

# FINALES *de* AJEDREZ

Miguel Illescas  
y otros

**RBA**

# Contenido

## 5 **Introducción**

- 7 Acorralar al Rey: mate con dos Torres
- 12 Mate con una Torre
- 17 Mate con la Dama
- 22 Coronar un peón alejado
- 27 Coronar un peón en la sexta o séptima filas
- 30 Casillas eficaces y oposición
- 38 El peón de Torre y el ahogado
- 42 Carreras de peones
- 46 Peones bloqueados: el *zugzwang*
- 51 Rey y dos peones contra Rey
- 55 Pieza y peón contra Rey solo
- 59 Alfil y peones
- 65 Caballo y peones
- 74 Torre contra peones
- 83 Dama contra peones
- 87 Alfiles de igual color
- 95 Alfiles de diferente color
- 101 Alfil y peón contra Caballo
- 107 Caballo y peón contra Alfil
- 111 Ventaja de calidad (sin peones)
- 118 Ventaja de calidad (con peones)
- 127 Finales de peones
- 132 Creación de un peón pasado
- 137 El Rey activo en el final
- 141 Cortando al Rey enemigo
- 147 Finales de Torre: posición de Lucena
- 151 Finales de Torre: posición de Philidor
- 156 Finales de Torre: el peón de Torre
- 160 La Torre detrás del peón pasado
- 165 Finales de Dama
- 169 Ventaja material: técnica para ganar
- 176 El ahogado en el final
- 181 Finales prácticos: reglas de oro
- 189 Finales clásicos
- 194 Finales clásicos (II)
- 198 **Soluciones**

# Introducción

Cuando se cambian muchas piezas y peones, y quedan pocos efectivos sobre el tablero, entramos en la fase que se conoce como el final de partida.

El final es la fase más decisiva del juego, pues tras el mismo no queda tiempo para corregir los errores que se cometan. A pesar de su evidente importancia, muchos aficionados no prestan la debida atención a su estudio y, como consecuencia, la calidad de su juego baja de modo dramático en el final y acaban estropeando buenas partidas que pasan de convertirse en posibles victorias o cómodos empates a derrotas ciertas.

Es bien sabido que es precisamente en esta fase de la partida donde se pone de manifiesto con mayor claridad la diferencia de nivel entre los maestros y los aficionados. Ello es así porque, a pesar de su aparente simplicidad, la mayoría de finales encierran una gran dificultad.

Este curso aborda el estudio de los principales finales de modo exhaustivo, con un planteamiento simple que los hace fáciles de entender, pero a la vez muy efectivo, pues se centra en lo esencial de cada tipo de final. Numerosos ejemplos y ejercicios ayudarán al lector a comprender y dominar los finales, y verá como el tiempo invertido se traduce rápidamente en unos resultados mucho mejores.

MIGUEL ILLESCAS CÓRDOBA  
Gran Maestro Internacional de Ajedrez

# Acorralar al Rey: mate con dos Torres

## La fase del final

En muchas partidas ninguno de los dos bandos consigue dar mate al Rey contrario, por lo que la lucha se va prolongando. A medida que ello ocurre, muchas piezas se van cambiando hasta que ya quedan muy pocas. Cuando se produce esta situación, nos encontramos en la fase final. Los finales más simples, que vamos a examinar a continuación, son aquellos donde a uno de los bandos no le queda otra pieza que su Rey, mientras su adversario todavía conserva otra.

En este caso, el bando que tiene ventaja conseguirá dar mate si la pieza restante es una Dama o una Torre.

En cambio, si solo queda un Caballo o un Alfil, no es posible dar mate. Con piezas menores hacen falta dos Alfiles o un Alfil y un Caballo para poder forzar el mate. En cambio, dos Caballos no bastan para forzar el mate, salvo que el rival ayude.

