

FINALES DE AJEDREZ. REY Y PEÓN CONTRA REY (2º PARTE)

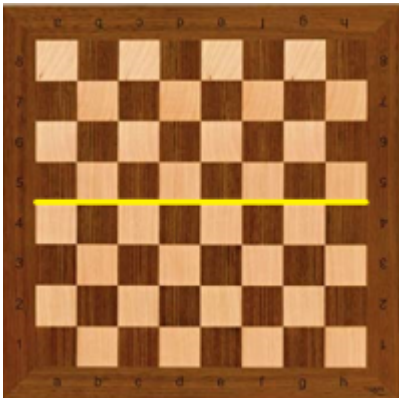
February 1, 2021

Categorías: Ajedrez, Finales



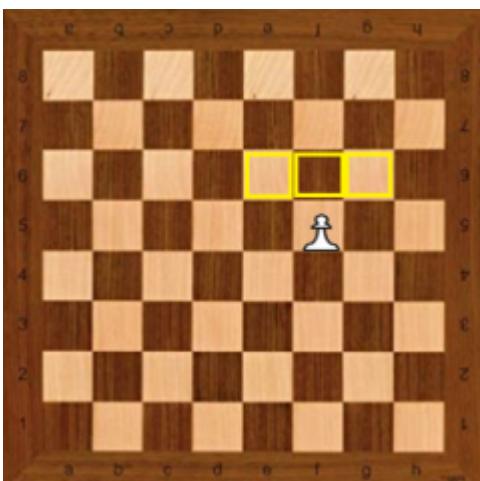
LAS CASILLAS VITALES

Son las casillas en las cuales ubicando nuestro rey ganamos el final tengamos o no la oposición. ¿Cuales son las casillas vitales? Las casillas vitales son tres casillas situadas por delante del peón, en las cuales situando al rey se gana, le toque jugar al bando fuerte o al débil. Para saber cuales son estas casillas deberemos fijarnos en que fila esta el peón, ya que, las casillas vitales cambian si el peón ha pasado de la mitad del tablero o no.



EL PEÓN HA PASADO LA MITAD DEL TABLERO

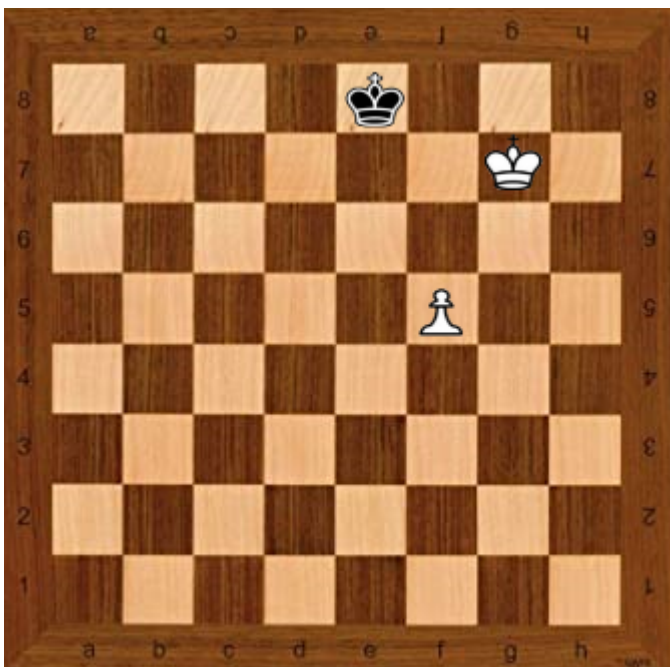
Cuando el peón ha pasado la mitad del tablero, las casillas vitales son las tres casillas que están justo delante de él.



Para el peón en quinta del siguiente diagrama, las casillas vitales son, **e6, f6 y g6**, las tres que están delante de él. Puesto que el rey ya está en una de ellas, las blancas ganan: No hay que precipitarse en avanzar el peón, antes, hay que abrirle camino con el rey.



1. Rf6 (f6?!, Re8! ganando la oposición y consiguiendo las tablas) **1...Re8** El rey negro se ha apartado de la las casillas por las que debe pasar el peón. **2.Rg7**

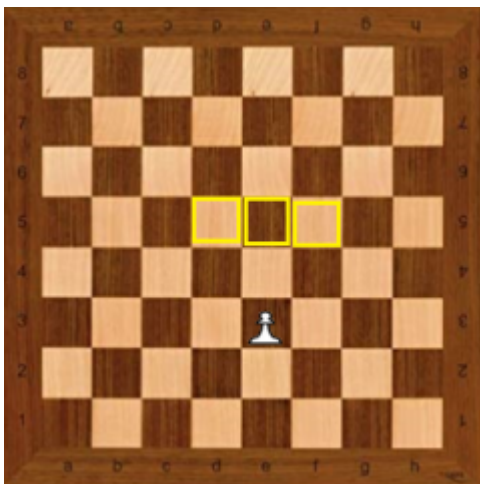


Ahora el camino del peón está libre y en tres jugadas coronará. **2...Re7 3.f6+, Re6 4.f7** llegando a coronar.

