

Solucionario

Ajedrez para todos

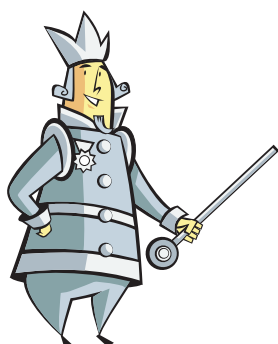
Iniciación

1



Edita: Balàgium Editors, SL
info@balagium.com
www.balagium.com

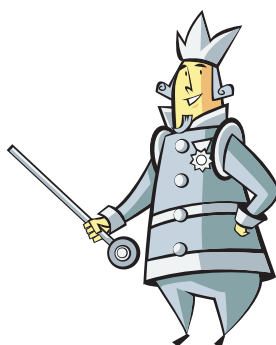
info@educachess.org
www.educachess.org



Edición 3ª: febrero 2011

Diseño cubierta: Jordi Prió Burgués
Maquetación: Jordi Prió Burgués
Ilustraciones: Ramon Mayals Marbà

© Jordi Prió Burgués
José Luis Vilela de Acuña
Balàgium Editors, SL
Ramon Mayals Marbà



Reservados todos los derechos.

Ninguna parte de esta publicación no puede ser reproducida, almacenada o transmitida por ningún medio sin permiso del editor.

Unidad 1

1

a Escribir e3

b Escribir g8

2

a Dibujar cuadrados en las casillas indicadas

b Dibujar cuadrados en las casillas indicadas

3

a Escribir fila 6

b Escribir columna f

4

a Dibujar un cuadrado en las casillas: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7

b Casillas: a1, a3, a5, a7

5

- 1 Dibujar un cuadrado en las casillas: a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7 y h8
- 2 Casillas: d1, c2, b3, a4 // h5, g6, f7, e8
- 3 Casillas: e1, d2, c3, b4, a5 // h4, g5, f6, e7, d8
- 4 Casillas: d1, e2, f3, g4, h5 // h1, g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8
- 5 Casillas: f1, e2, d3, c4, b5, a6
- 6 Casillas: h6, g7, f8

6

- 1 Los reyes y las damas están intercambiados
- 2 Los caballos y los alfiles están intercambiados
- 3 Las blancas y las negras están intercambiadas
- 4 El tablero no está bien colocado. La casilla h1 tiene que ser blanca
- 5 Los números de las filas están intercambiados
- 6 Las letras de las columnas están intercambiadas

7

- 1 Dibujar un cuadrado en las casillas: e1, f1, g1, h1, e2, f2, g2, h2, e3, f3, g3, h3, e4, f4, g4, h4
- 2 Casillas: a5, b5, c5, d5, a6, b6, c6, d6, a7, b7, c7, d7, a8, b8, c8, d8
- 3 Casillas: e5, f5, g5, h5, e6, f6, g6, h6, e7, f7, g7, h7, e8, f8, g8, h8
- 4 Casillas: a1, b1, c1, d1, a2, b2, c2, d2, a3, b3, c3, d3, a4, b4, c4, d4
- 5 Casillas: e1, f1, g1, e2, f2, g2, e3, f3, g3, e4, f4, g4, e5, f5, g5, e6, f6, g6, e7, f7, g7, e8, f8, g8
- 6 Casillas: a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8

A

Cogiendo como referencia un tablero de ajedrez, las palabras se encuentran en las siguientes coordenadas: Alfil: b4-f8, Caballo: h1-h7, columna: f1-f7, dama: a1-d1, diagonal: a1, h8, fila: a2-d2, pieza: a8-e8, peón: g1-g4, rey: a6-c6, torre: e6-e2

B

Juego

Unidad 2

1

El peón

- 1 Dibujar un círculo en las casillas: f3, f4 / c6, c5
- 2 Casillas: h4 / d5
- 3 Casillas: d6 / h3
- 4 Casillas: h3, h4 / a2
- 5 Casillas: c4 / f6, f5
- 6 Casillas: b7 / g4

2

El peón

- 1 Dibujar un círculo en las casillas: b3, b4; Rodear el peón de f7
- 2 Casillas: g7 / c2
- 3 Casillas: c6 / g3
- 4 Casillas: e6; Rodear a3 / a4
- 5 Casillas: f5 / c4; Rodear f2, f3 / c6
- 6 Casillas: b3, b4; Rodear f4

3

El peón

1 Juego

2 Juego

3 Juego

4 Juego

5 Juego

6 Juego

4

El peón

1 Dibujar un círculo en las casillas: d4, f4

2 Casilla: b4

3 Casillas: a6, b5, d5, g3

4 Casillas: b6, d6, e4, f4, g4, h4

5 Casillas: a3, b4, b5, d4, d5 / e5, f5, f3, g5, h5, h3

6 Casillas: b6, b5, c6, c5, d4, e4, f6, f4, g6, g4, h6

5

El peón

- 1 Torre negra
- 2 Caballo blanco
- 3 Caballo negro
- 4 Torre negra / Torre blanca
- 5 Torre negra / Torre blanca
- 6 Peón negro (e5) y peón blanco (d4), mutuamente

