

# FINALES Y MATES ELEMENTALES



# **FINALES Y MATES ELEMENTALES**

## **MATES ELEMENTALES**

- Mate de rey y dos torres contra rey.
- Mate de rey y dama contra rey.
- Mate de rey y torre contra rey.
- Mate de rey y dos alfiles contra rey
- Mate de rey, alfil y caballo contra rey.

## **FINALES DE PEONES**

- La regla del cuadrado
- La oposición
- Rey y peón contra rey
  - a) Rey fuerte delante del peón
  - b) Rey fuerte detrás del peón
  - c) El peón está en la columna de torre

## **FINALES ELEMENTALES**

- Dama contra peón en séptima
- Rey, Alfil y peón contra rey
- Posición Philidor
- Puente de Lucena

## MATES ELEMENTALES

Los mates elementales son aquellos en los que el rey del bando débil, llamados rey débil al rey del bando que valla en desventaja, es la única pieza de su bando y el bando fuerte sólo dispone de una pieza o dos. Son los primeros que el alumno debe aprender, ya que al practicar estos mates elementales se ejercitará los movimientos de las piezas y los mates con poco material.

El primer aspecto a destacar en los mates elementales es que el primer paso es encerrar al rey débil en un lateral o esquina del tablero y en segundo lugar, es que el bando fuerte necesitará la colaboración del rey (menos en el mate de las dos torres) para ayudar a sus piezas a dar el mate.

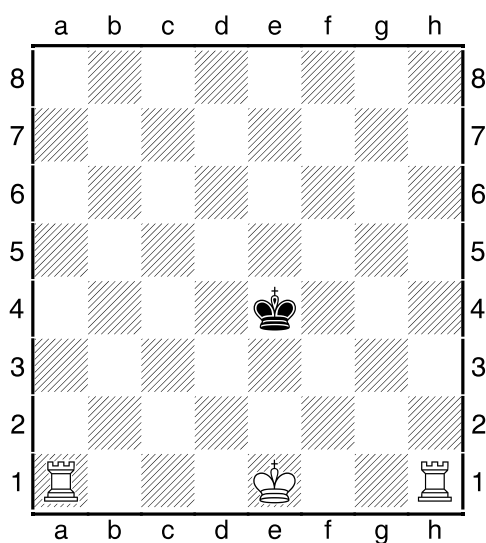
El material mínimo para dar mate es con una torre, mientras que en el caso de las piezas menores es necesario tener dos piezas, tanto una alfil sólo, o un caballo sólo no pueden dar mate.

### MATE DE REY Y DOS TORRES

Este es el jaque mate más fácil de aprender y es el primero que se debe de enseñar.

Este mate consiste en ir cortando tanto filas como columnas hasta arrinconar al rey enemigo en un lateral del tablero, la columna de “a” y” h” o la fila “1” y “8”.

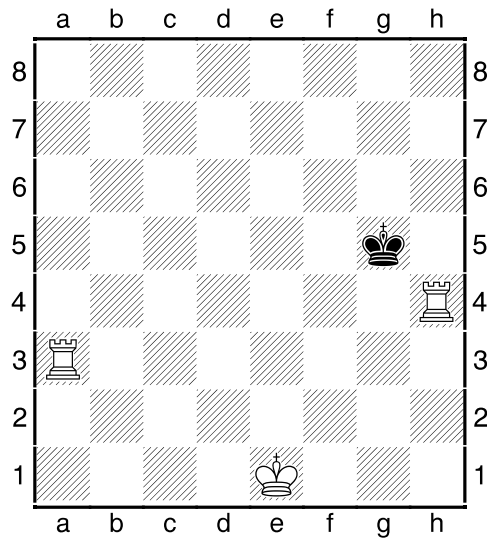
Veamos un ejemplo en el cual las piezas blancas quieren llevar al rey negro a la fila 8.



En la posición del diagrama lo primero que hacemos es cortar el paso al rey colocando la torre en la fila que está justo delante de la fila en la que está el rey enemigo en este caso la fila 3.

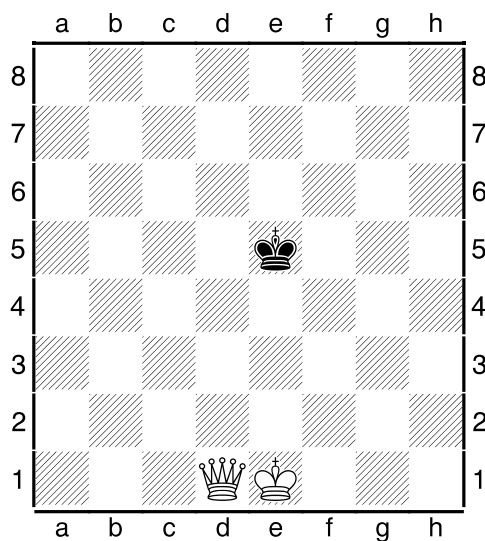
**1.Ta3 Rf4** El rey trata de seguir en la misma fila, y acercarse a una de las torres. De retirarse una fila, las blancas aprovecharían para cortar otra fila más, y así a 1.... Re5 2. Ta4 etc.

**2.Th4+** Con este jaque el rey no tiene más remedio que retrasarse una fila.  
**2.... Rg5**



Ahora el rey amenaza comerse la torre de h4, para evitarlo la torre va a moverse en la misma fila, pero lo más lejos posible del rey, en este caso...**3.Tb4** La torre se coloca de tal manera que no entorpezca la acción de la otra torre para poder seguir realizando la llamada maniobra de la escalera, que consiste en mover cada vez una torre como si estuvieran subiendo o bajando por una escalera. **3....Rf5 4.Ta5+ Re6 5.Tb6+ Rd7 6.Ta7+ Rc8** Hemos realizado la escalera y encerrado al rey negro en la última fila, pero si ahora las blancas jugaran 7.Tb8 perderían la torre por 7.... Rxb8. Para evitar esto las torres van a volver a cambiar de flanco manteniéndose en la misma fila de la misma forma que hicieron en la jugada 3 (sin estorbarse para seguir con el mate de la escalera).**7.Th6 Rb8 8.Tg7 Rc8 9.Th8++**

