retención)

7 R—7C C—1A=.



Posiciones similares con PC, PA o peón central en cualquier fila, también son empates.

(i) RB/2AD, TB/2TD, PB/4TD; RN/5CD, CN/4TD. Las Blancas ganan cuando tienen un PT en la 4a. fila o más adelantado. Juegan las Negras.

1 ... C—3A
2 R—3D R—6C
(2 ... C—4T
3 R—4D C—6Cj
4 R—5D C—4T
5 R—6D R—6C
6 T—1T R—5C
7 R—7A C—6C
8 R—6C).

3 T—1T R—7C
(3 ... C—4T
4 R—4D R—7C
5 T—1TR R—6C
6 R—5A).

4 T—1R R—6C
5 T—4R, 7:1a (ii).

7:2 T + P contra C + P

(i) Cuando los peones son pasados, por lo general ganan las Blancas. Las Negras pueden empatar si su peón está muy avanzado; por ejemplo, *RB/5D, TB/8R, PB/4D; RN/5AR, CN/4AR, PN/6R*. Juegan las Negras:

1 ... R—6A
2 T—5R
(2 R—5R C—6C
o bien,
2 T—8AR R—5A
3 R—6R R—5R=).

2 ... C—6C
3 R—4A C—5R
4 R—3D C—7Aj
5 R—2A C—5R
6 R—1D

(6 T—5Aj R—5C
7 T—1A P—7R
8 T—1TD R—6A=)
6 ... C—7Aj
7 R—1R C—6Dj
8 R—1A C—5A
9 T—8R P—7Rj=.

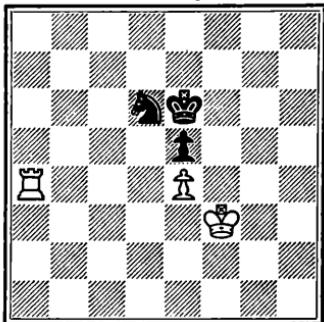
(ii) Con peones en la misma columna ganan las Blancas, excepto por un tipo de empate, cuando están bloqueados (7:2a).

(iii) Las oportunidades de las Negras son mejores cuando los peones están en columnas adjuntas y próximos a encontrarse, ya que suelen obligar a un intercambio de peones.

Con sus piezas bien colocadas, las Negras empatan en todas las configuraciones de peones en las cuales su peón esté más cerca de las columnas centrales que los peones blancos (7:2b, 7:2e).

De lo contrario, las Negras pierden si tienen un peón central o PA en la 2a. fila, un PC en la 2a., 3a. o 5a. fila, o un PT en cualquier fila. En su mayor parte el análisis es de Averbakh, 1948.

7:2a Empate. Si las Blancas defienden a su peón con el Rey, su Torre sola no puede hacer daño. Si en vez de ello la Torre es la que defiende, pueden hacer avanzar a su Rey a 6CR u 8AR, pero no pueden reunirse

7:2a $=/ =$ 7:2b $=/ =$ 

con su peón; el Rey Negro defiende desde 2R, 3R o 3AR; y si su Caballo queda clavado en la fila, juega R—2D, obligando a la Torre a regresar para defender a su peón. Si en vez de ello las Blancas hacen avanzar a su Rey por el lado de la Dama, las Negras vuelven a desplegar a su Caballo en 3AR.

En forma similar, las Negras empatan con cualquier peón en la 4a. Fila, o con PC, PA o peón central en la 5a. fila.

De lo contrario pierde, porque no cuenta con espacio suficiente, o porque puede entregarse a la Torre por el Caballo (el peón negro en la 2a. o 3a. fila); o porque la Torre puede dar jaque en la fila desde atrás (peón negro en 5T o en cualquier otra casilla de la 6a. fila).

7:2b Empate. Juegan las Blancas. ¿Cómo puede su Rey atacar al peón negro?

1 T—6TD

(1 R—5R C—3R =;

o bien,

1 T—6TR C—3R
2 P—6A C—1D =).

1 ... C—2C

(1 ... C—3A?
2 T \times Cj).

2 T—8T C—1D

3 T—7Tj,

y ahora:

Después de 3..., R—1A, el Rey blanco ataca por el flanco de la derecha. Aquí, y en términos generales, esto conduce a un cambio de peones:

4 R—6D C—2Aj
5 R—7R C—4R
6 T—6TD R—2A
7 T—6D C—5A
8 T \times Pj R—3A =.

Después de 3..., C—2C, las Blancas avanzan por el flanco en donde se encuentra su peón (por el lado izquierdo). Esta es la idea correcta, pero aquí su Torre carece del espacio suficiente para maniobrar y no puede arrojar al Rey negro:

- 4 R—4A R—1C
 5 T—6T C—1D
 6 R—5C R—2C=.

Posiciones similares, una o dos columnas a la izquierda, una fila más abajo, o una fila más abajo y una o dos columnas a la izquierda también son empates.

(i) *RB/4AD, TB/5CR, PB/4D; RN/3D, CN/2R, PN/3R.* Empate. Juegan las Blancas:

1 T—5TD

(la Torre arroja al Rey negro al otro lado de los peones).

1 ... C—4A

(atacando al peón blanco)

2 T—6Tj R—2D

3 R—5A R—2R

4 T—7Tj R—3A

(4 ... R—1R?)

5 T—7TR R—1D

6 T—5T C—6C

7 T—5R R—2D

8 P—5D P × P

9 R × P,

y el Caballo queda acorralado).

5 T—7CD C—6R

6 T—3C C—4A

7 T—3AR R—3C

8 T—4A

(defendiendo al peón con la Torre, de manera que el Rey pueda avanzar)

8 ... R—3A

9 T—4R C—6C

- 10 T—4C C—4A
 11 R—6A C—6R
 12 T—4R C—4A

13 R—7D R—2Az= (7:2c).

(ii) *RB/4CD, TB/5TD, PB/4AD; RN/3AD, CN/2D, PN/3D.* Juegan las Negras y empatan jugando:

1 ... C—4A=,

porque su Rey no puede ser desalojado; pero no si juega

1 ... C—3C?

2 T—7T C—1A

3 T—6Tj

(como en la partida Alekhine-M. Fox, Bradley Beach, 1929),

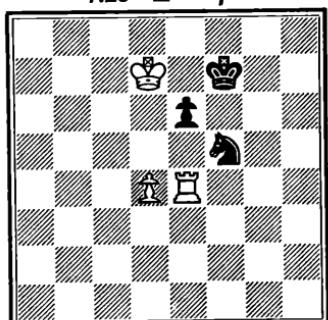
3 ... R—2D

4 R—5C

con juego similar a (i) conduciendo al Ejemplo 7:2c (ii).

7:2c Zugzwang (lo mismo con *PB/3D* y *PN/4R*, o *PB/3R*, y *PN/4AR*).

7:2c Z =/-



Si las Negras se defienden correctamente llegan a esta posición de manera que el turno de jugar sea de las Blancas:

- 1 T—4A
- (1 T—4C R—3A)
- 2 T—4C P—4R =).
- 1 ... R—3A
- 2 T—4C P—4R
- 3 P—5D C—6R=.

Juegan las Negras y pierden:

- 1 ... C—2C
- 2 T—4Aj R—1C
- (2 ... C—4A)
- 3 P—5D)
- 3 T—4C R ~
- 4 T × C.

(i) RB/8D, TB/5R, PB/5D; RN/1AR, CN/3AR, PN/2R.

Ganan las Blancas porque pueden sacrificar a su Torre:

- 1 T—5A R—2A
- 2 T—5C P—3R
- 3 P—6D C—5R
- 4 P—7D.

Las Blancas ganan en posiciones similares con PB/5R y PN/2AR, o PB/4R y PN/3AR.

(ii) RB/7AD, TB/4D, PB/4AD; RN/2R, CN/4R, PN/3D. Ganan las Blancas porque su Torre puede perder un movimiento:

- 1 T—4A R—3R
- 2 T—4T R—2R
- 3 T—4D.

7:2d Empate. Juegan las Blancas:

- 1 T—7Tj R—1R
- (y no,
- 1 ... R—3C?)

- 2 T—7AD

- (2 T—7CR R—1A)
- 3 T—6C R—2A
- 4 T—6T R—2R
- 5 T—5T C—2A
- 6 T—7T R—1A=).

- 2 ... R—1A

- 3 R—6D C × Pj
- 4 R—6R R—1C
- 5 T—4A C—4Cj
- 6 R × P C—2Tj = (2:5a).

(i) RB/4R, TB/5TD, PB/3AR; RN/3CR, CN/5TR, PN/4CR. Empate.

- 1 T—6Tj R—2A=,

pero no

- 1 ... R—4T?
- 2 T—6CD C—7C
- 3 T—2C C—5T
- 4 T—2TR R~
- 5 P—4A.

(ii) RB/5R, TB/6TD, PB/4AR; RN/2CR, CN/4TR, PN/3CR (Taimanov-Bronstein, Leningrado, 1946. Análisis por Averbakh y Bronstein). Ganan las Blancas:

- 1 T—7Tj R—1A

- 2 T—7D

(y no

- 2 P—5A?=

como se jugó en la partida).

2 ... R—1C
3 R—6R R—1A

(véase 7:O (i) para

3 ... C × Pj
4 R—6A).

4 T—7Aj R—1C

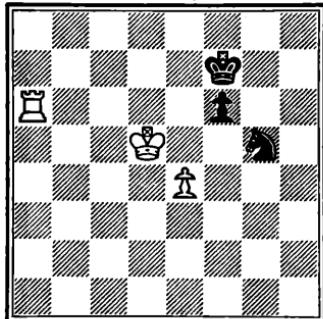
(4 ... R—1R
5 T—6A).

5 R—7R R—1T

6 R—8A C—6C

7 T—7CR.

7:2d =/=



7:2e Empate. Si se juega:

1 R—2A R—4C
2 T—8D R—5T
3 T—8CD R—6T
4 T—8TD R—5T
5 R—3D R—4C
6 R—4D P—6C=.

Posiciones similares una o dos columnas a la derecha, una fila hacia arriba, o una fila hacia arriba y una o dos columnas a la derecha, también son empate.

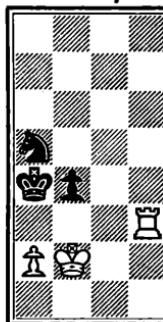
(i) RB/2AD, TB/3TD, PB/2D; RN/5D, CN/4D, PN/5R. Empaté (lo mismo si se cambia una columna a la derecha). Juegan las Blancas:

1 T—4Tj R—4R
2 R—3C C—2R
3 R—4A C—4A
4 T—8T R—5A
5 T—8AR R—4R
6 T—8Rj R—5A
7 R—5D P—6R
8 P—4D= 7:2 (i).

(ii) RB/5AR, TB/8CR; PB/2AR; RN/5TR; CN/4TR; PN/5CR. Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... P—6C
2 P—4A R—6T
3 R—5C.

7:2e =/=

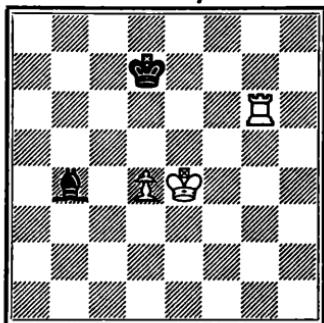


7:3 T + P contra A. Las Blancas generalmente ganan. Pueden empatar si su Rey no puede unirse a su peón (7:4g). De lo contrario pueden tener dificultades si su peón avanza prematuramente, lo que en la

práctica por lo común se puede evitar (7:3a). Incluso así, ganan contra el AD, excepto con *PB/6AR* (7:3c) y *PB/6TR* o *PB/5TR* (7:3d). Existen, por supuesto, los empates correspondientes con *PAD* o *PTD* contra *AR*.

7:3a Las Blancas ganan con facilidad jugando su Rey a la 5a. fila, adelante de su peón.

7:3a +/−



Si en vez de ello juegan **1 P—5D**, el Alfil puede obstaculizar a su Rey impidiéndole moverse junto con su peón. Sin embargo, finalmente la Torre desaloja al Alfil a las diagonales inferiores de manera que no pueda moverse: **1 ... A—8R**; **2 R—4D** (un avance adicional del peón empata, **2 P—6D?**, **R—3A**; **3 R—5R**, **A—5C** =; en tanto que si **2 R—5R**, **A—6Aj**).

- 2 ... A—5C**
3 T—1C R—3D
4 T—1AD A—7D
5 T—6Aj R—2D

- 6 T—2A A—8R**
7 R—5A A—6C
8 T—2CR A—3Dj
9 R—4D A—1A
10 T—3C A—5C

- (10 ... R—3D
11 T—8C A—2D
12 T—6Cj R—2D
13 R—5R

o bien

- 10 ... A—3D**
11 T—7Cj R—1D
12 R—4R)

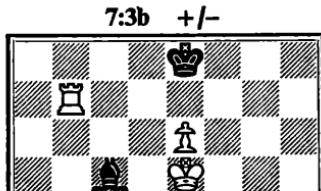
- 11 T—3CD A—8R**
12 R—5R.

(i) RB/3R, TB/5TD, PB/4D, RN/3D, AN/6CD. Con el peón en la 3a. fila, las Blancas pueden ganar con más facilidad, ya que pueden dar jaque en la fila desde atrás:

- 1 R—3D A—2A**
2 T—6Tj R—4D
3 T—6AR A—1C
4 T—8A A—2Tj
5 R—3A A—8C
6 T—8TD A—2T
7 T—8Dj R—3A
8 R—4A A—5R
9 P—5Dj R—2A
10 T—8R A—3C
11 T—8CR A—7A
12 R—5A.

7:3b (Guretzky-Cornitz, 1860.) Ganan las Blancas. De sean jugar **1 R—6A** o **1 R—6D**. Alternativamente, pueden ganar cediendo su Torre por el

Alfil (1 . . ., A—1A; 2 T—8Aj, —la jugada del Alfil no fue y 3 T \times A), o sacrificando el peón para ganar un final de T contra A (2:4).



Juegan las Blancas:

1 R—5D A—7A

(1 . . . A—8C

2 P—7R R—2A

3 R—6D).

2 T—2C A—6C

(2 . . . A—8R, o 6R

3 T—2R A—5T, a 4C

4 P—7R A \times P

5 R—6R, 2:4c).

3 T—3C A—5A

(3 . . . A—7T

4 T—3TR A—5A

5 T—4T A—4C

6 T—4CD R—2R

7 T—7Cj R—1R

8 R—5R A—5T

9 T—4C A—8R

10 T—4R.

o bien,

3 . . . A—5T

4 R—5R).

4 T—4C A—8A

(4 . . . A—7T

5 T—4CR R—1A

6 T—4TR A—6C
7 T—3T).

5 T—8Cj R—2R

6 T—7Cj R—1R

7 R—5R A—4C

(7 . . . A—6R

8 T—3C A—4A

9 R—5D A—8C

10 T—3TR).

8 R—5A A—6R

9 P—7R R—2A

10 T—7D A—4A

11 P—8D(D)j R \times D

12 R—6R R—1A

13 T—7Aj R—1C

14 R—6A (2:4b).

7:3c (Szabo-Botvinnik, Budapest, 1952.) Empate; el Alfil no puede ser desalojado de su diagonal 1CR—7TD. Juegan las Negras:

1 . . . A—7T=.

Juegan las Blancas:

1 P—7A

(1 T—7TD A—6C

2 R—5R A—5A

3 T—7CD A—7T

4 R—5A A—4D=).

1 . . . **R—2C**

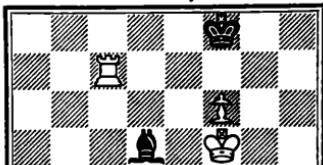
(1 . . . A \times P?

2 R—6A)

2 P—8A(D)j **R \times D**

3 R—6A **R—1R=** (2:4c).

7:3c =/=



Si el PA no estuviera todavía en la 6a. fila podrían ganar las Blancas, en forma muy apreciada a la del ejemplo anterior.

7:3d Empate. El Alfil no puede ser desalojado de su diagonal 2TR—8CD. Si se juega:

1 P—7T A × P
2 R—6T A—1C=.

El AR en su doble esquina empataría (2:4d).

(i) RB/6TR, TB/7R, PB/5TR; RN/1CR, AN/6D. Empate. Juegan las Blancas:

1 T—7Cj

(1 R—5C A—7A
2 R—6A A—6D
3 T—7Cj R—1T=;

pero no

3 ... R—1A?
4 P—6T).

1 ... R—1A

(después de 1 ..., R—1T?
2 T—7D, al Alfil negro es obligado a abandonar su mejor diagonal:

2 ... A—5A
3 T—8Dj A—1C
4 R—5C R—2C

5 T—7Dj R—1T
6 R—6C A—6C
7 T—7Tj R—1C
8 T—7AD R—1T
9 P—6T A—7T
10 P—7T).

2 T—4C A—7A
3 T—4D

(si se juega 3 R—5C, el Rey negro regresa a detener al peón: 3 ..., R—2C).

3 ... A—8C
4 T—8Dj R—2A
5 T—2D A—5R
6 T—2Aj R—1C=.

(ii) RB/5TR, TB/3CR, PB/4TR; RN/2AR, AN/7AD. Ganan las Blancas con PT en la 4a. fila. Juegan las Negras:

1 ... R—1A
2 T—5C A—8Dj
3 R—6C;

o bien,

1 ... A—8Dj
2 R—5C R—2C
3 T—3AD

y el Alfil no puede regresar a su mejor diagonal; o bien,

1 ... A—5R
2 R—5C R—2C
3 R—4Aj.

O en otra forma:

1 ... R—3A
2 T—5C
(amenazando R—4C)

2 ... A—8Dj

(2 ... A—4A

3 R—6T A—7A

4 T—2C).

3 R—6T R—2A

4 T—7Cj R—3A

(4 ... R—1A

5 R—6C)

5 T—1C A—7R

6 T—2C A—6D

7 T—2Aj R~

8 R—7C.

(iii) RB/5AR, TB/6AR, PB/5TR; RN/2TR, AN/6R (Litsyn-Tal, Riga, 1954). El PTR gana fácilmente contra el AR:

1 P—6T A—7D

2 R—4C A × P

3 R—5T A—6R

4 T—7Aj R—1C

5 R—6C (2:4b).



7:4 T + P contra A + P. .

(i) Peones bloqueados. Por lo general las Negras empatan si su Alfil está activo y capaz de atacar al peón enemigo (7:4a). Si tienen un Alfil malo, pierden con PC, PA o peón central, en cualquier fila (7:4b),

o con PT en su 2a. o 3a. filas (7:4c). Tienen oportunidades de empatar con PT en la 4a. fila o más adelantado (7:4d, 7:4e).

(ii) Peones pasados. En ocasiones las Negras empatan cuando su Rey bloquea al peón enemigo, de lo contrario por lo general pierden.

7:4a RB/7AD, TB/2CR, PB/4CR; RN/2AR, AN/3R, PN/4CR (Tartakover-Rubinstein, Viena, 1922). Empate. Juegan las Blancas:

1 R—8D R—1A(3A)=;

o bien.

1 R—6D A—1A

2 T—1C R—3A

3 R—7A A × P=.

7:4b (Pachman-Stoltz, Praga, 1946). Ganan las Blancas. Antes de capturar al peón, primero deben arrojar al Rey negro a la columna de AD o a la columna de CR; no jugar

1 T—4C A—7A

2 T × P? A × T

3 R × A R—3Rz=.

La partida continuó:

1 T—6TR R—2R

2 T—7Tj R—1R

3 R—6D A—7A

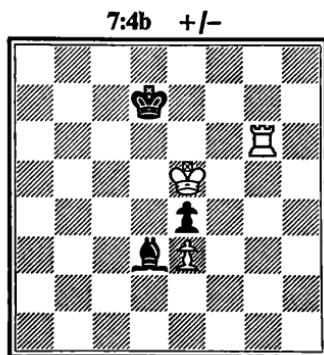
4 T—7Rj R—1A

5 R—7D A—8C

6 R—8D A—6D

7 T—7CD A—5A

- (7 ... A—7A
 8 T—2C A—6D
 9 T—2Aj).
 8 T—4C A—6D
 9 T—2C R—2A
 10 R—7D R—3A
 11 T—2Aj R—4R
 12 R—7R R—4D
 13 T—8A R—4R
 14 T—8AD R—4D
 15 R—6A R—6D
 16 T—8Dj R—6A
 17 T—4D



Y ahora puede ser capturado el peón.

7:4c Ganan las Blancas. Con peones de torre bloqueados, deben alejar al Rey. Aquí debe ser desalojado hasta la columna de AR, después de lo cual las Blancas ganan con $T \times PT$. En vez de ello, en ocasiones ganan con $T \times A$ (5CD).

Juegan las Negras:

- 1 ... A—8A
 2 T—2Aj R—2D
 3 T—7Aj R—3D

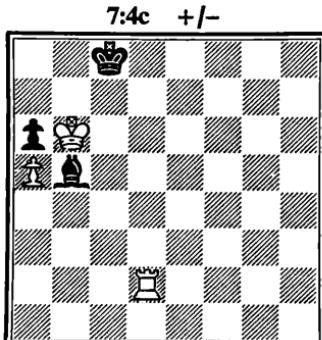
- (3 ... R—1D
 4 R—7C A—4C
 5 T—5A A—8A
 6 T—5Dj R—2R
 7 T—1D A—4C
 8 R—7A R—3R
 9 T—1CD A—5A
 10 R—6A R—2R
 11 R—5A A—6D
 12 T—1Rj).
**4 T—1A A—4C
 5 T—1Dj R—4R
 6 T—1CD**

(amenazando $T \times A$)

- 6 ... A—5A
7 T—1AD A—6D
 (7 ... A—4C
 8 T—5Aj R~
 9 $T \times A$).
8 T—1Rj

(obligando al Rey a dirigirse a la columna de AR; de lo contrario el Alfil queda clavado).

- 8 ... R—3A
 9 T—8R R—2A
 10 T—8TD R—2R
 11 T \times P.**



7:4d (Baranov, 1954.) Zugzwang (lo mismo si se mueve una o dos filas más cerca del lado del tablero de las Blancas).

Ganan las Blancas (con $T \times PT$) cuando se corta al Rey negro en la columna de CR o en la 6a. fila, fuera de la línea marcada en el diagrama. Las Blancas ganan con $T \times A$ (4CD) cuando pueden detener al PC y el Rey negro se encuentra fuera del cuadro del PT, como sucede cuando el turno es de las Negras:

- | | |
|------------------|------|
| 1 ... | A—6A |
| (1 ... | R~ |
| 2 R—5C). | |
| 2 R—5A | A—8R |
| 3 R—4A | A—5C |
| 4 T—5CD | A—7D |
| 5 T—2C | A—8A |
| 6 T—2Rj | R—6A |
| 7 T—5R | A—7D |
| 8 R—3D | R—5A |
| 9 T—4Rj | R—4A |
| 10 T—4AD | A—8R |
| 11 R—2R | A—5C |
| 12 T \times A. | |

Juegan las Blancas y empatan, pues no pueden obligar al Rey negro a dirigirse a la columna de CR o a la 6a. fila:

1 T—1D

- | | |
|---------|------|
| (1 T—5T | R—5D |
| 2 T—5CR | A—6A |
| 3 T—5Dj | R—5A |
| 4 T—5Aj | R—5C |
| 5 R—5D | R—6C |

ganando al peón de la Torre de las Blancas. Aquí no se juega 2..., R—5A?, después de lo cual su Rey es desalojado hasta la 6a. fila

- | | |
|---------|------|
| 3 T—4Cj | R—6C |
| 4 R—5C | R—6A |
| 5 T—4Aj | R—6C |
| 6 T—6A | |

seguida por $T—6TD$ y $T \times P$).

- | | |
|---------|------|
| 1 ... | R—4R |
| 2 T—3D | R—3R |
| 3 T—3Rj | R—3A |
| 4 T—2R | R—2A |

(o bien,

- | | |
|---------|--------|
| 4 ... | R—4A |
| 5 R—5D | R—3A |
| 6 T—6Rj | R—2A=; |

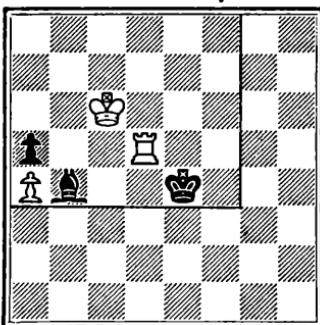
cuando el Rey negro está en la columna de AR recibe un jaque, en esta forma deben oponer Reyes diagonalmente; y no jugar 6 ... R—4A?, después de lo cual su Rey es expulsado a la columna de CR.

- | | |
|---------|-------|
| 7 T—6CD | A—6A |
| 8 T—3C | A—5C |
| 9 T—3Aj | R—3C; |

y ahora:

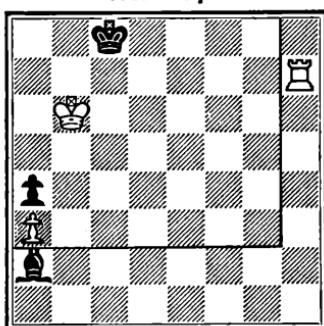
- | | |
|-------------------|--------|
| 10 R—6A | R—2C |
| 11 R—6C | R—3C |
| 12 T—1A | A—6A |
| 13 T—8A | A—5C |
| 14 T—8TD | R—2A |
| 15 T \times P). | |
| 5 R—7D | R—3A |
| 6 T—6Rj | R—4A=. |

7:4d Z =/-



Pero no 6 ..., R—2A?; 7 T—6CD, y el Rey negro será obligado a ir a la columna CR.

7:4e +/=



7:4e (Lein-Gufeld, Tbilisi, 1967). Juegan las Blancas y ganan. La partida continuó:

1 R—6A?

(Después de

1 T—4T A—6C
2 T—4D,

las Negras, sin duda, hubieran abandonado. Debido a estas razones tácticas, el Rey negro no está seguro en esta parte del tablero.)

1 ... R—1D
2 T—7Dj R—1R
3 R—6D A—6C
4 T—7CD A—8D
5 T—8Cj

(si se jugara 5 T—7Rj, R—1D=, pero no 5 ..., R—1A?
6 R—6R, A—6Cj; 7 R—6A cuando el Rey Negro va a ser arrojado a la columna de TR).

5 ... R—2A
6 T—1C A—7A
7 T—1AD A—6C
8 T—1R A—7A
9 T—7Rj R—3A

(9 ... R—1A?
10 R—6R).

10 T—2R A—6C
11 T—2Aj R—4C

(el Rey negro ha sido arrojado a la columna de CR, pero no puede obligársele a ir a la columna de TR).

12 R—5R R—3C
13 T—1A A—5A
14 T—6Aj R—4C?

(debe enfrentarse diagonalmente al Rey, 14 ..., R—2C=).

15 T—6CD A—6C
16 T—6AD R—5C
17 T—6Cj R—6A
18 T—7C A—7T

(después de 18 ..., R—6R; el Rey negro es expulsado a la 7a. fila).

19 T—7D A—6C
 20 T—4D R—6R
 21 T—4T?

29 T—1C A—7R
 30 R—4C A—6D
 31 T—1AD

(poniendo en peligro al peón. y las Negras abandonan.

Las Blancas ganan con

21 T—6D R—6A
 22 T—3Dj R—5C
 23 T—3AD A—7T
 24 T—2A A—2A
 25 T—2AR A—6C
 26 T—1A A—7A
 27 T—4Aj R—6C
 28 T—4D A—6C
 29 R—6D R—6A
 30 R—6A R—6R
 31 R—5Az).

21 ... R—6D
 22 R—6D R—6A
 23 R—5A R—6D
 (23 ... R—7C?
 24 R—4C).

24 T—4AR A—7A

(24 ... R—6A?
 25 T—3Aj,

o bien,

24 ... R—6R?
 25 T—4Dz).

25 T—4Dj R—6R?
 (25 ... R—6A
 26 T—4Aj R—6C
 27 R—4D R—7C=).
 26 R—4A A—6Cj
 27 R—3A R—6A
 28 T—4CD A—8D

7:4f (Chekhover). Ganan las Blancas:

1 T—5C
 (1 P—5C? A—5T=)
 1 ... A—8C
 2 P—5C R—4T
 (2 ... A—7A
 3 T—5R A—5T
 4 R—4C P—7R
 5 T—6Rj)
 3 T—5D A—7A
 4 T—5R A—8C
 (4 ... , A—5T
 5 R—4A P—7R
 6 T × P A × Pj
 7 R—5A, 2:4c).
 5 T—8R A—7A

(después de 5 ... , R × P el Alfil es burlado)

6 R—4A R—3C
 7 T—6Rj R—2A
 8 R—5A A—8C
 9 P—6Cj R—2C
 10 T—7Rj.

Aquí el Alfil negro se encuentra constreñido, y se hace retroceder a su Rey por medio de amenazas tácticas, las que no suelen estar siempre disponibles.

(i) RB/3TR, TB/5R, PB/4CR; RN/3CR, AN/6R, PN/

5AR (Mazitis-Winser, Whitby, 1966). Empate, pues las Blancas no pueden desalojar al Rey enemigo.

(ii) RB/5D, TB/8TD; PB/6TD; RN/3CD, AN/5D, PN/4AD (Smyslov-Averbakh, Leningrado, 1960). Empate.

1 R—4A A—8T?

(1 ... A—7A=)

2 T—8R?

(2 T—8D A—5D

3 T—6Dj R—2T

4 R—5C A—6R

5 T—7Dj R—1T

6 P—7T y ganan).

2 ... A—5D

(2 ... R × P?

3 T—8Tj).

3 T—6Rj R—2T

4 R—5D

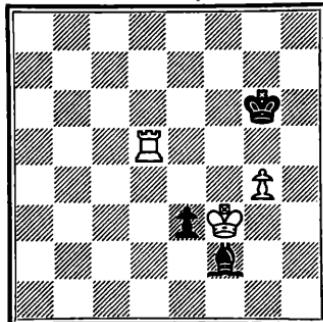
(o bien,

4 R—5C P—5A=, 7:3d).

4 ... A—8C
5 T—6CR A—7A=.

En este punto se acordó el empate.

7:4f +/—



7:4g RB/6AR, TB/5D, PB/3CR; RN/4TR, AN/1AD, PN/4CR (Rabinovich-Romanovsky, Leningrado, 1924). Juegan las Negras y empatan:

1 ...	R—5C
2 T × Pj	R—6A
3 T—5AD	A—6T
4 T—3Aj	R—5C
5 R—5R	A—7C
6 R~	A—6A
7 R~	R × P=.

FINALES DE TORRE

8:0 La Torre debe colocarse de tal manera que asegure su participación activa: detrás de un peón pasado, sea el propio o el del oponente; al lado de los propios peones, o formando una barrera en la columna o fila deteniendo al rey enemigo. Una Torre pasiva es la que se mantiene a la defensiva, en especial frente al peón pasado propio o del contrario. El resultado de la partida suele depender de si la torre es activa o pasiva.

En ocasiones, la Torre puede dar una serie de jaques desbarantando los planes del contrario. Mientras más alejada esté la Torre más efectivos serán los jaques; y por esta razón las Torres, a diferencia de otras piezas, quedan mejor colocadas en las orillas distantes del tablero.

El peón de Torre es, desde luego, el peón menos efectivo —la situación opuesta en los finales con piezas menores.

8:1 T + PT contra T. Es más probable un empate con PT que

con otros peones. Las Blancas no pueden defender a su Rey con facilidad; si se coloca frente a los peones con frecuencia no puede volver a salir. Las Negras empatan si su propio Rey bloquea al peón o no está retirado más de dos o tres columnas. Los skepers son comunes tanto para las Blancas como para las Negras, como por ejemplo, en el Ejemplo 8:1d (i).

8:1a Cuando el Rey blanco se encuentra frente al PTD en la 7a. fila, empatan las Negras si colocan a su Rey en 2AD. Juegan las Negras:

1 ...	R—2A
2 T—8CD	T—8AD
3 T—7Cj	R—1A=;

y no

1 ...	R—3A?
2 T—8Aj	R—2D
3 T—8CD	T—8AD
4 R—7C	

y el Rey blanco se escapa por las columnas.

Juegan las Blancas y ganan:

1 T—8CD T—8AD
2 R—7C

(escapando por las filas)

2 ... T—8Cj
3 R—8A T—8Aj
4 R—8D T—8TR
5 T—6Cj R—4A
6 T—6Aj R—4C
7 T—8A.

