

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Re6 d5 Negras: Rd8 Juegan blancas

El rey blanco ya está en una de las casillas ganadoras (e7-d7-c7-c6-d6-e6)

1. Rd6

[1. Pd6 crearía otro conjunto de casillas ganadoras (e8-d8-c8-c7-d7-e7) y el rey blanco estaría fuera de ellas 1... Re8 (1... Rc8 permitiría el acceso a una casilla ganadora 2. Re7 y el peón corona)]

1... Rc8

[1... Re8 2. Rc7 y el peón corona]

2. Re7 y el peón corona

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Re6 d5 Negras: Re8 Juegan blancas

si el peón llega a séptima sin jaque se puede evitar el ahogado y coronar

1. Pd6 Rd8

[1... Rf8 2. Pd7]

2. Pd7 Rc7 3. Re7

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rc5 d5 Negras: Rd7 Juegan blancas

1. Pd6 Rd8 preparándose a contestar 2.Rc6 con 2...Rc8 para evitar el avance del rey blanco a casillas ganadoras a través de la oposición

[1... Re8 2. Rc6 Rd8 3. Pd7]

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rg4 d6 Negras: Rf8 Juegan blancas

1. Rf5 Rf7 oposición para evitar acceso a casillas ganadoras, pero...

[1... Re8 2. Re6 y el peón avanza a séptima sin jaque 2... Rd8 (2... Rf8 3. Pd7) 3. Pd7]

2. Re5 y el rey negro debe ceder espacio pues no puede ir a la casilla de oposición en e7 2... Rf8 3. Rf6

[3. Re6 permite a las negras recuperar la oposición y evitar el acceso del rey blanco a casillas ganadoras 3... Re8 y el peón llega a séptima con jaque 4. Pd7 Rd8]

3... Re8 4. Re6 Rd8 5. Pd7 sin jaque y permitiendo al rey blanco acceder a una de las casillas ganadoras: e7

Cuando un peón no ha pasado la mitad del tablero tiene a lo más 3 casillas ganadoras.

En este caso c4-d4-e4

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rd3 d2 Negras: Rd5 Juegan negras

Si las negras juegan tienen que permitir el acceso del rey rival a por lo menos una casilla ganadora

1... Rc5

[1... Re5 2. Rc4;

1... Rd6 2. Rd4;

1... Re6 2. Rd4 Rd6 3. Pd3 Rc6 4. Re5]

2. Re4 Rd6

[2... Rc4 3. Pd4 Rb5 4. Rd5 accediendo a casillas ganadoras al mismo tiempo que se corta el acceso del rey rival 4... Rb6 5. Rd6 Rb7 6. Rd7 Rb6 7. Pd5 y el peón corona]

3. Rd4 Rc6 4. Re5 Rd7

[4... Rc5 5. Pd4 Rc6 6. Re6 Rc7 7. Pd5 (7. Re7 Rc6) 7... Rd8 8. Rd6]

5. Rd5 nuevamente usando la oposición para acceder a casillas ganadoras 5... Re7 6. Rc6 y el peón puede avanzar hasta d5 pues el rey blanco ya está en una casilla ganadora de un peón en d5, tras lo cual se gana como se ha visto en ejemplos anteriores.

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rd3 d2 Negras: Rd5 Juegan blancas

Si las blancas juegan no pueden acceder a casillas ganadoras por la oposición y porque no tienen movidas de reserva con su peón para ceder el turno.

1. Rc3

[1. Rc3 Re5 continuando de forma similar a la línea principal]

1... Rc5 impidiendo en lo posible que el rey rival pase delante de su peón 2. Pd4 Rd5 3. Rd3 Rd6

También sirven 3...Rc6 o 3...Re6, pero es menos riesgoso jugar con el solo plan de atacar el peón cuando es posible y cuando no retroceder en la misma columna del peón.

[3... Rc6 4. Re4 (o Rc4) 4... Rd6;

3... Re6 4. Rc4 (o Re4) 4... Rd6]

4. Re4 Re6 compruebe como otras movidas pierden 5. Pd5 Rd6 6. Rd4 Rd7 7. Rc5 Rc7 8. Pd6 Rd7 9. Rd5 Rd8 entablado como se ha visto en casos anteriores

Recordar que las casillas ganadoras del peón dependen de la fila y columna en que esté.

Para un peón a solo hay 2 independiente de la fila en que esté : b7 y b8.

Para un peón h solo hay 2 independiente de la fila en que esté : g7 y g8.

