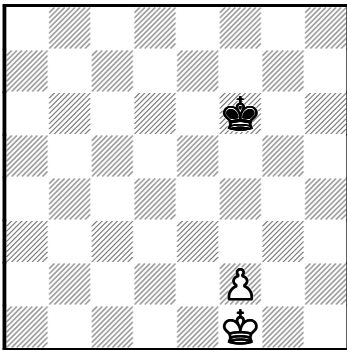


2. La oposición distante

Una vez que hemos aprendido lo que es una *oposición*, debemos aclarar ahora qué es una *oposición distante*.

¿Por qué *distante*? Cuando entre dos reyes hay una casilla libre, entonces tenemos una *oposición normal*, pero cuando hay tres o cinco (siempre un número impar) casillas libres, entonces tenemos una *oposición distante*.

A lo mejor alguien dirá: "Una o tres casillas... ¿y no es igual?, lo importante es tener la *oposición*". Si analizamos los ejemplos siguientes, veremos que no da igual. Es más, comprobaremos que a veces la entrada en una *oposición* directa lleva a la derrota, mientras que la entrada en una *oposición distante* conduce a la victoria, como nos muestra el ejemplo que sigue:



Si juegan las negras, hacen tablas fácilmente.

1...♔e6!

Ahora se apoderarán de la casilla f4 y las blancas no podrán conseguir nada. Pero ¿qué ocurre si les toca mover a las blancas?

1.♔e2 (o **1.♔g2**)

Está claro que las negras no pueden responder tranquilamente lo mismo de la línea anterior. Veamos:

1...♔f5 2.♔f3!

Las blancas tienen la *oposición*, y con eso ganan la partida. También pierde **1...♔e5**

por **2.♔e3**. Por tanto, la forma de salvar a las negras es una jugada única luego de **1.♔e2**:

1...♔e6!

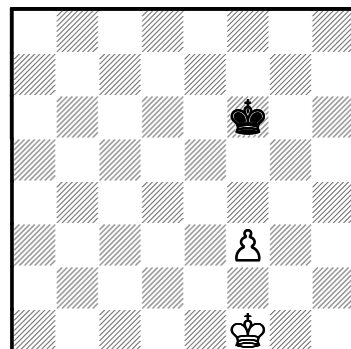
Con otras palabras, las negras dejan tres casillas entre los dos reyes y con eso entran en la *oposición distante*.

Ahora están listas para frenar cualquier jugada del rey blanco:

2.♔e3 ♔e5, o **2.♔f3 ♔f5**,

El resultado es tablas.

Observa la siguiente posición:



Sólo se diferencia del anterior ejemplo en que el peón se movió una casilla hacia adelante:

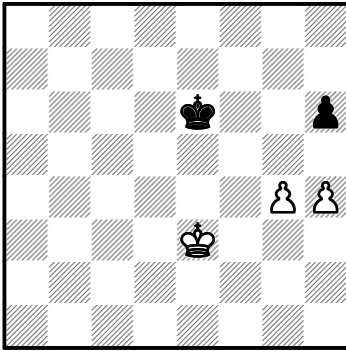
1.♔f2

Si 1.♔g1, ♔g7 y tablas.

1...♔f7 2.♔e3 ♔e7!

Oposición distante y tablas.

En el siguiente ejemplo se puede ver que una *oposición directa* perdería y una *distante* daría tablas.



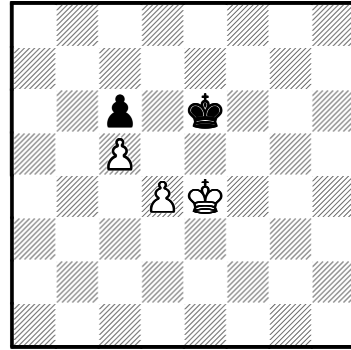
Si mueven las negras, pueden jugar 1...♔e5, pero con eso solucionarían sólo temporalmente sus problemas: las blancas moverían 2.♔f3 y las negras ya no encontrarían una casilla adecuada en f5, perderían la *oposición*, y con ello la partida. En general, cuando el juego se desarrolla como refleja el diagrama, las blancas ganan si consiguen ocupar con su rey una de las casillas d5, e5 o f5.

Pero las negras tienen a su alcance una *oposición distante*, lo que permitirá que se salven:

1...♔e7!!