(i) *RB/8TD, TB/2D, PB/7TD; RN/2R, TN/8CD.* La Torre blanca forma una barrera en la columna de la Dama; cortando al Rey negro en tres columnas; sin embargo, la partida se empata:

1 T—2TR R—2D
2 T—8TR R—2A=.

(ii) *RB/8TD, TB/2R, PB/7TD; RN/2AR, TN/8CD.* Cuando el Rey que está a la defensiva queda cortado por cuatro columnas (como en el presente caso), ganan las Blancas, maniobrando con su Torre como es debido hasta 8CD.

(iii) *RB/8TD, TB/8AR, PB/7TD; RN/3AD, TN/2TR.* Empate.

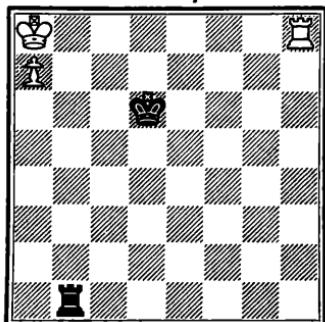
1 R—8C T—7Cj

o bien,

1 T—8Aj R—3C=.

El Rey negro ataca con éxito al peón desde atrás.

8:1a +/=



8:1b Si el Rey blanco está frente al PTD en la 6a. fila, empatan si pueden colocar su Rey en 2D. Juegan las Negras:

1 ... R—2D
2 T—8CD T—8AD
3 T—7Cj R—1A=.

o bien,

3 T—4C R—2A=.

Juegan las Blancas y ganan:

1 T—8CD T—8D
2 R—7C

y ahora:

2 ... T—2Dj
3 R—6C T—3Dj
4 R—5T T—4Dj
5 T—5C,

o bien,

2 ... T—8Cj
3 R—8T T—8AD
4 P—7T, 8:1a.

(i) *RB/7TD, TB/2CD, PB/6TD; RN/2D, TN/8AD.* Empate.

1 R—6C T—3Aj
 2 R—5T
 (2 R—5C R—2A=).
 2 ... T—4Aj
 3 R—4T T—3A

(o bien,

3 ... T—8A=

o

3 ... R—2A=).
 4 T—7Cj R—1A
 5 R—5C T—8A=.

(ii) RB/6AD, TB/7TD, PB/5TD; RN/3R, TN/8CD (Alekhine-Euwe, match, 1935. Análisis por Grigoriev). Juegan las Blancas y ganan: pueden evitar el bloqueo del peón con su Rey:

1 P—6T
 (1 T—7T? T—8TD
 2 R—6C R—3D
 3 P—6T T—8Cj=).
 1 ... T—8Aj
 2 R—7C T—8TD

(2 ... T—8Cj
 3 R—8A

o bien,

2 ... R—2D
 3 R—8Cj R—1D
 4 T—7TR T—8Cj
 5 T—7C T—8AD
 6 T—2C,

o también,

2 ... R—3D
 3 R—8C T—8TD
 4 T—7TR

defendiendo al peón con un skewer).

3 T—8TD T—8Cj=
 (3 ... R—2D
 4 P—7T

—compárese con el Ejemplo 8:1e).

4 R—6A T—8Aj
 5 R—5C T—8Cj
 6 R—4A T—8Aj
 7 R—3C T—2A
 8 P—7T T—2R
 9 R—4C R—4R
 10 R—5A R—3R
 11 R—6C R—4R
 12 T—8AD.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—8Aj.
 2 R—7C R—2D
 3 R—8Cj R—1D
 4 T—7TR T—8TD
 5 T—5T T—8Cj=.

El Rey blanco es forzado a bloquear su peón.

(iii) RB/6TD, TB/3AD, PB/5TD; RN/4D, TN/5TR (Chigorin-Salwe, Carlsbad, 1907). La Torre negra podría estar mejor colocada en la 8a. fila, y su Rey en 2D o 3D.

Las Blancas empataron después de:

1 R—7C? T—5Cj
 2 R—7A T—5TD
 3 T—3TR T—5Aj
 4 R—7D T—5CR

5 T—5Tj	R—5A
6 P—6T	R—5C
7 T—7T	R—4C
8 P—7T	T—1C
9 R—7A	R—3T=.

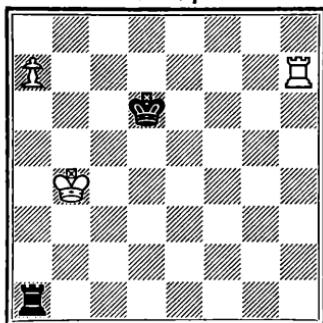
En vez de ello podría haber ganado con:

1 R—5C

(evitando un jaque en la columna),

1 ...	T—8TR
2 P—6T	T—8Cj
3 R—5T	T—8Tj
4 R—6C	T—8Cj
5 R—7A	
	(5 R—7T? R—3D=).
5 ...	T—8TD
6 T—6A.	

8:1d +/=



La Torre blanca forma una barrera en la 6a. fila, dejando cortado al Rey negro. Para una barrera en la 7a. véase el Ejemplo 8:1d.

8:1c RB/7R, TB/1TD, PB/7TD; RN/5CD, TN/1TD (Sey-

both, 1899). El resultado depende de cuál Rey llegue primero. Juegan las Blancas y ganan, 1 R—7D. Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—4A

(una maniobra de contención);

2 R—7D R—3C
3 R—6D

(3 T—1Cj R—4A=).

3 ... T × P
4 T—1Cj R—4T=;

pero no

1 ... R—4C?
2 R—6D R—3C
3 T—1Cj

después de lo cual las amenazas de mate son decisivas.

8:1d Aquí también los Reyes compiten para llegar primero.

Juegan las Blancas y ganan:

1 R—5C T—8Cj
2 R—6T T—8Tj
3 R—7C T—8Cj
4 R—8A T—8TD
5 R—8C.

Juegan las Negras y empatan:

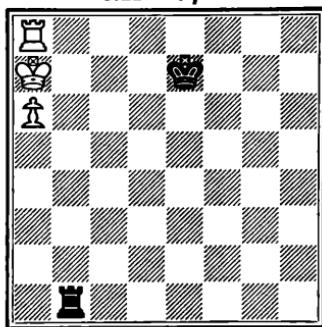
1 ... R—3A=.

(i) RB/8CD, TB/2AD, PB/6TD; RN/3D, TN/8D. Juegan las Blancas y ganan formando una barrera en la 7a. fila. Juegan las Negras y empatan:

1 ...	T—8Cj
2 R—8A	T—8TD
3 T—2TR	T—8Aj
4 R—8D	T—8CR
5 T—6Tj	R—4A
6 P—7T	T—2C
7 T—6TD	T—1Cj
8 R—7R	T—1TD
9 R—7D	R—4C=.

Compárese con los Ejemplos 8:1b (iii) y 8:1g.

8:1b +/=



8:1e Empate. La Torre negra mantiene al peón bajo ataque. Las Blancas no pueden liberar a su Torre pasiva; si protegen al peón con su Rey, éste es alejado:

1 R—6C	T—8Cj
2 R—6A	T—8TD

Después de alejar al Rey, la Torre de las Negras regresa a atacar al peón.

3 R—7C	T—8Cj*=.
--------	----------

De aquí en adelante, un asterisco (*) denotará una secuencia

de jaques que conduce a un empate: o bien las Blancas se someten a un jaque perpetuo o deben mover su Rey retirándolo del peón.

Juegan las Negras y contemplan:

1 ...	R—2T=,
-------	--------

o bien,

1 ...	T—7T=.
-------	--------

Su Rey ni puede moverse hacia el peón (1 ..., R—2A?; 2 T—8TR, T × P; 3 T—7Tj) ni pueden dirigirse a la 3a. fila (1 ..., R—3A?; 2 T—8Aj).

(i) Agréguese un peón a la columna CR, o a la columna TR, y la partida todavía se empata; pero en vez de ello agréguese un peón en la columna de AR y ganan las Blancas.

(ii) *TN/2AR*, las demás piezas como se muestra. Juegan las Negras y empatan:

1 ...	T—4Aj*=.
-------	----------

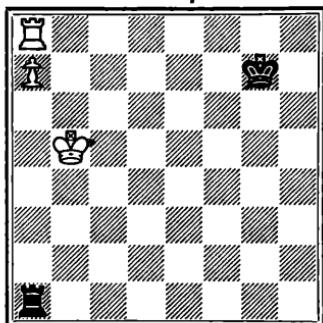
Si el Rey blanco se mueve hacia la columna de AR, la Torre de las Negras juega a la columna de TD (8:1e).

(iii) *RN/4AR, TN/2AR*; las demás piezas como se muestra. Empate.

1 R—5A	
(1 R—6C T—3Aj*=).	
1 ...	R—5A
(1 ...	R—3A?)

- 2 R—6C).
 2 R—5D R—4A
 3 R—6D R—3A
 4 R—5A R—4A=.

8:1e =/=



Si aquí las piezas Negras estuvieran similarmente colocadas en la columna de Rey, podrían perder, como se muestra en el Ejemplo 8:1b (ii).

8:1f (Romanovsky, 1950). La Torre blanca es pasiva, como en el Ejemplo 8:1e, pero sus oportunidades son mejores porque su Rey puede protegerse en 7TD. Juegan las Negras y empatan moviendo a su Torre de manera que dé jaques en las filas, abriendo camino frente al peón:

1 ... T—8Aj

(si las Negras mueven su Rey a través del Tablero:

1 ... R—2A?
 2 R—4R R—2R,

es atrapado a la mitad después de 3 P—7T).

2 R—4R T—3AR

(manteniendo bajo ataque al PT, de manera que las Blancas no puedan liberar a su Torre).

3 R—5R

(3 P—7T
 T—3TD=, 8:1e).

3 ... T—3CD
 4 R—5D T—3AR
 5 R—5A T—4Aj* =.

Juegan las Blancas y ganan:

1 R—4R T—8AR

(o bien,

1 ... T—4T
 2 R—4D T—4TR
 3 R—4A T—3T
 4 R—5C T—4Tj
 5 R—6A T—3Tj
 6 R—7C

liberando al Caballo; o bien,

2 ... T—4AR
 3 T—7Tj).

2 R—5R T—7A

(2 ... T—3A
 3 T—8Cj).

3 T—7Tj

(en este momento no está bajo ataque el peón de las Blancas y, por lo tanto, se puede cambiar al Ejemplo 8:1d).

3 ... R—3C

(3 ... R—3A
 4 T—7TR).

4 T—7CD T—7TD

5 P—7T.

Los resultados serían los mismos si el Rey blanco estuviera en 2D; 2R, 3R, 4AR, 5AR, 6R o 7R. Si se encontrara a la izquierda de tales posiciones ganarían sin tener en cuenta quién salga; si estuviera a la derecha, la partida se empataría.

(i) *RB/4AR.* Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—4T
2 R—4R T—4AD=.

Las Blancas no pueden ganar cambiando al Ejemplo 8:1d, debido a que su Rey está demasiado alejado de su peón; en tanto que si mueve su Rey, entonces viene 2 ..., T—3AD=.

(ii) *RB/7R.* Juegan las Blancas y ganan:

1 R—6D T—8AR
2 R—5R (8:1f).

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—8AR=

(iii) *RB/2R.* Juegan las Blancas y ganan:

1 R—3D T—5T

(después de

T—8Dj
1 ... T—3D
2 R—4A
3 R—5C,

la distancia de jaque de las Negras es demasiado corta:

3 ... T—4Dj
4 R—6A;

en tanto que si se juega

1 ... T—8AR
2 T—7Tj).

viene

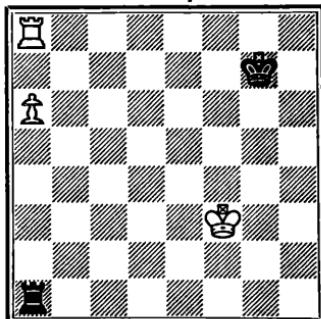
**2 R—3A T—5TR
3 T—7Tj R—3A
4 R—3C T—8TR
5 T—8T**

(amenazando P—7T)

**5 ... T—8TD
6 R—4C**

Juegan las Negras y empatan con 1 ..., T—8CD=.

8:1f +/—



8:1g Empate. Aun cuando el Rey negro está cortado por tres columnas.

**1 T—4D R—2R
2 R—5C T—1D
3 T—4AD T—1Cj
4 R—4T R—2D**

5 P—6T	T—1AD
6 T—4CD	T—1TR
7 R—5T	R—2A
8 P—7T	T—4Tj=.

o bien,

1 R—5C	T—1Cj
2 R—6A	T—1Aj
3 R—7C	T—7A
4 P—6T	T—7Cj
5 R—7A	T—7Aj
6 R—8D	T—7TD
7 T—1TR	T—7Dj
8 R—8R	T—7CR
9 T—6Tj	R—4D
10 P—7T	T—1Cj
11 R—2A	T—1TD = (8:1c).

(i) Ganan las Blancas con PT en la 5a. fila si el Rey que se defiende se separa cuatro columnas. Avanzan su Caballo y su peón, llegando al Ejemplo 8:1a (ii).

8:1h RB/3TD, TB/1R, PB/4TD; RN/2CR, TN/1TD. Ganan las Blancas con PTD en la 4a. fila cuando el Rey al que atacan está en la columna CR; hacen avanzar a su Rey y colocan a su Torre detrás del Peón:

1 R—4C	T—1Cj
2 R—5A	T—1Aj
3 R—5C	T—1Cj
4 R—6A	T—1TD
5 T—1TD.	

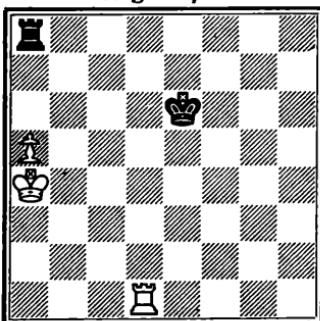
Juegan las Negras y empatan:

1 ...	R—2A
2 R—4C	T—1R=.

8:1i RB/2TD, TB/1AR, PB/3TD; RN/3CR, TN/1TD (Chéron, 1923). Empate, aun cuando el Rey negro está cortado por cinco columnas:

1 R—3C	T—1Cj
2 R—4A	T—1TD
3 R—4C	T—1Cj
4 R—5A	T—1TD
5 T—1TD	R—2A
6 P—4T	R—2R
7 R—6C	R—2D
8 R—7C	T—4T
9 T—1Dj	R—3R
10 T—4D	R—4R
11 T—4TR	R—3D
12 R—6C	T—1TD
13 T—6Tj	R—2D
14 T—7Tj	R—3D
15 P—5T	T—1Cj
16 T—7C	T—1AD
17 P—6T	T—3Aj=.

8:1g =/=



8:2 T + PC (o PA o P central) contra T.

Cuando el Rey negro se encuentra enfrente del peón, normalmente empatan, ya sea por medio de la posición de Filidor

(8:2a), o menos sencillamente, como en los Ejemplos 8:2a (i) a 8:2c.

A diferencia del caso con el PT, no es desventajoso para las Blancas tener a su Rey frente al peón. El Ejemplo 8:2d muestra el procedimiento para ganar.

El peón siempre está más cerca de un extremo del tablero que del otro, de manera que existe un lado corto y uno largo. La Torre de quien está a la defensiva puede dar jaque con más eficacia en el lado largo; y su Rey, cuando no se encuentra frente a su peón, debe, por consiguiente, encontrarse en el lado corto, en donde no estorbe a su Torre.

Son comunes las posiciones de barrera: el Rey negro puede quedar cortado por una o más columnas (8:2e, 8:2g, etc.), o cortado en la fila (8:2 m, 8:2n), o ambos reyes pueden quedar cortados del peón (8:2f).

8:2a (Filidor, 1777). Empate. Las Negras conservan a su Torre en la 3a. fila, conteniendo al Rey enemigo. Si el peón avanza, mueve su Torre a la 8a. fila, amenazando con jaques en las columnas; y las Blancas, habiendo hecho avanzar a su peón, no encontrarán refugio para su Rey.

1 P—6R T—8TD
2 R—6A T—8Aj* =.

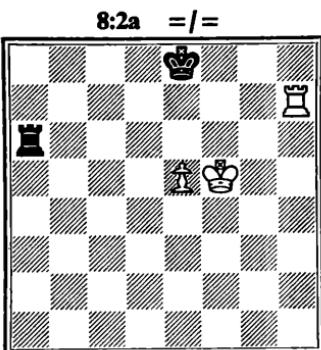
El método de Filidor empata contra un peón en cualquier columna, pero no siempre las Negras pueden colocarse en posición.

(i) RB/6CD, TB/6AD, PB/5CD; RN/1CD, TN/7CD. Juegan las Negras y empatan contra un PC mediante una defensa pasiva:

1 ... T—7D
2 T—6T T—1D =.

No deben permitir que su Rey sea desalojado:

1 ... T—8C?
2 T—6T R—1A
3 T—8Tj R—2D
4 T—8CD, 8:2k (ii).



(ii) Contra PA o un P central, la defensa pasiva pierde. Las Negras deben permitir que su Rey sea expulsado, pero empatá moviéndolo al lado corto (8:2b, 8:2c).

8:2b Empate.

1 R—6C T—8AR

(la Torre ataca al peón desde atrás; o bien:

- | | |
|---------|-----------|
| 1 ... | T—8Cj |
| 2 R—6A | R—1C |
| 3 T—8Tj | R—2T |
| 4 R—7R | T—8Rj |
| 5 R—7A | T—8CD |
| 6 P—6A | T—2Cj* =; |

pero no

- | | |
|-----------|-------|
| 1 ... | T—1C? |
| 2 P—6A | R—1C |
| 3 T—7T | T—1D |
| 4 T—7Cj | R—1A |
| 5 T—7TR). | |

2 R—6A

(o bien,

- 2 T—8Tj R—2R=.

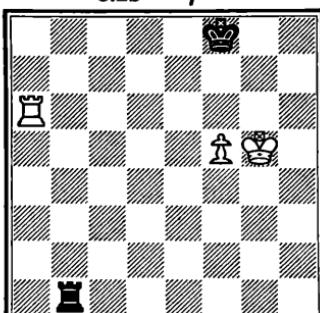
La Torre negra, en la retaguardia, detiene el avance del peón).

2 ... R—1C,

(pero no

- | | |
|----------|-------------|
| 2 ... | R—1R? |
| 3 T—8Tj | R—2D |
| 4 T—8AR | 8:2k) |
| 3 T—8Tj | R—2T |
| 4 T—8AR= | [8:2k (i)]. |

8:2b =/=



Si aquí se jugara 4 R—6R, R—2C=, el Rey negro regresaría a sostener al peón.

8:2c Empate.

1 R—6A

- | | |
|---------|------------|
| (1 R—6R | R—1A |
| 2 T—8Tj | R—2C |
| 3 R—7R | T—2Cj* =). |

1 ... T—8R

(la Torre ataca al peón por atrás; no

- | | |
|---------|--------|
| 1 ... | T—8Aj? |
| 2 R—6R | R—1A |
| 3 T—8Tj | R—2C |

y ahora, debido a que el peón no está bajo ataque, las Blancas ganan con

- | | |
|---------|--------|
| 4 R—7R | T—2Aj |
| 5 R—6D | T—2C |
| 6 P—6R, | 8:2j). |

2 R—6R

- (2 T—8Tj R—2D=).

- | | |
|---------|------|
| 2 ... | R—1A |
| 3 T—8Tj | R—2C |
| 4 T—8R | |

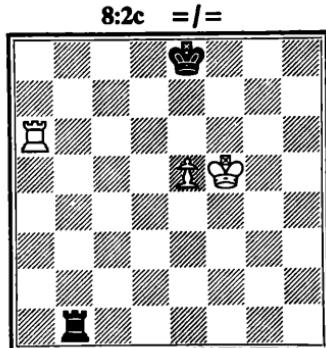
(Las Blancas amenazan ahora con 5 R—7D. Si en vez de ello se jugara 4 R—6D, R—2A=).

- 4 ... T—8TD=, 8:2k (i).

Las Negras amenazan empatar mediante jaques en las filas. Si las Blancas se anticipan a éstos con 5 T—8D, entonces las Negras, sin disparar

un solo cartucho, regresan su Torre a 8R, atacando al peón por la retaguardia.

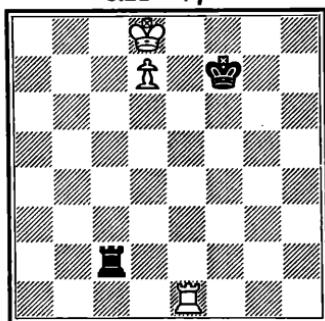
En tales posiciones, la Torre negra debe encontrarse en una de dos posiciones: o en la esquina más alejada (en este caso 8TD, 7TD), o atrás del peón (8R, 7R). Si las Blancas juegan 5 T—8D, T—8R; 6 T—5D, amenazando R—7R, el Rey negro regresa, 6 . . . , R—1A=.



8:2c =/=

8:2d (Genovino y Salvio, 1634). La llamada posición Lucena.

8:2d +/-



La Torre blanca forma una barrera, aislando al Rey negro. Ganan las Blancas, pues a diferencia del caso con el PT, pueden ayudar a su Rey.

Juegan las Negras:

1 . . . **T—6A**

(1 . . . **T—7TD**
2 **T—1Aj** **R—2C**
3 **T—4A**).)

2 T—4R

(Los planes de las Blancas de proteger a su Rey detrás de su Torre).

2 . . . **T—8A**

(2 . . . **R—3A**
3 **R—8R**).)

3 T—4Aj R—2C

(3 . . . **R—3C**
4 **R—8R** **T—8Rj**
5 **R—8A** **T—8D**
6 **T—7A**).)

4 R—7R T—8Rj

5 R—6D T—8Dj

6 R—6A R—3C

(en el caso de

6 . . . **T—8Aj**

7 **R—5D T—8Dj**
8 **T—4D**

—el objeto de la 2a. jugada de las Blancas).

7 T—4AD R—2A

8 R—7A R—2R

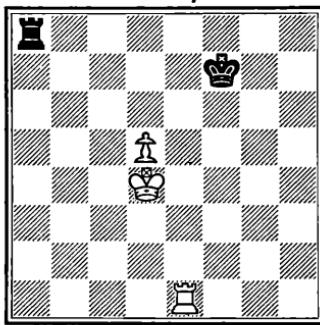
9 P—8D(D)j T × D

10 T—4Rj.

La posición Lucena puede presentarse en todas las columnas; pero es menos probable que ocurra cuando el Rey negro se encuentra en el lado corto del peón. Compárese con el Ejemplo 8:2g.

8:2e Si el peón está en la 5a. fila y si el Rey atacado se encuentra cortado en el lado largo (como en este caso), las Blancas normalmente ganan, porque pueden llegar a la posición Lucena. Hay dos excepciones: pueden empatar si su Torre puede ser enfrentada (como aquí, teniendo la salida las Negras, 1 . . ., T—1R=), o pueden empatar si su propio Rey queda cortado (8:2f).

8:2e +/=



Juegan las Blancas y ganan:

1 R—5A T—4Tj

(La Torre negra también ha agotado los jaques después de:

1 . . . T—1Aj

2 R—6C T—1D

3 R—6A T—1Aj

4 R—7D.

La distancia de jaque, dos casillas entre su Torre y el peón, es demasiado corta. Si en vez de ello se jugara:

1 . . . T—1R
2 T × T)

2 R—6A T—3Tj

3 R—5C T—7T

4 P—6D T—7Cj

5 R—6A T—7Aj

6 R—7C T—7Cj

7 R—8A T—7Aj

8 R—8D T—7TD

9 P—7D T—7AD

(9 . . . T—1Tj
10 R—7A T—2Tj
11 R—8A T—1Tj
12 R—7C T—1D
13 R—7A).

10 T—4R (8:2d)

(i) RB/4CD, TB/5CD, PB/4D; RN/5CR, TN/7AR (Viena-París, por correspondencia, 1884-85). Ganan las Blancas porque el Rey negro se encuentra en el lado largo. Juegan las Negras:

1 . . . T—7D

2 R—3A T—8D

3 T—5R R—5A

4 T—8R R—4A

5 R—4A R—3A

6 R—5A R—2A

7 T—2R T—8TD

8. P—5D (8:2e).

8:2f *RB/3TD, TB/3AD, PB/5CD; RN/2D, TN/5AR.* Empate (1 P—6C, T—3A=). Ambos Reyes están cortados —la barrera doble—. Posiciones similares en otras filas o columnas también son empate, a menos que esté el peón más adelante.

(i) *RB/3TD, TB/3D, PB/5CD; RN/2R, TN/5AR.* Una barrera doble en la cual el Rey negro está cortado por dos columnas. Ganan las Blancas.

1 P—6C T—3A
2 T—3C

y ahora

(2 ... R—2D
3 P—7C T—3Tj
4 R—2C

o bien.

2 ... T—1A
3 P—7C T—1CD
4 R—4T.

Una posición similar, una o dos columnas a la derecha, también se gana; pero una posición similar con el peón más atrás, sería empate.

8:2g *RB/8R, TB/1AR; PB/7R; RN/2CR, TN/7TD.* Juegan las Blancas y ganan:

1 T—1Cj R—2T
2 T—4C (8:2d).

Juegan las Negras y empatan; su Rey se encuentra en el lado corto y la distancia de ja-

que en el lado largo, tres casillas entre la Torre y el Peón, es inadecuada: 1 ... , T—1Tj* =. Si el Rey Blanco se mueve a la columna CD, entonces las Negras juegan su Torre a la columna de Rey.

8:2h Una posición crítica con el Rey negro en el lado corto. El Rey blanco detiene al Rey negro. Juegan las Blancas y ganan:

1 R—8A R—3C
2 P—7A T—2C
3 T—6Rj R—2T
4 T—6AR T—2T
5 R—8R.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—2Cj
2 T—7R

(2 R—8A R—3C=).
2 ... T—1C

(la maniobra clave que impide a las Blancas jugar a su Rey a la 8a. fila)

3 R—6Rj

(3 T—8R T—2Cj

o bien,

3 T—7D T—1TD=

o bien,

3 T—7D R—3T=).

3 ... R—3C

(o bien:

3 ... R—1C=).

R—3T 4 T—7Cj
5 T—1C T—3Cj* = (8:2g).

Los resultados serían los mismos si la Torre blanca se encontrara en 8TD, 8AD u 8D.

(i) *TB/6R*, las demás piezas igual. Juegan las Blancas y ganan:

1 R—8A T—1Cj
 2 T—8R T—3C
 (2 ... T—2C
 3 T—7Rj).
 3 P—7A T—2C
 4 T—1R.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—1C=;

pero no

1 ... T—2Cj?
 2 R—8A R—3C
 3 P—7Aj desc.

—el jaque de descubierta es decisivo—. Los resultados serían los mismos si la Torre blanca se encontrara en 6D (juegan las Blancas 1 R—8R), pero si la Torre de las blancas estuviera en 6AD, la partida se empataría.

(ii) *TB/5R*. Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—2Cj
 2 T—7R
 (2 R—8A R—3C=).
 T—1C=.

(iii) *TB/7R*. Empate. Juegan las Blancas:

1 R—8Aj R—3C
 2 P—7A R—3A=.

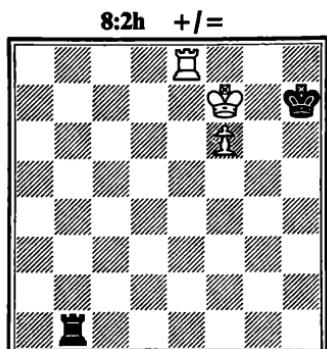
La partida también se empataría si la Torre blanca estuviera en 7D:

(1 R—8Aj R—3C
 2 P—7A T—1Cj
 3 R—7R R—2C=).

(iv) *RB/7AR, TB/7R, PB/6AR; RN/2TR, TN/3CD*. Juegan las Blancas y ganan:

1 R—8Aj R—3C
 2 P—7A R—3A
 3 R—8C.

Si las posiciones de los Ejemplos 8:2h a 8:2h (iv) se cambiaron una columna a la izquierda, los resultados serían los mismos.



8:2i Juegan las Blancas y ganan:

1 R—8Aj R—3T
 2 T—6Rj

y ahora

2 ... R—2T
3 P—6A, 8:2h (i),

o bien,

2 ... R—4C
3 P—6A R—4A
4 T—6D R—3C
5 P—7Aj R—2T
6 R—7R.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—1C
2 T—8R T—2Cj

(o bien,

2 ... T—4C=).
3 R—8A T—3C
4 T—7Rj R—1T
5 T—6R T—1Cj
6 R—7A R—2T=.

(i) *RB/7D*, las otras piezas igual. Empate.

1 R—8Aj desc R—3T
2 T—6Dj R—2T
3 P—6A T—1Cj=,

o bien,

1 R—8Rj R—1C=.

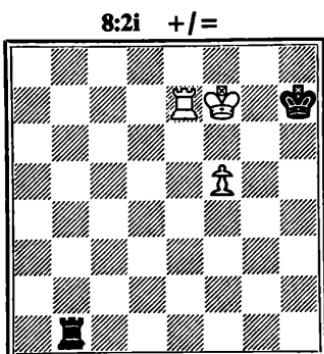
(ii) *RB/7AR, TB/5R; PB/5AR; RN/3TR, TN/8AR*. Juegan las Blancas y ganan:

1 T—6Rj R—2T
2 P—6A.

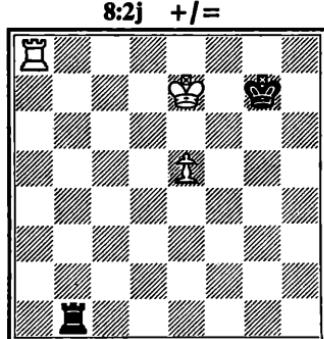
Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—8TD=.

Si las posiciones de los Ejemplos 8:2i a 8:2i (ii) se movieran una columna a la izquierda los resultados serían los mismos.



8:2j La Torre negra siempre tiene suficiente distancia para los jaques en el lado largo de un PA. Sin embargo, con un peón central, la distancia puede ser demasiado corta, si la Torre blanca ocupa la columna distante (en este caso la columna TD).



Juegan las Blancas y ganan:

1 P—6R T—2Cj
2 R—6D T—3Cj

(2 ... R—3A
3 T—8Aj).

3 R—7D T—2Cj
4 R—6A T—2R
5 R—6D.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—2Cj

y ahora:

2 R—8D R—2A
3 T—6T T—1Cj
4 R—7D T—2Cj
5 R—6D T—2R
6 T—5T T—3Rj
7 R—5D T—3TR=;

o bien:

2 R—6D T—3Cj
3 R—7D T—2Cj
4 R—6A T—8C
5 P—6R R—3A=.

El Rey negro regresa a detener al peón una vez que su Torre ha alejado al Rey blanco.

En los cinco ejemplos que siguen, el resultado depende de cuál Torre se haya apoderado o retenga la columna de TD.

(i) $TB/6D$. Las demás piezas igual. Juegan las Blancas y ganan:

1 P—6R T—2Cj
(1 ... T—8TD
2 R—8R).

2 T—7D T—1C
3 T—7T R—3C
4 T—1TD

(amenazando expulsar al Rey negro a la columna de TR; las Blancas ganan si su Rey puede jugar a la columna de AR, ya que su peón lo protege de los jaques en las filas).

4 ... T—2Cj
5 R—6D T—3Cj
6 R—7D T—2Cj
7 R—6A T—7C
8 T—1R T—7Aj
9 R—7D T—7Dj
10 R—8R T—7TD

(demasiado tarde)

11 P—7R.

Juegan las Negras y empatan: 1 ... , T—8TD=.

(ii) $RB/7R$, $TB/7TD$, $PB/6R$; $RN/2CR$, $TN/1CD$ (Kopayev, 1952). Ganan las Blancas:

1 R—6Dj

(triangulando)

1 ... R—3A
(1 ... R—3C
2 T—1TD

o bien,

1 ... R—1A
2 R—7D T—1R
3 T—1TD

o en otra forma,

1 ... R—1C
 2 R—7A T—1R
 3 R—7D);
2 R—7Dz R—2C

(2 ... R—3C
 3 T—1TD);
3 R—7R, 8:2j (i).

(iii) *RB/7R, TB/7D, PB/6R; RN/2CR, TN/1TD.* Empate. Juegan las Negras:

1 ... R—3C=.

pero no

1 ... T—1CD?

cediendo la columna de TD.

(iv) *RB/6D, TB/6TD, PB/6R; RN/2CR, TN/8R.* Juegan las Blancas y ganan:

1 R—7R

(deteniendo al Rey negro)

1 ... T—8CD
 2 T—8TD, 8:2j

Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—3A
 2 R—7D T—7R
 3 T—6D T—8R
4 T—2D T—8TD=.