Para un peón b-c-d-e-f-g si no ha pasado la mitad del tablero tiene 3 (la casilla dos filas más adelante y las dos del lado de dicha casilla). Por ejemplo, para un peón en d2 serían c4-d4-e4.

Pero si ha pasado la mitad son las dos de adelante y las dos a cada lado de cada una de ellas. Por ejemplo, para un peón en d5 serían c6-d6-e6-e7-d7-c7.

Recordar también que son fundamentales las maniobras de rey de oposición y rodeo, además de la relativa distancia con su peón.

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Re1 e2 Negras: Re8 Juegan blancas

1. Rd2 pasando el rey delante del peón se asegura el acceso a casillas ganadoras del peón para cuando dicho peón avance (el rey le abre camino).

Avanzar el peón alejaría las casillas ganadoras del rey blanco y las acercaría al rey negro. Compruébelo.

1... Rd7 2. Re3 Re7 usando la oposición distante para dificultar las cosas 3. Re4 Re6 4. Pe3 Necesario para ceder el turno y ganar la oposición, accediendo a casillas ganadoras. Si el peón se hubiese movido antes a e3 no se tendría esta movida de reserva. 4... Rd6 5. Rf5 Re7 6. Re5 Rf7 7. Rd6 seguido del avance del peón y las maniobras ya vistas en ejemplos anteriores.

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Re1 e3 Negras: Re8 Juegan blancas

Un pequeño cambio en una posición a veces puede alterar el resultado de la partida.

Aquí el peón en e3 en vez de e2 hace que la posición sea de tablas.

1. Re2 Re7 2. Rd3 Rd7 usando la oposición distante para oponerse al acceso a casillas ganadoras.

[2... R_{d6} 3. R_{d4} R_{e6} 4. R_{e4} ganando el acceso a una casilla ganadora (d5-e5-f5)]

3. R_{e4}

[3. R_{d4} R_{d6};

3. R_{c4} R_{e6} 4. R_{d4} R_{d6}]

3... R_{e6} manteniendo el control sobre casillas ganadoras.

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: R_{e4} d4 Negras: R_{e8} Juegan negras

1... R_{d8} preparándose a hacer la oposición cuando el rey blanco avance

[1... R_{e7} 2. R_{e5} R_{d7} 3. R_{d5} entrando en casillas ganadoras;

1... R_{d7} 2. R_{d5} accediendo a casillas ganadoras]

2. R_{e5}

[2. R_{d5} R_{d7}]

2... R_{e7} y las negras evitarán el acceso a cualquier casilla ganadora.

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: R_{d1} c3 Negras: R_{f8} Juegan blancas

Si podemos elegir, hay que preferir la casilla ganadora más lejana del rey rival.

1. R_{c2} R_{e7} 2. R_{b3}

[2. R_{d3} R_{d7} 3. R_{c4} R_{c6} y tablas]

2... R_{d6} 3. R_{b4} amenazando llegar a una casilla ganadora (b5), induciendo al rey rival a ir a c6. Observe que hay una oposición diagonal, la cual tiende a ser previa a la oposición frontal o lateral.

[3. R_{c4} R_{c6}]

3... R_{c6} 4. R_{c4} R_{b6}

[4... R_{d6} 5. R_{b5}]

5. R_{d5} y el blanco gana como se ha visto en ejemplos anteriores.

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: R_{d1} b4 Negras: R_{f8} Juegan blancas

En vez de buscar la oposición (la cual es solo una herramienta para acceder a casillas ganadoras) debemos primero buscar cuales son las casillas ganadoras y ver como acceder a ellas.

Solo es necesaria la oposición si ella nos permite como herramienta obtener un fin mayor a la oposición en si.

En este caso se conseguiría la oposición virtual con 1. $Rd2$ (formando con los reyes una especie de cuadrilátero con esquinas del mismo color en $d2-f8-d8-f2$).

Sin embargo, aquí es más simple ir a la casilla ganadora más lejana al rey rival ($a6$).

1. $Rc2$

[1. $Rd2$ generaría la oposición virtual]

1... $Re7$ 2. $Rb3 Rd6$ 3. $Ra4 Rc6$ 4. $Ra5$ amenazando ocupar $a6$ e induciendo a 4... $Rb7$ 5. $Rb5$ y ganando como ya hemos visto 5... $Ra7$ 6. $Rc6 Ra6$ 7. $Pb5 Ra7$ continuando con cuidado las blancas pueden ganar pues tras 8. $Rc7 Ra8$ hay que evitar jugar descuidadamente 9. $Pb6$ que daría tablas inmediatamente por ahogado.

Esta es otra posición que muestra que hay que ser cuidadosos en todo momento.