6

El peón

- 1 c3, cxd4, d5, d6, dxe7, e8
- 2 d4, dxc5, cxb6, b7, b8
- 3 c5, cxb4, bxc3, c2, c1
- 4 g6, gxf5, f4, f3, fxe2, e1
- 5 cxd3, dxe4, exf5, f6, fxg7, g8
- 6 exf5, f4, f3, fxe2, e1

7

El peón

1 Juego

2 Juego

3 Juego

4 Juego

5 Juego

6 Juego

8

El peón

Juego

9

El peón

- 1 Peón blanco a c4
- 2 Peón blanco a f4
- 3 Peón negro a h5
- 4 Peón blanco a g4
- 5 Peones blancos a e4, g4 / peón negro a b5
- 6 Peones blancos a b4, d4 / peón negro a g5

Unidad 3

1

La torre

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar un círculo en las casillas d7, d6, d5, d4, d3, d2, d1, a8, b8, c8, e8, f8, g8, h8
- 3 Casillas: d8, d7, d5, d4, a6, b6, c6, e6, f6
- 4 Ninguna casilla; se debe rodear la torre con un círculo
- 5 Casillas: b8, c8, d8, a7, a6, a5
- 6 Casillas: f4, f5, e3, d3, g3, h3

2

La torre

- 1 Ejemplo
- 2 Rodear el peón negro
- 3 Peón negro
- 4 Alfil blanco
- 5 Alfil blanco, caballo blanco
- 6 Caballo negro, dama negra

3

La torre

- 1 Ejemplo
- 2 1 jugada: Dibujar una flecha directa hacia la casilla a4
- 3 2 jugadas: Tc7 y Tc1
- 4 2 jugadas: Tf6 y Te6
- 5 3 jugadas: Tg3, Tg8 y Te8
- 6 3 jugadas: Ta6, Ta1 y Te1

4

La torre

- 1 Ejemplo
- 2 2 jugadas: Txf7 (capturando el peón blanco) y Tb7
- 3 3 jugadas: Ta4, Tf4 y Tf2
- 4 3 jugadas: Te7, Txe1 (capturando el caballo) y Th1
- 5 3 jugadas: Ta2, Ta8 y Tc8
- 6 3 jugadas: Tg4, Txc4 (capturando el peón blanco) y Ta4

5

La torre

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar un cuadrado en la casilla: c7
- 3 Casilla: g7
- 4 Casilla: f5
- 5 Casilla: c6
- 6 Casilla: c3

6

La torre

- 1 Ejemplo
- 2 4 jugadas: Txx4 (capturando peón), Txx7, Txc7, Txc3
- 3 5 jugadas: Txb4 (peón), Txb6, Txf6, Txf4, Txx4
- 4 3 jugadas con la torre de a1: Txa3(peón), Txa5, Txe5
2 jugadas con la torre de h1: Txx4 (alfil), Txx6
- 5 3 jugadas con la torre de d1: Txb1 (caballo), Txb6, Txb7
3 jugadas con la torre de f8: Txf4 (peón), Txx4, Txd4
- 6 3 jugadas con la torre de a4: Txb4 (peón), Txb1, Txb7
4 jugadas con la torre de e1: Txe8 (alfil), Txx8, Txx4, Txd4

7

La torre

a Juego

b Juego

8

La torre

Para ganar se tiene que ir aproximándose hacia la otra torre de manera que se encuentren en una misma diagonal.

1

El alfil

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar un círculo en las casillas: g2, f3, e4, d5, c6, b7, a8
- 3 b6, c7, d8, b4, c3, d2, e1
- 4 Ninguna casilla (se debe rodear con un círculo el alfil)
- 5 b6, b4, c3
- 6 g7, h8, e5, d4, g5

2

El alfil

- 1 Ejemplo
- 2 Rodear el peón negro
- 3 Rodear el caballo negro
- 4 Rodear el caballo blanco
- 5 Rodear el peón y la torre blancas
- 6 Rodear la dama y el caballo negros

3

El alfil

- 1 Ejemplo
- 2 1 jugada: flecha directa hacia la casilla g6
- 3 2 jugadas: Ae1 y Aa5
- 4 2 jugadas: Af6 y Ag5
- 5 2 jugadas: Ac4 y Af7
- 6 3 jugadas: Ah6, Ae3 y Ag1

4

El alfil

- 1 Ejemplo
- 2 2 jugadas: Axb4 (captura el peón negro) y Af8
- 3 3 jugadas: Ab2, Ae5 y Ab8
- 4 3 jugadas: Ab6, Af2 y Ae1
- 5 3 jugadas: Axc6 (peón blanco) Axe4 (peón blanco) y Ag2
- 6 3 jugadas: Axe5 (captura el peón negro), Af6 y Ah4

5

El alfil

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar un cuadrado en la casilla: g5
- 3 Casilla: g4
- 4 Casilla: f4
- 5 Casilla: f5
- 6 Casilla: e4

6

El alfil

- 1 Ejemplo
- 2 3 jugadas: Axb3 (captura caballo), Axd1, Axd4
- 3 4 jugadas: Axf4 (peón), Axf6, Axf8, Axc5
- 4 5 jugadas: Axb4 (peón), Axd2, Axf4, Axf2, Axd1
- 5 7 jugadas: Ag8, Axd5 (caballo), Axf3, Axf5, Axf8, Axa4, Axc2
- 6 5 jugadas: Axf3 (torre), Axc8, Axa6, Ab7, Axd5

7

El alfil

- 1 7 alfiles en la fila 1 (de a1 a g1) y 7 en la fila 8 (de b8 a h8)
- 2 Casillas ocupadas por alfiles: a5, d1, d7, f1, f2, f7, f8, g5, h1, h2, h7, h8.