(v) *RB/6R, TB/1TD, PB/5R; RN/3CR, TN/8AR.* Juegan las Blancas y ganan:

1 R—6D

(o bien,

1 T—8TD)

1 ... T—8R
 2 P—6R R—3A
 3 T—7Aj R—3C
 4 T—8A T—8Dj
 5 R—6A
 (5 R—7R? T—8TD=).
 5 ... T—8Aj
 6 R—7D T—8Dj
 7 R—8R T—8TD
 8 P—7R.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—8R

(atacando al peón desde atrás).

2 R—6D

(2 T—7R T—8TD=).

2 ... R—4A
 3 T—7Aj R—3C
4 P—6R T—8TD=.

8:2k Juegan las Blancas y ganan:

1 R—7A T—8TD
 2 T—8CD T—2Tj
 3 T—7C T—1TD
 4 R—7D R—3A
 5 P—6D R—2A
 6 T—7A R—3A
 7 T—8A T—2Tj
 8 R—6A T—3Tj
 9 R—7A T—2Tj
 10 R—6C.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—8TD

2 R—7A

(2 T—8AD T—8D=),

- 2 ... T—2Tj
 3 R—6C T—8TD
 4 P—6D R—3R=

(i) Si la posición del diagrama se moviera una o dos columnas a la derecha, el Rey negro podría quedar en el lado corto, y la partida se empataría; por ejemplo: RB/6R, TB/8R, PB/5R; RN/2CR, TN/8R:

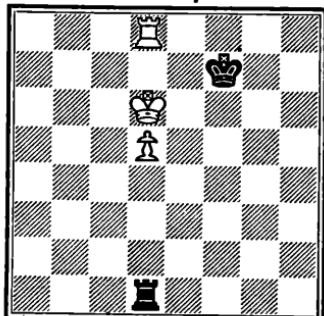
- 1 R—7D T—8Dj
 2 R—7R T—8TD=.

(ii) Si la posición del diagrama se moviera una o dos columnas a la izquierda, las Blancas podrían ganar, sin importar quién tuviera la salida; por ejemplo: RB/6CD, TB/8CD, PB/5CD, RN/2D, TN/8CD.

Juegan las Negras:

- 1 ... T—7C
 2 R—7T T—7Tj
 (2 ... R—2A
 3 P—6Cj).
 3 R—7C T—7CD
 4 P—6C

8:2k +/=



llegando al Ejemplo 8:2d.

8:2l RB/5AD, TB/8CD, PB/6CD; RN/2D, TN/7D. Juegan las Blancas y ganan:

- 1 R—5C T—7TD
 2 T—8TR

y ya sea

- 2 ... T—8TD
 3 P—7C,

o bien,

- 2 ... T—7Cj
 3 R—6T,

conduce al Ejemplo 8:2d.

Juegan las Negras y empantan:

- 1 ... T—7CD =.

Los resultados serían los mismos si esta posición se moviea una o dos columnas a la derecha; pero de lo contrario, la posición serían empate sin tomar en cuenta quién tenga la salida.

8:2m (Chéron, 1944). La torre de las Blancas forma una barrera en la 7a. fila cortando al Rey negro, en una forma no distinta al ejemplo anterior.

Juegan las Blancas y ganan:

- 1 R—5A T—8TD
 2 T—7AD T—4Tj
 3 R—6D T—3Tj
 4 T—6A T—1TD
 5 T—6C R—2A
 6 R—7A T—2Tj

7 T—7C T—1TD
8 R—7D

(una maniobra de retención)

8 ... R—3A
9 P—6D R—2A
10 T—1C

(amenazando T—1ARj).

10 ... T—2Tj
11 R—8A R—3R
12 P—7D T—1Tj
13 R—7C T—1D
14 R—6A.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—8AD

(impidiendo el avance del Rey blanco)

2 T—7TD T—7A
3 P—6D R—3R=.

Los resultados serían los mismos para posiciones similares con el Rey negro en el lado largo de un PA o PC, en cualquier fila; pero con un peón central en la 4a. fila o más atrasado, una posición similar sería empate.

(i) RB/6D, TB/8AD, PB/4D; RN/2AR, TN/3TD (Salwe-Burn, San Petersburgo, 1909). Ganan las Blancas:

1 R—7D

(1 T—6A? T—8TD
2 P—5D T—8D=).

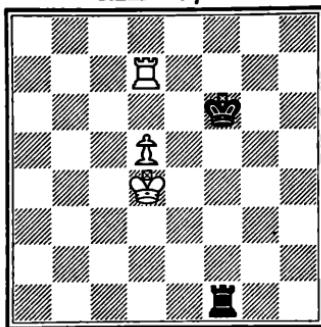
1 ... **T—4T**
2 **T—5A** **T—2Tj**

3 T—7A **T—4T**
4 R—6Dj **R—3A**

(4 ... R—1R
5 T—8Aj R—2A
6 P—5D T—3Tj
7 R—7D T—2Tj
8 T—7A).

5 P—5D (8:2m).

8:2m +/—



8:2n RB/3AD, TB/5CR, PB/4AD; RN/5R, TN/1D. Otra clase de barrera horizontal cortando al Rey enemigo. Aquí ganan las Blancas, y en posiciones similares, en las cuales el Rey negro está del lado largo de un PA o PC, en cualquier fila:

1 P—5A R—5A
2 T—5T R—5R
3 R—4A T—1AD
4 T—6T R—4R
5 P—6A, etc.

8:2o Empate (lo mismo en todas las columnas). Cuando el peón blanco está en la 4a. fila y su Torre forma una ba-

rrera cortando al Rey enemigo por una columna, normalmente no pueden ganar:

1 R—4C

(1 T—5D T—1TR=

o bien,

1 T—4D R—4R=)

1 ... T—1Cj

(la distancia de jaque, tres casillas entre la Torre y el peón, en este caso es suficiente).

2 R—5T T—1AD

3 R—5C T—1Cj

4 R—6T T—1AD

5 T—1AD R—3D=.

o bien,

1 T—4D R—4R

2 T—7D R—3R=.

Juegan las Negras:

1 ... R—4R

2 T—5Dj R—3R

3 R—4D T—1TR=;

o bien,

1 ... T—1AR

2 P—5A T—5A= (8:2f).

Aquí, y en posiciones similares, las Negras no deben acortar la distancia de jaque; en el caso de 1 ... T—2A?, las Blancas ganan avanzando su Rey. Después de 1 ... R—2R?, las Blancas pueden hacer avanzar a su Rey y proteger al peón desde un lado:

2 R—4C T—1Cj

(de lo contrario vendría 2 P—5A);

3 R—5T T—1AD

4 R—5C T—1Cj

5 R—6T T—1AD

6 T—4D R—3R

7 R—7C T—4A

(7 ... R—4R

8 T—5Dj);

8 R—6C T—1A

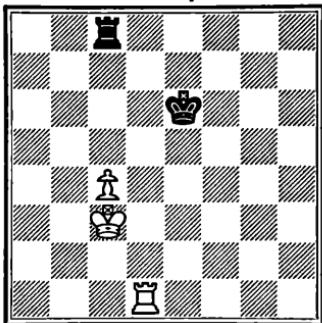
9 P—5A (8:2e).

(i) RN/5R, las demás piezas según se mostró. Juegan las Blancas y ganan con:

1 T—6D,

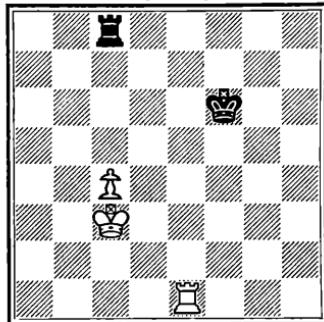
formando una Barrera horizontal (8:2m).

8:2o =/=



8:2p Ganan las Blancas con PA o peón central en la 4a. fila, si el Rey enemigo está cortado por 2 columnas. El método normal es hacer avanzar al Rey y colocar la Torre detrás del peón, como ya se mostró en el Ejemplo 8:1h.

8:2p +/-



Juegan las Blancas:

- 1 R—4C T—1Cj
- 2 R—5T T—1AD
- 3 R—5C T—1Cj
- 4 R—6T T—1AD
- 5 T—1AD R—3R
- 6 R—7C T—4A
- 7 R—6C T—1A
- 8 P—5A R—2D
- 9 T—1Dj R—2R
- 10 P—6A (8:2e).

(i) RB/3CD, TB/1D, PB/4CD; RN/4R, TN/1CD. Empate; las Blancas no cuentan con espacio suficiente del lado izquierdo por el cual avanzar su Rey. Juegan las Negras:

1 ... R—3R

(1 ... R—5R?
2 T—6D)

2 T—2D R—4R

(2 ... R—2R?
3 T—4D R—3R
4 R—4A T—1Aj
5 R—5C T—1Cj
6 R—6A)

3 T—7D

(3 R—4T T—1TDj* =;

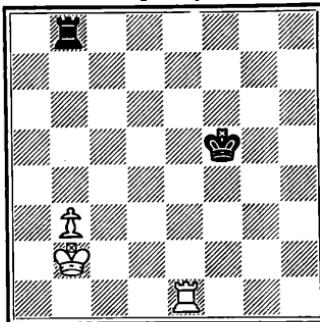
el Rey blanco tendrá que retirarse).

- 3 ... R—3R
- 4 T—7TD R—3D
- 5 R—4T(4A) R—3A =.

(ii) Ganan las Blancas con PC en la 4a. fila si el Rey enemigo se corta por dos columnas. Hacen avanzar a su Rey por las columnas del Alfil y central, luego colocan su Torre detrás del peón —el método normal.

8:2q (Grigoriev, 1937). Ganan las Blancas con un peón en la 3a. fila si el Rey enemigo queda cortado por tres columnas. Con peón central o PA el método normal gana con facilidad, pero con PC, se requiere más finura.

8:2q +/-



Juegan las Negras:

1 ... R—3A

(Después de 1 ..., R—5A, gana el método normal: 2 R—3A, etc).

2 T—4R

(la Torre pierde un movimiento).

2 ... R—4A

(2 ... R—2A
3 P—4C).

3 T—3R R—3A

(o bien,

3 ... R—5A
4 T—1R,

y ahora

4 ... R—4A
5 R—3A;

—el método normal—; o bien,

4 ... R—6A
5 T—5R,

lo que conduce al Ejemplo 8:2n).

4 R—3A T—1Aj
5 R—4D T—1Dj
6 R—5A T—1Aj
7 R—6D T—1CD
8 T—3Aj

(el Rey negro es alejado todavía más lejos)

8 ... R—4C
9 R—5A

(amenazando P—4C)

9 ... R—5C

(o bien,

9 ... T—1Aj

obligando al Rey blanco a regresar a 2CD; a continuación juegan su Torre a 1AR y ganan por el método normal ahora que el Rey enemigo está cortado por cuatro columnas).

10 T—3D T—1Aj

11 R—6C

(amenazando todavía con P—4C)

11 ... T—1Cj

12 R—7A T—5C

13 R—6A R—5A

(13 ... T—1C

14 T—4Dj, y

15 P—4C).

14 R—5A T—1C
15 P—4C T—1Aj
16 R—5C T—1Cj
17 R—4T T—1Tj
18 R—3C T—1CD
19 T—6D(5D)

y el Rey negro queda cortado por una barrera horizontal.

8:2r RB/1CD, TB/2AR, PB/2CD; RN/4CR, TN/1CD (Ratner-Gayevsky, Kharkhov, en el año 1936). Las Blancas ganan con PA o PC en la 2a. fila si el Rey negro queda cortado por cuatro columnas. Juegan las Blancas:

1 R—2A T—1Aj

2 R—3D T—1Dj

- 3 R—4A T—1Aj
 4 R—5D T—1Dj
 5 R—5A T—1Aj
 6 R—6C

(todavía amenazando con hacer evanzer al peón).

- 6 ... T—1Cj
 7 R—7T T—6C
 8 R—6T T—1C
 9 T—2AD R—4A
 10 T—5Aj R—3R
 11 T—5CD T—1CR
 12 P—4C R—2D
 13 T—5AD R—3D
 14 T—1A T—7C
 15 P—5C (8:2e).

Juegan las Negras; en la mayoría de las variaciones su Rey queda cortado horizontalmente:

- 1 ... R—3C
 2 T—3A R—4C
 3 R—2T T—1Tj
 (3 ... R—5C
 4 T—3CD T—1TR
 5 T—5C).
 4 T—3T T—1CD
 5 T—6T R—4A
 6 R—3T R—4R
 7 P—4C R—4D
 8 R—4T

(Fila, 1932); o bien

- 1 ... R—5C
 2 R—1A

(un movimiento de espera)

- 2 ... T—1Aj
 (2 ... R—6C
 3 T—5A).

- 3 T—2A T—1CD
 4 T—5A R—5A
 5 R—2A R—5R
 6 R—3A, etc.

8:3 T + 2 peones unidos contra T. Por lo general ganan las Blancas.

En ocasiones, las Negras empatan por bloqueo (8:3d a 8:3k), y en otras empatan cuando su Torre forma una barrera cortando al Rey blanco.

Es menos probable que ganen las Blancas con PT + PC que con otros peones. Esto se debe a que las posiciones triangulares son menos favorables (8:3l, 8:3m), y debido a la defensa del mate ahogado, 8:3l ii) y 8:3q.

8:3a Ganan las Blancas:

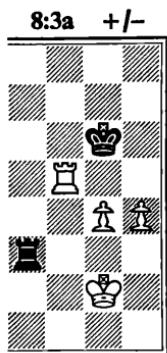
- 1 P—5Tj R—3T
 2 T—3A T—8R
 3 R—3C T—8Cj
 4 R—4T T—8Tj
 5 T—3T T—8CR
 6 T—2T T—8TD
 7 P—5Cj R—2C
 8 T—2AR T—5Tj
 9 R—3C T—5C
 10 T—4A T—8CD
 11 R—4C

y ahora:

- 11 ... T—8Cj
 12 R—5A T—8TR
 13 P—6Tj R—2T
 14 P—6Cj R × P
 15 R—6A

(una idea común para ganar, sacrificando un peón para poder ganar con el otro); o bien:

- 11 ... T—8TD
 12 P—6Tj R—3C
 13 T—6Aj R—2T
 14 T—7Aj R—1C
 15 T—7R T—4T
 16 P—6C T—5Tj
 17 R—5A T—4Tj
 18 T—5R T—1TD
 19 R—5C T—1C
 20 P—7Tj R—2C
 21 T—7Rj R—1T
 22 R—6T.



8:3b RB/2AD, TB/5CR, PB/3CR, PB/4TR; RN/6AR, TN/1D. Ganan las Blancas jugando P—5T, P—4C y T—6C; y luego repitiendo el procedimiento. Las Blancas por lo general ganan en todas aquellas posiciones en las cuales el Rey enemigo queda cortado en la columna y en la fila. Las Negras tienen muchos jaques, pero empatan sólo si se puede idear alguna amenaza de mate.

(i) RB/1CR, TB/7CR, PB/5CR, PB/6TR; RN/1AR, TN/7TD. Ganan las Blancas:

- 1 P—6C T—3T
 2 R—2A T—3Aj
 3 R—3R
 y ahora:
 3 ... T—8AR
 4 T—7TD
 o bien,
 3 ... T—3T
 4 T—7Aj R~
 5 P—7T.

Aquí el Rey negro queda cortado en la columna. En la práctica, por lo general las Blancas ganan en tales posiciones; pero la partida podría empatarse con los peones más atrás si el Rey blanco estuviera cortado en la parte superior del tablero.

8:3c (Kling, 1861.) Ganan las Blancas. El Rey negro queda cortado en la fila.

- 1 R—3A T—4C

(si la Torre negra abandona la columna de CR, el PC avanza).

- 2 R—4R T—8C
 3 R—5D T—8Dj
 4 R—6A T—8Aj
 5 R—7D T—8TD
 6 T—7Aj R—4C
 7 P—7C T—1TD
 8 R—6R T—1CR
 9 T—7R R—3T
 10 R—6A T—1TD

- 11 R—7A R—2T
 12 P—6T T—1CD
 13 T—8R

Las Blancas podrían ganar esta posición si su Rey estuviera en cualquier otra parte del tablero. Similares posiciones, más atrasadas, no necesariamente la ganan.

(i) *RB/6TR, PB/5CR, PB/4TR; RN/4AR.* Agréguese un Rey blanco y una Torre negra, y la posición se correlaciona al Ejemplo 8.3n, a la cual normalmente se transpone:

1 P—6C

(el avance del peón levanta la barrera sobre la fila).

- 1 . . . R—3A
 2 P—5T R—2C
 3 T—7Tj R—1C



8:3d Esta es la única excepción a la regla de que todos los bloqueos en los cuales el peón adelantado se encuentra en la 7a. fila, son ganados por las

Blancas. Juegan las Negras y empatan:

- 1 . . . T—4Tj
 2 R—4C T—1TD=.

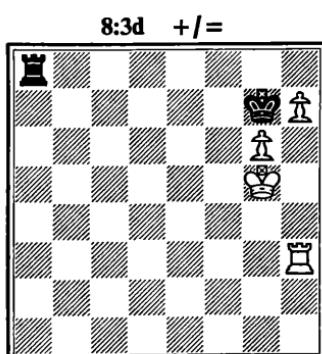
Juegan las Blancas y ganan:

- 1 P—8T(D)j

o bien,

- 1 T—3A T—4Tj
 2 T—5A T—2T
 3 T—7Aj

La misma posición del diagrama, un poco más atrás, sería empate, sin importar quién tenga la salida; pero cuando no existe PT, entonces todas las posiciones similares, en cualquier columna, pueden ser ganadas, ya que el cambio de la Torre deja a las Negras en zugzwang. Véase el Ejemplo 8:3g (i).



8:3e Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

- 1 . . . T—8A
 2 R—7D T—8Dj

(las Blancas amenazaban T—8R)

3 R—6A T—8Aj
4 R—5D T—8Dj
5 R—4R

y ahora:

5 ... T—8Rj
6 R—5A T—8Aj
7 R—4C T—8Cj
8 R—3T T—8Tj
9 R—2C T—3T
10 R—3C T—4T
11 T—8R

o bien,

5 ... T—1D
6 R—5A R—3T
7 T—7R T—1Aj
8 T—7A T—1TD
9 P—8T(D)j T×D
10 R—6A.



8:3f (Chéron, 1926). Empate (lo mismo un poco más atrás).

1 R—8R T—5TD
(1 ... T—8A?
2 T—7R R×P
3 P—7T)
2 R—8A

(en ésta, y en otras posiciones de bloqueo, el Rey blanco trata de apoyar al peón adelantado. En el caso de 2 T—6Rj, R×P=, o si 2 T—7R, R×P=).

2 ... T—2T
3 T—7R T—1Tj
4 T—8R T—2T
5 R—8C T—2CD
6 T—8D
(6 T—6Rj R—4A
7 P~ R×T=)
6 ... T—2TD
7 T—6Dj R×P
8 P—7T T—1TDj* =.

La Torre blanca corta al Rey enemigo, pero su propio Rey está desamparado.

Sin embargo, si la posición del diagrama se moviera una, dos o tres filas a la izquierda, sobre la misma columna o una fila más abajo, las Blancas podrían ganar, ya que su Rey podría protegerse atrás de su peón adelantado.

(i) RB/6R, TB/3D, PB/3CR, PB/4TR; RN/5CR, TN/8AR (Kling y Horwitz, 1851). Empate:

1 T—8D R×P
2 P—5T T—8TR
3 T—8TR R—5C
4 P—6T R—4T
(4 ... R—4C?
5 T—8Cj).

- 5 R—6A T—8Aj
 6 R—7C T—8Cj
 7 R—7T T—3C=.

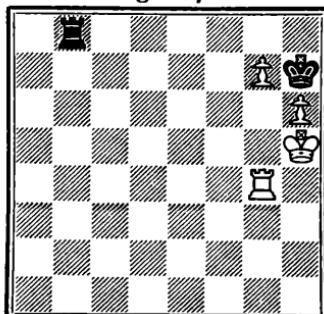
8:3f =/=



8:3g (Kling y Horwitz, 1851). Ganan las Blancas jugando su Torre a 6CR y luego, una vez que se han detenido los jaques, jugándolo a 6AR (8:3h).

Similares posiciones, más atrás, en las mismas columnas o una columna a la izquierda, son empate. La Torre blanca debe permanecer detrás de los peones, y si su Rey sale, éste es hecho retroceder mediante jaques en las filas.

8:3g +/-



Sin embargo, las Blancas podrían ganar posiciones similares con PB/5AR + PB/6R o bien (teniendo la salida), con PB/4R + PB/5D y PB/3D + PB/4AD (en todos los casos con TN/1TD). La distancia de jaque deberá ser más corta, y el Rey blanco podría apoyar los avances de su peón adelantado (véase Ejemplo 8:6f).

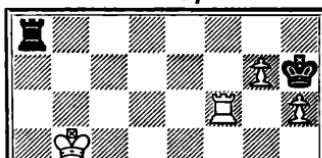
(i) RB/1CD, TB/1AD, PB/2AD, PB/3CD; RN/6AD, TN/7TR. Ganan las Blancas (lo mismo en todas las filas).

- 1 T—1C T—6T
 2 R—1A T—6A
 3 T—1D T—6T
 4 T—3Dj T × T
 5 P × Tz (3:2c).

8:3h Las Blancas ganan teniendo la salida, 1 T—8A), o sin tener la salida, ya que después de 1 . . . , R—1C, obligan a la Torre a ir a la 8a. fila: 2 R—6C, T—1D; 3 T—3AD, etc. En este caso ganarían si su Rey estuviera en otro lugar del tablero.

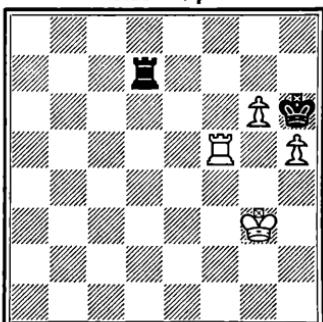
Es preferible para las Blancas tener su Torre a un lado de los peones en vez de en la parte de atrás.

8:3h +/-



8:3i Ganan las Blancas (lo mismo si esta posición se mueve una, dos o tres columnas a la izquierda). Su Rey se esfuerza por apoyar el avance de su peón adelantado.

8:3i +/−



Juegan las Negras:

1 ... T—2TD

(1 ... T—5D
2 T—8A).

2 R—4A T—2CD

(2 ... T—2R
3 T—8A R × P
4 R—5A).

3 R—5R T—2TD

(las Blancas mueven a su Rey a 8CR en caso de que reciba jaque).

4 R—6D R—2C

5 T—5R T—3Tj

6 R—7R T—3C

(6 ... T—2Tj

7 R—6R T—3Tj

8 R—5A).

7 T—5D T—3T
8 T—7D T—3AD

9 R—8Dj R—1C
10 T—7R T—3Dj

(10 ... R—1A
11 R—7D).

11 R—7A T—3T
12 R—7D R—1A
13 T—6R T—2Tj
14 R—6D T—3Tj
15 R—5R T—4Tj
16 R—6A.

Las Blancas por lo general ganan siempre que su Rey se encuentre:

(i) *RB/2AR, TB/6TR*; las demás piezas como se muestran. Juegan las Blancas:

1 T—5CR R—2C
2 R—2C T—5T
3 R—3C T—8TR
4 R—4A T—8Aj
5 R—5R T—8Rj
6 R—6D T—8Dj
7 T—5D.

Juegan las Negras:

1 ... T—6TD

(1 ... R—2C
2 R—2C T—6TD
3 T—7Aj R—1C
4 P—6T).

2 T—7A T—7Tj

(2 ... R × P
3 P—7C T—7Tj
4 R—3C T—6Tj
5 T—3A T—1TD
6 T—8A).

- 3 R—3C T—6Tj
 4 R—4C T—5Tj
 5 T—4A T—4T
 6 T—5A T—5Tj
 7 R—3C T—5CD
 8 T—8A R—2C
 9 T—7Aj R—1C
 10 T—7TD.

8:3j Juegan las Blancas y ganan con 1 R—4R, y ahora:

- 1 ... T—3TD
 2 R—5D R—3C
 3 T—4R T—4Tj
 (3 ... R—4T
 4 T—6R T—4Tj
 5 R—6D R × P
 6 P—6C).

- 4 R—6R T—4C
 (4 ... T—3Tj
 5 R—5R T—3C
 6 R—4A R—4T
 7 R—5A T—4Cj
 8 T—5R T—3C
 9 T—6R).

5 R—7R

(amenazando R—8A)

- 5 ... T—1C
 (5 ... R—2C
 6 R—6D R—3C
 7 T—6Rj R—2C
 8 T—5R).
 6 T—6Rj R—2C
 7 P—5T T—4C

- (7 ... T—2Cj
 8 R—6D T—3Cj
 9 R—5R T—4Cj
 10 R—4A 8:3a).
 8 P—6Tj R ~
 9 R—6A

Juegan las Negras y empatan:

- 1 ... T—4D

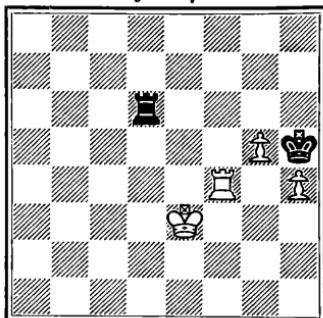
(formando una barrera en su 4a. fila)

- 2 R—4R T—4TD
 3 T—5A T—5Tj
 4 R—5R T × P =.

(i) RB/5CD, TN/8AD; las demás piezas como se muestra. El Rey blanco queda cortado en la columna y ganan formando una posición triangular:

- 1 T—4AD T—8TR
 2 R—5A R—3C
 3 T—4AR T—8D
 4 T—6Aj R—2C
 5 P—5T (8:3 m).

8:3j +/=



8:3k RB/4AD, TB/5TR, PB/4CR, PB/3TR; RN/3CR, TN/8TR. (Zuidema-Vizantiadis, Vrnjacka Banja, 1967). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... **T—8D**

(1 ... **T—8TD**
2 **R—3D**).

pero no

2 **R—4D?** **T—6T=**),

2 T—5D

(2 P—4T 8:3m (i)
es más sencillo).

2 ... **T—8TD**

3 **T—3D** **R—4C**

4 **R—4D** **R—5A**

(4 ... **R—5T**

5 **R—5R** **T—4Tj**

6 **R—6R** **T—3Tj**

7 **T—6D** **T—6T**

8 **R—5A**

pero no

8 **R—6A?** **T × P**

9 **P—5C** **R—4T**

10 **P—6C** **R—3T**

11 **R—7A** **T—6CR**

12 **T—6AR** **T—4Cz=**).

5 **R—5D** **T—8R**

6 **R—6D** **R—4C**

7 **T—5Dj** **R—3C**

8 **T—5R** **T—8Dj**

9 **R—6R**

(9 **R—7R?** **T—6D**

10 **P—4T** **T—5D**

11 **T—5Cj** **R—3T**
12 **R—6A** **T—5Aj=**).

9 ... **T—5D**

(9 ... **T—6D**
10 **P—4T**).

10 T—3R T—5TD

(10 ... **R—4C**
11 **R—7A**).

11 R—5D T—4Tj

(11 ... **R—4C**
12 **T—5Rj** **R—3C**
13 **T—4R**).

12 R—4D T—5Tj

13 **R—3D** **R—4C**

14 **T—5Rj** **R—3C**

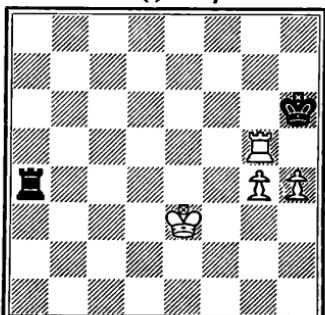
15 **R—2R**.

8:3l La Torre y los peones blancos forman juntos un triángulo.

Cinco posiciones triangulares normalmente empatan: cuatro con PC + PT, (i) y (ii); y una con PA + PC (iii).

(i) Empate (lo mismo si esta posición se cambia una o

8:3l (i) =/=



dos filas hacia adelante). Las blancas no pueden liberar a su

Torre, ya que si su Rey vigila a los peones, las Negras lo alejan con jaques en las filas:

1 T—5Tj R—3C=;

o bien,

1 T—8C R—2T=;

o de otra forma:

1 R—3A T—6Tj

2 R—4A T—5Tj

3 R—5A T—4Tj

4 R—6A

(4 R—4A, T × T=)

4 ... T—3Tj

5 R—7A T—2Tj

6 R—6R T—5T=.

(ii) RB/6D, TB/6CR, PB/6CR, PB/6TR; RN/1TR, TN/8CR. El Rey negro está en posición de mate ahogado; compárese con el Ejemplo 8:3q.

1 R—7R T—8Rj

2 R—8D T—1Rj=;

pero no

2 ... T—8Dj?

3 T—7D.

(iii) RB/3R, TB/6AR, PB/5AR, PB/5CR; RN/2CR, TN/7TD (Kasparyan, 1946). Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—7CR

(y no

1 ... T—4TD?

cuando el Rey blanco se refugiá en 5TR).

2 T—6Cj	R—2A
3 R—3A	T—8C
4 R—4R	T—7C
5 R—5R	T—8C
6 R—6D	T—7C
7 R—7D	T—8C
8 T—6Aj	R—2C
9 R—7R	T × P
10 T—7Aj	R—3T
11 T—8A	R—2T
12 R—6R	T—8C
13 P—6A	T—8TD=.

(iv) RB/1AR, TB/7CR, PB/6AR, PB/6CR; RN/1AR, TN/7AD (Richardson-Marcussi, Whitby, 1967). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... T—4A	.
(1 ... T—7TD	
2 T—7CD)	
2 R—2R	T—4A
3 T—7Aj	R—1C
4 R—3R	T—4C
5 T—7Cj	R—1A
6 R—4A	T—8C
7 T—7Aj	R—1C
8 R—5A	T—8Aj
9 R—6R	T—8Rj
10 R—7D	T—8CR
11 R—8R	T × P
12 T—8Aj	R—2T
13 R—7A	T—8C
14 T—8R	T—8TD

y ahora:

15 R—8A

debería haber ganado, pero no

15 T—7R? R—3T?

16 T—7D? =

como se jugó.

8:3m (Según Kasparyan, 1946). Las Blancas ganan en esta posición y en otras posiciones triangulares con PC + PT en la 5a. o 4a. filas, en las cuales la Torre enemiga no puede atacar lateralmente a los peones. Se pueden transponer a los Ejemplos 8:3h u 8:3n, en los cuales el PC es el peón más adelantado; a los Ejemplos 8:3a u 8:3b (i); o pueden sacrificar un peón (por lo general el PT) para ganar con el otro peón. Teniendo la salida juegan 1 R—6D con las siguientes variaciones:

1 ... T—8Dj

(1 ... T—8AR
2 R—7R).

2 R—7R T—4D

3 T—6Cj R—2T

(3 ... R—1T
4 R—7A T—4Aj
5 T—6A)

4 R—6A T—3Dj

(la distancia de jaque es demasiado corta, pero si se juega:

4 ... T—4TD

5 T—7Cj R—1T

6 T—7R)

5 R—7A T—2Dj

6 R—6R T—2T

7 T—6A T—3Tj

8 R—5A T—4Tj

9 R—4C.

1 ... T—8TD

2 T—6R T—8TR

(2 ... T—3Tj

3 R—5R T—4Tj

4 R—4A).

3 T—7Rj R—1C

(3 ... R—1A

4 T—7TR).

4 R—6R T × P

5 R—6A R—1A

6 T—7TD

1 ... T—7TR

2 R—7R T—8TR

3 T—6Cj R—2T

4 R—7A T × P

5 T—8C

1 ... T—8CR

2 T—6Cj R—2A

3 T—6Aj R—2C

4 T—5A T—8TR

5 T—6C (8:3i).

1 ... R—2A

2 P—6Cj R—1C

3 T—7T (8:3n)

En las variaciones siguientes, teniendo la salida las Negras (de la posición del diagrama), el Rey blanco se retira por el tablero para escapar a los jaques.

1 ... T—8AR

2 T—6Cj

(esta jugada intermedia proporciona a las Blancas la op-

ción de hacer avanzar a su PC con jaque, en alguna etapa posterior).

2 ... **R—2A**

(véase 8:3b (i) para:

2 ... **R—1A**
3 **P—6T.**

En el caso de

2 ... **R—2T**
3 **T—6D** **T—8TD**
4 **T—7Dj** **R—1C**
5 **T—5D).**

3 **T—6D** **T—8Aj**
4 **R—5D** **T—8Dj**
5 **R—5R** **T—8Rj**
6 **R—4A** **T—8Aj**
7 **R—3R** **T—8Rj**
(7 ... **T—8TR**
8 **T—7Dj** **R—1C**
9 **R—4A** **T × P**
10 **R—5A).**

8 **R—2A** **T—4R**
9 **P—6Cj** **R—2R**
(9 ... **R—1A**
10 **T—8Dj** **R—2C**
11 **T—7Dj** **R—1C**
12 **T—7TR**, 8:3n).

