

Dos finales en una misma partida

 Publicado por el GM Amador Rodríguez en amadorgm.com

 24/12/2024 12:46:44

Es bastante frecuente encontrar a alguien entrenando con diagramas. Se muestra una posición junto al típico mensaje, juegan blancas y ganan. Esto aplica a cualquier fase de la partida y en el final tiene sus particularidades.

Es importante entender que un final muy pocas veces se presenta de repente, como una posición que cae en un paracaidas. En la mayoría de las ocasiones se alcanza de forma gradual, producto de simplificaciones que van ocurriendo a lo largo de la partida.

Y la consecuencia de esto es que, un final puede muy bien comenzar de una manera y terminar de otra. Se cambian las damas y quedan dos torres y dos caballos por bando, que siguen su evolución hasta llegar a un conocido final de torre y peón contra torre.

Mientras más fuerte un gran maestro es, mejor jugará en los finales. Es la fase en que destruyen sistemáticamente a los aficionados. Y lo primero es que siempre van evaluando las posibles simplificaciones futuras, para elegir el mejor tipo de final.

En la presente partida se presenta un final de piezas mayores y termina como un final de torres, casi rozando otro de reyes y peones.

Luis Cancio



Cuba

Coincidió en dos torneos juveniles con Luis Cancio en 1971 y 1973.

Era un chico de mi edad, talentoso y alegre. Algo inesperado ocurrió y falleció muy joven.

Amador Rodriguez - Luis Cancio

Nacional Juvenil Santa Clara 1971



La primera impresión es que estamos todavía en el medio juego y la partida podría terminar muy rápido, por ataque. Nunca es bueno dejarse llevar por los impulsos y conviene ser profesional y considerar todas las posibilidades.

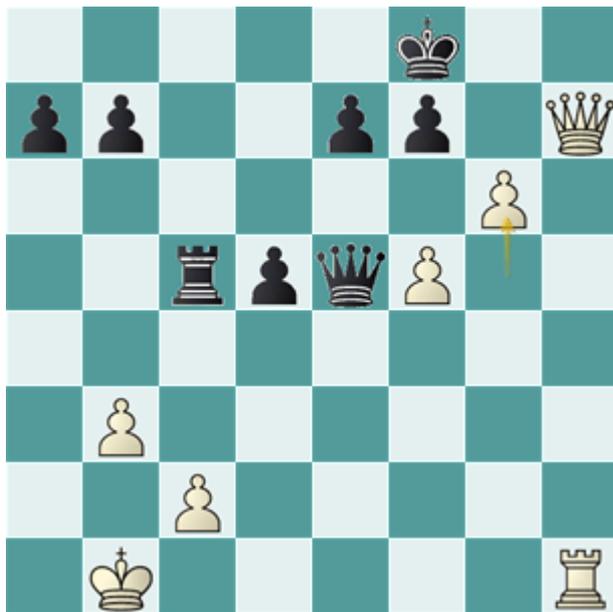
Un cambio de torres es por el momento imposible. El cambio de damas, sin embargo, está en el ambiente, basta que las blancas den algún jaque, las negras se tapen y ya lo tenemos.

Las blancas deben por tanto evaluar si les conviene mejor seguir en este final con las damas o simplificar hacia un final de torres.

De momento no hay tiempo para pensar en esas cosas. Había sido una Siciliana intensa con enroques opuestos y ambos disponíamos de muy pocos minutos para alcanzar la jugada 40.

Aún así, lo correcto es no cerrarse a nada, tener presente que, de acuerdo a los próximos movimientos, un tipo de final será eventualmente superior al otro, si no hay mate, claro está.

34.g6!



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

Consejos de un GM

Cuando dispones de muy poco tiempo, algunos pequeños detalles te dan pistas útiles.

Por ejemplo, para elegir entre avanzar un peón con 34.f6 o 34.g6, el factor común es que ambas jugadas ofrecen mucho ataque.

Hay sin embargo una sensible diferencia. Si juegas f6 y el ataque no llegara a funcionar, tus opciones en el final habrían también desaparecido.

El avance a g6 por su parte, mete miedo en el ataque y también potencialmente lleva a un excelente final, al ser un peón pasado que se acerca a la coronación.

Si no dispones de tiempo para calcular, déjate llevar por tu intuición y considera siempre esas pequeñas pistas.

Regresamos a la partida ...

34...Dg7



35.Dh8+

Tomé una decisión humana, para ganar tranquilamente. Por aquella época no existía el

incremento y al acercarte a la jugada 40 era cuestión de jugar rápido o perder por tiempo.

