

7. Alfil y caballo contra Rey

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.

11...Rc8 12.Ad7+ Rb8 13.Rc6

Una vez que todas nuestras piezas acosan al rey negro en la esquina correcta, solo nos queda comenzar el procedimiento final hacia el mate, en el cual se coordinan los movimientos del alfil y el caballo.

13...Ra7 14.Rc7



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#



El alfil finaliza la maniobra y el rey negro recibe jaque mate. Han sido unas 19 jugadas, suficientes para trasladar al rey negro de una esquina a otra. A estas debemos añadir otras 15-20 jugadas que serían necesarias previamente para llevarlo a la última fila, a la esquina desde donde comenzó este segundo ejemplo. En el anterior vimos el proceso completo.



Copyright © 2001-2003 Fundación Telefónica

