

III. EL FINAL DE PARTIDA

Llamaremos final a la fase de la partida en la que hay pocas piezas sobre el tablero: el ♔, una pieza y un máximo de cinco peones por bando. La ♔ contra tres piezas, ♚ contra dos piezas o ♚ contra pieza menor son los llamados finales combinados, los cuales quedan fuera del presente trabajo.

Según la fuerza relativa de las piezas de ajedrez, que resumimos seguidamente, el final es la fase de la partida en la que cada adversario dispone de una pieza, y un máximo de 10 puntos. La fuerza relativa de las piezas y su dominio del tablero es la siguiente:

FUERZA RELATIVA DE LAS PIEZAS

♔	9 puntos	21-27 casillas.
♚	5 puntos	14 casillas.
♙	3 puntos	7-13 casillas.
♘	3 puntos	2-8 casillas.
♗	1 punto	2 casillas.

(Coronación = ♔ u otra pieza, excepto el ♔.)

Mientras que en la apertura y el medio juego, el ♔ necesita estar protegido y a salvo, en el final juega un papel mucho más dinámico, y debe colaborar en el desenlace de la partida. Un ♔ activo es más importante que una cierta ventaja de material.

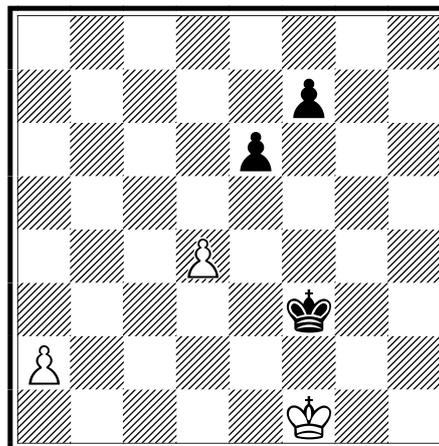
IIIa Finales de Peones.

CINCO REGLAS.

1. La Regla del Cuadrado.

Si el ♔ fuerte no puede apoyar el avance del peón, entonces el resultado de la partida depende de si el ♔ enemigo consigue detenerlo en su camino a la casilla de coronación. Se traza un cuadrado, cuyo lado es igual al número de casillas entre la que ocupa y la de promoción. Si el ♔ entra o ya se encuentra dentro de ese cuadrado, el peón nunca coronará.

Un peón en su escaque de origen, debido a la opción de salida doble, tiene un cuadro desde la tercera fila hasta la octava - transforma en ♔ en las mismas 5 jugadas. Veamos unos ejemplos:



Blancas ganan. 1. d5! ed5 2. a4! ±

9a. Blancas: ♔a4, c5. Negras: ♔a6, h6. Tablas.
1. c6 h5 2. ♔b4 ♔b6 3. ♔c4 h4 (3... ♔c6
4. ♔d4 =) 4. ♔d5 h3 5. ♔d6 h2 6. c7 =

9b. Blancas: ♔h8, c6. Negras: ♔a6, h5. Tablas.
1. ♔g7 h4 2. ♔f6 ♔b6 (2... h3 3. ♔e7!) 3.
♔e5 h3 4. ♔d6 h2 5. c7 =

9c. Blancas: ♔h7, c6. Negras: ♔a6, a5. Tablas.
1. ♔g6 a4 2. ♔f5 a3 3. ♔e6 =, o 2... ♔b6
3. ♔e5! a3 (3... ♔c6 4. ♔d4) 4. ♔d6 =

2. Peón de Torre. Casos de Tablas.

En las situaciones con peón de torre, el bando fuerte gana (y el débil, logra tablas) sólo si el ♔ ocupa la casilla séptima u octava de la columna vecina.

9d. Blancas: ♔f6, h6. Negras: ♔f8. Juegan b/n.
1. h7! ± 1... ♔g8! =

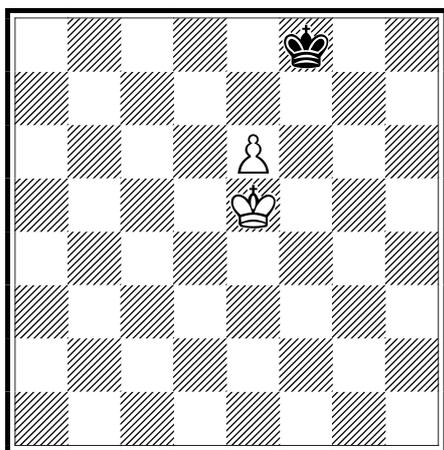
9e. Blancas: ♔g6, h5. Negras: ♔f8. Juegan b/n. 1.
♔h7 ♔f7! 2. h6 ♔f8! =, o 1. h6 ♔g8! =. Si
juegan las negras, entonces 1... ♔g8! y tablas.