8

El alfil

- 1 Juego
- 2 Juego

1

La dama

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar un círculo en las casillas: g4, f4, e4, d4, c4, b4, a4, h5, h6, h7, h8, h3, h2, h1, g5, f6, e7, d8, g3, f2, e1
- 3 Casillas: d2, d3
- 4 Casillas: d6, c6, b6, a6, f6, e7, e8, e5, e4, e3, d7, d5, c4, b3, a2, f7, g8, f5, g4, h3
- 5 Casillas: a2, c2, d2, b3, b4, a1, c3, d4, e5, c1
- 6 Casillas: d2, e2, c1, b1, d3, d1

2

La dama

- 1 Ejemplo
- 2 Redondear la torre negra
- 3 Caballo negro
- 4 Caballo y peón blancos
- 5 Alfil y caballo blancos
- 6 Torre y caballo negros

3

La dama

- 1 Ejemplo
- 2 1 jugada: flecha directa hacia la casilla d1
- 3 2 jugadas: Df5 y Db1
- 4 2 jugadas: Dd2 y Dg2 / Da2 y Dg2
- 5 2 jugadas: Dg2 y Dg7
- 6 3 jugadas: Dd7, Dg4 y Dg1 / Dd6, Dg3 y Dg1

4

La dama

- 1 Ejemplo
- 2 2 jugadas: Dxe5 (captura el peón blanco) y De1
- 3 2 jugadas: Dxb4 (captura el peón blanco) y De1
- 4 3 jugadas: Dxc4, Dc8 y Df8 (también otras posibilidades sin captura)
- 5 3 jugadas: Da8, Dxc8 (alfil negro) y Dg8
- 6 3 jugadas: Da5, Da1 y Db1

5

La dama

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar un cuadrado en la casilla: c3
- 3 casilla: g3
- 4 casilla: c4
- 5 casilla: c3
- 6 casilla: f6

6

La dama

- 1 Ejemplo
- 2 3 jugadas: Dxc3 (captura el alfil), Dxf3, Dxx5
- 3 5 jugadas: Dxc5 (alfil), Dxc8, Dxx3, Dxx2, Dxx7
- 4 5 jugadas: Dxb5 (caballo), Dxd7, Dxe8, Dxx5, Dxx3, también Dxx5 (caballo), Dxx3, Dxd7, Dxe8, Dxb5
- 5 6 jugadas: Dxd1 (torre), Dxb3, Dxb8, Dxa7, Dxx7, Dxx8, también Dxd1 (torre), Dxb3, Dxb8, Dxx8, Dxx7, Dxa7
- 6 5 jugadas: Dxe5 (torre), Dxa5, Dxd8, Dxb8, Dxx8; las dos últimas jugadas se pueden permutar Dxx8, Dxb8

7

La dama

1

Hay muchas soluciones (como mínimo 92).

Casillas ocupadas por damas: a4, b1, c5, d8, e2, f7, g3, h6.

2

Hay muchas soluciones.

Casillas ocupadas por damas: c6, d3, e5, f7, g4.

8

La dama

Casillas ganadoras: b3, c2, d6, f4, e8, h5.

1

El caballo

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar un círculo en las casillas: c7, b6
- 3 Ninguna casilla (se debe rodear con un círculo el caballo)
- 4 Casillas: c5, b6
- 5 Casillas: g3, d2, c3, c5, d6, f6
- 6 Casillas: g4, e4, d5, d7, g8, h7, h5

2

El caballo

- 1 Ejemplo
- 2 Rodear el alfil negro
- 3 Peón negro
- 4 Dama blanca
- 5 Torre y peón blancos
- 6 Torre y alfil negros

3

El caballo

- 1 Ejemplo
- 2 2 jugadas: flecha hacia la casilla f3 y flecha hacia la casilla e5
- 3 2 jugadas: Cd4 y Cb5
- 4 3 jugadas: Ce7, Cd5 y Cb6 (también hay otras opciones)
- 5 3 jugadas: Cf4, Ce2 y Cd4 (también hay otras opciones)
- 6 4 jugadas: Ce5, Cd3, Cb4 y Cd5 (otras opciones)

4

El caballo

- 1 Ejemplo
- 2 2 jugadas: Cxe4 (captura el peón blanco) y Cg5
- 3 3 jugadas: Cc6, Cxd4 (captura el peón blanco), Cc2
- 4 3 jugadas: Ce2, Cxf4 (captura el peón negro) y Cg6
- 5 4 jugadas: Cxf5 (torre negra), Cxe7 (peón negro), Cd5 y Cc7 (hay otras opciones)
- 6 4 jugadas: Cb5, Cxd4 (peón blanco), Cxf3 (alfil) y Ch2