## MATE DE REY Y DAMA

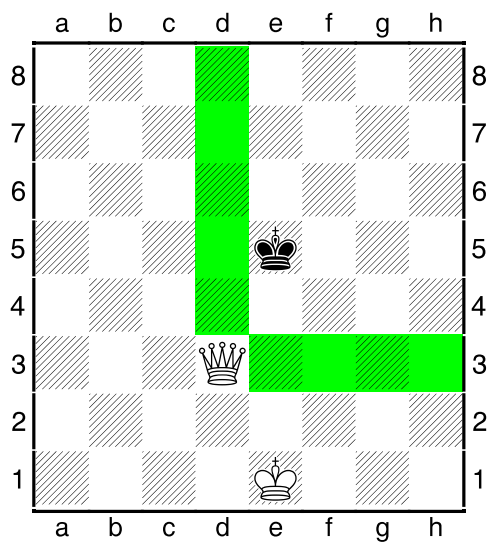


La ejecución del mate de rey y dama es muy sencillo, dividámoslo en dos partes:

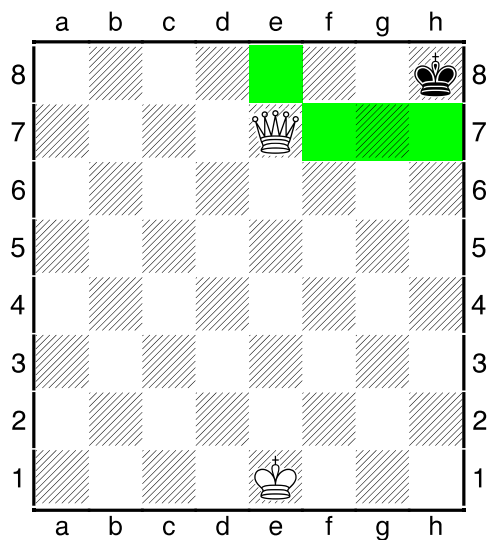
a) encerrar al rey débil en un lateral del tablero.

Vamos a situar la dama a salto de caballo del rey, debido a que de esta forma, la dama crea un lazo del cual el rey débil no se puede escapar.

**1.Dd3**

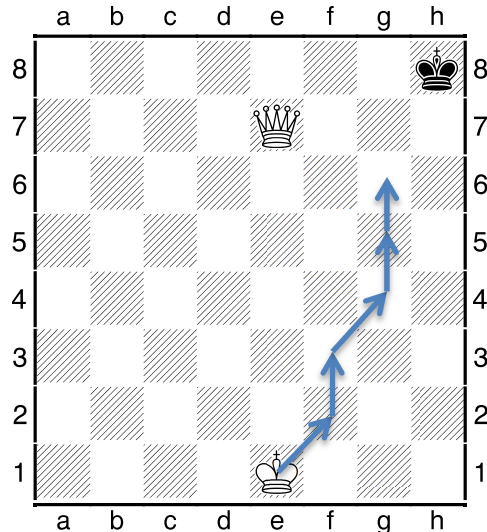


**1...Rf6 2.De4 Rf7 3.De5 Rg8 4.De7 Rh8**



Una vez conseguido el primer objetivo, encerrar al rey en la última fila, dejamos de estrechar el lazo con 5.Df7 ya que el rey negro quedaría en situación de ahogado.

- b)** La segunda parte del mate es la más sencilla, llevar a nuestro rey a que apoye a la dama para que esta de mate

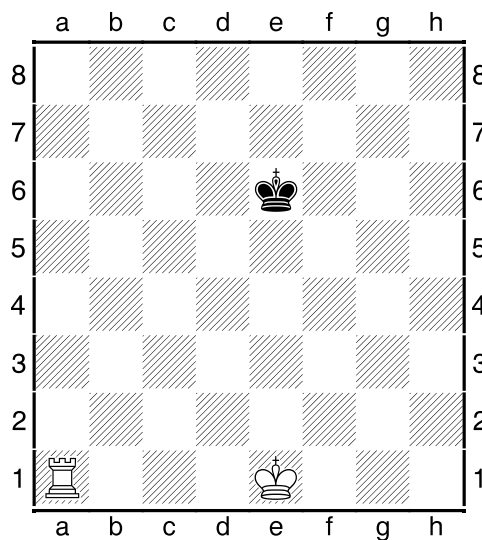


Una vez que el rey llegue como en este caso a g6, la dama podrá elegir la casilla que más le guste para terminar la partida con el mate:

10.Dh7++ / 10.Dg7++ / 10.Df8++ / 10.De8++ / 10 Dd8++

### MATE DE REY Y UNA TORRE

Este jaque mate es algo más complejo que la mayoría ya que es necesario el apoyo del rey utilizando el concepto de la oposición para poder realizar el jaque mate.



### 1.Ta5

Al igual que en el mate con dos torres esta es la jugada más conveniente para cortar al rey negro el máximo de filas posibles

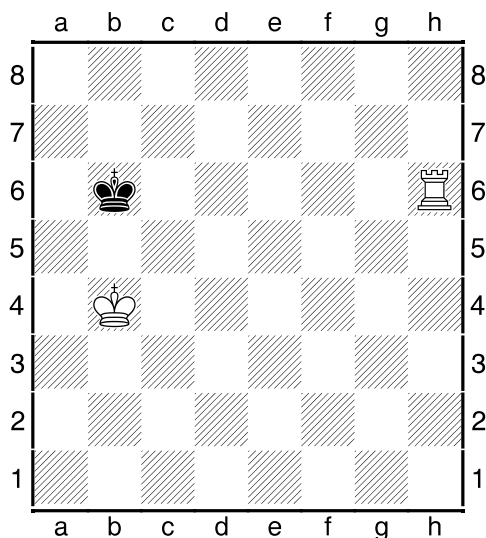
**1...Rd6 2.Rd2 Rc6 3.Rc3 Rb6**

**4. Th5** manteniendo la torre en la misma fila pero lo más lejos posible del rey

**4...,Rc6 5.Rd4!** esta es la posición que busca el blanco, si el rey negro juega a d6 las blancas responderán Th6+ haciendo retroceder al rey otra fila