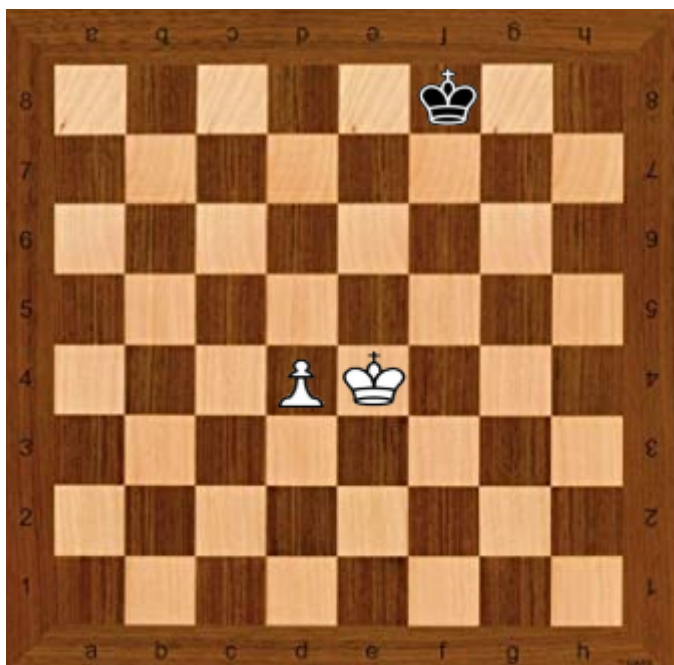


EL PEÓN NO HA PASADO LA MITAD DEL TABLERO

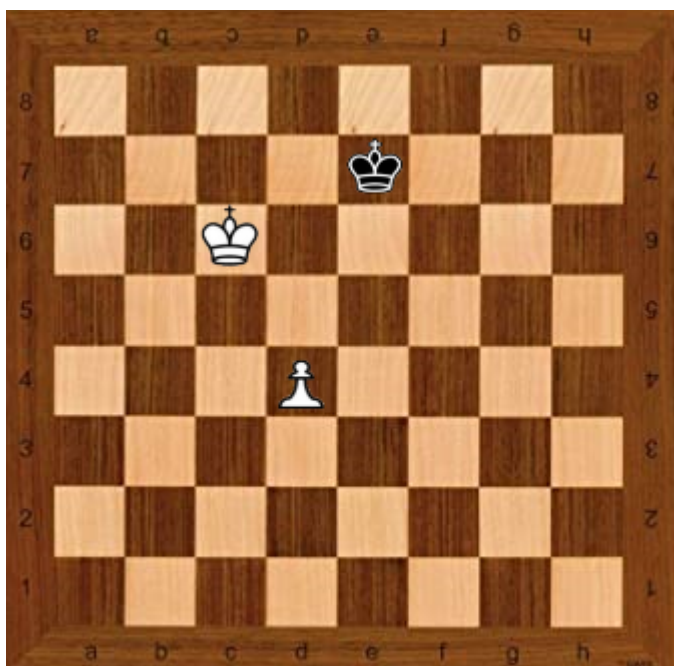
Si el peón no ha pasado la mitad del tablero, las casillas vitales son las casillas que están don filas delante del peón, es decir, hay que dejar una fila entre las tres casillas vitales y el peón. Si el peón esta en la tercera fila, las casillas vitales están en la quinta fila. Así se puede utilizar la fila que se deja libre entre el peón y el rey para poder perder un tiempo y ganar la oposición si fuese necesario.



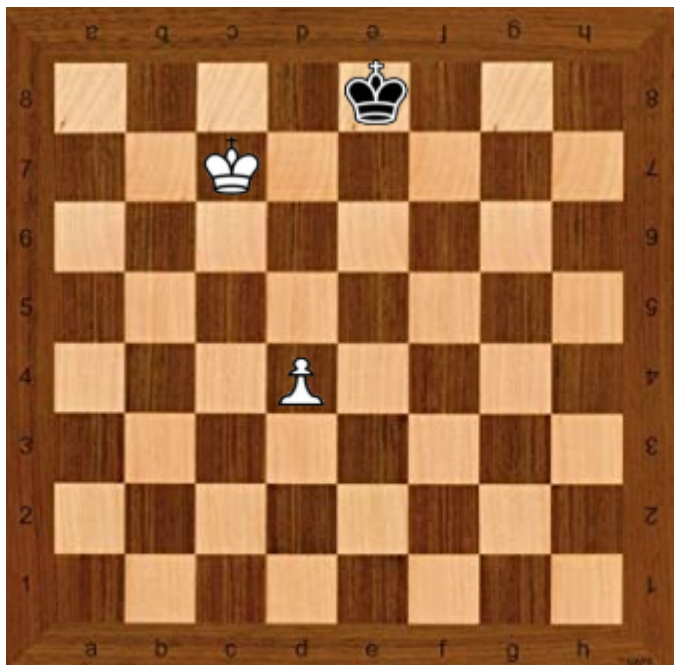
Para el peón en la cuarta las casillas vitales están en la sexta fila, en el diagrama las casillas **c6, d6 y e6**. Si el rey blanco ocupa una de esas casillas, el peón corona. En la posición del diagrama el rey blanco alcanza una de las casillas críticas sin importar quien juegue, pero a veces se produce una lucha más cerrada por ellas, en la cual la oposición juega su papel.



