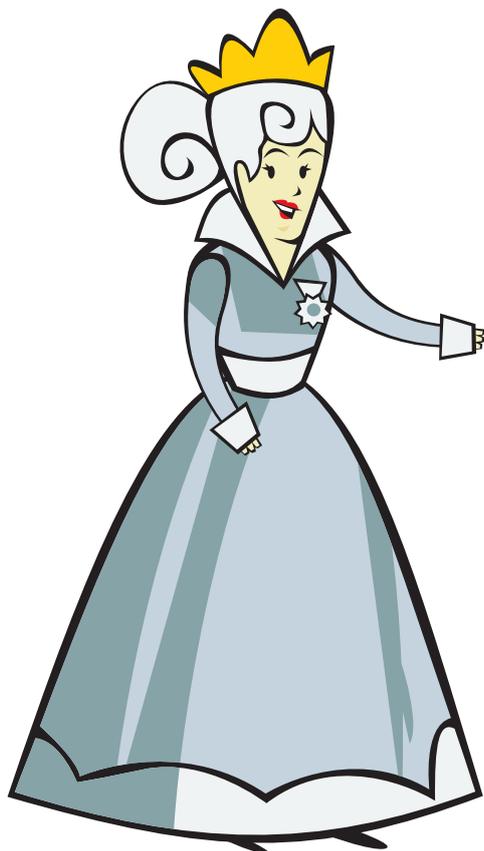


Solucionario

Ajedrez para todos

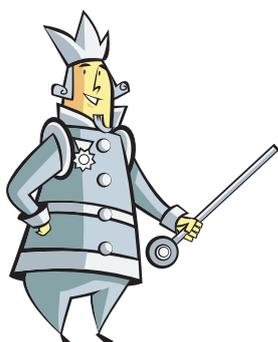
Avanzado

1



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

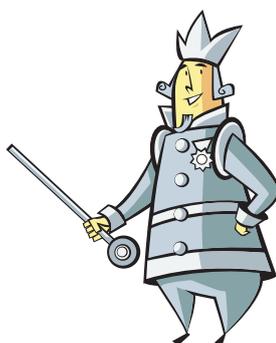
info@educachess.org
www.educachess.org



Edición: junio 2016

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

- 1 Cerrada
- 2 Semiabierta
- 3 Abierta
- 4 Semiabierta
- 5 Abierta
- 6 Cerrada

2

- 1 De semiabierta a abierta
- 2 De semiabierta a abierta
- 3 De cerrada a abierta

3

- 1 Caro-Kann
- 2 Francesa
- 3 Doble peón de rey
- 4 Siciliana
- 5 Pirc
- 6 Alekhine

4

- 1 Nimzo-India
- 2 Eslava
- 3 India del Rey
- 4 India de Dama
- 5 Gambito de Dama Aceptado
- 6 Gambito de Dama Rehusado

5

- 1 Apertura Larsen
- 2 Apertura Inglesa
- 3 Apertura Reti
(también puede alcanzarse esta posición a partir de la Apertura de Fianchetto de Rey).
- 4 Apertura Bird
- 5 Apertura Sokolsky
- 6 Apertura Inglesa

A

- 1 Defensa Caro'-Kann
- 2 Defensa Holandesa
- 3 Defensa Siciliana
- 4 Apertura Ruy López
- 5 Defensa Grünfeld
- 6 Defensa Alekhine

B

- 1 Defensa Nimzo-India
- 2 Defensa Escandinava
- 3 Defensa India del Rey
- 4 Defensa Francesa
- 5 Defensa Eslava
- 6 Gambito de Dama Rehusado

Unidad 2

1

- 1 Variante Principal
- 2 Variante Bird
- 3 Variante Berlinese
- 4 Variante Steinitz
- 5 Variante Jaenisch (también conocida como Schliemann)
- 6 Variante Clásica

2

- 1 Variante del Centro
- 2 Ataque Worrall
- 3 Variante del Cambio Diferido
- 4 Línea principal de la Variante Cerrada
- 5 Variante del Centro
- 6 Línea principal de la Variante Cerrada

3

- 1 Variante Chigorin
- 2 Variante Ragozin
- 3 Variante Breyer
- 4 Variante Smyslov
- 5 Variante Chigorin
- 6 Variante Zaitsev

4

- 1 Abierta
- 2 SemiAbierta
- 3 Cerrada
- 4 SemiAbierta
- 5 Cerrada
- 6 Abierta

5

- 1 Variante A enlaza con comentario 4
- 2 Variante B enlaza con comentario 5
- 3 Variante C enlaza con comentario 7
- 4 Variante D enlaza con comentario 3

6

- 1 Variante A enlaza con comentario 2
- 2 Variante B enlaza con comentario 7
- 3 Variante C enlaza con comentario 4
- 4 Variante D enlaza con comentario 5

7

- 1 Posición 2 enlaza con comentario d
- 2 Posición 3 enlaza con comentario e
- 3 Posición 4 enlaza con comentario b

Unidad 3

1

- 1 Después de 6...Rxf7 las blancas tienen un caballo de menos. Deben continuar con 7.Ac4+ desarrollando el alfil con ganancia de tiempo y preparando el enroque corto.

