

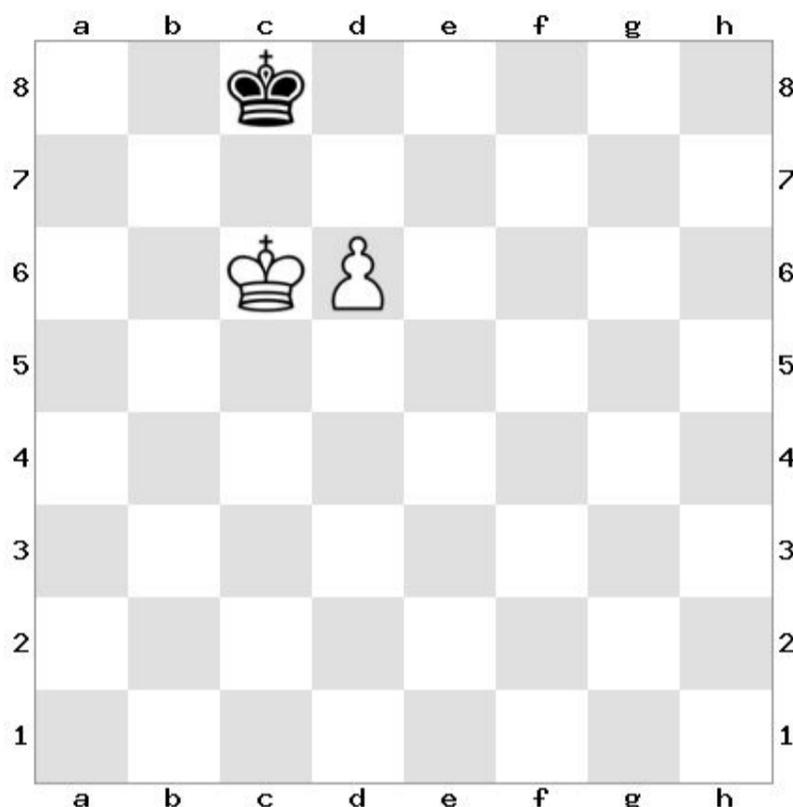
Finales básicos 2

Rey y peón contra rey

Glenn Wilson

23 Noviembre 2022

V 2.01



Descargue la última versión u obtenga otros libros:

<https://ajedrezreglas.com/>

Envíe sugerencias, errores y correcciones a Glenn Wilson a: glenn@ajedrezreglas.com.



Copyright © Glenn Wilson 2022.

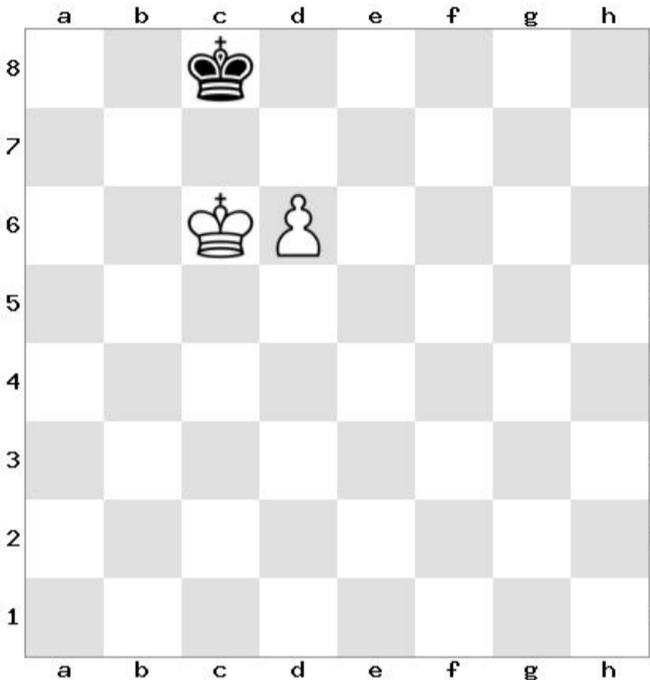
Este libro electrónico puede imprimirse o distribuirse gratuitamente para uso educativo no comercial.

This electronic book may be printed or distributed free of charge for non-commercial educational use.

Diagramas de ajedrez de / Chess diagrams from <https://www.apronus.com/> .

Rey y peón contra rey

Introducción



En el juego final de rey y peón contra rey, el lado que tiene el peón quiere ganar el juego. Los llamaremos el lado *atacante*. El plan para el lado atacante es promover el peón a una dama y luego dar jaque mate al otro rey usando su rey y su nueva dama.

El bando sin el peón quiere empatar el juego. Los llamaremos el lado *defensor*. Es imposible que el lado defensor gane en este final. Su plan es capturar o bloquear el peón y evitar que se convierta en dama.

¿El peón está solo o puede recibir ayuda de su rey?

Cuando el peón está más cerca del rey defensor que de su propio rey, lo que determina si el juego será una victoria o un empate es:

- ¿Puede el peón coronar con seguridad sin la ayuda de su rey, o,
- ¿Puede el otro rey capturar el peón antes o cuando corona a dama?

Veremos este tipo de finales en la sección Peón solo.

Cuando el rey atacante está lo suficientemente cerca para ayudar a su peón a convertirse en dama, el final del juego se convierte en una lucha por el control de las casillas en el camino por el que el peón necesita moverse para convertirse en dama. Esta lucha involucra *Oposición* y *Casillas Críticas*. Estos conceptos son básicos para comprender este y muchos otros finales más complejos.

General

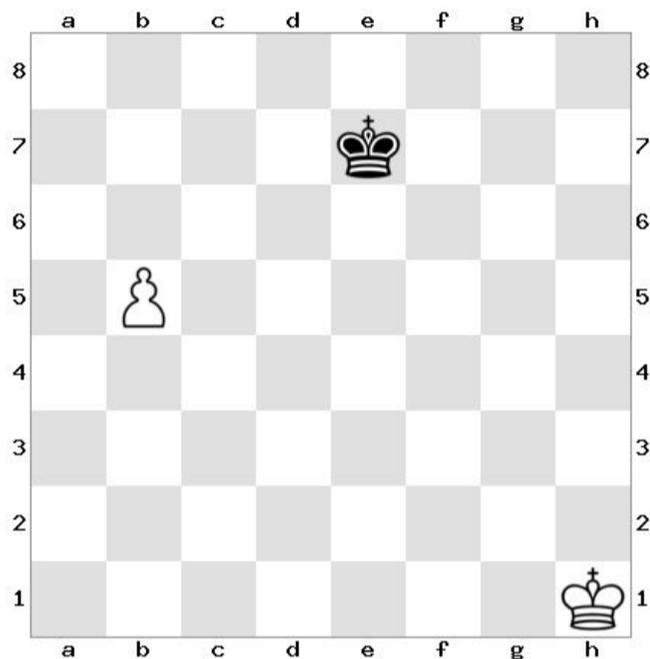
Este material puede ser desafiante si es nuevo para usted. Practique y domine cada sección antes de pasar a la siguiente sección.

En todos nuestros diagramas, el blanco es el lado atacante (tiene el peón) y el negro es el lado defensor (sin el peón), pero todo funciona igual a la inversa si el negro es el que tiene el peón.

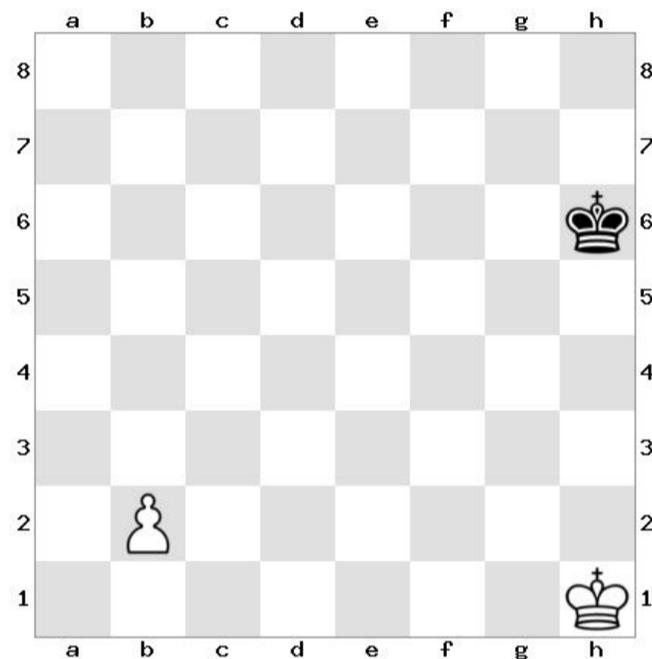
Peón solo

Cuando el peón no tiene ayuda de su rey (porque el rey está demasiado lejos) se convierte en una carrera hacia la casilla de coronación entre el peón y el rey defensor. Podemos contar el número de movimientos que necesita el peón para coronar y contar el número de movimientos que necesita el rey defensor para llegar a la casilla de coronación para ver quién llega primero.

Blancas para moverse en estas posiciones.



A. El peón necesita tres movimientos para coronar. El rey negro puede llegar a la casilla de coronación en tres movimientos. 1. b6 Rd7 2. b7 Rc7 3. b8=D+ Rxb8. Tablas.



B. El peón necesita cinco movimientos para coronar. El rey negro puede llegar a casilla de coronación en seis movimientos. 1. b4 Rg7 2. b5 Rf7 3. b6 Re7 4. b7 Rd7 5. b8=Q gana.

Con el peón por mover...

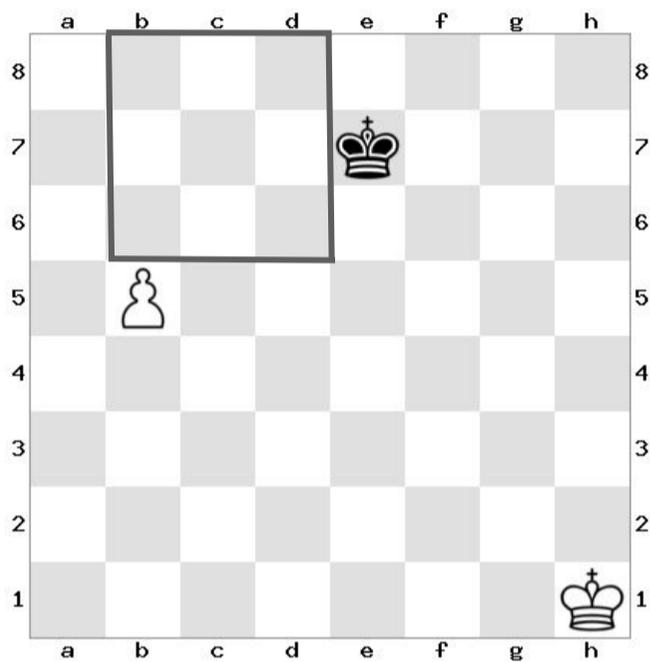
... si el peón necesita menos movimientos que el rey defensor para llegar a la casilla de coronación, entonces coronará a dama con éxito. (Consulte la posición B anterior). El lado atacante ahora puede ganar por jaque mate con su rey y su nueva dama.

... si el peón necesita el mismo número de movimientos que el rey defensor para llegar a la casilla de coronación, entonces el rey defensor podrá capturarlo tal como corona. (Vea la posición A arriba). El juego será un empate.

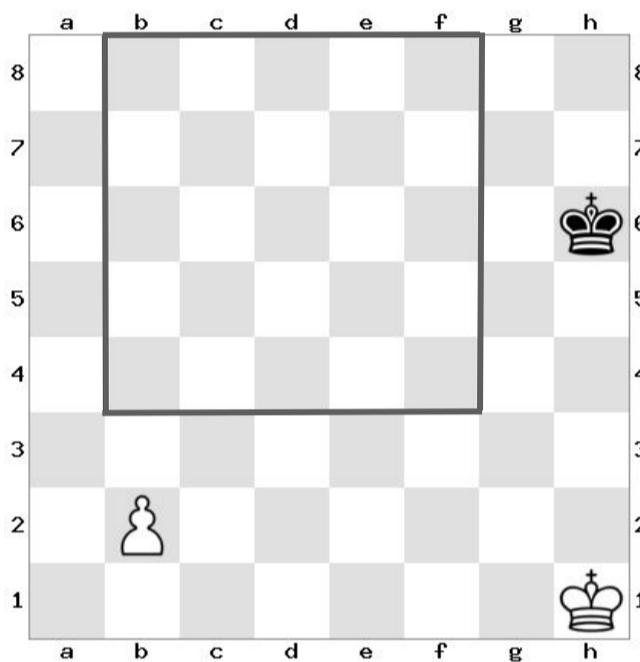
... si el peón necesita más movimientos que el rey defensor para llegar a la casilla de coronación, entonces el rey defensor podrá capturarlo antes de coronar. El juego será un empate.

Peón solo - cuadrado del peón

También puede ver esto imaginando el *cuadrado del peón* en función de dónde estará el peón cuando sea el turno del rey defensor para moverse. Un lado del cuadrado va desde la posición del peón hasta el casilla de coronación. Cuando el peón esté en la segunda fila, haga el “cuadrado del peón” un casilla más pequeño porque el peón puede moverse dos veces en su primer movimiento. Blancas para moverse en estas posiciones.



A. Igual que la posición A en la página anterior con el Cuadrado de 3x3 del Peón dibujado. El rey negro puede entrar en la cuadrado del peón para atrapar el peón.



B. Igual que la posición B en la página anterior con el Cuadrado de 5x5 del Peón dibujado. Aquí, el rey negro no puede entrar en la cuadrada del peón, por lo que no puede atrapar el peón.

Cuando el peón no tiene ayuda de su rey (porque el rey está demasiado lejos), si el rey defensor...

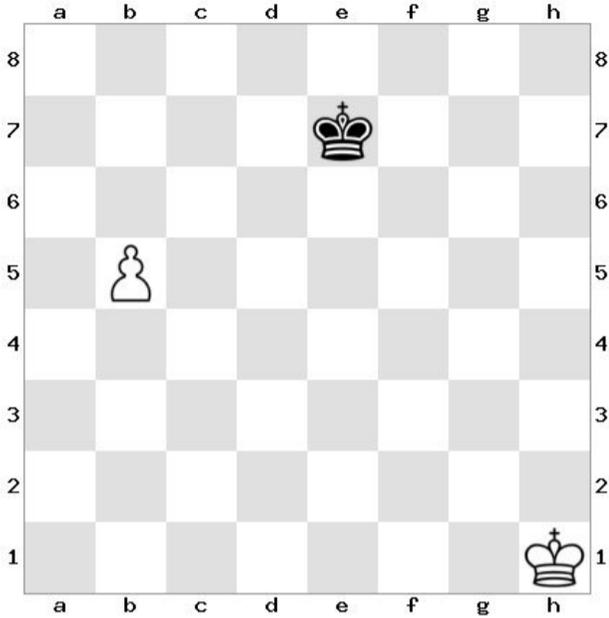
... no puede entrar en la cuadrada del peón, entonces el peón se coronará a dama con éxito. (Vea la posición B arriba). El lado atacante ahora puede ganar por jaque mate con el rey y la nueva dama.