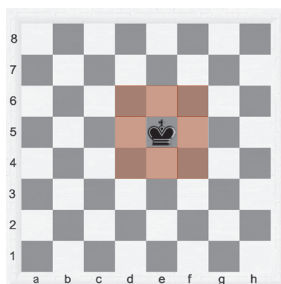
Naturalmente, un solo peón puede ganar la partida, si se consigue coronarlo, pues entonces se puede convertir en Dama, o incluso en Torre.

## Acorralar al Rey adversario

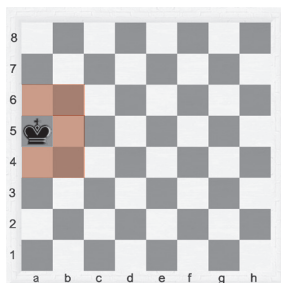
La técnica para dar mate al Rey solitario consiste en quitarle todas las casillas de escape.

Observemos ahora la posición del Rey en el centro del tablero. Tiene ocho ca-

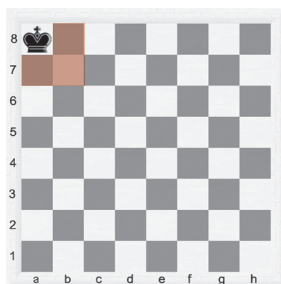
sillas a su disposición, y no es nada fácil quitárselas todas.



En cambio, con el Rey en la banda del tablero, solo existen cinco casillas de escape.



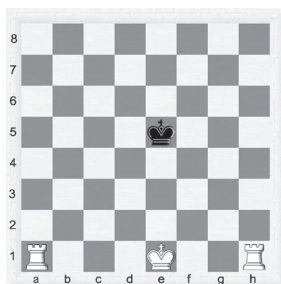
Y si el Rey está en el rincón, solo son tres las casillas por las que puede escapar. La tarea de darle mate es mucho más fácil.



## Mate al Rey solitario con dos Torres

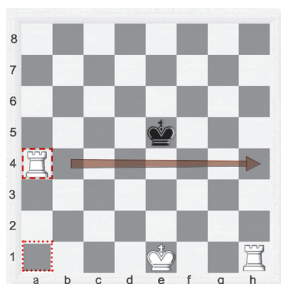
Para ilustrar cómo acorralar al Rey y conseguir el mate, veamos tres ejemplos en los que nuestro bando dispone de dos Torres.

### EJEMPLO 1



Partimos de una posición en la que el Rey negro se encuentra desamparado en el centro. Veamos el buen proceder de las Torres blancas, que limitan progresivamente su radio de acción.

#### 1. ♖a4



Con esta jugada las blancas establecen una barrera en la fila 4 que el Rey negro no podrá cruzar. Por lo tanto, quedará encerrado en las cuatro últimas filas.

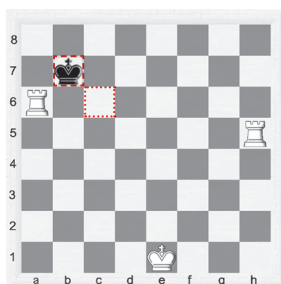
#### 1... ♔d5 2. ♖h5+

Ahora la otra Torre obliga a retroceder al Rey negro hacia la banda. Observación importante: una Torre da jaque mientras la otra le corta el paso hacia delante.

#### 2... ♔c6 3. ♖a6+

Se repite la maniobra

#### 3... ♔b7



Este es otro momento importante. Ahora el Rey ataca la Torre, así que las blancas tienen que modificar su plan.

#### 4. ♖g6

La Torre se aleja lo más posible del Rey contrario, pero lo mantiene en su encierro, ahora dentro de las dos últimas filas.

#### 4... ♔c7 5. ♖h7+

Y con esta jugada se completa el arrinconamiento del Rey negro, que ya está obligado a ir a la banda

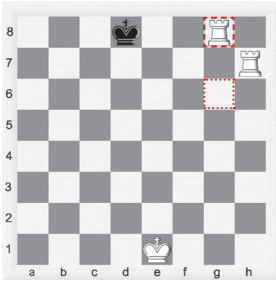


Para dar **mate al Rey solitario**, la primera tarea es llevarle a la banda del tablero, o todavía mejor, al rincón.