- 2 Después de 5...Rxf7 las blancas tienen un caballo de menos. Deben continuar con 6.Ce5+.

- 3 Después de 5...gxf3 las blancas tienen un caballo de menos. Deben continuar 6.Dxf3.

- 4 Después de 6...gxh2+ las blancas tienen 3 peones de menos. Deben continuar con 7.Rh1, protegiendo a su rey detrás del peón adversario; capturar el peón con 7.Rxh2 es peor ya que el rey blanco queda demasiado expuesto (y de todas formas el peón de h2 es débil y puede ser capturado cuando las blancas lo deseen).

2

- 1 Diagrama 1 enlaza con comentario b)
- 2 Diagrama 2 enlaza con comentario d)
- 3 Diagrama 3 enlaza con comentario a)
- 4 Diagrama 4 enlaza con comentario c)

3

- 1 Diagrama 1 enlaza con comentario b)
- 2 Diagrama 2 enlaza con comentario c)
- 3 Diagrama 3 enlaza con comentario d)
- 4 Diagrama 4 enlaza con comentario a)

4

- 1 Diagrama 1 enlaza con comentario b)
- 2 Diagrama 2 enlaza con comentario c)
- 3 Diagrama 3 enlaza con comentario d)
- 4 Diagrama 4 enlaza con comentario a)

A

- 1 Variante Wilkes-Barre
- 2 Gambito Evans
- 3 Gambito Volga
- 4 Gambito Morra
- 5 Gambito Marshall
- 6 Gambito Cochrane-Vitolinsh

Unidad 4

1

1 B

2 C

3 C

4 B

2

1 C

2 B

3 C

4 A

3

1 B

2 A

3 B

4 B

4

1 B

2 C

3 C

4 A

5

1 B

2 C

3 B

4 A

6

1 Valoraciones: C
Planes: A y D

2 Valoraciones: B
Planes: B y D

7

1 Valoraciones: B
Planes: C y D

2 Valoraciones: B
Planes: B y D

Unidad 5

1

1 A)

Para entablar en esta posición basta con defensa pasiva.

Las blancas tienen sus piezas menores en posiciones de las que no pueden ser desalojadas. Basta realizar movimientos de rey sin permitir que el peón de f2 sea atacado con dama y rey.

2 B)

En esta posición si las negras se defienden pasivamente con 1...Ca7, las blancas tienen formas fáciles de progresar, gracias a su fuerte peón pasado **a**.

Por ello es necesario pasar al contraataque con 1...Cd4, cuya amenaza es 2...Cf3+ 3Rf1 (3.Rh1? Th2++) Ch2+ 4.Re1 Cf3+ con jaque perpetuo. Las blancas no pueden evitarlo.

3 A)

Si las negras abandonan el control de la 8ª horizontal con su torre, permitirían a las blancas penetrar con dama y torre en 8ª horizontal generando un ataque indetenible contra el rey negro.

Por ello en este caso lo correcto es defenderse pasivamente, manteniendo una fortaleza defensiva.

4 A)

El final de peones que se produce en la variante 1...Rc8, a pesar de los peones de ventaja blancos (h2 y h3), es tablas porque las negras construyen una fortaleza tal que el rey de las blancas no puede penetrar en el territorio negro, ni los peones blancos promover.

Ello se logra colocando el peón **b** en la casilla b6 y trayendo el rey al flanco de rey (casillas h7, h8 y g8).

2

1 1...Ce7!

Economía de fuerzas, las negras defienden el peón con la pieza de menor valor desde la posición más centralizada.

En comparación 1...Ca7 es inferior porque la posición del caballo en a7 es descentralizada y además interfiere a la torre negra de a8.

2 1...g6

Es la forma más económica de defenderse de la amenaza.

La debilidad que se crea en las casillas f6 y h6 no puede ser aprovechada por las blancas. Adicionalmente al jugar 1...g6 se está dando espacio al rey negro en la casilla g7.

3 1...Rf7!

El rey, que está inactivo en g8, se incorpora a la lucha en tarea defensiva.

De esa forma las negras mantienen el resto de sus piezas en posición activa, listas para ser usadas ofensivamente.

4 1...Te8!

En esta posición parece haber una doble amenaza de Dxe7 y Txxg7++ que no puede ser satisfactoriamente defendida.

Sin embargo, cuando profundizamos un poco nos damos cuenta de que ésta última no es realmente una amenaza porque las negras capturarían Dxxg7, seguido de Cf2+ capturando la dama.

Entonces vemos que la jugada correcta es defender el caballo con 1...Te8!

Ahora no sigue 2.Txxg7++ como ya fue explicado, ni tampoco 2.Axxg7 debido a 2...Cf2+ ganando.

3

1

1...Dg4!

Las blancas amenazaban jugadas como Cf5 o Axf6.

Con la jugada del texto las negras eliminan ambas amenazas y además proponen el cambio de damas, lo cual restaría potencial ofensivo a las blancas.

2

1...Ad6!

Las negras fuerzan el cambio del alfil de e5, que ocupa una posición muy agresiva apuntando hacia el enroque negro. Esa simplificación ayuda a defender mejor la posición.

Tras 2.Tad1 Axe5 3.Dx35 hay amenazas de ataque descubierto en la columna **d**, pero las negras la conjuran proponiendo cambio de damas con 3...Db8, con lo cual evitan también los descubiertos en la columna **d**.