... puede entrar en la cuadrada del peón, entonces podrá capturar el peón tal como lo corona. (Vea la posición A arriba). El juego será un empate.

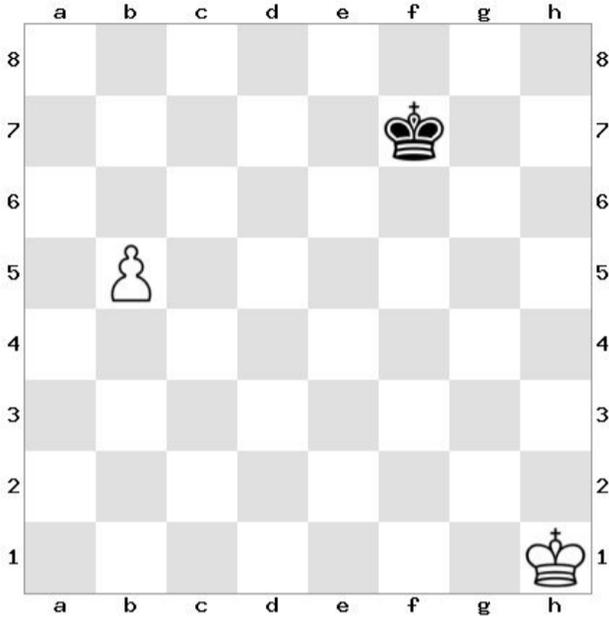
... ya está en la cuadrada del peón, entonces el rey podrá capturar el peón antes de que cubra. El juego será un empate.

Ejercicios - Peón solo

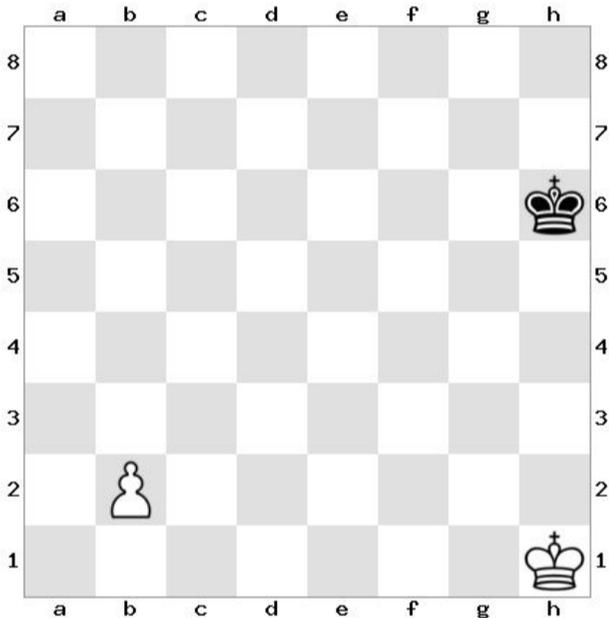
Blancas para moverse. ¿Puede el peón coronar sin ayuda adicional de su rey?



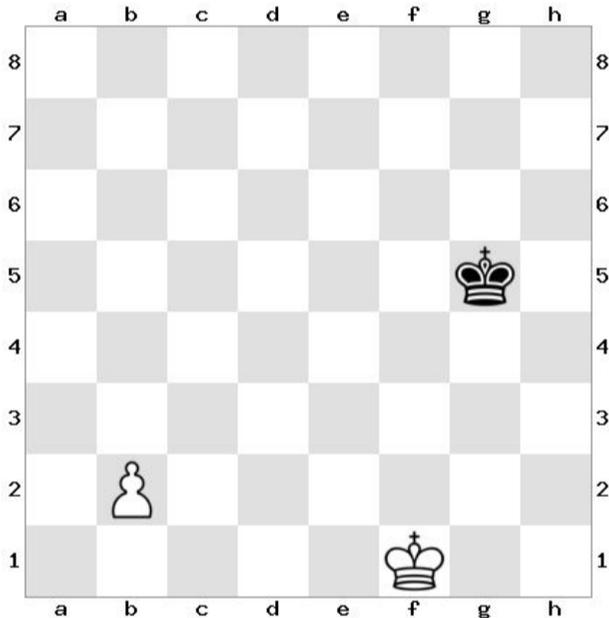
1



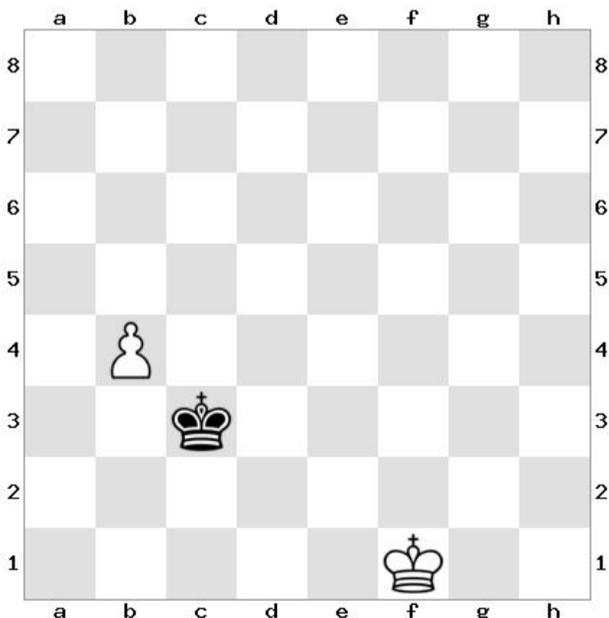
2



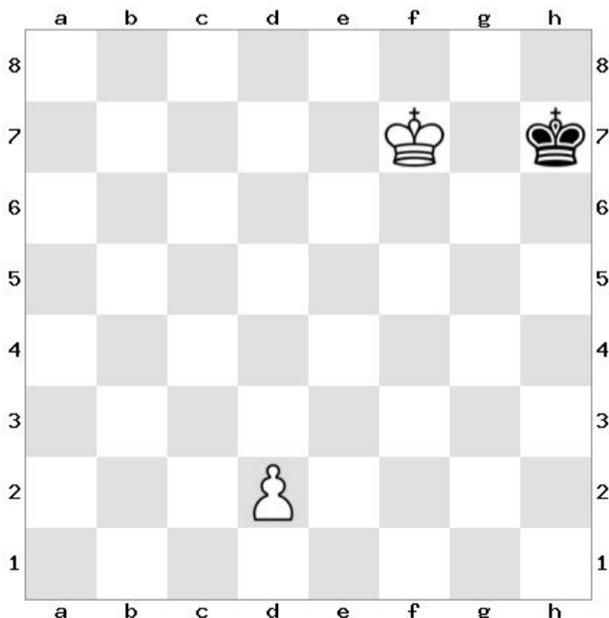
3



4



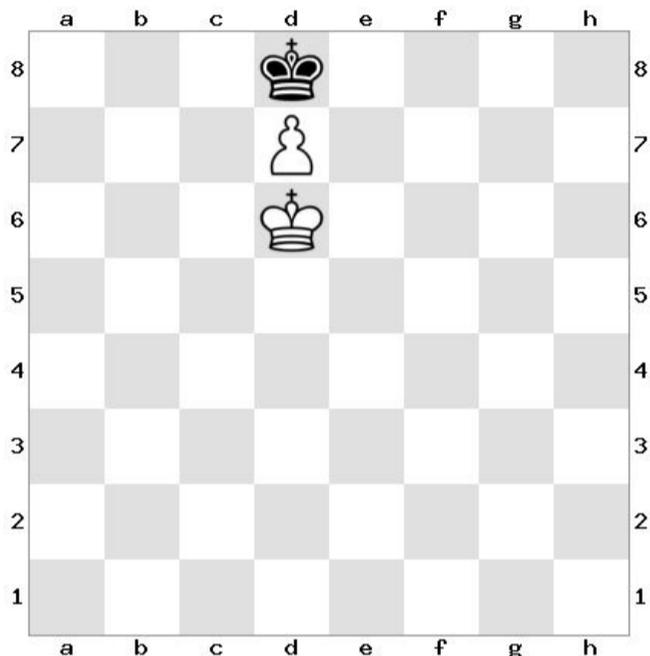
5



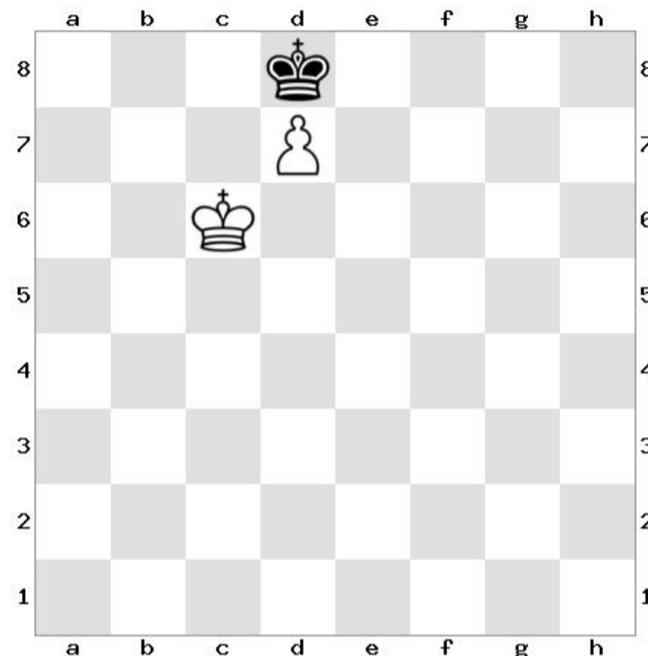
6

Peón en la 7ª fila

Cuando el peón está en la 7ª fila con ambos reyes cerca, es un momento importante. La mínima diferencia en las posiciones de los reyes y de quién es el movimiento determina si el juego será un empate o si ganará el lado atacante.

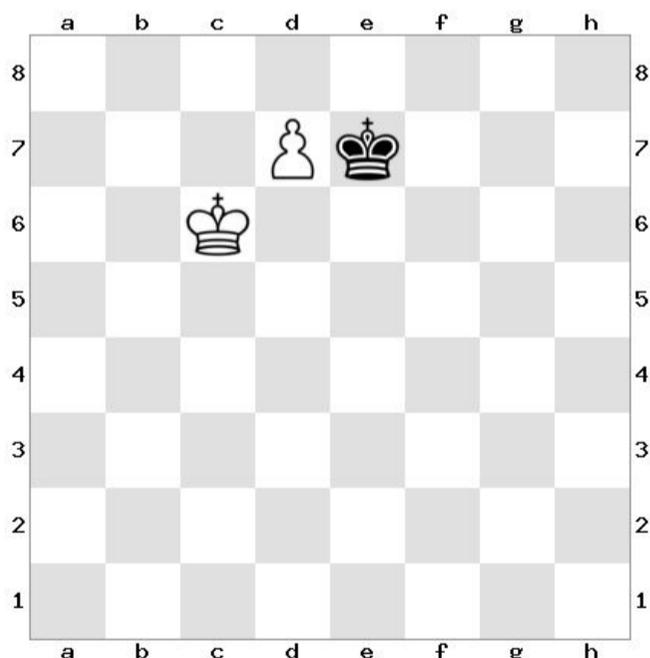


Negras para moverse. Esto es un ahogado. Tablas.



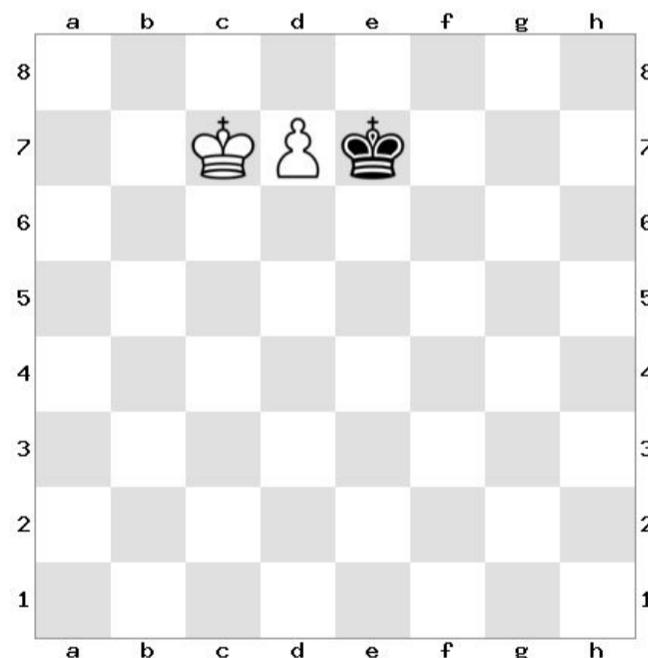
Las blancas se mueven: las blancas juegan 1. Rd6 (ahogado para proteger el peón o se alejan y las negras lo toman. Tablas.

Movimiento de negras: 1. ... Re7 y ganan las blancas (ver siguiente posición).



Las blancas se mueven: después de 1. Rc7 Las negras no pueden detener el peón. Blancas gana.

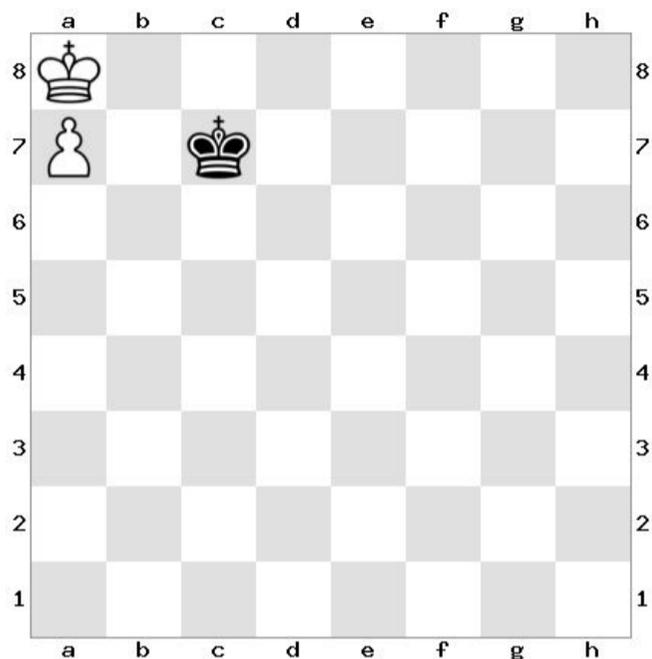
Negras para mover: 1. ... Rd8 tablas como acabamos de ver.