5

El caballo

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar un cuadrado en la casilla: c7
- 3 Casilla: g6
- 4 Casilla: e6
- 5 Casilla: d3
- 6 Casilla: h5

6

El caballo

- 1 Ejemplo
- 2 4 jugadas: Cxh3 (captura dama), Cxf4, Ce6 y Cxc7
- 3 5 jugadas: Cf4, Cxe6 (peón negro), Cxf8, Cxd7 y Cxb6
- 4 7 jugadas: Cxf5 (alfil), Cxg3, Cxe2, Cxc3, Cxd5, Cxb6 y Cxd7
- 5 5 jugadas con el caballo de e3: Cd5, Cxc7 (torre), Cxa6, Cxb4, Cxa2
3 jugadas con el caballo de h8: Cxg6 (alfil), Cxf8, Cxd7
- 6 3 jugadas con el caballo de e2: Cxc3 (alfil), Cxa4 y Cxb2
3 jugadas con el caballo de g6: Cxe7 (peón), Cxd5 y Cxf4 o empezando capturando el alfil

7

El caballo

- 1 32 caballos colocados en todas las casillas blancas o en todas las negras. El caballo cuando salta cambia de color de casilla.
- 2 a3-c2, a1-b3, c3-b1, c1-a2, c2-a1, b3-c1, b1-a3, a2-c3, a3-c2, c1-a2, a1-b3, c3-b1, c2-a1, b1-a3, b3-c1, a2-c3

a1-c2-a3, b4-c2-a1, c1-a2-b4, a4-c3-a2-c1, b1-c3-a4, a3-c2, c4-a3-b1, c2-a3-c4

8

El caballo

1 Juego

2 Juego

1

El rey

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar un círculo en las casillas: g8, g7, h7
- 3 Casilla: a8
- 4 Casillas: d1, d2, f1, f2
- 5 Casillas: h1, g1
- 6 Casillas: d5, d6, f4, f6

2

El rey

- 1 Ejemplo
- 2 Rodear la torre blanca
- 3 Caballo blanco (el peón blanco no puede ser capturado en este momento porque está defendido por el caballo, ver la nota que explica que el rey no puede capturar una pieza defendida)
- 4 Peón blanco de g6 (el caballo no puede ser capturado en este momento por el rey ya que está defendido por el peón blanco de e5)
- 5 Alfil y peón de b5 blancos
- 6 Peón negro de e3 (el caballo y el peón negro de e4 no pueden ser capturados en este momento por el rey debido a que se encuentran defendidos)

3

El rey

- 1 Ejemplo
- 2 Casillas verdes: f2 y h2
Casillas rojas: f1 y h1
- 3 Casillas verdes: h1
Casillas rojas: f1 y f2
- 4 Casillas verdes: f6
Casillas rojas: e6, d6, d7, d8, e8, f8 y f7
- 5 Casillas verdes: d6, d7, f6 y f7
Casillas rojas: d5, e5 y f5
- 6 Casillas verdes: El rey no puede ir a ninguna casilla (el rey está en situación de ahogado)
Casillas rojas: g2, g3, g4 y h2

4

El rey

- 1 Ejemplo
- 2 6 jugadas: e2, e3, e4, e5, e6, e7 (hay muchas otras opciones para llegar a e7 en 6 jugadas. Para el rey, en el tablero de ajedrez, la trayectoria recta no es necesariamente el único camino más rápido)
- 3 6 jugadas: f2, e3, d4, d5, c6, c7; también f2, f3, e4, d5, c6, c7
- 4 5 jugadas: e7, e6, f5, f4, f3
- 5 6 jugadas: Re8, Rf7, Rxf6 (captura peón), Rxf5 (captura peón), Rxe4 (captura la torre) y Rf3.
- 6 6 jugadas: Rg2, Rf3, Rxe3, Rd4, Rc3, Rb4 (hay otras opciones)

5

El rey

- 1 Ejemplo
- 2 Dibujar círculos rojos en las casillas: c5, e5, c6 y e6 (tampoco puede capturar el peón de d5 por encontrarse defendido)
- 3 Casillas: e7, f7 y e5 (tampoco puede capturar el peón de e6 por encontrarse defendido)
- 4 Casillas: e8, e7, e6
- 5 Casillas: b8 y b7 (tampoco puede capturar el peón de a7 por encontrarse defendido). Además hay que rodear al rey negro ya que no se puede mover
- 6 Casillas: b8, d8 y d7 (tampoco puede capturar el peón de c7 por encontrarse defendido)

6

El rey

- 1 Ejemplo
- 2 Ejemplo
- 3 Gana el peón negro ya que el rey no puede capturarlo
- 4 Gana el rey negro: el peón no logra coronar porque el rey negro llega a tiempo con Re5, Rd6, Rc7 y captura el peón blanco
- 5 Gana el peón blanco ya que el rey no llega a capturarlo
- 6 Gana el rey blanco: el peón no logra coronar porque el rey blanco llega a tiempo con Re3, Rf3 y captura el peón negro

7

El rey

- 1 Gana quien consiga la oposición y no esté más alejado de su casilla origen
- 2 Gana quien consiga la oposición y no esté más alejado de su casilla origen

8

El rey

- 1 Juego
- 2 Juego

A

El rey

La estrategia consiste en forzar al adversario a moverse a la fila 7 para colocarse después en la octava fila.