Una rápida evaluación sin necesidad de cálculo me indicó que el cambio de damas me permitiría cumplir con el control sin sobresaltos y obtener una hora adicional para concretar un final a todas luces ganador.

Y efectivamente, es así, 35.Dh8+ es una jugada correcta que lleva a un final ganador. Pero había otra, objetivamente más fuerte.

Se trata de que la máquina nunca sufre apuros y es siempre implacable con la táctica. Aquí no se le escapa que después de 35.Dh2! las blancas ganan más fácilmente en el final de dama + torre al surgir peligrosas amenazas y detalles tácticos.



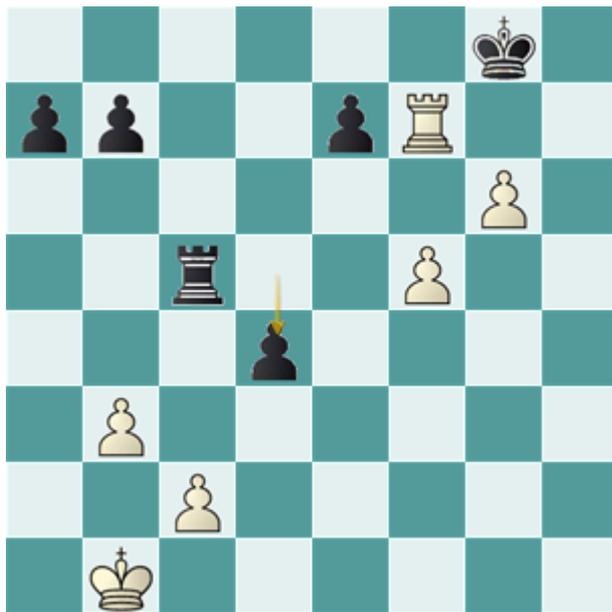
Análisis después de 35.Dh2!

Después de 35...fxg6 36.fxg6 uno de esos detalles es el jaque en f2 o en h8 si las negras retroceden con su torre para evitar el mate en b8.

Estas posiciones tan abiertas son las enemigas del reloj cuando queda apenas un minuto y en este caso particular, cabe señalar otro detalle instructivo. La jugada 35.Dh2 nunca había pasado por mi cabeza porque la dama negra estaba majestuosamente situada en e5. Solo tuve una oportunidad para hacerla.

En la práctica magistral es común omitir ese tipo de jugadas que nunca antes existieron.

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

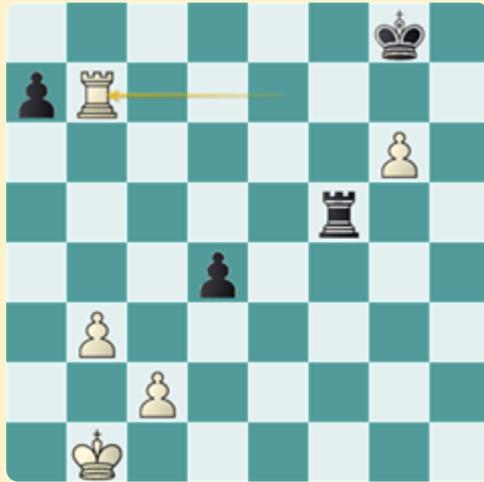


Mi evaluación había sido correcta y las negras están muy perdidas. Quedan sin embargo un par de jugadas para el control y la lógica indicaba acercar el rey manteniendo mis dos fuertes peones avanzados en f5 y g6, con el rey negro encerrado en g8.

39.Rb2?

Y entonces realicé esta jugada bonita, que me llevó a obtener una victoria elegante. Al revisar ahora me percaté de que fue mala, falla y pudo haber estropeado la partida.

*Había que ir a lo práctico con 39.Txe7! Txf5
40.Txb7*



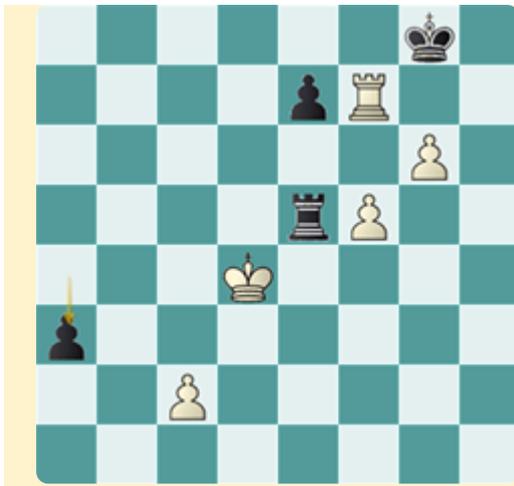
Análisis después de 40.Txb7

Que lleva a un final muy sencillo.