**5...♔d8**

donde ya es posible ejecutar el jaque mate.

**6.♖g8#**

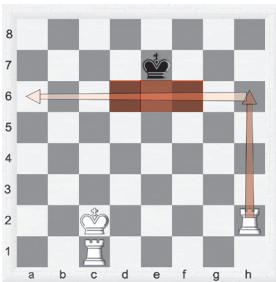


Obsérvese la figura final del mate. Conviene tenerla muy presente para intentar saber en todo momento cuál es el verdadero objetivo.

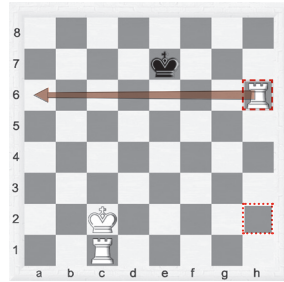
Por tanto, cuando se pueda reducir la movilidad del Rey realizando una jugada que le encierre en una zona del tablero lo más pequeña posible, sin duda, habrá que aprovechar la ocasión.

**EJEMPLO 2**

Veamos ahora otra posición en la que se limitan de un modo más efectivo las casillas de que dispone el Rey negro para poder escapar.



**1.♖h6**



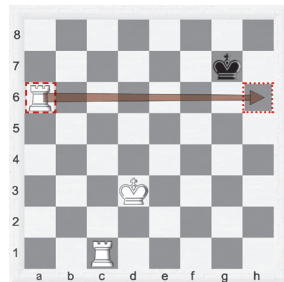
Con esta jugada el Rey negro ya no podrá escapar de la zona comprendida entre las filas 7 y 8.

En cambio, empezar dando jaques, por ejemplo con 1.♖h7+, no sería acertado, ya que las negras, jugando 1...♔f6, dispondrían de más espacio para escapar con su Rey y el mate se prolongaría por más jugadas.

**1...♔f7 2.♔d3**

Aunque en este final no es necesaria la colaboración del Rey blanco, esta jugada permite la acción de la otra Torre blanca. De todas maneras, no se debe olvidar que el Rey también puede colaborar en el ataque.

**2...♔g7 3.♖a6**

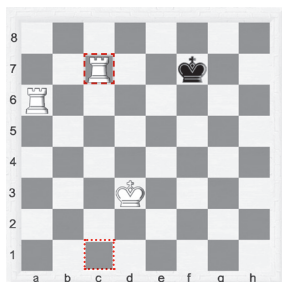


Cuando el Rey ataca una de las Torres, ésta se retira lo más lejos posible, pero el Rey negro sigue encerrado entre las filas 7 y 8.

### 3...♔f7

Y ahora el mecanismo de mate es el del ejemplo anterior.

### 4.♖c7+

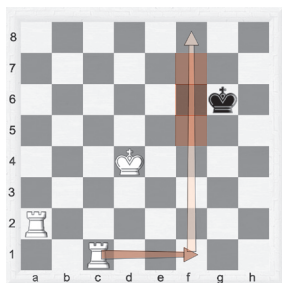


De nuevo, la acción combinada de las Torres en filas (o columnas) contiguas, y operando desde lejos, arrincona al Rey negro.

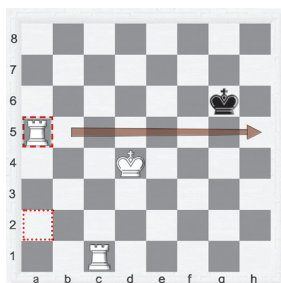
### 4...♔e8 5.♖a8#

## EJEMPLO 3

No pensemos que hay que cortar el Rey adversario solo por las filas. A veces resulta mucho más efectivo hacerlo por las columnas.