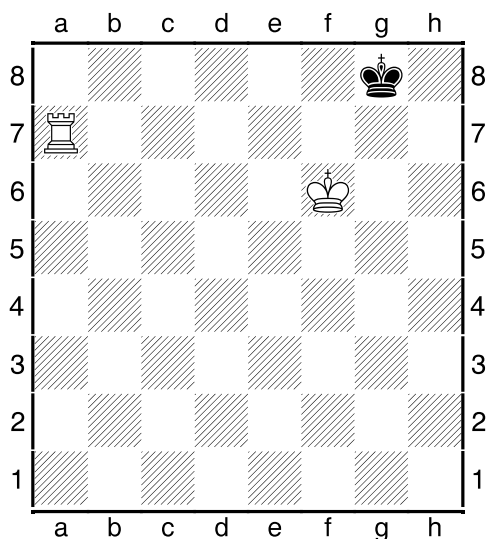
**5...Rb6 6.Rc4 Ra6 7.Rb4** y ahora el rey negro se ven obligado a retroceder a la séptima fila o ponerse en frente del rey blanco (Oposición)

**7...Rb6 8.Th6+**



En cuanto los reyes están enfrentados la torre blanca da jaque haciendo retroceder al rey negro, y repetimos este procedimiento hasta dar el mate en la octava fila.

Y por último, una jugada especial que el alumno debe aprender, la jugada de espera...

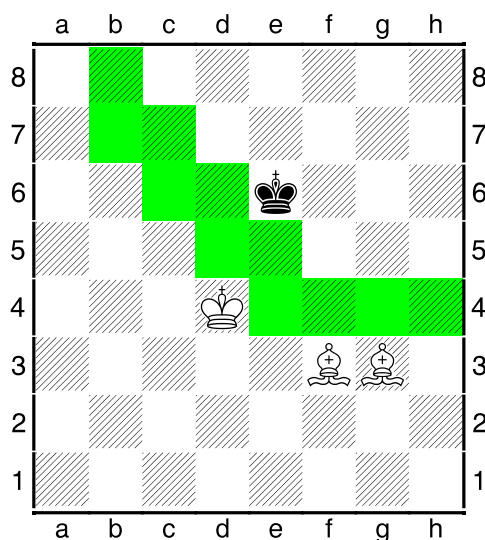


En la posición del diagrama le toca jugar a las blancas, si le tocase jugar a las negras se gana con **1...Rh8** (si **1...Rf8** **2.Ta8++**) **2.Rg6 Rg8** única y **3.Ta8++**

Entonces la jugada de las blancas es **1.Tb8!** jugada de espera pasándole el turno a las negras y llegando a la variante mencionada anteriormente.

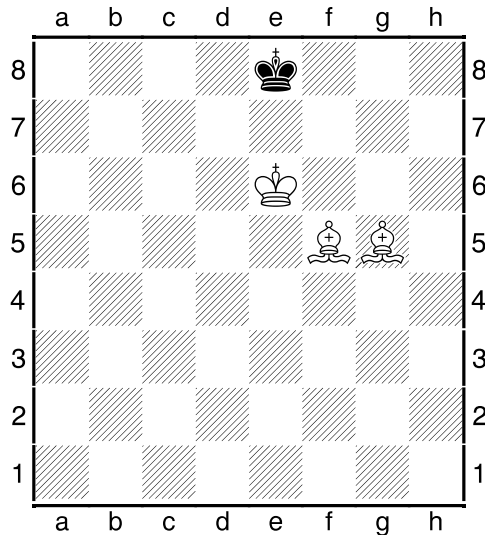
## MATE DE REY Y DOS ALFILES

El mate con dos alfiles tiene la peculiaridad, junto con el mate del caballo y alfil, de que para poder realizarlo debemos de llevar al rey enemigo a una de las esquinas del tablero. El método para poder ejecutarlo va ser, ir empujando al rey enemigo con los alfiles y el rey al lateral del tablero y luego llevarle a la esquina.



La posición que tenemos en el diagrama es la que tenemos que alcanzar, los dos alfiles unidos en la misma fila cortan al rey incluso de acercarse a los propios alfiles. **1.Ag4+ Re7** **2.Af4** los alfiles han avanzado una fila alcanzado de Nuevo su mejor posición, juntos en la misma fila para evitar que el rey se acerque a ellos **Rf6** **3.Rd5 Re7** **4.Ag5+ Rf7** **5.Af5** los alfiles avanzan a otra fila estrechando el lazo al rey negro **Rf8** **6.Re6 Re8**





Una vez llevado al rey débil a la banda y con el nuestro en oposición en la sexta fila, los alfiles se encargan de ir llevando al rey a cualquiera de las dos esquinas a darle mate.

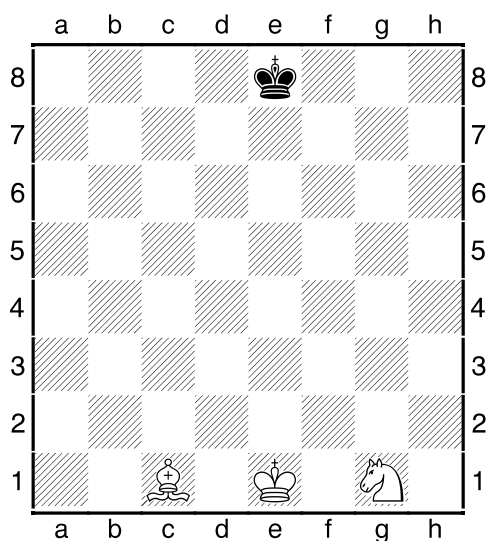
**7.Ag6+ Rf8 8.Ah6+ Rg8 9.Rf6 Rh8 10.Ae4 Rg8 11.Rg6 Rh8 12.Ag7+ Rg8 13.Ad5#**

## MATE DE REY CABALLO Y ALFIL

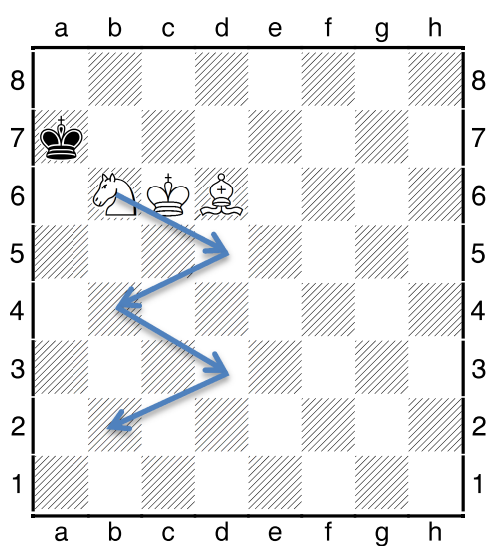
Este mate es sin duda el más difícil de los mates elementales, y al alumno sólo se le debe enseñar cuando tenga algo más de experiencia, pero el monitor si debe saber al menos la técnica a utilizar en este mate.