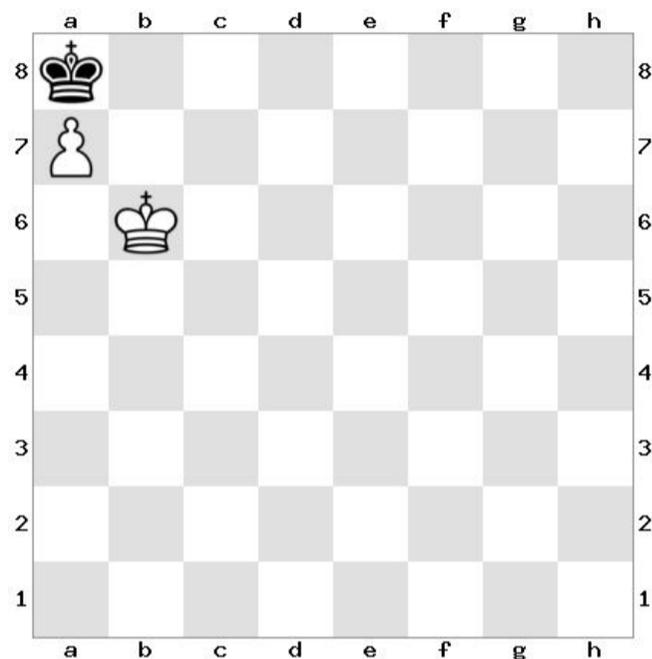
Las blancas ganan sin importar de quién sea el movimiento. Las negras no pueden evitar que el peón se convierta en dama.

Peón de torre

Los peones de torre (peones en la columna a o en la columna h) son un caso muy especial. Es más fácil para el lado defensor empatar usando el ahogado como defensa. También es la única vez que el bando atacante en estos finales puede llegar a un ahogado.

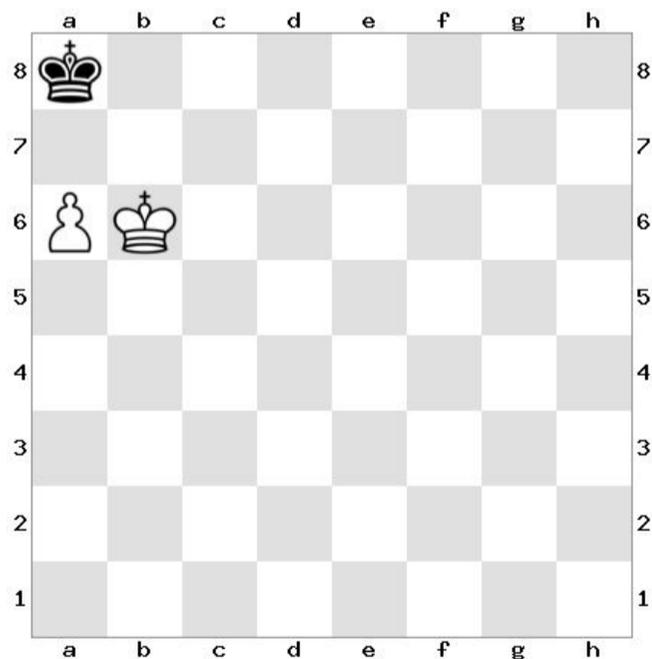


El movimiento de las blancas es ahogado. Las negras para mover juegan 1. ... Rc8 y todavía está ahogado. Las blancas están atrapadas por su propio peón y el rey negro. Tablas.

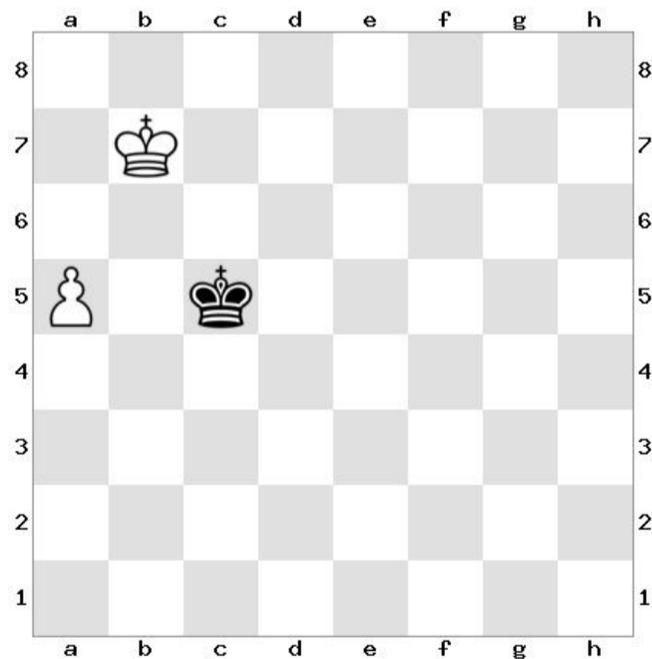


Las blancas se mueven: las blancas juegan 1. Ra6 (stalemate) para proteger el peón o se alejan y las negras lo toman. Tablas.

Negro para moverse es ahogado. Tablas.



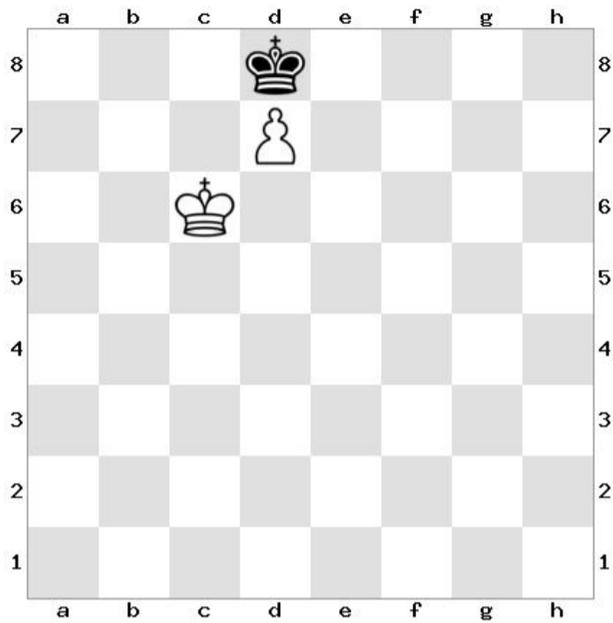
Contra un peón de torre, si el bando defensor puede pasar frente al peón en cualquier momento, nunca podrá ser desalojado. Tablas.



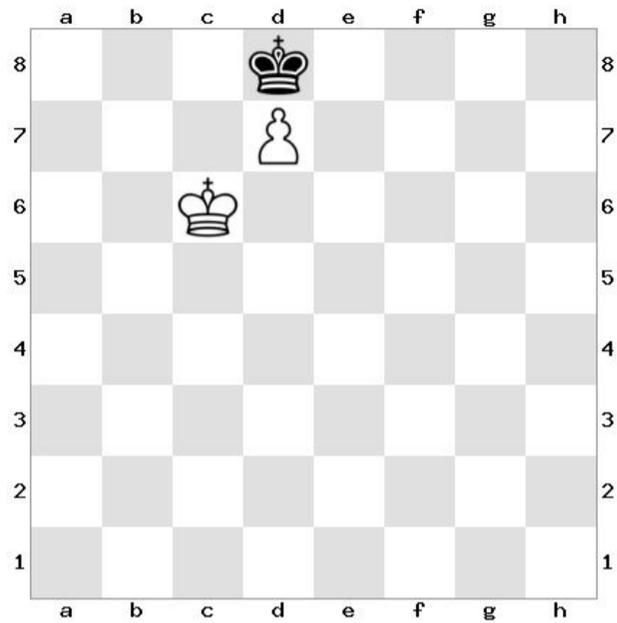
Una posición ideal para el lado atacante. Su rey protege a6, a7 y a8, no impide el avance del peón e impide que el rey defensor se coloque frente al peón. Blancas gana.

Ejercicios - Peón en 7ª fila y peón de torre

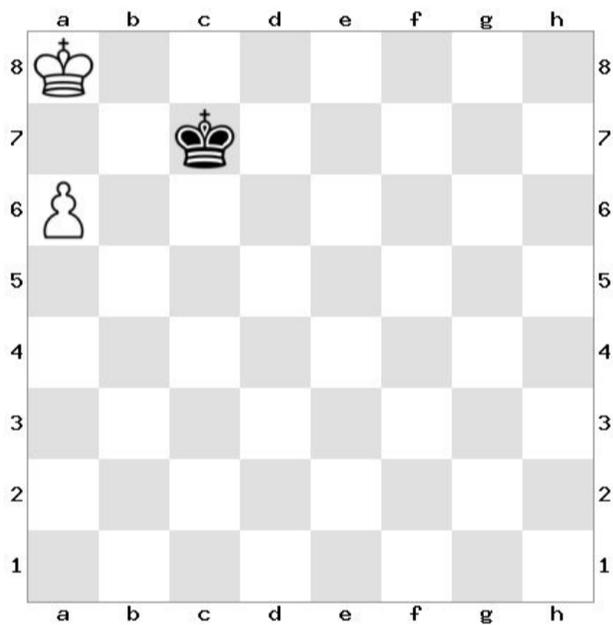
Blancas para moverse excepto como se indica. ¿Gana el blanco o empata el negro? ¿Cómo?