9f. Blancas: ♔h3, h2. Negras: ♔b4. 1. ♔g4 ♔c5
2. ♔f5! ♔d6 3. ♔f6 ♔d7 4. ♔g7 ± .
1... ♔c5 2. ♔g4 ♔d6 3. ♔g5 ♔e7 4. ♔g6
♔f8 5. h4 ♔g8 =, o 5. ♔h7 ♔f7 = Tablas.

3. Un peón corona si alcanza la fila 7 sin jaque.

Si el ♖ no se encuentra en las columnas a o h, entonces el problema es más complejo. El ♜ fuerte debe ayudar a que el peón avance. Si el ♜ ocupa una de las casillas “de captura” del peón en la fila 7 (o segunda para las negras), el ♖ alcanzará la casilla de promoción. Si no la ocupa, pero la domina, entonces todo dependerá del turno de juego.

Diag. 10



Juegan blancas. 1. ♖f6 ♜e8 2. e7 ♖d7 3. ♜f7 ±. Si negras juegan. 1. ... ♜e7! 2. ♜f5 ♜e8! 3. ♖f6 ♜f8 4. e7+ ♜e8 =

10a. B: ♜e4, b6. N: ♖d8. 1. ♖d5! ♖d7 2. ♜c5 ♜d8 3. ♖d6! ♜c8 4. ♜c6 ±

10b. B: ♜b1, b2. N: ♜b8. 1. ♖c2 ♜c7 2. ♜c3 ♜b7 3. ♜b4 ♜b6 4. b3 ♜a6 5. ♜c5! ♜a7 (5. ... ♜b7 6. ♜b5!) 6. ♜c6 ±. Si juegan las negras, son tablas.

10c. B: ♜d1, b4. N: ♜f8. 1. ♜c2!! ♜e7 2. ♜b3 ♜d6 3. ♜a4 ♜c6 4. ♜a5! ♜b7 5. ♜b5 ±

10d. B: ♜h6, c3. N: ♜h4. Tablas.

10e. B: ♜d2, b2. N: ♜d6. Juegan negras. 1... ♜c6! 2. ♜c2 ♜b6! =

10f. B: ♜c3, c2. N: ♜c5. 1. ... ♜d5 2. ♜b4! ♜c6 3. ♜c4 ♜b6 4. ♜d5 ♜c7 5. ♜c5 ♜d7 6. ♜b6 y ganan. Salen blancas. 1. ♜b3 ♜b5 =

10g. B: ♜d4, c6, a5. N: ♜d8, a6

1. ♜c4! ♜c8 2. ♜d5 y ganan, o 1... ♜c7 2. ♜c5! ±

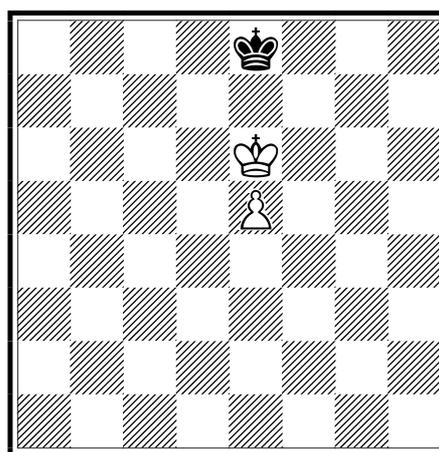
10h. B: ♜f7, a6. N: ♜b2, a7

1. ♜e6! ♜c3 2. ♜d5! ♜b4 3. ♜c6 ♜a5 4. ♜b7 ♜b5 5. ♜a7 ♜c6 6. ♜b8 ±

4. El R en la fila 6 delante del peón asegura la victoria. El Concepto de Oposición.

La posición de los ♜ y la salida determinan el resultado de un final de peones. Conviene, antes de seguir analizando las reglas básicas de estos finales, hacer notar que el camino de un ♖ hacia la casilla de coronación está determinado por lo que se llama **casillas clave**. Las casillas clave de un ♖ en el escaque original son las tres que se encuentran en la cuarta fila desde el punto de vista del bando fuerte. Las casillas clave de un ♖ situado en e2 son e4, f4, y d4. El ♜ fuerte debe **dominar** las casillas clave del ♖ antes de que éste avance. En los ejemplos 10 y ss., es éste uno de los factores que colaboran en la victoria, pero no el único. También entran en juego la Regla del Cuadrado, etc. Repasa estas posiciones y te convencerás. La situación cambia cuando el peón alcanza la quinta fila, estando el ♜ fuerte delante. En estos casos, las casillas clave son seis.

Diag. 11



1. ♜f6 ♜f8 (1... ♜e8? 2. ♜f7±) 2. e6! ♜e8 3. e7 ± porque el peón avanza sin dar jaque. Si juegan las negras, 1... ♜e8 2. ♜f7 ± o 1... ♜f8 2. ♜d7± .