3

1...Dg1+! 2.Dxg1 Txf1 3.Rxf1 Ce2+ jaque doble capturando la torre y ganando la partida.

También 1...Dxf4! conduce al mismo resultado tras 2.Dxf4 Tg1+!

4

1...Axf6+! 2.Dxf6 Df4+!

Este jaque permite simplificar las damas, tras lo cual ya el ataque blanco se diluye.

4

1

1...Ae7!

Forzando la eliminación del peligrosísimo alfil de f6. Ahora si 2.Ae5 Ad6 nuevamente buscando eliminar el alfil.

Por otro lado si 2.Axe6 Axf6! 3.Axd7 Dxd7 y las negras tienen una excelente posición, cuentan ya con un peón por la calidad y el peón de d4 también caerá (observa que 1.Tf4 permite a las negras recuperar la calidad con 1...Ag5).

2

1...Ab4!

Forzando la eliminación del alfil de c3 que es peligroso por su control de la debilitada gran diagonal negra.

3

La forma directa de aliviar la presión es 1.Cc2! forzando el cambio del fuerte caballo de b4, ya que hay simultáneamente ataque sobre la torre de a3.

4

La idea para librarse de la activa dama blanca es buscar la simplificación con 1...Df6.

Por ejemplo si 1.Dxf6 Axf6 3.Cd5 Ad8 y aunque las blancas están mejor, la desaparición de la dama blanca le ha restado fuerza al posible ataque de las blancas.

5

1

1.Cd2!

Es la jugada correcta porque es necesario traer el caballo a f1 para defender el punto h2 cuando las negras jueguen Dd6 o Dc7 amenazando penetrar en h2.

2

1...Ch6! 2.Ted1 Cf7 y el peón de d6 queda sólidamente defendido por el caballo de f7, que dicho sea de paso, no puede ser amenazado por las piezas blancas.

3

1.Tdd2 Ca4 2.Ce3 Tcb8 3.Cd1 y el peón de b2 queda defendido.

También se puede comenzar con 1.Ce3 y tras 1...Ca4 2.Tdd2 Teb8 3.Cd1 tenemos la misma posición.

Incorrecto es 1.Ce3 Ca4 2.Tb1? por 2...Cxc3.

4

1.Rh1 Tcg8 2.f3 y el peón de g2 queda defendido de la forma más económica.

También 1.Rh2 con similar idea es posible.

6

1

1...Db4!

Por un lado amenaza el alfil de a4, por otro lado busca penetrar con De1 creando la amenaza Dh1++.

2

1...Cg4!

Amenaza el peón de f2 con dama y caballo. Y ahora cuando las blancas lo defienden con 2.Td2, entonces las negras tienen contrajuego dinámico con 2...Ce5! cuya idea es 3.Dxd6 Dxd6 4.Txd6 Cc4 con doble amenaza sobre torre y peón de b2.

3

Sí.

Las negras tienen una sola forma de defensa que es mediante el contraataque sobre el rey blanco con 1...Dh1+! 2.Re2 Cf4+ 3.Re3 Cxg2+.

Ahora si 4.Axg2 Dxg2 y las blancas no tienen forma de forzar la victoria.

Por otro lado si 4.Re2 Cf4+ da posición ganadora a las negras.

4

1.Ae5!

(La jugada 1.Ae3 es muy pasiva, las negras pueden en ese caso consolidar su ventaja material de un peón con relativa facilidad. Por ejemplo, 1...Cc5! con doble ataque a torre y peón de a4 y el caballo no puede ser capturado por Txd1+ ganando).

1...Dxf2+ 2.Rh3 y ahora las blancas amenazan Txf6+, con su ofensivo alfil fuertemente ubicado en e5 las blancas tienen contrajuego por el material de menos.

7

- 1 Las amenazas de las blancas en el flanco de rey son muy fuertes, quieren cambiar peones en g6 seguido del sacrificio del alfil en g6 para dismantelar totalmente al rey negro.
La mejor y única forma que tienen las negras de mantenerse con vida es mediante el sacrificio defensivo 1...Txd3 2.Txd3 Dxe5 con el cual las negras eliminan el peligroso alfil blanco, obtienen un peón por la calidad y activan su dama.
Las blancas tienen ventaja, pero las negras continúan en la lucha.

- 2 1...Txf3! 2.gxf3 Cxd4 y las negras tienen compensación por la calidad entregada.

- 3 1...Cxf6! 2.gxf6 Axf6 con ataque sobre la dama y sobre el peón de c3.
Cuando la dama blanca mueva el peón en c3 será capturado y las negras tendrán 3 peones por el caballo entregado. Además de que su rey está entonces seguro.
Si 3.Ag5 Axf6 4.Dxg5 Dxg5 5.Txg5 Txc3 también con 3 peones por la pieza.

- 4 1...Axf6! 2.Axf6+ Dxf6! 3.Cxf6 Txf6 las negras han conseguido torre, caballo y peón por la dama.
Además las amenazas inmediatas sobre su rey han desaparecido y el peón pasado **f** amenaza avanzar.
Las negras tienen contrajuego.

8

- 1 1...Dxg5! 2.Dxg5 bxc3
Las negras han evitado el mate y tienen 3 piezas menores por la dama.

