

## Finales

Muchas veces en los torneos, se ven jugadores que tienen gran ventaja material que han ganado en el medio juego, mediante elementos tácticos, como la clavada, ataque doble, pero que no pueden dar jaque mate.

Si un jugador no sabe dar jaque mate, la partida es tablas. Incluso si el jugador que está perdiendo tiene menos tiempo, puede alegar que el jugador con ventaja no está “haciendo nada por ganar”, y el árbitro después de verificar esto, debe declararlo tablas.

El primer consejo que se puede dar, es que si un jugador tiene poco tiempo en un torneo y el rival todavía tiene algunas piezas, se debe intentar capturarlas todas, ya que si se acaba el tiempo, se puede alegar que el rival “no tiene suficiente material para ganar”, y el árbitro lo declara tablas.

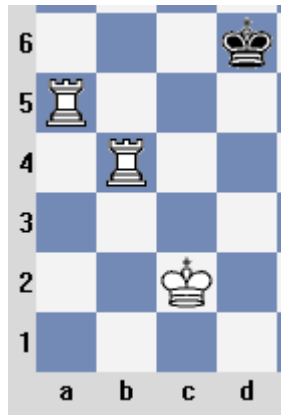
Lo más básico en los finales es aprender a dar jaque mate con dos torres, con dama o con una sola torre. Si uno aprende esto, no necesita de más piezas, que incluso pueden estorbar o permitir un mate ahogado.

El mate con dos torres.

Esto también se conoce como “escalera”, ya que las torres van dando jaque al rey casilla por casilla (escalón por escalón)

Las torres deben tratar de instalarse como en el diagrama.

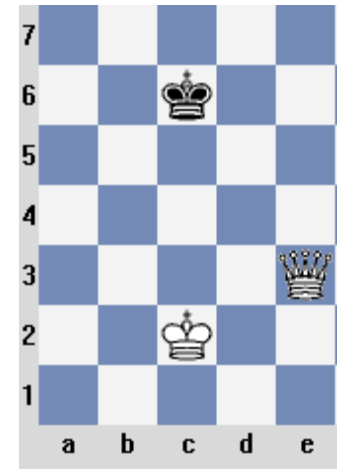
Si el rey negro se acerca, las torres juegan a la otra esquina (g4 y h5) y se ponen en similar situación para seguir avanzando hacia adelante y ganar. Cuando es la dama la que está en a5, el rey negro se puede acercar, pero no puede capturar la torre porque está protegida por la dama, entonces el mate es más simple.



## Mate con Dama

Cuando solo se tiene una dama, lo más aconsejable es ir atrapando al rey contrario con la dama y cuando se lo tenga en la última fila o columna, acercar el rey propio para ayudar a la dama a dar mate.

En el diagrama, la mejor jugada de las blancas es \_\_\_\_\_, que obliga al rey negro a retirarse. Si pusiste Dd4, es buena, pero es mejor De5, porque el rey negro tiene que irse a la séptima fila o a la segunda columna.



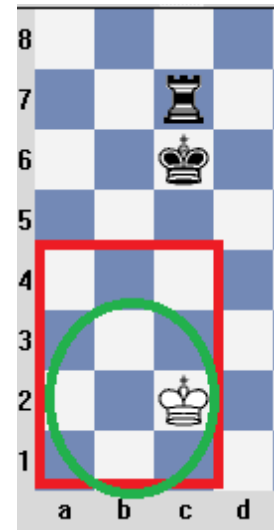
Una secuencia de mate sería: 1. De5, Rb6 2. Dd5, Ra6 3. Dc5 Obligando al rey a retirarse a la séptima fila 3... Rb7 4. Dd6, y se repite lo mismo hasta que el rey quede en la última fila. 4... Ra7 5. Dc6, Rb8 6. Dd7, Ra8 En este momento muchos ajedrecistas novatos cometen el error de acercar la dama a c7 y dejan ahogado al rey. Es tablas cuando debieran ganar. Deben mantener la dama en d7 y empezar a acercar el rey de forma de apoyar a la dama cuando de jaque mate. Recrea la posición con un juego de ajedrez y apréndela hasta que sea automática.