Las casillas clave del peón e5 del diag. 11 son d6, e6, f6, d7, e7, y f7. El ♜ fuerte ocupa e6 por lo

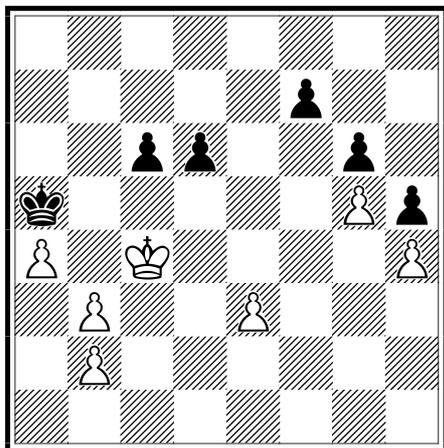
que las blancas ganan sin que importe la salida. El ♔ débil se esfuerza por enfrentarse a su colega blanco: ♖e6 contra ♗e8 en la posición inicial, y también en las siguientes jugadas del negro, pero esto tampoco salva a las negras de la derrota. Cuando el bando débil enfrenta su ♔ al del bando fuerte, se dice que éste toma la oposición. Si por imperativos del turno de juego, el ♔ mueve, se dice que cede o pierde la oposición.

5. El R en la 5, 4, o 3 fila y delante del peón. El R toma la oposición.

En estos casos, el resultado final depende de la salida porque nos permite ocupar las casillas clave del peón. Repasa todas las posiciones anteriores en las que esto ocurre. Mueve las piezas del diag. 11 una fila y anota las variantes resultantes. Salen blancas y ceden la oposición, pero las negras la conservan. Si salen negras, pierden la partida. 1. ♖d5 ♗d7 =, pero 1... ♖d7 2. ♗f6! ±

6. Otras: Estructuras de peones. Zugzwang. Ruptura de peones.

Diag. 12



Tanto en el medio juego como durante el final de una partida de ajedrez, un elemento primordial para valorar la posición es la estructura de peones.

Una mejor estructura de peones nos indica, por ejemplo, que si nos decidimos a simplificar (cambiar piezas), aumentará la ventaja y tendremos más posibilidades de ganar. Muchas partidas se han

decidido porque el paso del medio juego al final ha dejado al descubierto el/los punto/s débil/es de una estructura de peones.

El diagrama 12 nos muestra aspectos concretos sobre este tema. Debemos resaltar la siguiente terminología:

Peón Pasado. Aquel que no tiene peón adversario en la columna que ocupa, o en las columnas vecinas. = a4.

Peón Aislado. El que no tiene un peón de su mismo color en las columnas vecinas a las que ocupa. = e3.

P/s. Doblado/s. Los del mismo color que ocupan la misma columna. = b2, b3.

P. Ligados. Peones del mismo color que ocupan columnas vecinas. = g5, h4; a4, b3, b2.

P. Colgantes. Dos peones ligados que no tienen ante sí peones adversarios. = d6, c6.

Cadena de P. Los dispuestos en diagonal. f7-h5.

Islas de P. Grupos de peones. 3 N: 2

P. Retrasado. El de la base de una cadena de peones que tiene controlada la casilla de avance por un peón de otro color. = f7.

Situamos los ♔ en c4-a5. Si las blancas juegan, entonces ganan. Por ejemplo, 1. b4+! (Las blancas sacrifican su peón pasado para impedir que el ♗ negro acceda a la fila a8-h8.) 1. ... ♖a4 2. b3+! ♗a3 y el ♗ negro se aleja de una manera fatal del centro de la lucha... 3. e4! ±

Y las negras están en **zugzwang**, es decir, se ven obligadas a mover, y esto empeora su situación. Si avanzan algún peón, las blancas crearían otro peón pasado, que avanzaría inexorablemente hasta la octava fila:

A) 3... f6? o 3... f5? 4. gf! o 4. gf! a.p.

B) 3... d5+?! 4. ed cd+ 5. ♖d5, y ganan. El blanco captura los peones negros del flanco de Rey: e5-f6-f7-g6-h5. Las negras han de perder dos tiempos en capturar los peones doblados.

C) 3... c5?? 4. b5! ±

Si las negras no aceptan el sacrificio del peón pasado, después de 1. b4+! ♗a6(b6) 2. e4! las negras vuelven a estar en **zugzwang**.