- 2 1...Dxh3! eliminando la fuerte torre atacante 2. gxh3 Rxh5.
Las negras han obtenido torre y dos alfiles por la dama, lo cual les otorga superioridad material. El rey negro está expuesto en h5 pero las piezas blancas no están en condiciones de crearle peligro.

- 3 Para defenderse las blancas tienen que atacar con rapidez frente a las amenazas negras. La solución es un contrasacrificio que les permita despejar la 1ª horizontal para que la torre de a1 entre en juego de inmediato. Ello se logra tanto con 1.Af4 como con 1.Ae3. Comparando resulta que 1.Af4 es más fuerte pues tras 1...Txf4 2.Axe6+ Rg7 3.Te2 Dh4 existe la doble amenaza con 4.g3. En el caso 1.Ae3 Txe3 2.Txe3 Dxe3 3.Dxh5 Te7 las blancas también han logrado rechazar el ataque; la posición resultante es complicada.

- 4 1...Cc6! contrasacrificio para desviar a la dama blanca hacia a8. 2.Cxg7+ (2.Dxa8 fxe6 3.Ag6+ Rd7 y las negras tienen posición ganadora, amenazan Tf8+) Rf8 3.Dxa8 Rxc7 4.Tb1 Dd4 5.Dxb7 Ca5! con ventaja de las negras. Dicho sea de paso, también 1...Cd7 con similar idea, es efectiva.

9

1 1...h5! porque se bloquea la posición de los peones en el flanco de rey evitando apertura de columnas.

No se puede capturar 2.Dxh5? por 2...Dxc++.

2 1.h3 y ahora las negras no pueden abrir ninguna columna, pues si 1...h4 2.g4! y si 1...g4 2.h4!

3 1...g6! evita la ruptura.

4 1.e5! este peón bloquea totalmente la acción del alfil.

10

- 1 No, porque tras 1...d5 2.g5 y cuando el caballo se retire se pierde el peón de d5 sin compensación.

- 2 Sí, tras 1...e5 2.b5 Ca5 el peón en e5 está aún suficientemente defendido.
Por otra lado tras 1...e5 2.dxe5 Cfxe5 3.Ag5 Cxf3 4.gxf3 Dxf3 5.Axd8 Txd8 las negras tienen excelente compensación por la calidad.

- 3 Sí, pues tras 2.g5 Cd7 el peón de d5 sigue estando suficientemente defendido.

- 4 No, porque tras 1...d5 2.exd5 Txd5 3.Axh7!+ es un golpe táctico que gana la partida.
O sea que en este caso no sirve la ruptura porque se abre la diagonal del alfil blanco que asesta un golpe táctico ganador.

- 5 Si 1...d5 2.g5 y la ventaja es de las blancas porque no es bueno 2...Ch5 3.Ccxd5.
Por eso lo correcto es sacrificar primero la calidad en c3, debilitando el enroque blanco y eliminando el caballo de c3.
Tras 1...Txc3 2.bxc3 d5, si 3.g5 además de 3...Ch5 existe la más fuerte 3...Axc3+ 4.Rb1 Ra4!
con un ataque ganador sobre el enroque blanco.

- 6 No, porque se abre la diagonal e3-a7 para el alfil blanco sobre el enroque negro.
Por ejemplo, 1...e5 2.dxe5 Txe5 (2...Cxe5 3.Ac5 gana la calidad) 3.Dd4 Dxa5 4.Tb5 Da6 5.Dc3 (con doble amenaza Dc7+ y Ta5) Dd6 6.Ac5 ganando calidad.

11

1 1...Dxc4+! 2.Ad3 Ae2+! y ahora si 3.Axe2 De6! y si 3.Rxe2 Dg4+! seguido de Dg7.

2 1.Dc1! con doble ataque sobre la torre clavada en e3 y sobre el peón de c6.
Lo mejor es 1...Txd4 y entonces 2.fxe3 atacando la torre y creando doble amenaza de captura Dxc6+ y Txf7.
Las blancas obtendrán un peón de ventaja.

3 1...e4! jugada intermedia cuya idea es que la dama negra se incorpore a la defensa del flanco de rey a través de la diagonal c3-h8.
Tras 2.Cxe4 3.gxf6 Rg7 a pesar de que el enroque negro está debilitado la acción defensiva de la dama negra impide que se produzca un jaque perpetuo o se refuerze el ataque.

4 1.Te3! la clave es que esta jugada defiende el peón de h3, amenazando 2.Rxg2.
La torre no puede ser capturada porque la dama negra quedaría indefensa. Y tras 1...Axb3 2.Dxh4 Cxh4 3.Txh3 las blancas ganan una pieza.



A

- 1 1...Tf1+! 2.Dxf1 Dxe3+ 3.Df2 (3.Rg2? h3++) Dxc5+ 4.Rf1 Dc1+ 5.De1 Df4+ 6.Re2 Df3+ 7.Rd2 Dd3+ y el rey blanco no podrá escapar a los jaques de la dama (se pide al lector comprobarlo).