## Mate con Torre

El mate con torre es un poco más demoroso, ya que la torre sola no puede arrinconar al rey. Tienen que ir juntos rey y torre.

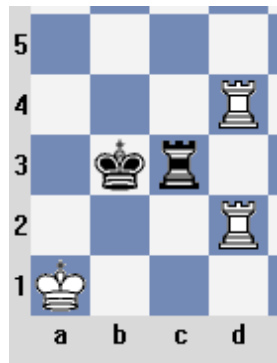
En el Diagrama, la mejor jugada para la torre es: 1.- \_\_\_\_\_, ya que corta el paso del rey blanco hacia la columna D. Si las negras juegan Rc3, La jugada \_\_\_\_\_ lo acorralla en el cuadrado La jugada \_\_\_\_\_ lo acorralla en el círculo Una posible secuencia es:

1. ... Td7, 2. Rc3, Rc5 3. Rb3, Td3+ 4. Rc2, Rc4 5. Rb2, Tc3 6. Ra1, Rb3 7. Rb1, Tc4 8. Ra1, Tc1++ (Si 6. Rb1, Rb3 7. Ra1, Tc1++).



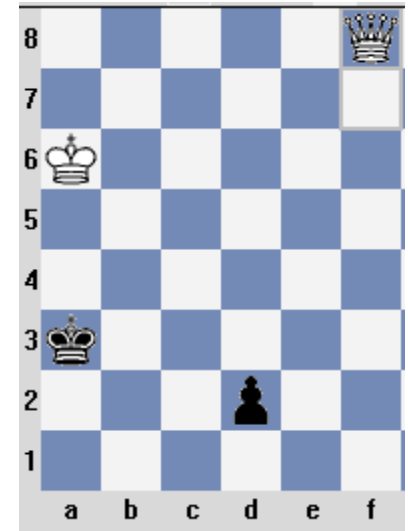
Cuando ya sepas dar estos mates elementales, los finales se simplifican. Puedes realizar los cambios pensando en que te vas a quedar con una torre o una dama al final con lo cual vas a ganar la partida fácilmente.

En el diagrama, las negras pueden dar mate con Tc1++. Las blancas si quieren evitar el mate, deben jugar Rb1 o Td1. Pero es mejor cambiar una torre y quedarse con la otra para dar mate. La jugada ganadora es: \_\_\_\_\_, clavando la torre y cambiándola. Luego se da mate con la torre que queda.



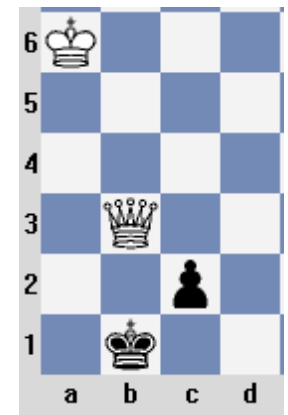
Partiendo del diagrama anterior, se hicieron las siguientes jugadas:

1.- f4, d5 2. f5, d4 3. f6, d3 4. f7, d2 5.f8=D+ (ver diagrama). Las negras ahora deben ir a proteger su peón. Pero las blancas tienen una larga maniobra que gana el partido. Hacen jaques hasta que el rey negro se ponga delante del peón y no pueda coronar. Entonces, las blancas acercan su rey para ayudar a la dama a capturar el peón.



5.- ..., Rb2 6. Db4+, Rc2 7. Dc4, Rb1 8.Db3+, Rc1 9. Dc1+, Rd1 (si Rb1, pierde el peón. En este momento, las blancas aprovechan de mover su rey). 10. Rb5, Re2 11. Dc2, Re1 12. De4+, Rf2 13. Dd3, Re1 14. De3, Rd1 (y ahora vuelven a mover el rey) 15. Rc4, Rc2 16.Dc3, Rd1 17. Rd3, Re1 18. Dd1+ y ahí ya es conocido el camino al jaque mate.