10 **P—7C** **T—4CR**
11 **T—6CR.**
1 ... **T—8TD**
2 **T—6Cj** **R—2T**
(2 ... **R—2A**
3 **T—6CD** **T—8TR**
4 **P—6Cj)**
3 **T—6CD** **T—8CR**

(3 ... **R—2C**
4 **T—7Cj** **R—1C**
5 **P—6C**

o bien,

3 ... **T—8Aj**
4 **R—5D** **T—8CR**
5 **T—7Cj** **R—1C**
6 **P—6C** **T—4Cj**
7 **R—6R).**

4 **T—6Tj** **R—2C**
5 **T—6Cj** **R—2A**
6 **R—6D** **T—8Dj**
7 **R—5R** **T—8Rj**
8 **R—4A** **T—8Aj**
9 **R—4C** **T—8Cj**
10 **R—3A** **T—8Aj**
(10 ... **T—8TR**
11 **T—6Aj** **R—1C**
12 **P—6T)**
11 **R—2C** **T—4A**
12 **R—3C** **T—8A**
13 **T—6AD**

(liberando al fin a la Torre)

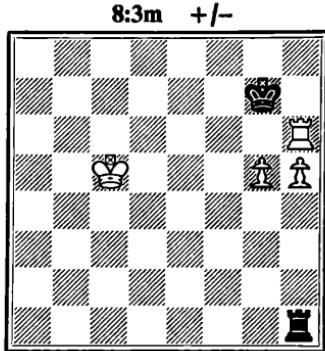
13 ... **T—8Cj**
14 **R—4A** **T—8Aj**
15 **R—3R** **T—8Rj**
16 **R—2A** **T—4R**
17 **P—6Cj**

lo que conduce al Ejemplo 8:3n.

(i) **RB/4AD, TB/5TR, PB/4CR, PB/4TR; RN/3CR, TN/8TR** (según Kasparyan, 1946). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

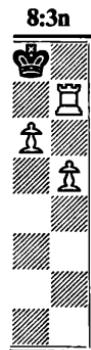
1 ... **T—8Aj**
2 **R—5D** **T—8Dj**

- 3 R—6R T—8Rj
 4 T—5R T—8TR
 5 T—5Cj R—3T
 6 R—6A T \times P
 7 T—7C.
 1 ... T—8CR
 2 T—5Cj R—3A
 3 R—5D T—8Dj
 4 R—4R T—8Rj
 5 R—3A T—8Aj
 6 R—2C T—5A
 7 R—3C T—5T
 8 T—5Aj (8:3a).
 1 ... T—8TD
 2 T—5CD R—2C
 3 T—7Cj R—1T
 (3 ... R—3C
 4 P—5Tj).
 4 T—4C T—8TR
 5 P—5T T—8D
 (5 ... R—2T
 6 R—5D).
 6 R—5A R—2T
 7 T—6C T—8CR
 8 T—6CR T—8D
 9 P—5C (8:3m).
 1 ... T—8AR
 2 T—5Cj R—3A
 (2 ... R—3T
 3 T—5D).
 3 R—5D T—5A
 4 T—8C R—2A
 5 R—5R T—5T
 6 T—5C T—4Tj
 7 R—4A T—5Tj
 8 R—3R T—6Tj
 9 R—2D T—7Tj
 10 R—3A T—6Tj
 11 R—4C T—6TR
 12 P—5T, 8:3b (i).



(ii) RB/2D, TB/4CR, PB/3CR, PB/3TR; RN/4TR, TN/6TD. Las Blancas normalmente ganan en posiciones triangulares en las cuales los peones están en la 2a. o 3a. fila: 1 T—8C, R—3T; 2 P—4T, etc.

8:3n Las Blancas ganan si su Rey se encuentra en la 3a. fila o más avanzado.



(i) RB/2AR, TB/6TR. Las demás piezas como se indica. Zugzwang. Juegan las Negras y pierden, porque deben levantar la barrera en la fila o jugar

su Torre desde atrás de los peones:

1 ... T—6TD
 2 T—7AD T—4T
 3 P—6T

o bien,

1 ... R—1A
 2 P—6T R—1C
 3 R—2C T—6TD
 4 T—7R,

o de otra forma:

1 ... T—5T
 2 R—3C T—5TD
 3 T—7AD T—4T
 4 R—4C.

Juegan las Blancas y empatan:

1 R—2C T—6TD
 2 T—7AD
 (2 R—2T, T—6CD=).
 2 ... T—4T
 3 P—6T T—4Cj

ahorquillando al PC; o bien,

1 R—2R R—6CRz
 2 R—1R T—6Rj
 3 R—2D T—6TRz=.

(ii) RB/2TD; RN/6CR (Kasparian, 1946). Zugzwang. Juegan las Blancas y empatan:
 1 R—2C, T—6TRz=.

Juegan las Negras y pierden:

1 ... T—3D
 (1 ... T—6TR
 2 R—2Cz, etc.)

2 T—7CD T—6TR
 3 T—5CD, 8:3i (i).

(iii) RB/1AR, TN/7TR.
 Zugzwang, similar a (i).

8:3o Normalmente ganan las Blancas a menos que su Rey quede cortado en su 1a. u 8a. fila. Si queda cortado en una columna, busca una posición triangular favorable.

(i) RB/1AR; TN/7TD. Las demás piezas igual. Empate:

1 T—6AD T—5T
 2 P—5T T—4T
 3 T—7Aj R—1C
 4 T—8Tj R—2C
 5 P—6Tj R—2T
 6 T—7Aj R—1T
 7 T—7CR = (8:3q).

(ii) RB/5AR; TN/5TD. Ganan las Blancas:

1 T—6AD T × P
 2 T—7Aj.

8:3o



8:3p Ganan las Blancas a menos que su Rey quede cortado más allá de su 3a. fila.

(i) RB/4AR, TN/6TD. Las demás piezas igual. Empate:

1 P—4T T—5Tj=.

o bien,

1 T—5AD T × P=.

8:3p



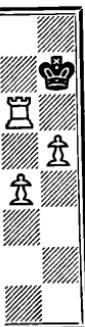
8:3q En su mayoría empates, porque el Rey negro se encuentra en posición de mate ahogado.

8:3q



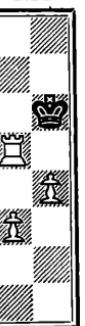
8:3r Ganan las Blancas, a menos que su Rey quede cortado en su 1a. fila.

8:3r



8:3s Ganan las Blancas, a menos que su Rey quede cortado en su 8a. fila.

8:3s



Las Blancas por lo general ganan en posiciones similares a los Ejemplos 8:3n a 8:3s, cuando ningún peón se encuentra en la columna de Torre.

8:4 T + 2 peones aislados contra T.

Por lo general se gana, excepto para PT + PA separados una columna (8:4d a 8:4i), y peones dobles (8:4j).

Las Blancas por lo general sacrifican un peón para ganar

con el otro; y pueden tener dificultades con PTR + PTD (8:4a a 8:4c).

8:4a (Lopayev, 1958). Ganan las Blancas. El mejor lugar para su Torre es vigilando a los peones desde un flanco, como en el presente caso:

1 T—3Aj R—4C

(después de

1 ... R—3R

el Rey negro queda cortado de la PTR;

2 P—4T R—4R

3 P—5T T—3T

4 R—4C).

2 R—2A

(Habiendo acordonado al Rey enemigo, las Blancas amenazan apoyar PTD con su propio Rey.)

2 ... T—5R

3 T—3Cj R—4A

4 T—4C T—3R

5 P—4TD

(la PTD —el peón alejado— se hace avanzar adelante del PTR).

5 ... T—3CD

6 R—3C T—6Cj

7 R—4T T—6TD

8 P—5T R—3A

9 T—5C T—8TD

10 R—5T R—2A

(10 ... T—6T
11 P—4T T—5T
12 P—6T).

11 P—4T T—5T
12 T—5CD R—2C
13 R—5C T—8TD
14 P—5T.

(i) PB/4TR (en vez de PB/3TR). Las demás piezas igual. Empate:

1 T—3Aj R—3C

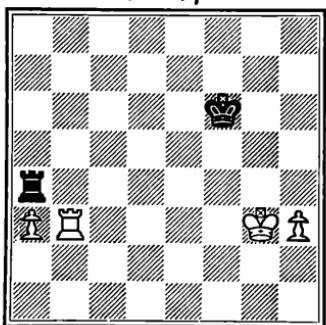
2 R—2A

(no hay nada mejor)

2 ... T × PTR

3 R—2R T—5TD = (8:1i).

8:4a +/-



8:4b RB/4CR, TB/2TD, PB/4TD, PB/4TR; RN/2CR, TN/4TD. Ganan las Blancas con su Torre detrás del peón más distante en la 4a. fila (como en el presente caso), o más adelante; pero la posición podría ser empate si está más atrás.

1 T—1TD R—3C

(si las Negras exponen a su Rey a un jaque en la columna, las Blancas se cambian al Ejemplo 8:4a:

1 ... R—3A
2 T—1Aj

y

3 T—4A

si se jugara

1 ... R—3T
2 R—3A R—4T
3 R—4A)

2 R—3A R—3T

(2 ... R—3A
3 R—3R R—4R
4 R—3D R—4D
5 R—3A R—4A
6 R—3C R—3C
7 T—1CR)

3 R—3R R—4T

4 R—3D R × P

5 R—3A R—4C

6 R—4C T—1TD

7 P—5T R—3A

8 T—1R, 8:1g (i).

8:4c (Smyslov-Bondarevsky, Moscú, 1940). Cuando la Torre blanca está en frente de su peón alejado en la 4a. fila (como aquí) la partida normalmente se empata. Su Torre no puede ser liberada; si vigila al PTD con su Rey, éste es alejado. La partida continuó:

1 ... T—4Dj
2 R—7R T—4Rj

3 R—6A T—4AD
4 T—8TD T—4D
5 P—6T T—3Dj

(la Torre que defiende siempre debe sostener su ataque sobre el PTD).

6 R—7R T × PTR
7 T—7A T—3CD
8 T—7T R—3T
9 R—8A T—1Cj
10 R—7R T—3C
11 R—8R R—3C
12 R—8D T—3AR=.

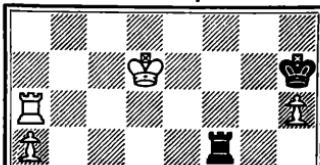
(i) RB/4CR, TB/6TD, PB/2TD, PB/5TR; RN/2CR, TN/7D. Empate. Esta posición conduce al Ejemplo 8:4c después de una docena de jugadas.

(ii) RB/4TR, TB/5TD, PB/4TD, PB/3TR; RN/5D, TN/6TD. (Flohr-Dubinin, Lenigrado, 1947). Pierden las Negras porque su Rey está mal colocado (debía estar en 2CR o cerca de ahí):

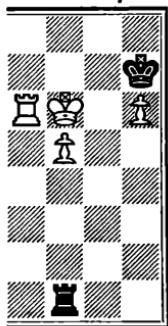
1 ... R—5R
2 R—4C T—8TD
3 P—4T T—8Cj
4 R—5T T—8C
5 R—6T R—5A
6 P—5T R—5C
7 T—5TD

(mejorando la posición de la Torre),

7 ... T—8TD
8 P—5T (8:4a).

8:4c $=/ =$ 

8:4d Empate. Las Blancas están tratando de coronar al peón de alfil, y la partida suele cambiar al Ejemplo 8:2h u 8:2i. Su PT no es un sueño muy efectivo, porque el Rey defensor desea estar en el lado corto del PA en cualquier caso.

8:4d $=/ =$ 

Aquí la Torre negra permanece detrás del PA impidiendo el avance del Rey blanco. Sin embargo, en lo general la esquina alejada, la 8TD de las Negras, es la base natural para su Torre. Desde ahí puede dar jaque en las filas, o puede dar jaque en las columnas —en especial en la columna de CR.

Juegan las Negras:

1 ... T—7AR=;

pero no

1 ... R \times P?
2 R—7Aj

ni

1 ... T—8TD?
2 R—7A T—1TD
3 T—8R T—2Tj
4 R—8A T—3T
(4 ... R \times P
5 T—6Rj, 8:2i).
5 T—7Rj R—1T
6 T—6R T—1TDj
7 T—8R T—3T
8 P—6A.

Juegan las Blancas:

1 T—8R T—8TD

(la Torre se mueve a la base; no

1 ... T—7AR?
2 R—6R T—7Rj
3 R—7A T—7TD
4 P—6A, 8:4f).

2 R—7A

(2 T—6R R \times P=).

2 ... R \times P
3 P—6A T—2Tj =;

o bien,

1 T—6D T—8TD
2 R—7R T—2Tj
3 T—7D T—1TD
4 T—8D
(4 P—6A R \times P=),
4 ... T—2Tj
5 R—6A T—8TD
6 T—8R T—7TD=;

la Torre se detiene; y no

6 ... T—3Tj?
 7 R—5C T—2T
 8 T—5R T—2CD
 9 P—6A;

O bien, 1 R—5C

(amenazando 2 T—7Rj,
 Ejemplo 8:4f).

1 ... T—8Cj
 (esencial)

2 R—6A T—8AR=

habiendo desalojado al Rey
 blanco de 5CR, la Torre regres-
 sa.

8:4e Ganan las Blancas de-
 bido a que su señorío, el PT,
 está muy atrás. Juegan las Ne-
 gras:

1 ... T—7TD

(descansando en la base; des-
 pués:

1 ... T—3Tj
 2 R—5C,

las Negras pierden porque no
 pueden dar jaque en la colum-
 na de CR; si se jugara

2 ... T—8TD
 3 T—7Cj, 8:4f;

en tanto que después de

1 ... T—8TR
 2 R—7A,

pierden porque no pueden dar
 jaque en las filas, en el caso
 de

2 ... T×P
 3 P—6A T—4TD
 4 R—8A, 8:2h)

2 T—8R

(2 T—7Cj? R—3T
 3 T—7R T—3Tj
 4 R—7A R—4C=,

o aquí

4 T—6R T—2T=).

2 ... T—7AR

(2 ... T—3Tj
 3 R—7A T—2Cj
 4 T—7R T—1TD
 5 P—6A T—1CD
 6 T—8R T—2Cj
 7 R—8A

y el PT impide que las Negras
 jueguen R—3C).

3 R—6R T—7Rj

(3 ... R—2C
 4 P—6Tj

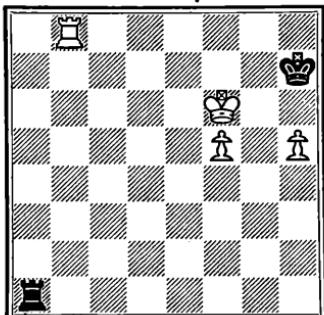
—nuevamente el PT interviene
 con la defensa de las Negras).

4 R—7A T—7TD

5 P—6A T—2Tj

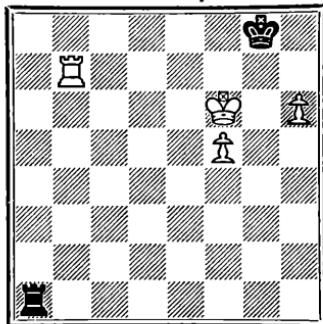
6 R—8A.

8:4e +/—



8:4f Las Blancas ganan en todas las posiciones en las cuales el Rey negro está confinado a su primera fila, con dos excepciones: con $PB/4AR + PB/6TR$ (ii), y con peones en la 3a. fila o más atrás (iii).

8:4f +/−



Juegan las Blancas:

1 T—7R T—7TD

- (1 ... T—8TR
 2 T—8Rj R—2T
 3 R—7A T—8TD
 4 P—6A T—2Tj
 5 R—6R T—3Tj
 6 R—5A T—4Tj
 7 T—5R T—8TD
 8 P—7A T—8Aj
 9 R—6R R—3C
 10 T—5Cj R × T
 11 P—7T;

o bien,

- 1 ... T—8AR
 2 T—8Rj R—2T
 3 R—6R T—8Rj
 4 R—7A T—8TD
 5 P—6A)

2 R—5R

(2 T—8Rj? R—2T=, 8:4d).

2 ... T—7Rj

[véase (i) para

- 2 ... T—4Tj
 3 R—4A T—8TD
 4 P—6A].

3 R—6D T—7Dj

4 R—6R T—7Rj

5 R—7D T—7Dj

6 R—8R

(se refugia en la 8a. fila)

6 ... T—7AR

7 T—5R T—7TD

(7 ... T—8)A

8 R—7R;

o bien,

- 7 ... R—2T
 8 R—7A T—7TD
 9 P—6A).

8 P—6A T—1TDj

9 R—7R T—2Tj

10 R—6R T—3Tj

11 R—5A T—2T

12 R—6C T—1TD

13 T—8Rj (Maizelis, 1939).

Juegan las Negras:

1 ... T—8TR

después de

- 1 ... T—3Tj
 2 R—5C T—8TD,

las Blancas pueden ganar jugando

3 R—6C

o bien,

3 P—6A

o de otra forma:

3 T—7Cj).

2 T—7Cj R—1A

(2 ... R—1T
 3 T—7R T × Pj
 4 R—7A T—3TD
 5 P—6A R—2T
 6 R—8Aj).

3 R—6C

(3 T—6C? T—7T
 4 R—6R T—8TR
 5 R—7D R—2A =, 8:4g).

3 ... T—8Cj
 4 R—7T T—8AR
 5 T—7CD T—8CR

(5 ... T × P
 6 R—6C T—8A
 7 T—8Cj R—2R
 8 P—7T)

6 P—6A T—7C
 7 T—7CR T—7AR
 8 R—6C T—7Cj
 9 R—5A T—7Aj
 10 R—5R T—7Rj
 11 R—4D T—7AR

12 P—7T (Kopayev, 1955).

(i) RB/5R, TB/7CD, PB/6AR, PB/6TR; RN/1CR, TN/8TD (Belavenetz, 1939). Ganan las Blancas. Amenazan P—7Tj. Como respuesta a los jaques en las filas mueven su Rey a 6CR. Como respuesta a

los jaques en las columnas, mueven su Rey a la 8a. fila:

1 ... T—8Rj
 2 R—6D T—8Dj
 3 R—7R T—1Rj
 4 R—8D T—8AR
 5 P—7Tj R—1T
 6 R—7R T—8Rj
 7 R—7A
 7 R—8A? T—1Rj =).
 7 ... T—8TD
 8 T—8Cj R × P
 9 R—8A (8:2h).

(ii) RB/6AR, TB/7CD, PB/4AR, PB/6TR; RN/1CR, TN/8TD. Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—8TR
 2 T—7Cj R—1T
 3 P—5A T × Pj
 4 T—6C T—2T
 5 T—1C T—2TD
 6 T—1R T—3Tj
 7 R—7A T—2Tj
 8 R—6C T—2Cj
 9 R—6A T—7C
 10 R—7R T—2Cj
 11 R—6D T—2AR
 12 T—8Rj R—2C
 13 T—7R R—3A =.

(iii) RB/3CR, TB/7CD, PB/3AR, PB/3TR; RN/1CR, TN/3TD. Juegan las Blancas y ganan:

1 P—4T, T—8TD
 2 R—4C T—8Cj
 3 R—5A T—8TR
 4 P—5T

Juegan las Negras y empatan: o también

1 ... T—3Cj
2 R—4A T—3TR=.

8:4g (Kopayev, 1955). Juegan las Blancas y ganan:

1 P—7T T—8Dj

(1 ... T × P
2 T—7Rj)

2 T—6D T—8TR
3 R—8D R—1A

(3 ... T—7T
4 T—7Dj R—3A
5 R—8R).

4 T—7D T—7T
5 P—6A T—8TR
6 T—7CR.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—8TD;

y ahora:

2 P—7T R—2C
3 P—6Aj R × P
4 R—7R T—1TD= (8:2h);

o bien,

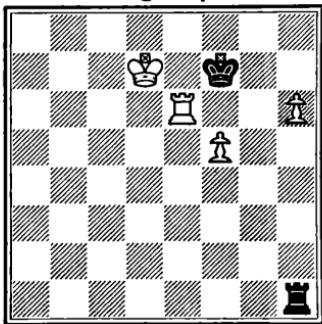
2 P—7T R—2C
3 T—6TR T—2Tj
4 R—8A T—1Tj
5 R—7C R × T=;

o de otra forma:

2 T—7Rj R—3A
3 P—7T T—1TD
4 T—6Rj R × P
5 T—6TR T—1TR
=(8:1c);

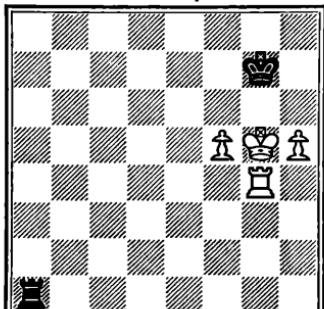
2 T—6D T—2Tj
3 R—6A T—1TD
4 P—7T R—2C
5 T—7Dj R—1T
6 R—6D T—1AR
7 R—6R T—3Aj=.

8:4g +/=



8:4h Empate. En lo general, las Negras empatan contra PTR + PAR cuando sus piezas están correctamente colocadas: su Torre en 8TD o cerca de ahí; su Rey en 2CR. Y su Rey debe permanecer en 2CR hasta que sea obligado a retirarse.

8:4h =/=



Las Negras contestan al jaque de un peón bloqueándolo con su Rey. Por lo general, pueden contestar a un jaque en la columna moviendo su Rey hacia uno u otro lado. Contesta a un jaque en la fila moviendo el Rey hacia adelante. Aquí las Blancas, teniendo la salida, pueden elegir entre una de tres variaciones:

1 P—6Aj R—2A

(2 ... R—2T?
3 T—4AR).

2 P—6T

(2 R—4AR T—8Cj=;

después de 3 R—6T, el Rey blanco queda aprisionado).

2 ... T—4Tj

(y no

2 ... T—8TR?
3 T—3C T—7T
4 T—1C T—6T
5 T—1TD T—6Cj

—la distancia de jaque es demasiado corta—

6 R—4T T—7C
7 P—7T T—7Tj
8 R—5C T—7Cj
9 R—4A T—7TR
10 T—8TD T × P
11 T—7Tj (Panov-Stenner, Moscú, 1936).

3 R—4T. T—8TD

(como suele suceder, la Torre regresa a la base después de un jaque disruptivo).

4 R—5T

(4 T—3C T—5Tj
5 R—3T T—4T=).

4 ... T—5Tj
5 T—5C T—8TD =.

1 P—6Tj R—2T

(1 ... R—2A?
2 T—4TR T—8Cj
3 R—4A T—8Aj
4 R—4C T—8Cj
5 R—3A T—1C
6 P—7T T—1TR
7 R—4A,

o aquí:

6 ... R—1C
7 T—4Cj).

2 T—4R

(2 P—6A T—4Tj=).

2 ... T—8Cj

(desalojando al Rey blanco de 5CR y regresando después a la base).

3 R—6A T—8TD = (8:4d).

1 T—3C T—8CD

(descansando)

2 R—4Tj R—3T

(o bien,

2 ... R—3A
3 P—6T T—8Tj
4 T—3T T—8CR
5 P—7T R—2C=).

3 T—6Cj R—2T

4 R—5C

(4 T—6R R—2C=;

el Rey regresa a la casilla correcta).

4 ... T—8Cj

5 R—6A T—8TD

6 T—7Cj

(6 R—6R T—3Tj

7 R—5R T—4Tj

8 R—4A T—8TD=).

6 ... R—3T

7 T—7R T—3Tj

8 T—6R

(8 R—7A, R—4C=).

8 ... T—2T =.

(i) *RB/5CR, TB/4CR, PB/4AR, PB/5TR; RN/2CR, TN/1TD* (Rubinstein-Marshall, San Sebastián, 1911). Las Blancas, si tienen la salida, ganan, porque la Torre negra está mal colocada:

1 R—4Tj

(Rubsintein jugó

1 P—6Tj?=).

1 ... R—3A

(1 ... R—3T

2 T—6Cj R—2T

3 R—5C,

—el Rey avanza sin ser molestado—

3 ... T—8TD

4 T—6R (8:3e);

o bien,

1 ...	R—2T
2 P—5A	T—8TD
3 P—6A	R—3T
4 T—4AR	T—1TD
5 R—4C	T—1CD
6 T—4R	T—1TD
7 R—5A	T—1CD
8 T—7R).	

2 P—6T T—8TD

3 R—5T T—4Tj

4 T—5C T—8TD

5 T—6Cj R—2A

(5 ...	R—4A
--------	------

6 T—4C	T—2T
--------	------

7 T—5Cj	R × P
---------	-------

8 T—7C	T—4Tj
--------	-------

9 R—4T	T—1TD
--------	-------

10 P—7T	T—1TR
---------	-------

11 T—7Aj).	
------------	--

6 T—4C T—8Tj

(6 ...	T—4Tj
--------	-------

7 T—5C	T—8TD
--------	-------

8 T—5Aj	R—1C
---------	------

9 R—6C).	
----------	--

7 R—5C T—8TD

8 P—5A T—8CD

9 T—4TR R—1C

10 P—6A R—2T

11 T—4AR (Kopayev).

Juegan las Negras y empatan: 1 ... T—8TD=.

(ii) *RB/3CR, TB/4CR, PB/3AR, PB/5TR; RN/4AR, TN/8TD* (Keres-Sokolsky, Moscú, 1947). Ganan las Blancas porque el Rey negro está mal colocado; está cortado del PTR

en forma muy parecida al ejemplo anterior.

Juegan las Negras:

1 ... **T—3T**

(si su Rey estuviera en 2AR podrían bloquear al peón más adelantado; por ejemplo:

1 ... **T—3T**
 2 **T—4TR** **R—2C**
 3 **P—6Tj** **R—2T=**).

2 T—4TR T—3TR

(la Torre es pasiva).

3 T—4Aj R—4C
4 T—4Cj R—4A
5 R—4T T—1TR

(después de

5 ... **T—3TD**
 6 **T—5Cj** **R—5A**
 7 **T—6C** **T—8TD**
 8 **T—6Aj**,

las Negras pierden porque su Rey está cortado en el lado largo).

6 T—5Cj R—3A
 (6... **R—5A**
 7 **T—7C** **R—4A**
 8 **T—7AD** **R—3A**
 9 **R—4C** **T—1Cj**
 10 **R—4A** **T—1TR**
 11 **T—6Aj** **R—2A**
 12 **R—5C**

y se hace retroceder al Rey negro).

7 R—4C R—2A
8 T—5Aj R—2C
9 R—5C T—1CR

(de lo contrario su Rey es rechazado)

10 T—6A R—2Tj
11 T—6C T—1TD
12 P—4A T—8TD

(demasiado tarde);

13 T—6R T—8Cj
14 R—6A,

y ahora:

14 ... T—8TR
15 P—5A T × P
16 T—7Rj R—3T
17 T—8R R—2T
18 R—6R;

o bien,

14 ... T—8AR
15 P—5A T—7A
16 T—5R T—7TR
17 T—7Rj R—3T
18 T—8R R—2T
19 R—7A (8:4e).

(iii) **RB/3CR, TB/3CR, PB/3AR, PB/3TR; RN/4AR, TN/1TR.** Juegan las Negras y empatan con:

1 ... **R—3A**

(mejorando la posición de su Rey)

2 P—4T T—4T=.

En vez de elegir la ruta equivocada para su Torre:

1 ... T—1TD
2 P—4T T—8TD?
 (2 ... **T—1TR=**)
3 P—5T (ii).

(iv) *RB/5TR, TB/5CR, PB/4AR, PB/3TR; RN/3R, TN/2CR* (Schlechter-Tarrasch, Colonia, 1911). Juegan las Negras y empatan:

- 1 ... T—2AR
 2 R—4C T—2TD
 3 P—4T. T—8TD
 4 T—6Cj R—2A
 5 T—6CD R—2C=;

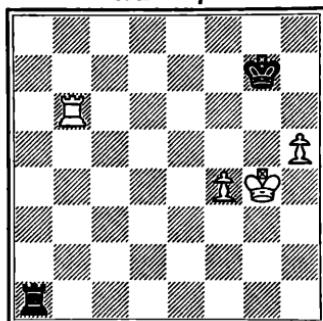
sus piezas están correctamente colocadas. En vez de ello, pierden después de:

- 1 ... T—2Tj?
 2 R—6C T × P
 3 T—5Rj,

ya que su Rey se encuentra en el lado largo del PA.

8:4i (Gligoric-Smyslov, Moscú, 1947). Empate. Las piezas Negras están correctamente colocadas.

8:4i /=



Juegan las Blancas:

1 T—6AD

(un movimiento de espera. En el caso de:

1 P—6Tj R—2T=;

o

- 1 P—5A T—8Cj
 2 R—4A T—8TR
 3 P—6Tj R—2T= (8:4d);

o bien,

- 1 R—5C T—8Cj
 2 R—5A T—8TD
 3 T—7Cj R—3T
 4 T—7R T—8CD
 5 T—8R R—2C=),

1 ... T—4T

(el movimiento de espera 1 ... , T—8CD, es más sencillo).

2 T—6Cj R—2A;

o bien,

- 2 ... R—2T
 3 P—5A T—8TD=, 8:4h).

3 T—5C T—8TD

4 T—5CD

(4 P—6T T—8CD

y ahora:

- 5 T—5TR R—1C
 6 P—7Tj R—1T=;

o en otra forma:

- 5 P—7T T—8Cj
 6 R—5A T—8TR=;

o de lo contrario:

5 T—5TD R—3C=;

o bien,

- 5 T—7Cj R—3A
 6 T—7D R—3C
 7 P—7T T—8TR=);

R—3A

(es más sencillo

4 ... R—2C=).

5 T—6Cj R—2C

(5 ... R—2A?

6 R—5C T—8Cj

7 R—5A

y el Rey negro es rechazado).

6 R—5C T—8Cj

(por supuesto)

7 R—5A T—8TD

8 T—7Cj R—3T=.

8:4j RB/5AR, TB/7TD, PB/5R; PB/4R; RN/1AR, TN/3CD
(Petrosian - Spassky, Amsterdam, 1956). Empate; los peones dobles por lo general no pueden ganar si están bloqueados por el Rey enemigo. Las Negras juegan como en la posición de Filidor (8:2a), impiendo el avance del Rey blanco a la 6a. fila.

Juegan las Blancas:

1 T—7D

(1 P—6R, T—8C=).

1 ... R—1R

2 T—6D

(2 T—7CR R—1A=

o aquí,

2 ... T—3TD

3 T—6C T—5T=).

2 ... T—5C

(atacando al peón de la retaguardia; o bien,

2 ... T—2C=,

con la idea de dar jaque desde la 2a. fila).

3 T—6TD, R—2R

(y no)

3 ... T—8C?

4 R—6A).

4 T—7Tj R—1R

(4 ... R—1A?

5 R—6A)

5 R—6A

(5 R—6R, T—3Cj=).

5 ... T × P = (8:2c).

8:5 T + P contra T + P.

Este final, que suele simplificarse al final de T contra P (5:4), por lo general es empate. Incluso, si las Blancas tienen un peón en la 7a. fila, las Negras por lo común empatan si colocan su Rey y peón en la 4a. fila.

Las excepciones son tácticas: las Blancas ganan o las Negras empatan debido a una combinación que comprenda un clavamiento, 8:5a (ii); una horquilla, 8:5e; un *skewer* o una coronación con jaque, 8:5d, o debido a una interferencia, 8:5c.

8:5a Juegan las Blancas y ganan:

1 T—5T

(colocando su Torre en la 5a. fila, anticipan un triunfo por el método E, Ejemplo 5:4g; y no:

1 P—8A(D)? T × Dj
 2 R × T R—4A=, 5:4f)
 1 ... T—8Cj
 2 R—7T T—8A
 3 R—7C T—8Cj
 4 R—6A.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—4A=.

(i) RB/7CR, TB/5TR, PB/6CR; RN/3D, TN/8CR, PN/3AD (Saigin-Boleslavsky, Minsk, 1952). Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—3R=.

su Rey y su Torre pueden detener al peón blanco.

Juegan las Blancas y ganan; su Torre está bien colocada en la 5a. fila y en la columna TR:

1 R—7A

(reteniendo al Rey negro, y no como se jugó:

1 R—7T? R—3R
 2 P—7C R—2A
 3 T—5Aj R—3R
 4 T—1A T—7C
 5 P—8C(D)j T × D
 6 R × T P—4A=).

1 ... T—8Aj
 2 R—8C T—8CR
 3 P—7C R—2R
 4 R—8T R—2A
 5 T—7T R—3R
 6 P—8C(D)j T × Dj
 7 R × T (5:4g).