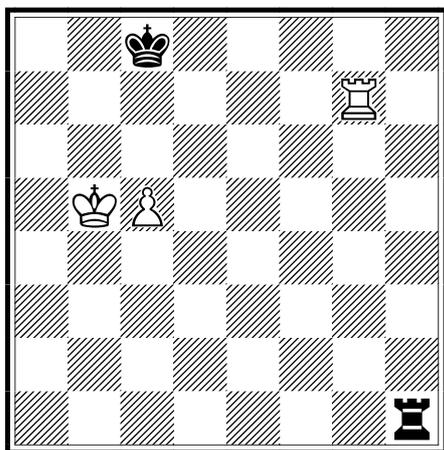
Comprueba las variantes que resultan tras 2. e4! con el ♗ negro en a6, y en b6.

III.b Finales de Torre.

Cinco Posiciones Típicas.

La ♖ es una pieza de largo alcance. Necesita filas y columnas para mostrar su gran capacidad de ataque y de defensa. En esta sección sólo consideraremos la lucha de la ♖ y peón contra torre. El bando fuerte será aquel que tiene la ♖ y peón. Se dice que la ventaja de un peón en estos finales no siempre garantiza la victoria. Es cierto. Existen cinco posiciones básicas que aconsejo que estudies detenidamente.

Diag. 13



El diagrama 13 muestra la primera de estas posiciones. Es el llamado **método Philidor**, en honor del ajedrecista francés del siglo XVIII. Juegan las negras.

A 1. ... ♜b1? 2. ♕c6 ♖b8 3. ♗g8 ♕a7 4. ♕c7 ± .
Es complicado parar el avance del peón c.

B 1. ... ♗h5 2. ♕b6 ♗h6 3. c6 ♗h8 4. ♗a7! ±

C 1. ... ♗h8?! 2. ♕b6 ♗f8 3. c6 ♕b8 4. ♗b7+ ♕c8 5. ♗a7! ♕b8 6. c7 ♕c8 7. ♗a8 ±

¿Qué hacer? 1... ♗h6! 2. c6 ♗h1! 3. ♕b6 ♗b1 4. ♕c5 ♗c1+ 5. ♕d5 ♗d1+

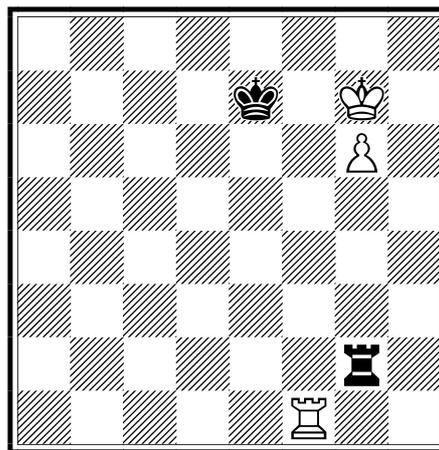
(Si el ♕ se aleja demasiado del peón, entonces las negras lo ganan atacándolo con la ♗.)

Tablas.

El método Philidor tiene vigencia con peones en las columnas c, d, e, f. Con los peones situados en el resto de las columnas, no es necesario utilizar el método; también sirve una táctica pasiva como las expuestas anteriormente.

Pasemos ahora a la siguiente posición básica, la representada en el diagrama 14.

Diag. 14



Juegan las blancas. En estas posiciones, la defensa es mucho más difícil porque el ♚ del bando débil está apartado del peón. Gana la maniobra conocida como **construcción de un puente**. Consta de tres etapas:

1. Avanzar el peón hasta la séptima fila.
2. Alejar el ♚ débil.
3. La construcción del "puente".

1. ♕h7 ♗h2+ 2. ♕g8 ♗g2 3. g7 (1ª etapa) 3... ♗h2 4. ♗e1+ (la segunda etapa queda cumplida) 4... ♕d7 (4... ♕f6 5. ♕f8 ±) 5. ♗e4+! - comienza la tercera etapa - 5... ♗h1 6. ♕f7 ♗f1+ 7. ♕g6 ♗g1+ 8. ♕h6 ♗h1+ 9. ♕g5 ♗g1+ 10. ♗g4 ±

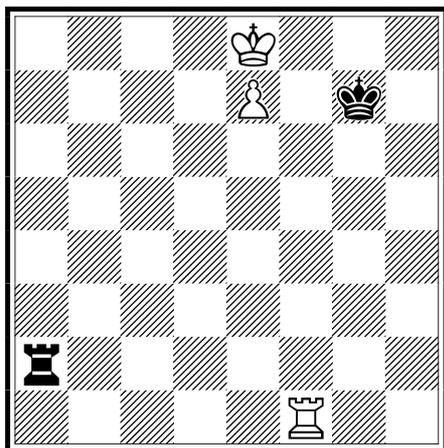
Todo esto no quiere decir que gana siempre el bando fuerte. Si en posiciones semejantes juegan las negras, existen dos métodos de conseguir tablas.

El primero de ellos es el llamado **defensa por el lado largo**. Por lado largo y corto ha de entenderse las dos secciones del tablero sin contar la columna donde se encuentra el peón.

