

# TORRE CONTRA DOS PEONES

August 18, 2023

Categorías: Finales



## TORRE CONTRA DOS PEONES ALEJADOS



Al tener dos peones el bando que tiene la torre no puede seguir la misma técnica que utilizamos contra un peón para conseguir la victoria. Para salvar la partida y conseguir unas tablas hay que jugar preciso con los peones. Saber si la torre es capaz de controlar la casilla de coronación resulta de vital importancia. **1. f3! Tf2** otra opción es **1... Th4 2. D4 Tf4 3. Rc4 Rc2 4. Rc5 Rd3 5 d5** y el rey negro un puede llegar a e4 por lo que la posición nos conduce a las tablas, **2. d4 Txf3+ 3. Rc4 Rc2 4. d5 Td3 5. Rc5** y tablas.

## TORRE CONTRA DOS PEONES LIGADOS

La regla general dice que dos peones ligados ganan a la torre si se encuentran en la sexta fila y los reyes están alejados.



Si en esta posición juegan las negras ganan con d3, impidiendo que la torre pueda capturar los dos peones. Jugando las blancas tenemos que ver la posición de los reyes, el rey negro está lejos de la acción además de estar cortado. Dando una oportunidad a las blancas para ganar **1. Te7!** primero hay que parar al peón más avanzado **1... Rg8 2. Te4 Rf7 3. Txd4 Rf6 4. Te4** llegando a capturar los dos peones y quedando con un final ganador.

En esta posición las blancas pueden ganar con la ayuda de su rey **1. Te6 Rg7 2. Rb7** ahora no vale Te4? Por 2... Rf6 3. Txd4 Rf5 llegando a una posición de tablas **2... Rf7 3. Te4 Rf6 4. Rc6! Rf5 5. Rd5** llegando a parar y capturar los dos peones negros dejando a las blancas con una ventaja ganadora



No lo dejes ahora, sigue con los finales pinchando **aquí**

antonior@clubchaturanga.com