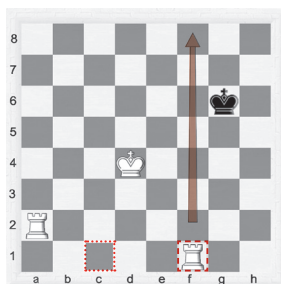
Por ejemplo, en esta posición, la jugada 1.♖a5 no es una mala opción, dado que corta al Rey negro en una zona que comprende las filas 6, 7 y 8.



Así, según la técnica que nos ocupa, el mate se producirá así: 1.♖a5 ♔f6 2.♖c6+ ♔c7 3.♖a7+ ♔d8 4.♖h6 ♔c8 5.♖h8# o sea, cinco jugadas en total.

Sin embargo, las blancas disponen de una maniobra más efectiva, cortando el Rey negro verticalmente con la siguiente jugada.

### 1.♖f1



Ahora el Rey negro queda encerrado entre las columnas g y h. Y el mate se produce antes:

### 1...♔g5 2.♖g2+ ♔h4 3.♖h1#

Solo tres jugadas, a partir de la posición inicial. Obsérvese que la jugada 1.♖f1

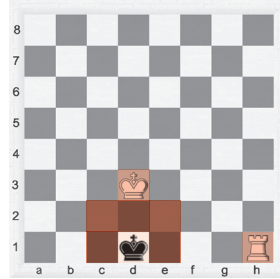
consigue el mismo objetivo de cortar el Rey en dos columnas y el mate se produce también en tres jugadas:

**1...♔g5 2.♖g1+ ♔h4 3.♖h2#**

En los ejemplos anteriores las blancas contaban con dos Torres, una fuerza muy grande, pues ambas piezas se ayudan entre sí para acorralar al Rey contrario. Pero, con las fuerzas mínimas para dar mate, es de vital importancia la colaboración de nuestro Rey para conseguir acorralar y dar mate al Rey enemigo.

Más adelante explicaremos la técnica que se utiliza para dar mate con una Dama o con una Torre.

Veamos ahora solamente un final, una posición en la que ya se ha conseguido dar el mate con una sola Torre. En esta ocasión, el Rey negro ha sido llevado hasta la banda y el Rey blanco le impide el escape.



**RECUERDA**

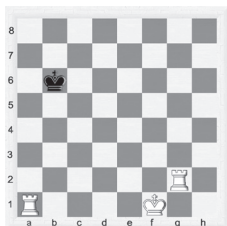
- El **final** se produce cuando la mayor parte de las **piezas** ya han sido **canbiadas**.
- Analizar los **posibles movimientos de las piezas** cuando estamos en la fase final es muy útil para resolver la partida a **nuestro favor**.
- Si contamos únicamente con las **fuerzas mínimas** para dar mate, es imprescindible la **colaboración del propio Rey** para conseguir acorralar y dar mate al Rey enemigo.

Si solo nos queda...	¿Se puede dar mate?
♖	Sí
♗	Sí
♘	No
♙	No
♘+♘	Sí
♘+♙	Sí
♙+♙	Sí (pero solo si el rival juega mal)
♙	Sí (pero hay que coronar el peón)



## Ejercicios prácticos (soluciones en la pág. 198)

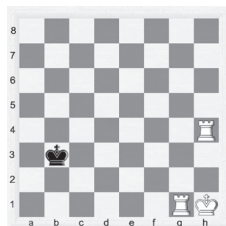
### 1 Juegan las blancas



¿Cómo dan mate en tres jugadas?



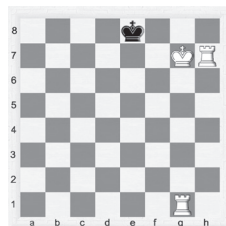
### 2 Juegan las blancas



¿Cómo dan mate en tres jugadas?



### 3 Juegan las blancas



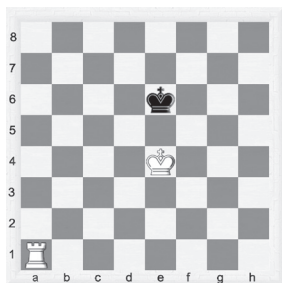
¿Cómo dan mate en dos jugadas?