No importa a qué lugar se dirija el rey blanco, las negras siempre tendrán una casilla adecuada. Recordad: ♔d4 - ♔d6, o ♔e4 - ♔e6, o ♔f4 - ♔f6, pero también ♔d3 - ♔d7, o ♔f3 - ♔f7, con lo cual siempre se conserva la *oposición*. Un

ejemplo muy sencillo nos lo da el Gran Maestro Rubén Fine en su libro de finales.



Juegan negras – pierden.
Juegan blancas – tablas.

Las negras pierden si tienen que mover porque pierden la *oposición*:

1...♔d7 2.♔f5 ♔e7 3.♔e5

Pierde igualmente:

1...♔f6 2.d5! cxd5 3.♔xd5 ♔e7 4.♔c6

Y las blancas ganan. Pero si éstas son las que juegan, las negras pueden obtener tablas gracias a la *oposición distante*:

1.♔f4 ♔f6 2.♔g4 ♔e6

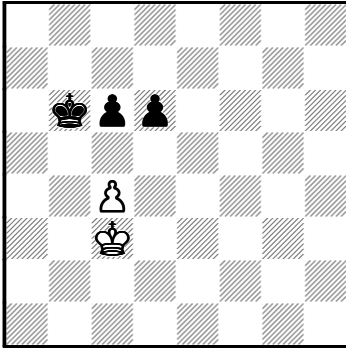
Ahora ya no es posible 2...♔g6 por 3.d5!

3.♔f3 ♔f7

Oposición distante y tablas.

Fijaos bien en que aquí perdería 3...♔d5 por 4.♔e3 ♔e6 5.♔e4, mientras las blancas ganarían la misma posición sólo porque juegan las negras.

Es un poco más difícil si el bando fuerte tiene un tiempo de reserva, como en el estudio que sigue:



Juegan blancas.

1.♔c2!

Perdería 1.♔b4? por 1...♔c7! 2.♔c3 ♕d7 3.♔d4 ♔e6! 4.♔e4 c5 5.♔f4 d5, y ganan las negras.

1...♔a6

Si 1...♔a5, 2.♔b3, o si 1...♔c5, 2.♔c3, con tablas en ambos casos.

2.♔b2!

De ningún modo se puede hacer 2.♔b3?, debido a 2...♔a5 3.♔a3 ♔b6 4.♔b3 ♔c7 5.♔c3 ♔d7 6.♔d4 ♔e6 7.♔e4 c5, y ese es el tiempo de reserva que proporciona la victoria a las negras.

2...♔a5 3.♔b3 ♔a6 4.♔b4! ♔b7

Si 4...♔b6, son tablas con 5.c5.

5.♔c3! ♔c7 6.♔d4 ♔d7 7.♔e4 ♔e7

Si 7...♔e6, 8.♔f4 d5 9.♔e3, y tablas.

8.♔e3!

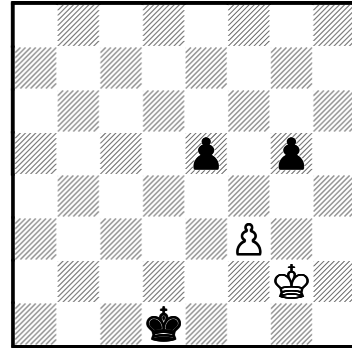
Perdería 8.♔f5? por 8...♔f7 9.♔g5 c5! 10.♔f5 ♔e7 11.♔f4 ♔f6, etc.

8...♔e6 9.♔f4!

A 9.♔e4?, c5!.

9...♔f6 10.♔e4 ♔g5 11.c5!, y tablas.

Veamos el ejemplo que sigue:



Juegan blancas.

El blanco tiene un peón de menos, y la pregunta es si puede salvarse o no. Veamos:

1.♔h1!

Si 1.♔f1, ♔d2 2.♔f2 ♔d3 3.♔g3 ♔e3 4.♔g4 ♔f2 5.♔xg5 ♔xf3, ganando.

