

Dos finales en una misma partida

Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

Es bastante frecuente encontrar a alguien entrenando con diagramas: se muestra una posición acompañada del típico mensaje “juegan blancas y ganan”. Esto puede aplicarse a cualquier fase de la partida, aunque en los finales presenta particularidades propias.

En la mayoría de los casos, el final se alcanza de manera gradual, como resultado de simplificaciones que se producen a lo largo de la partida.

La consecuencia de ello es que un final puede comenzar de una forma y terminar de otra muy distinta. Se cambian las damas y quedan dos torres y dos caballos por bando, que continúan su evolución hasta desembocar, por ejemplo, en un conocido final de torre y peón contra torre.

Cuanto más fuerte es un gran maestro, mejor juega los finales. Es la fase en la que destruyen sistemáticamente a los aficionados. Y la clave está en que evalúan constantemente las posibles simplificaciones futuras para elegir el tipo de final que más les favorece.

Luis Cancio



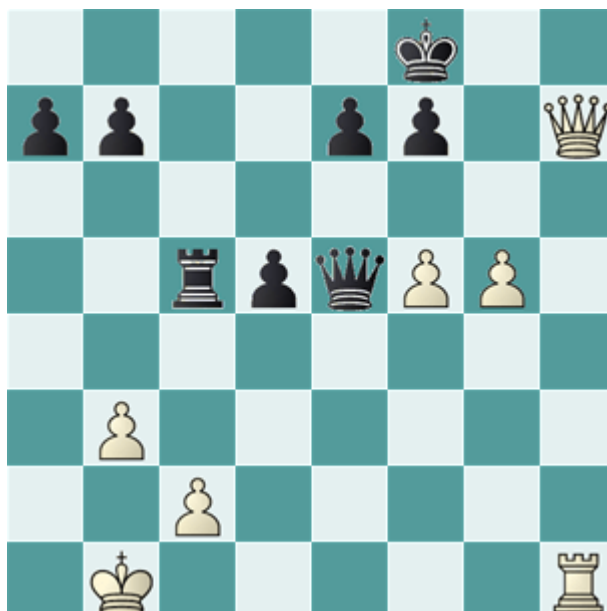
- Cuba

Coincidí con Luis Cancio en dos torneos juveniles, en 1971 y 1973.

Era un chico de mi edad, talentoso y alegre. De forma inesperada, su vida se truncó y falleció muy joven.

Amador Rodriguez - Luis Cancio

Nacional Juvenil Santa Clara 1971



La primera impresión es que aún estamos en el medio juego y que la partida podría terminar rápidamente por ataque. Sin embargo, nunca es bueno dejarse llevar por los impulsos: conviene ser profesional y considerar todas las posibilidades.

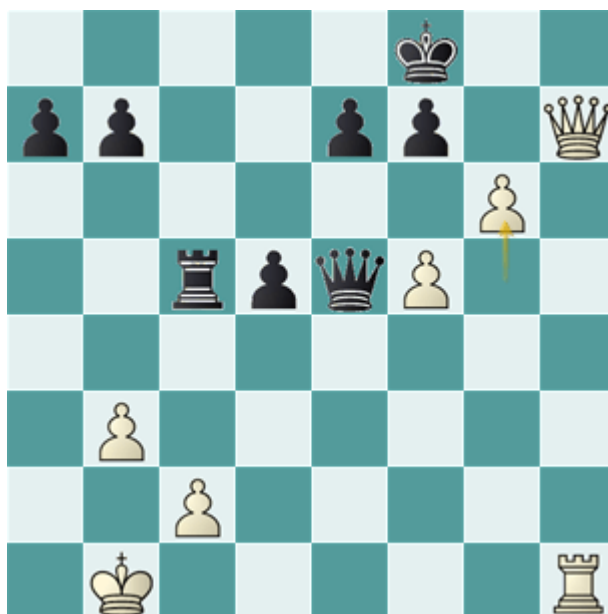
El cambio de torres es, por el momento, imposible. El cambio de damas, en cambio, está en el ambiente: basta con que las blancas den algún jaque, las negras se defiendan y la simplificación se produce de inmediato.

