

# Entrenamiento... con finales artísticos



**GM Miguel Illescas**

**H**AY MOMENTOS en la vida que por alguna razón se nos quedan grabados. Uno de esos episodios me sucedió en Linares, en 1990, durante mi segunda participación en aquel torneo, que congregaba año tras año a lo más granado de la élite mundial.

Dando un paseo, me encontré y entablé conversación con Boris Gelfand, quien con 22 años debutaba en la prueba. Con gran éxito, por cierto, pues quedó segundo a tan solo medio punto de Kaspárov, y a punto estuvo de proclamarse campeón, si no fuera porque yo estropecé una posición de tablas en la última ronda ante el de Bakú, pero... esa es otra historia.

Volviendo al paseo, en un momento surgió el tema y confesé a Gelfand que yo no tenía entrenador. Aún recuerdo su cara de sorpresa, casi de incredulidad... Creo que la Federación Española nunca me apoyó lo suficiente, y por mi parte no tenía recursos ni escuela para entrenar de forma adecuada, más allá de los consejos llenos de buena voluntad de amigos y familiares.

Supongo que mi historia no es nueva en el deporte español: tras una adolescencia complicada había alcanzado a los veinte años un lugar entre los cien mejores del mundo, pero superar aquel nivel se me hizo muy difícil, y durante un tiempo estuve más o menos estancado.

Pero a principios de los 90, fruto de mi contacto y amistad con jugadores como Gelfand o Krámnik, logré una mejora significativa en mi juego, gracias a diversos métodos de entrenamiento, que hasta entonces no había practicado con suficiente seriedad.

Uno de esos métodos fue el trabajo sistemático resolviendo finales artísticos. En esta serie de artículos que hoy comienza, quiero compartir con los lectores de *Peón de Rey* aquella experiencia.

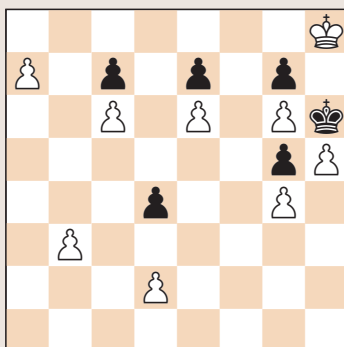
Empezaré por mostrar dos tipos distintos de finales, los "bonitos" y los "útiles", centrándome en dos obras del enorme compositor soviético de origen armenio, Ernest Levonovich Pogosiants (1935-1990), precedidas a modo de aperitivo de un trabajo menor de otro autor.

Les invito a que traten de resolver los ejercicios antes de leer el artículo, para disfrutar al máximo del mismo.

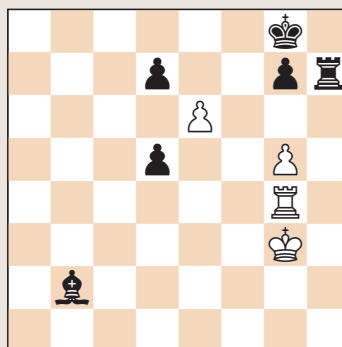
Verán que en cada diagrama solo se indica quien juega, tratando de emular una situación de partida real. Si se sienten molestos con esta incertidumbre inicial, intenten primero ganar, y si no lo logran, busquen entonces las tablas.

»»»»

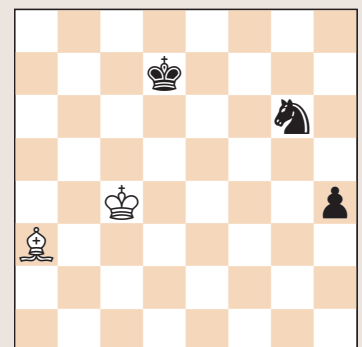
**Bodo Von Dehn (1951)**  
*Juegan blancas*