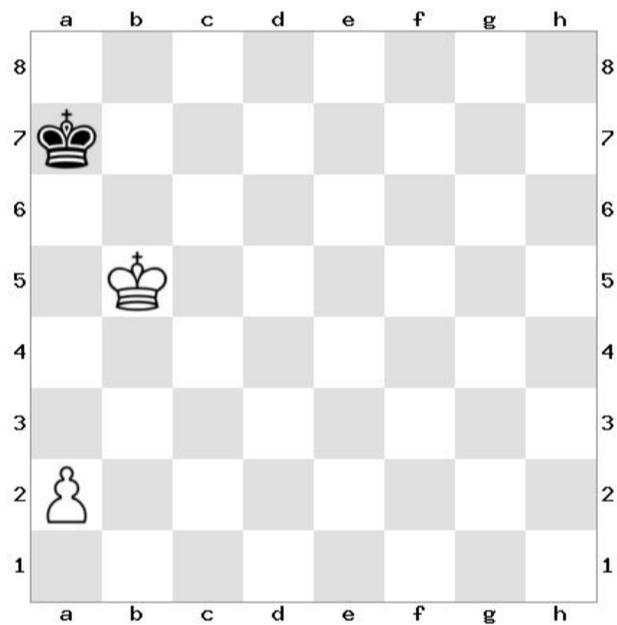
7



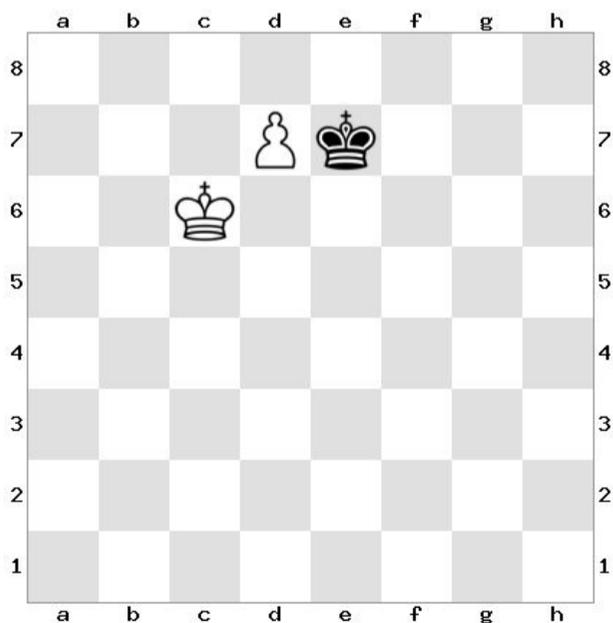
8 Negras para moverse



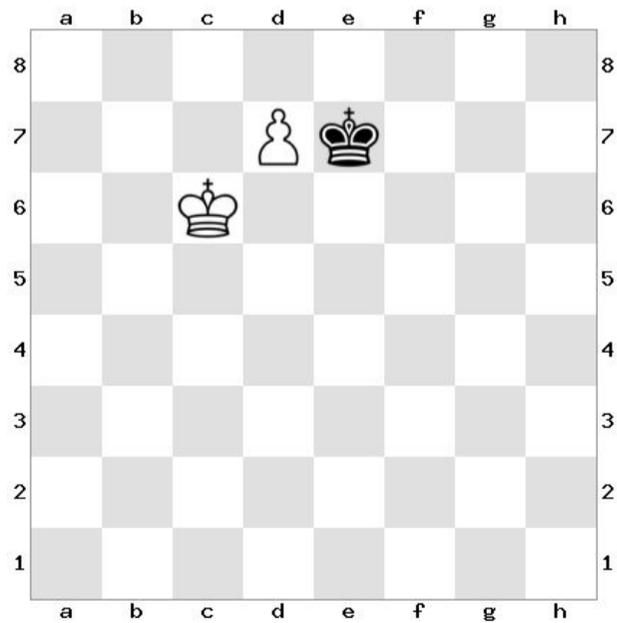
9



10



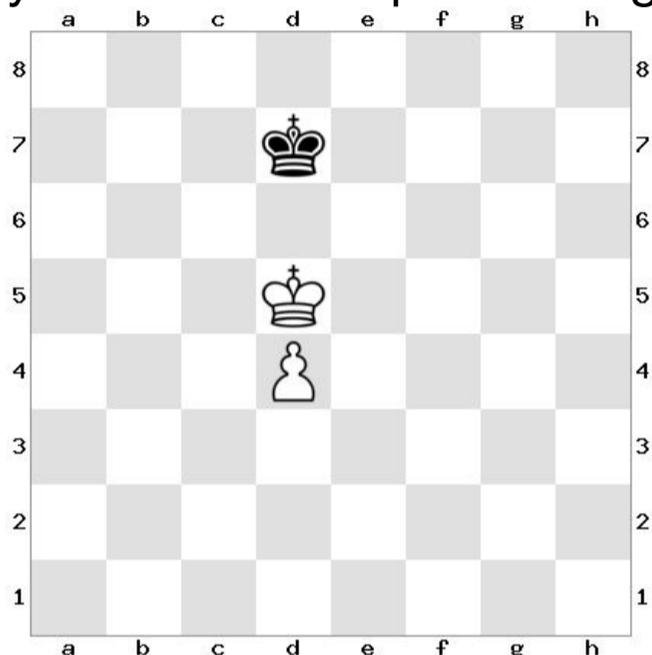
11



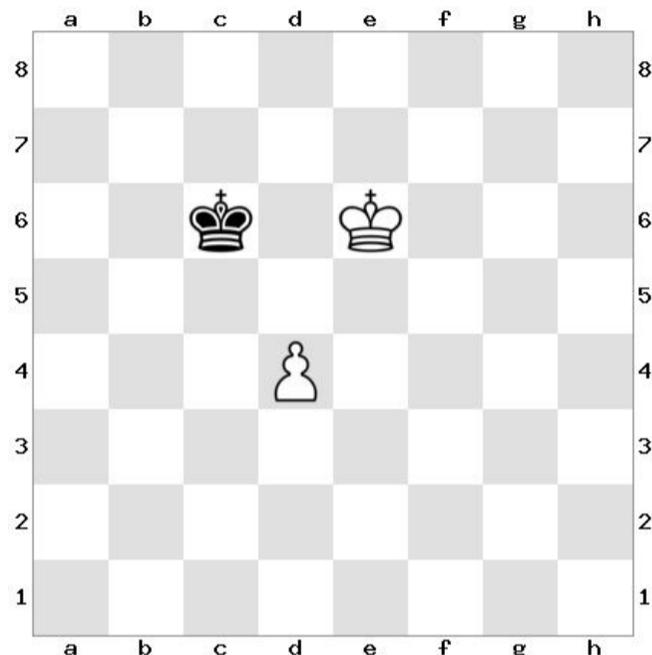
12 Negras para moverse

Oposición

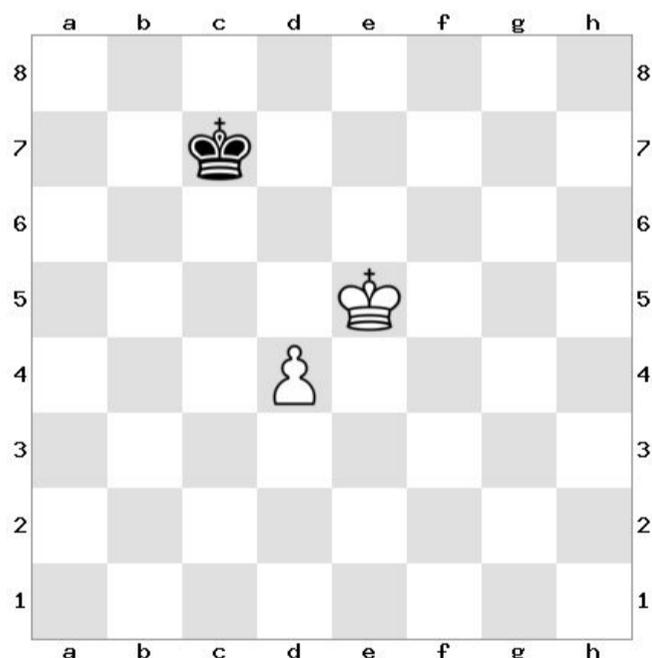
Las posiciones en esta página muestran reyes en *oposición*. Cuando los reyes están en oposición *directa*, están en la misma fila, columna o diagonal con una casilla entre ellos. En oposición *lejana* los reyes tienen 3 o 5 casillas entre ellos. Si solo decimos *oposición*, generalmente nos referimos a una oposición vertical directa. El concepto de oposición puede ayudarnos a comprender algunos de estos finales.



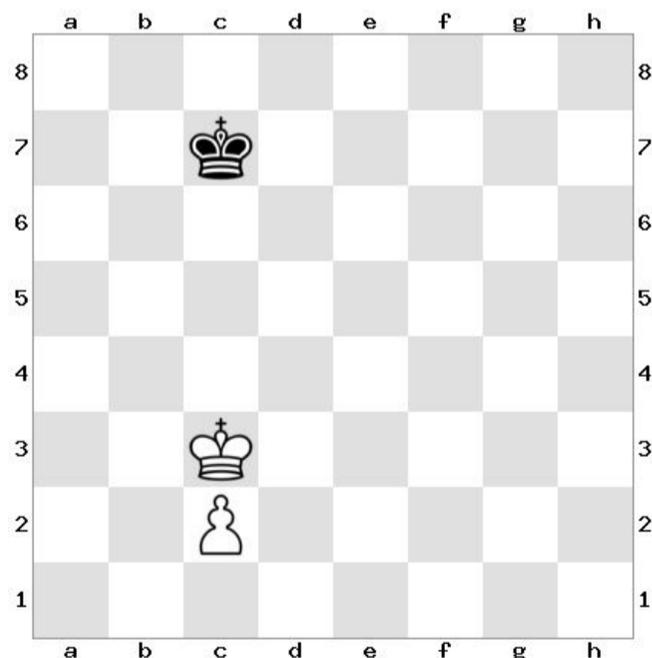
Oposición vertical directa. El lado a mover debe retroceder o moverse a un lado. Blancas: Rc5, Rc4, Re5 o Re4. Negras: Rc7, Re7, Rc8, Rd8 o Re8.



Oposición horizontal directa. El lado a mover debe retroceder o moverse a un lado. Blancas: Re5, Re7, Rf5, Rf6 o Rf7. Negras: Rb5, Rb6, Rb7 o Rc7. (Las blancas también pueden mover el peón)



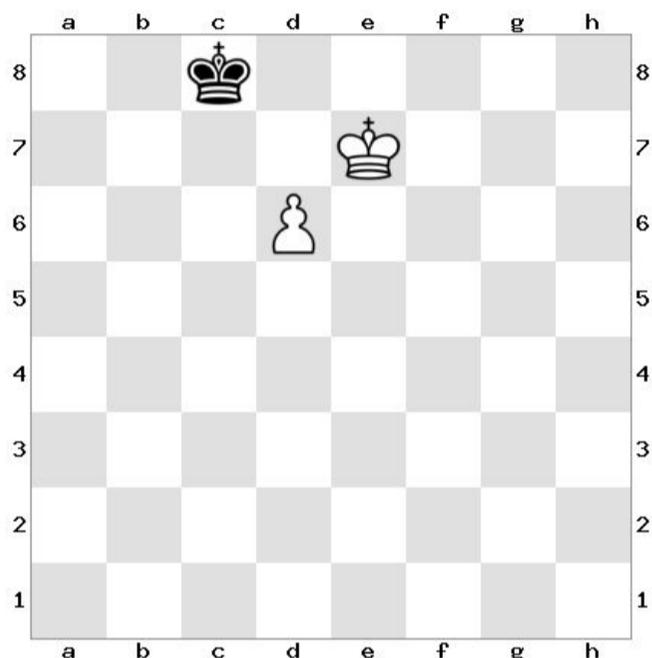
Oposición diagonal directa. Esto se convertirá en una oposición horizontal directa o una oposición vertical directa después de que cada rey se mueva una vez si mantienen contacto con la casilla d6.



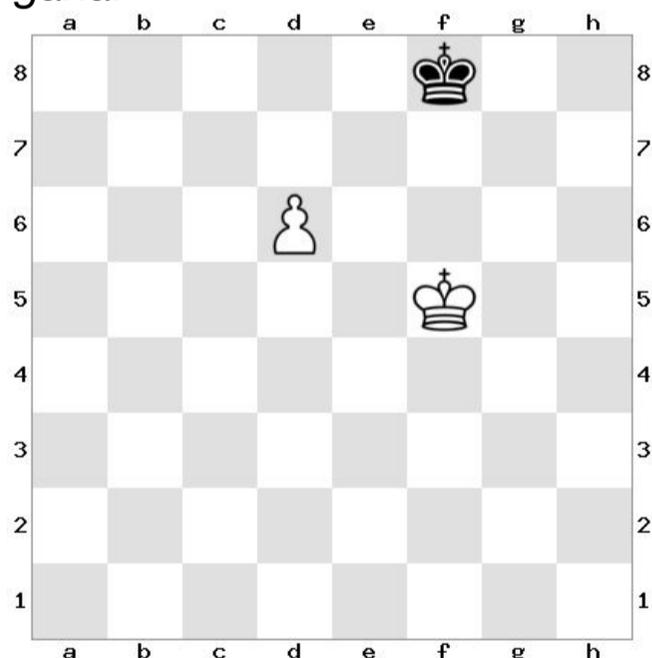
Oposición distante. Después de que cada rey se mueva una vez hacia c5, esto se convierte en una oposición vertical directa.

Peón en la 6ª fila - gana

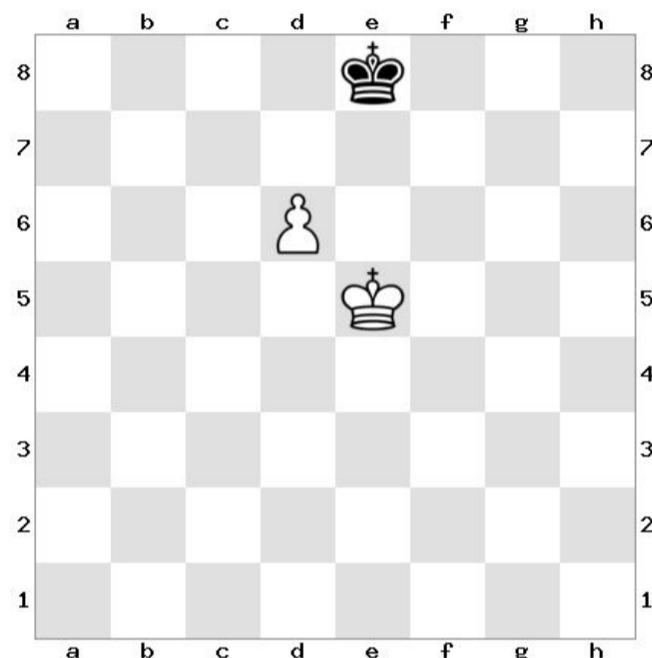
Si el bando atacante puede asegurar el camino a la casilla de coronación para su peón, entonces puede ganar. Intentan alejar al otro rey usando la oposición.



Las blancas controlan el camino hacia la casilla de coronación y pueden coronar sin importar qué lado se mueva primero. Blancas gana.

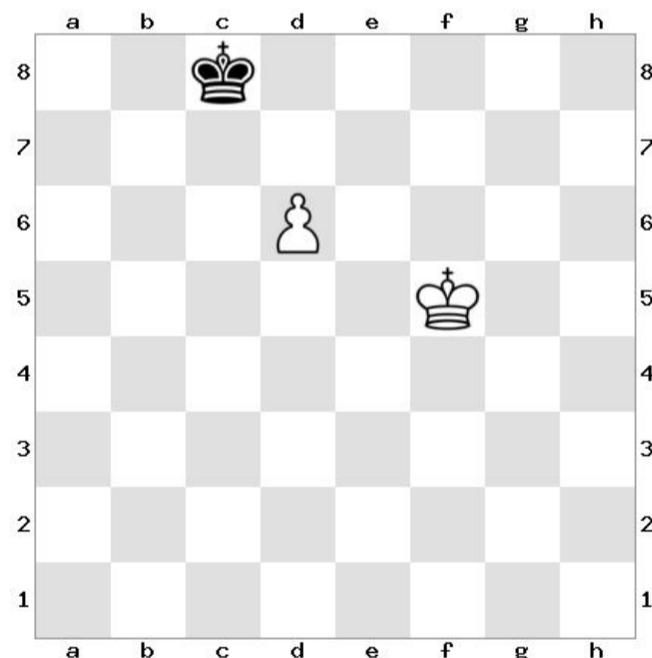


Las blancas para mover ganan tomando la oposición con 1. Rf6 Re8 2. Re6 Rd8 3. c7.



Las blancas en movimiento ganan tomando la oposición con 1. Re6 y luego... Rd8 2. c7.

Las negras para mover pueden hacer tablas con 1. ... Rd7.

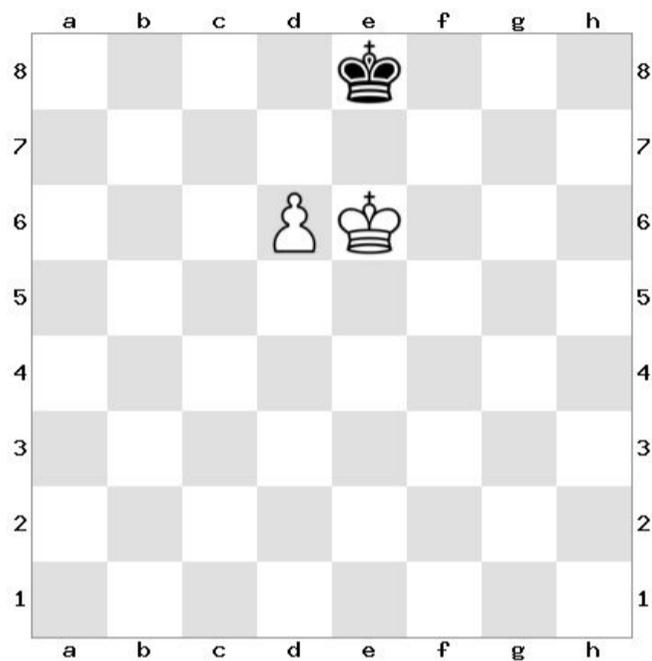


Las blancas en movimiento ganan tomando la oposición diagonal con 1 Re6 Rd8 2. c7.

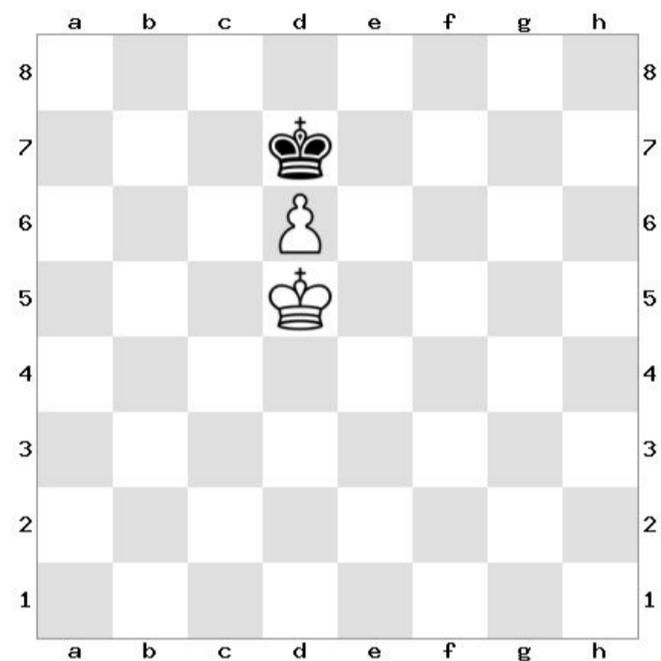
Las negras para mover pueden hacer tablas con 1. ... Rd7.