(ii) RB/7AR, TB/5R, PB/6TR; RN/3TD, TN/1CD, PN/4TD (Vidmar-Duras, Carlsbad, 1911). Las Negras continuaron:

1 ... P—5T?

(en esta forma, el peón avanzado no podrá ser defendido)

2 P—7T T—2Cj
 3 R—6C T—3Cj
 4 R—5T T—1C
 (4 ... T—8C
 5 T—4R).
 5 T—5CR,

y ahora:

5 ... T—1AD
 6 T—8C T—8A
 7 T—4C

(una amenaza doble; capturar al peón enemigo o coronar al propio)

7 ... T—4Aj
 8 R—6T T—3Cj
 9 T—6C,

o bien,

5 ... P—6T
 6 T—3C T—4Cj
 7 R—6T T—3Cj
 8 T—6C

y en cualquiera de los casos, pierden las Negras porque su Torre está clavada.

Podrían haber empatado induciendo a la Torre blanca a abandonar su 5a. fila:

1 ... **T—2Cj**

2 **T—7R**

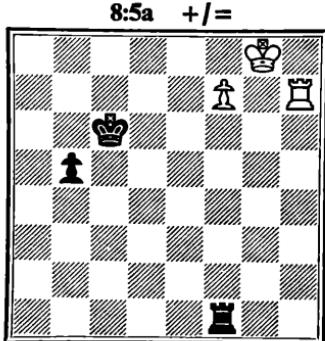
(2 **R—6C** **T—3Cj**
3 **R—5T** **T—2C=;**

o bien,

2 **R—6A** **T—2AD**
3 **T—5T** **T—3Aj**
4 **R—7R** **T—2Aj**
5 **R—8D** **T—2TR**
6 **R—8R** **P—5T**
7 **R—8A** **P—6T**
8 **T—2T** **R—4C=).**

2 ... **T—8C**
3 **P—7T** **T—8TR**
4 **R—8C** **R—4C=.**

Con su Rey y su peón al frente en la 4a. fila, las Negras empatan con facilidad.



8:5b **RB/8R, TB/7AR, PB/7D; RN/3CD, TN/8D, PN/4CD.** Aquí los peones están más cerca uno de otro. Juegan las Blancas y ganan: no 1 **T—5A?**, **R—2A=**, ya que el Rey enemigo se encuentra lo bastante cerca para detener al PD; sino:

1 **P—8D(D)j** **T × Dj**
2 **R × T (5:4f);**

o bien,

1 **T—1A** **T—7D**
2 **P—8D(D)j** **T × Dj**
3 **R × T** **R—4A**
4 **T—1CD, 5:4e (ii).**

Ganan así debido a que su Rey está más cerca del peón enemigo que en los ejemplos anteriores.

Juegan las Negras y empatan: 1 ... , **R—4A=.**

8:5c **RB/5R, TB/7CD, PB/6AR; RN/1R, TN/7AR, PN/4CR** (Kotov-Eliskases, Estocolmo, 1952). Ganan las Blancas:

1 **R—6R** **T—7Rj**
2 **R—5A** **P—5C**
3 **R—6C** **T—7AR**

(El peón negro impide a su Torre dar jaque en la columna, lo que en otra forma empataría).

4 **P—7Aj** **R—1A**
5 **T—8Cj** **R—2R**
6 **T—8Rj.**

8:5d Ganan las Blancas, aun cuando el peón enemigo está muy avanzado. Juegan las Negras:

1 ... T—6Aj

2 R—8R T—6CR

3 T—6Tj R—4R

(3 ... R—4D

4 R—7A T—6Aj

5 T—6A T—6CR

6 T—6CR T × Tj

7 R × T

y las Blancas coronan con jaque; o aquí:

4 ... R—5A

5 T × P

poniendo como señuelo a la Torre Negra).

4 R—7A T—6Aj

5 R—7R T—6CR

6 T—5Tj R—5R

(6 ... R—5D

7 R—7A T—6Aj

8 R—6C T—6Cj

9 T—5C T × Tj

y las Negras reciben un skewer después de coronar).

7 R—7A T—6Aj

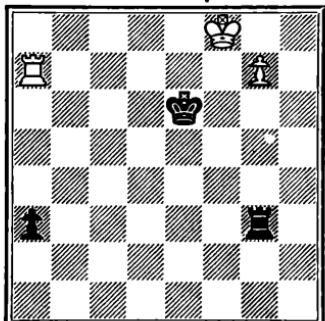
8 R—6R T—6CR

9 T—4Tj R~

10 T × Pj.

En esta forma, Clarke (teniendo un PB/4R extra, lo que no hace ninguna diferencia), derrotó ingeniosamente a Venkatraman, en la 12a. Olimpiada, 1956.

8:5d +/-



8:5e RB/7CR, TB/5CR, PB/6TR; RN/3TD, TN/5TR, PN/5TD (Blumich-Tarrasch, Breslau, 1925). Las Negras, teniendo la salida, abandonaron debido a la continuación:

1 ... P—6T

2 T—3C T—5TD

3 P—7T P—7T

4 T—1C

Descuidó una horquilla poniendo como señuelo a la Torre Blanca,

4 ... T—5Cj=.

8:6 T + 2 peones contra T + P.

Este final suele empatarse. En muchos casos se cambian los peones, y las Blancas tratan de producir un final favorable T + P contra T. Más que otra cosa, el resultado depende de si alguien tiene una Torre activamente colocada.

(i) Las Blancas cuentan con dos peones pasados unidos (8:

6a a 8:6f). Si el Rey negro apoya a su propio peón pasado, la partida por lo general se empata. De lo contrario, y si las Blancas tienen una Torre activa, éstas suelen ganar.

(ii) Las Blancas tienen dos peones pasados aislados. Las Negras por lo general empatan si su Rey apoya a su peón pasado (8:6g), o si éste se encuentra en la 7a. fila apoyado por su Torre (8:6h, 8:6i, 8:6k). Pierden si no pueden convertir a su propio peón en una amenaza (8:6l).

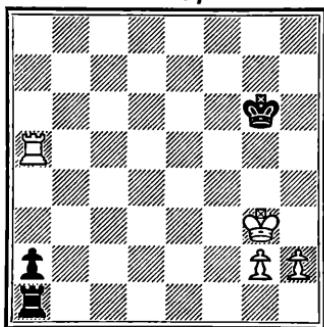
(iii) Las Blancas tienen un peón pasado. La mejor defensa de las Negras es que su Torre esté activamente colocada, y su Rey bloqueando al peón pasado; entonces, suelen empatar (8:6m a 8:6p). Los siguientes factores mejoran la oportunidad de triunfar en las Blancas: los peones bloqueados no son peones de Torre, 8:6o (iii); la Torre blanca está activa en las filas más que atrás de sus peones, 8:6o (iii), 8:6q; sus peones están bien adelantados, 8:6n (ii), 8:6p (i); la Torre enemiga está inactiva, 8:6q; o la Torre enemiga no puede detener al peón pasado, 8:6p (iii).

(iv) Cuando no hay peones pasados un empate es lo normal. Las Blancas pueden ganar si su Rey queda cortado de su

peón o, en casos raros, contra una defensa pasiva y atrasada (no hay ejemplos).

8:6a La Torre blanca está activamente colocada detrás del peón. Sus propios peones escudan a su Rey de jaques, y las Negras no pueden liberar a su Torre.

8:6a +/–



Las Blancas ganan en las posiciones tales que: sus peones se encuentren en la 2a. fila, o en la 4a. fila o más adelantados, con su Rey frente a ellos; y que las Negras no puedan contraatacar.

Juegan las Negras:

- | | | |
|---|-------|------|
| 1 | ... | R—3A |
| 2 | P—4T | R—3C |
| 3 | R—4C | R—3A |
| 4 | T—6Tj | R—2A |
| 5 | R—5T | R—2C |
| 6 | P—4C | R—2A |
| 7 | T—7Tj | R—1R |
| 8 | P—5C | R—1A |
| 9 | R—6C | |

(abandonando al PT para ganar con el PC).

9 ... T—8TR
 10 T×P T×P
 11 T—8Tj R—2R
 12 R—7C y ganan.

(i) *RN/3D*, las demás piezas como se indicó. Juegan las Negras y empatan contraatacando; su Rey apoya al peón:

1 ... R—3A
 2 P—4T R—3C
 3 T—8TD R—4C
 4 R—4C R—5C
 5 R—5T R—6C
 6 P—4C T—8CR
 7 P—5C P—8T(D)
 8 T×D T×T=.

(ii) *RB/4CR, TB/6AD, PB/3CR, PB/3TR; RN/2CR, TN/8AD, PN/7AD*. Juegan las Blancas y ganan:

1 R—4T R—2A
 2 P—4C

(haciendo avanzar primero al PC).

Juegan las Negras y empatan con

1 ... R—2A

En el caso de

2 R—4T R—2R
 contraatacando; o si
 2 P—4T R—2C
 3 P—5T R—2T
 4 T—8A R—2C

(4 ... R—3T?
 5 T—7Az)
 5 R—5C T—8CR=.

Las Blancas no pueden ganar avanzando primero al PT.

La posición de este ejemplo, 8:6a (ii), sería empate si se moviera una o dos columnas a la izquierda; cualquiera que sea el peón que cambien las Blancas, el otro no podría ganar.

(iii) *RB/5AR, TB/7CD, PB/5R, PB/4AR; RN/1D, TN/8CD, PN/7CD*. Con sus peones en la 4a. fila o más lejos, por lo general ganan las Blancas. Aquí pueden ganar con el PA:

1 P—6R R—1A
 2 P—7R T—8R
 3 T×P T×P
 4 R—6A;

o con el PR:

1 R—6R T—8AR
 2 T×P T×P
 3 T—2Dj R—1R
 4 T—2TD.

(iv) *RB/1CR, TB/5CD, PB/4CR, PB/4TR; RN/2CR, TN/7CD, PN/6CD*. Empate. Cuando el Rey blanco está alejado o atrás de sus peones, las Negras suelen ceder un peón para formar un bloqueo:

1 T—6C R—2T
 2 P—5T T—7AD
 3 T×P T—5A
 4 T—3C R—3T=.

8:6b *RB/4R, TB/1AD, PB/3R, PB/4D; RN/2AR, TN/7CR*,

PN/3CR. Ganan las Blancas. El peón enemigo está cerca; el Rey blanco puede atacarlo y, al mismo tiempo, impedir un bloqueo de sus propios peones:

1 R—5R

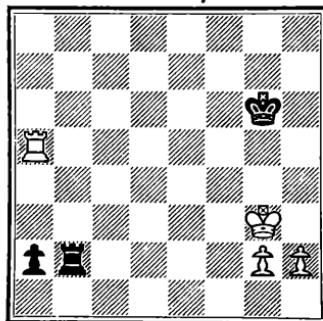
(amenazando dar jaque en la 7a.)

1 ... P—4C
 2 R—5A P—5C
 (2 ... R—2C
 3 T—6A)
 3 T—7Aj R—1C
 4 R—4A P—6C
 5 R—3A T—8C
 6 T—2A

y cae el peón solitario.

8:6c En la práctica, las Negras tienen mejores oportunidades con su Torre al lado de su peón más bien que frente a éste en la 7a. ya que puede dar jaque en las filas.

8:6c +/=



No obstante, las Blancas ganan con su Rey enfrente de sus peones unidos, en cualesquier

columnas en la 2a. fila o más adelante a menos que las Negras tengan tiempo de contraatacar.

Juegan las Blancas y ganan

1 R—3T

(moviendo primero el PT empataría, como lo demostró Mai-zeis:

1 P—4T? T—6Cj
 2 R—4C R—5Cj
 3 R—3T T—6Cj
 4 P—3C T—7C
 5 P—5Tj R—3A
 6 R—4T T—7Tj
 7 R—4C T—7CD
 8 T—6Tj R—2C
 9 R—5C T—4Cj
 10 R—4T T—7C,

—la Torre descansa en la base—.

11 P—4C R—2A
 12 P—6T T—3C=).

1 ... R—3A
 2 P—4C R—3C
 3 R—3C R—3A
 4 P—3T R—3C
 5 R—4T

(en esta forma las Blancas se protejen contra los jaques en la columna de TR).

5 ... R—3A
 6 T—6Tj R—4R

(después de

6 ... R—2C
 7 R—5T,

el Rey y los peones continúan (y no su avance)

7 R—5T T—7T
 8 P—4T R—5D
 9 P—5C R—6A
 10 P—6C R—7C
 11 P—7C.

Juegan las Negras y empatan contraatacando:

1 ... R—3A
 2 R—3T R—3R
 3 P—4C R—3D
 4 R—3C R—3A
 5 P—3T

(dejando un hueco para su Rey) si

5 P—4T T—6Cj*=
 o si

5 P—5C R—3C
 6 T—8TD R—4C
 7 P—4T T—6Cj
 8 R—5T T—5TD).
 5 ... R—3C
 6 T—8TD R—4C
 7 R—4T R—5C
 8 P—5C R—6C
 9 P—6C T—8CD
 10 R—5T P—8T(D)
 11 T × D T × T=.

(i) RB/4AR, TB/5TD, PB/2CR, PB/2TR; RN/3AR, TN/6CD, PN/6TD (Barden-Green, Partida de club, 1956). Juegan las Blancas y ganan:

1 T—6Tj

1 P—4T? =,

como se jugó).
 1 ... R—2C
 (1 ... R—2R
 2 P—4C T—7C
 3 P—4T T—5Cj
 4 R—5C T—4Cj
 5 R—6C)

2 R—4C T—7C
 3 R—3T P—7T
 4 P—4C (8:6c).

(ii) RB/3CR, TB/8TD, PB/2AR, PB/5CR; RN/4D, TN/7AD, PN/7TD (Euwe-Alekhine, match, 1935). El Rey blanco no puede refugiarse delante de sus peones, y su avance sin apoyo conduce a un bloqueo.

Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—3R
 2 P—4A
 (2 T—5T, T—4A=).
 2 ... R—4A
 3 T—5Tj R—3C
 4 R—4C T—7Cj=.

En vez de eso, jugaron:

1 ... R—5R?

(quizá buscando un contrajuego) y debieron perder después de

2 T—5T

(y no

2 P—3Aj? R—4A=

como se jugó).

- 2 ... T—4A
 3 P—3Aj R—6D
 4 T—3Tj R—5D
 5 R—4C.

8:6d La Torre de las Negras está activamente colocada detrás de su peón. Todas estas posiciones por lo general son empate, aun cuando los peones unidos se encuentren en la 5a. fila, como en este caso; ya que serán bloqueados:

- 1 R—4C R—2R

(era más sencillo

- 1 ... R—2C=).
 2 P—6C R—3A=;

pero las Negras pierden si dan jaque:

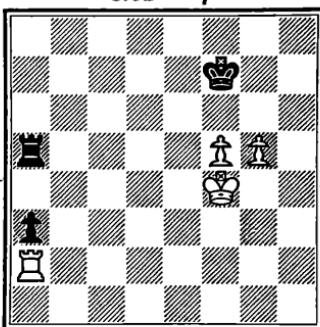
- 2 ... T—5Tj?
 3 R—5C T—4T
 4 T—2Rj R—1A
 5 R—6T T—3T
 6 P—6A T × P
 7 R—7T

(i) *RB/4CR, TB/7D, PB/5AR, PB/6CR; RN/1CR, TN/4CD, PN/6CD* (Réti-Kostic, Göteborg, 1920). Pierden las Negras porque no dieron jaque:

- 1 ... P—7C?
 (1 ... T—5Cj
 2 R—5C T—4C=)
 2 P—6A T—1C
 3 T—7Cj R—1A
 4 T—7TR T—5Cj

- 5 R—5T R—1R
 6 T—7Rj R—1D
 7 P—7C

8:6d =/=



8:6e Empate. El Rey blanco debe apoyar a sus propios peones en tanto que su Torre se encarga del peón enemigo. En este caso, los papeles se invierten, y no hacen ningún progreso:

- 1 R—3T T—6T=;

o bien,

- 1 T—7CD T—4CR=;

o, teniendo las Negras la salida:

- 1 ... T—6T=.

Las Blancas tienen oportunidades de ganar sólo si el Rey negro es incapaz de enfrentarse a los peones unidos:

(i) *RB/2CD, TB/7TR, PB/6CR, PB/5TR; RN/3AR, TN/6CR, PN/6CD* (Alekhine-Thomas, Hastings, 1922). Ganan las Blancas, por tener la salida:

- 1 R—3T

o sin tener la salida; ya que las Negras o deben ceder el peón, o permitir el avance de los peones blancos; por ejemplo:

1 ... T—6T
2 P—7C.

(ii) *RB/1TR, TB/8R, PB/5R, PB/6AR; RN/5CR, TN/7TD, PN/7TR.* Cuando el Rey negro es incapaz de bloquear a los peones, en ocasiones, puede empatar mediante amenazas de mate:

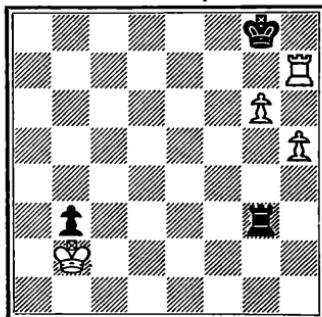
Juegan las Negras:

1 ... R—6C=;

las Blancas no tienen otra cosa mejor que un jaque perpetuo.
Juegan las blancas y ganan:

1 P—7A R—6T
2 T—8Tj R—6C
3 T—8Cj R—6T
4 T—1C P × T(D)j
5 R × D T—1TD
6 R—2A R—5C
7 P—6R

8:6e =/=



8:6f *RB/3AD, TB/2D, PB/3D, PB/4AD; RN/3AD, TN/8TD, PN/6TD* (Zagoransky-Tolush, URSS, 1947). Juegan las Blancas y ganan atacando al peón enemigo, como se indicó en el Ejemplo 8:6b:

1 R—3C T—8Cj
2 R × P R—4A
3 T—2CR T—8D
4 T—5Cj R—
5 T—5D

En vez de ello jugaron:

1 P—4D? T—8CD

(una barrera en la columna de CD),

2 T—2CR,

cuando las Negras podían haber empatado jugando:

2 ... T—8D.

Tarde o temprano el avance del PD conduce a un bloqueo, en tanto que si la Torre de las Blancas se desplaza a la 2a. fila, el PTD avanza. En el caso de:

3 T—2TD T—8Aj
4 R—3C
(4 R—4C T—8Cj
5 R × P T—8D=).
4 ... T—8D
5 P—5Dj R—4A
6 T × P T—6Dj
7 R—2C T—5D
8 T—3A T—7Dj=;

o bien,

- 3 P—5Dj R—4A
 4 T—6C T—8Aj
 5 R—3C T—8Cj
 6 R—2T T—8AD
 7 T—6Aj R—5C
 8 T—6Cj

(de lo contrario tiene amenazas de mate)

- 8 ... R—4A=;

o en otra forma:

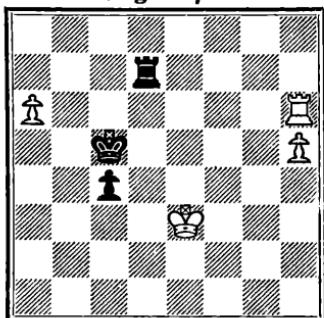
- 3 T—2TR

(movimiento de espera)

- 3 ... T—8CD=.

8:6g (Ilijevsky - Nicevsky, Skopje, 1967). La mejor defensa de las Negras es el contraataque, con su Rey apoyando al peón pasado. Esto es todavía más efectivo cuando los peones pasados de las Blancas están aislados que cuando están unidos; un empate es normal, como en este caso.

8:6g =/=



La partida continuó:

- 1 T—8TR R—4C
 2 P—6T P—6A
 3 P—7TD T × P
 4 P—7T P—7A
 5 R—2D T—2AD
 6 R—1A R—5A
 7 R × P R—5Dj
 8 R—2D T—2D?
 (8 ... R—5A=).
 9 R—2A?

[véase 8:1b (ii) para

- 9 R—2R T—2Rj
 10 R—3A] T—2Aj

10 R—2D R—5A=, 8:1e (iii).

(i) RB/3AR, TB/1TD, PB/5TD, PB/4CR; RN/5D, TN/3TD, PN/5AD. La Torre blanca es activa y la de las Negras es pasiva; sin embargo, la partida se empata:

- 1 T—3T P—6A
 2 R—2R R—5A
 3 R—1D R—6D
 4 P—5C T—3CR
 5 P—6T T × PC=.

8:6h La Torre negra apoya a su peón en la 7a. fila. Suelen perder contra peones unidos, pero contra peones aislados con frecuencia empatan, como en el presente caso, teniendo las Negras la salida:

- 1 ... R—1C

(y no

1 ... T—8CD?
2 T×P;

a las Blancas les está permitido subir sus peones, pero sin un efecto decisivo, pues su Rey no tiene seguridad para salir).

2 P—5C R—1T

3 R—7D

(3 P—6C R—1C
4 P—7C T—8D
5 T×P R×P =).

3 ... R—2C

(Las Negras sacan a su Rey de la fila de atrás; no

3 ... T—8D?
4 T×P T×Pj
5 R—6A)

4 P—6D R—3C

5 T—5T

(5 R—8D T—8D=

o bien

5 T—8TR R—2C =).

5 ... R—4T
6 R—8D T—8D=.

Juegan las Blancas y ganan, refugiando a su Rey en la columna AD:

1 T—7Aj R—1C
2 T—2A R—2C
3 R—5A R—2A
4 P—6Dj R—2D
5 P—5C, etc.

(i) RB/6CD, TB/7TR, PB/4CD, PB/4D; RN/1AD, TN/8TR, PN/7TR. Las Blancas ganan cuando su Rey se encuentra frente al PC en la 5a. fila y cuando el Rey enemigo está confinado a su fila posterior. Juegan las Blancas:

1 P—5C

(1 P—5D? T—8CD
2 T×P T×Pj
3 R—6A T—5Aj
4 R—6D T—5D=, 8:2c)

1 ... R—1D

2 P—5D R—1R

3 P—6D R—1D

4 R—7C R—1R

5 P—6C R—1D

6 P—7D T—8D

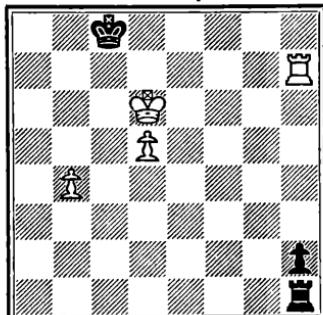
7 T—8Tj R×P

8 T×P.

Juegan las Negras y empatan:

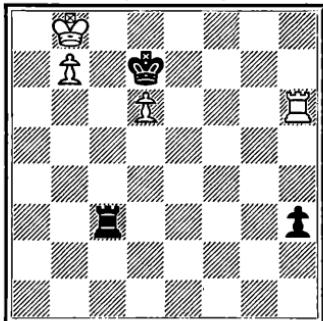
1 ... T—8CD=.

8:6h +/ =



8:6i Empate. En la práctica, la tarea de las Negras es más

8:6j Z =/-



Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—6Aj=.

(ii) RB/5AD, TB/6TR, PB/
4CD, PB/4D; RN/2AD, TN/
8TR, PN/5TR (Mikenas-Poly-
ak, Leningrado, 1947). Juegan
las Negras y empatan:

1 ... T—8Aj

(y no

1 ... P—6T?
2 T—7Tj R—1A
3 R—6A T—8Aj
4 R—6C

según se jugó).

2 R—5C T—8TR

3 P—5D

(para alejar al Rey enemigo;
si se juega

3 T—7Tj R—3D=,

o en caso de

3 R—6T T—8TD=).

3 ... P—6T
4 P—6Dj R—2D
5 R—6C T—8CD
6 P—5C T—6C
7 R—6T T—6Tj
8 R—7C T—6CD
9 P—6C T—6TD
10 R—8C T—6CD

11 P—7C T—6ADz= (8:6j).

8:6k La Torre negra está activamente colocada detrás del peón más alejado y su Rey bloquea al otro peón. Por lo tanto, aquí, y en términos generales, empatan contra peones pasados muy separados.

1 P—4Aj R—3R
2 T—6Cj R—2R
3 T—6TD

(la Torre de las Blancas asume un papel pasivo, pero no hay otra cosa mejor).

3 ... P—5D

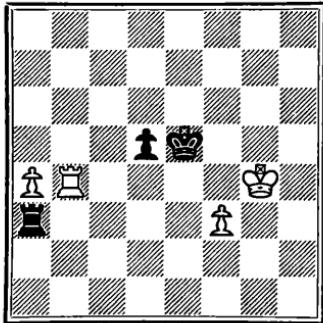
(atrayendo al Rey blanco)

4 P—5A P—6D
5 R—3A P—7Dj
6 R—2R T—6D
7 R—1D

(ahora el Rey no puede ayudar a sus propios peones).

7 ... R—2A
8 P—5T T—4D
9 T—7Tj R—3A
10 T—8T R—2C
11 P—6Aj R × P
12 P—6T R—2C=.

8:6k =/=



8:6l *RB/5CD, TB/4AD, PB/3AD, PB/4AR; RN/2D, TN/8TD, PN/5TD* (Korchnoi-Aronin, Moscú, 1952). Pierden las Negras porque su Torre está pasiva frente a su peón, el cual no puede hacer verdaderas amenazas:

1 ... **T—6T**

(el PTD cae después de

1 ... **P—6T**
 2 **R—4C** **R—3D**
 3 **R—3C** **R—4D**
 4 **T—4T**).

2 R—5T R—3D

(2 ... **R—3R**
 3 **R—4C** **T—8T**
 4 **T—6Aj** **R—4A**
 5 **T—6TD** **R × P**
 6 **T × P**

y el Rey negro termina en el lado largo del PAD).

3 P—5A T—8T

(3 ... **R—4D**
 4 **P—6A**;

o bien,

3 ...	R—4R
4 R—4C	T—8T
5 T—5Aj	R—3A
6 T—5TD);	
4 T × P	T—8AR
5 R—6C	T—6A
6 T—4AD	T × PAR
7 T—4Dj	R—2R
8 P—4A	T—1A
9 P—5A (8:2e).	

(i) *RB/3AR, TB/8TD, PB/6TD, PB/2AR; RN/3CR, TN/5TD, PN/4TR* (Shamkovich-Liberzon, Moscú, 1967. Análisis por Keres). Ganan las Blancas. El Rey negro queda prisionero frente a su peón. Juegan las Negras:

1 ... **R—4C**
 2 **P—7T** **R—5T**

(obligado)

3 R—2C T—7T
4 R—1C

(una triangulación; si ahora se juega:

4 ... **T—8Tj**
 5 **R—2T** **T—7T**
 6 **R—2C**),

4 ... R—6T
5 P—4A P—5T
6 P—5A T—7Cj

(6 ... **T—4T**
 7 **P—6A** **T—3T**
 8 **P—7A** **T—3Cj**
 9 **R—1T** **T—3TD**

10 T—8CR).

- 7 R—1A T—2C
- 8 R—2A T—2T
- 9 R—3A R—7T
- 10 R—4A P—6T
- 11 P—6A R—8T
- 12 R—5A P—7T
- 13 R—6R.

8:6m (Liskov-Selesniev, Moscú, 1956.) Ganan las Blancas en las posiciones de esta clase sólo cuando su Rey puede capturar al peón enemigo; juegan las Negras y empatan: 1 ..., T—8Cj=.

Juegan las Blancas y ganan:

1 P—5Rj R—3R

(bloqueando al peón pasado; en el caso de

- 1 ... R—2C
- 2 T—7Tj R—3T
- 3 P—6R)

2 T—6Tj R—2A

3 T—Tj R—3R

- (3 ... R—1A
- 4 R—5C T—3C
- 5 T—7D T—3T
- 6 T—6D).

4 R—5C

(el Rey logra penetrar)

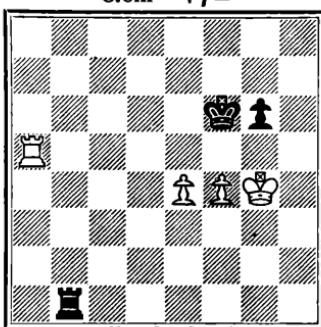
- 4 ... T—8Cj
- 5 R—6T T—5C
- 6 T—6Tj R—2R
- 7 T—6AR

(cortando el Rey negro)

- 7 ... R—2D
- 8 R—7T R—1R
- 9 R—8C R—2R
- 10 R—7C R—1R
- 11 T—7A R—1D
- 12 R—8A R—5T
- 13 P—6R.

(i) RB/5AR, TB/5AD, PB/4CR, PB/5TR; RN/2AR, TN/2TD, PN/3AR (Geller-Liberzon, Tbilisi, 1967). Empate.

8:6m +/=



Con PT + PC, por lo general es imposible para las Blancas invadir el campo enemigo, incluso contra una defensa pasiva:

- 1 T—4A T—2C
- 2 R—4R T—2T
- 3 R—5D T—2Dj
- 4 R—6A

(andan erráticas en busca de un plan)

- 4 ... T—8D
- 5 T—4A

(amenazando P—5C)

- 5 ... T—8Aj
 6 R—5D T—8Dj
 7 R—4R T—8Rj
 8 R—3A T—4R
 9 T—5A T × T
 10 P × T R—2C=.

8:6n (Petrosian-Olafsson, Portoroz, 1958). Empate:

1 R—2A T—6D

(la Torre busca un juego agresivo en la retaguardia de los peones de las Blancas)

2 T—4Cj

(2 T—5Aj, R—5A=).

2 ... R—4A

3 R—3C T—6T

4 T—4A R—3C

(eludiendo al jaque amenazado en la fila).

5 R—4C R—3A

6 P—4A T—8TD

7 R—3A R—3R

8 R—4R T—8Rj

9 R—3D

(9 R—4D R—3D

10 P—5A T—8AR

11 R—4R T—8Rj

12 R—3A R—4D=)

9 ... T—8Dj

10 R—2A T—8AR

11 T—4D T—6A=.

(i) RB/5R, TB/7CD, PB/6R, PB/5TR; RN/1R, TN/8AR, PN/3TR (Ravinsky-Bannik, Riga, 1953. Análisis por Kopayev). Empate. Juegan las Negras:

1 ... T—7A=

manteniendo la barrera en la columna de AR, y no

- 1 ... T—8Rj?
 2 R—6A T—8Aj
 3 R—6C T—8R
 4 T—6C R—2R
 5 R × P R—3A
 6 R—7T T—8TD
 7 P—6T T—2Tj
 8 P—7Rj R × P
 9 R—7C.

Juegan las Blancas:

- 1 T—7TR T—8Rj
 2 R—6A T—8Aj
 3 R—7C R—2R
 4 T × P

(la Torre de las Blancas ahora está pasiva).

- 4 ... T—8TR
 5 R—8C T—7T
 6 T—7Tj R—1R
 (6 ... R × P?
 7 P—6T).
 7 P—6T T—8TR
 8 T—8TR R—2R
 9 R—7C T—8Cj
 10 R—7T R × P=.

El Rey blanco está cortado en la fila.

Los PT bloqueados son menos favorables para las Blancas.

cas que los peones bloqueados en otras columnas.

(ii) La posición (i) movida una columna a la izquierda. Ganan las Blancas.

(iii) $RB/3R$, $TB/3D$, $PB/3CD$, $PB/3AR$; $RN/4AR$, $TN/7CD$, $PN/5CD$ (Bukic-Rakic, Belgrado, 1968). Ganan las Blancas. Su objetivo aquí, y en casos similares, es tratar de capturar al peón enemigo, y luego coronar su peón bloqueado (el PCD). Su peón pasado (el PAR), es un sueño para atraer al Rey negro.

La partida continuó:

1 ... $T-7AD$

(1 ... $R-4R$

2 $P-4Aj$ $R-4A$

3 $R-4D$ $T-7AD$

4 $T-3R$ $R \times P$

5 $T-4Rj$ $R-4A$

6 $R-5D$)

2 $T-5Dj$ $R-3R$

3 $T-4D$ $T-6Aj$

4 $T-3D$ $T-7AD$

5 $R-4R$

(amenazando $T-4D$)

5 ... $T-7Rj$

6 $R-4D$ $T-7AD$

7 $T-3Rj$ $R-4A$

8 $T-5Rj$ $R-3A$

(después de 8 ..., $R-5A$, su Rey queda cortado en la fila)

9 $P-4A$

10 $T-3R$ $T-6A$

11 $T-3T$ $T-1A$

(amenazando $T-6Tj$)

11 ... $R-3C$
 12 $R-4R$ $T-1Rj$
 13 $R-5D$ $T-1AD$
 14 $T-3D$ $T-6A$
 15 $R-4R$ $T-1A$
 16 $T-4D$ $T-1CD$

y el Rey blanco se mueve para capturar al peón negro.