1Rd5! Dirigiéndose a la casilla crítica c6. (1Re5?? sería mala por 1...Re7 que impide al rey contrario avanzar, y en este caso llegar a las casillas vitales gracias a la oposición). **1... Re7 2.Rc6**



2 ... Rd8 3.Rd6 ganando la oposición, **3...,Re8** (3..., Rc8 4. Re6 sin que cambie el destino de la partida) **4. Rc7** consiguiendo dejar el camino libre para que el peón corone.

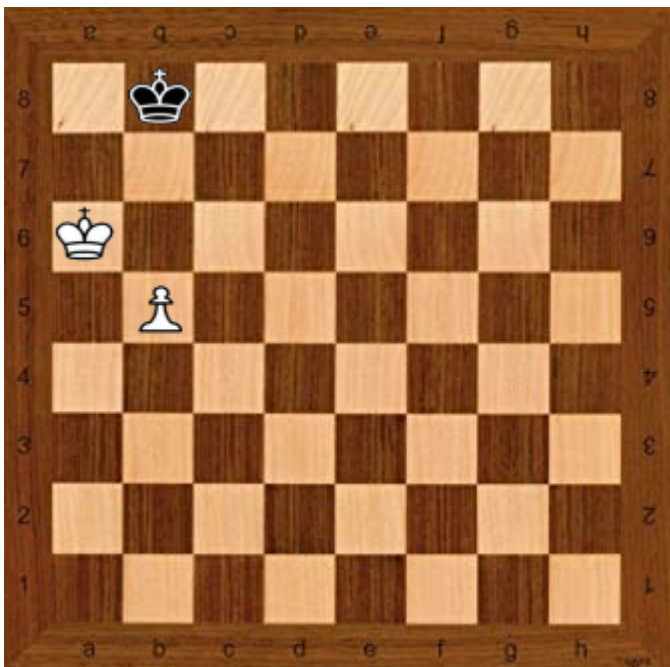


EL PEÓN DE CABALLO

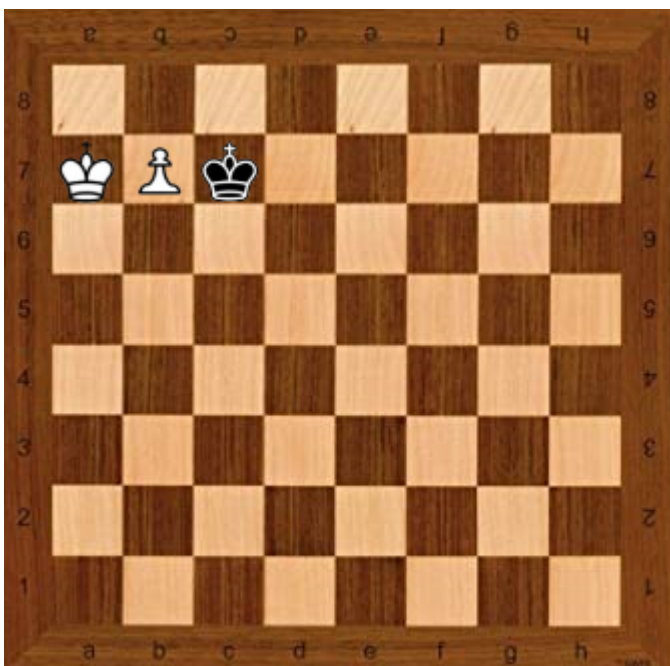
Una vez más el peón de caballo plantea dificultades adicionales, pero la regla de las casillas críticas se sigue cumpliendo. Tan sólo hay que actuar con un poco más de cuidado. El rey tiene que pasar al otro lado, al borde del tablero para evitar los molestos trucos de ahogado.



1. Rb6! 1. b6?? ahogado; 1...Rb8 2. Ra6



2... Ra8 3. b6, Rb8 4. b7, Rc7 5. Ra7 consiguiendo apoyar el peón en su coronación.



para ir a la **tercera parte** pincha aquí.