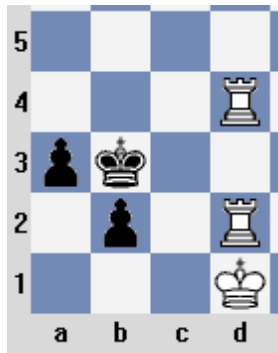
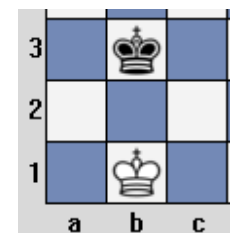
Esta estratagema no se puede ocupar si el peón es de la columna c o f, ya que el bando más débil se ahoga. Mirar la figura lateral. En la situación anterior, el rey se ponía delante del peón para no perderlo. En este caso, juega Ra1 y si las blancas capturan el peón, se produce el ahogado.



### Oposición

La oposición es un concepto de que el rey se pone a un cuadro en frente del otro rey.

En la imagen, el que jugó último se puso en oposición al rey adversario.



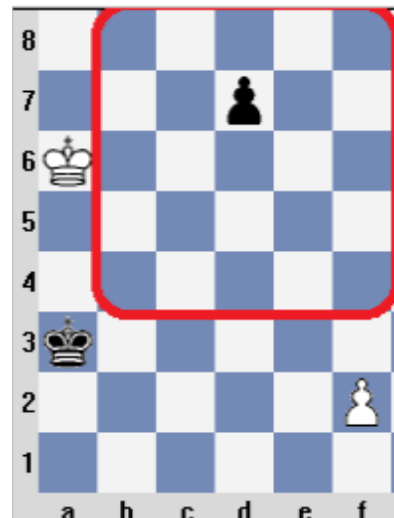
En el diagrama, las negras se ven perdidas. Pero amenazan coronar el peón de b2.

Las blancas tienen muchos caminos para cambiar una de las torres por ambos peones. Intenta encontrar uno

1. T4d3, \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

### La Carrera por la coronación.

En muchos finales, gana el que llega primero a coronar. Para eso hay que sacar bien las cuentas, sobretodo si un peón corona con jaque, lo que evita que el rival pueda mover a su vez su peón. El diagrama servirá para varios ejercicios. Si 1. f4, f5? (las blancas llegan primero con jaque por lo que ganan la partida). En la imagen se ejemplifica la regla del cuadrado. Si el rey alcanza a meterse al cuadrado, puede capturar el peón.

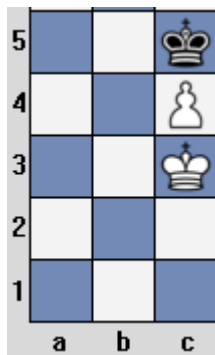


La oposición tiene varias aplicaciones.

### 1) Tablas por oposición.

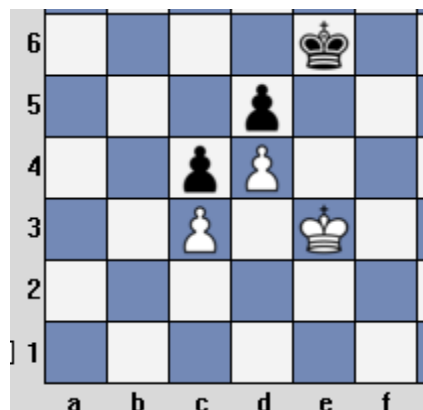
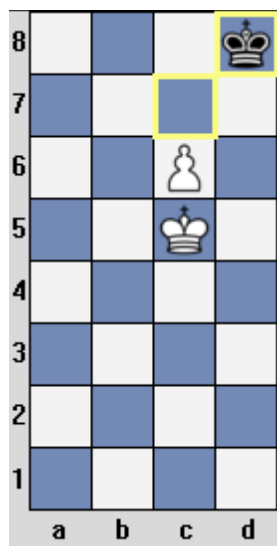
En la posición del diagrama, las blancas tienen un peón más, pero las negras pueden optar a tablas por oposición, es decir, oponiéndose al rey blanco, a medida que se vaya avanzando el peón, hasta que consiguen las tablas por mate ahogado.