En un tablero de ajedrez las posibilidades de caminos aumentan porque en cada fila hay un número par de casillas, por lo que no es simétrico ir hacia la derecha o la izquierda.

Además, también hay más filas que en el original juego sobre un tablero de 5 filas y 5 columnas.

B

El rey

La estrategia del comepiezas se fundamenta en colocar las piezas en casillas amenazadas por piezas del adversario para que esté obligado a comerlas.

Las piezas que tienen más capacidad de capturar son las primeras que se deberían perder.

También es necesario no quedarse con peones bloqueados para evitar al final quedarse con estos peones y no poder jugar, lo cual significa que no gana ningún jugador.

Una vez los alumnos hayan visto la unidad 4, puede decidirse, en caso de empate, que gana quien tiene menos puntos en piezas.

Unidad 4

1

- 1 Dama: 23
- Torre: 14
- Alfil: 11
- Caballo: 3
- Peón: 1

- 2 Dama: 21
- Torre: 14
- Alfil: 7
- Caballo: 8
- Peón: 2

2

- 1 Peón: 1ª frase
- 2 Rey: 3, 6 y 7
- 3 Dama: 3, 6, 7 y 8
- 4 Alfil: 4, 7 y 8
- 5 Caballo: 2 y 5
- 6 Torre: 6 y 8

3

- 1 Rodear la torre negra
- 2 Rodear la dama blanca
- 3 Rodear la dama blanca
- 4 Rodear la torre negra
- 5 Rodear la torre negra
- 6 Rodear la dama blanca

4

- 1 Ejemplo
- 2 Blancas: 6 puntos
Negras: 7 puntos
- 3 Blancas: 11 puntos
Negras: 16 puntos
- 4 Blancas: 14 puntos
Negras: 20 puntos
- 5 Blancas: 17 puntos
Negras: 20 puntos
- 6 Blancas: 40 puntos
Negras: 40 puntos

5

- 1 Ejemplo
- 2 Blancas: 3 puntos Negras: 8 puntos
Diferencia: 5 Rodear negras
- 3 Blancas: 9 puntos Negras: 10 puntos
Diferencia: 1 Rodear negras
- 4 Blancas: 3 puntos Negras: 0 puntos
Diferencia: 3 Rodear blancas
- 5 Blancas: 11 puntos Negras: 10 puntos
Diferencia: 1 Rodear blancas
- 6 Blancas: 14 puntos Negras: 16 puntos
Diferencia: 2 Rodear negras

6

- 1 Ejemplo
- 2 Peón
- 3 Peón
- 4 Dama
- 5 Caballo
- 6 Peón

7

- 1 Ejemplo
- 2 Caballo negro // alfil negro
- 3 Caballo negro // alfil negro
- 4 Peón blanco
- 5 Dama negra
- 6 Alfil negro

8

- 1 Ejemplo
- 2 Torre
- 3 Alfil
- 4 Dama
- 5 Peón
- 6 Caballo

Unidad 5

1

- 1 Trazar un círculo en los peones de: b6, f7 y g7 y en la torre negra
- 2 Peones de: a6, b7,g7 y el alfil negro
- 3 Peones de: c7, g7, h7
- 4 Peones de b6, f5, g5, h6 y caballo negro
- 5 Peones de: a7, f5, alfil y torre de c8
- 6 Peones de f7, g7, alfil y torre de e7

2

- 1 Sí: d2, e3. No: f4, g5, h6
- 2 Sí: e2, h1. No: e4, f5
- 3 Sí: e7. No: a3, c5, d6, f8, a5
- 4 Sí: d6. No: c3, c5, d2, f2, g3, g5
- 5 Sí: f7. No: c2, d3, e4, f5, h5
- 6 Sí: a5, c6. No: b5, c5, d5, e5, c4, d4, e4, f3, d2

3

- 1 Jugada de ataque, se debe rodear el caballo negro
- 2 Jugada errónea
- 3 Jugada neutra
- 4 Jugada de defensa, rodear el caballo negro (que se defiende)
- 5 Jugada errónea ya que las negras perderán el caballo
- 6 Jugada de defensa, rodear el caballo negro

4

- 1 Cf4
- 2 Tf6
- 3 Cc2
- 4 Tg8
- 5 d5
- 6 Ac6

5

1 Flecha azul

2 Verde

3 Marrón

4 Marrón

5 Verde

6 Azul

6

1 Defender

2 Interponer

3 Mover

4 Capturar

5 Mover

6 Defender

7

- 1 Rodear el peón blanco (a2), flecha desde peón hacia a3 o a4
- 2 Rodear el caballo negro (b8), Ca6
- 3 Rodear el caballo negro (f8), Tf7
- 4 Rodear el peón blanco (b2), b3
- 5 Rodear el peón blanco (b3), b4
- 6 Rodear el caballo negro (b8), Te8