Una de ellas constará de más columnas que la otra. El ♕ fuerte ha de tener la "espalda descubierta"

por al menos tres columnas. El ♔ débil ha de estar situado en el lado corto y, en general, alejado sólo una columna del peón. El método de defensa por el lado largo afecta a los peones situados en las columnas centrales. Estudiemos la tercera posición típica.

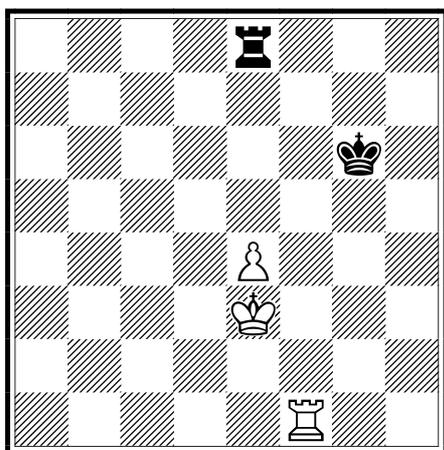
Diag. 15



Juegan las negras. 1... ♖a8+ 2. ♔d7 ♗a7+ 3. ♕e6 ♗a6+ 4. ♕e5 ♗a5+ 5. ♔d6 ♗a6+ 6. ♔d5 ♗a5+ 7. ♕c6 ♗a6+ . Tablas. Si la ♗ débil estuviera en b2 (sólo dos columnas entre la ♗ y el ♔) este método ya no tiene éxito.

1... ♗b8+ 2. ♔d7 ♗b7 3. ♔d8 ♗b8 4. ♕c7 ♗a8 5. ♗a1! (5... ♗ juega por la octava fila 6. ♔d7 ♕f7 7. ♗f1 +! - y si 5. ... ♗a1 6. a8 = ♖!±)

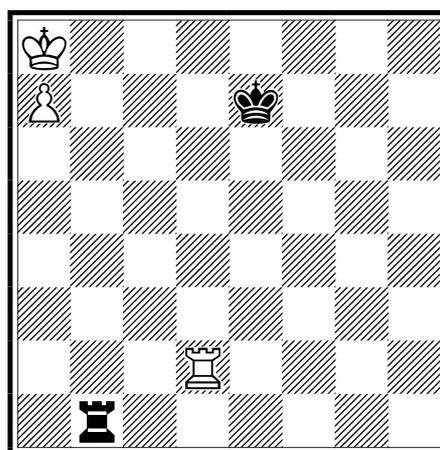
Diag. 16



Si el peón no ha pasado de la mitad del tablero, y la ♗ débil está delante, a tres casillas o más, son tablas. En el diag. 16 queda expuesta la cuarta posición básica. Juegan las blancas. 1. ♕d4 ♕d8 2. ♕c5 ♕e8 3. ♕d5 ♗d8 4. ♕c6 ♗e8 = , o bien 5. ♗el ♕f6 6. ♕d7 ♗e7 7. ♕d6 ♗e6 8. ♕d5 ♗e5 9. ♕d4 ♕e6 = , porque el ♕ ocupa la casilla delante del peón. Analiza las variantes derivadas de 1. ♗f4 =

Con peones en las columnas a y h, sólo se consigue la victoria si el ♔ débil está alejado cuatro columnas. Tres columnas no es suficiente para ganar.

Diag. 17



Juegan blancas. 1. ♗h2 ♕d7 2. ♗h8 ♕c7 3. ♗b8 ♗g1 = . Con el ♕e7 y la ♗e2, las blancas ganan. 1. ♗h2 ♕e7 2. ♗h8 ♕d7 3. ♗b8 ♗a1 4. ♕b7 ♗b1+ 5. ♕a6 ♗a1+ 6. ♕b6 ♗b1+ 7. ♕c5 ±

III.c Finales de Alfil.

El ♗ es una pieza de largo alcance, pero no es tan poderosa como la ♗ . El ♔ y el ♗ no pueden dar mate al ♔ adversario.

Todo depende de la situación de los reyes, la posición de los alfiles y peones, etc. y no tanto del turno de juego, como en los finales de peones. Sólo se obtiene la victoria si el bando que tiene el ♗ también tiene un peón que pueda transformar en ♖ .

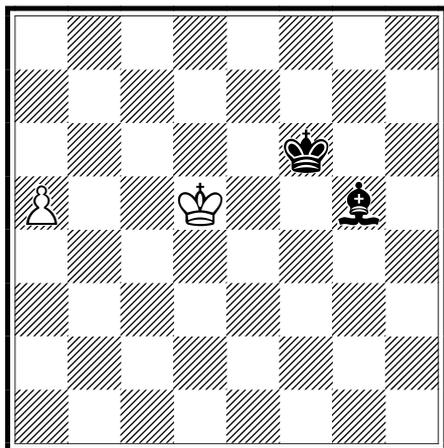
El estudio de esta sección quedará reducido a una serie de orientaciones generales, seguidas de unas posiciones típicas más los ejercicios al final del capítulo.

