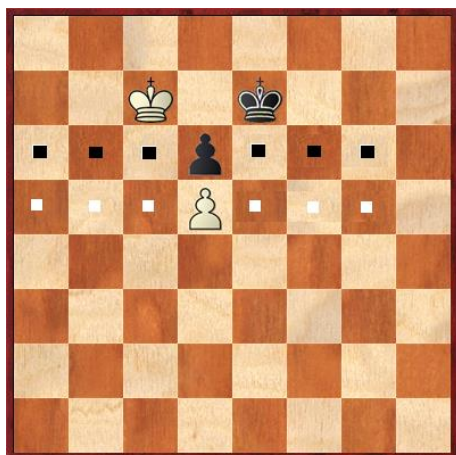


## REY Y PEON CONTRA REY Y PEON

### A - PEON CONTRA PEON EN LA MISMA COLUMNA

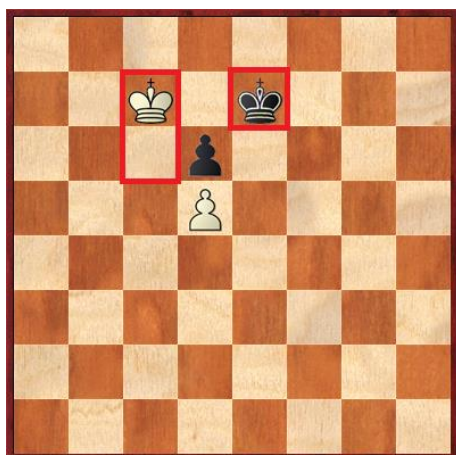


Cuando los peones ya están bloqueados en la misma columna todo dependerá de los tiempos de rey y estos finales se basan en una regla fija y sencilla.

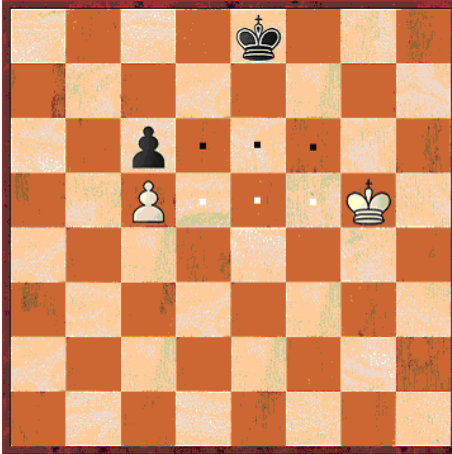
En el diagrama presente se ven unas casillas con cuadros negros que pertenecen al peón negro y unas casillas con cuadros blancos que pertenecen al peón blanco. Estas casillas se llaman **CASILLAS LIMITE** del peón negro y **CASILLAS LIMITE** del peón blanco.

Y la regla básica dice que: **El rey que antes pueda alcanzar una casilla-límite del bando enemigo capturará antes al peón.**

Esta cuestión se basa en la forma que tienen los reyes de defender a sus peones. Si vemos el diagrama veremos que el rey blanco puede atacar al peón negro desde dos casillas, **marcadas en rojo**, pero, el rey negro solo puede defenderlo desde una, luego, mueva quien mueva, el blanco capturará el peón.



Pasemos a posiciones prácticas para consolidar este concepto.



Si mueve el blanco la partida está ganada:

**1.Rf6** el rey blanco ha ocupado ya una CASILLA LIMITE del peón negro **1...Rd7 2.Rf7 Rd8 3.Re6 Rc7 4.Re7 Rc8 5.Rd6 Rb7 6.Rd7** y el rey negro debe abandonar la defensa de su peón

Pero, si mueven negras serán tablas:

En efecto, el rey negro no podrá acceder a las CASILLAS LIMITE del peón blanco para capturarlo, pero, si puede impedir que el rey blanco pueda pisar las CASILLAS LIMITE de su peón:

**1...Re7!** Yo le llamo "oposición en diagonal" la oposición de reyes no solo se ejerce en filas y en columnas **también en diagonal. Como los luchadores japoneses de sumo, los reyes darán vuelta a la casilla f6 sin poderla pisar.**

**¡OJO! Es muy importante ver porque es mala 1...Rf7? 2.Rf5 primero el blanco le gana la oposición 2...Re7 3.Re5 Rd7 4.Rf6 y ahora ya ha pisado una CASILLA LIMITE negra y ganará por el método comentado más arriba.**

**2.Rf5 Rf7 3.Re5 Re7 4.Rf5**

4.Rd4 Re6 5.Re4 única para que el rey negro no pise una CASILLA LIMITE blanca  
5...Rf6 6.Rf4 Re6 ½½

**4...Rf7 ½½**

Veamos ahora una combinación de la OPOSICION DE REYES con la utilización de las CASILLAS EFICACES que comentábamos en entregas anteriores.



Blancas juegan y hacen en tablas

Una instructiva posición, donde está claro que el negro se come el peón blanco.