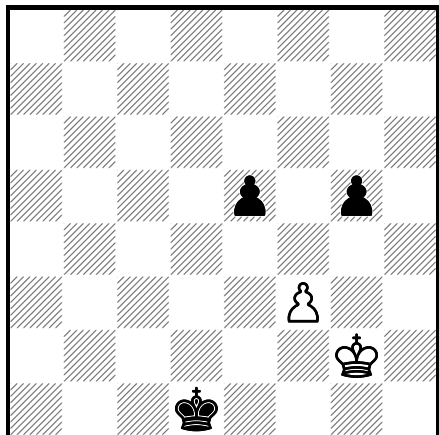
1...♔e1

A 1...g4, 2.♔g2 (si 2.fxg4, e4 3.g5 e3 4.g6 e2 5.g7 e1♚, y ganan) 2...gxf3 (si 2...♔e2, 3.fxg4 e4 4.g5 e3 5.g6 ♔d2 6.g7 e2 7.g8♚ e1♚, y tablas) 3.♔xf3 ♔d2 4.♔e4, con tablas.

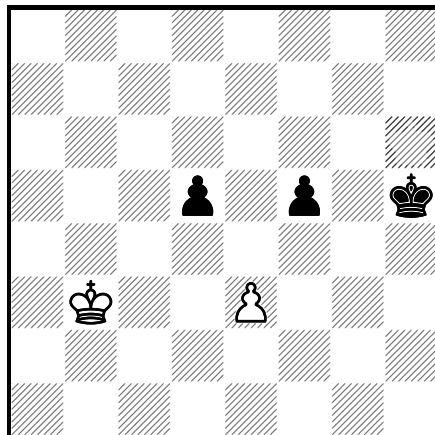
2.♔g1 ♔e2 3.♔g2 ♔d2 4.♔h2 ♔e3 5.♔g3 ♔d3 6.♔h3 g4 7.♔xg4 ♔e3 8.♔f5 ♔xf3 9.♔xe5

Tablas.

