

FINALES. REY, CABALLO Y ALFIL CONTRA REY

March 29, 2020

Categorías: Ajedrez, Finales

Etiquetas: Ajedrez, Ajedrez en el Colegio, Ajedrez en la escuela, Aprender Ajedrez, Ataque con rayos X, Ataque Doble, Ataque Doble con Jaque, Caballo y Alfil contra Rey, Chess, Clavada, Coronación, Coronación del Peón, Dama contra Peón de Torre en séptima, Dama contra Peón en Séptima, Dama contra Peón en sexta, de Alfil en séptima, Enseñanza del Ajedrez, Finales, Finales de Ajedrez, Finales de Torres, Innovación Educativa, Jaque, Jaque Mate, Lecciones Ajedrez, Oposición, Oposición en Ajedrez, Partida de Ajedrez, Pedagogía del Ajedrez, Philidor, Piezas de Ajedrez, Posición Philidor, Promoción a Dama, Promoción a otra Pieza, Puente de Lucena, Regla del Cuadrado, Rey y Dama contra Rey, Rey y dos Alfiles contra Rey, Rey y dos Torres contra Rey, Rey y Peón contra Rey, Rey y Torre contra Rey, Tablero Ajedrez, Táctica, Táctica de Ajedrez, Táctica y Estrategia, Táctica y Estrategia en el Ajedrez



Este es un mate verdaderamente complejo. A continuación os citamos las ideas básicas:

- a) El alfil y el caballo deben trabajar conjuntamente.
- b) El rey también debe sumarse a la acción.
- c) El rey defensor debe ser llevado a una esquina que sea del mismo color que nuestro alfil.



Podemos distinguir dos fases en la elaboración del mate:

1º) La primera consiste en llevar el rey hacia la esquina del mismo color que las casillas del alfil

2º) La segunda se limita a encontrar la posición de mate.

A continuación veremos algunos ejemplos de como realizar el mate con alfil y caballo.

Ejemplo 1

Nuestro objetivo es llevar al rey negro a h8 o a1, casillas del mismo color que nuestro alfil. Para ello, debemos primero dirigir al rey negro a una última fila o columna y desde aquí a la esquina.



Es absolutamente imposible dar mate con alfil y caballo en una esquina del tablero que no se corresponda con el color de nuestro alfil. **1.Re2** El primer paso es avanzar nuestro rey tanto como sea posible, para entonces traer nuestras piezas a su auxilio. **1...Rd7 2.Rd3 Rc6** Con ambos reyes cercanos uno del otro, la ayuda de las dos piezas resulta imprescindible. **3.Af4 Rd5 4.Ce2 Rc5 5.Cc3 Rb4 6.Rd4**



El rey negro se ha dirigido hasta el flanco de dama. Nosotros no tendríamos inconvenientes en recibirlo en la esquina inferior, donde la casilla a1 es válida para el mate. **6...Ra5** Pero las negras, que conocen el peligro, se retiran hacia la esquina a8 donde no podrán recibir mate. **7.Rc5 Ra6 8.Rc6 Ra7 9.Cd5 Ra8**



El rey negro ha sido finalmente confinado a una esquina del tablero, pero a una en que no podemos tocarlo. Nuestra misión ahora es obligarlo a trasladarse hacia una de las llamadas esquinas malas. **10.Cb6+ Ra7 11.Ac7!** Perdemos un tiempo con el alfil. La pérdida de un tiempo es común en muchos finales. **11...Ra6 12.Ab8**



Este era el objetivo, el alfil vuelve a reposicionarse y evita que el rey negro regrese a su esquina salvadora. Ahora comienza la marcha hacia a1 **12...Ra5 13.Cd5** Custodiando la casilla b4 por la cual el rey negro escaparía. El traslado del rey negro hacia a1 no es voluntario, las negras no quisieran ir hacia allí, por ello debemos extremar precauciones. Si titubeamos o perdemos tiempos innecesarios, nos acercaremos demasiado a la posibilidad de ceder el empate por la ley de los 50 movimientos. **13...Ra4! 14.Rc5 Rb3** Ahora parece que el rey negro está a punto de escapar pero las blancas lo evitan con un par de jugadas muy precisas. **15.Cb4! Rc3 16.Af4!**



