



Finales: 1. La Defensa Philidor

Obtenido desde: <https://www.chess.com/es/blog/ala984/defensa-philidor-en-final-de-torres>



El método de defensa **Philidor en los finales de torres** es indudable complemento al **Puente de Lucena** que ya veremos en la próxima. Esta defensa debe su nombre a uno de los mejores Ajedrecistas del siglo XVIII François-André Danican, apodado y más conocido como Philidor y consiste en encontrar el camino seguro para lograr **entablar una partida** aparentemente en desventaja.



“Francois André Danican Philidor. Músico y ajedrecista francés. Considerado campeón del mundo de ajedrez de 1745 a 1795. Nacido el 7 de septiembre de 1726 en Dreux, Francia. Philidor recibió clases de **Sire Kermur de Légal**, entonces el mejor jugador de ajedrez de Francia. Hizo rápidos progresos, se especializó en jugar al **ajedrez sin ver el tablero** y adquirió fama universal. Los periódicos mencionaban sus proezas bajo grandes titulares.

Abrió el camino de **comentar partidas** para obtener conocimientos generales. En 1749 publicó "**El análisis del juego del ajedrez**". En esta obra el ajedrez se presenta como una ciencia, con sus propios principios teóricos. Por primera vez introduce comentarios sobre cómo conducirse en el medio juego. Su célebre expresión "**los peones son el alma del ajedrez**" cambió de manera radical la forma de jugar al ajedrez. Fue indiscutiblemente el gran jugador del siglo XVIII.”

Fuente: [https://www.ecured.cu/Francois Andr%C3%A9 Danican Philidor](https://www.ecured.cu/Francois_Andr%C3%A9_Danican_Philidor)

El estudio de finales es vital para cualquier jugador que quiera progresar en ajedrez, esta fase suele ser la que más **exactitud** requiere y por tanto el estudio de patrones es muy importante para llevar la partida a buen término. Hablando de finales los más **recurrentes** suelen ser los finales de Torre, es por eso que encontraremos gran cantidad de material dedicado al estudio de los mismos.



Elementos de finales de Torre

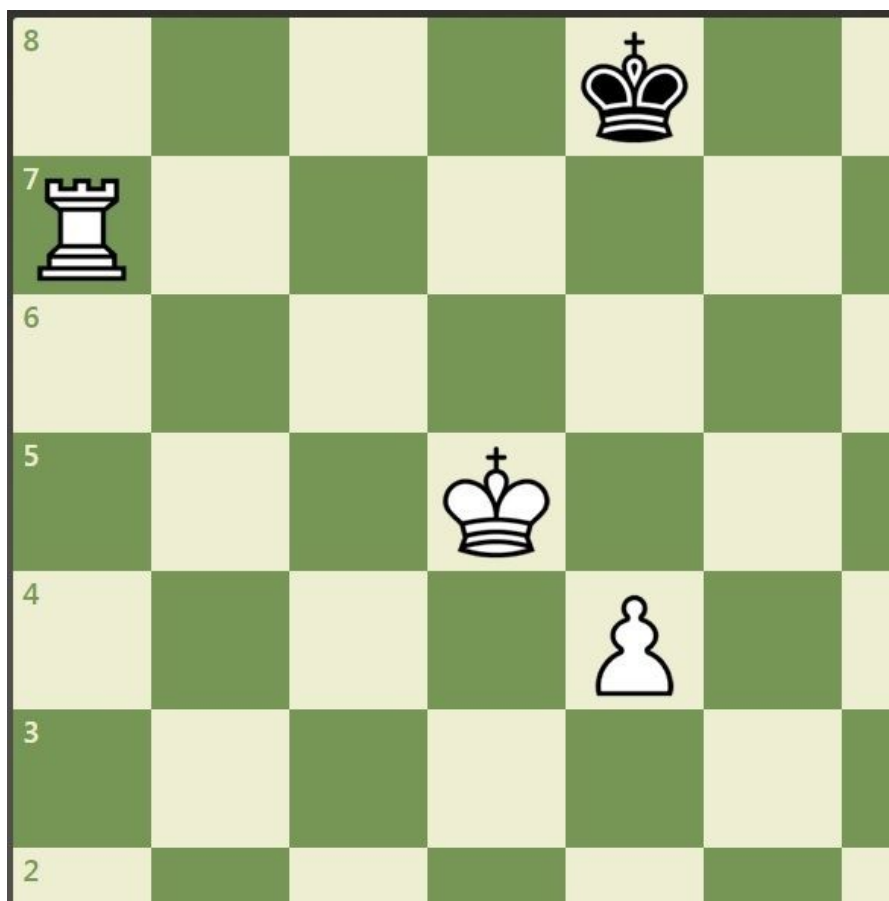


Algunos de **los principales elementos** a tener en cuenta al llegar a finales de Torre son los siguientes:

- El Rey debe participar activamente en la defensa. Al ser el bando con peón de más el **Rey deberá proteger** este peón
- En medida de lo posible **mantener al Rey contrario alejado** de dicho peón cortando su paso con la torre
- La mejor posición de la **Torre es detrás de su propio peón** para apoyar el avance
- En caso de ser el bando con peón de menos tenemos que asegurarnos de **contrarrestar** los tres elementos antes mencionados



Posiciones Philidor



Las **Posiciones Philidor** son probablemente las más sencillas pero a su vez las más importantes de conocer dentro del estudio de finales, son aquellos finales de Torre donde el Rey del bando débil tiene acceso al peón y a sus casillas de avance, especialmente la Casilla de Promoción. Es crucial dominar dichas posiciones ya que de esto puede depender salvar una partida donde aparentemente la desventaja material nos llevaría a perder la partida.

Los conceptos básicos de este final son:

- ✓ Situar la Torre en la tercera fila **impidiendo el paso del Rey**
- ✓ **El Rey defensor** debe controlar la casilla de coronación
- ✓ Cuando el peón ocupa la sexta fila la torre debe dar **jaques continuos** desde atrás ya que el Rey no tiene como evitarlos sin descuidar la defensa del peón



Posiciones Philidor



Esta es la posición inicial del método defensivo de Philidor a utilizar cuando uno de los bandos tiene desventaja material, en este caso el negro, colocando el rey en la casilla de coronación frente al peón pasado:

1..., Th6

Como primer movimiento situaremos la torre en sexta fila con el objetivo de evitar el avance del rey rival y a la espera de que el blanco avance su peón intentando progresar.

2. e6

En caso de que el blanco decida perder un tiempo de torre en lugar de jugar e6, el negro hará lo mismo manteniéndose en la sexta fila con Tg6.

2..., Th1

Una vez provocado el avance del peón, su rey pierde el refugio contra los jaques traseros por lo cual alejaremos la torre negra lo más posible, si la primera fila no estuviera disponible en este caso particular se usaría h2.

Si en cambio el negro juega 2..., Tg6 sería un error grave porque las blancas ganan tras 3. d6.

3. Td6



Las blancas amenazan Ta8# pero ese mate no llegará ya que ahora el negro tiene jaques desde la parte de atrás sin que el rey blanco pueda ocultarse.

3..., Td1+

4. Re5, Te1+

5. Rf6

El rey blanco no puede separarse de la defensa del peón ya que este sería capturado y por lo tanto no puede librarse de los jaques continuos de la torre enemiga.

5..., Tf1+

Al no tener el blanco cómo parar los jaques del rival, el negro ha conseguido tablas por repetición de jugadas a pesar de la desventaja de material.