## Mate con una Torre

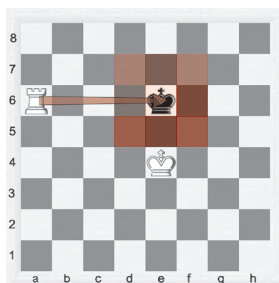
### Con una Torre es suficiente

Para poder dar mate, es necesario que el Rey del bando débil se encuentre confinado en la banda del tablero o en el rincón del mismo. No es posible darle mate mientras se encuentre en el centro del tablero, pero debemos aprender la técnica para llevarlo hacia la banda, para lo cual es fundamental la siguiente posición:



Obsérvese que los Reyes están enfrentados, lo que se conoce como «estar en oposición». En este momento, el jaque con la Torre consigue el objetivo de hacer retroceder al Rey enemigo hacia la banda.

1. ♖a6+



La Torre quita al Rey negro las casillas de la sexta fila, mientras que el Rey blanco le impide ir a las de la quinta fila.

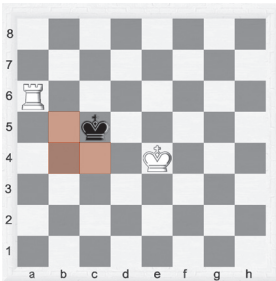
Por consiguiente, el Rey negro se ve obligado a retroceder a la séptima fila.

**1...♔e7**

Y ahora, de modo similar a lo que ya habíamos visto en el caso del mate con dos Torres, el Rey negro queda confinado a las dos últimas filas, de donde ya no hay que dejarle escapar.

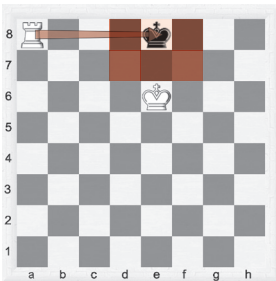
Nótese que el jaque de la Torre solo resulta útil con los Reyes frente a frente, en oposición. Si las piezas blancas continuasen dando jaques, el Rey negro se escaparía:

**2.♖a7+? ♔d6 3.♖a6+ ♔c5**



## Objetivo: llevar el Rey a la banda

Con el Rey en la banda, la imagen de mate que queremos lograr será parecida a la siguiente:

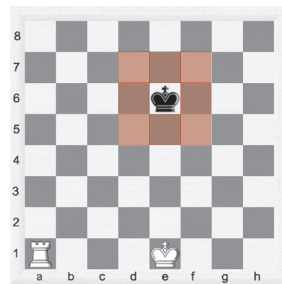


De modo similar a lo antes visto, la Torre ataca las casillas de la fila donde está el Rey negro, mientras su propio Rey, enfrentado a su adversario, le impide escapar hacia delante. Como no hay ninguna fila para retroceder, es jaque mate, un mate que se conoce como Mate del Pasillo, debido a la acción de la Torre barriendo toda la fila.

Una vez conocido el objetivo, vamos a ver la técnica para llegar hasta él.

## La técnica del Mate del Pasillo

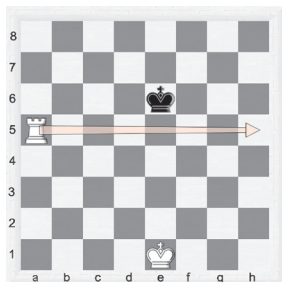
Para dar el Mate del Pasillo, hay dos cosas que siempre debemos tener en cuenta: los jaques con la Torre solo hay que darlos cuando los Reyes están en oposición y dicha oposición hay que conseguirla cuando nos toque jugar a nosotros, o, lo que es lo mismo, no plantearla directamente, sino obligar al Rey adversario a entrar en ella. Lo aclararemos con el siguiente ejemplo:



En esta posición, el Rey negro goza de amplia libertad. El primer paso es aprovechar la capacidad de la Torre para dejarle confinado en un área mucho más pequeña.