Es necesario distinguir entre:

- A) Un alfil contra un peón.
 B) Alfiles del mismo color.
 C) Alfiles de color diferente.

A) Un Alfil contra un peón.

Diag. 18



Juegan blancas. 1. ♖e4! ♙h4 2. ♖f3!! ±

18a. Blancas: ♖e2 ♙e4 **Negras:** ♖c2 d4 J/n

1. ... d3+ 2. ♖ juega d2 ±

18b. Blancas: ♖a5 b6 **Negras:** ♖c6 ♙g6

1. ♖a6 ♙e4! 2. b7 ♖c7 =

18c. B: ♖d6 c6 c5 **N:** ♖g8 ♙f5 1. ♖e7 y la maniobra c7-♖d8 garantiza la victoria.

Si empiezan las negras, son tablas. 1. ... ♖f7! 2. ♖c7 (2. c7 ♙c8! 3. ♖c6 ♖e6 4. ♖b6 ♖d5) 2. ... ♖e6 3. ♖d8 ♖d5 =

18d. B: ♖h8 ♙d3 **N:** ♖g5 a3 a4 1. ♙c4! ♖f6! 2. ♙g8! ♖e5 3. ♖g7 ♖d4 4. ♖f6 ♖c3 5. ♖e5 ♖b2 6. ♖d4 a2 7. ♙a2 ♖a2 8. ♖c3 =

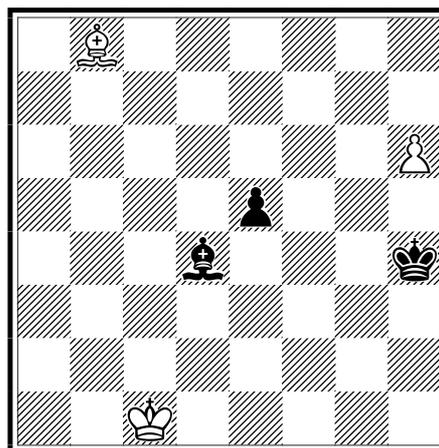
18e. B: ♖b5 c5 d5 **N:** ♖c7 ♙a8 J/n 1. ... ♙d4 2. c6 ♙e5! = .

También es posible: 1. ... ♖d7 2. ♖b6 ♙b2 3. ♖b7 (3. c6+ ♖c8 4. d6 ♙e5 5. ♖c4 ♙d6+ 6. ♖d6 ♖d8 =) 3. ... ♙e5 =

B) Alfiles del mismo color.

En esta clase de finales todo depende de si es posible transformar la ventaja del peón extra. La siguiente posición es muy instructiva.

Diag. 19



Juegan blancas y ganan. Si no estuvieran los alfiles sobre el tablero, estaría claro que las blancas ganan porque el ♔ negro está fuera del Cuadrado. Pero si las negras avanzan su peón, el ♙ negro impide que las blancas transformen el suyo en ♔

Por tanto, hay que impedir que las negras realicen ese movimiento de peón. 1. ♙a7! ♙a1 2. ♖b1 ♙c3 2. ♖c2! ♙a1 3. ♙d4!! El ♙ blanco se ha vuelto loco. Nada de eso. El resto es una variante forzada. 3. ... ♙d4 4. ♖d3 y las blancas ganan.

A) Si 4. ... ♖ juega 5. h7 ±

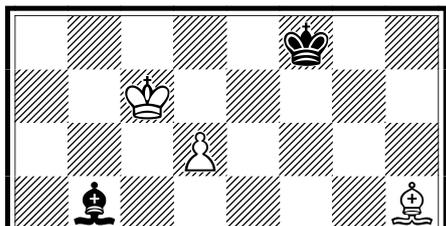
B) Si 4. ... ♙ juega 5. ♖e4 ±

C) Si 4. ... e4+ 5. ♖d4 ±

19a. B: ♖f6 ♙d1 e6 **N:** ♖f8 ♙d7

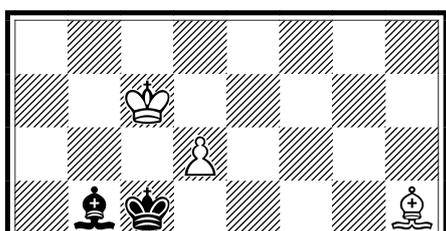
1. ... ♖e8! 2. ≈ ♖d8 = . Si juegan las blancas 1. ♙h5! ♙h3 2. ♙g6?! ♙d7!! 3. ♙f5 ♖e8 = . Si 2. ♖e5! ♙d7?! 3. ♖d5 ♙a4 4. ♖c5 ♙d7 5. ♖b6 ♙a4 6. ♖c7 ♙b5