Las blancas deben evaluar, por tanto, si les conviene continuar con las damas en el tablero o simplificar hacia un final de torres.

De momento no hay tiempo para reflexiones profundas. La partida había sido una Siciliana intensa, con enroques opuestos, y ambos disponíamos de muy pocos minutos para alcanzar la jugada 40.

Aun así, lo correcto es no cerrarse a ninguna opción y tener presente que, según cómo evolucionen los próximos movimientos, un tipo de final puede resultar claramente superior a otro, si no hay mate, claro está.

34.g6!



Es la jugada más agresiva, aunque 34.f6 tenía buena pinta y también había mucha lógica detrás de 34.Dh6+.

Consejos de un GM

Cuando dispones de muy poco tiempo, ciertos detalles pueden ofrecer pistas valiosas.

Por ejemplo, al elegir entre 34.f6 y 34.g6, el factor común es que ambas jugadas generan un fuerte ataque.

Existe, sin embargo, una diferencia importante: si juegas f6 y el ataque no prospera, tus opciones en el final también se habrán evaporado.

El avance 34.g6, en cambio, crea amenazas directas y, además, puede conducir a un excelente final, ya que se trata de un peón pasado que avanza peligrosamente hacia la coronación.

Si no dispones de tiempo para calcular, confía en tu intuición y presta atención a esas pequeñas pistas.

Regresamos a la partida...

34...Dg7



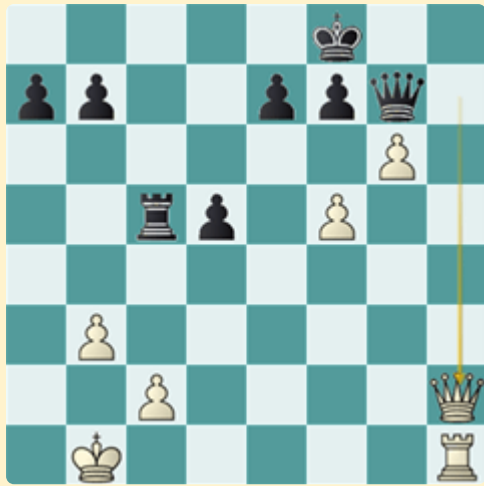
35.Dh8+

Tomé una decisión humana, buscando una victoria tranquila. En aquella época no existía el incremento y, al acercarse la jugada 40, había que jugar rápido o arriesgarse a perder por tiempo.

Una evaluación rápida, sin necesidad de cálculo profundo, me indicó que el cambio de damas me permitiría alcanzar el control sin sobresaltos y disponer de una hora adicional para concretar un final claramente ganador.

Y, en efecto, 35.Dh8+ es una jugada correcta que conduce a un final ganado. Sin embargo, existía otra opción objetivamente más fuerte.

La máquina detecta que tras 35.Dh2! las blancas ganan con mayor facilidad incluso manteniendo dama y torre, gracias a amenazas tácticas muy concretas.



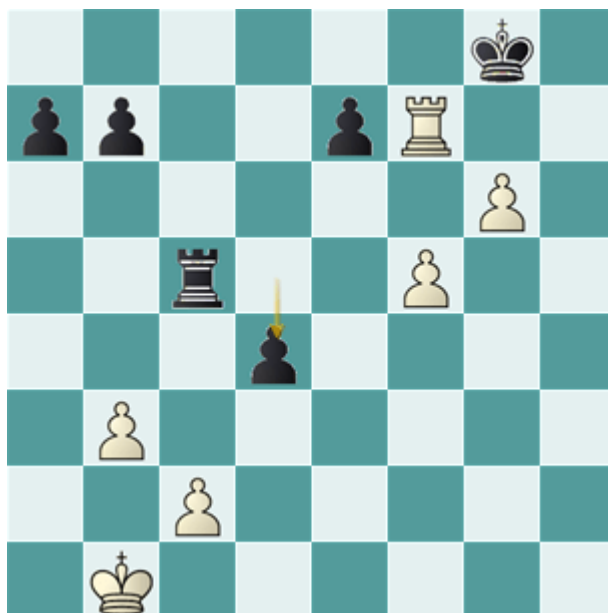
Análisis tras 35.Dh2!