Primer paso: corte del Rey enemigo.

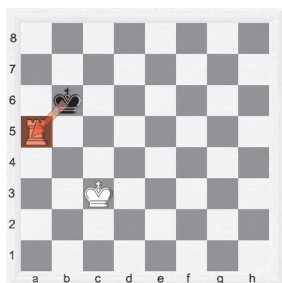
## 1. ♖a5



Ahora el Rey negro queda encerrado en la zona de las tres últimas filas. El objetivo en este momento es no dejarle escapar de esa zona.

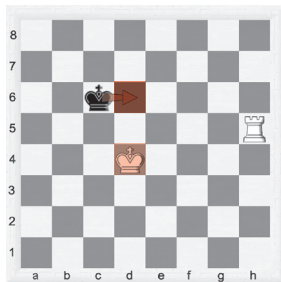
Segundo paso: aproximación de nuestro Rey.

## 1... ♔d6 2. ♖d2 ♔c6 3. ♖c3 ♔b6



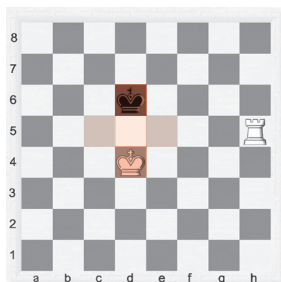
Tercer paso: cuando se produzca la circunstancia de que el Rey enemigo ataque la Torre, hay que apartarla lo más lejos posible de su alcance, sin olvidar en ningún momento seguir manteniendo el encierro.

## 4. ♞h5 ♔c6 5. ♔d4



Cuarto paso: aproximación del Rey a salto de Caballo. Este es un punto muy importante: si planteamos directamente la oposición jugando el Rey a la casilla c4, el Rey negro jugará a la casilla d6 y no habremos tenido tiempo de aprovecharla. Es mejor dejar que sea el Rey del bando débil el que caiga en la oposición.

## 5... ♔d6

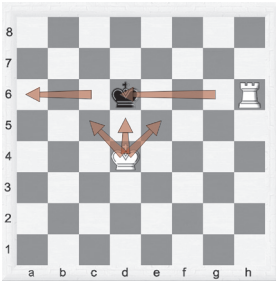


Las negras no tienen más remedio que aceptar la oposición. Si 5... ♔b6 6. ♔c4, y el Rey negro de todos modos tendría que aceptar entrar en la oposición o verse relegado a la banda.

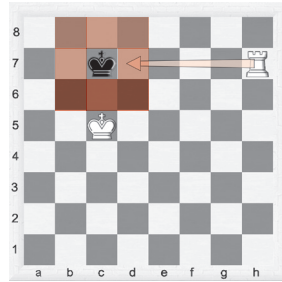


El concepto de **oposición** es muy importante en todos los finales. A lo largo de esta obra iremos introduciéndonos en él y mostrando ejemplos concretos que ilustren de la manera más clara posible su **utilidad en diferentes situaciones**.

6. ♖h6+



10. ♖h7+

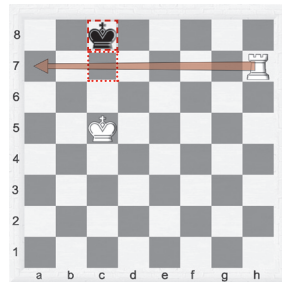
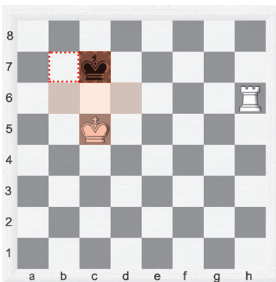


Quinto paso: jaque en oposición. Ya hemos visto esta maniobra. Obsérvese que hasta ahora no hemos necesitado dar ni un solo jaque. El momento oportuno es cuando los Reyes están en oposición. Las siguientes jugadas repiten la misma técnica hasta que el Rey negro se vea obligado a ir a la banda.

Ahora, con los Reyes en oposición, se completa el sexto paso: cortar el Rey adversario en la banda.