8. $Rc7$

[8. $Pb6$ genera tablas con 8... $Ra8$ compruebe como no se puede ganar 9. $Rc7$ ahogado (9. $Pb7 Rb8$)]

8... $Ra8$ 9. $Rb6$ para sacar al rey negro de la esquina

[9. $Pb6$ tablas por ahogado]

9... $Rb8$ 10. $Ra6$

[10. $Rc6$ solo demoraría más las cosas por 10... $Ra7$]

10... $Ra8$ 11. $Pb6 Rb8$ 12. $Pb7$ y el rey blanco obtiene una casilla ganadora.

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: $Ra2$ Negras: $Ra6 g6$ Juegan blancas

Las casillas ganadoras para el rey negro son $f4-g4-h4$.

Las blancas deben tratar de evitar el acceso a ellas.

1. $Rb2$

[1. $Ra3 Ra5$ compruebe como las negras podrán acceder a una casilla ganadora 2. $Rb3 Rb5$ 3. $Rc3 Rc5$ 4. $Rd3 Rd5$ 5. $Re3 Re5$ 6. $Rf3 Rf5$ 7. $Rg3 Rg5$ tras lo cual se obtiene una casilla ganadora por rodeo. Note que si las negras hacen antes el rodeo no ganan. Una cosa es saber QUE herramienta usar, otra es saber CUANDO usarla.;

1. $Rb3 Rb5$ compruebe como las negras podrán acceder a una casilla ganadora]

1... $Rb6$ ganando la oposición distante, pero fijese que $g6$ es inaccesible (lo cual se destacará cuando el rey blanco llegue a $g2$).

[1... Rb5 2. Rb3 ganando la oposición y evitando que las negras accedan a casillas ganadoras]
2. Rc2 Rc6 3. Rd2 Rd6 4. Re2 Re6 5. Rf2 Rf6 6. Rg2 y las negras no pueden acceder a g6 ni a una casilla ganadora

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rg6 h5 Negras: Rf8 Juegan negras

Recordar que las casillas ganadoras del peón a o peón h son solo dos

1... Rg8 y el rey no puede ser expulsado de la esquina 2. Ph6 Rh8 3. Ph7 ahogado

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rg6 h5 Negras: Rf8 Juegan blancas

1. Rh7 Rf7 2. Ph6 Rf8 y no se puede evitar que o el rey blanco o el negro estorbe la coronación del peón

[2... Rf6 cede el control de una casilla clave (g8) 3. Rg8 y el peón corona]

3. Rh8

[3. Rg6 Rg8 4. Ph7 Rh8 y ahogado o se pierde el peón]

3... Rf7 4. Ph7 Rf8 hasta último momento hay que ser cuidadoso (4...Rg6 perdería).

Recordar que las casillas ganadoras valen para cuando tenemos el peón.

Si en el proceso de ocupar una casilla ganadora perdemos el peón la regla ya no sirve (algo tan obvio que por ser tan obvio a veces se olvida).

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rh7 h5 Negras: Rf6 Juegan blancas

1. Rg8 Rg5 y el peón se pierde, dejando nula la regla de las casillas ganadoras.

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rh3 h2 Negras: Rb4 Juegan blancas

1. Rg4 Rc5 2. Rg5 Rd6

[2... Rd4 3. Rg6 Re4 4. Ph4]

3. Rg6 Re7 4. Rg7

[4. Ph4 Rf8 y tablas]

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rh3 h2 Negras: Rh4 Juegan negras

La misma posición anterior, pero siendo el turno de las negras, varía el resultado.

El resultado depende no solo de los trebejos (fuerza), sino también de la posición (situación) y de quien tiene el turno (tiempo). Son los 3 factores que tienden a influir en ajedrez.

1... Rc5 2. Rg4 Rd6 3. Rf5 Re7 4. Rg6 Rf8 5. Rh7 Rf7 y moviéndose entre f7-f8 hasta que las blancas fueren a otro plan se consigue entablar.

El plan se tiene que ir modificando o cambiarse completamente según como vaya jugando el rival.

Hay casos en que es mejor NO coronar dama, generalmente por tema de ahogado o porque al coronar otro trebejo se consiguen más cosas. Recordar que no solo el material (trebejos-fuerza) influyen, también la posición relativa de ellos y el turno.

Coloque la siguiente posición y analice.

Blancas: Rc6 c7 Negras: Ra7 Juegan blancas

1. Pc8=T

[1. Pc8=D ahogado]

Ejercicio : Practique con diferentes posiciones de rey y peón contra rey.