8

- 1 Rodear el peón blanco (e4), d3
- 2 Rodear el alfil blanco (f4), g3 (si se aparta el alfil se pierde peón)
- 3 Rodear la torre negra (e7), Ae6 o Txe1
- 4 Rodear la dama negra (e8), Dxe1 (de otra manera las blancas pueden capturar la torre)
- 5 Rodear el caballo blanco (f3), Cxd4 (única debido a la doble amenaza del caballo negro sobre dama y caballo de las blancas)
- 6 Jugada especial: f6! es la mejor jugada, porque consigue coronar un peón

9

- 1 Rodear la dama negra (e8), De7 (también Dh5)
- 2 Rodear la dama negra (b7), Ad5 o d5 (Si la dama se mueve, se pierde la torre)
- 3 Rodear la dama negra (f8), Dxd8
- 4 Rodear la dama negra (f7), e6
- 5 Rodear la dama negra (f7), Cxd5
- 6 Rodear la dama negra (g7), Cg6

10

- 1 Flecha verde
- 2 Azul
- 3 Marrón
- 4 Verde
- 5 Marrón
- 6 Azul

11

- 1 Ejemplo
- 2 Ejemplo
- 3 Rodear g2
- 4 Rodear d1
- 5 Rodear g2 (el blanco debe capturar el peón) Axc6
- 6 Rodear b1 (el blanco debe capturar el peón) Txb6

12

- 1 Círculos en las casillas: c3, f2, g3, f6
- 2 Casillas: d4, c4, d3, e3, h4, g6, h7
- 3 Casilla: h8
- 4 Casillas: sólo e2, pues cualquier otro movimiento del caballo permite que la torre negra capture libremente el alfil blanco.
- 5 Casillas: b4 y b1 (Txb1); la torre no debe mover a a3 porque quedaría indefenso el caballo negro.
- 6 Casillas: f6, g4

13

- 1 Caballo de c6
- 2 Caballo de f6
- 3 Peón de e5
- 4 Caballo de f6
- 5 Caballos de f6 y d7
- 6 Peones de b7, c5 y f6

14

- 1 Negras
- 2 Blancas
- 3 Negras
- 4 Blancas
- 5 Negras
- 6 Negras

15

- 1 Cb4
- 2 ... Te5
- 3 Tc7
- 4 ... Dd7
- 5 Ce1
- 6 ... Dh8

Unidad 6

1

- 1 Ad5+
- 2 Tb7+
- 3 Dc4+
- 4 Ce7+
- 5 e6+
- 6 c5+ (hace jaque el alfil al avanzar el peón)

2

- 1 El rey puede ir a las casillas: g7y h7
- 2 Casillas: a6, a7, b8, c8
- 3 Casillas: c7, e7, e8
- 4 Casillas: e7, f8
- 5 Casillas: b6, d8
- 6 Casillas: f8, g8, h8

3

- 1 Se defiende con la jugada Af1 (si se interpone la torre, se pierde)
- 2 c4
- 3 Df2
- 4 Cc3 (si Te5, se pierde)
- 5 Ce3
- 6 Cuando la pieza que ataca es el caballo, no se puede interponer ninguna pieza

4

- 1 Rodear el alfil negro, la jugada es Txe4
- 2 Torre negra, Axc1
- 3 Dama negra, Dxd4
- 4 Torre negra, Cxh5
- 5 Alfil negro, Txd4 (con la dama se pierde material)
- 6 Caballo negro, Axc4 (con la torre se pierde material)

5

1 No

2 Sí

3 Sí

4 Sí

5 Sí

6 No

6

1 Td8++

2 Dh8++

3 Ae4++

4 Dg5++

5 Cf7++

6 d8=D++

7

- 1 Se puede jugar: Tb8 / Rf8 o mover cualquiera de los peones negros
- 2 Rg8 o mover la torre negra
- 3 Rb7 o mover el alfil
- 4 Mover los peones de f7 o h7, o mover la torre de f8 a e8
- 5 Mover la torre de g8 o los peones de g7 o h7
- 6 Td6 o Cc6 (son las mejores)

8

- 1 Ejemplo
- 2 La dama negra en c1, d1, e1
- 3 La torre negra en f1, e1, d1
- 4 El peón negro en d2
- 5 El caballo blanco en e7
- 6 El alfil blanco en e5, f6

9

- 1 Extraer el peón en f7
- 2 El alfil en e7
- 3 El alfil en d3
- 4 El caballo en e3
- 5 El caballo en g6
- 6 El peón en c2

10

- 1 El rey negro en la casilla h8
- 2 Rey negro en d8
- 3 Rey blanco en g1
- 4 Rey blanco a d1
- 5 Rey negro en e5
- 6 Rey blanco en e1

11

- 1 Td8++
- 2 Ce7++
- 3 Dc8++
- 4 Tc8++
- 5 c4++
- 6 Dh8++

12

- 1 Ch3++
- 2 Dd4++
- 3 Ah3++
- 4 Aa3++
- 5 Th1++ o Tg1++
- 6 Cb5++

13

- 1 Dg7++
- 2 Td-g7++
- 3 Dxb7++
- 4 Dxc7++
- 5 Axb7++
- 6 Txe7++

14

- 1 Txd1++ o Dxd1++
- 2 Dxc2++
- 3 Dg4++
- 4 Txe2++
- 5 Te1++
- 6 Th1++

Unitat 7

1

- 1 Ac3 (clavando la torre)
- 2 Ab3 (clavando la torre)
- 3 Db8 (clavando el caballo)
- 4 Ac4 (clavando la torre)
- 5 Te1 (clavando el alfil)
- 6 Th8 (clavando el caballo)