(iv) $RB/3CR$, $TB/6R$, $PB/3R$, $PB/2CR$; $RN/2CR$, $TN/7R$, $PN/5CR$ (Geller-Fischer, Curazao, 1962). Empate. La Torre enemiga tiene una empuñadura de hierro. Juegan las Negras:

1 ... $R-2A?$

(1 ... $R-2T$
 2 $T-4R$ $R-3T=$).

2 $T-4R$ $R-3A$
 3 $T-4Aj$ $R-4R$

(o como se jugó,

3 ... $R-3R$
 4 $P-4R$ $R-4R$
 5 $T \times P$ $T-8R$
 6 $T-8C$ $R-3A$
 7 $T-8Aj$ $R-3C$
 8 $T-4A$ $T-8CD$
 9 $R-4C$ $T-8R$
 10 $R-3A$ $T-8Aj$
 11 $R-3R$ $T-8Rj$
 12 $R-4D$).

4 $T-2A$ $T \times Pj$

5 $R \times P$ $T-6TD$

6 $T-8A$ $R-3R$

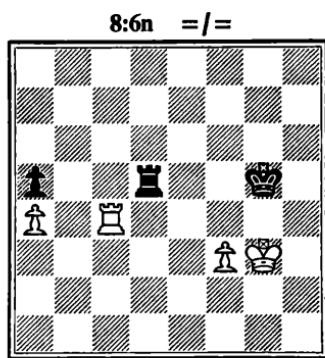
(6 ... $T-2T$
 7 $R-5T$).

- 7 R—4T R—2R
 8 T—4A T—1TD
 9 P—4C T—1CR
 (9 ... R—3R
 10 P—5C).

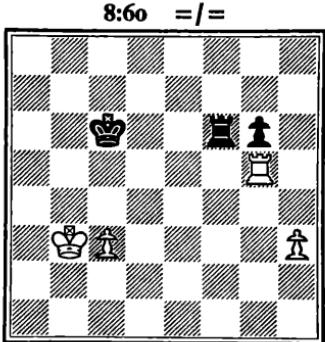
10 R—5T

(10 P—5C? T—1AR=).

- 10 ... T—1Tj
 11 R—6C T—1Cj
 12 R—7T.



8:60 (Mikenas-Levenfish, Moscú, 1949). Empate. Cuando los peones no pasados se en-



cuentran en columnas contiguas, es más fácil para la Torre negra contraatacar (como aquí), u ofrecer el cambio de un peón (como en el ejemplo que sigue).

1 R—4C R—2A

(Anticipándose a un jaque en la fila y liberando así a su Torre para su participación activa).

- 2 T—4C T—6A
 3 P—4T T—4A
 4 P—4A T—4TR
 5 P—5A T—1TR
 6 R—4A T—4T
 7 R—5C T—1TR

y ahora:

- 8 T—4A T—1Cj
 9 R—4A T—1TR
 10 T—4C T—4T=;

o bien,

- 8 T × P T × P
 9 T—7Cj R—1A
 10 R—6C T—5AD=.

(i) RB/4D, TB/3CD, PB/3TD, PB/3AR; RN/3R, TN/7TR, PN/4CR (Petrosian-Botvinnik, Campeonato Mundial, 1963). Empate:

1 R—5A R—2D

(El Rey negro se desplaza para detener al peón pasado).

- 2 R—5D T—7R
 3 P—4T R—2A
 4 P—5T T—7TD

5	T—5C	T—5T
6	R—5R	P—5C
7	P—4A	P—6C
8	T—3C	T × Pj
9	R—6R	T—3Tj
10	R—7R	T—3CR=

8:6p (Unzicker - Penrose, Adelboden, 1969). Empate. La Torre negra no es totalmente pasiva y con el tiempo será ayudada por su Rey. Juegan las Negras.

1 ... R—2R

(manteniendo a su Rey en la misma columna que el Rey blanco, no

1 ... R—3D?
2 T—2Dj R—3A
3 T—4D).

2 R—4D

(el Rey blanco trata de apoyar al peón pasado)

2 ... R—3D
3 R—4A R—2A
4 R—4C T—4R
5 T—2Aj R—3C
6 T—4A

(las Blancas han mejorado la posición de su Torre; pero también lo han hecho las Negras).

6 ... T—6R
7 T—4D T—8R
8 R—3A

(amenazando T—5D)

8	...	R—4A
9	T—4Aj	R—4D
10	T—4C	T—6Rj
11	R—2D	T—6TD
12	T—5Cj	R—3A
13	T—5TD	R—3C
14	T × P	T × P
15	R—3R	R—3A
16	R—3A	R—3D
17	T × 5AR	R—2R
18	R—3C	

(18 P—5C=, 8:2f)

18 ... T—1TD
19 R—4A

(19 R—4T, T—1Tj =)

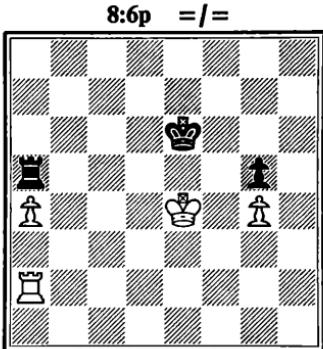
19 ... T—1AR=.

(i) La posición del diagrama movida una fila hacia adelante: Ganan las Blancas.

(ii) RB/3AD, RB/3D, PB/5AD, PB/3AR; RN/5TR; TN/1TD, PN/5AR (Lein-Butnoris, Kharkov, 1967). Ganan las Blancas. Las Negras por lo general pierden cuando su Torre, sin ayuda de su Rey, trata de detener al peón pasado:

1	...	R—6C
2	R—4A	T—1AD
3	T—3A	R—7A
4	R—5D	R—7R
5	P—6A	R—7D
6	T—3T	T—1Dj
7	R—5A	T—1AD
8	R—6D	T—1Dj
9	R—7R	T—5D
10	P—7A	T—5A
11	R—7D	T—5Dj

- 12 R—6A T—5Aj
 13 R—6C T—5Cj
 14 R—5A T—7C
 15 T—4T.



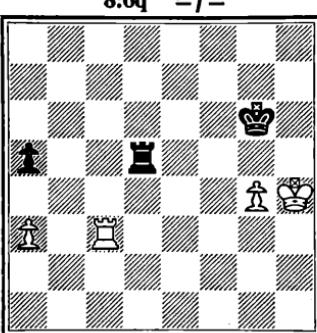
8:6q (Botvinnik-Keres, Campeonato Mundial, 1948). Una Torre pasiva pierde. La partida continuó:

- 1 ... T—3D?
 2 T—5A T—3T
 3 P—4T

y las Blancas mueven su Rey para ganar al PTD de las Negras.

Keres debió haber jugado

- 1 ... T—5D
 2 T—6Aj R—2C
 3 R—5T T—6D
 4 P—4T T—5D
 5 T—7Aj R—1A
 6 P—5C T × P
 7 R—6C T—8TD=.



FINALES CON DAMA

9:0 En el final de D contra D con peones, la principal defensa es el jaque perpetuo (con frecuencia marcado con un asterisco).

Las Blancas tratan de escapar de los jaques: sea cubriéndose, con frecuencia detrás de un peón, o haciendo un jaque cruzado, esto es, respondiendo un jaque con otro jaque. En ocasiones las amenazas de mate, o de mate ahogado, suelen influir en la partida.

La Dama está mejor colocada en una de las cuatro, o de las dieciséis casillas centrales. Allí controla las casillas más importantes de alrededor de la mitad del tablero, obstaculizando así la libertad de su rival.

En el final de D contra T + P (9:5), las principales armas de las Blancas son la horquilla, en el caso de que la Torre deambule; y el squeeze, obligando al defensor a arreglar sus piezas en forma menos favorable. Ciertamente, el juego de las Blancas puede decirse que es una serie de squeezes.

Véase 9:6 para D contra T + 2 peones, y 9:7 para D + P contra T + P.

9:1 D + P contra D. El peón más valioso es el central, seguido por PA, PC y PT, en ese orden. El jaque perpetuo se puede presentar con cualquier peón, y sólo puede evitarse porque el Rey negro o el peón blanco interfieren; y existen muchas situaciones en las cuales estas piezas no interfieren, como en el Ejemplo 9:1c (i). Mucho depende de la posición del Rey a la defensiva.

(i) El Rey negro cerca del peón. Normalmente empate (9:1a).

(ii) El Rey negro se encuentra en la esquina más alejada del peón. Las oportunidades de las Blancas son mucho mejores que en (i).

Con peón central o PA, en la 7a. fila, las Blancas casi siempre ganan si no están en jaque, y ganan con frecuencia cuando están en jaque.

Con PCR en la 7a. fila, las Blancas siempre ganan si pue-

den colocar a su Dama en la casilla central fuerte 4D; ganan con frecuencia si el peón está clavado en la fila; por lo general empatan si el peón está clavado en la gran diagonal.

Con PT en la 7a., la partida por lo general, se empata.

(iii) El Rey negro no está cerca del peón ni en la esquina más alejada. Las oportunidades de las Blancas son mejores que en (ii). El PC en la 7a. gana con más frecuencia. El PT en la 7a. ofrece buenas oportunidades de ganar, pero las Negras pueden empatar si su Rey está en una de las otras esquinas.

9:1a RB/3TD, DB/4T, PB/7R; RN/2AD, DN/1R (Averbakh, 1964). Empate:

1 D—6R

(manteniendo alejado al Rey enemigo; pero esta ligera descentralización es ventajosa para las Negras, ya que extiende el radio de acción de su propia Dama).

1 ... D—4Tj
 2 R—3C D—4Cj
 3 R—3A D—4Tj
 4 R—3R D—4Cj
 5 P—3D D—6Cj
 6 R—4R D—5Tj
 7 R—5A D—4Tj
 8 R—6A D—3Tj
 9 R—7A D—2Tj

10 R—8A D—1Tj
 11 D—8C D—3Aj
 12 R—8R

(refugiándose; ahora podrían perder las Negras si su Rey estuviera alejado, incapaz de desempeñar su parte).

12 ... D—4AR

(manteniendo al Rey blanco frente al peón)

13 D—4Aj R—7D
 14 D—6Tj R—2A
 15 D—7Tj R—3A
 16 R—8D D—6Dj
 17 R—8A D—6Tj* =.

(i) RB/7R, DB/3CR, PB/5R; RN/1TR, DN/8AD (Rajkovic-Jenssen, Ybbs, 1968). Empate. Igual que en el ejemplo anterior, las Negras defienden con su Rey en un lado y con su Dama por el otro. Aquí, y en lo general, cuando su Rey está en una casilla de esquina, tienen buenas oportunidades de un mate ahogado.

1 P—6R

(1 R—7A D—2Aj;

o bien,

1 R—6A D—3Tj
 2 D—6C D—1Aj
 3 D—7A D—3Tj
 4 R—7R D—3Dj
 5 R—8R D—1Dj =).

1 ... D—4Aj
 2 D—6D D—2Tj

- 3 R—8A D—1Tj
 4 R—7A D—6Aj
 5 R—7R D—2Cj
 6 D—7D D—5Cj
 7 R—8D

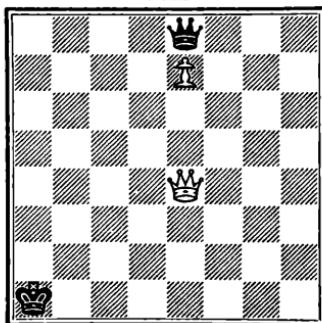
(7 R—8R D—1Aj =).

- 7 ... D—4Tj
 8 R—8R D—4TRj
 9 D—7A D—4Cj
 10 R—8A D—4Aj
 11 P—7R D—1Aj
 12 P—8D(D) D—4Aj* =.

Un jaque perpetuo contra dos Damas.

9:1b (Averbakh, 1964). Ganan las Blancas dondequiera que se encuentre su Rey; éste escapa del jaque perpetuo por estar su Dama tan bien colocada en el centro.

9:1b



(i) RB/3CR; las demás piezas como se indicó. Juegan las Negras:

- 1 ... D—1CDj
 (1 ... D—1CRj

- 2 R—2A D—7Tj
 3 D—2R D—2Aj
 4 R—1R D—1R;

ahora el Rey blanco no puede recibir jaques, y se continúa: D—6R—6D—8D).

- 2 R—3T D—1Aj
 3 R—4T D—1Tj
 4 R—5C D—2Cj
 5 R—5T

(buscando el refugio de su peón)

- 5 ... D—2Aj
 6 R—6T D—3Aj
 7 R—7T D—2Aj
 8 R—8T D—4Tj
 9 R—7C D—4Cj
 10 R—7A D—4Tj
 11 D—6C D—4Dj
 12 R—7C D—2D
 13 D—7A D—5Cj
 14 R—8A D—5CD

(en términos generales, pierden todos los clavamientos del peón central o PA).

- 15 R—8C D—5CRj
 16 D—2Cj

y el jaque de respuesta es decisivo.

Para evitar el jaque perpetuo, el Rey blanco usa varias estrategias: se mueve hacia el peón enemigo a una distancia del movimiento del Caballo (véanse las jugadas 5-10); juega a una casilla de color distinto a la que se encuentra

la Dama que da jaque, especialmente como respuesta a los jaques a larga distancia; y triangula, como en el ejemplo que sigue.

El propósito de estas maniobras es obligar a las Negras a dar jaque en una forma que sea menos ventajosa para ellas.

Finalmente escapan las Blancas por medio de un jaque cruzado, mostrado aquí en la diagonal, pero suele ocurrir en las columnas o en las filas. Con frecuencia tratan de alinear a su Rey para un jaque cruzado.

En el ejemplo anterior, la alineación es a distancia. En algunos de los ejemplos que siguen, los reyes se acercan, cuando hay amenazas de mate (de ambos jugadores) y de mate ahogado.

(ii) *RB/6CD*; Ganan las Blancas, con la salida:

1 R—7A

(una casilla al abrigo de jaques).

1 ... R~
2 D—6R R~
3 D—7D,

o sin tener la salida:

1 ... D—1Cj
2 R—5A

(triangulando)

2 ... D—2Aj
3 R—5C D—1Cj

4 R—4A D—2Aj
5 R—3D D—6Cj
6 R—2R D—7Tj
7 R—1D

(otra triangulación)

7 ... D—4Tj
8 R—1R D—4TDj
9 R—2R D—4Tj
10 R—3D D—6Tj

(después de

10 ... D—8Dj
11 R—3A D—8Aj
12 R—4D

las Blancas ganan el refugio de su peón)

11 R—4A D—1Aj
12 R—3C

(alineando los Reyes)

12 ... D—1CRj
13 D—4A D—1CDj
14 D—4C D—1CRj
15 R—4T

(triangulando; y no

15 R—3T??

D—7T mate).

15 ... D—8Rj
16 R—3T D—1Tj
17 D—4T D—3Aj
18 R—4Cj

El jaque cruzado de descubierta suele ser la única forma de ganar cuando el Rey negro está en una casilla de esquina.

(iii) $RB/3AR$; después de

1 ... $D-4Tj$
2 $R-3R$,

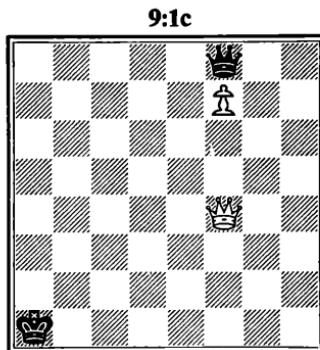
ganan; pero no

2 $R-4A?$

a causa de los jaques en estrella:

2 ... $D-5Tj$
3 $R-3A$ $D-8Tj$
4 $R-3R$ $D-8Rj$
5 $R-3D$ $D-8Cj^*=.$

9:1c Las Negras, con la salida, pierden, excepto cuando las Blancas tienen a su Rey en su $5AR$, $5CR$, $4CR$, $3CR$ o $4TR$.



(i) $RB/4TR$; las demás piezas como se indicó. Juegan las Negras y empatan:

1 ... $D-1Tj$
2 $R-3C$
(2 $R-4C$ $D-2Cj$
3 $R-5T$ $D-2Tj^*=.$).
2 ... $D-2Cj$

(y no

2 ... $D-6Aj?$
3 $D-3A)$

3 $R-3A$

(3 $R-2A$ $D-7CDj$
4 $R-1C$ $D-3Cj^*=.$).
3 ... $D-6Aj$
4 $R-2C$ $D-7Aj$

(y no

4 ... $D-2Cj?$
5 $R-1A$

ni

4 ... $D-7Cj?$
5 $D-2A)$
5 $R-3C$
(5 $D-2A$ $D-3Cj$
6 $R-1A$ $D-3Tj^*=)$
5 ... $D-3Cj$
6 $R-2A$ $D-7Aj$
7 $R-1R$ $D-6Aj$
8 $R-2R$ $D-7Aj$
9 $R-3R$ $D-6Aj$
10 $R-4R$ $D-5Aj$
11 $R-5R$ $D-2Aj^*=.$

(ii) $RB/1CR$. Ganan las Blancas, teniendo la salida, 1 $R-1A$ seguida por maniobras de su Dama a $8R$; o sin tener la salida (Averbakh):

1 ... $D-4Aj$
2 $R-1A$ $D-4Cj$
3 $R-2C$ $D-3Aj$
4 $D-3A$

(en lo general, la Dama está aquí mejor colocada, o en $5AR$, que en $4AR$).

4 ... $D-3Cj$
5 $R-3T$

(buscando el refugio del peón) (evitando el jaque cruzado).

- 5 ... D—3Tj
 6 R—4C D—3Cj
 7 R—4T D—3Tj
 8 D—5T D—5Aj
 9 R—3T D—8Aj
 10 R—4C D—8Dj
 11 R—5C D—7Dj
 12 R—6C D—3Dj
 13 R—7T D—6Dj
 14 D—6C D—6Tj
 15 R—8C

(Las Blancas han escapado de los jaques; ahora sacan al Rey enemigo de la casilla de la esquina y luego mueven su propio Rey sacándolo otra vez y alienándolo para un jaque cruzado).

- 15 ... D—6CD

(como ya se hizo notar, los clavamientos pierden contra un PA).

- 16 D—1Cj R—7C
 17 D—2Aj R—8T
 18 D—1Aj R—7C
 19 R—7T

(el Rey avanza)

- 19 ... D—7Aj
 20 R—6T D—7Tj
 21 R—5C D—6Cj
 22 R—5T D—4Rj
 23 R—4T D—1Tj
 24 R—3C D—2Cj
 25 R—2T D—3Tj
 26 R—1C D—1A

- 27 D—2Aj R—8T

Las Blancas han ganado un movimiento y ahora ganan con:

- 28 R—1A.

(iii) RB/3AD. Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

- 1 ... D—4Aj
 2 R—3D D—4Cj
 3 R—4D D—5Cj
 4 R—5R D—2Rj
 5 R—5D D—2Dj
 6 R—5A D—1Aj
 7 R—6C D—1Dj
 8 R—7C D—2Dj

(si se juega

- 8 ... D—2Rj
 9 R—8A,

dirigiéndose al refugio del peón)

- 9 D—7A D—4Cj
 10 R—8T D—4Dj
 11 R—8C D—4Cj
 12 D—7C D—4Rj
 13 R—8T

(con la ayuda de su peón, las Blancas escapan de los jaques)

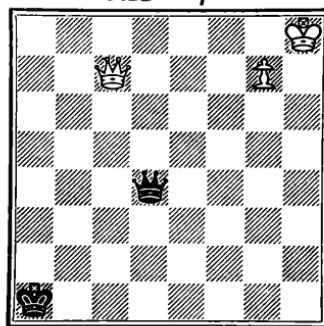
- 13 ... D—1Tj
 14 D—8C D—8Tj
 15 R—7T D—8Cj
 16 D—6C D—2C
 17 D—6Tj R—7C
 18 D—2Rj R—8T
 19 D—1Aj R—7T

- 20 D—2Aj R—8C
 21 R—7C D—1A
 22 D—5Aj R—7T
 23 R—7A D—2Rj
 24 R—8A D—1Aj
 25 R—7D

y las Blancas maniobran con su Dama a 7R.

9:1d Empate. A diferencia del caso con peón central o PA, el clavamiento en la gran diagonal por lo general empata contra un PC en la 7a., si el Rey negro se encuentra en la esquina más lejana. Por esta razón las Blancas suelen no ganar cuando su Rey se refugia detrás del peón.

9:1d =/=



Juegan las Blancas:

- 1 R—8C D—4Dj
 2 R—8A D—4AR
 3 R—7R D—4Cj

(o bien,

- 3 ... D—5Rj* =).
 4 R—8R D—4Tj
 5 R—8D D—4Cj

(o bien,

- 5 ... D—4Dj* =).
 6 R—8A D—5Cj
 7 R—8C D—5CDj
 8 R—8T D—5Rj
 9 R—7T D—5Dj* =.

(i) RB/7TR, DB/5R, PB/7CR; RN/7TD, DN/2D. El clavamiento horizontal por lo general pierde, pues la Dama negra está menos centralmente colocada; pero en este caso empata:

- 1 R—6C D—5Cj
 2 R—6A D—6Aj

y ahora:

- 3 D—5A D—6ADj
 4 R—7A D—2Aj
 5 R—8C D—1Dj
 6 D—8A D—5D=;

o bien,

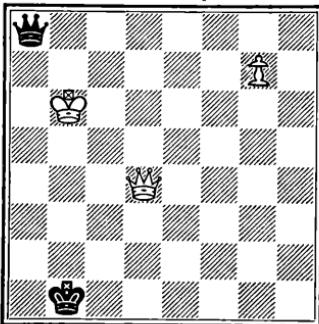
- 3 R—7R D—2Cj
 4 R—8D D—1Cj* =).
 4 ... D—3Cj
 5 D—7A D—5Dj*
 =(9:1d).

9:1e Ganan las Blancas maniobrando con su Dama a 8AR, pues no se puede dar jaque a su Rey. Ganarían si su Rey estuviera en 1R, 1AR, 2AR, 3TD, 3AD, 5AD, 7R, 6CR o 6TR.

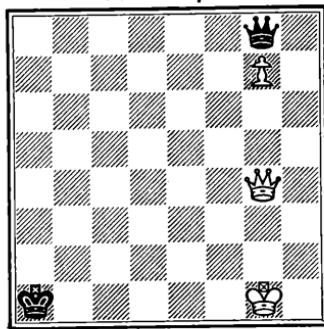
Sin embargo, si su Rey estuviera en campo abierto, difí-

cilmente podrían impedir el jaque perpetuo si el turno de jugar fuera de las Negras; esto sucede debido a que la Dama no está centralizada. En ocasiones, su Rey podría refugiarse detrás del peón, pero la partida se empataría, como en el Ejemplo 9:1d.

9:1f +/−



9:1e +/−



9:1f (Averbakh, 1964). Con $DB/4D$ y $PB/7CR$, según se muestra, las Blancas ganan sin importar la colocación de su Rey y de las piezas Negras, con dos excepciones: cuando las Negras tienen a su Rey cerca del peón, como en el Ejemplo 9:1a, y cuando el Rey blanco se refugia detrás del peón, como en el Ejemplo 9:1f (iv).

En este caso, la Dama blanca está poderosamente centralizada y, en consecuencia, pueden evitar el jaque perpetuo sin buscar refugio con su peón.

Juegan las negras:

- | | |
|---------------|--------------|
| 1 . . . | D—1Cj |
| 2 R—6A | D—1Aj |
| 3 R—6D | D—1Dj |
| 4 R—5R | D—2Rj |
| 5 R—5A | D—2Aj |
| 6 R—4C | D—3Cj |
| 7 R—4A | D—3Tj |
| 8 R—5A | D—4Tj |
| 9 R—6A | D—6Aj |

(el peón impide a las Negras dar su "mejor" jaque)

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 10 R—5R | D—4Tj |
| 11 R—6D | D—7Tj |
| 12 R—6A | D—7Cj |
| 13 R—6C | D—3Cj |
| 14 R—5T | D—4Aj |
| 15 R—4C | D—3C |
| 16 D—5R | |
| (16 R—3T | D—3Tj |
| 17 D—4T? | D—6Dj |
| 18 D—3Cj | R—8T=). |
| 16 . . . | D—7C |
| 17 R—5A | D—7ADj |
| 18 R—6D | D—6Dj |
| 19 R—7R | D—6Tj |

20 R—6A D—3Tj
21 D—6R D—8TDj
22 R—6C

(i) RB/7TD; las demás piezas según se indicó. Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1	...	D—1Cj
2	R—6A	D—1Aj
3	R—6D	D—1Dj
4	R—5R	D—2Rj
5	R—5A	D—2Aj
6	R—5C	D—2Rj
7	R—4C	D—3Rj
8	R—3C	D—3Cj
9	R—2A	D—4Aj
10	R—1R	D—3Rj
11	R—1D	D—2A
12	R—2D	D—1C
13	D—4CR	D—4Dj
14	R—1R	D—8Tj
15	R—2A	D—7Tj
16	D—2C	

(ii) *RB/4TD, DB/4D, PB/7CR; RN/8CD, DN/7CR* (Roycroft). Ganan las Blancas.

1	D—6Cj	R—8T
2	D—6Aj	R—8C
3	D—5Aj	R—8T
4	D—5Rj	R—8C
5	D—8Cj	R—8T
6	P—8C(T).	

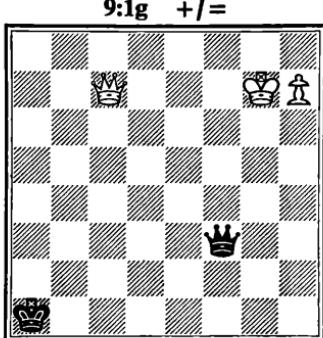
y escapa al jaque perpetuo moviendo su Rey a 3TR. Sigue mate ahogado:

6 P—8C(D)? D—3Aj
 7 D—5C D—7Aj
 8 D(8C)—3C D—4Aj
 9 R—3T D—4Ti=.

(iii) Cuando el Rey a la defensiva está en la esquina más lejana o cerca de ella, es más fácil para las Blancas jugar para un jaque cruzado. Suelen ganar cuando su Dama no se encuentra en su mejor casilla —en este caso 4D—. En el Ejemplo 9:1g (i), incluso el peón de Torre gana en tales circunstancias.

(iv) RB/8CR, DB/4D, PB/7CR; RN/7TD, DN/4AR. Empate. Las Blancas no pueden sacar a su Rey sin descentralizar a su Dama, invitando así al jaque perpetuo.

9:1g Juegan las Negras y empatan: 1 . . . , D—5Cj* =; las Blancas sólo pueden escapar a los jaques bloqueando a su peón.



(i) *RN/8D*; las demás piezas como se indicó (Makarov-Gorenstein, Ucarnia, 1957). Ganan las Blancas; pueden dar un jaque cruzado porque el Rey

negro no se encuentra en la esquina distante.

Juegan las Negras:

- 1 ... D—5Cj
 2 R—8A D—4Aj
 3 R—8R D—5Rj
 4 D—7R D—3Cj
 5 R—7D D—4Aj —
 6 R—6D

(triangulando)

- 6 ... D—5Aj
 7 R—5A D—7Aj
 8 R—6A D—6Aj
 9 R—7A D—6ADj
 10 R—7D D—6Tj
 11 R—8D R—7A

(esperando llegar a la esquina)

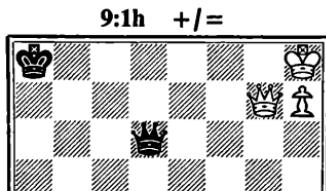
- 12 D—7CR D—6Dj
 13 R—8A D—5Aj
 14 R—8C D—4Cj
 15 D—7CD

9:1h Contra el PT tiene esquinas de empate a elección; teniendo la salida empatan:

- 1 ... D—5A
 2 D—7R D—5Dj
 3 R—8C D—5Cj
 4 R—7A D—4Aj* =.

Juegan las Negras y ganan:

- 1 D—8Cj R—2T
 2 D—7Aj R—1T
 3 D—8Rj



(arrojando al Rey negro fuera de la casilla de la esquina)

- 3 ... R—2T
 4 R—8C D—6Cj
 5 R—8A D—6AD
 6 D—7Aj R—1T
 7 D—8C

(i) $DB/5R$; las demás piezas como se indicó. Juegan las Blancas y ganan:

- 1 D—8Aj R—2T
 2 R—8C

(ii) $RB/5D$, $DB/8CR$, $PB/5TR$, $RN/2D$, $DN/8CD$ (Tal-Taimanov, Riga, 1958). Empate.

- 1 D—7Aj R—1D
 2 R—6R D—5Rj
 3 R—6A D—5Dj
 4 R—6C D—5Cj
 5 R—6T D—5TR
 6 R—7C D—5Cj
 7 D—6C D—2Dj
 8 R—8A D—5D
 9 D—5Cj R—1A
 10 P—6T D—3Dj
 11 R—7A D—2Dj
 12 D—7R D—4Aj
 13 D—6A D—6D

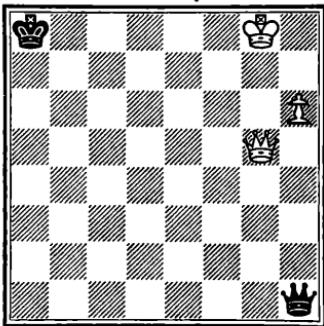
- 14 R—7C D—2Dj
 15 R—8A D—6D
 16 D—6Aj R—1C
 17 D—8Rj R—2T
 18 D—7Aj R—1T
 19 P—7T D—6Tj* =.

En la partida, Tal ganó después de

- 18 ... R—3T?
 19 P—7T D—5D
 20 D—6Cj.

9:1i (Fontana, 1955). Ganan las Blancas. Existen cinco principales variaciones teniendo la salida las Negras:

9:1i +/-



- 1 ... D—6T (8R, 5R, 2C)
 2 D—8Dj R—2T
 3 D—8AR R—3T
 4 D—6Aj R—4T
 5 P—7TD—5C (1R, 1AD)j
 6 R—7A (7C) D—2Dj
 7 R—6C D—1Rj
 8 R—6T

Las Blancas alinean sus piezas en la 6a. fila.

- 1 ... D—3A
 2 D—8Dj R—2T
 3 D—7Rj R—3T
 4 P—7T

(Ahora las Blancas alinean sus piezas en la 7a. fila).

- 4 ... D—3Cj
 5 R—8A D—3Tj
 6 R—8R D—4Tj
 7 R—7D D—4CDj
 8 R—6R D—5Aj
 9 R—5A

(triangulando)

- 9 ... D—6Dj
 10 R—6A D—6ARj
 11 R—6C D—5Cj
 12 D—5C D—5Rj
 13 D—5A D—7Cj
 14 R—7A D—2CDj
 15 R—8C

(triangulando)

- 15 ... D—7Cj
 16 R—8A D—1Tj
 17 R—7C D—2Cj
 18 D—7A.

- 1 ... D—8D
 2 D—2Cj

(El Rey Negro debe ser obligado a salir de la casilla de la esquina)

- 2 ... R—1C
 3 D—2CDj R—1A
 4 D—3Aj R—1C
 5 D—4Cj

y las Blancas juegan su Dama a 8AR o al 7R, como antes.

9:2 D + 2 peones contra D.

Normalmente ganan las Blancas, incluso con peones dobles. El peón adicional forma una protección extra para su Rey.

9:2a RB/3CD, DB/6D, PB/6AD, PB/3AD; RN/8TR, DN/1CR (Bilek-Heidenfeld, Lugano, 1968). Ganan las Blancas.

1 R—4C

(la partida terminó 1 P—4A?, D—6Cj=. El Rey negro se encuentra en una esquina y las Blancas deberían haber estado en guardia).

1 ... D—6C

2 D—5Dj R—7T

3 D—7D D—1Cj

4 R—4A D—5Aj

5 R—3C D—1Cj

6 R—2A D—1TD

7 P—7A D—7Tj

8 R—3D D—8Cj

(8 ... D—3Tj

9 R—2D D—7Tj

10 R—1R.

o aquí:

9 ... D—3TRj

10 R—1D D—4Tj

11 R—1A)

9 R—2R D—5Rj

(9 ... D—7Cj

10 D—2D D—2C

11 R—2A

con amenazas de mate).

10 R—2D D—5Aj

11 R—2A D—5Rj

12 R—1A D—8Tj

(12 ... D—8Rj

13 R—2C D—7Rj

14 R—3C

cubriendose detrás del peón adicional).