Tras 35...fxg6 36.fxg6, uno de los detalles clave es la posibilidad de jaques en f2 o en h8 si las negras retroceden la torre para evitar el mate en b8.

Estas posiciones tan abiertas son enemigas del reloj cuando apenas queda un minuto. En este caso, hay además un detalle instructivo: la jugada 35.Dh2 nunca pasó por mi cabeza porque la dama negra estaba aparentemente muy bien situada en e5. Solo tuve una oportunidad para verla.

En la práctica magistral es habitual omitir este tipo de recursos que no han aparecido antes en la partida.

35...Dxh8 36.Txh8+ Rg7 37.Th7+ Rg8 38.Txf7 d4

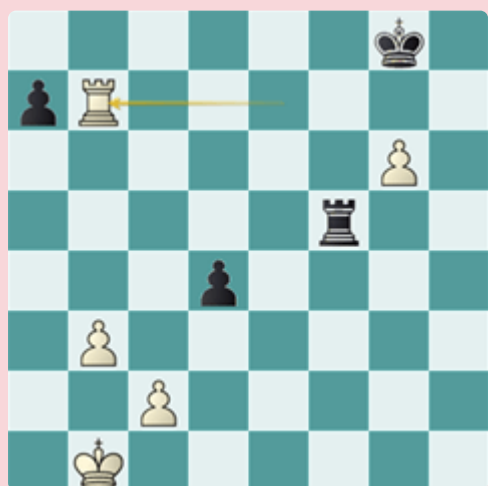


Mi evaluación había sido correcta y las negras están muy mal. Aun así, restan un par de jugadas para alcanzar el control, y la lógica indicaba acercar el rey manteniendo los dos fuertes peones avanzados en f5 y g6, con el rey negro encerrado en g8.

39.Rb2?

Realicé esta jugada “bonita”, que finalmente condujo a una victoria elegante. Sin embargo, al revisarla ahora, compruebo que fue un error serio que pudo haber estropeado la partida.

Lo correcto era optar por lo práctico con 39.Txe7! Txf5 40.Txb7.



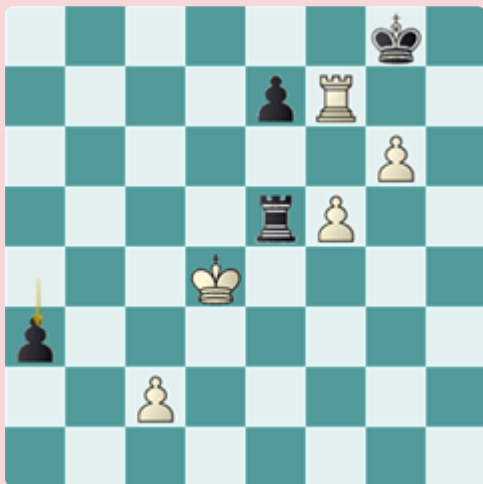
Análisis tras 40.Txb7

Que conduce a un final muy sencillo.

39...Te5 40.Rc1 a6?

Llega la siempre notoria jugada 40, en la que las negras empujan el peón correcto a la casilla equivocada.

