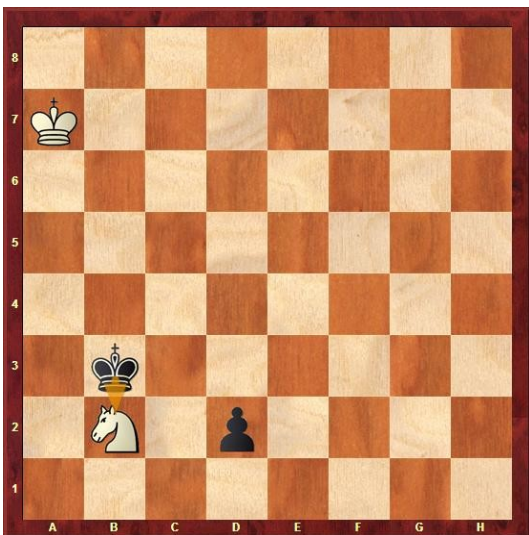




CLASE 10.- FINALES. CABALLO VS PEÓN

La Rueda



Caballo contra Peón en Séptima

1.Cd1 Rc2 2.Cf2 Rc3 3.Ra6 Rd4 4.Rb5 Re3
5.Cd1+ Re2 6.Cb2

De momento podemos concluir, que si el caballo logra colocarse delante del peón columnas centrales, aunque haya llegado a la séptima fila.

1/2-1/2



Caballo contra Peón Séptima

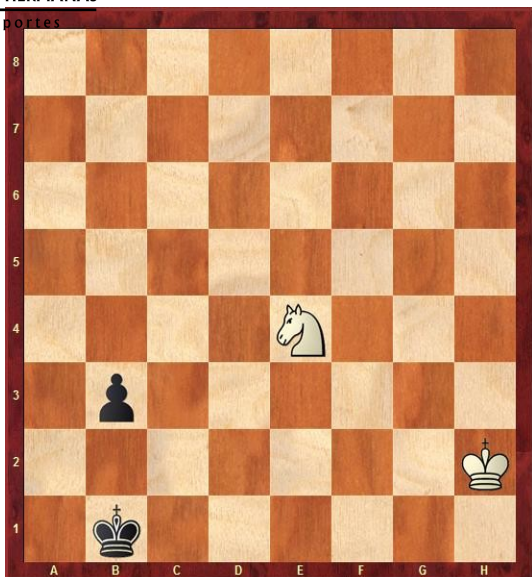
Control de lado

1.Ce2+! Rd2 2.Cd4! c1=D 3.Cb3+

Conclusión: Contra cualquier peón de las 4 columnas centrales en séptima)

- 1.-si el caballo puede situarse delante es tabla.
- 2) si no puede situarse delante , entonces debe controlar la casilla de coronación "de lado" y es tablas.
- 3) si no puede situarse delante y no puede controlar la casilla de coronación "de lado" desde la misma fila del peón, entonces el peón corona.

1/2-1/2



Caballo Contra peón de caballo en séptima

1...b2! En el caso del peón de caballo en séptima, si el caballo no logra colocarse delante del peón, no puede pararlo.

1...Rc2? 2.Cd6! Rc3 (2...b2 3.Cc4=; 2...Rd3 3.Cb5) 3.Ce4+ Rd4 4.Cd2 b2 5.Cb1 Ahora el caballo se ha situado delante del peón y vamos a ver que es tablas, aunque tenga menor movilidad que con los peones centrales.

2.Cd2+ [2.Cc3+? Rc2 3.Cb5 Rb3 4.Cd4+ R c3 5.Cb5+ Rb4]

2...Rc1 3.Cb3+ Rd1 Conclusión: En el caso del peón de caballo en séptima: 1) Si el caballo se coloca delante del peón, es tabla. 2) si no puede colocarse delante, el peón corona.