13 D—1D D—3A

14 D—5Tj R—6C

15 D—5Rj R—5C

16 D—7Cj

9:3 D + P contra D + P.

Si ambos peones son pasados, y uno está más adelantado que el otro, hay mejores oportunidades de ganar que en el final de D + P contra D, porque el peón de quien está a la defensiva puede obstruir a su Dama.

9:3a RB/8D, DB/6D, PB/6R; RN/4TR, DN/7AR, PN/4CR (Averbakh - Krogius, Tbilisi, 1959). Ganan las Blancas. Juegan las Negras:

1 ... D—3Aj

2 R—7A D—8TD

3 P—7R D—2Tj

4 R—8A D—1Tj

5 R—7D D—2Cj

6 R—8R D—6A

7 D—6R R—5T

8 D—7A D—1Tj

(8 ... P—5C

9 R—8A)

9 R—7D

y el Rey blanco ganará el amparo del peón negro.

9:4 D + 2 peones contra D + P.

Es normal un empate si no hay peones pasados. Si todos son pasados, entonces tiene oportunidades de ganar el jugador que tenga el peón más adelantado; y su oponente debe buscar el jaque perpetuo, cuando sus propios peones es más probable que estorben que ayuden.

Si las Blancas tienen un peón pasado por fuera, no lo usa como señuelo, como en los Caps. 6 y 8. Su Dama puede conducir al peón hasta la 8a. fila —lo que no puede impedir la Dama rival sola—. La única defensa de las Negras es el jaque perpetuo, y con tan pocos peones sobre el tablero suele empatar en esta forma.

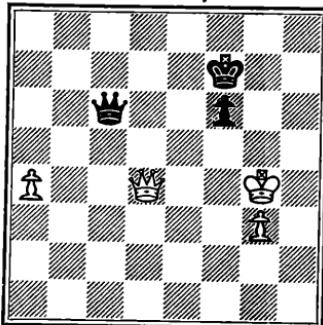
9:4a (Vukic - Ivanovic, Novo Travnik, 1969). Empate. Si la Dama blanca trata de apoyar el avance de su peón pasado, deja a su Rey demasiado expuesto.

La partida continuó:

- | | |
|--------|-------|
| 1 R—4A | D—8A |
| 2 R—4C | D—1Aj |
| 3 R—3A | D—4Aj |
| 4 R—3R | D—3Rj |
| 5 D—4R | D—6Cj |
| 6 R—4A | D—1Cj |
| 7 R—3A | D—6Cj |
| 8 R—4C | D—8Dj |

- | | |
|----------|-------|
| 9 R—4T | D—7D |
| 10 R—3T | D—2Dj |
| 11 P—4C | D—7D |
| 12 D—7Tj | R—1A |
| 13 D—7TD | |

9:4a =/=



(apoyando al PT, pero descentralizando a la Dama)

- | | |
|---------|-------|
| 13 ... | D—6Aj |
| 14 R—2C | D—7Dj |
| 15 R—3A | D—4Dj |
| 16 R—3C | D—4Rj |
| 17 R—2C | D—7Rj |
| 18 R—3T | D—6Aj |
| 19 R—4T | D—5A |

(amenazando mate)

- | | |
|----------|---------|
| 20 D—5Aj | R—2A |
| 21 D—2AD | R—2C |
| 22 R—3T | D—6Aj=. |

(i) RB/5AR, DB/5D, PB/4CD, PB/4AR; RN/2R, DN/8AR, PN/3TD (Lisitsyn-Suetin, Kiev, 1954). Ganan las Blancas; su peón pasado es un PA, y su avance puede ser ayudado no sólo por su Dama sino también por su Rey. Esto contrasta

con el ejemplo anterior con un peón pasado PT, que proporciona poca protección; de manera que si el Rey blanco tratará de apoyar al PT, la amenaza de jaque perpetuo sería empate.

Las Negras no ganan bloqueando al peón pasado con su Rey: pueden ser alejadas; su posición expuesta permite a las Blancas recolocar a su Dama por medio de jaques sin pérdida de tiempo; y son posibles varios jaques cruzados.

Juegan las Negras:

1	...	D—6Tj
2	R—6C	D—6TD
3	D—5Aj	R—2D
4	P—5A	D—6Cj
5	R—7A	D—6CDj
6	R—8A	D—7C
7	D—7Tj	R—3D
8	D—7Rj	R—3A
9	P—6A	D—7TR
10	D—5Aj	R—2D
11	D—5Dj	R—2A
12	D—4D	

(una magnífica casilla central).

12 ... R—2C

(no hay nada mejor)

13	P—7A	D—3Tj
14	R—7R	D—4Cj
15	D—6A	D—6Rj
16	D—6R	D—4Cj
17	R—8R	D—4TR
18	R—8D	

9:5 D contra T + P.

(i) El Rey de las Blancas bloquea al peón, el cual está apoyado por la Torre desde atrás (9:5a). Ganan contra PA en su 4a. fila o más atrás, contra peón central o PC en su 5a. fila o más atrás, contra peón de Torre en cualquier fila.

(ii) El Rey blanco bloquea al peón que está protegido por la Torre desde un flanco (no hay ejemplos). En la práctica, las Negras tienen oportunidades de empatar sólo con PT en la 7a. fila.

(iii) La Torre está colocada frente al peón. Normalmente pierden las Negras, pero hay una importante excepción con PA en su 5a. fila (9:5b).

(iv) El peón protege a la Torre, la cual forma una barrera, en la fila y en la columna, cortando al Rey blanco. Las Blancas ganan contra peón central en su 3a., 4a. o 5a. fila, contra PA en su 3a. o 4a. fila, y con PT en su 2a., 4a. o 5a. fila. En la práctica, por lo general, gana contra peón central en la 6a. y, por supuesto, pueden ganar contra peones en otras filas en circunstancias favorables.

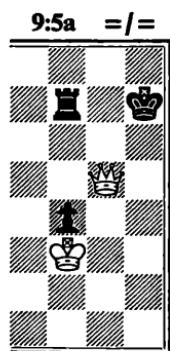
El Ejemplo 9:5h es típico. Las Blancas ganan mediante squeezes, el más importante de los cuales, contra peón central, PA o PC, se muestran en los diagramas 9:5c a 9:5h (véase

después para PT). Primero, se aleja al Rey negro de frente a su peón, en donde obstruye a su Torre (9:5h); en seguida, el Rey blanco se abre camino a través de la barrera horizontal (9:5e, 9:5f) o fuerza su camino al lado corto de PA (9:5g), y después, a través de la barrera horizontal; por último, su Rey cruza la barrera en la fila, o gana de cualquier otro modo (9:5c, 9:5d).

Una importante maniobra contra el PA en su 3a. o 4a. fila, es la retirada de la Dama en la columna de Caballo —véase el Ejemplo 9:5e (iv)—. El PA en la 5a. o 6a. empata porque esta retirada no es posible.

Como sucede con frecuencia, el PT es un caso especial (9:5i a 9:5l).

9:5a (Chéron, 1926). Empate. En otras columnas, las Blancas podrían ganar con esta posición, pero el PA ofrece la defensa del mate ahogado.



Juegan las Negras:

1 ... **T—1A**

2 **D—5Tj**

(2 D—7Rj R—1C
3 R—4C T—2A
4 D—8Dj R—2C
5 D—4Dj R—2T
6 D—3Dj R—2C
7 D—3AR R—3C=).

2 ... **R—1C**

(después de

2 ... **R—2C?**

las Blancas atacan con su Rey,

3 R—4C P—6A
4 D—5Cj R—2T
5 R—5T;

o aquí:

3 ... **T—3A**
4 D—5R R—3C
5 D—8Rj)

3 D—6Cj R—1T

4 R—2R

(las Blancas pierden una jugada con su Rey)

4 ... **P—6Aj**

5 R—2A T—2A=.

(i) RB/2R, DB/3D; RN/1R, TN/3R, PN/6R. Empate (lo mismo con PA o PC). Si el peón se encuentra en la 6a. fila, el Rey blanco puede hacer unas pocas maniobras (no podría hacer ninguna si el peón estuviera en la 7a.).

3 D—1Rj R—7C
 4 D—1D T—6Aj
 5 R—4R T—7A=.

(i) RB/3R, DB/1TD; RN/6CD, TN/7AD, PN/5AD. Empate.

1 D—1Cj T—7C
 2 D—1Dj T—7A=.

Juegan las Negras:

1 ... T—7TD=.

(ii) RB/4AR, DB/3CD; RN/8AD, TN/7AD, PN/4AD

(Chenkin, 1962). El Rey a la defensiva no puede llegar a la esquina. Las Blancas ganan teniendo la salida, 1 R—4R, o sin tenerla:

1 ... P—5A
 (1 ... R—7D
 2 D—3Rj;

o bien,

1 ... R—8D
 2 R—3R R—8A
 3 D—5C T—6Aj
 4 R—2R T—7Aj
 5 R—3D P—5Aj
 6 R—4D,

como en la partida principal).

2 D—4C R—8D
 3 D—3T T—7Aj
 4 R—4R T—7Rj
 5 R—4D T—7AD
 6 D—3R

(ahora el Rey de las Blancas ataca por el lado corto)

6 ... T—8A
 7 R—5A T—7A
 8 R—5C

(una jugada de espera)

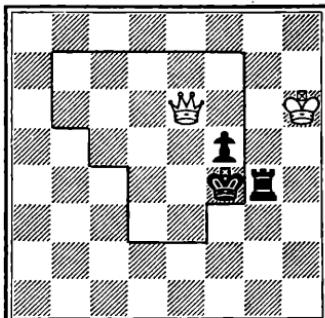
8 ... T—8A
 9 R—4C T—7A
 10 R—3T T—8A
 11 R—2T P—6A

(el avanzar el peón a la 6a. fila casi siempre pierde; pero si se juega:

11 ... T—7Aj
 12 R—1Cj
 12 D—3Dj R—8R
 13 R—3C R—7A
 14 R—4A R—8R
 15 D—3Rj D—8D
 16 R—3D

9:5c El Rey blanco ha cruzado la barrera de la fila.

9:5c (i) +/—



En la posición del Diagrama, y en la misma cambiada a

otras columnas y filas, las Blancas ganan teniendo o no la salida, en diecinueve posiciones en las cuales el peón está dentro del área marcada.

Cinco posiciones sólo se ganan teniendo la salida; y seis posiciones se empatan.

(i) Con su Rey en el lado corto del PA, como se muestra, o del peón central, en la mayoría de los casos existen dos formas de ganar.

Aquí, 1 D—2R, se transpone la posición de Guretzky-Cornitz (9:5d). El método más rápido es contra un peón en su 3a. fila, y el Rey blanco pronto cruza la barrera en la columna.

Chéron (1952) muestra otra forma, en la cual la Dama mantiene una presión constante sobre el peón, restringiendo así la elección de jugadas del Rey que está a la defensiva

Juegan las Blancas:

1 D—5D

(o bien,

1 D—6Dj R—6A
2 D—5R P—5A
3 R—5T

o bien,

1 D—6AR;

y ahora:

1 ... R—5R
2 R—5T

o

1 ... T—6C
2 D—4Dj).

1 ... T—6C

(si la Torre vagabundea, sigue una horquilla)

2 D—4Dj R—6A

2 R—5T R—7C

(3 ... T—5C
4 D—5R

o bien,

3 ... T—7C
4 D—5Dj).

4 D—2Dj (4 D—5R?

T—6AR=, véase 9:5b).

4 ... R—6A

5 D—3Dj R—5A

6 D—4Dj R—6A

7 D—5R P—5A

8 D—4D T—7C

9 D—3Dj R—7A

10 R—4T P—6A

(después de

10 ... R—8C
11 D—4Dj T—7A,

las Blancas dan mate en cuatro);

11 D—4Dj, véase (ii).

Juegan las Negras:

1 ... T—6C

(1 ... T—7C
 2 D—6Dj R—6A
 3 D—5Dj).
2 D—6Dj

(o bien,

2 D—4Aj R—6R
 3 D—3Aj R—5A
 4 D—4Dj).

2 ... R—6A

(2 ... R—5C
 3 D—6Cj R—5A
 4 D—6R T—5C
 5 D—5D).

3 D—3Dj R—5A
 4 D—4Dj R—6A
 5 D—5R P—5A
 6 R—5T, etc.

(ii) *RB/4TR, DB/4R; RN/7AR, TN/7CR, PN/6AR.* Juegan las Blancas y ganan:

1 D—4Dj R—8A

(1 ... R—7R
 2 R—3T T—7A
 3 D—4Rj R—7D

—las Negras pierden cuando su Rey está separado de su peón—;

4 R—3C T—8A
 5 R—4A R—8D
 6 D—3R R—7A
 7 D—4D P—7A
 8 R—3A).

**2 R—3T R—7R
 3 D—4AR T—8C
 4 D—4Rj R—7A**

**5 D—4Dj R—8A
 6 D—2D T—7C
 (6 ... T—1C
 7 D—5D).**

7 D—3R T—7AR

8 D—4R

(8 R—3C T—7Cj
 9 R × P? T—6Cj=).

8 ... R—8C;

y las Blancas dan mate en tres.
 Juegan las Negras y empatan:

1 ... R—8C

y ahora:

2 D—1Rj R—7T
 3 D—1D P—7A
 4 D—1AR T—5Cj=;

o bien,

2 D × P T—7Tj
 3 R—3C T—6Tj=.

(iii) *RB/3CR, DB/3D; RN/8R, TN/8AR, PN/7R.* Juegan las Blancas y ganan: 1 D—2A. Juegan las Negras y empatan: 1 T—1A=. Los resultados son los mismos en otras columnas, con excepción de la PC.

(iv) *RB/6R, DB/6CD; RN/5AD, TN/5D, PN/4AD* (Chéron, 1952). Ganan las Blancas, pero no con facilidad, pues su Dama está un tanto obstaculizada.

Juegan las Blancas:

**1 D—5T T—6D
 2 D—4Tj R—6A
 3 D—3Tj**

[véase 9:5c (v) para

3 D—5C? P—5A=].

3 ... R—5A

(3 ... R—5D

4 D—1Tj T—6A

—ahora las Blancas cruzan la
barrera de la columna—

5 R—6D R—6D

6 D—1Dj R—5A

7 R—6A R—5C

8 D—1Cj R—5A

9 D—5Cj,

y las Negras no pueden trans-
ponerse al Ejemplo 9:5b).

4 D—1Aj T—6A

o bien,

(4 ... R—5C

5 D—2Cj,

4 ... R—5D

5 R—6D T—6A

6 D—1TD R—5A

7 R—6A).

5 D—1CD T—6CD

6 D—2Aj R—5C

(después de

6 ... T—6AD,

sigue la maniobra de Guretzky-
Cornitz, 7 D—4Rj).

7 D—2Dj R—4C

(7 ... T—6A

8 D—1R R—6C

9 D—1Cj R—5A

10 R—6D).

8 R—6D

(cruzando la barrera de la co-
lumna).

8 ... P—5A

(8 ... T—5C

9 D—3R T—5Dj

10 R—7A T—5CD

11 D—2Rj P—5A

12 D—8Rj R—4T

13 R—6A).

9 D—5Dj R—5C

10 D—5Aj R—6A

11 R—5D T—5C

12 D—3Rj R—7C

13 R—5A T—5T

14 R—5C P—6A

15 R × T (5:8d)

Juegan las Negras:

1 ... T—7D

2 D—5T T—7AD

(tratando de llegar al Ejemplo
9:5b. En el caso de

2 ... T—7TR

3 D—4Tj R—6A

4 R—6D P—5A

5 D—3Tj,

o bien,

2 ... T—7CR

3 D—4Tj R—6A

4 D—3Tj R—5D

5 D—1Tj)

3 D—3T

(manteniendo fuera de la es-
quina al Rey negro)

3 ... R—5D

4 D—3CD T—7Rj

(4 ... T—6A
 5 D—5Dj R—6R
 6 D—1D,

8 R—4R T—7D
 9 D—2Tj R—1A
 10 D—3C P—7A
 11 R—3R T—1D=,

y el Rey y el peón quedan separados).

**5 R—6D T—7D
 6 D—6C R—5Aj**

(6 ... T—7AD
 7 D—1C)

**7 R—6A T—7AD
 8 D—1C T—6A
 9 D—5Cj R—5D
 10 D—2R P—5A
 11 D—2Dj T—6D
 12 D—4Aj R—6A
 13 R—5A.**

(v) RB/5R, DB/5CD; RN/6AD, TN/6D, PN/5AD. Empate, porque la Dama está restringida y la Torre Negra puede encontrar casillas libre de horquillamiento en la columna de la barrera, la cual, por lo tanto, no puede ser cruzada. En muchas variaciones ceden la Torre para empatar con PA en la 7a. (5:8d).

Juegan las Blancas:

1 D—6C T—7D
 2 R—4R R—7A
 3 D—4C P—6A
 4 D—4Tj R—7C
 5 R—3R T—1D

(una casilla libre del ahorquillamiento).

6 D—5Cj R—7A
 7 D—5TD T—6Dj

o bien,

1 D—1C T—1D
 (1 ... T—7D?

2 D—1Aj).
 2 D—1Tj R—6C
 3 D—5T P—6A=.

Juegan las Negras:

1 ... T—7D
 2 D—4T T—6D
 3 R—4R T—5Dj
 4 R—3R T—6Dj
 5 R—2R T—7Dj
 6 R—1R T—4D
 7 D—3Tj R—7A
 8 D—4C T—4Rj
 9 R—2A P—6A
 10 R—3A T—1R
 11 D—4Tj R—7C=.

(vi) RB/7D, DB/7TD; RN/4CD; TN/4AD, PN/3CD. Ganan las Blancas por tener la salida:

1 D—3T,

o sin tener la salida:

1 ... T—5A
 (1 ... T—4TR
 2 D—1TD)

2 D—2T R—5C
 3 D—2Cj,

en todo caso, transponiendo al Ejemplo 9:5d (iv).

(vii) RB/6D, DB/6TD; RN/5CD, TN/5AD, PN/4CD. Empate (lo mismo con PC más adelantado). Igual en (v) la Torre siempre puede encontrar una casilla segura en la columna de la barrera.

Juegan las Blancas:

1 D—2T T—1A

(después de

1 ... T—6A?

la maniobra Guretzky-Cornitz, 2 D—2Cj, gana, pues el Rey blanco puede cruzar la columna de la barrera)

2 R—7D T—5A

(o bien,

2 ... T—4A=);

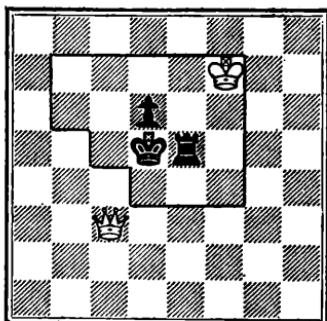
3 R—8D T—4A

4 D—2Cj R—5T

5 R—7D T—5A=.

9:5d (Guretzky - Cornitz, 1864). En la posición del Diagrama,

9:5d (I) +/-



y lo mismo en otras filas o columnas, las Blancas ganan, teniendo o no la salida, diecisiete posiciones en las cuales el peón se encuentra dentro del área marcada.

Tres posiciones se empatan —véanse los ejemplos 9:5c (v) y (vii).

(i) Si, en la posición del diagrama, las Negras tienen la salida, pierden rápidamente después de 1 ... , R—5R; 2 D—4Aj, seguida por D—6A. En consecuencia, deben mover su Torre, la cual ya entonces no estará protegida por el peón.

Después de

1 ... T—5R

las Blancas ganan con la maniobra de Guretzky-Cornitz:

2 D—3Dj R—5D

(2 ... R—4R
3 R—7R P—4D
4 D—3Cj R—5Dj
5 R—6D R—5A
6 D—2C T—5D
7 D—2Aj).

3 D—5Aj R—5A

(3 ... R—3A
4 R—7R)

4 D—2Aj R—4D

(de lo contrario el Rey y el peón se separan)

5 R—7R

(cruzando la columna de la barrera),

5 ... **R—4R**
6 **R—7D** **T—4D**

(6 ... **R—4D**
7 **D—6Aj** **R—4R**
8 **D—3AR**,

o bien,

6 ... **P—4D**
7 **D—2Rj**)

7 D—2Rj R—5A
8 R—7A

(una jugada para ganar)

8 ... **T—5D**
9 R—6A

(squeeze)

9 ... R—4A
10 D—3R T—5R
11 D—3D.

Juegan las Blancas:

1 **R—8A**

(una jugada de espera que sólo tiene éxito contra el PA en la 3a. o 4a. filas, cuando el Rey blanco está en el lado corto, o contra peón central en la 3a. o 4a.)

1 ... **R—3R**
(1 ... **T—5R**
2 **D—3Dj**

o bien,

1 ... **R—3R**
2 **R—8R**)

2 **D—3Cj R—4R**
3 **R—7A T—3Aj**
4 **R—7R T—3C**
5 **D—7A.**

En forma alternativa las Blancas, teniendo la salida, pueden ganar con 1 **D—7A** (9:5c).

Por lo tanto, las Blancas ganan en todas las diecisiete posiciones, con pocas variaciones:

(ii) **RB/6R, DB/2CD; RN/5AD, TN/5D, PN/4AD.** Juegan las Negras:

I ... T—1D

(una casilla libre de ahorquillamiento; si se juega:

I ... T—6D
2 D—2Aj.

2 D—6C T—1CR

(véase 9:5c (iv) para

2 ... **T—6D** o bien, **T—7D**);

3 D—1C T—8D

(de lo contrario, el vagabundo se queda afuera:

3 ... **R—5D**
4 **D—1Dj R—5A**
5 **D—2Aj R—5C**
6 **R—5D, etc.**).

4 D—2C T—5D

5 D—6C, 9:5c (iv). Las Blancas han perdido un tiempo.

(iii) *RB/5AR, DB/1AD; RN/6D, TN/6R, PN/5D.* Juegan las Negras:

- 1 ... R—7R
 2 D—2Aj R—8R
 3 R—4A T—7R
 4 D—1Aj R—7A
 5 D—1D.

(iv) *RB/7D, DB/3TD; RN/4CD, TN/4AD, PN/3CD.* Las Blancas, con la salida, pierden un tiempo, como lo muestra Chéron:

- 1 D—1TD R—5C

- (1 ... T—5A
 2 D—2Cj T—5C
 3 D—2TD

o, aquí:

- 3 ... R—4T
 4 D—3Tj T—5T
 5 D—3Aj T—5C
 6 R—7A).

- 2 R—6D R—4C
 3 D—2T R—5C
 4 D—2Cj R—4T
 5 D—3Tj R—4C
 6 R—7D

y después de

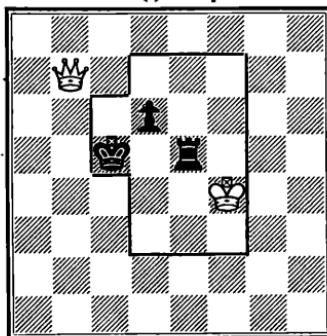
- 6 ... R—5A,

las Blancas ganan con la maniobra Guretzky - Cornitz, 7 D—3Cj.

9:5e En la posición del diagrama, y lo mismo en otras filas y columnas ganan las Blan-

cas teniendo o no la salida, en diecisiete posiciones en las cuales el peón se encuentra dentro del área marcada. Por lo general, se las componen para que el turno de jugar sea de las Negras.

9:5e (i) +/—



(i) Del diagrama, juegan las Negras:

- 1 ... R—5D

(la Torre no tiene ningún movimiento seguro)

- 2 D—6A T—4D

(si se juega,

- 2 ... T—3R
 3 R—5A

o bien,

- 3 D—6Cj R—5A
 4 D—7Aj R—5C
 5 D—8Cj R—4A
 6 D—8Aj R—4D
 7 D—8CR).

- 3 R—3A

(la maniobra de Salvioli; las Blancas desean perder un tiempo, por ejemplo:

3 ... T—4Aj
4 R—4C T—4D
5 R—4A).

3 ... R—4R
4 D—3Aj R—4A

(otra jugada descuidada de la Torre).

5 D—4A T—4R
6 D—7Aj R—4C
7 D—4Aj R—3C
8 R—4C R—2C
9 D—4D.

(ii) RB/5TR, DB/8D; RN/3R, TN/3CR, PN/2AR. Juegan las Negras:

1 ... R—4A
2 D—7R T—3AR
3 D—8R

(teniendo a su Rey en la orilla, las Blancas no pueden ganar con la maniobra de Salvioli).

3 ... R—5A
4 D—4Tj R—6R
(4 ... R—6A
5 R—5C).

5 D—3Cj R—5R
6 D—4Aj R—4R
(6 ...
7 D—5Dj). R—4A
7 D—2Rj R—5A
(7 ... R—4A
8 D—7R);

8 D—2Aj R—4R
9 D—3Rj

(separando al Rey y al peón)

9 ... R—3D
10 D—8R T—8A
11 R—5C T—8Cj

(11 ... R—4D
12 D—3R)

12 R—6A T—8Aj
13 R—7C T—4A
14 D—4R.

(iii) RB/2TR, DB/5D; RN/6R, TN/6CR, PN/5AR. Juegan las Negras:

1 ... R—7A
2 D—4R T—6AR
3 D—5R R—8A
4 D—6R T—7Aj
(4 ... T—6AD
5 D—4R)
5 R—1T T—6A
(5 ... T—7R)

o bien,

5 ... T—7AD
6 D—5A)
6 D—4C R—7A
7 R—2T R—6R
8 D—6Rj R—7A
9 D—4R.

(iv) RB/3R, DB/6TD; RN/5CD, TN/5D, PN/4AD. Cuando el Rey blanco se encuentra del lado largo de un PA, tienen-

do todavía que cruzar la barrera en la fila, maniobra para colocarse en la posición de Halberstadt (9:5g).

Juegan las Negras:

1 ... **T—5T**

(una casilla libre de ahorquillamientos. Si se juega:

1 ... **R—6A**

2 **D—5C** **T—5AD**

3 **R—2R**

(la maniobra de Salvioli)

2 **D—6Cj** **R—5A**

3 **D—2C** **T—5D**

Si en vez de ello las Negras dan jaque en las filas, las Blancas cruzan la barrera y, si son rechazadas, se cambian al lado corto del peón. Sin embargo, ahora sigue una maniobra interesante:

4 D—1C

(la retirada de la Dama en la columna del Caballo, conduce a la posición de Halberstadt).

4 ... **R—4D**

(en el caso de

4 ... **T—5T**

5 **D—1ARj**

o bien,

4 ... **T—1D**

5 **D—2Aj** **R—5C**

6 **R—4R** **P—5A**

7 **D—2Cj** **R—5T**
8 **D—3A** **T—1AD**
9 **D—7C.**

o de otra forma:

4 ... **R—6A**
5 **D—5C)**

5 **D—5C** **R—3D**

(en el caso de

5 ... **T—5CD**
6 **D—7Dj**

separando al Rey y al peón).

6 **D—6Cj** **R—4D**
7 **D—6TD** (9:5g).

Juegan las Blancas:

1 **D—6Cj** **R—5A**
2 **D—1C.**

(v) **RB/2R, DB/5TD; RN/6CD, TN/6D, PN/5AD.** Empate. Juegan las Negras:

1 ... **T—6T**
2 **R—1D**

(esperado ser lanzado tablero arriba)

2 ... **T—8Tj**
3 **R—2D** **T—7Tj**
4 **R—3R**

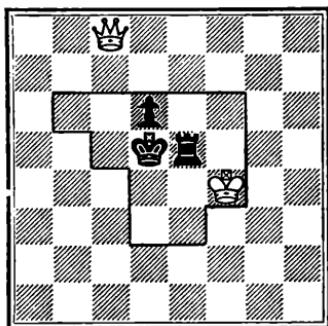
(una esperanza cumplida, pero inútil).

4 ... **T—7AD**
5 **D—1TD**

T—7TD=, 9:5b (i)

9:5f (Filidor 1777). Este es un squeeze por medio del cual el Rey de las Blancas se abre paso a través de la barrera en la fila. Puede hacer esto porque la Torre de las Negras está obstruida por su Rey. Hay un squeeze similar con la Dama blanca inmediatamente detrás del peón, aquí en 7D.

9:5f (i) + /-



En la posición del diagrama, y lo mismo en otras filas y columnas, ganan las Blancas, teniendo o no la salida, en catorce posiciones en las cuales el peón se encuentre dentro del área marcada.

Una posición se empata, teniendo las Negras la salida (ii), y en cinco posiciones empatan, sin importar quién tenga la salida.

(i) Del Diagrama; juegan las Negras:

1 . . . T-5Rj

(la siempre presente amenaza de un ahorquillamiento impide

los recorridos de la Torre; en el caso de:

1 ... T—2R
 2 D—8Tj R—4A
 3 R—5A.

cruzando la barrera; en tanto que si se juega:

1 ... R-5D
2 D-6A)

2 R—5A T—4Rj
 3 R—6A T—5R
 4 D—7Cj, 9:5c (i).

Las Blancas también podrían ganar con la defensa de Filidor.

4 D—5ARj R—5D

(4 ... T—4R
 5 D—3Aj R—4A
 6 D—7C)

5 D—2Aj, etc.,

o jugando

4 D—3A

lo que conduce a la posición Guretzky-Cornitz, 9:5d.

Juegan las Blancas:

1 D—7D T—5Rj
(1 ... R—4A
2 D—7CD).

2 R—5A T—4Rj
 3 R—6A T—5R
 4 D—7C(5C)j, 9:5c (i).

Así, las Blancas ganan contra PA en la 3a., 4a. o 5a. fila cuando su Rey se encuentra en el lado corto, o contra peón central en la 3a., 4a., 5a. o 6a. fila.

(ii) *RB/1TR, DB/5R; RN/7AR, TN/7CR, PN/6AR* (Chenkin, 1964). Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—5C=;

amenazando mate. Con peón central, con esta defensa se perdería, ya que las Blancas podrían contestar adelantando a su Rey.

Juegan las Blancas y ganan:

1 D—4AR T—8Cj

(1 ... R—7R
2 D—4D R—8A
3 D—3R T—7AR
4 D—4R;

o aquí:

(2 ... T—6C
3 D—4Rj R—8D
4 D—3Dj R—8R
5 D—3Rj R—8A
6 R—2T).

2 R—2T T—8R

(2 ... T—7Cj
3 R—3T R—8C
4 D—1Aj R—7A
5 D—2Dj R—8A
6 D—3R).

3 D—4Dj T—6R

(3 ... R~
4 R—3C).
4 D—5A R—7R
5 D—2Aj R—8A
(5 ... R—8R
6 R—1C)
6 D—1Dj R—7A
7 R—3T T—5R
8 D—7Dj T—7R
9 D—4Dj T—6R
10 R—4C R—7R
11 R—4A.

(iii) *RB/3R, DB/7CD; RN/5AD, TN/5D, PN/4AD*. Cuando las Blancas han alcanzado la posición de Filidor, con su Rey en el lado largo del PA, intentan la posición Halberstadt, 9:5g; y esto, a su vez, conduce a la posición de Filidor, con su Rey en el lado corto del PA, como en (i).

Juegan las Blancas:

1 D—1C

la retirada en la columna del Caballo, 9:5e (iv).

Juegan las Negras:

1 ... T—6Dj
2 R—4R R—6A
3 D—7Cj

(3 D—5C?, 4 P—5A=).

3 ... T—5Dj

(véase 9:5b(ii) para

3 ... R—7A
4 D—7AR T—6A

5 D—2Tj R—1A
6 R—4A).

4 R—3R R—5A

5 D—7Aj R—6A

6 D—6A R—5A

(6 ... R—7A
7 D—6TD T—5CD
8 D—3Dj R—7C
9 D—5D).

7 D—6TDj

R—5C, 9:5e (iv).

(iv) RB/4D, DB/8TD; RN/4CD, TN/4AD, PN/3CD (Chéron, 1952).

Juegan las Negras:

1 ... T—5Aj

(en el caso de

1 ... R—5C
2 D—6T T—4CD,
3 R—3D

la jugada de Salvioli; en tanto que después de:

1 ... T—8A
2 R—5D

o

1 ... T—4C
2 D—8Rj R—3T
3 D—2Rj P—4C
4 D—6Rj R—4T
5 D—8A;

o bien,

1 ... T—4AR
2 D—8Rj R—4T

3 R—3A T—4CR
4 R—3C T—6Cj
5 R—4A T—8C
6 R—5D

el Rey blanco avanza);

2 R—5D R—5C
3 R—8Aj T—4Aj

(3 ... R—6C
4 D—8R T—5CD
5 D—1R);

4 R—6R P—4C

(4 ... R—5T
5 D—8Tj R—6C
6 R—6D T—5A
7 D—8R)

5 D—7R R—5A

6 R—6D R—5C

7 D—1Rj T—6A

8 R—5D R—6C

9 D—1Cj R—5T

10 D—2Tj T—6T

(la maniobra de Guretzky-Corntitz sigue a continuación, 10 ... R—5C)

11 D—2Aj R—4T R—5C

(11 ...