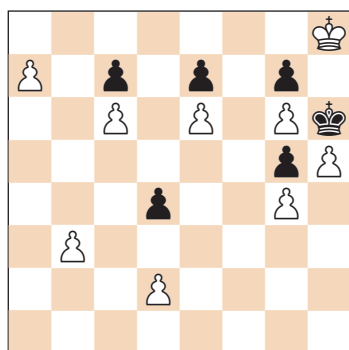
**Pogosiants, Ernest (1962)**  
*Juegan blancas*



**Pogosiants, Ernest (1981)**  
*Juegan blancas*



**Bodo Von Dehn (1951)**  
*Juegan blancas*



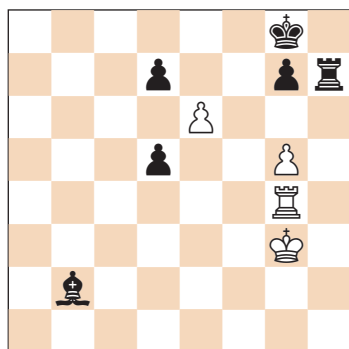
Es obvio que con el rey negro ahogado no basta coronar dama de forma rutinaria.

**1.a8♘! d3 2.♘b6 cxb6 3.c7 b5 4.c8♘! b4 5.♘d6 exd6 6.e7 d5 7.e8♘! d4 8.♘f6 gxf6 9.g7 f5 10.g8♘ mate.**

Una vez hallado el mecanismo ganador es fácil llegar hasta el final, y aunque hay que reconocer que el problema tiene su mérito, ejercicios como éste aportan muy poco al jugador. La posición inicial es muy artificial, hasta el punto de que resulta imposible imaginar cómo se podría haber alcanzado por medios normales. Y podemos estar seguros de que nunca tendremos la oportunidad de coronar tantos caballos...

Veamos el siguiente ejemplo, mucho más interesante.

**Pogosiants, Ernest (1962)**  
*Juegan blancas*



Al enfrentarnos a cualquier problema de ajedrez, nuestra primera tarea será hacer una valoración general de la situación. Hagamos un ensayo con la posición del diagrama.

Jugamos con blancas, y tenemos pieza de menos. Atendiendo al material, las tablas serían un buen resultado, pero enseguida advertimos ideas atractivas, relacionadas con la posibilidad de coronar el peón e6: tomar en d7 o avanzar a e7 son jugadas que plantean una amenaza concreta y muy relevante.

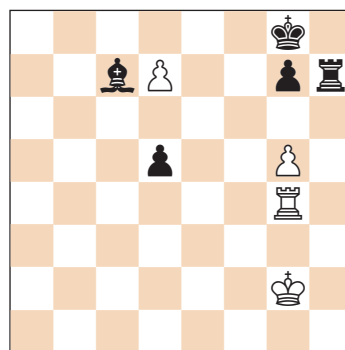
También llama nuestra atención el avance g5-g6, antes o después de mover el peón e, y de forma breve cruza nuestra mente la posibilidad de un mortal jaque en la octava fila, asociada a dicho avance. Concluimos en esta primera fase del análisis que, a pesar de la desventaja material, las blancas tienen muchos recursos.

Ha llegado la hora de calcular algunas variantes e, intuyendo que hay un número manejable de opciones, es buena idea tratar de fijar las jugadas candidatas. Mover el rey está descartado, por tanto, solo tenemos jugadas de torre o de peón (1.exd7, 1.e7 y 1.g6) y dos de torre (1.♖a4 y 1.♖b4), los que merece la pena considerar.

Empecemos por calcular la jugada más natural pues parece que da lugar a un juego bastante forzado. La captura en d7 gana un peón y amenaza coronar.

**1.exd7 ♖e5+**  
Única, para detener el peón con 2...♗c7. Ensayaremos ahora la retirada más lógica del rey blanco, y de nuevo las negras han de contestar de modo forzado, así que continuaremos un poco el análisis.

