

El método con más posibilidades de ganar es pasar el rey blanco por delante del peón, abriendo camino para que el peón pueda avanzar.

1. **Rd2**

[1. **Pe4 Re7** 2. **Re2 Re6** 3. **Re3 Re5** 4. **Rd3 Re6** 5. **Rd4 Rd6** 6. **Pe5 Re6** 7. **Re4 Re7** 8. **Rd5 Rd7** 9. **Pe6 Re7** 10. **Re5 Re8** (10... **Rd8** 11. **Rd6 Re8** 12. **Pe7 coronando**) 11. **Rd6 Rd8** 12. **Pe7 Re8** 13. **Re6 tablas por ahogado**;

1. **Pe3 Re7** 2. **Re2 Re6** 3. **Rd3 Rd5** con resultado similar a la variante anterior 4. **Pe4 Re5** 5. **Re3 Re6** 6. **Rd4 Rd6** 7. **Pe5 Re6** 8. **Re4 Re7** 9. **Rf5 Rf7** 10. **Pe6 Re7** 11. **Re5 Re8** (11... **Rf8** 12. **Rf6 Re8** 13. **Pe7 coronando**) 12. **Rf6 Rf8** 13. **Pe7 Re8** 14. **Re6 tablas por ahogado**]

1... **Rd8** 2. **Re3 Re7** 3. **Re4 Re6** ganando la oposición pero las blancas tienen un movimiento de reserva 4. **Pe3** arrebatando la oposición para poder seguir avanzando el rey y luego el peón 4... **Rd6** 5. **Rf5 Re7**

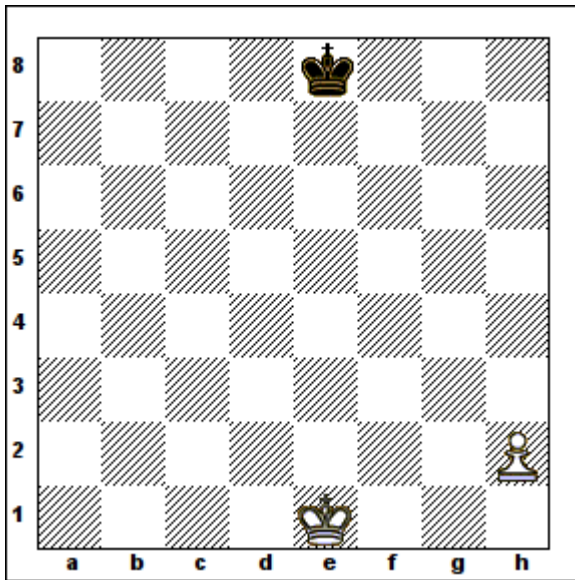
[5... **Rd5** 6. **Pe4**;

5... **Rd7** 6. **Rf6 Rd6** 7. **Pe4**]

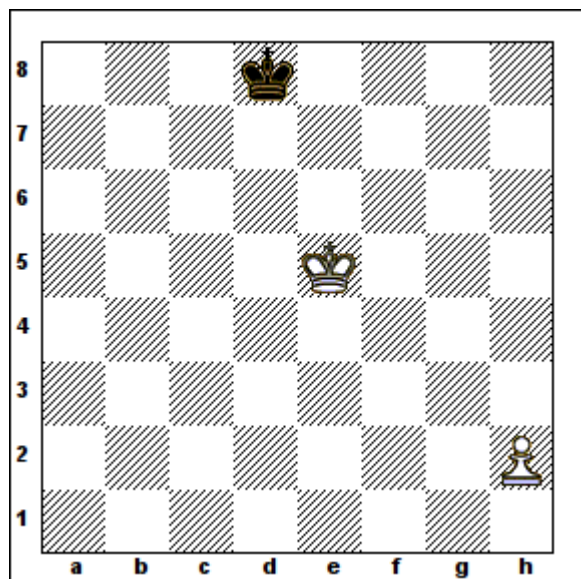
6. **Re5 Rf7** 7. **Rd6 Re8** 8. **Re6 Rd8** 9. **Pe4**

[9. **Rf7 Rd7** 10. **Pe4 Rd6** y el rey blanco tiene que usar tiempo para no perder su peón 11. **Rf6** y se gana pero más lento]

9... **Re8** 10. **Pe5 Rf8** 11. **Rd7 Rf7** 12. **Pe6** y el peón corona dama o torre, pudiendo dar un mate ya estudiado.

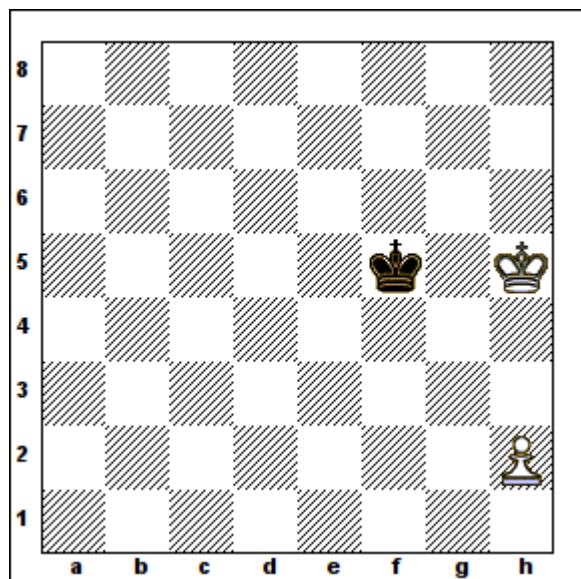


1. **Rf2** intentar abrir camino con el rey por delante del peón es el método con más posibilidades de ganar. Cualquier movimiento de peón daría tablas más fácilmente. 1... **Rf8** 2. **Rg3 Rg8** asegurando las tablas por mantener el rey en esta esquina 3. **Rg4 Rh8** 4. **Rg5 Rg8** 5. **Rg6 Rh8** 6. **Ph4**
[6. **Ph3** también sería tablas con el mismo método : mantener el rey rival en la esquina]
- 6... **Rg8** 7. **Ph5 Rh8**
[7... **Rf8** también sería tablas, pero sería innecesario implementar otro plan de tablas si con el de mantener el rey en la esquina ya es suficiente para entablar 8. **Rh7 Rf7** 9. **Ph6 Rf8** 10. **Rh8 Rf7** 11. **Ph7 Rf8** tablas por ahogado]
8. **Ph6 Rg8** 9. **Ph7 Rh8** y se entabla por ahogado o por perder el peón.



Si el rey blanco consigue llegar a g8 o g7 sin perder el peón se puede ganar.

1. **Rf6 Re8** 2. **Rg7 Re7** 3. **Ph4 Re6** 4. **Ph5 Rf5** 5. **Ph6** y el peón corona dama o torre.



Por lo menos un rey quedará frente al peón, impidiendo su coronación. 1. **Ph4**

[1. **Rh6 Rg4** capturando el peón (1... **Rf6** también sirve, pero 1...**Rg4** es más directa)]

1... **Rf6**

[1... Rf4 pierde por 2. Rg6 Rg4 3. Ph5]

2. Rh6

[2. Rg4 Rg6]

2... Rf7 3. Rh7

[3. Ph5 Rg8]

3... Rf8 4. Ph5 Rf7 5. Ph6 Rf8 6. Rh8

[6. Rg6 Rg8]

6... Rf7 7. Ph7