Es importante aclarar que sólo se puede forzar el mate en la esquina del mismo color que el alfil, y para llevarlo allí hace falta la colaboración de las tres piezas, en especial el caballo, que debe tratar de controlar las casillas contrarias del alfil que se posee.

La primera parte del mate consiste en llevar al rey a la banda



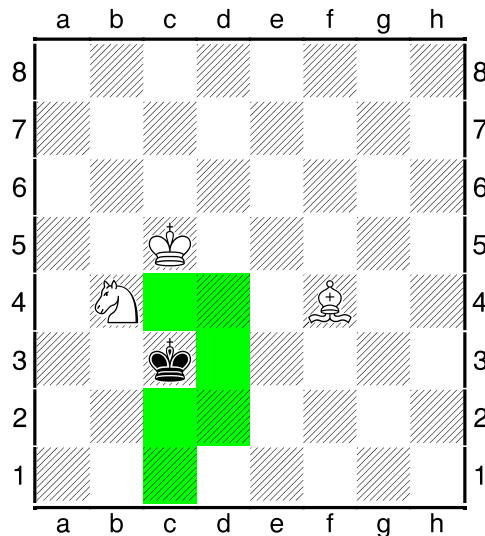
**1.Re2** El primer paso es avanzar nuestro rey tanto como sea posible **1...Rd7**  
**2.Rd3 Rc6** Con ambos reyes cercanos uno del otro, es el momento de acercar las piezas menores **3.Af4 Rd5 4.Ce2 Rc5 5.Cc3 Rb4 6.Rd4 6...Ra5** el rey negro al no poderse mantener en el centro se dirige hacia la esquina a8 donde no podrán recibir mate. **7.Rc5 Ra6 8.Rc6 Ra7 9.Cd5 Ra8**  
 El rey negro ha sido finalmente llevado a una esquina del tablero, pero a una en que no podemos forzar el mate. Nuestro plan ahora es obligarlo a trasladarse hacia una de las esquinas del mismo color que nuestro alfil.  
**10.Cb6+ Ra7 11.Ad6**



Una vez encerrado el rey en un lateral del tablero empieza la segunda parte del mate con esta posición clave, el caballo controlando la casilla blanca a8, el rey

detrás del caballo, evitando que el rey negro escape por b7, y el alfil detrás del rey o en cualquier casilla de la diagonal b8-h2, esperando la oportunidad para jugar ab8 quitándole la casilla a7 al rey negro. Un modelo importante en esta fase del mate es recordar la maniobra del caballo conocida como la v doble

**11...Ra6 12.Ab8** El alfil le quita la opción al rey negro de volver a la esquina blanca **12...Ra5 13.Cd5** Primer salto del caballo para formar la W **13...Ra4** [si **13...Ra6** las blancas llevarían al rey negro hacia a1 de manera sencilla con **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 continuando con la maniobra del caballo antes citada **15.Cb4! Rc3 16.Af4!** y con esta jugada se evita que el rey escape por las casillas negras, 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 de escape.



**16...Rb3 17.Ae5** se siguen restringiendo los movimientos al rey negro **17...Ra4 18.Rc4! 18...Ra5 19.Ac7+ Ra4 20.Cd3** un nuevo paso del caballo para formar la W **Ra3 21.Ab6 21...Ra4 22.Cb2+ Ra3 23.Rc3** El rey blanco acompaña a al rey negro por todo el lateral del tablero **23...Ra2 24.Rc2! Ra3 25.Ac5+ Ra2** Finalmente se ha cumplido el objetivo de llevar al rey negro a la esquina del color de nuestro alfil. Ahora llegamos a la parte final, en la cual hay que colocar las piezas para dar jaque mate. **26.Cd3 Ra1 27.Ab4** importante pérdida 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++**

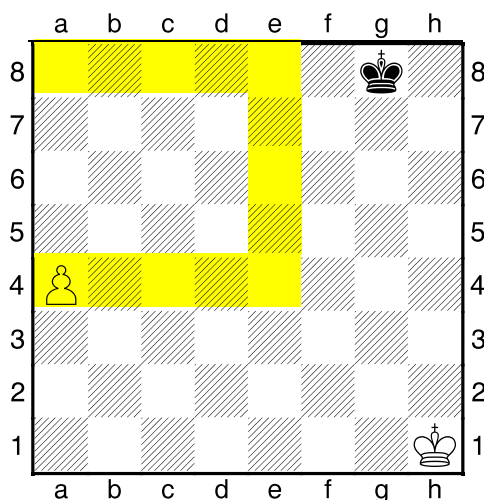
## FINALES DE PEONES

Los finales de peones son los más básicos en el ajedrez, dado que una simplificación o cambio de piezas puede conducir a un final de reyes y varios peones por cada bando, y este, a un final de rey y peón contra rey, por eso este último, rey y peón contra rey es un tema que el alumno tiene que asimilar perfectamente antes de pasar a finales más complejos con más peones y piezas. Como dijo el genial campeón del mundo José Raúl Capablanca “el ajedrez se debe empezar a estudiar por el final”

## LA REGLA DE CUADRADO

La primera cuestión a responder en los finales de rey y peón contra rey es la siguiente. ¿Puede el peón coronar sin la ayuda de su rey? Para obtener una respuesta a esta pregunta basta con calcular la carrera del rey y el peón. Este no es nunca un procedimiento complicado, pero en todo caso la experiencia ha creado un método fácil para resolver el problema mediante la regla del cuadrado. Esta regla facilita los cálculos y es de aplicación en cualquier otro final en que se produzca esa misma carrera.