Una posición que brinda un magnífico ejemplo de la coordinación entre el rey y las dos piezas blancas. El rey negro tiene cerrados todos los accesos hacia el flanco rey. **16...Rb3 17.Ae5** lentamente se siguen restringiendo los movimientos para el rey negro **17...Ra4 18.Rc4! 18...Ra5 19.Ac7+ Ra4 20.Cd3 Ra3 21.Ab6** de nuevo el típico procedimiento de la pérdida de un tiempo **21...Ra4 22.Cb2+ Ra3 23.Rc3** Nuestro rey se sigue mostrando activo. **23...Ra2 24.Rc2! Ra3 25.Ac5+ Ra2**



Finalmente el rey negro ha quedado arrinconado en la esquina fatal. Ahora llegamos a la fase final, en la cual pocas jugadas bastan para propinar el jaque mate. **26.Cd3 Ra1 27.Ab4** Otra importante cesión de un tiempo. El caballo debe ser el primero en dar jaque y el alfil será el ejecutor del mate. **27...Ra2 28.Cc1+ Ra1 29.Ac3#** Este ejemplo ha sido muy largo, al partir de la posición más desfavorable con ambos reyes alejados al máximo.

Ejemplo 2

Presentamos otro ejemplo de como desplazar al rey negro desde su esquina buena hasta otra en que si podemos darle mate. En el presente diagrama nuestra misión será obligarlo a dirigirse hacia a8 o h1.



1.Cf7+ Rg8 2.Ae4 Las blancas realizan la típica jugada de espera para obligar al rey negro a desplazarse a f8 y posteriormente quitarle la casilla g8. **2...Rf8 3.Ah7** Ahora el rey negro ya no puede retroceder a g8 y comienza su marcha desafortunada hacia la esquina mortal en a8 **3...Re8 4.Ce5 Rf8** Las negras se resisten a dejar su esquina buena.



Sin embargo, es muy importante conocer como ganan las blancas después de **4...Rd8**, tratando de escapar de la última fila, lo cual requiere un juego muy preciso por parte de las blancas. **5.Re6 Rc7 6.Cd7! Rc6 7.Ad3!** alcanzando la posición del diagrama.

Las negras han ganado tres filas, sacando su rey de la octava y llevándolo a la sexta, pero de ahí no pasarán, la acción combinada del alfil y el caballo le impiden salir del área de donde se encuentra y después de **7...Rc7 8.Ae4 Rd8 9.Rd6! Re8 10.Ag6+** el viaje hacia la esquina fatal es irremediable.



Regresamos a la línea principal de nuestro ejemplo, donde las negras acaban de jugar su rey a f8, tratando de mantenerse alejadas de a8, casilla en que si recibirían mate. **5.Cd7+ Re8 6.Re6 Rd8 7.Rd6 Re8 8.Ag6+** Al estar la casilla f8 controlada por el caballo, el alfil puede dar jaque y obligar al rey negro a dirigirse a a8. **8...Rd8 9.Cc5 Rc8 10.Ae8 Rd8 11.Ac6**

El alfil se ha trasladado a una ubicación mucho más conveniente, desde donde impide el regreso del rey negro a su esquina salvadora. A estas alturas las negras están muy cerca de recibir mate, porque su traslado a la esquina mortal no puede ser demorado de ningún modo.



El rey negro solo dispone de dos casillas para moverse, a7 y a8. **14...Ra8 15.Ac8** Dar jaque directamente no era afortunado, ya que posteriormente podríamos obtener una posición de ahogado sobre el tablero. Como regla general, el caballo debe ser la primera pieza en dar jaque y el alfil será quien ejecute el mate. **15...Ra7 16.Cd7 Ra8 17.Ce5** El caballo se desplaza a e5 con la finalidad de saltar a c6 y realizar el mate junto con el alfil. **17...Ra7 18.Cc6+ Ra8 19.Ab7#**



EJEMPLO 3

En este ejemplo llevaremos al rey al rincón contrario al color de su alfil, para luego llevarlo a su fin en el lado contrario gracias a formar con las piezas un rombo infranqueable para el rey rival obligando a este a ir a su fin.

EJEMPLO 4

*En este ejemplo vamos a ver es el método basado en el **triangulo de Delétang**.*