Luego, la salvación de las blancas se tendrá que basar en esquemas de la lucha de rey y peón contra rey. Como muestra el diagrama las CASILLAS EFICACES del peón negro estarán dos filas por delante del peón, es decir, en **f5**, **g5** y **h5**. Así, el rey blanco debe llegar a la casilla **g4** justo en la jugada en que el rey negro se coma el peón de **g6**. De esta manera, los reyes estarán en oposición y como ya explicamos entonces, el bando negro no tendrá un tiempo de peón para romper la oposición de reyes.

### 1.Rc2!

1.Rc3? Re3 2.Rc2 Rf4 3.Rd3 Rf5 4.Re3 Rxc6 5.Rf4 Rh5 0-1;  
1.Rc4? la misma línea anterior

### 1...Re3

1...Re2 2.Re1 y tablas o se entra en la línea principal

### 2.Rd1! manteniendo la "oposición en diagonal"

2.Rc3? Rf4 3.Rd3 Rf5 4.Re3 Rxc6 5.Rf4 Rh5 0-1

### 2...Rf4 3.Re2 Rg5 4.Rf3 Rxc6 5.Rg4 ½½

Otro ejemplo. Aquí si juega el blanco, debe tener cuidado, la jugada que parece más lógica, porque tiende a acercarse al peón negro, para capturarlo, es la mala y con ella solo lograría tablas.



Blancas juegan y ganan

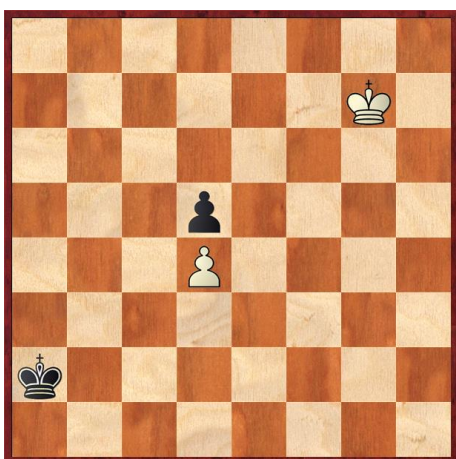
Lo importante no es la distancia al peón, lo importante es la oposición de reyes y que sea el otro el que tenga que romper esa oposición.

1.Rh5!

1.Rg5? Rg7 2.Rf5 Rf7 3.Re5 Re7 4.Rd5 Rd7 ½½

1...Rg7 2.Rg5 Rf7 3.Rf5 Re7 4.Re5 Rd7 5.Rd5 Rc7 6.Re6 Rc8 7.Rd6 Rb7 8.Rd7 Rb8 9.Rc6 Ra7 10.Rc7 Ra8 11.Rxb6 Rb8 12.Ra6 Ra8 13.b6 Rb8 14.b7 Rc7 15.Ra7 1-0

Cuando los reyes están en frentes opuestos respecto a los peones como se muestra en el diagrama de la página siguiente: [La norma es muy sencilla, gana el rey que primero llegue a amenazar el peón enemigo, pero, es importante quedarse con la forma de hacer esta amenaza.](#)



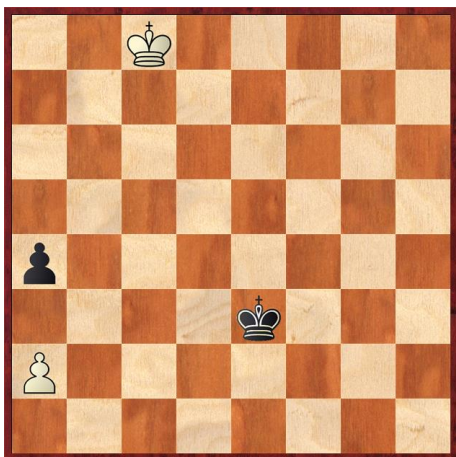
Gana el que juega primero

1.Rf6 Rb3 2.Re6!

2.Re5? Rc4 y serían las negras las vencedoras

**2....Rc3 3.Re5** y el negro perderá el peón y la partida.

Por último, en este apartado, me gustaría analizar este instructivo final. Al blanco le toca jugar y puede lograr tablas (ver diagrama). Es un final un poco más extenso de lo normal, pero, expresa muy bien como la oposición de reyes no se ejerce solamente en vertical o en horizontal, **también en diagonal**.



Blancas juegan y hacen tablas

Para calcularlo, lo primero que debe estar claro es que el blanco no puede ir a comer el peón negro. Todo lo contrario, debe buscar la oposición de reyes cuando el rey negro vaya a capturar el peón blanco. Así, cuando lo capture en a2 o en a3 el rey negro deberá llegar a c2 o c3. He puesto también algunas jugadas erróneas de uno y otro bando para poder ver como se pierde o se recupera esa oposición de reyes.