**2.♔g2 ♗c7**

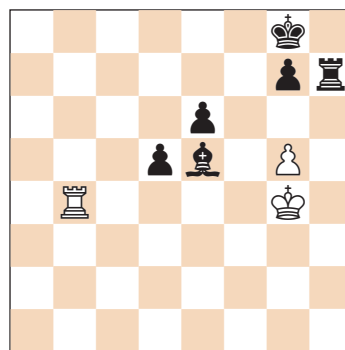


Hemos alcanzado un primer momento de calma. Volvemos a hacer balance de la situación, antes de continuar calculando: las negras siguen con pieza de más y han controlado el peón. El avance 3.g6 no lleva a nada, mientras que si 3.♖a4 o 3.♖d4 las negras tienen muchas jugadas, por ejemplo acercar el rey. La cosa pinta mal, así que, mentalmente, marcamos como mala la captura en d7, y no volveremos a ella hasta haber agotado el resto de opciones.

Viene ahora una decisión importante, que resulta especialmente difícil: elegir con cuál de las otras variantes continuar el análisis.

Es cuestión de gustos, y de matices. Si hay pocas jugadas, como es el caso, recomiendo descartar las variantes que se ven claramente malas. Por ejemplo:

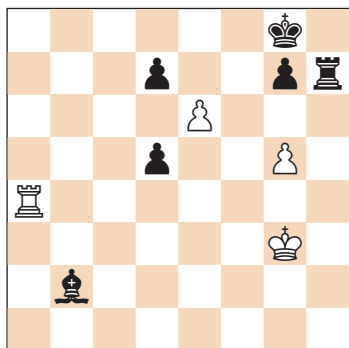
**1.♖b4? ♖e5+ 2.♔g4 dxe6**



No vale el jaque en b8, y por tanto no hay nada que analizar.

Vamos a intentar descartar la otra jugada de torre, que parece llevar también a un juego muy forzado:

### 1. ♖a4



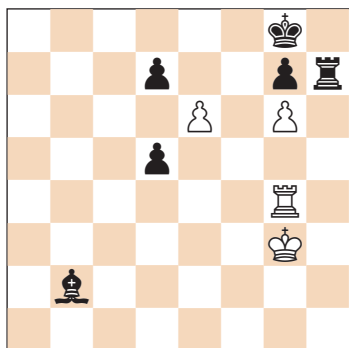
Se amenaza mate. Ahora si 1...dxe6? sigue con fuerza 2.g6, mientras que 1...♗e5+ 2. ♖g4 no cambia nada. Buscamos jugadas para las negras y encontramos:

### 1... ♗f8! 2. exd7 ♖e7

Pronto entendemos que las blancas están perdidas, al no poder hacer valer su peón.

Hasta el momento los análisis parecen confirmar que las blancas tienen problemas, y hemos reducido las opciones a dos jugadas iniciales. Una de ellas podremos descartarla con un cálculo disciplinado.

### 1.g6



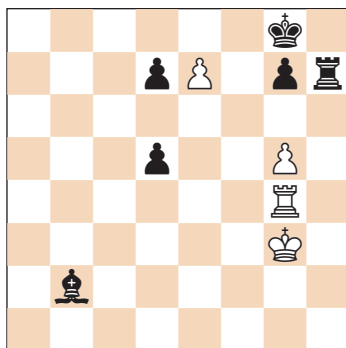
Esta jugada parece fuerte, ya que si la torre mueve, por ejemplo 1...♗h1, sigue 2.e7! ♗e1 3.♗a4! y ganan las blancas.

Se confirma así la fuerza del avance g6 en combinación con el jaque en la octava fila, tal como intuíamos en el análisis preliminar. Pero no seamos tan superficiales: busquemos una respuesta negra adecuada frente a 1.g6.

### 1... ♗e5+!

Este jaque intermedio permitirá a las negras poner su torre a salvo con ganancia de tiempo, para tomar luego en e6. Por ejemplo: 2. ♖f3 ♗h3+ 3. ♖g2 ♗h2+ 4. ♖g1 dxg6, con posición totalmente ganada.