1.Rd3 Rc6 2.Rd4 Rd6 3.c5+ Rc6 4.Rc4 Rc7 5.Rd5 Rd7 6.c6+ Rc7 7.Rc5 Rc8 8.Rb6 Rb8 9.c7+ Rc8 10.Rc6 =  
Tablas por ahogado.



Si las negras no mantienen la oposición pierden. En la jugada 7, las negras jugaron Rc8. Si hubieran jugado 7. ...., Rd8, la posición queda como lo refleja el diagrama. Las blancas ganan la oposición con la jugada 8.- \_\_\_\_\_.

La partida sigue 8. ...., Rc8 9. c7, Rb7 (las negras no tienen donde mover). Las blancas deben aprovechar que sale el rey y posicionan su rey para defender el peón que corona con la jugada 10. \_\_\_\_\_. Después de coronar, ganan rápidamente.



### 2. Oposición con peones

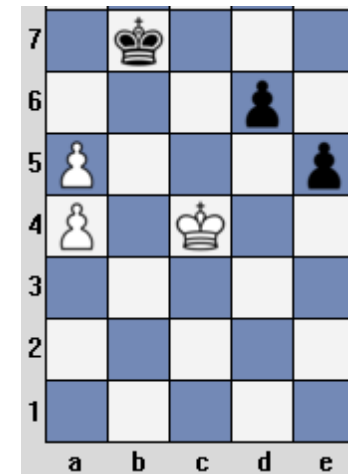
En el caso del diagrama, la partida es tablas si los reyes mantienen la oposición. Completa las jugadas que deben realizar las negras.

1. Rf4, \_\_\_\_\_ 2. Rg4, \_\_\_\_\_  
Si 2. ...., Re6, las blancas aprovechan  
3.Rg5 Rd7 4.Rf5 Rd6 5.Rf6 Rd7 6.Re5 Rc6 7.Re6 Rc7 8.Rxd5 \*

### Peones Doblados

Se debe procurar quedar en el final con peones protegidos unos a otros, puesto que son menos frágiles a los ataques del rey. En el diagrama, ambos bandos tienen dos peones, pero los peones blancos doblados (en hilera) no valen nada, porque el rey los captura fácilmente. En cambio, los peones negros, no pueden ser tomados por el rey, ya que si captura el de más atrás, el que está adelante se escapa y corona.

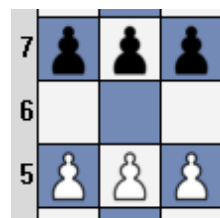
En tu ajedrez, intenta ganar con las negras hasta llegar a dama.



- 1.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 2.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 3.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- 4.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 5.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 6.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- 7.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 8.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 9.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- 10.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 11.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 12.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- 13.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 14.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ 15.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_

Una variante es una jugada que no se hace en el partido, pero que se puede anotar para analizarla. A continuación se muestra un posible desarrollo del partido a partir del diagrama y una variante.

1.Rb5 d5 2.a6+ Ra7 3.a5 d4 4.Rc4 Rxa6 5.Rb4 d3 6.Rc3 e4 7.Rd2 Rxa5 8.Re3 Rb4 9.Rd2 Rc4 10.Rd1 e3 11.Re1 ( 11.Rc1 e2 12.Rd2 Rb3 13.Re1 Rc2 14.Rf2 d2 15.Rxe2 d1=Q+ )  
11...d2+ 12.Re2 Rc3 13.Rd1 e2+ 14.Rxe2 Rc2 15.Re3 d1=Q



En el diagrama, las blancas aprovechan que sus peones están más adelantados y los reyes lejos de la acción. Sacrifican 2 peones, pero coronan dama antes que las negras y ganan.

Las dos jugadas iniciales son:

- 1.- \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_
- 2.- \_\_\_\_\_