**1.Rd7!**

**1.Rc7? Rd4! Es la buena para bloquear al rey blanco y ganar**

*1...Rd3? el negro se equivoca y permite que el blanco vuelva al plan bueno para las tablas*

**2.Rd6**

*( Nunca, s2.Rb6? Rc3 3.Rb5 a3 4.Ra4 Rb2 5.Rb4 Rxa2 0-1)*

**2...Rd4**

*(También 2...Rc4 3.Re5 a3 4.Re4 Rc3 5.Re3 Rb2 6.Rd2 Rxa2 7.Rc2 ½½)*

**3.a3! para mantener la oposición**

*(También, 3.Re6 Rc4 4.Re5 Rc3 5.a3 Rb3 6.Rd4 Rxa3 7.Rc3 ½½)*

**3...Rc4 4.Re5 Rb3 5.Rd4 Rxa3 6.Rc3 ½½**

**2.Rb6**

2.Rd6 a3 3.Re6 Rc3 4.Rd5 Rb2 5.Rd4 Rxa2 6.Rc3 Rb1 0-1

2...Rc3 3.Rb5 a3 4.Ra4 Rb2 5.Rb4 Rxa2 0-1

1...Rd4 2.Re6 a3 3.Rf5! Rc3

3...Re3 4.Rg4 Rf2 5.Rh3 1/2 1/2

4.Re4 Rb2 5.Rd3 Rxa2 6.Rc2 1/2 1/2

No dudes en repasar varias veces estos caminos de los reyes enfrentados desde lejos para mantener la oposición. Calcular la oposición cuando están cercar es fácil, pero, esta oposición también existe cuando están alejados. La regla básica es que entre los reyes debe quedar una cantidad impar de casillas.

## B) PEON CONTRA PEON EN COLUMNAS VECINAS

Estos finales suelen depender exclusivamente de la posición de los reyes, son frecuentes las tablas porque, cuando el rey come el peón abandona la defensa del suyo.

Veamos como en el diagrama las blancas se las arreglan para hacer tablas:



Blancas juegan y hacen tablas

1.Rg4 Rd4 2.Rf4 Rd3 3.Rf5 1/2 1/2

Pondremos un par más, con la solución, pero, sin comentar nada porque los temas siempre son los mismos.



Blancas juegan y ganan

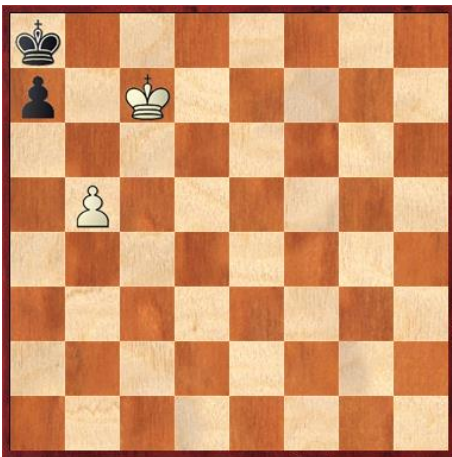
**1.Rd4!**

**1.Rd5? Rb4 2.Rd4 Rb3 3.f4 (3.Rd3 Rb2 4.f4 Rc1 1/2-1/2) 3...Rc2 4.Re5 Rd3 5.Rf6 Re4 1/2-1/2**

**1...Rc6**

1...g5 2.Re5 Rc4 3.Rf5 Rd3 4.Rxg5 1-0

**2.Re5 Rc5 3.f4 Rc4 4.Rf6 Rd3 5.Rxg6 1-0**



Blancas juegan y ganan

**1. Rc8**

### **C) PEON CONTRA PEON EN COLUMNAS SEPARADAS**

Cuando los peones se encuentran en columnas separadas, suele ser un problema de cálculo de tiempos de los peones y de los reyes. Hay que prestar especial atención en la colocación final de los reyes, si ambos bandos consiguen llegar a la coronación, ya que en ocasiones surgen posiciones de mate o de jaques ganadores por captura de material.

Y en este apartado, me gustaría poner solo un final muy antiguo, que me pusieron en el club donde yo empezaba, siempre me ha parecido brillante y casi incomprensible para un novato, supongo que muchos de vosotros ya lo conoceréis:



Blancas juegan y hacen tablas

Lo presentaré como lo presentaba, casi en forma de ritual, el Sr. Calvo, un señor mayor de mi club que decía con media sonrisa socarrona: ***“el peón blanco va para arriba y el peón negro para abajo, y aunque parezca mentira juegan blancas y hacen tablas sin saltar los cuadros de dos en dos”***.

Realmente para el rey blanco las cosas parecen casi imposibles de solucionar. El peón enemigo está inalcanzable, mientras que, el propio está a un solo cuadro de ser amenazado por el rey rival, pero...

**1.Rg7! h4 2.Rf6!** avanzando por la diagonal es la única manera de dar el máximo de efectividad a los movimientos del rey blanco, se acerca a su peón para defender su coronación y al mismo tiempo avanza una línea hacia el peón negro.

**2....h3**

**2...Rb6 3.Re5!!**

De nuevo por la diagonal, ahora ya está a solo un tiempo de entrar en el cuadrado del peón enemigo, pero también a un cuadro de defender la coronación de su peón. El negro tendrá que decidir que juega:

**h3 4.Rd6 h2 5.c7 Rb7 6.Rd7 h1D 7.c8D+ ½½**

**3.Re7 h2**

**3....Rb6 4.Rd7 ½½**

**4.c7 h1D 5.c8D+ ½½**