Peón en la 6ª fila - tablas

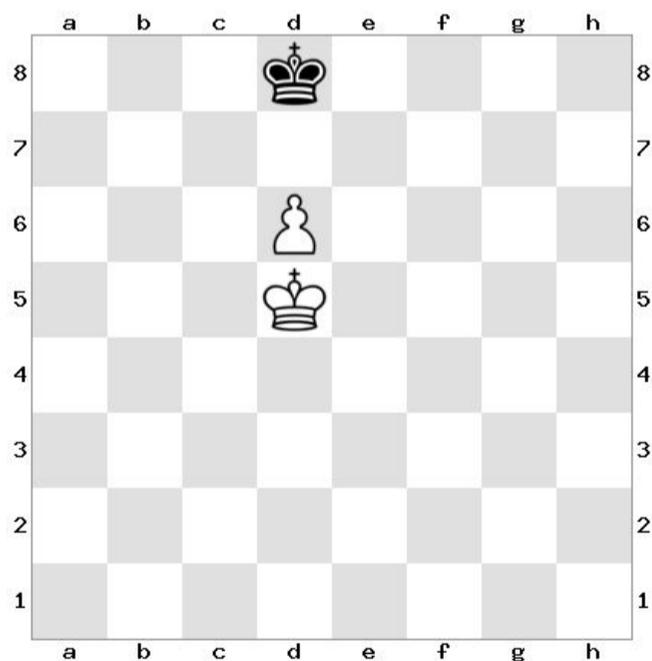
El bando defensor puede hacer tablas bloqueando el peón y evitando que entre el rey del bando atacante. Utilizan a la oposición para mantener su bloqueo.



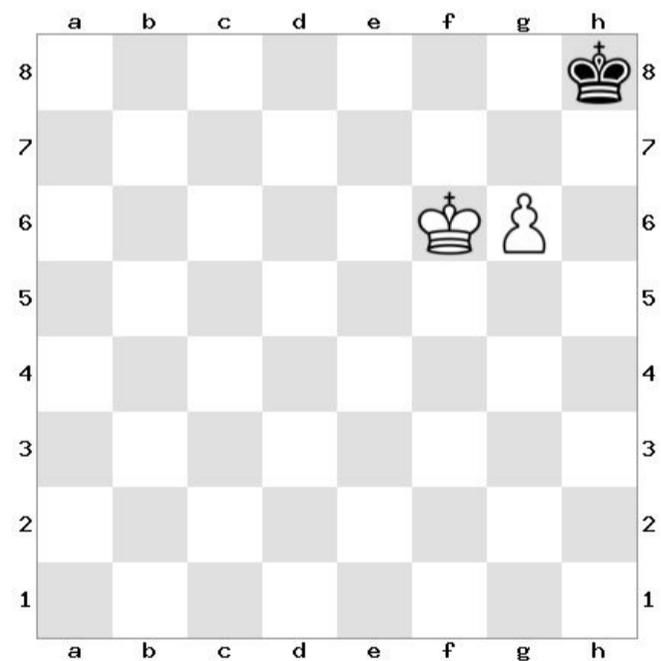
El movimiento de las blancas es tablas después de 1. d7+ Rd8 2. Rd6 ahogado. Después de otros primeros movimientos de las blancas, las negras mueven 1. ... Rd7 y tablas.



Las negras pueden moverse entre d7 y d8. Si las blancas luego juegan Rc6 o Re6... (continúa en el siguiente diagrama)...



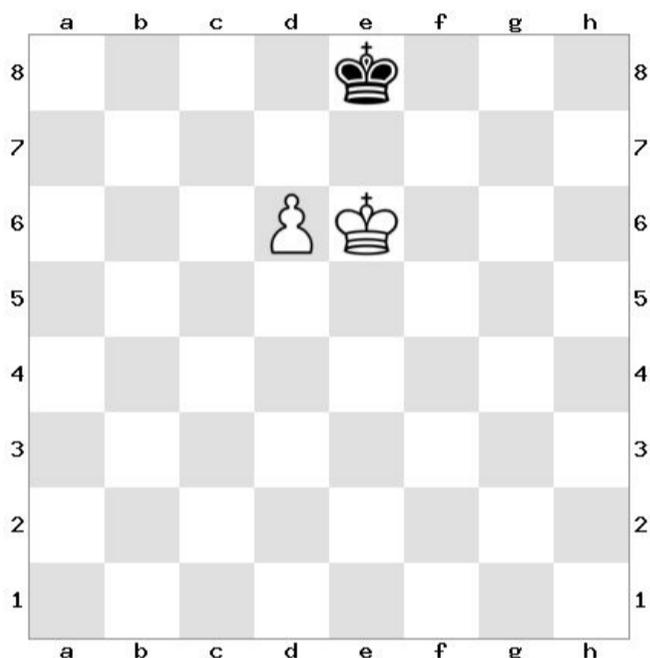
... Las negras entablan tomando la oposición: 1. Rc6 Rc8 o 1. Re6 Re8. Contra otros movimientos de las blancas, las negras pueden jugar 1. ... Rd7.



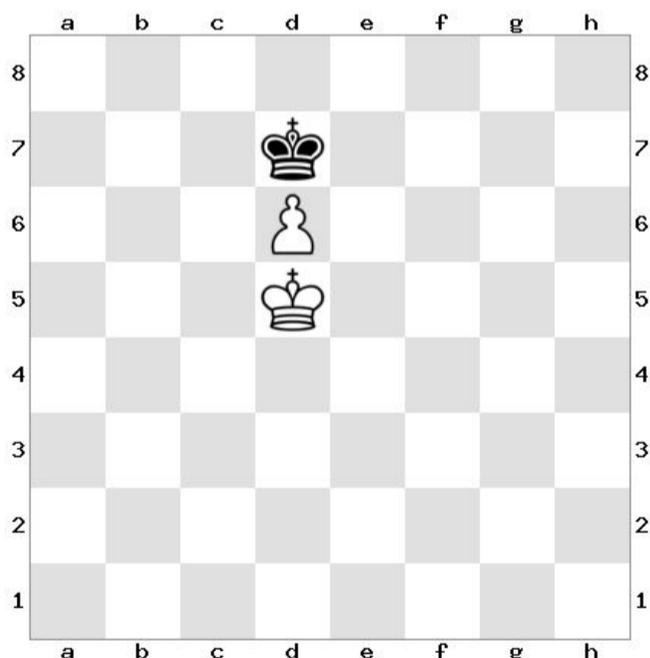
El lado atacante debe tener cuidado con un peón de caballo para no avanzarlo a la sexta fila demasiado pronto. Las blancas para mover tablas después de 1. Rf7 (ahogado), 1. Rg5 Rg7 o 1. g7+ Rg8.

Peón en la 6ª fila - revisión

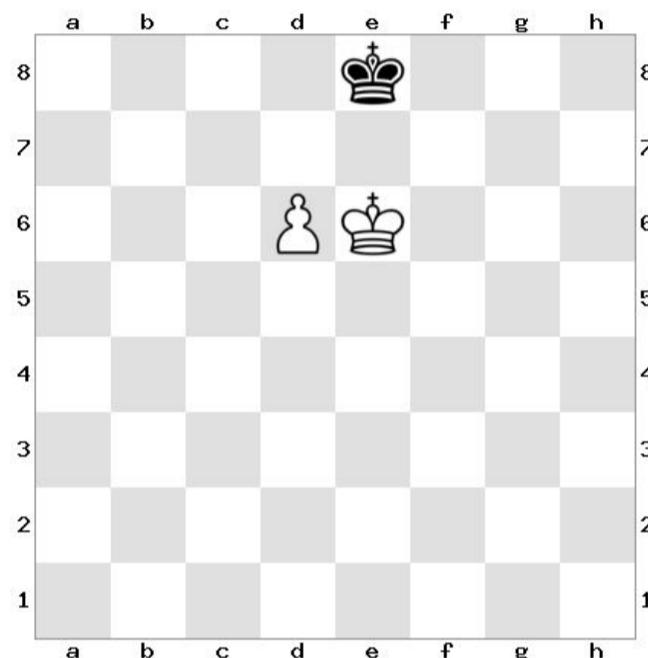
Si el bando atacante puede asegurar el camino a la casilla de coronación para su peón, entonces puede ganar. Si el lado defensor puede bloquear el peón, pueden hacer tablas. Ambos lados intentan usar a la oposición para lograr su objetivo.



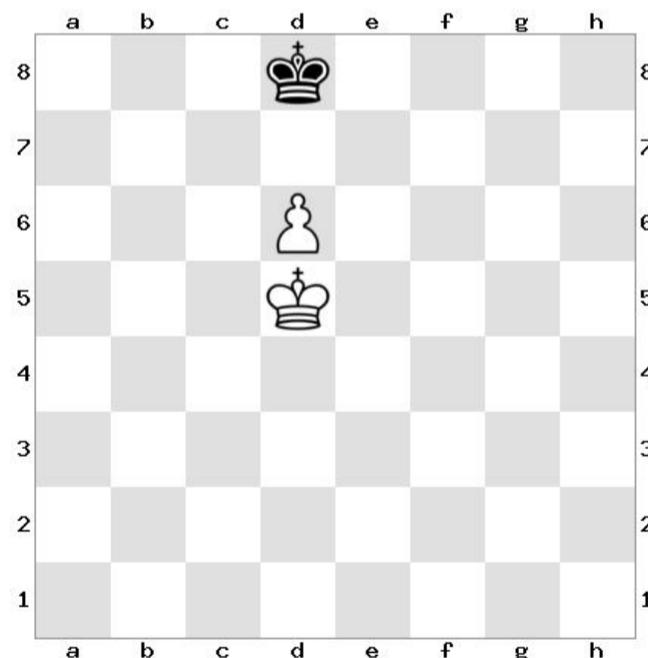
*Si son las negras las que mueven, entonces las blancas tienen la oposición y ganan.
1. ...Rd8 2. d7 gana.*



Las negras entablan moviéndose hacia adelante y hacia atrás entre d7 y d8. Si las blancas luego juegan Rc6 o Re6... (continúa en el siguiente diagrama)...



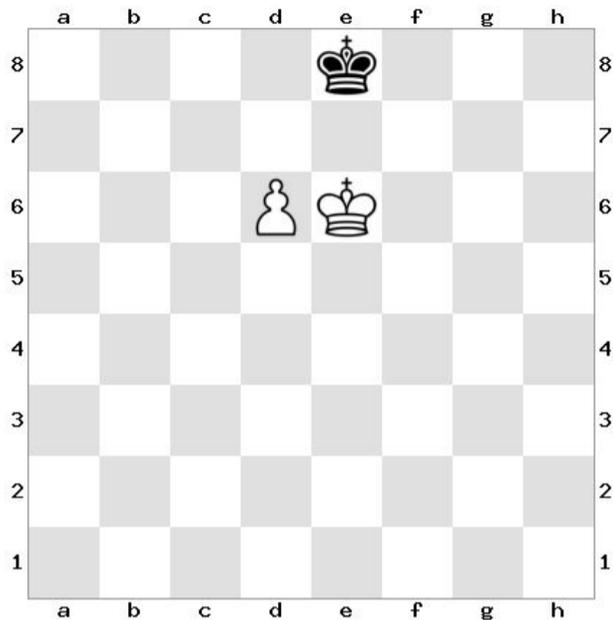
Si son las blancas las que deben mover, las negras entablan después de 1. d7+ Rd8, o, después de que otras blancas muevan primero con... Rd7 (continúa en el siguiente diagrama).



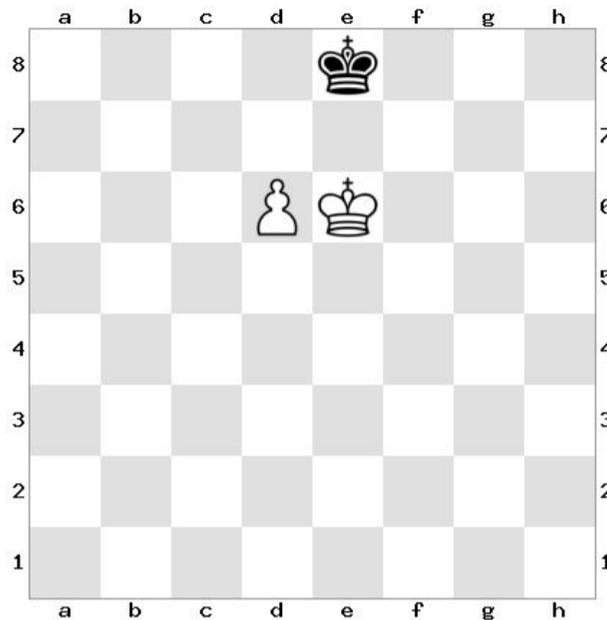
... Las negras entablan tomando la oposición: 1. Rc6 Rc8 o 1. Re6 Re8. Contra otros movimientos de las blancas, las negras pueden jugar 1. ... Rd7.

Ejercicios - Peón en la 6ª fila

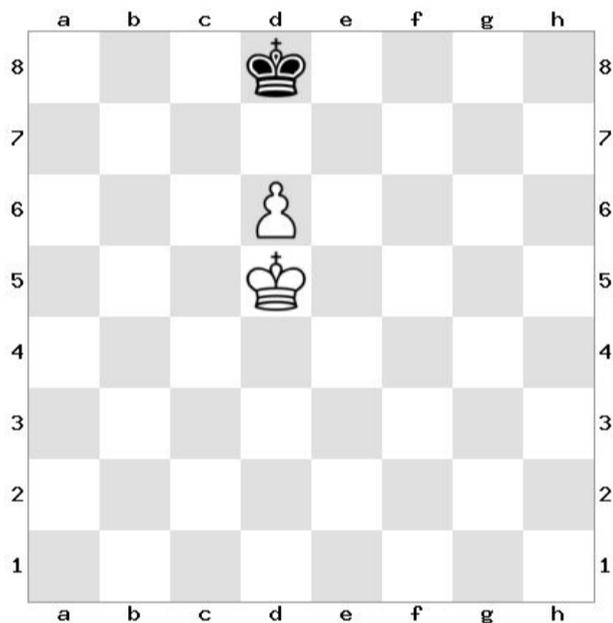
Blancas para moverse excepto como se indica. ¿Gana el blanco o empata el negro? ¿Cómo?



