

7. Alfil y caballo contra Rey

Nuestro objetivo primario es acorralar al rey negro en una de las dos esquinas buenas para nosotros, a1 o h8 pues en ellas nuestro alfil será capaz de cooperar en el mate. Para ello, debemos primero forzar al rey negro a desplazarse a una última fila o columna, una vez allí podremos moverlo de esquina a esquina. Antes de comenzar, recordar que disponemos de 50 movimientos para lograr el mate, es una regla firmemente establecida en el ajedrez, 51 jugadas y nuestro rival reclamará inmediatamente un empate reglamentario.



TRUCO IMPORTANTE: 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.

TRUCO IMPORTANTE: Este procedimiento que involucra la pérdida de un tiempo es común en muchos finales.

11...Ra6 12.Ab8



Este era el objetivo, el alfil vuelve a reubicarse 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! [después de 13...Ra6 las blancas traían al rey negro hacia a1 de manera forzada a través de la secuencia 14.Cb4+ Ra5 15.Rc5 Ra4 16.Rc4 Ra5 17.Ac7+ Ra4 18.Cd3] 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! Se transpone ahora a la nota publicada después de la jugada 13. 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. **Toma nota que hemos demorado 29 jugadas para dar mate y recuerda que solo disponemos de 50.** El día que se presente ante ti una posición de mate de alfil y caballo contra rey tendrás poco margen para experimentar y aprender, por ello **es necesario que hagas prácticas y aprendas bien la técnica de este final.**



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