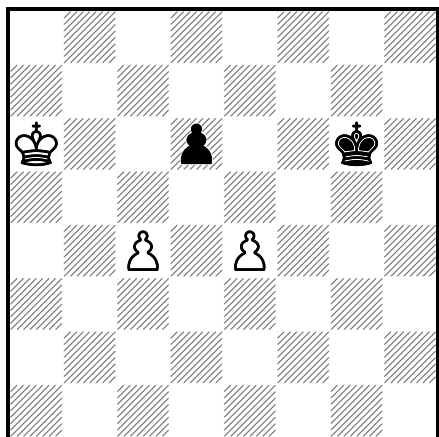
Test 2 La oposición distante



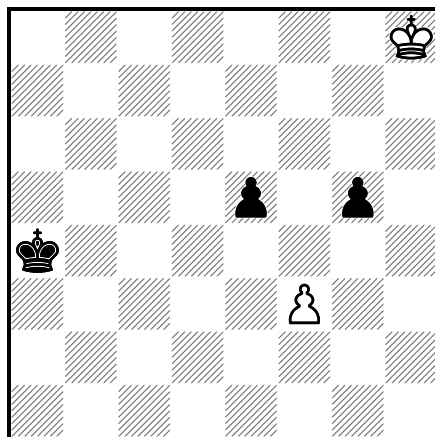
13) Juegan blancas y hacen tablas



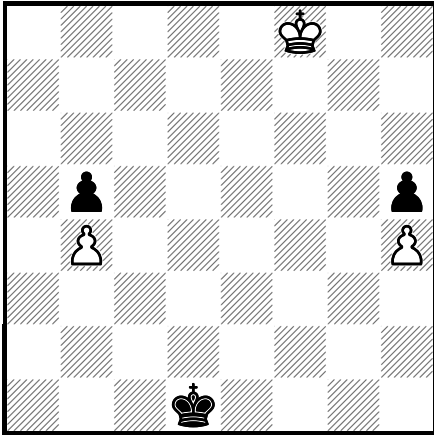
14) Juegan blancas y hacen tablas



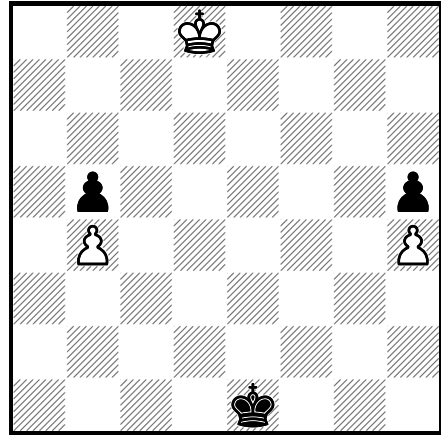
15) Juegan blancas y ganan



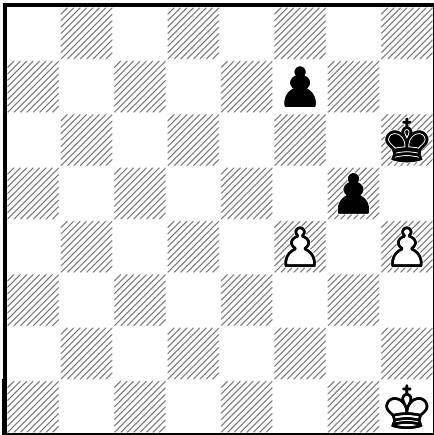
16) Juegan blancas y hacen tablas



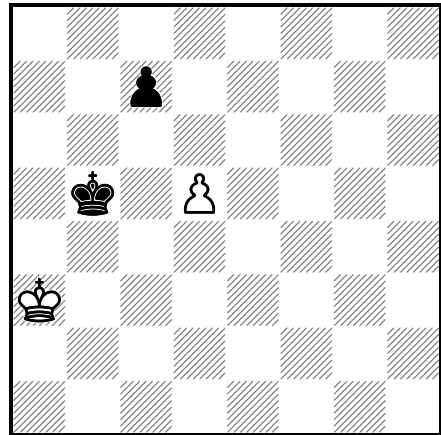
17) Juegan blancas y hacen tablas



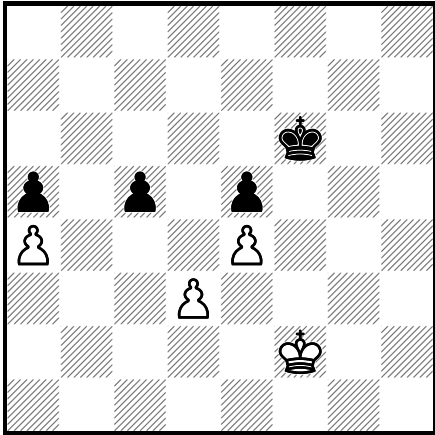
18) Juegan blancas y ganan



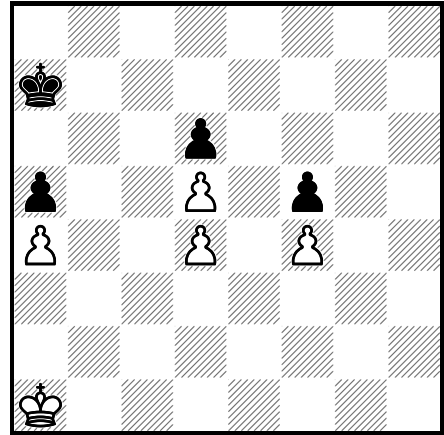
19) Juegan blancas y hacen tablas



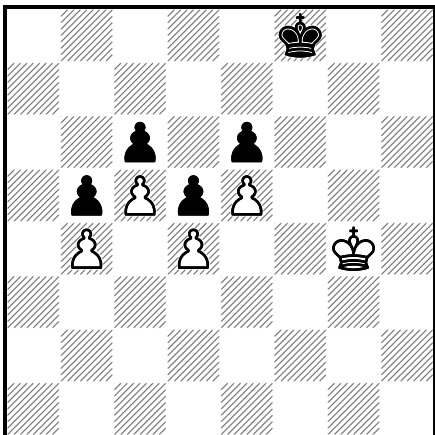
20) Juegan blancas y hacen tablas



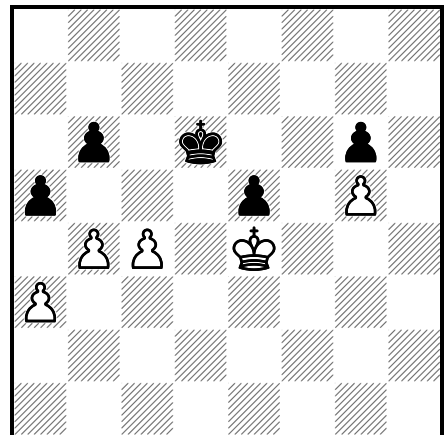
21) Juegan blancas y hacen tablas



22) Juegan blancas y ganan



23) Juegan negras y hacen tablas



24) Juegan negras y hacen tablas