**1.a4**



Después del movimiento del peón, construimos un cuadrado imaginario que llegue hasta el final del tablero. En este caso los vértices del cuadrado son las casillas a4-a8-e8-e4

**1...Rf7** Naturalmente el rey se dirige a impedir la coronación del peón. Y aquí enunciamos la regla principal. Regla del cuadrado: si con su jugada, el rey entra en el cuadrado del peón, entonces llegará a capturarlo, si no entra, el peón coronará, como se puede apreciar en el diagrama, el rey no entra en el cuadrado y por lo tanto el peón coronará sin que el rey le atrape.

## LA OPOSICIÓN

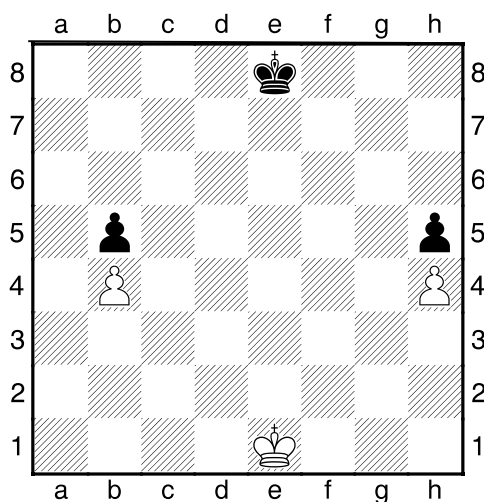
Se le llama oposición cuando los reyes están enfrentados: en una columna, fila o diagonal. Dependiendo del lugar que ocupen los reyes la oposición tomará una denominación distinta.

**Oposición lateral:** se denominará oposición lateral cuando los reyes se encuentren enfrentados desde una misma fila.

**Oposición frontal:** hablaremos de oposición frontal cuando los reyes se encuentren enfrentados desde una misma columna.

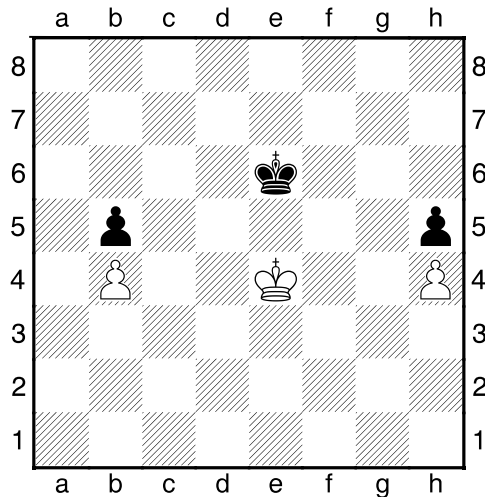
**Oposición diagonal:** la llamaremos oposición diagonal cuando los reyes se encuentren enfrentados en una misma diagonal.

La oposición puede ser **directa**, cuando solo les separan a los reyes una sola casilla y si es más de una casilla será una oposición **distante**. Existe una regla general para saber quién gana la oposición distante y no es otra que saber que ante un número de casillas pares, el rey que mueve primero es el que gana la oposición siempre que se encuentren en una misma fila, diagonal o columna. Según lo define J.R. Capablanca en su libro: Fundamentos del ajedrez. Oposición: “Cuando los reyes se encuentran directamente de frente y uno de ellos tiene la opción de pasar, si le conviene o de oponerse a que el otro pase, el que tiene esa opción se dice que ha ganado la **oposición**”



Al bando que le toque mover gana la partida, Téngase muy en cuenta que los reyes se encuentran directamente frente a frente y que el número de casillas intermedias es par, Ahora veremos cómo debe procederse para obtener la victoria en esta posición. La forma correcta consiste en avanzar el rey de frente

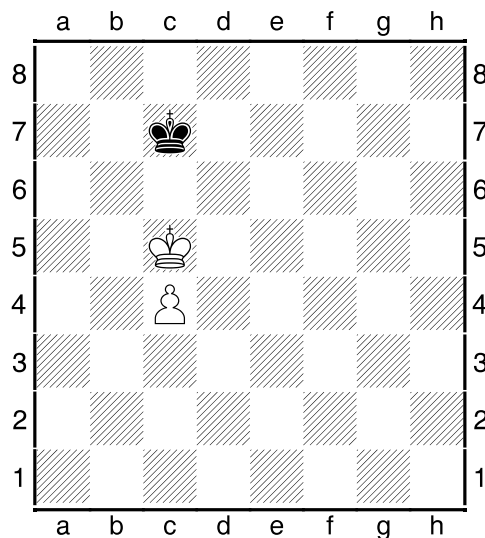
**1.Re2 Re7 2.Re3 Re6 3.Re4** el rey blanco ha Ganado la oposición



**3...Rf6** en este momento, las blancas pueden optar por llevar su rey a d5 y pasar, o por medio de Rf4 evitar la entrada del monarca negro, manteniendo la oposición. Contando simplemente los tiempos veremos que el primer camino no da más que tablas, mientras que adoptando la segunda variante se consigue el triunfo del siguiente modo **4.Rf4 Rg6 5.Re5 Rg7** ahora, si volvemos a calcular los tiempos, comprobaremos que las blancas consiguen la victoria apoderándose del peón b negro.

## REY Y PEÓN CONTRA REY

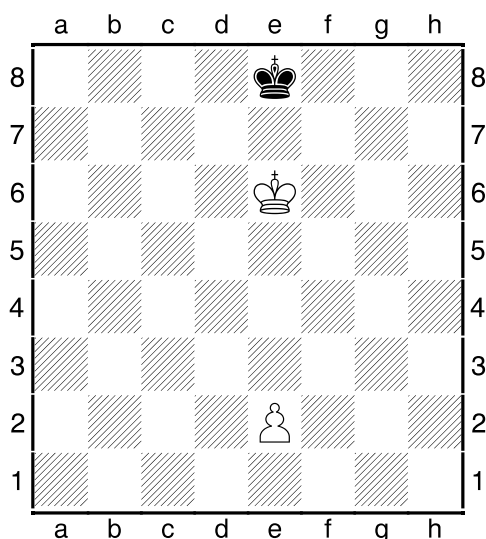
Cuando el peón no puede coronar por sus propios medios, debe contar con la ayuda de su rey, hay dos factores claves en este final, uno es si el rey fuerte esta delante o detrás de su peón y el otro es la oposición. Cuando **el rey se encuentra por delante de su propio peón**, la tarea defensiva es muy difícil, y las tablas se consiguen solo si el bando débil consigue mantener la oposición.