- 2 1.h6+! Rxh6 2.Df8+ Rh5 3.Dc5+! f5 (3...Rf4 4.Df5+!; 3...Rh4 4.Dh5+) 4.Dxf5+! y cuando las negras capturan la dama se produce el ahogado.
Si 1...Rf6 tampoco las negras podrán evitar las tablas, por ejemplo, 1...Dd8+ 2.Rf5 Df6+ y es similar a la idea ya mostrada.

- 3 1...Txd4! 2.Rxd4 Ce6+! e.Re5 Cxf4 4.Axf4 y este final de alfiles de distinto color es tablas a pesar de los dos peones de ventaja de las blancas (se pide al lector comprobarlo).

- 4 No, pues tras 1.Th8+ Re7 2.Txa8 De1+ 3.Rc2 Df2+! 4.Rc3 (4.Rd3 Dg3+! 5.Rd4 Dd6+ 6.Re3 Dg3+ el rey blanco no puede escapar al jaque perpetuo) De3+ 5.Rb4 De1+! 6.Dc3 (6.Rc5 Df2+!) Dxe4+ 7.Rc5 Dd5+ 8.Rb4 De4+ y no hay forma de evitar el jaque perpetuo.

Unidad 6

1

1 1.b4+ Axb4 2.Ab6+ axb6 3.Dxa8++

2 1...g4+! 2.Rxg4 Ah5+ 3.Rf5 Dg5++

3 1.g4+! Rxh4 2.Rg2 y es inevitable el mate en la próxima jugada con 3.Cf5++

4 1.b4! Dxb4 2.Tab1 y cuando la dama negra mueva despejando la columna **b**, 3.Tb8+ es ganadora.

5 1...e2! 2.Dxe2 Cf3+ 3. Dxf3 Txe1+ 4.Rf2 Tf1+ 5.Rxf1 Dxf3+ ganando.
Observa que 1...Cf3+ no es efectiva por 2.Dxf3 3.Txg7+ Rf8 4.Tf1

6 1...g5! 2.Dxg5 (2.Cxg5 Th6! ganando) Txe6 y las negras ganan una pieza.
Observa que en la posición inicial parece que las negras ganan una pieza fácilmente con 1...Txe6, pero las negras tienen el sorpresivo recurso 2.g5! y de pronto la torre negra en e6 no tiene casilla para escapar.

2

- 1 1.Cf6+ gxf6 2.exf6 y las negras no tienen defensa satisfactoria ante la doble amenaza Dg3+ seguido de Dg7++ y Dxf8+ seguido de Td8++.

- 2 1...Ca4! (amenaza a la dama y mate con torre) y ahora tanto 2.bxa4 Txb6 como 2. Rxa4 Ta1++ conducen a la victoria de las negras.

- 3 1.Cg5! (amenaza mate en Dh7++) hxg5 2.Th3 y no hay defensa satisfactoria contra la amenaza Dh7++.

- 4 1...Cg3+! 2.hxg3 (2.Dxg3 Txb1 es ganador para las negras) Ta8! y no hay defensa satisfactoria contra la amenaza Th8++.

- 5 1...Cxg3! 2.Axd5 Ce4+! 3.Rh1 Cxf2+ 4.Txf2 Txd1+ 5.Tf1 Txf1++
Si 2.hxg3 Txg3+! y mate a la siguiente.

- 6 1...Cc4+! 2.bxc4 Txa4+! 3.Rxa4 Da2+ 4.Rb4 Db2+ 5.Rc5 (5.Ra5 Da3++) Dxf2+ y cuando el rey blanco mueva se pierde la dama en b6.

3

- 1 1...Ad5+ 2.Dxd5 Dh1+ seguido de Dxd5 ganando dama.

- 2 1.Ac4+! Dxc4 2.De8+ Cxe8 3.Tf8++

- 3 1.Axg7! Axg7 2.Dh5 (amenaza Dxe7) h6 3.Ah7+! seguido de 4.Dxc5 ganando la dama a cambio de dos alfiles.

- 4 1.Af6! y ahora las negras pueden capturar en 3 formas:
a) 1...Cxf6 2.Dxg6++
b) 1...Dxf6 2.Dh7++
c) 1...Txf6 2.Dh8+ Rf7 3.Th7+ Cg7 4.Txg7++

- 5 1...Ag2+! 2.Txg2 Df1+ 3.Tg1 Cg3+! 4.hxg3 Dh3++

- 6 1...Ag1+! 2.Txg1 Cxf3+ 3.Rh1 Txh3++

4

- 1 1.Ta7! Dxa7 (1...Db6 2.Tb7! y cuando las negras capturan la torre, bien con la dama o con la torre, sigue 3.Dd8+ y mate a la siguiente) 2.Dd8+ Txd8 3.Txd8++.

- 2 1...Tc5! y ahora:
 - a) 2.Txd7 Tc1++
 - b) 2.Txc5 Dxb7 y ganando.
 - c) 2.dxc5 Dd1++

- 3 1...Td1+! 2.Txd1 (2.Axd1 Dxb2++) Dxc3 ganando.
No sirve 2.Ra2 por 2...Dxc2 amenazando mate con Dxb2

- 4 1...Txd3+! 2.Txd3 Cbc4 3.Ra4 b5++

- 5 1.Txf2 gxf2 2.Txf5! Rxf5 3.g4+ Rxc4 4.Rg2 con un final de peones ganador pues el peón a promociona rápidamente.
En caso de 3...Re6 tras 4.Rg2 el final de peones es también ganador.