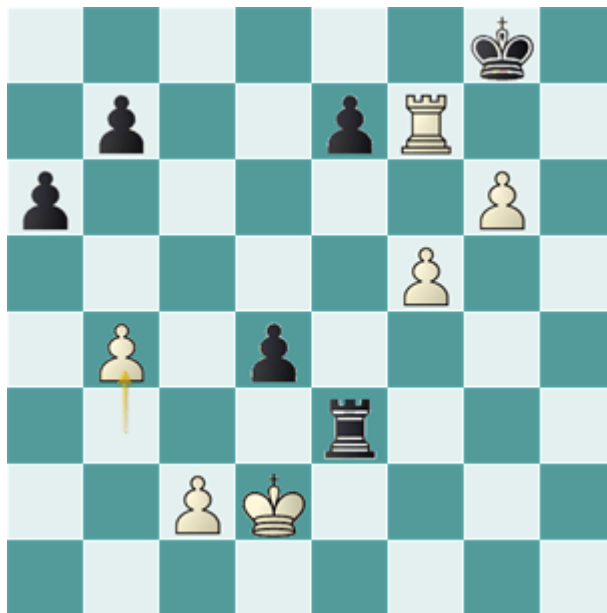
Con 40...a5! y el avance posterior, las negras podían haber salvado la partida: 41.Rd2 b5 42.Rd3 a4 43.bxa4 bxa4 44.Rxd4 a3!=



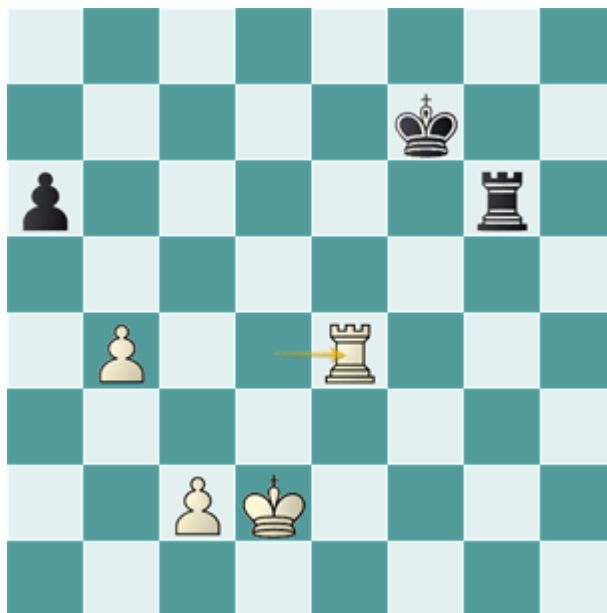
Análisis tras 44...a3

41.Rd2 Te3 42.b4!

El peligro ha pasado. Las blancas llegan a tiempo y el final vuelve a estar ganado.

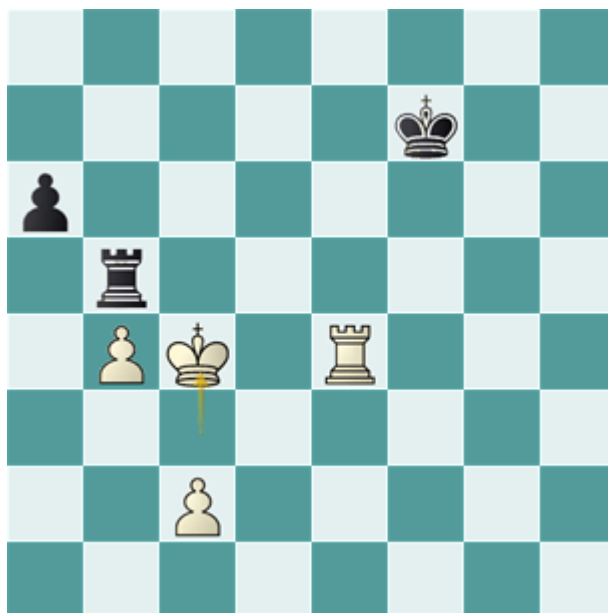


**42...Tf3 [42...b5 43.c3!] 43.Txe7 Txf5 44.Txb7 Tf6 45.Td7 Txd7
46.Txd4 Rf7 47.Te4!**



Cortar al rey rival todo lo posible es fundamental en los finales de torre. Las negras no pueden proponer nunca el cambio de torres, ya que los finales de reyes y peones, dos contra uno como este, siempre se ganan.

47...Tb6 48.Rc3 Tb5 49.Rc4



1-0

Las blancas jugarán c3 y luego llevarán el rey a a4 para continuar con c4, creando un peón pasado decisivo, bien alejado del rey negro.