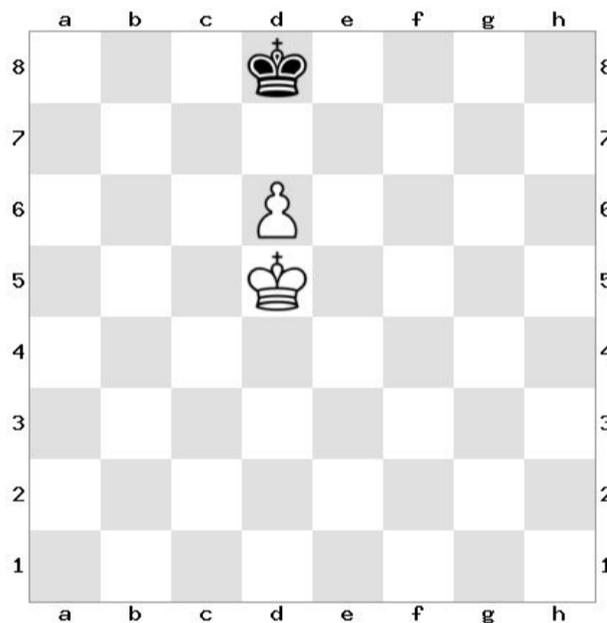
13



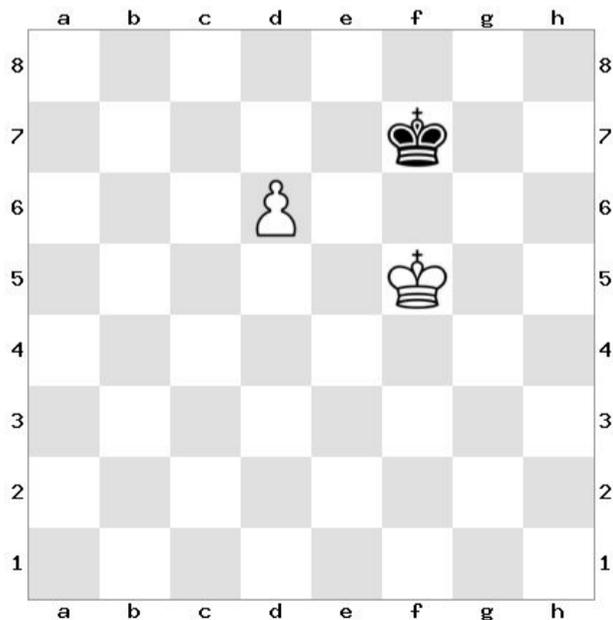
14 Negras para moverse



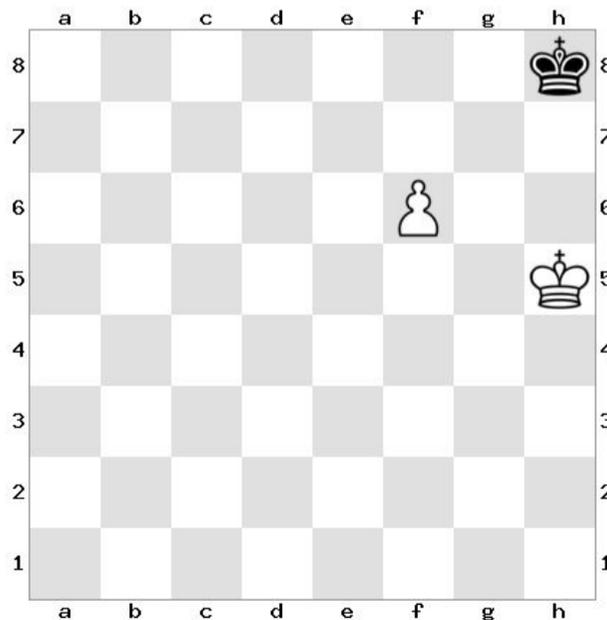
15



16 Negras para moverse



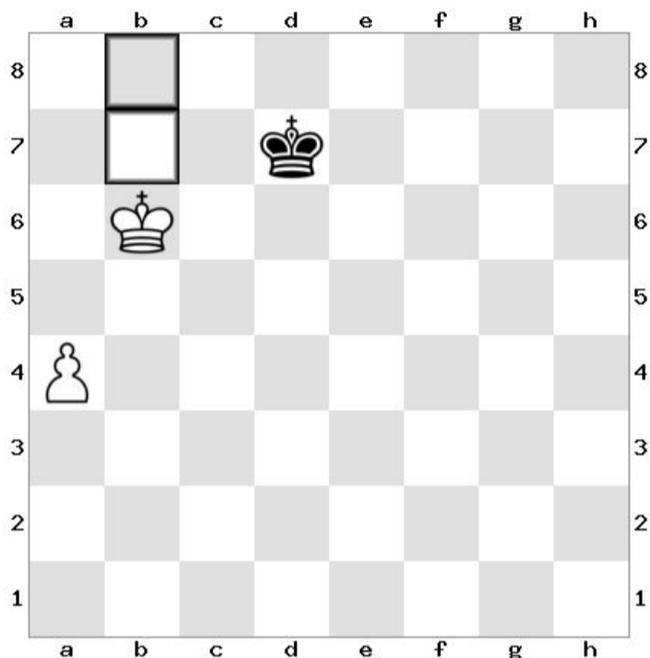
17



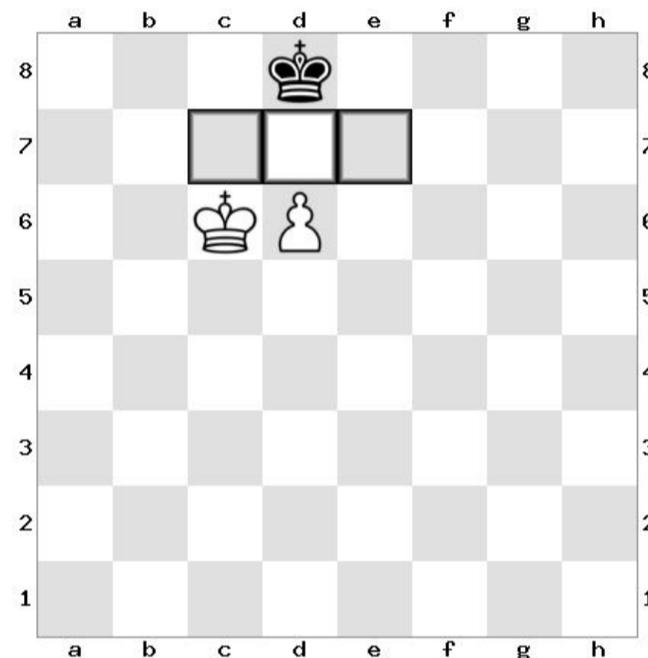
18

Casillas críticas

Las casillas críticas son otro concepto que puede ayudarnos a entender los finales. Las casillas críticas definen metas intermedias. Para una posición en particular, si el rey atacante puede llegar a una de sus casillas críticas y mantener su peón, entonces puede ganar. Las casillas críticas se destacan a continuación.



Las blancas para mover ganan con 1. Rb7. El movimiento de las negras niega el acceso de las blancas a las casillas críticas: 1. ... Rc8 2. Ka7 Rc7. El rey blanco queda atrapado o deja al rey negro frente al peón. Tablas.



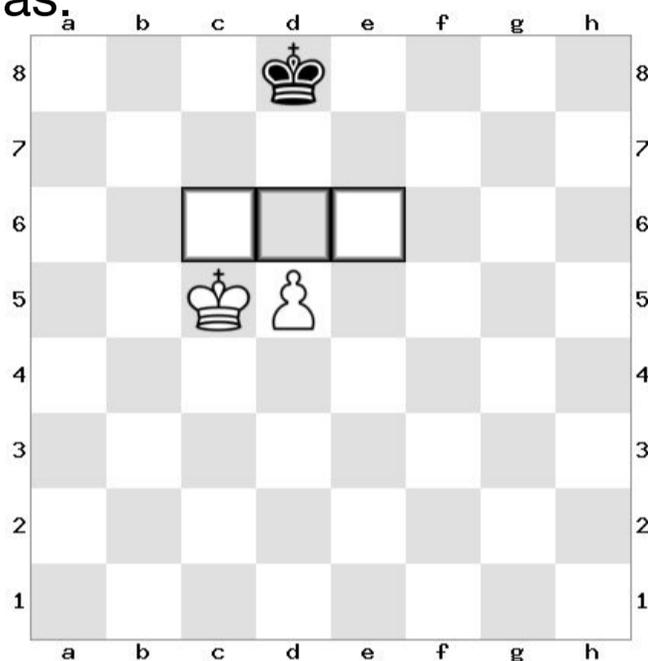
c7, d7 y e7 son casillas críticas para las blancas. Las blancas mueven: 1. d7 Re7 2. Rc7 y el peón no puede evitar coronar. Blancas gana.

Al igual que la oposición, las casillas críticas no cambian el resultado de la posición. Son conceptos que nos ayudan a pensar, hablar y encontrar los movimientos correctos en la posición.

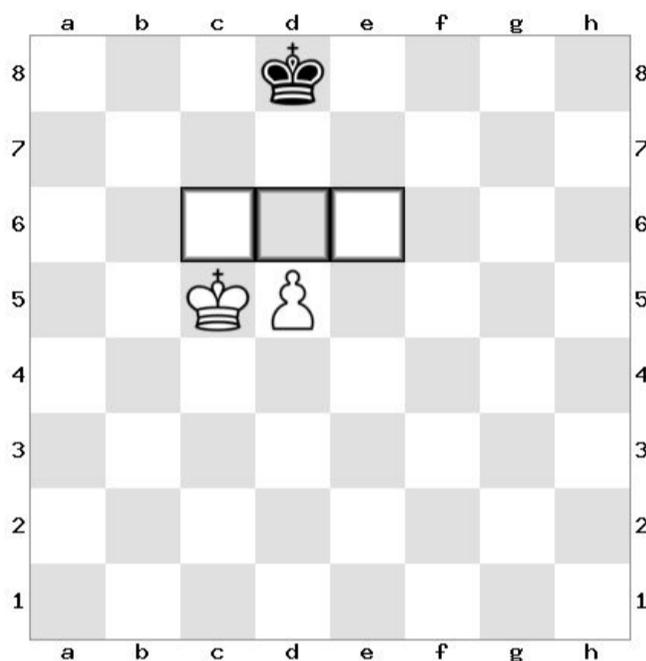
En este texto, utilizaremos el concepto de casillas críticas para describir cómo el bando atacante puede ganar si su rey alcanza casillas críticas o cómo el bando defensor puede empatar impidiendo eso.

Peón en la 5ª fila

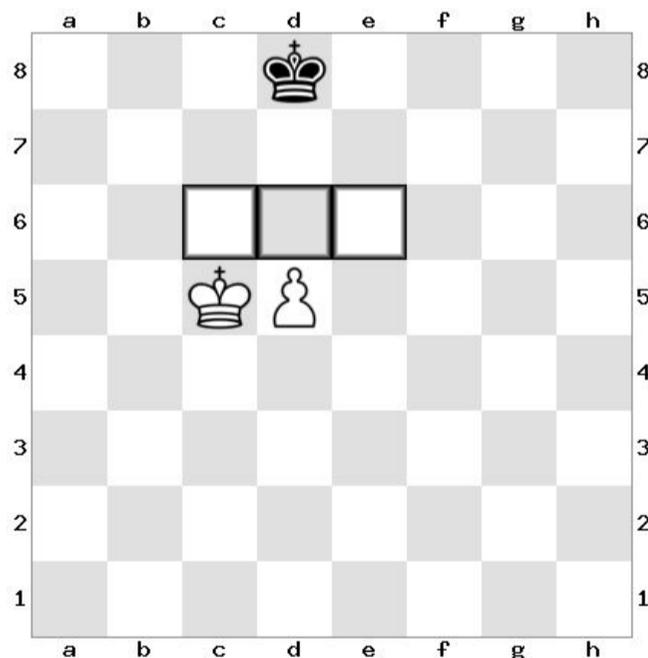
Con un peón en la quinta fila, las casillas críticas para el lado atacante son las tres casillas frente al peón, como se muestra con los puntos destacados a continuación. Si el rey atacante puede llegar a una de esas casillas (sin perder el peón), puede ganar. Si no pueden, solo pueden tablas.



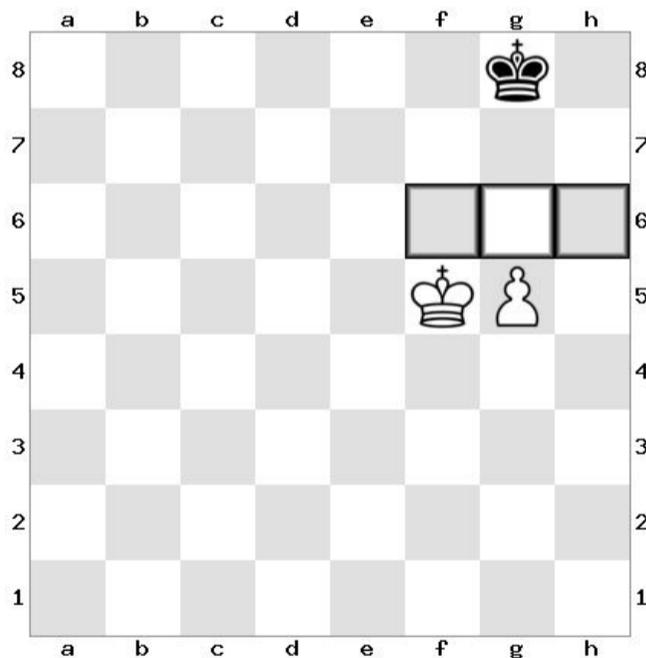
Las blancas para mover ganan moviendo su rey a una casilla crítica. 1. Rc6 Rc8 2. d6 Rd8 3. d7 o 1. Rd6 Rc8 2. Re7.



Las negras para mover empata al evitar que las blancas se muevan a cualquiera de las casillas críticas. 1. ... Rc7 2. d6+ Rd7 o 1. ... Rd7 2. d6 Rd8.



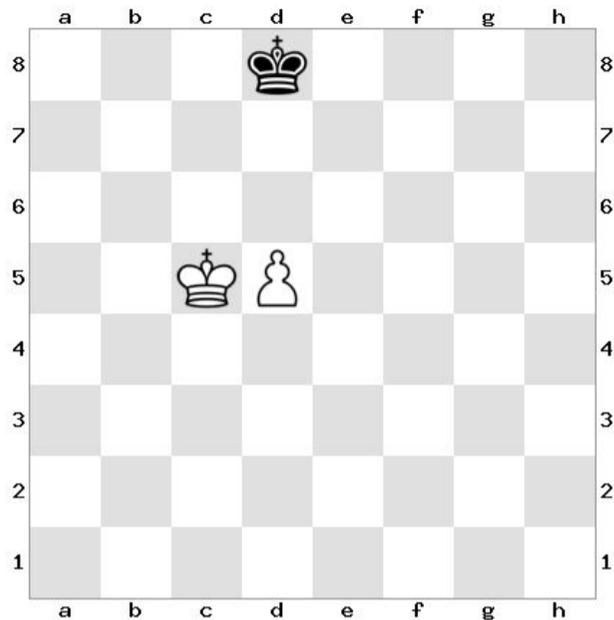
Las blancas deben tener cuidado de no para avanzar el peón también pronto. Blanco para mover solamente tablas por 1. d6? Rd7.