- 6 1...Txe1+ 2.Txe1 Te2!! y ahora:
 - a) 3.Dxf6 Txe1+ 4.Rh2 gxf6 ganando.
 - b) 3.Txe2 Dxc3 ganando.
 - c) 3.Da1 Dxf2+ seguido de 4...Dxc2++.

5

- 1 1.Dxd4! Dxd4 2.Cf5 con triple amenaza de Ch6++, Ce7++ y Cxd4.
Lo mejor para las negras es evitar el mate con 2...h5 y tras 3.Cxd4 las blancas tienen ventaja decisiva.

- 2 1...Dc4+! 2.Axc4 Txf2 y no hay defensa satisfactoria contra la amenaza Th1++.
Con el sacrificio de la dama negra se desvía el alfil blanco de la diagonal a4-e8 que evita el mate al rey negro con Dxf8+ Rxf8 y Te8++.

- 3 1...Dxc1! 2.Dxc1 Txc3! ganando, pues si 3.Dxc3 Ce2+ seguido de la captura de la dama, y si la dama se mueve a otra casilla en la 3ª jugada sigue 3...Tc1 con la misma idea del jaque doble con caballo en e2.

- 4 1...Dxh3+! 2.Rxh3 Cxf2+ seguido de 3...Cxd3 con ataque doble a las torres blancas.

- 5 1...Dg2+! 2.Txg2 Te1+ y las negras dan mate en 2 jugadas.

- 6 1.Dd8+! Rxd8 2.Cc6+! Re8 3.Td8++

A

- 1 1...Dxf4+ 2.Rxf4 g5+ 3.Rg4 Ce3+ seguido de 4...Cxc2 ganando.

- 2 1...h4+ 2.Rg4 f5+! 3.Txf5 Tg2++

- 3 1...Cb3+! 2.axb3 Cc5! y no hay defensa satisfactoria contra Cxb3+ en la próxima jugada (observa que Cxb3+ amenaza doblemente a rey y dama blancas, y además sería jaque mate si el rey blanco no se procura una casilla de escape).

- 4 1...Txd1+! 2.Rxd1 (2.Txd1 Dxc2++) Dg1+ 3.Re2 Ag4+ 4.Rd3 Df1+ con ataque de rayos X sobre rey y dama de las blancas.

- 5 1...Ab3! (amenaza 2...a2 seguido de la promoción del peón) 2.cxb3 a2! 3.Cxa2 cxb3 y el peón pasado negro promociona porque no se puede evitar.
Si 2.Cxb3 cxb3 y las negras también promocionan.

- 6 1.Ac6+! Dxc6 2.Txf8+ Rxf8 3.Axe7+ Re8 4.Af6+ Rf8 5.De7+ Rg8 6.Dxg7++

B

1. 1.Txf6+! Rxf6 2.Dg4! (amenaza De6++) y las negras no tienen defensa satisfactoria, por ejemplo:
 - a) 2...Tce8 3.Tf1+ Re7 4.Ag5+ ganando.
 - b) 2...Re7 3.De6+ Rd8 4.Ag5+ con mate en dos jugadas.
 - c) 2...Dc5+ 3.Rh1 Re7 4.Ag5+ Rf8 (4...Af6 5.Te1+ Rd8 6.Axf6+ Rc7 7.Axh8 Txf8 8.Te7+ Rb8 9.Dd7 ganando) 5.Tf1+ Rg7 6.Dd7+ 7.Rg8 Df7++

2. 1.Txh7+! Rxh7 2.De7+ Rg6 (2...Rh6 3.Th8+ ganando) 3.Tg8+ Rf5 4.Dd7+ Ce6 5.Dd5++

3. 1.Dg5+! Axf5 2.hxg5+ Rh5 3.Th8! (amenaza mate con Txh7++) Dxh8 (o 3...Dg7) 4.g4++

4. 1.f5! Axf5 (1...gxf5 2.Dc7 f4 3.Dxf4 Dxf4 4.exf4 Th4 5.g3 y la torre negra ha quedado encerrada) 2.Dc7 atacando la torre de h2, que no tiene escapatoria.

5. 1...Ag1+ 2.Dxg1 De2+ 3.Dg2 (3.Rh1? Ae4+ ganando) Dxg2+ 4.Rxg2 Ae4+ 5.Rf2 Axb7 con un final igualado.

6. 1...Cg3+! 2.Rg1 (2.hxg3 Th5++) Txc4+ (a la descubierta) y mate a la siguiente jugada.

C

- 1 1...Cd1! 2.Dxc2 (2.Db8 Df2+ 3.Rh1 Df1++) Te1++

- 2 1...Cg3+! 2.hxg3 Tf6! (amenaza Th6++) 3.Txf2 exf2 y no hay forma de evitar mat en la próxima jugada mediante Th6++.

- 3 1.Cg6! Txb6 2.Cf8+ Rg8 3.Cxd7+ (a la descubierta) seguido de 4.Cxb6 ganando.

- 4 1...Af3+! 2.gxf3 Dxd2+! 3.Rxd2 Cxf3+ 4.R mueve Cxe5 con posición ganadora para las negras que tienen 3 peones de ventaja.
Si las blancas no aceptan el sacrificio del alfil reciben mate: 2.Rc1 Dc2++ o 2.Re1 Cc2++.

