

FINALES. TORRE CONTRA CABALLO

July 4, 2023

Categorías: Finales



En la lucha contra la torre la mayoría de las posiciones son tablas. En este final hay que mantener el caballo cerca del rey. Si el caballo se aparta del rey, posiblemente se pierda.

REY Y CABALLO EN LA BANDA

No existe ningún peligro, aunque ambas piezas sean llevadas a la banda del tablero. Además, esta posición es de importancia teórica, porque suele producirse como resultado de la lucha de la torre contra un peón y un caballo. Cuando el caballo y el rey



se encuentran juntos en la banda las jugadas suelen ser únicas, pero así hay menos peligro de equivocarse. De ningún modo se debe apartar el caballo del rey, aunque no siempre pierde. La primera jugada es claramente única **1. Cf2+ Re3** la segunda también lo es, siguiendo el criterio de mantener caballo y rey unidos, aunque en este caso el jaque en g4 no pierde **2. Cd1+ Rf3** ahora las blancas tienen dos opciones **3. Cc3** 3. Rf1 Te2 4. Cc3 y la siguiente regresará el rey o el caballo. Este es el único momento en el que rey y caballo se separan **3. Tc2 4. Cd1** vamos a ver qué pasa si el caballo se aleja del rey 4. Cd5??; una vez que el caballo se ha alejado del rey, lo más probable es que se pierda, y así sucede en este caso, aunque muchas veces el proceso

para atraparlo es tácticamente difícil. El bando fuerte debe ir restringiendo los movimientos del caballo, pero debe aprovechar también los jaques dobles y las clavadas para acabar de cerrar el cerco 4. Tc4 evitando el regreso por b4 5. Cb6 (*si* 5. Cf6 Td4 corta casi todas las casillas del caballo 6. Ch7 Rf4 7. Cf8 Rf5-+) 5... Tb4 6. Cc8 (*no se puede regresar porque* 6. Cd5 Te4+ 7. Rf1 Td4 8. Cc3 Td3-+) 6. Tb7! las jugadas de caballo están directamente o indirectamente controladas 7. Rd2 (7. Cd6 Te7+ 8. Rf1 Td7-+) 7... Rf4 el rey negro se dirige a capturarlos 8. Re2 Re5 -+ la separación del caballo debe evitarse siempre que sea posible **4... Te2+** es la única forma de apartar al rey del caballo, pero sólo de momento **5. Rf1 Th2 6. Re1** el rey regresa **6... Tc2 7. Rf1=**



REY Y CABALLO EN EL RINCÓN

Si el rey y el caballo están en el rincón del tablero, la movilidad de ambas piezas disminuye y se pierde de forma inmediata.



No importa quien juegue, las blancas pierden inmediatamente el caballo en los tres diagramas. Especialmente llamativo es el caso del tercer diagrama en el cual el caballo se pierde a pesar de no estar ni siquiera en la banda.

Conclusión: en la lucha de caballo contra torre hay dos situaciones que el bando del caballo debe evitar:

- 1) Separar el caballo del rey
- 2) Tener ambas piezas en el rincón

UNA MEZCLA DE LOS DOS FINALES EN UNA PARTIDA

Sigue con los finales no lo dejes ahora, pincha aquí **finales**

antoniorg@clubchaturanga.com