Descartadas el resto de opciones, por fin hemos aislado la jugada crítica. 1.e7!

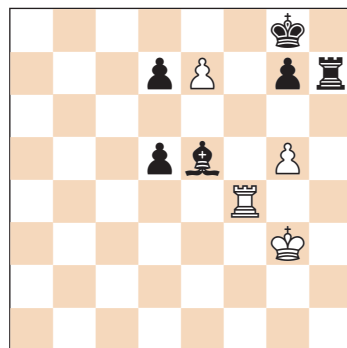


Lo primero que vemos es que si 1...♖f7? sigue 2.g6+ y ganan las blancas. Se nos podría ocurrir la ingeniosa 1...♗h3+ para seguir 2.♖xh3 ♖f7 y el juego va para tablas. Pero lo realmente importante es que, tras haber hallado la refutación de 1.g6, replicaremos el razonamiento de forma análoga: las negras dan jaque en e5, ponen su torre a salvo con jaque, y acercan luego su rey a f7, ganando.

### 1... ♗e5+!

Ahora, la variante 2. ♖f3 ♗h3+! 3. ♖g2 ♗h2+ 4. ♖g1 ♖f7 parece confirmar el veredicto: las blancas están perdidas. Pero llega la hora de los milagros, y con ella la primera jugada que podríamos perdonarnos omitir, pues rara vez se dará en una partida real.

### 2. ♗f4!!



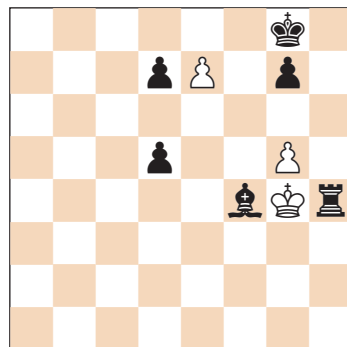
Las blancas clavan su torre de forma voluntaria, para que la torre negra no escape con jaque.

### 2... ♗xf4+ 3. ♖g4!

Evitando la obvia 3. ♖xf4 ♗h4+. De pronto, ¡son las negras las que están al borde de la derrota! Un modesto peón está a punto de derrotar a todo un ejército. Ahora, si 3...♖f7? 4.g6+! ♖xe7 5.gxh7 y el peón corona, y si 3...♗h2? las blancas ganan tras 4.e8♖+ ♖h7 5.♖xf4 etc.

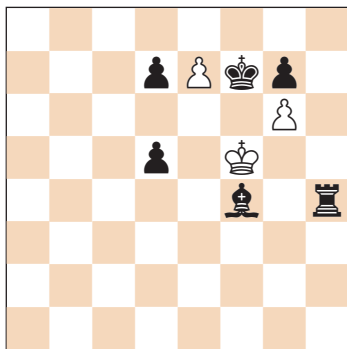
Sigue la magia, y el común de los mortales no puede soñar con hallar fácilmente las jugadas que vendrán.

### 3... ♗h4+!!



Se rompe el espejismo con este brillante sacrificio de vuelta. De nuevo son las blancas las que parecen condenadas a la derrota...

4. ♖f5!! Ahora no vale 4...g6+? 5.♖xg6 y el juego ha de seguir forzosamente con 4...♖f7 5.g6+!



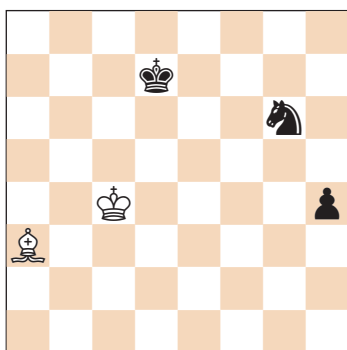
5...♔xe7 (o 5...♖e8) **Ahogado** ½-½

Terminan los fuegos artificiales y seguimos fascinados. La trepidante lucha termina en empate, tras varias jugadas maravillosas que era casi imposible anticipar partiendo de la posición inicial. Hermoso, pero... ¿qué hemos aprendido?