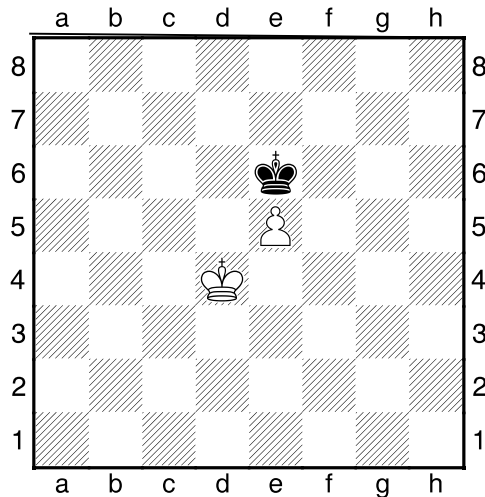
En la posición del diagrama, el rey fuerte está delante de su peón, primer paso para obtener la victoria, pero depende de quien tenga la oposición para decidir la partida.

Si mueven blancas, la oposición la tienen las negras y la partida es tablas ya que las blancas no pueden progresar **1.Rd5 Rd7 2.Rc5 Rc7 3.Rb5 Rb7** Las negras utilizan la oposición para no dejar avanzar al rey blanco **4.c5** las blancas intentan progresar adelantando su peón, pero ahora el rey fuerte no está delante de su peón y las negras consiguen tablas de la siguiente manera, **Rc7 5.c6 Rc8 6.Rb6 Rb8 7.c7+ Rc8 8.Rc6** tablas por ahogado.

Si en el diagrama anterior, son las negras las que tienen el turno, pierden por no tener la oposición **1...Rd7 2.Rb6** Las blancas utilizan la oposición para avanzar su rey y prepara el camino de su peón a la coronación **Rc8 3.Rc6** no hay que precipitarse en el avance del peón **Rd8 4.Rb7** y el rey negro no puede evitar que el peón llegue a coronar. Una regla muy importante a recordar es que si el rey fuerte llega a la sexta fila por delante de su peón gana siempre, indistintamente de quien tenga la oposición



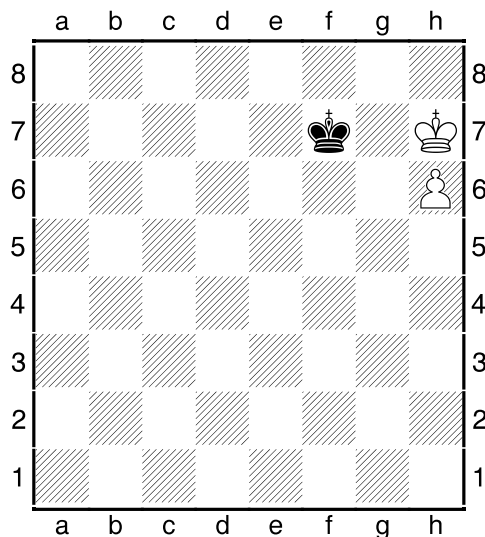
**6...Rd8 7.e4 Re8 8.e5** Este es el momento clave de la regla enunciada anteriormente. Al tocar jugar a las negras, pierden de nuevo la oposición, el rey blanco penetra en la séptima y apoya la coronación de su peón **8...Rd8 9.Rf7 Rd7 10.e6+** Y el peón corona. Y si les corresponde jugar a las blancas, estas pierden la oposición... **9.Rd6 Rd8 10.e6 Re8 11.e7 Rf7** única **12.Rd7** y el peón corona, el rey en sexta siempre gana, indistintamente de a quien le toque mover. Cuando **el rey está detrás de su peón**, la partida es tablas si el rey débil logra situarse frente al peón y bloquearlo.



**1.Re4 Re7 2.Rf5 Rf7** en cuanto el rey blanco intenta ponerse delante de su peón, el rey negro lo evita tomando la oposición **3.e6 Re7 4.Re5 Re8 5.Rd6 Rd8 6.e7+ Re8 7.Re6** tablas por ahogado.

Un caso especial es el **peón de torre**, si el rey consigue llegar a la casilla de coronación es imposible expulsarlo ni controlar la casilla a través de la oposición.

Otra forma de hacer tablas es mediante una oposición lateral donde el rey débil no deja salir al rey fuerte de la columna de torre.



## DAMA CONTRA PEÓN EN SEPTIMA

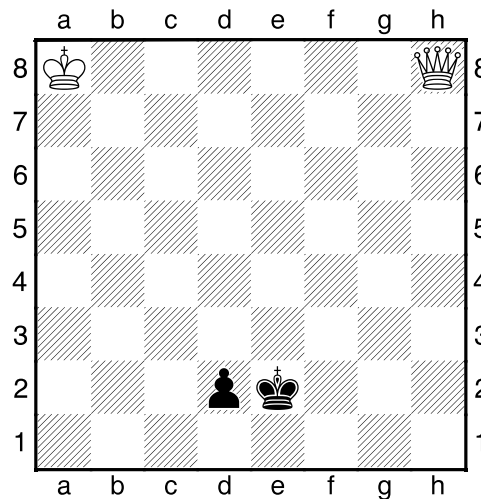
Este es un final que aparece con cierta frecuencia, y suele provenir de una carrera de peones en la que un peón corona y el otro se queda en la fila séptima a punto de coronar.



Este tipo de final no se gana siempre, depende de en qué columna este el peón y de donde esté nuestro rey. Si nuestro rey está lo suficientemente cerca del peón rival, ganaremos, bien comiendo el peón, o creando una red de mate al rey débil.