12 D—2Dj)

12 R—6A

y las Blancas han cruzado la barrera de la fila.

Las blancas, al jugar, pierden un tiempo:

1 D—7C R—4T

(1 ... T—4T, o 4C
2 D—4R
3 D—8TD T—4AD

o

1 ... T—8A
 2 R—5R T—8D
 3 D—3A T—1D
 4 R—6R)

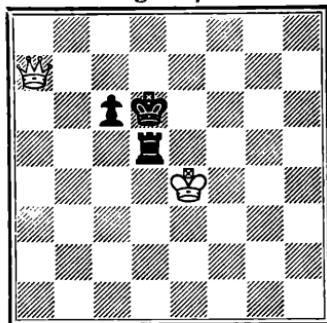
2 D—7Tj R—4C
 3 D—8TD.

(v) RB/2R, DB/6CD; RN/6AD, TN/6D, PN/5AD. Empate. Las Negras ceden la barrera horizontal, ya que siempre pueden mantener la barrera vertical (en la columna de Dama). Véanse los Ejemplos 9:5c (v) y 9:5e (v).

En forma similar, el PC en la 4a. o más adelante, empata, véase el Ejemplo 9:5c (vii).

9:5g (Halberstadt, 1931). Ganan las Blancas (lo mismo con PA en la 4a. o 5a. fila).

9:5g +/-



Por medio de este squeeze, las Blancas fuerzan el paso de su Rey al lado corto del PA; y luego intentan la posición de

Filidor —aún con su Rey en el lado corto.

Juegan las Negras:

1 ... T—4Rj

(también en el caso de que se juegue

1 ... T—4TR o 4CD

el Rey blanco se mueve al lado corto; en el caso de

1 ... T—7D u 8D
 2 D—3Tj R—2D
 3 D—3TRj R—2A
 4 D—3Cj

y el Rey blanco avanza; y si se juega

1 ... R—3R
 2 D—7AD).

2 R—4D T—4Dj
 3 R—4A T—4CD
 4 D—7AR T—4Aj

(4 ... T—3C
 5 D—8R R—2A
 6 D—7Rj R—1A
 7 R—5A

en tanto que los otros movimientos de la Torre conducen a una horquilla o a un skewer);

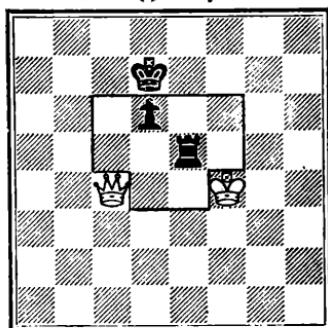
5 R—4C T—4D
 6 R—4T T—4CD
 7 D—7CR T—4D
 8 D—7CD T—4CD
 9 D—8A R—4A
 10 D—8D, 9:5f (i), o
 10 D—7A

Las Blancas, al tener la salida, pierden un tiempo:

- 1 D—6C R—2D
 2 D—7Cj R—3D
 3 D—7TD.

9:5h (Hooper, 1969). Por medio de este squeeze el Rey negro es obligado a moverse frente a su peón; y entonces las Blancas pueden llegar a la posición de Filidor.

9:5h (i) +/—



En la posición del diagrama, igual que en otras filas y columnas, ganan las Blancas, teniendo o no la salida, en diez posiciones en las cuales el peón está dentro del área marcada. Se empata en quince posiciones.

Las Blancas arreglan las cosas de manera que aquí el turno de jugar sea de las Negras.

(i) Del diagrama, juegan las Negras:

1 ... **T—4AD**

(en el caso de

1 ... **T—3R, 2R u 8R;**

el Rey blanco cruza la barrera de la fila; si se juega,

- 1 ... **T—1R**
 2 D—5Cj.

Si en vez de ello las Negras mueven a su Rey, la Dama blanca escapa por el flanco de Dama:

- 1 ... **R—1D**
 2 D—6A R—2R
 3 D—7Aj R—3R
 4 D—8D

—la casilla clave—

- 4 ... **R—4D**

5 D—8AD, 9:5f (i);

aquí:

- 4 ... **T—4Aj**
 5 **R—4C**,

no hace ninguna diferencia).

2 D—7Aj

(ahora la Dama blanca pasa al flanco del Rey)

- 2 ... **R—1D**
 3 D—6R R—2A
 4 D—7Rj R—3A
 5 D—8D

(la casilla clave detrás del peón).

- 5 ... **T—4R**
 6 D—8ADj R—4D;
 9:5f (i).

(ii) **RB/5AR, DB/5AD; RN/1D, TN/3R, PN/2D** (Filidor,

1777): Empate (lo mismo con PC o PA en la 2a. fila).

Juegan las Negras:

1 ... R—1R

(o

1 ... T—3AD=).

2 D—8Aj R—2R

3 D—8CR T—3AD=;

la Torre se mueve de un lado a otro de 3R y 3AD, y la Dama blanca no puede colocarse detrás del peón; sin embargo, no

3 ... R—3D?

4 D—8D T—7R

(véase 9:5e (i) para

4 ... R—3A
5 D—8CD)

5 D—6Cj R—2R

6 D—6Aj R—1R

7 D—8Tj R—2R

8 D—4Tj.

(iii) RB/1AR, DB/1AD; RN/5D, TN/7R, PN/6D (Chéron, 1952). Empate. La Dama puede llegar a la casilla clave, 5D, pero el Rey negro no puede ser obligado a colocarse frente al peón.

Juegan las Negras:

1 ... T—7AD

2 D—4Aj R—6A

(o

2 ... R—4D=);

3R—1R

(3 D—5Rj R—5A
4 D—4Rj R—6A
5 D—5D T—8Aj
6 R—2A P—7D=;

aquí

5 ... T—7R?

perdería).

3 ... T—7Rj
4 R—1D T—7AD
5 D—5Rj R—5A
6 D—4Rj R—6A
7 D—5D T—7Dj

(alejando al Rey blanco)

8 R—1R T—7Rj
9 R—1A T—7AD
10 D—5Aj R—6C
(10 ... R—7D?

pierde).

11 D—4D T—8Aj
12 R—2A P—7D=.

(iv) RB/3R, DB/3CD; RN/3AD, TN/5D, PN/4AD. Cuando el Rey blanco se encuentra en el lado grande del PA, intenta la posición Halberstadt. Juegan las Negras:

1 ... T—5CD

(1 ... R—2A
2 D—5C R—3D
3 D—6Cj R—4D

4 D—6TD, 9:5g)

2 D—6Rj R—2A
3 D—5D R—3C
4 D—6Dj R—4C

5 D—7A T—5D
6 D—7Cj R—5A

y ahora la retirada en la columna del Caballo,

7 D—1C, 9:5e (iv).

(v) *RB/4R, DB/3AD; RN/2D, TN/4D, PN/3AD.* Juegan las Blancas:

1 D—3CD

(Chéron da la más lenta 1 D—1T)

1 ... R—2A

(1 ... T—4CD
2 D—7Aj R—1A
3 D—6Rj,

o aquí:

2 ... R—3D
3 D—8R).

2 D—4C, 9:5h (iv).

(vi) *RB/2TR, DB/2R; RN/4AR, TN/6CR, PN/5AR.* Empate. El Rey blanco está en el lado corto. Si pudiera pasar la barrera en la columna y todavía permanecer en el lado corto, ganaría. Las Negras no pueden impedir que su propio Rey sea impulsado hacia adelante; pero pueden elegir jugarlo a 5CR (en vez de al 5R). Entonces pueden hacer retroceder al Rey blanco nuevamente al lado largo.

Juegan las Negras:

1 ... R—4C

(o bien

1 ... R—3A=;
pero no

1 ... T—6R?
2 D—5Tj R—3A
3 D—4C R—4R
4 D—5Cj R—5R
5 D—6A T—6CR
6 D—6Rj R—6A.

Esta es la Posición de Filidor, con la cual pueden ganar las Blancas cuando su Rey está en el lado corto de un PA en la 5a. fila).

2 D—5Rj R—5C
3 D—6A

(3 D—6Rj R—4C
4 D—7D T—6R
5 D—7Cj R—4A
6 D—6T T—6CR=).

3 ... T—6Tj
4 R—2C T—6Cj
5 R—2A T—6Aj
6 R—2R T—6Rj
7 R—2R R—6A=.

(vii) *RB/2R, DB/2CD; RN/4AD, TN/6D, PN/5AD.* Empate. Igual que en el ejemplo anterior, las Negras deben llevar a su Rey al 5CD (en vez de a 5D), de lo contrario pueden perder por medio de la posición de Halberstadt.

Juegan las Negras:

1 ... T—6CD

(1 ... R—5D
 2 D—5Cj R—4D?
 3 D—5TD, 9:5g)

2 D—5Rj R—5C

(o bien

2 ... R—3A=);
3 D—6Dj

(si las Blancas mueven a su Rey, a su debido tiempo será hecho retroceder),

3 ... R—4C
4 D—5Dj R—5C
5 D—6A T—6D
6 D—6Cj R—6A
7 D—5A

(aquí las Blancas no pueden ganar retirándose en la columna del Caballo sin que su Dama resulte en el borde del tablero).

7 ... R—6C=;

o bien,

7 ... T—7Dj=;

permitiendo que las Blancas crucen la barrera horizontal.

(viii) *RB/4D, DB/4TD; RN/2CD, TN/4AD, PN/3CD* (Guretzky-Cornitz, 1864). Empate. Las Negras pueden ceder la barrera en la fila, pero no deben permitir que su Rey sea colocado frente al peón.

Juegan las Negras:

1 ... R—2A

[véase 9:5f (iv) para

1 ... T—4TD?
 2 D—7Dj R—1C
 3 D—6A R—2T
 4 D—7Aj R—3T
 5 D—8C T—4AD
 6 D—8Tj.

También, después de

1 ... R—2A?

la Dama blanca puede colocarse detrás del peón].

2 R—5D T—4Aj
3 R—6D T—2A
4 D—5C T—4A
5 D—7Dj R—1C=.

La fortaleza de esquina de las Negras no puede ser vencida. Una partida Petrosian-Matano-vié, Kiev, 1959, continuó:

6 D—8Rj

(6 D—4C T—2A
 7 D—2R R—2C=).

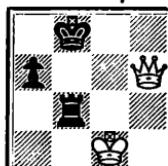
6 ... R—2T
7 D—4Tj R—2C
8 R—6R T—2A=.

(ix) Con PC en la 4a. fila o más adelantado, las Negras empatan con facilidad, y pueden permitir que su rey sea colocado frente al peón, y que el Rey blanco cruce la barrera en la fila —véanse los Ejemplos 9:5c (vii).

9:5i (Berger, 1921). Las Blancas ganan contra PT en

la 2a. fila. Este squeeze siempre puede lograrse cuando las Negras tienen la salida:

9:5i +/−



1 ... T—3TR

(la Torre debe moverse; en el caso de

1 ... R—1T
 2 D—8Aj T—1C
 3 D—6Aj T—2C
 4 R—6D).

2 D—8Rj R—2C
 3 D—7Rj R—3T
 4 D—7CR T—3R
 5 D—7D T—3CD
 6 D—8Aj

(triangulando, para perder un tiempo)

6 ... R—4T
 7 D—7A R—3T
 8 D—7D

Una partida, Rossolimo-Tartakower, Venecia, 1949, terminó:

8 ... T—7C
 9 D—3Dj R—2C
 10 D—3Aj R—1A
 11 D—8Aj R—2C
 12 D—7Cj.

9:5j (Rubinstein-Réti, Estocolmo, 1919). Juegan las Negras y empatan:

9:5j +/−



1 ... T—2C
 2 R—6A T—4C
 3 D—6D T—2C
 4 D—8Dj T—1C
 5 D—5T R—2T
 6 D—7Aj R—1T
 7 D—4A T—2C=;

(pero no

7 ... T—4C?

permitiendo al Rey blanco moverse con toda seguridad a la 8a. fila).

Juegan las Blancas y ganan:

1 D—6Aj R—2T
 2 R—7A T—4C
 3 D—6D T—1C
 4 D—5Aj

(triangulando)

4 ... R—1T
 5 D—6Aj R—2T
 6 D—6D T—2Cj
 7 R—8A T—4C
 8 D—7Aj

(triangulando)

8 ... R—1T
 9 D—6Aj R—2T
 10 D—6D,

y las Negras abandonan. En el caso de

10 ...	P—4T
11 D—7Aj	R—3T
12 D—6Aj	T—3C
13 D—8Tj	R—4C
14 R—7A	P—5T
15 D—5Dj	R—3T
16 D—4D.	

(i) RB/4AD, DB/8AR; RN/2TD, TN/4CD, PN/3TD. Empate. Juegan las Negras y empatan:

1 ... T—2C=.

permitiendo al Rey blanco cruzar la barrera horizontal (9:5j); en tanto que

1 ... R—3C?

pierde después de

2 D—8Cj,

cuando la Dama se coloca detrás del peón.

(ii) RB/4TD, DB/3TD; RN/2CD, TN/4CD, PN/3TD. Ganan las Blancas, habiendo cruzado su Rey la barrera en la columna de Caballo:

1 D—7Rj	R—1C
2 D—7D	R—1T
3 D—7AD	T—2C (8C)
4 D—8Dj	R—2T
5 D—4Dj	R—1T
6 R—5T.	

9:5k RB/3AD, DB/2TD; RN/3CD, TN/5CD, PN/4TD (Gretzky-Cornitz, 1864). Ganan las Blancas porque su Dama tiene espacio suficiente atrás

del peón (lo mismo con PT en la 5a. fila):

1 D—5D	R—3T
2 D—6Aj	R—2T
(2 ...	T—3C
3 D—8Tj);	

3 R—3D

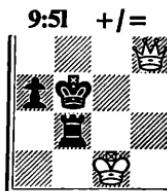
(una jugada de espera)

3 ...	T—3C
4 D—7Aj	R—3T
5 D—8Aj	R—2T
6 R—4A	

(cruzando la barrera de la fila)

6 ...	T—2C
7 D—8R	R—3T
8 R—5A.	

9:5l Juegan las Negras y empatan:



1 ... R—7T

(una excepción a la regla general de que las Negras no deben jugar a su Rey en frente del peón a menos que se vea obligado a hacerlo).

2 D—3D	T—5C
3 D—5Dj	R—8T
4 D—5TD	T—8C

- 5 R—2A T—7Cj
 6 R—3A R—7T
 7 D—4T T—8C=.

Las Negras están seguras en la esquina, y la barrera vertical no puede vencerse.

Juegan las Blancas y ganan, manteniendo al Rey negro fuera de la esquina:

- 1 D—5Dj R—6A
 2 D—3Aj R—5C
 3 D—3D R—5T
 (3 ... T—6C
 4 D—4Dj R—4C
 5 R—2A).
 4 D—4Aj R—4T
 (4 ... T—5C
 5 D—6Tj R—6C
 6 R—1C

cruzando la columna de Caballo)

5 R—1D

(una jugada de espera; si ahora se juega

- 5 ... R—3C
 6 D—4TD)
 5 ... P—7T
 6 D—3Aj T—5C
 7 R—2A R—5T
 (7 ... R—4C
 8 D—3Dj)
 8 D—6Aj R—6T

y las Blancas dan mate en cuatro.

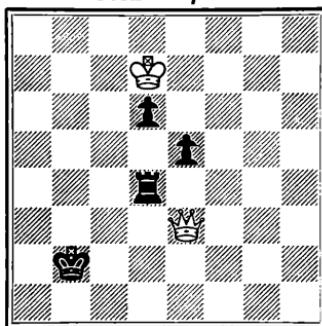
9:6 D contra T + 2 peones.

Los peones unidos generalmente empatan.

Cuando los peones están aislados, y cuando ninguno de ellos puede empatar por sí solo, las Blancas tienen buenas oportunidades de ganar.

9:6a Empate. Ninguno de los peones podría empatar por sí

9:6a =/ =



solamente; pero los dos juntos y la Torre mantienen una protección recíproca. Son inviolables. Las Negras los dejan sin molestarlos y sencillamente mueven su Rey alrededor:

- 1 ... R—7A
 2 R—6A R—7C
 3 R—5C R—7A
 4 D—2Rj R—6A
 5 R—5T R—6C
 6 D—1R R—7A=.

Pueden perder si se ven obligadas a mover la Torre o los peones, por ejemplo:

- 1 ... R—8T?
 2 D—3CD.

Resumiendo: Las Negras empatan a menos que su Rey se vea obligado a dirigirse a la orilla.

En la posición del Diagrama, si cambiaron los Reyes de lugar, entonces las Negras, manteniendo a su Rey fuera de las orillas, podría empatar con la misma facilidad; si lo obligan, el Rey se puede mover a través de los peones hasta 6AR.

9:6b *RB/4D, DB/1D; RN/2D, TN/4R, PN/3CD, PN/3AR* (Chenkin, 1964). Cualquiera de los peones podría perder por sí solo. Juegan las Negras y empatan; se esfuerzan por llegar a una posición de empate con uno de sus peones, cediendo el otro si es necesario:

- | | | |
|----|--------|-----------------------|
| 1 | ... | T—4AD |
| 2 | D—4Tj | R—2A |
| 3 | D—7Tj | R—3A |
| 4 | D—8C | R—4C |
| 5 | D—8TD | T—5A |
| 6 | R—5D | R—5C |
| 7 | D—8Aj | T—4Aj |
| 8 | R—6R | P—4A |
| 9 | D—6D | P—4C |
| 10 | D—8A | P—5A |
| 11 | D × Pj | T—5A=;
9:5c (vii). |

Juegan las Blancas y ganan:

1 D—4Cj R—3A

(de lo contrario, caerá pronto el PA);

- 2 D—8Aj R—4C
 3 D—8D T—4AD
 4 D × P R—3T
 5 D—7B

lo que conduce al Ejemplo 9:5f (iv).

9:7 D + P contra T + P. Por lo general las Blancas ganan sin dificultad.

9:7a (Pachman-Kotov, Moscú, 1946). Ganan las Blancas:

9:7a + /-



- | | | |
|---|--------|-------|
| 1 | D—7AR | R—1T |
| 2 | D—7R | R—1C |
| 3 | D—7D | R—1T |
| 4 | P—5T | T × P |
| 5 | D—6Ai. | |

lo que conduce al Ejemplo 9:5f (iv); pero no

- $$\begin{array}{ll} 1 \ P-5T? & T \times P \\ 2 \ D-6A & T-2T= \end{array}$$

9:7b *RB/4R, DB/6R, PB/2TD; RN/2CD, TN/4TD, PN/2AD* (Bondarevsky - Averbakh, Moscú, 1948). Juegan las Negras y empantan:

- 1 ... T-3T=.

Su Torre permanece en 3TD, 3CD o 3D; y no se le puede dar squeeze durante una jugada. Las Blancas no pueden avanzar con seguridad su PT más allá de la 5a. fila.

Juegan las Blancas y ganan; suele suceder, como en este caso, que al iniciarse el final, las Negras no tengan sus piezas correctamente colocadas; las Blancas deben atacar cuando el hierro está caliente:

- 1 D—3Cj R—2T
 2 D—4A R—3C
 3 D—4Dj,

y ahora:

- 3 ... R—3A
 4 D—4C T—3T
 5 R—5R T—3C
 6 D—4Rj R—2D
 7 D—8TD

y el PT avanza; o bien

- 3 ... R—3T
 4 D—4C T—4CD

- 5 D—4A R—3C
 6 P—4T T—4TD
 7 D—4Cj R—3T
 8 D—8C.

Dos años después, una partida, Lilienthal-Flohr, continuó, partiendo de la posición inicial:

- 1 R—3D? T—3T=.

9:7c RB/4AR, DB/4TD, PB/4TR; RN/2TR, TN/3R, PN/2CR (Ferriz-Whitaker, Ciudad de México, 1959). Juegan las Negras:

- 1 ... T—3Aj=

pero el turno de jugar era de las Blancas, y podían haber ganado:

- 1 D—2Aj R—3T
 2 P—5T T—3Aj
 3 R—4C T—3D
 4 D—4R T—3AR
 5 R—4T.

GLOSARIO

Acordonamiento, una barrera que confina a un Rey a una parte del tablero (Cap. 1.).

Acorralar a un Caballo, atrapar y capturar a un Caballo en la orilla del Tablero o cerca de ella, como en el Ejemplo 2:1a y 7:0 (i).

Alfil de color contrario, Alfil que no controla la casilla de coronación de su propio peón de Torre (4:2b).

Alfil malo, un Alfil pasivo; un alfil obstruido por sus propios peones e incapaz de atacar a los peones enemigos —desventaja que suele ser permanente. (Véase el Ejemplo 5:2g.)

Alfiles de color contrario, Alfiles rivales, no defendiendo uno las casillas del mismo color que el otro defiende; por ejemplo AD contra AD, o AR contra AR (6:7).

Asterisco, signo que se usa para señalar una secuencia de jaques.

Apisonadora, un avance directo hecho por tres o más peones unidos ante las barbas del enemigo. (Véase el Ejemplo 5:1d.)

Ataque frontal, confrontación directa, usualmente ejecutada por el Rey, con un peón enemigo, como en el Ejemplo 3:6c.

Barrera, una serie lineal de casillas que el rey enemigo no puede pasar, como en los acordonamientos del Cap. 1; casillas especialmente controladas por una torre en una columna (la barrera vertical), o en una fila (la barrera horizontal); con la idea de mantener al rey enemigo alejado de un peón o peones. La barrera se puede usar defensivamente (2:1c, 9:5), o para propósitos de ataque (5:4g, 8:2).

Bloqueo, situación en la cual el rey que se encuentra a la defensiva no puede ser obligado, mediante un ataque directo, a ceder, como en el Ejemplo 6:6h, especialmente en posiciones

en las cuales el atacante tiene un par de peones unidos escalonados (6:5a, 8:3d).

Cadena de peones, peones unidos alineados en una diagonal. Cada uno de los peones, con excepción del que se encuentra en la base, está protegido por su vecino; en ocasiones, al peón más adelantado se le llama el peón guía.

Candidato (Véase Ejemplo 3:5).

Casilla de coronación, la casilla en la cual espera coronar el peón pasado.

Casilla del peón, término empleado para describir la relación de un peón pasado con el Rey enemigo (3:1).

Columna de coronación, la columna sobre la cual avanza un peón pasado.

Columna remota, la columna abierta más alejada de la zona principal de la batalla; de especial importancia en el final de T + peón central contra T.

Cruzamiento (Véase el Ejemplo 3:1f.)

Defensa hedgehog, la defensa pasiva de un pequeño punto fuerte, por lo general en una esquina, como en los Ejemplos 5:2b (i) y 9:5b.

Distancia de jaque, la distancia entre la pieza que da el jaque y el Rey enemigo. Esto es de especial importancia en los finales de T + P contra T.

Esquina alejada, la esquina que se encuentra más alejada del peón o peones, los cuales, para este propósito, puede suponerse que están en la 5a. fila o más allá. Una buena esquina para el Rey que se encuentra a la defensiva en el final de D + P contra D; una buena esquina para la Torre que se halla a la defensiva al final de T + PAT + PTR contra T.

Estrategia, un plan de acción en larga escala y/o a largo plazo que, sin embargo, puede ser modificado por maniobras tácticas específicas o incluso estar subordinado a ellas.

Los ataques directos, tales como los de apisonadora (*force majeure*), el acordonamiento, o los jaques, no son comunes; el final de D contra T + P muestra el ataque en dos frentes; el lema "divide y vencerás" se observa cuando es apartado y acorralado un Caballo; pero en la mayoría de los finales de partida se usan una o dos formas de ataque indirecto; (1) el flanqueo, que es la forma normal de proceder contra un frente estrecho, especialmente contra un bloqueo —el flanqueo puede ser corto, como en el Ejemplo 3:1e, o puede extenderse a través del tablero, como en

el Ejemplo 7:1a (ii)—; y (2), el señuelo, que representa la forma normal de proceder contra un frente amplio, en especial cuando existen muchos peones sobre el tablero.

La estrategia del defensor es, por su propia naturaleza, más circunscrita; se esforzará por cambiar peones, para reducir la anchura de su frente de ataque, en buscar recursos tácticos, y a observar las oportunidades de empate que puedan ofrecer ciertas piezas (por ejemplo, Alfiles de color opuesto), o de determinados peones (por ejemplo, los peones de Torre). La defensiva pasiva es factible sólo en un frente estrecho, y consiste de bloqueos, posiciones de hedgehog, y en el mate ahogado. La defensa activa, que en ocasiones es mejor en un frente estrecho, siempre es preferible en un amplio frente. La Dama de quien está a la defensiva puede buscar el jaque perpetuo; su Torre puede buscar una secuencia de jaques o formar una barrera; su Torre o su pieza menor puede forzar el cambio del último y vital peón, para provocar un empate por reducción de material; y todo esto sólo puede hacerse si sus piezas, incluyendo su Rey, se esfuerzan por tomar parte activa en las acciones.

Fineza de jaque (Véase el Ejemplo 5:4d.)

Finta (Véase el Ejemplo 3:3i.) Por medio de esta maniobra, Lasker empató una famosa partida contra Tarrasch, en San Petersburgo, 1914.

Flanquear (Véase Estrategia.)

Frente, la zona de combate, su anchura está definida por la situación de los peones: un frente amplio si están extendidos por el tablero; un frente estrecho si están contenidos en un espacio de cuatro columnas.

Horquilla, pieza que amenaza simultáneamente en dos o más direcciones; de especial importancia en los finales de D contra T y de D contra T + P. Se usa el libre de horquilla para describir una casilla en la cual la Torre podría permanecer sin riesgo de ser ahorquillada.

Interferencia, la acción de una pieza para impedir que una pieza enemiga se mueva a determinadas casillas, sea en el ataque (2:2d), o en la defensa (2:4a). Es autointerferencia cuando las propias piezas de un jugador interfieren una con otra, como en el Ejemplo 5:4d (ii).

Jaque cruzado, la respuesta a un jaque con otro jaque; en especial en los finales de Dama (9:1 a 9:4), como medio de evadir un jaque perpetuo.

Jugada de espera (Véase Perder la jugada.)

Jugada de tiempo (Véase Perder la jugada.)

Lado ciego (Véase el Ejemplo 3:5a.)

Lado corto, (Véase Lado largo.)

Lado largo, el lado de un peón, o grupo de peones, en el cual hay mayor número de columnas abiertas; al otro lado se le llama lado corto. La diferencia suele ser de importancia, en especial en el final de T + peón central (o PA) contra T. El Lado corto puede obstaculizar tanto las maniobras de las piezas de ataque como de defensa: el Caballo 5:1a (v), la Torre 8:2, la Dama 9:5, o el Rey, 3:4b, 3:4b (iii).

Lado vivo (Véase el Ejemplo 3:5a.)

Maniobra de retención, un Rey que detiene la aproximación del otro, sea en un ataque (3:3d, 8:2h), o en una defensa [5:4b (i), 7:1a].

Maniobra de rodeo, una maniobra en los finales con peón, por medio de la cual el Rey atacante flanquea dando la vuelta a una "casilla de zugzwang", como en el Ejemplo 3.4b.

Opción de la primera jugada, elección inicial del peón para moverse una o dos casillas. Esto puede ser decisivo, como en el Ejemplo 3:5u.

Oposición, campo de oposición (Véase Zugzwang.)

Paso inferior (Véase el Ejemplo 3:1g.)

Peón guía (Véase Cadena de peones.)

Peón pasado externo, peón que está fuera de la zona principal de la batalla y que, con frecuencia, se usa como señuelo (3:6).

Perder la jugada, cuando el jugador que tiene la jugada obliga la misma posición, pero de manera que su rival sea quien tenga que jugar. Si el contrario tiene la jugada está, por lo tanto, obligado a ceder terreno; a tal posición se le llama *squeeze*.

La Dama, la Torre o el Alfil pueden perder una jugada haciendo tiempo: a esto se le llama jugada de espera, como en los Ejemplos 1:3 y 5:2k.

Se puede hacer tiempo moviendo un peón, como en el Ejemplo 3:4b. A esto se le llama una jugada de tiempo y se tiene un número limitado de tales jugadas.

Se puede improvisar una maniobra que dure, digamos, tres jugadas por una parte, en contra de dos jugadas del contrario, llegando tarde a la misma posición, pero de manera que el turno de jugar sea del contrario. El Rey puede lograr

esto por medio de la triangulación, como en los Ejemplos 3:5b, 6:6j y 8:2j (ii). En ocasiones, el Alfil, la Dama (2:3b, 9:5g) o la Torre (8:2q), pueden hacer una maniobra que dé como resultado la pérdida de una jugada.

Posición triangular, (Véase el Ejemplo 8:31.)

Retroceso a 2A(1A), recurso defensivo que confina al Rey atacante enfrente de su PT (3:1h).

Salto doble, jugada inicial de un peón de su 2a. a su 4a. fila. Esto es decisivo en los Ejemplos 3:51 (i) y 71a (i).

Secuencia de jaques, maniobra defensiva ejecutada por un caballo, una Torre o una Dama, y que consiste en una serie de jaques los cuales obligan al atacante a dar jaque perpetuo o a mover a su Rey, en forma tan desfavorable que ya no podrá ganar.

Señuelo, Peón pasado externo que atrae a una pieza enemiga —por lo general al Rey— retirándola de la principal área de la batalla. (Véanse los Ejemplos 3:6h y 6:6e.)

Skewer, [Véase el Ejemplo 2:2a (i).] Una estratagema común en los finales con Torre.

Squeeze (Véase Zugzwang.)

Trébuchet, un Zugzwang bien conocido, raro, ya que por tener la jugada cuesta todo un punto (3:3c).

Triangulación, maniobra por medio de la cual el Rey —y en ocasiones la Dama— pierde una jugada. (Véase Perder la jugada y el Ejemplo 3:5b.)

Zugzwang, posición en la cual el turno de jugar es una desventaja decisiva para cualquiera de los jugadores (3:1a). La palabra *decisiva* aquí significa la diferencia entre un empate y un triunfo (3:1a), o entre una derrota y una victoria (3:3c). El zugzwang es irreversible; si sucede que el turno de jugar es de usted, entonces no podrá forzar hacia su rival; y viceversa.

En el Diagrama 3:1a, la casilla 6CD de las Blancas está correlacionada a la casilla 1AD de las Negras; ya que cuando los Reyes están colocados, respectivamente en esta forma, la posición es un zugzwang. En el Ejemplo 3:5g hay cinco zugzwang separados mostrados en la partida: Las casillas de las Blancas 1R, 1D, 1AD, 1CD, 1TD y 2TD están correlacionadas, respectivamente, con las casillas de las Negras 6AR, 6R, 5D, 4AD, 4CD y 5CD.

La oposición es una especie de zugzwang, en el cual las casillas correlacionadas forman un diseño regular que, al extenderse, forma el "campo de oposición". (Véanse los Ejemplos 3:1e, 3:1e (i), 3:5e, 3:5f, 3:5k y 3:6b.)

Todos los zugzwangs están marcados con una "zeta".

El squeeze es una posición en la cual el que está a la defensiva si se ve obligado a moverse, tiene que ceder, y si sucede que el turno de jugar es de usted, podrá perder la jugada. En el Ejemplo 1:4, después de 1 A—6C, el Rey a la defensiva recibe un squeeze, y debe moverse por el tablero. Sin embargo, la posición no es un zugzwang; pues si fuera de las Blancas el turno de jugar, su Alfil podría perder una jugada, llegando justamente a la misma posición siendo de las Negras el turno de jugar.

El zugzwang (zugsvan), es una palabra alemana que ahora se usa en inglés; y correctamente escrita, con zeta mayúscula, pese a lo que digan los críticos (¿de jardín de niños?). Se podrá notar que lo que he llamado un zugzwang, el finado V. Halberstadt (*Curiosités Tactiques des Finales*, París, 1954) lo llamaba zugzwang recíproco, marcándolo con ZZ; y lo que yo llamo un squeeze él le llamó un zugzwang, marcándolo con Z.

—oOo—

**ESTA IMPRESION DE 2500 EJEMPLARES SE
TERMINO EN MARZO DE 1987, EN LOS
TALLERES DE LA COMPAÑIA EDITORIAL
CONTINENTAL, S. A. DE C. V., MEXICO**