Diag. 20.a



7. ♖f3 ♗a4 8. ♗c6 ♗c6 9. ♔c6 ♔e8 10. ♔c7±

Diag. 20.b



1. ♗g4 ♗a4 2. ♗d7 ♗d1 3. ♗c6 ♗g4! =

La solución verdadera a la posición del 19a es la siguiente: 2. ♔e5! ♗g7!! 3. ♔d5 ♔f6! 4. ♗c6 ♔e5 5. ♗c7 ♔d4! 6. ♗e8 ♔c5 y tablas. Si 3. ♗e8 ♗g4 4. ♔d5 ♔f6 5. ♗c6 ♔e5 6. ♗c7 ♔d4 = . Pero las negras pueden jugar también 3. ... ♔f8! 4. ♗b5 ♔f7 5. ♔d5 ♗g2+! 6. ♔c5 ♔e6! =

Las posiciones de tablas para el bando débil son las siguientes:

A) El ♔ débil ocupa la casilla delante del peón, siendo ésta de color distinto al ♗ adversario.

B) El ♔ y el ♗ débiles cooperan en la lucha por la casilla delante del peón, por el control de la diagonal larga que dicha casilla implica, y/o por amenazar con el ♔ el peón extra del bando fuerte.

C) Los principios contenidos en B) llevan a un cambio de ♗ : la posición resultante es de tablas.

C) Alfiles de color diferente.

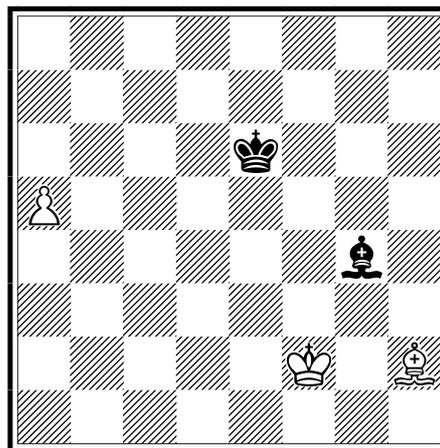
Las posibilidades de tablas son mayores aquí pues los ♗ no se estorban nunca, y el bando débil casi siempre podrá controlar a distancia la

casilla por la que ha de pasar el peón. La victoria sólo se consigue si:

1) Si el ♔ propio o el adversario impiden la lucha del ♗ contra el peón.

2) Si la casilla de avance está o queda libre y el peón puede progresar hacia su octava fila.

Diag. 21



Juegan las blancas. 1. a6 ♗f5 2. ♔f3 (2. ... ♔d5? 3. a7 ♗e4+ 4. ♔e3 ±) 2. ... ♗d3! 3. a7 ♗c4! 4. a8=♞ ♗d5+ y tablas.

21a. B: ♔f4 ♗e1 e6 f5 N: ♔e7 ♗d1

1. ♔e5 ≈ 2. f6(+)+ .

Si juegan las negras 1. ... ♔d6! 2. ♔g5! ♗e2 3. ♗g3+ ♔d5 4. e7 ♗b5 5. ♔g6 ♗e8+ 6. ♔g7 ♗c6 7. f6 ♔d7 8. f7 ♔e7 9. f8 = ♞±

21b. B: ♔e4 ♗d2 e5 f5 N: ♔e7 ♗b3

1. ♗g5! ♔d7 (2. ... ♔f7 2. ♔d4 ±) 2. ♔f4 ♗a2 3. ♗h4 ♗f7 4. ♔g5 ♔e7 5. ♔h6+ ♔d7 6. ♔g8 ♗d5 7. ♔f6±

2.

21c. Todas las piezas de la posición 21b mueven una columna a la derecha.

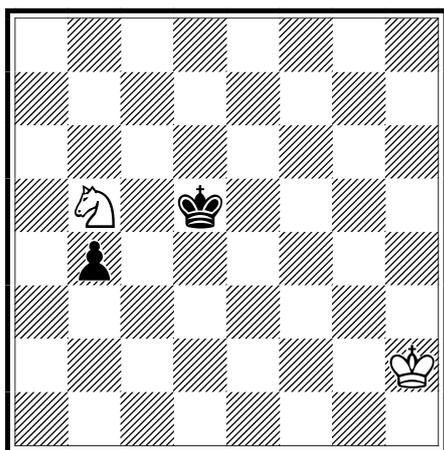
1. ♗h5+ ♔e7! 2. ♗g6 ♗b2 3. ♔g4 ♗c3 4. ♔h5 ♗b2! 5. ♗h7 ♔f7 =

Si las blancas intentan otra maniobra para conseguir ventaja, como 1. ♔g4 ♗b2 2. ♔h5 ♔g7! 3. ♗g5 ♗c3 4. ♗e8 ♗b2 5. ♗g6 ♗d4 6. ♔g4! ♗b6!! 7. ♗h5 ♗d8! =

III.d Finales de Caballo.