2

- 1 Th2+ (ganando la torre)
- 2 Ag4+ (ganando la dama)
- 3 Dh2+ (ganando la dama)
- 4 Ac5+ (ganando el caballo)
- 5 Tg1 (ganando la torre o intercambiando la dama por torre y alfil). Hay otros rayos X con Ad4+ (ganando calidad)
- 6 Dd5+ (ganando la torre)

3

- 1 Cc7+ (ganando la torre)
- 2 Ad6+ (ganando el caballo)
- 3 Td7+ (ganando el alfil)
- 4 Th4+ (intercambiando torre por dama)
- 5 Ce7 (ganando la torre o la dama)
- 6 Ae4 (ganando una torre)

4

- 1 Cd3+ (ganando la torre)
- 2 c5+ (ganando la torre)
- 3 Af4+ (ganando la dama)
- 4 Te4+ o Tc3+ (ganando la dama)
- 5 Ad4+ o Ac1+ (ganando la torre)
- 6 Te5+ o Tb3+ (ganando la torre)

5

- 1 Dh5+ (apartando después el alfil)
- 2 e4 (tapando la amenaza)
- 3 Cd6+ (una vez se mueva el rey negro, Cxb7 eliminando la amenaza)
- 4 Rf1 (amenazando la torre adversaria y saliendo de la clavada)
- 5 Dc2+ (capturando después la torre de b1)
- 6 Cf6+ (moviendo la dama después), o moviendo la dama inmediatamente a una casilla en que no se pierda el caballo, como puede ser Df4 o Db3 por ejemplo.

6

- 1 Rh7 o Rf7 (defendiendo la torre)
- 2 Ch5
- 3 Rf5+ y cuando el rey blanco mueva entonces son las blancas las que pierden su torre
- 4 Ad4
- 5 Dc5+ (apartando la torre después)
- 6 De4+ (apartando el caballo después)

7

- 1 Axf4 (eliminando la amenaza)
- 2 Tb8+ (apartando el alfil después) o Td4 clavando el caballo
- 3 Ce5+ (capturando el peón de c4 después); dicho sea de paso las blancas pudieran también hacer la pequeña combinación 1.Axc4 con la idea de 1...Txc4 2.Ce5+ ganando la torre
- 4 Db4 o Da3 (clavando la torre negra)
- 5 Tb1 (defendiendo el caballo)
- 6 Td8 (amenazando la captura del alfil negro) o Te4 (clavando el peón de e5, porque de capturar las negras el caballo, las blancas capturan el alfil negro)

8

- 1 Tg8 (defendiendo el alfil)
- 2 Ab6+ (apartando la torre después)
- 3 Ab6+ (apartando la torre después)
- 4 Apartar el rey negro a una de las columnas adyacentes, de forma tal que la torre quede defendiendo al alfil
- 5 Ab7 (clavando el caballo)
- 6 Tf4 (impidiendo la captura del alfil negro por la amenaza de jaque mate en la fila 1)

9

- 1 Txf7+ (después Txd5)
- 2 Txe6 (después Txc5)
- 3 Axc7+ (después Dxe5)
- 4 Axe6+ (después Txc5)
- 5 Txb6+ (después Rxc4)
- 6 Axe6+ (después Txd5)

A

- 1 Txf7+, escribir debajo del tablero: destrucción de defensas
- 2 Te1+, rayos x
- 3 b4+, descubierta
- 4 Ad5+, doble amenaza
- 5 Tg1, clavada
- 6 Db2+, doble amenaza

B

- 1 Axf2+, descubierta
- 2 Ac4, doble amenaza
- 3 Dd2+, doble amenaza
- 4 Td2, clavada (jaque mate si Dg4)
- 5 Af5+, rayos X
- 6 Cc5, doble amenaza

C

- 1 Td1, clavada
- 2 Txf8, destrucción de defensa
- 3 Da8+, rayos X
- 4 Ac8+, doble amenaza
- 5 Cf6+, descubierta
- 6 Cc4, doble amenaza

Unidad 8

1

- 1 Marcar: enroque corto
- 2 Enroque largo
- 3 Enroque corto
- 4 Enroque largo
- 5 Enroque largo
- 6 Enroque corto

2

- 1 Ejemplo
- 2 No se puede enrocar, opción A, rodear el alfil y el caballo de g8 negros
- 3 No, C, marcar el jaque de la dama blanca sobre el rey negro
- 4 No, B, rodear el rey blanco porque se ha movido
- 5 Sí, enroque corto
- 6 No, D y A, rodear el alfil blanco, marcar la casilla que amenaza (c8) y rodear el caballo negro que impide realizar el enroque corto

3

- 1 Te1+ (con cualquiera de las dos torres)
- 2 g5 (si las negras no quieren perder el caballo, éste deberá saltar a g8 impidiendo el enroque de su rey)
- 3 Td1 (con cualquiera de las dos torres)
- 4 Ah3 o Td1
- 5 Ce6 (impide el enroque por ambos lados)
- 6 Ah4