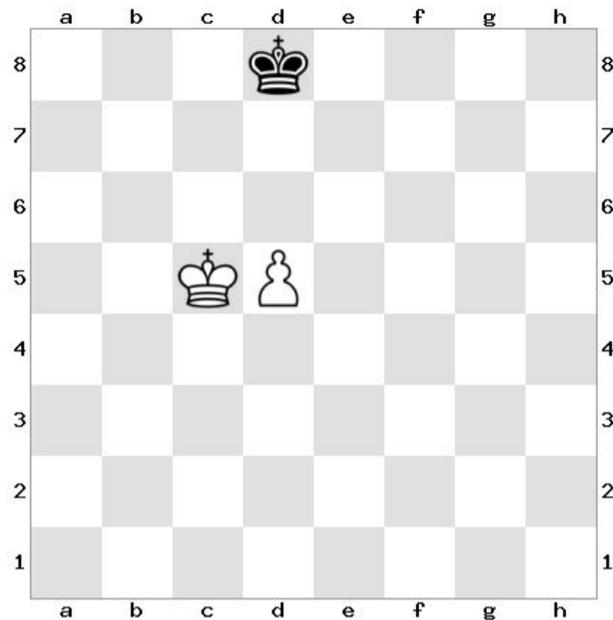
Con un peón de caballo, las blancas deben tener cuidado de no hacer tablas. 1. Rf6 Rh7 2. g6+? Rh8 3. Rf7 ahogado (otros movimientos del tercer rey permiten tablas con Rg7). Mejor es 2. Rf7 Rh8 3. Rg6 o la inmediata 1. Rg6 y transferir el rey blanco a la fila de torres para ganar.

Ejercicios - Peón en la 5ª fila

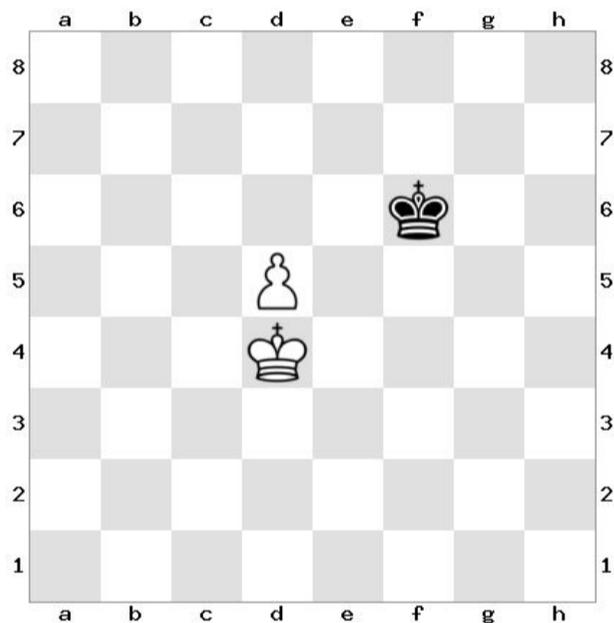
Blancas para moverse excepto como se indica. ¿Gana el blanco (alcanza una casilla crítica) o empata el negro? ¿Cómo?



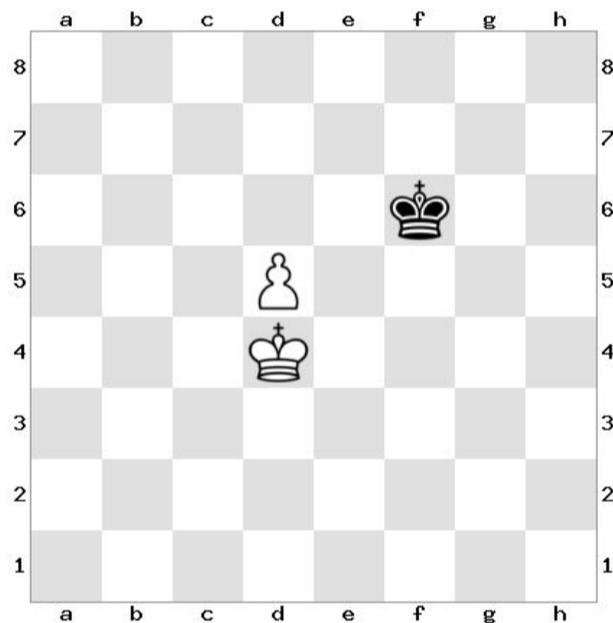
19



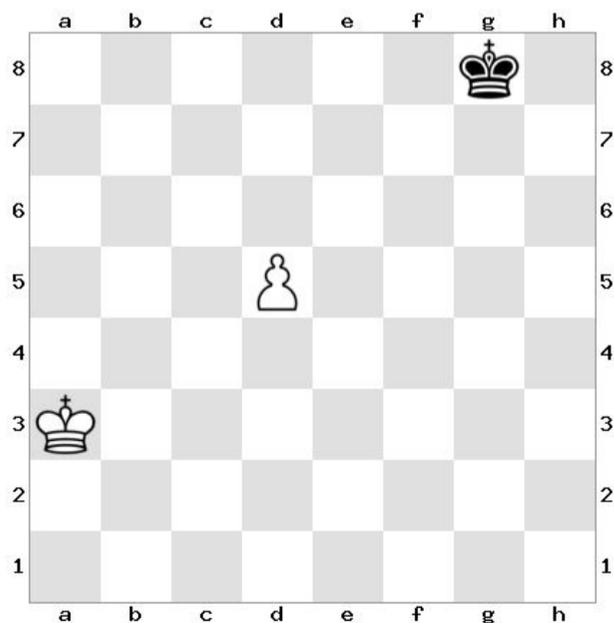
20 Negras para moverse



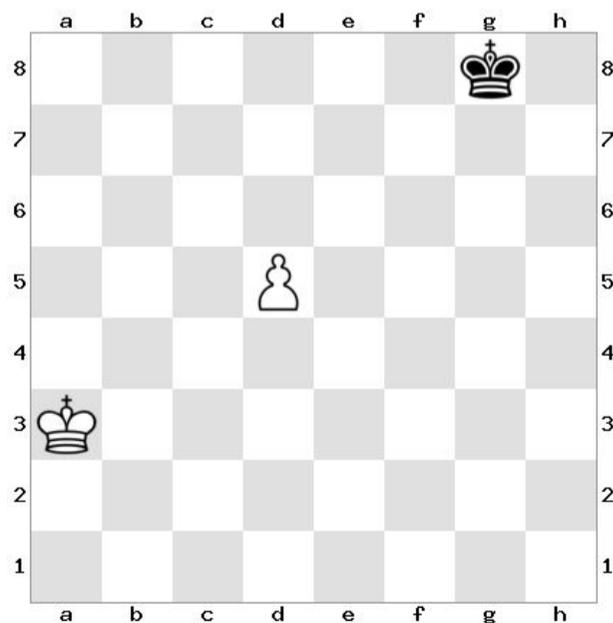
21



22 Negras para moverse



23

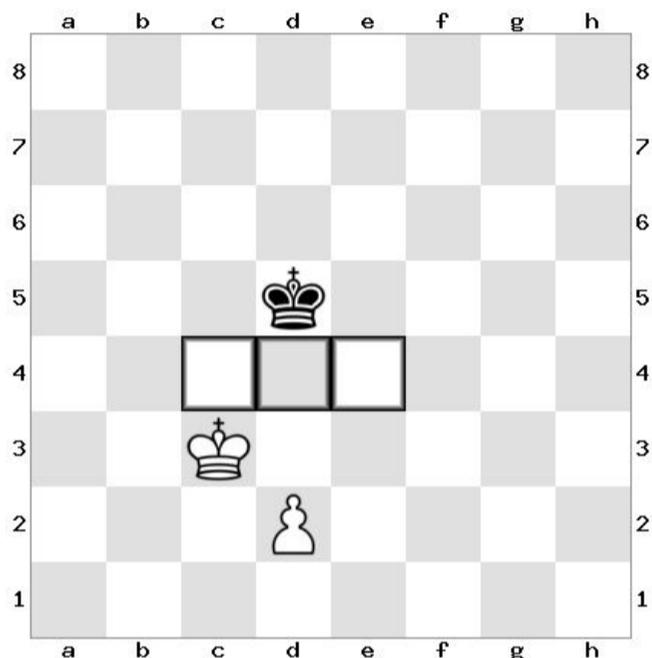


24 Negras para moverse

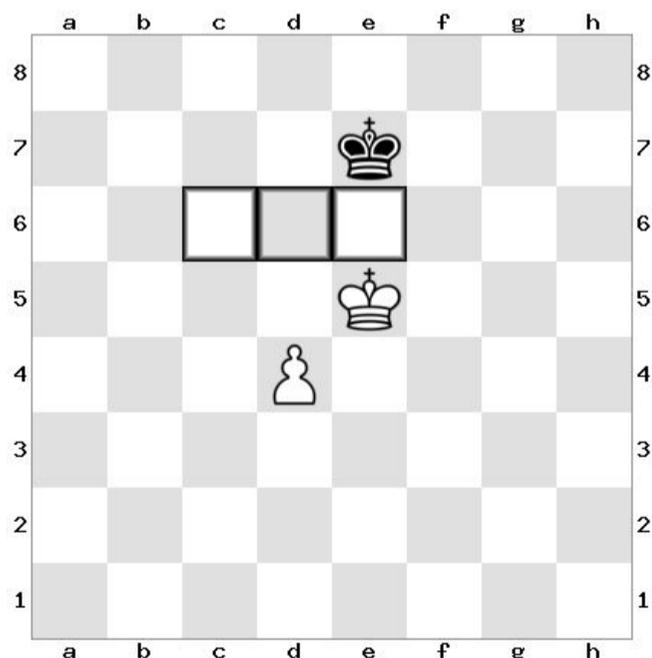
Peón en la 2ª, 3ª o 4ª fila

Con un peón en la 2.ª, 3.ª o 4.ª fila, las casillas críticas están dos filas por delante del peón, como se destaca a continuación. Tenga en cuenta que las casillas críticas son las mismas casillas para un peón en la quinta fila y un peón en la cuarta fila.

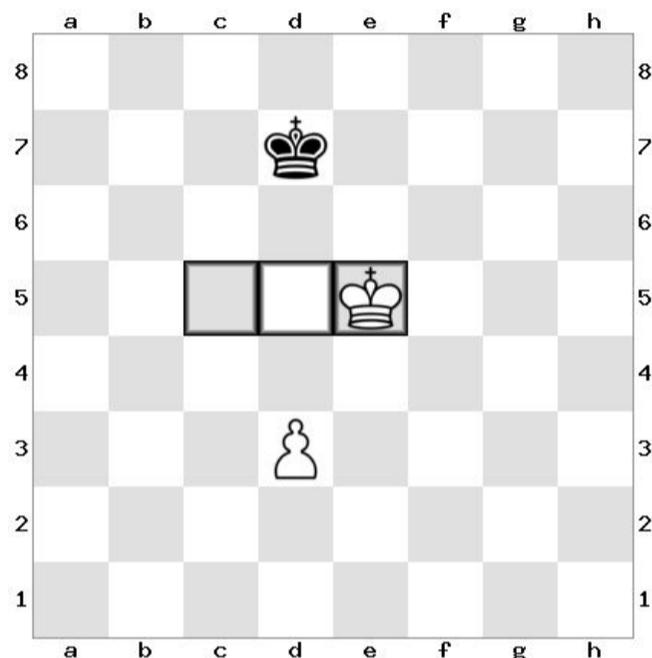
Seguiremos una posición ganadora desde la 2ª fila hasta la 5ª fila y los cambios en las casillas críticas a medida que se mueve el peón. Las blancas usarán la oposición para maniobrar a las casillas críticas. En la primera posición a continuación, si fueran las negras las que movieran, podrían hacer tablas con 1. ... Rc5.



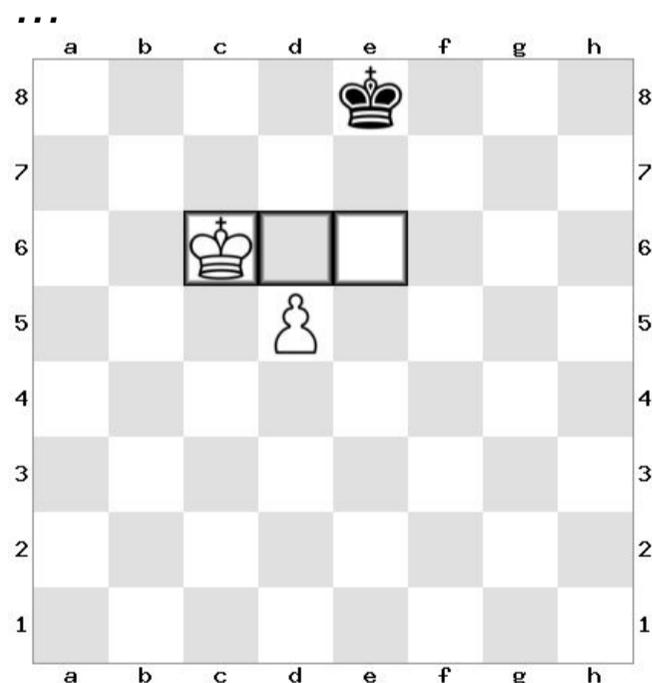
Primero, las blancas se abren camino hacia una casilla crítica: 1. Rd3 Rc5 2. **Re4**. A continuación, las blancas se mueven a una casilla crítica para un peón en la 3ª fila: ... Rd6 3. Rd4 Rc6 4. **Re5**. Ahora, las blancas mueven el peón a la 3ª fila... Rd7 5. d3...



Ahora las casillas críticas son c6, d6 y e6. 6. ... Rd7 7. Rd5 Re7 8. **Rc6** (alcanzando una nueva casilla crítica) Re8 9. d5 ...