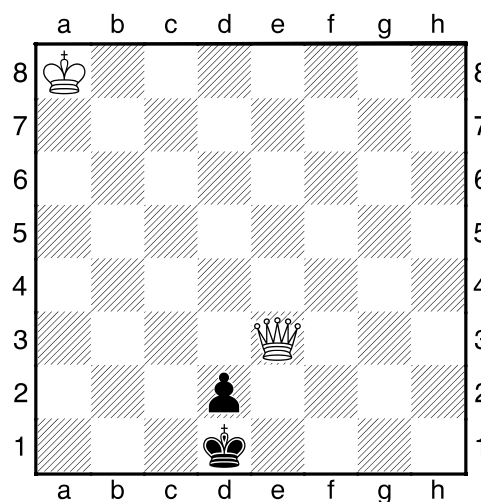
Si el rey fuerte está alejado se gana siempre que el peón no sea de torre o de alfil, es decir se gana cuando se trata de un peón de caballo o central

## Peón central o de caballo



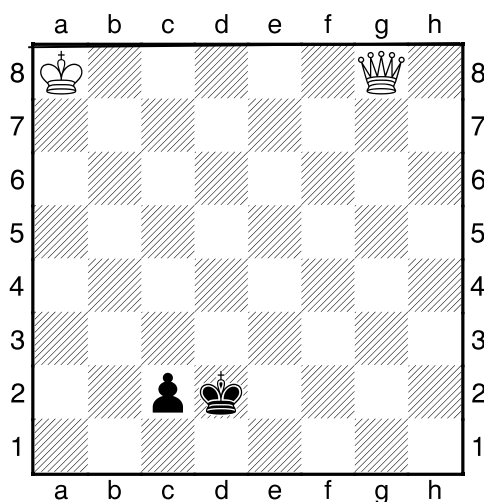
Si las negras tienen un peón central o de caballo en la séptima, las blancas ganan siempre, por lejos que se encuentre su rey, El procedimiento consiste en obligar al rey negro a ocupar la casilla de coronación del peón, momento en que aprovechamos para acercar nuestro rey una casilla.

**1.Db2 Re1 2.Db4 Re2 3.De4+ Rf2 4.Dd3 Re1 5.De3+ Rd1**

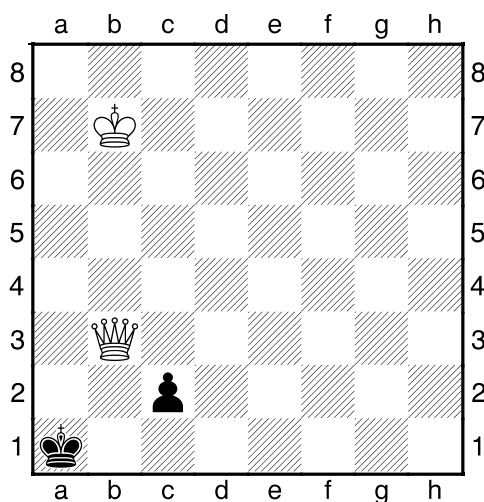


El blanco ha conseguido su propósito y ahora puede acercar gradualmente su rey repitiendo la maniobra anterior **6.Rb7 Rc2 7.De2 Rc1 8.Dc4+ Rb2 9.Dd3 Rc1 10.Dc3+ Rd1** [El rey negro tiene que bloquear otra vez su peón y las blancas pueden jugar **11.Rc6**, seguido de la misma línea de ganancia de tiempo que ya hemos visto. Una vez que el rey fuerte tome contacto con el peón y este desaparezca a partida derivará al mate con dama ya aprendido.

## PEÓN DE ALFIL

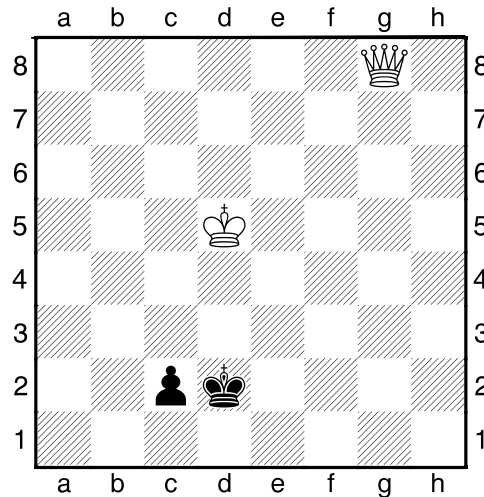


Si las negras tienen un peón de alfil, el resultado depende de la posición del rey blanco. El diagrama anterior muestra al rey blanco demasiado lejos, La posición es tablas, podría seguir: **1.Da2 Rd1 2.Da4 Rd2 3.Dd4+ Re2 4.Dc3 Rd1 5.Dd3+ Rc1** el blanco sólo puede obligar al rey negro a bloquear su peón una vez **6.Rb7 Rb2 7.Dd2 Rb1 8.Db4+ Ra2 9.Dc3 Rb1 10.Db3+ Ra1!**

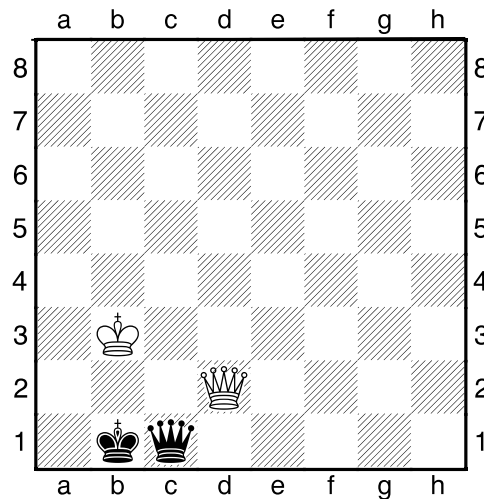


El rey negro no está obligado a jugar c1, pues con 11 Dxc2 quedaría ahogado.  
El blanco no puede mejorar más su posición y en consecuencia la partida es tablas.

El blanco gana cuando su rey está lo suficientemente cerca para crear una red de mate.

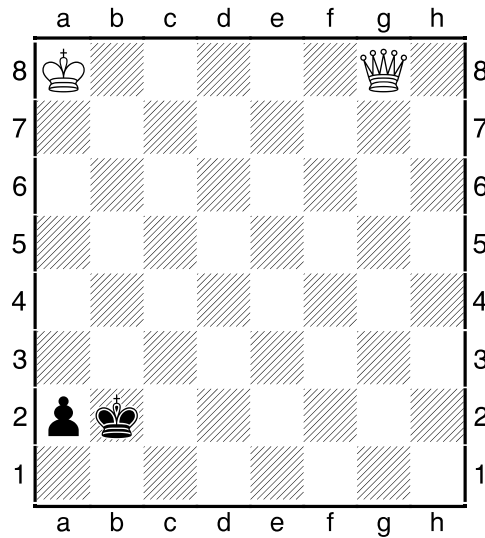


Con el rey en d5, el blanco gana al estar lo suficientemente cerca para crear amenazas de mate **1.Dg5+ Rd1 2.Dg1+ Rd2 3.Dd4+ Re2 4.Dc3 Rd1 5.Dd3+ Rc1 6.Rc4 Rb2 7.Dd2 Rb1 8.Rb3 c1D**