4

- 1 Axf2+ (obligando al rey a moverse)
- 2 Dxd1+ (obligando al rey a moverse)
- 3 Te8+ (con cualquiera de las dos torres, obligando al rey a moverse)
- 4 Dh4+ (obligando al rey a moverse)
- 5 Cc2+ (obligando al rey a moverse, pues no es bueno intercambiar la dama por el caballo)
- 6 Cd4 (obligando al rey a moverse para defender el peón de c2)

Unidad 9

1

- 1 Ganan negras
- 2 Ganan blancas
- 3 Ganan negras
- 4 Ganan blancas
- 5 Tablas
- 6 Tablas

2

- 1 Rodear No
- 2 Si (el blanco)
- 3 Si (el negro)
- 4 No
- 5 Si (el blanco)
- 6 Si (el negro)

3

- 1 Txd7+
- 2 Ah5 (clava la torre y después la captura)
- 3
 1. Ta3+, Rb5 (única)
 2. Tb3+ (rayos x, intercambiando las torres)
- 4 Ah4+ (rayos x, capturando el peón en la siguiente jugada)
- 5 Td2 (capturando el peón blanco)
- 6 Ac3 (evitando que ningún peón llegue a coronar)

4

- 1
 1. De8+, Rh7
 2. Dh5+, Rg8 (y se van repitiendo las jugadas)
- 2
 1. Dh5+, Rg8 o Rg7
 2. Dg5+, Rh8 o Rh7 (y se van repitiendo las jugadas)
- 3
 1. Dd8+, Ra7
 2. Dd4+, Ra8 o Rb8 (y se van repitiendo las jugadas)

Si 2.Dd4+ b6, entonces 3.Dd7+ seguida de Dd8+, Dd7+, repitiéndose las jugadas.
- 4
 1. Cf8+, Rh8
 2. Cg6+, Rh7 (y se van repitiendo las jugadas)
- 5
 1. Ae3+, Rb8
 2. Af4+, Ra7 (y se van repitiendo las jugadas)
- 6
 1. Ta1+, Rb7 o Rb6
 2. Tb1+, Ra8 o Ra7 (de otra forma pierde la torre negra; y se van repitiendo las jugadas)

5

- 1 Ahogado
- 2 Jaque mate
- 3 Ahogado
- 4 Jaque mate
- 5 Jaque mate
- 6 Ahogado

6

- 1 Df2
- 2 Rd3 o Rf3 o Re4 o Rf4
- 3 Tg2
- 4 Tg1
- 5 Cf3
- 6 d1= Dama o Torre



A

- 1 El rey blanco está ahogado
- 2 Por material insuficiente
- 3 La dama blanca dará jaque continuo al rey negro (De1+ y Dh4+)
- 4 Por material insuficiente. Alfiles del mismo color
- 5 El rey blanco está ahogado
- 6 Por repetición de jugadas (partida igualada)

Unidad 10

1

- 1 Th8++ // círculos en las casillas b7, c7 y d7
- 2 Ta5+, obligando a retroceder al rey negro // d4, e4 y f4
- 3 Ta6 o Tc6 evitando que el rey se escape // ningún círculo-
- 4 Ta4, jugada de espera // e5, f5, g5 y g6
- 5 Tb6, obligando al rey negro a retroceder// d5, e5, f5, d7, e7 y f7
- 6 Tb5, jugada de espera // f5, g5, h6 y h7

2

- 1 Rc2 o Rd2 o Re2 // círculos a las casillas e3 y e4
- 2 Tf7+ o Tf2+ // e3, e4 y e5
- 3 Th7 // a7 y a8
- 4 Th4 // b4, c4, d4, b5 y b6
- 5 Th1++ // g6, g5 y g4
- 6 Tf1+ // e5, e6 y e7

3

- 1 Th5 // el rey negro puede ir a todas las casillas
- 2 Th6+ // a5, b5 y c5
- 3 Rd4 // d5, e5 y f5
- 4 Re4 // b5, c5 y d5
- 5 Ta5 // f5, g5, h6 y h7
- 6 Tg5 (jugada de espera) // a5, b5 y c5

4

- 1 Th8++ // círculos en las casillas g2, g3 y g4
- 2 Rf7 // g7 y g8
- 3 Td5 // b5 y c5
- 4 Tg7 (jugada de espera) // g1, g2 y g3
- 5 Re4+ // ningún círculo-
- 6 Ta8 (para después jugar Ta2) // d2, e2 y f2

5

- 1 Dd3 // círculos en c4 y b5
- 2 Dc3+ // a3, b3, c3, c4 y b5
- 3 Rb4 // b5, c5, a6, c6 y c7
- 4 Dd5 // b6, d6, d7 y d8
- 5 Dd2 // a1, c1, b2 y c2
- 6 Rb3 // a2 y b2

6

- 1 Rc4 // a5, b5, c5, c6 y b7
- 2 Db2++ o Dd1++ o De1++// c1, a2, b2 y c2
- 3 Dg2++ // g1, g2, g3 y h3
- 4 Dd7 // b7, c7, a8 y c8
- 5 Dg3 // g4, h4, g5, g6 y h6
- 6 Dg6++ // g5, g6 y g7