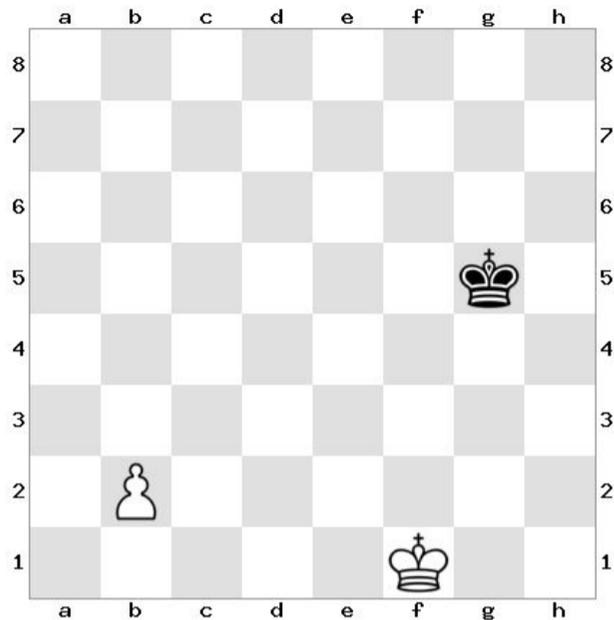
Con el movimiento del peón, las casillas críticas se han movido hasta c5, d5 y e5. 5. ... Re7 6. d4



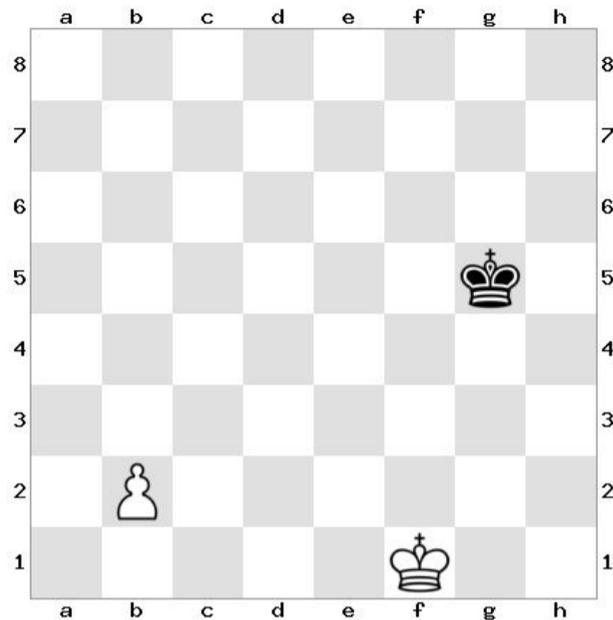
... y hemos alcanzado un peón ganador en la posición de 5ª fila. Observe que las casillas críticas no se mueven cuando el peón avanza de la cuarta fila a la quinta fila.

Ejercicios - Peón en la 2ª, 3ª o 4ª fila

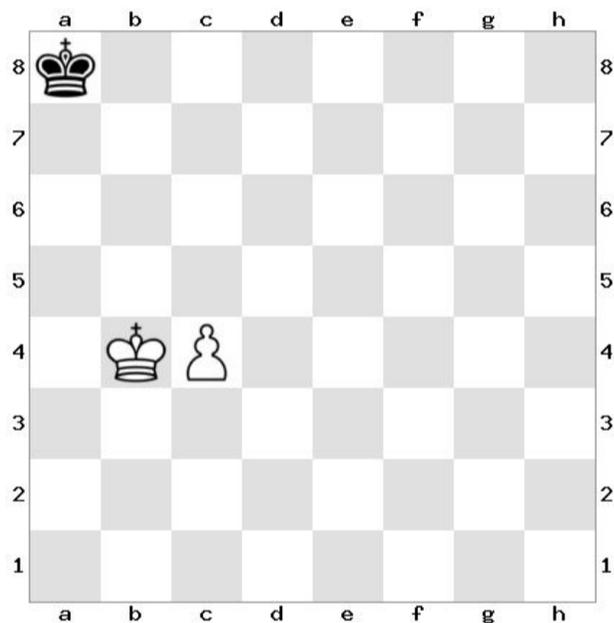
Blancas para moverse excepto como se indica. ¿Gana el blanco (alcanza una casilla crítica) o empata el negro? ¿Cómo?



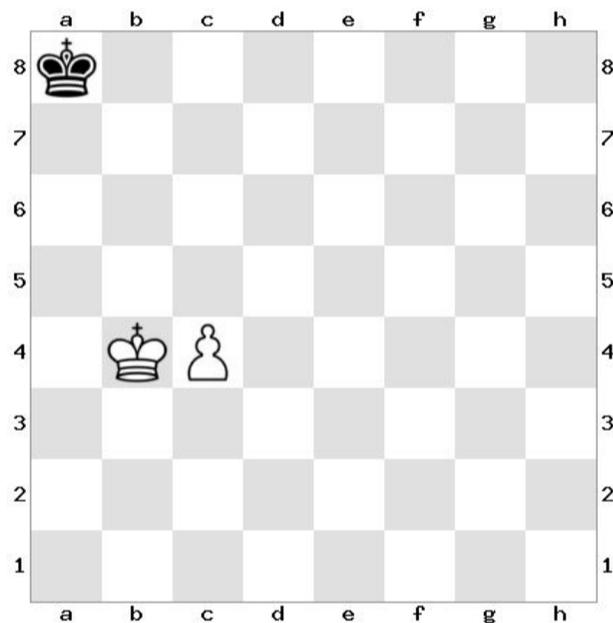
25



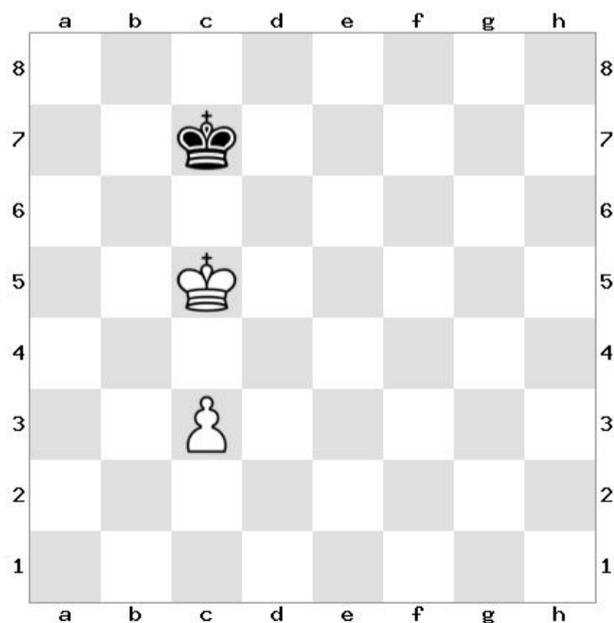
26 Negras para moverse



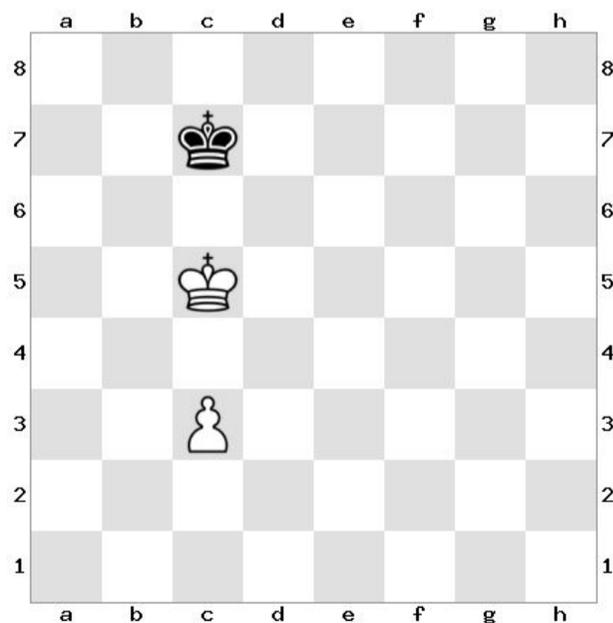
27



28 Negras para moverse



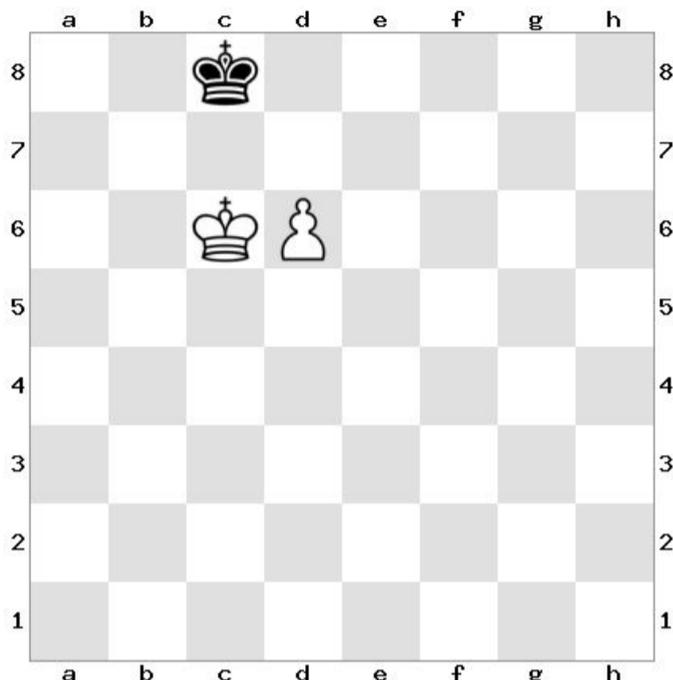
29



30 Negras para moverse

Rey y peón contra rey

Resumen



Tópicos cubiertos

- Peón solo
- Contando
- Cuadrado del Peón
- Peón en la 7ª fila
- peón de torre
- Oposición
- Peón en la 6ª fila
- Casillas críticos
- Peón en la 5ª fila
- Peón en la 2ª, 3ª o 4ª fila

Ideas claves

Si el peón puede coronar sin ayuda, ¡empuja el peón! Usa el conteo o el cuadrado del peón para saber si puede coronar sin ayuda.

El bando defensor puede defender capturando el peón, bloqueando el peón y utilizando el ahogado.

El bando atacante debe liderar con el rey para hacerse con el control de las casillas críticas hasta que se asegure la coronación del peón.

Con un peón en la sexta fila, usa la oposición para encontrar el movimiento correcto. Antes del sexto rango, usa casillas críticas para encontrar los movimientos correctos.

Los peones de torre son difíciles de ganar y los peones de caballo requieren un cuidado especial para evitar el ahogado.

Si has llegado hasta aquí y entiendes este material, ¡felicidades! Estás en camino de dominar los finales.

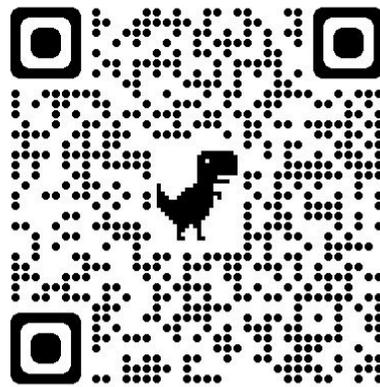
Respuestas

R = Rey, D = Dama,
+ = jaque, # = jaque mate.

Análisis informático de estos ejercicios disponibles en lichess, Código QR o:

Todos: <https://lichess.org/study/DHymt2qn>

Clave: <https://lichess.org/study/vrgvx8aP>



Todos los ejercicios



Practica posiciones clave

1. No. Esta es la posición "A" del texto.
2. Sí. El peón necesita 3 movimientos para llegar a la casilla de coronación, el rey necesita 4.
3. Sí. Esta es la posición "B" del texto.
4. No, el peón y el rey necesitan 4 movimientos para llegar a la casilla de coronación. (Las blancas pueden ganar con la ayuda de su rey. Consulte la sección Peón en la 2.^a, 3.^a y 4.^a fila).
5. Sí. El peón necesita 4 movimientos para llegar a la casilla de coronación, el rey necesita 5.
6. Sí. El rey blanco no necesita moverse pero bloquea al rey negro. 1. d4 Rh6 2. d5 Rg5 3. d6 Rf5 4. d7 Re5 5. d8=Q.
7. Tablas. O 1. Rd6 ahogado o las blancas se alejan y las negras toman el peón.
8. Las blancas ganan tras 1. ... Re7 2. Rc7 y el peón no puede ser detenido.
9. Tablas. 1. a7 Rc8 ahogado o 1. Ka7 Rc8 2. Rb6 Rb8 y las negras pueden adelantarse al peón.
10. Tablas. Las negras nunca pueden ser expulsadas de la columna a.
11. Blanco gana. 1. Rc7 y el peón no puede ser detenido.
12. Tablas. 1. ... Rd8 ahora 2. Rd6 estancado o las blancas se alejan y las negras toman el peón.
13. Tablas. Las blancas no pueden progresar. Por ejemplo 1. d7+ Rd8 2. Rd6 ahogado. En otros segundos movimientos, las negras pueden tomar el peón. O, 1. Rd5 Rd7 y las negras mantienen la posición.
14. Blanco gana. 1. ... Rd8 2. d7 Rc7 3. Re7 y el peón no se puede detener.
15. Las negras empatan tomando la oposición si las blancas intentan avanzar. 1. Rc6 Rc8 o 1. Re6 Re8. Contra otros movimientos de las blancas, las negras pueden jugar 1. ... Rd7.
16. Las negras empatan con 1. ... Rd7.
17. Las blancas ganan porque las negras no pueden mantener a la oposición. 1. Re5 Rf8 2. Rf6 Re8 3. Re6 Rd8 4. d7 o después de 1. Re5 Re8 2. Rf6 conduce al mismo resultado.
18. Las blancas toman la oposición con 1. Rh6 luego... Rg8 2. Rg6 R8 3. Rf7 (no 3. f7 ahogado)... Rh7 4. Re7 gana.
19. Las blancas ganan moviéndose a una casilla crítica con 1. Rc6 o 1. Rd6.
20. Las negras empatan evitando que las blancas se muevan a una casilla crítica. 1. ... Rd7 o 1. ... Rc7.
21. Las blancas alcanzan una casilla crítica y ganan con 1. Rc5 y luego 2. Rc6.
22. Las negras entablan con 1. ... Re7. Por ejemplo, 2. Rc5 Rd7 impidiendo que las blancas alcancen casillas críticas. O, 2. Rc4 Rd6.
23. Las blancas ganan al llegar a una casilla crítica con 1. Rb4 2. Rc5 3. Rc6.
24. Las negras entablan con, por ejemplo, 1. ... Rf7 2. Rb4 Re7 3. Rc5 Rd7 bloqueando a las blancas de las casillas críticas.
25. Las blancas ganan al llegar a la casilla crítica c4. 1. Re2, 2. Rd3, 3. Rc4.
26. Tablas. Las negras pueden evitar que las blancas alcancen casillas críticas después de, por ejemplo, 1. ... Rf4 2. Re2 Re4 3. Rd2 Rd4 4. Rc2 Rc4.
27. Las blancas ganan al alcanzar la casilla crítica d6 después de 1. Rc5 y 2. Rd6.
28. Las negras empatan con 1. ... Rb8 tomando la oposición distante (no 1. ... Rb7 2. Rb5 Rc7 3. Rc5 Rd7 4. Rb6 gana) 2. Rb5 Rb7 o 2. Rc5 Rc7 manteniendo la oposición y manteniendo a las blancas fuera de las casillas críticas .
29. Las blancas ganan tomando la oposición con 1. c4, por ejemplo... Re7, luego alcanzando la nueva casilla crítica 2. Rb6.
30. Las blancas ganan después de, por ejemplo, 1. ... Rd7 2. Rb6 Rc8 3. Rc6.