39...Te5 40.Rc1 a6?

Y llega la siempre notoria jugada 40, en la que las negras mueven el peón correcto a la casilla equivocada.

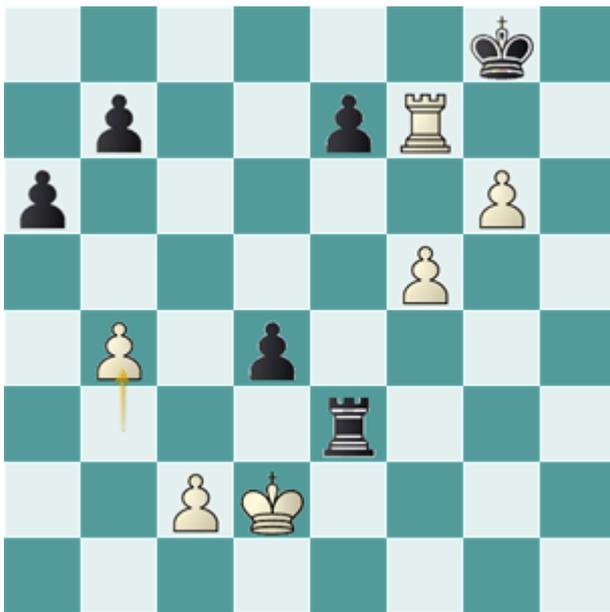
40...a5! Con este avance y el siguiente, las negras podían haber salvado la partida. 41.Rd2 b5 42.Rd3 a4 43.bxa4 bxa4 44.Rxd4 a3! =



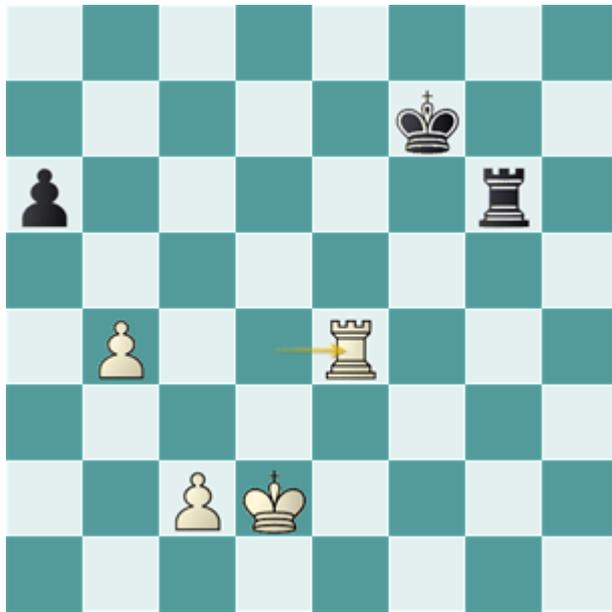
Análisis después de 44...a3

41.Rd2 Te3 42.b4!

Pasó el peligro. Las blancas llegan a tiempo y el final vuelve a estar ganado.

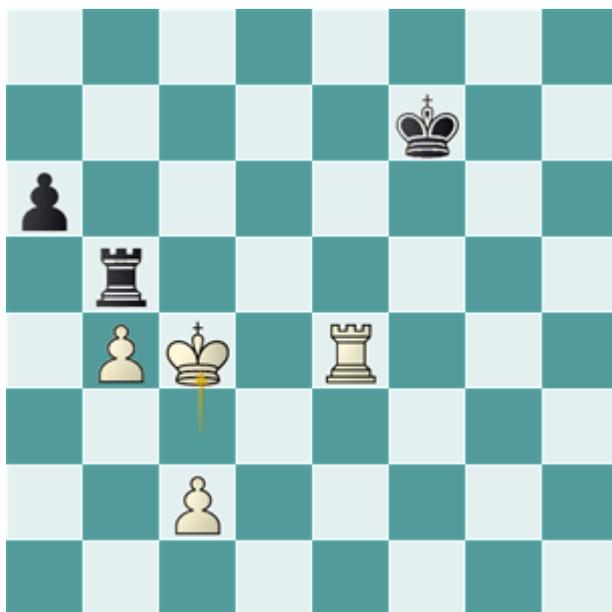


42...Tf3 [42...b5 43.c3!] 43.Txe7 Txf5 44.Txb7 Tf6 45.Td7 Txc6 46.Txd4 Rf7 47.Te4!



Cortar al rey rival es siempre importante en los finales de torre. Las negras no pueden nunca proponer el cambio de torres porque los finales de reyes y peones, dos contra uno como este, siempre se ganan, sin excepciones.

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



1-0

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