- 5 1...Cf3+ 2.exf3 (2.Rf2 De1+! 3.Rg2 [3.Rxf3? Dxf1++] Dxe2+!! 4.Axe2 ahogado; 2.Rg2 Dxe2+!! 3.Axe2 ahogado) Dxf1+! 3.Rxf1 ahogado.

- 6 1.Axe5+! Dxe5 2.Dh8+! Rxh8 3.Cxf7+ seguido de 4.Cxe5 con final fácilmente ganador con la pieza de ventaja.

D

1. 1.Td8+! Dxd8 (1...Axd8 2.Dxh8+ Rxh8 3.Tf8++) 2.De6+ Rf8 3.Df7++

2. 1...Cxb2! 2.Dxb2 Dxf1+! 3.Rxf1 Txc1+ 4.R mueve Tc2+ con ataque de rayos X sobre rey y dama blancas, y tras capturar la dama el final de peones es ganador para las negras.

3. 1.Da7! Da5 (1...Dxa7 2.Txd8+ Txd8 3.Txd8++; 1...Txd2 2.Dxc7 ganando) 2.Dxa6! Dc7 3.Da7! y ya las negras no tienen defensa satisfactoria.

4. 1...Ad3! 2.Dxd3 Df2+ 3.Rh1 Dxe1+! 4.Txe1 Cf2+ 5.Rg1 Cxd3 con ventaja ganadora.

5. 1.Ab7+! Dxb7 2.De8+ Ra7 3.Ad4+ Ra6 4.Da4++

6. 1.De1! (amenaza Dxe7 seguido de Tf8++) Dd8 (1...Dxe1 2.Tf8++; 1...Dxf6 2.De8+ y mate a la próxima; 1...Rg8 2.Te6 Df8 3.Te8 ganando) 2.Te6 y no hay defensa satisfactoria contra 3.Te8+.

Unidad 7

1

- 1 Las negras deben enrocar largo, porque enrocar corto es virtualmente un suicidio ya que todas las piezas blancas apuntan hacia ese sector del tablero, además de que existen líneas abiertas para el ataque en ese flanco como es la columna **g** y la diagonal d3-h7. En el flanco de dama el rey negro estará seguro; eventualmente se moverá hacia b8 (y de ser necesario incluso a a8).
- 2 Las negras deben enrocar corto, ya que si lo hacen en el flanco de dama las blancas obtendrían un fuerte ataque de inmediato con la ruptura b4-b5. Observa que varias piezas blancas están adecuadamente ubicadas para atacar en el flanco de dama, los peones avanzados **b** y **c**, la torre en b1 apoyando la ruptura b4-b5, el fuerte caballo centralizado en d5 y el alfil de g2 apuntando hacia b7.
- 3 Las blancas deben enrocar largo. En el flanco de rey son las negras las que tienen más espacio y algunas de sus piezas están ya preparadas para un eventual ataque en ese sector. Observa que los peones negros del flanco de rey están avanzados y pueden continuar haciéndolo, además de que la dama, el caballo de g6 y el alfil de d7 están apuntando hacia el flanco de rey blanco. Sin embargo en el flanco de dama el rey blanco estará completamente seguro.
- 4 El blanco debe enrocar largo, porque de enrocarse hacia el flanco de rey se situaría bajo el fuego directo de las negras que cuentan con más espacio en el flanco de rey y está preparadas para forzar apertura de líneas en el flanco de rey con la ruptura h5-h4.
- 5 Las negras deben enrocar corto, donde su rey estará más seguro. Si enroca en el flanco de dama las blancas cuentan con la columna **b** semi abierta para atacar además de que el enroque negro en el ala de dama estaría seriamente debilitado por la presencia del peón negro en a5
- 6 Enrocando largo el rey negro estará más seguro que en el flanco de rey, pues en este último la avalancha de peones blancos está muy avanzada y ello facilitaría un rápido ataque al primer jugador en ese sector.