6... ♔d7 7. ♕e5 ♖c7 8. ♔d5 ♖b7  
9. ♕c5 ♖c7

10... ♖c8



Si 9... ♖a7 10. ♖b6, y se consigue el objetivo del paso 6, cortar en la banda. El mate se logra muy rápido, por ejemplo, con los siguientes movimientos: 10... ♖a8 11. ♕c6 ♖a7 12. ♕c7 ♖a8 13. ♖a6#.

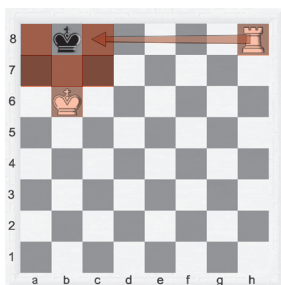
Sería un poco mejor 10... ♖d8, aunque solo retrasa el mate dos jugadas. Luego veremos la forma de hacerlo. Aquí mostramos la línea más sencilla.

11. ♕d6

De nuevo el Rey se acerca a salto de Caballo. Esto obliga al Rey negro a acercarse al rincón, porque si juega 11... ♕d8, recibe mate inmediato con el movimiento 12. ♖h8#.

**!** Los **jaques solo son útiles cuando los Reyes están enfrentados**, en oposición. Fuera de esta circunstancia, solo alargan el proceso de dar mate. Por lo tanto, hay que evitar dar jaques innecesarios.

11...♔b8 12.♕c6 ♖a8 13.♕b6  
♕b8 14.♞h8#

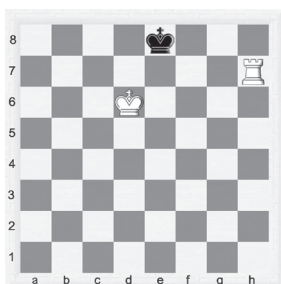


Como hemos visto, apenas ha sido necesario dar jaques hasta el momento final. Veamos ahora la posibilidad que mencionamos en la jugada 10 de las negras, si jugaban su Rey a la casilla d8.

10...♔d8 11.♕d6

Jugar el Rey a esta casilla, en lugar de 11.♕c6, acorta el mate una jugada. La razón es que la Torre blanca quedaría atacada después de 11...♕e8 12.♕d6 ♕f8 13.♕e6 ♖g8. Sin embargo, manteniendo el Rey negro encerrado, el mate se logra pronto: 14.♞f7 ♔h8 15.♕f6 ♖g8 16.♕g6 ♔h8 17.♞f8#.

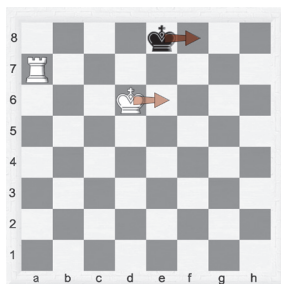
11...♕e8



Si las negras juegan 11...♕c8, una jugada de espera, como 12.♞g7, les obliga a

irse hacia el rincón, donde recibirán mate como ya hemos visto anteriormente.

12.♞a7



También hay que prestar atención a esta jugada. La Torre, que sería atacada en cuanto el Rey negro llegase a g8, se anticipa pasando al otro lado, donde el Rey negro ya no podrá acercarse, puesto que si 12...♕d8, seguiría 13.♞a8#.

A partir de aquí el mate es sencillo:

12...♕f8 13.♕e6 ♖g8 14.♕f6  
♕h8 15.♕g6 ♖g8 16.♞a8#

## RECUERDA

- La técnica del **Mate del Pasillo** se desarrolla mediante **seis pasos**:
  - Cortar al Rey enemigo con la Torre.
  - Llevar nuestro Rey a la fila anterior a la de corte.
  - Apartar nuestra Torre cuando sea atacada.
  - Aproximar el Rey a salto de Caballo.
  - Dar jaque de Torre una vez lograda la oposición.
  - Cortar al Rey adversario en la banda.