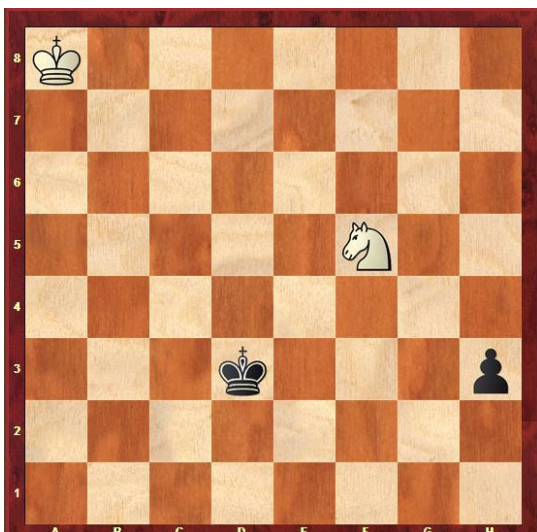
Caballo vs Peón Torre en sexta

1.Cg4+ [1.Cf3+? Rg2 2.Ch4+ (2.Ce1+ R g3) 2...Rf2]

1...Rg3 2.Ce3 Rf3 3.Cf1 Rf2 4.Ch2

Conclusión: El caballo hace tablas contra el peón de torre en sexta si puede colocarse delante de él. Si sólo controla la casilla de avance, entonces para hacer tablas debe hacerlo desde el circuito correcto g4–e3–f1 (para el rincón h1), pero no desde f3.

1/2–1/2



Caballo vs Peón de torre en séptima

La barrera

1.Cg3 h2 [1...Re3 2.Cf1+]

2.Rb7 Rd4 [2...Rc2 3.Rc6 Rd1 4.Rd5 Re1 5.Re4 Rf2 6.Rf4=]

3.Rc6 Re5 4.Rc5 Rf4 5.Ch1 Rf3 6.Rd4 Rg2 7.Re3! Rxh1 8.Rf2=

1/2–1/2



Caballo vs peón torre en séptima

1...Rd4?! [1...Rd3?! 2.Cg3!; 1...Rc2 2.Cg3 Rd1 3.Rd6 Re1 4.Re5 Rf2 5.Rf4=]

2.Cf2 [2.Cg3? Re5 3.Rc6 Rf4 4.Ch1 Rf3 5.Rd5 Rg2 6.Re4 Rxh1 7.Rf3 Rg1]

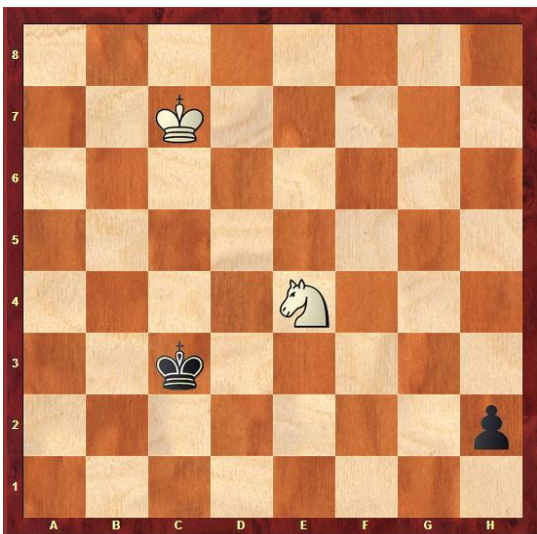
2...Rc3 3.Rd6 Rd2 4.Re5 Re2 5.Ch1 Rf3 6.Rd4 Rg2 7.Re3 Rxh1 8.Rf2=

Conclusión: El caballo solo no puede detener al peón de torre en séptima, pero su capacidad para construir barreras es un recurso que le permite resistir mientras llega la ayuda de su rey.



Caballo Jaque mate vs Peón

1.Cc1 a2 2.Cb3#



Caballo VS Peón

La casilla tonta del caballo

1.a6 Rc8 2.a7