Un ♞ lucha con éxito contra cualquier peón siempre que consiga ocupar la casilla de avance. En los casos de peón de torre, la situación es más delicada para el bando débil, esto es, para el ♜.

Diag. 22



Juegan las blancas. 1. ♞c7! ♜c4 2. ♞e8!! ... y ahora todo depende de la ruta del ♜ negro. Si 2... ♜c4 (2... b3 3. ♞d6+ ♜b4 (pero 3... ♜d3 4. ♞b5+ 5. ♞a3) 4. ♞e4+ 5. ♞d2 =) 3. ♞f6 ♜d4 (o 3... b3 4. ♞e4+ y 5. ♞d2) 4. ♞e8! ♜e4 5. ♞c7! ♜d6 6. ♞e8+! (Pierden las blancas si 6. ♞b5+? ♜c5 7. ♞c7 b3 8. ♞e6+ ♜c4 ±) Pero 6. ... ♜c5 7. ♞f6 ♜d4 8. ♞e8 b3 9. ♞d6 ♜c3 10. ♞e4+! ♜c2 11. ♞d6! b2 12. ♞c4! =

III.e Ejercicios.

11. **B:** ♜a2 ♞e1 ♞e2. **N:** ♜a7 ♞e7 ♞e8. Juegan b/n. Anote la(s) partida(s).
12. **B:** ♜e1 ♞a1. **N:** ♜e8 ♞h8.
13. **B:** ♜e1 ♞a7 ♞c1. **N:** ♜e8.
14. **B:** ♜h1 ♞a8. **N:** ♜h4.
15. **B:** ♜g1 ♞e1 ♞g8. **N:** ♜c5.
16. **B:** ♜a1 ♞c1 ♞h1. **N:** ♜h8. Juegan negras. Anota la partida.
17. Traslada un ♞ desde b1 a g6, y a h7.
18. **B:** ♜e1 ♞g1 ♞d1 ♞b1. **N:** ♜e8.
19. **B:** ♜e1 b7 h7. **N:** ♜g7 h2 Juegan b/n.
20. **B:** ♜d1 e4 f3 g2 h2. **N:** ♜b3 e5 f6 g4 h5.
21. **B:** ♜h1 a4 b3. **N:** ♜h3 a7 J b/n.

22. **B:** a5 e2 g3 h4. **N:** a6 b7 e7 h5 J b/n.
23. **B:** a2 b2 c2 g2 h2. **N:** a7 b7 f7 g7 h7.
24. **Blancas:** ♜h1 ♞g2 ♞e1 ♞g3 ♞h6 a2 b2 c3 d5 h2. **Negras:** ♜g8 ♞d7 ♞f7 ♞h4 ♞f5 a6 b7 g7 h7. Juegan blancas. Mate en 4 jugadas.
25. **B:** ♜a5 ♞g7 b5. **N:** ♜b8 ♞h1. J/n.
26. **B:** ♜c6 a4 b4. **N:** ♜e8 ♞e1. Ganan blancas.
27. **B:** ♜b8 ♞c4. **N:** ♜e3 e7 f4. Tablas.
28. **B:** ♜d6 ♞h6 c6 c5 **N:** ♜e8 ♞g4 b/n.
29. **B:** ♜e5 ♞e2 e6 f6 **N:** ♜e8 ♞b4 b/n.

30. Practica diversos tipos de finales (♞ y peón contra ♞; ♞ o ♞ más uno o dos peones contra la misma pieza, o contra el ♜ solo) con ayuda de tu ordenador o ingenio dedicado. Situa los ♜ en su primera fila, y el resto de piezas al azar. Debes tener en cuenta que en las posiciones propuestas debe haber posibilidades de ataque y defensa. No te ayudará mucho que un bando gane o empate sin apenas dificultad: El ♜ débil estará dentro del Cuadrado del ♞, y podrá así el bando débil oponer siempre una resistencia, como tener posibilidades tangibles de tablas.

Los buenos programas de ajedrez para ordenador juegan extraordinariamente bien los finales de partida, así como la táctica en el medio juego. Su concepción estratégica mejora cada vez que sale una nueva versión de un mismo programa, pero valorar correctamente una posición tras la apertura y establecer un plan de juego adecuado todavía requiere un cierto esfuerzo por parte de sus programadores para que estos ingenios de software alcancen el nivel del ser humano. Con todo, algunas versiones actuales en disquete o CD-ROM para ordenador personal son bastante más fuertes que el 99,99% de los seres humanos, excepto unas pocas docenas de jugadores/as profesionales.