Nunca tendremos la oportunidad de lograr un ahogo semejante, con el rey en el centro del tablero, aunque nos hemos obligado a practicar el cálculo de jugadas. Y no hay que subestimar la importancia de sentirse inspirado ante el tablero. Hemos mejorado en cálculo y creatividad, no es un mal bagaje.

Pero podemos seleccionar problemas más prácticos, que además de reforzar el cálculo y la creatividad, nos den valiosos patrones en los finales.

**Pogosiants, Ernest (1981)**  
*Juegan blancas*



Para que un estudio entre dentro del selecto grupo de mis favoritos

debe partir de una posición simple y realista, y ofrecer una solución forzada y brillante. Estas condiciones cumple esta obra, de apariencia modesta, que encierra además un notable valor didáctico.

Análisis preliminar: las blancas deben detener al peón enemigo. El rey no llega, pero parece fácil lograr el objetivo con el alfil. Sin embargo, las negras jugarán sus bazas.

1.♖c5

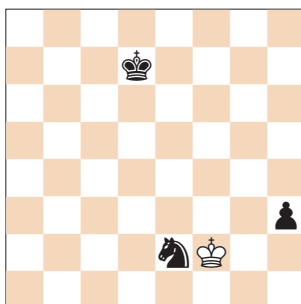
La alternativa 1.♖d5 con idea de ♗d6 se responde con 1...♗f4+! seguido del triunfal avance h2.

1...h3 2.♖g1

El alfil ha logrado controlar el avance del peón, pero la lucha solo ha hecho que empezar. Ahora llegan los refuerzos negros, y por un momento da la impresión de que las blancas están perdidas.

2...♗e5+

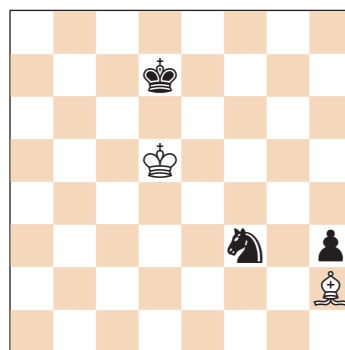
En este momento, una variante importante se da tras la natural 3.♖d4? ♗f3+ 4.♖e3 ♗xg1 5. ♖f2 ♗e2!!



El rey blanco se encuentra con una barrera infranqueable que le impide acceder al peón enemigo, y las negras acercarán su rey para ganar el final.

Pero volvamos al punto anterior, pues las blancas guardan un as bajo la manga: un brillante sacrificio de bloqueo permitirá al rey blanco llegar a tiempo de salvar la partida.

3.♔d5! ♗f3 4.♖h2!!



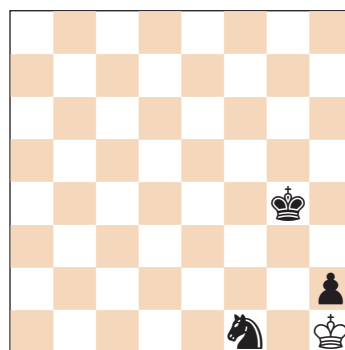
4...♗xh2 5.♔e4! ♔e6 6.♖f4!

Amenazando ♖g3. Es fundamental forzar el avance temprano del peón negro. En caso de 6.♖e3? ♖f5 7.♖f2 ♖g4 las negras ganan.

6...♗f1 7.♖f3 ♖f5 8.♖f2!

Ahora, si el caballo se mueve sigue ♖g3, capturando el peón, por tanto...

8...h2 9.♖g2 ♖g4 10.♖h1 ½-½



Tablas posicionales.

Las negras no tienen modo de expulsar al rey blanco del rincón: si mueven el caballo pierden el peón, mientras que si lo protegen con su rey ahogan al rey contrario.

En este final hemos aprendido mucho acerca de la lucha por detener un peón pasado, y sabemos para el futuro que un caballo y un peón de torre en séptima no bastan para ganar, si el rey del bando débil llega al rincón.