**9.Da2++**

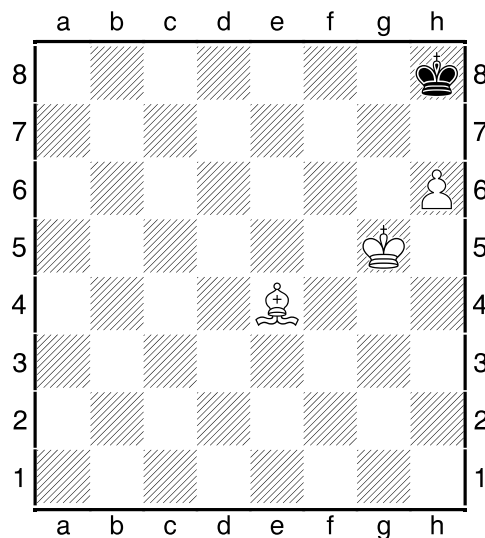
## PEÓN DE TORRE



Cuando el peón es de torre y el rey fuerte está demasiado alejado el tema de ahogado es factor salvador para las negras **1.Dg2+ Rb1 2.Df1+ Rb2 3.Db5+ Rc2 4.Da4+ Rb2 5.Db4+ Rc2 6.Da3 Rb1 7.Db3+ Ra1** el blanco no puede

mover su rey, porque el negro está ahogado, esto implica que las blancas no pueden progresar, y por lo tanto la posición es tablas

## PEÓN DE TORRE Y ALFIL MALO

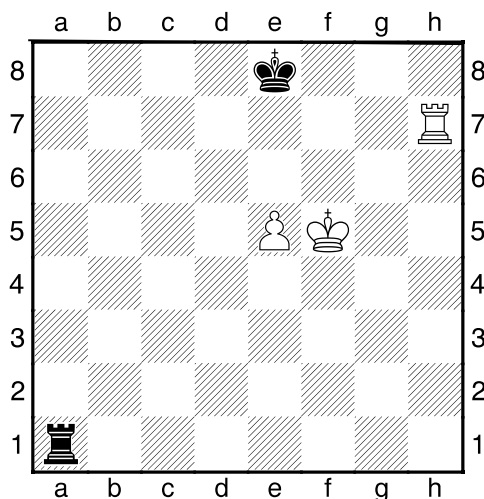


Alfil y peón de torre que corona en una casilla de diferente color al del alfil, no es suficiente para ganar, siempre y cuando el rey débil llegue a la casilla de coronación.

## FINALES DE TORRE Y PEÓN CONTRA TORRE

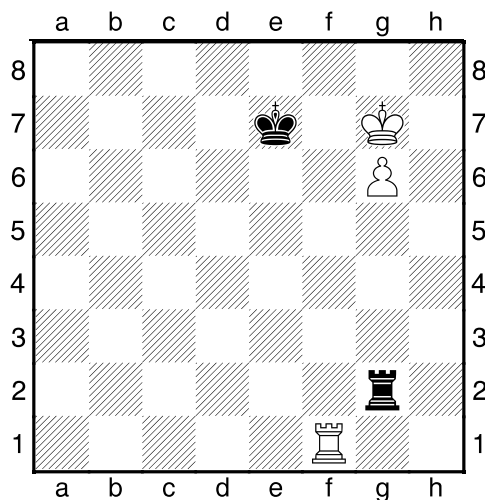
Una vez asimilado los finales de peones, el siguiente paso es aprender los finales típicos de torre y peón contra torre.

### POSICION PHILIDOR



La famosa posición Philidor en que el rey negro está situado directamente delante del peón. Philidor demostró cómo debe conducirse la defensa en este tipo de final. **1...Ta6** El plan de las negras es sencillo. Primero detienen el avance del rey blanco y así pueden contestar a los jaques jugando su rey a e7 y e8. Si las blancas llevan su torre a g6, cambiando torres se hace tablas en el final sin torres. Para progresar, las blancas deben avanzar su peón, y entonces las negras juegan inmediatamente su torre a la primera fila y persiguen al rey blanco con jaques desde atrás **2.Tb7 Tc6 3.Ta7 Tb6 4.e6** tarde o temprano es forzado. Ahora se amenaza **5.Rf6 4...Tb1!** ahora que el rey blanco no dispone de la casilla e6, la torre negra puede marcharse tranquilamente. Las tablas son claras, pues el rey blanco no puede defenderse efectivamente contra los jaques que se avecinan. Si jugasen las blancas podrían intentar ganar mediante **1.Rf6**, pero no tendrían éxito contra la mejor defensa, que es **1....Te1!**, e incluso la continuación de Philidor **1....Tf8+ 2.Re6 Rf8!** no pierde, como asumiera erróneamente el compositor. Pero la manera más fácil de recordar esta posición de tablas es que cuando el peón avanza a sexta la torre defensora busca las espaldas del rey y desde allí da jaques sin que el rey tenga un escondite para evitarlos.

## PUENTE DE LUCENA



La primera vez que se publicó esta posición fue en 1497, en uno de los libros más antiguos sobre ajedrez y cuyo autor es Lucena. Nimzovich llamó a esta técnica "la construcción del puente". Primero el blanco avanza su peón tan lejos como sea posible **1.Rh7 Th2+** **2.Rg8 Tg2** **3.g7 Th2** **4.Te1+** el segundo paso, después de acercar el peón lo máximo posible a su casilla de coronación hay que alejar al rey rival otra columna **4...Rd7** para coronar, el blanco necesita mover su rey del camino del peón. Si lo hace inmediatamente la torre negra dará jaques obligando al rey fuerte a volver a esconderse delante del peón bloqueándole el paso hacia la coronación **5.Te4!** para dar un futuro escudo al rey blanco. **5...Th1** **6.Rf7 Tf1+** **7.Rg6 Tg1+** **8.Rh6** **8...Th1+** **9.Rg5 Tg1+** **10.Tg4** el "puente", lo cual es realmente un escudo contra los jaques, ha sido completado y el blanco gana fácilmente.