2

- 1 1.g4 Cxg4 2.Axe7 Cxe7 (2...Txe7 3.Tg1!, por ejemplo 3...Cf6 4.Dg2 Ce8 5.Cd5 Td7 6.Cf6+ ganando) 3.Tg1! (la jugada consecuente y lógica, la torre ocupa la columna que se ha abierto sobre el enroque negro para crear amenazas en ese sector) Cf6 y ahora tanto 4.Dg2 como 4.Ab5 son fuertes continuaciones del ataque (4.Dg2 Cxf5 5.Ad3! e4 6.Cxe4 Cxe4 7.Axe4 con gran ventaja blanca, ahora no sirve 7...g6 por 8.Td5 ganando).
- 2 1...b5 2.axb5 axb5 3.Cxb5 (3.Axb5 Axb5 4.Cxb5 Db8 o 4...Tb8 con ideas similares a las de la línea principal) Db8 (en este caso las negras traen la dama a la columna recién abierta **b** y mantienen la torre de dama en la otra columna abierta que es la **a**; también era posible jugar 3...Tb8) 4.Cc3 Db4 con la idea de traer la torre de rey a la columna **b** para generar presión sobre el enroque blanco.
- 3 1.h4 Axh4 2.Cd4! (esta jugada es para despejar la 2da horizontal con ganancia de tiempo, de forma que la dama blanca pueda transferirse al flanco de rey en una sola jugada) 2...Ad7 3.g5! (abriendo totalmente la posición en el flanco de rey) hxg5 4.fxg5 Axf5 (si 4...Dxg5 5.Dh2 ganando el alfil de h4) 5.Dh2 (amenaza jaque mate en h7 y en h8) Ah6 6.Tdg1! ganando, no hay defensa satisfactoria contra la amenaza Dxh6.
- 4 1...b5 2.Axb5 (2.Cxb5? Txc4! 3.Dxc4 Axb5) Tab8 (ocupando con la torre la columna recién abierta sobre el enroque) 3.Axd7 Cxd7 las negras tienen presión sobre el enroque blanco como compensación por el peón entregado.
- 5 1.g4 Cxg4 2.Thg1 f5 (tratando de mantener cerrada la columna **g**; 2...Cf6? 3.Dxh6 ganando) 3.h3! Cxf2 4.Dxh6 Tf7 5.Tde1 con una muy fuerte posición de ataque para las blancas a cambio del peón entregado.
- 6 1...a5! (forzando la apertura de la columna **a**) 2.Dxa5 Tf8 (preparándose para jugar Ta8; también eran interesantes 2...De8 y 2...Db7 con similares ideas) 3.Cxc4 bxc4 las dos columnas abiertas en el flanco de dama, unido al peón pasado **c** dan a las negras buena compensación por el peón entregado.

3

- 1 1.Axh6! gxh6 2.Txh6 y las blancas tienen un ataque ganador.

- 2 1...Txa3! 2.bxa3 Dxa3 3.De2 b2! con ataque ganador para las negras.

- 3 1.Cxh5! gxh5 2.Dxh5 Ag7 (única) 3.f5! (con múltiples amenazas, entre las cuales f5-f6 es la más evidente), las blancas tienen un ataque ganador.

- 4 1...Cxb3! 2.axb3 (2.cxb3 Txc1+! 3.Txc1 Db2 mate) a2+! 3.Rxa2 Ta8+ 4.Rb1 Ta1++

- 5 1.Axh6! gxh6 2.Dxh6 (amenaza Dh7++) Af8 3.g7 con ataque ganador.

- 6 1...Cxa3+ 2.bxa3 Txc3 3.Dd2 (3.Db2 Tc2! 4.Cxc2 Axb2 capturando la dama con posición ganadora) Dc5 y las blancas no tiene defensa satisfactoria contra las múltiples amenazas, entre ellas 4...Dxa3 y 4...Axd4 5.Dxd4 Tc1+! con captura de la dama.

4

- 1 1.g6! hxg6 (1...fxg6 2.h5 gxh5 3.Txh5 con ataque sobre el enroque negro a cambio del peón) 2.h5 gxh5 3.Txh5 igualmente con ataque sobre el enroque a cambio del peón.

- 2 1...b3! 2.axb3 (2.cxb3? Cb4+ 3.Rb1 Dc2+ 4.Ra1 a4 da ataque ganador a las negras) a4 con muy fuerte ataque sobre el enroque de las blancas.

- 3 1.g6 hxg6 (no es posible 1...fxg6 por 2.Cxe6) 2.h5 g5 (2...gxh5 pierde de inmediato tras 3.Dxh5) 3.Thg1 con buenas posibilidades de ataque sobre el enroque negro. Observe que las negras no podrán defender el peón de g5, y cuando éste sea capturado la columna **g** se abre y se convierte en una vía para atacar al rey negro.

- 4 1.g6! hxg6 2.h5 g5 (2...gxh5 3.Txh5 da a las blancas un ataque decisivo sobre el rey adversario. Con la jugada del texto las negras intentan al menos que no se abra la columna **h**) 3.Axg5 y las blancas tienen clara ventaja por sus posibilidades de ataque sobre el enroque negro.

- 5 1...b3! 2.axb3 a4 con un ataque muy fuerte sobre el enroque de las blancas. Por ejemplo si 3.Txa4 Txa4 4.bxa4 Dxa4 (se amenaza Da1+, también Dxf4+). Si 5.Rb1 Ta8! (las negras tienen un ataque decisivo) 6.c3 y ahora la más fuerte es 6...d4 pues no se puede 7.cxd4 por 7...Da2+ 8.Rc1 Tc8+.

- 6 1.g6 fxg6 (mejor que 1...hxg6 2.h5. Las negras abren la columna **f** a su torre) 2.h5 con ataque de las blancas sobre el enroque.
 Es suficiente con esa respuesta. Sin embargo, por su valor instructivo nos vamos a extender un poco más. Ahora a 2...gxh5 las blancas pueden jugar 3.Txh5 con buen ataque a cambio del peón; sin embargo tienen a su disposición una bella combinación oculta que es ganadora, el sacrificio 3.Cxe5! (en vez de 3.Txh5, para dar entrada inmediata a la dama) dxe5 4.Txg7+! (también 4.Dxh5 es buena) Rxg7 5.Dxh5 y el rey negro está indefenso ante el ataque blanco, se pide al lector verificarlo. De forma tal que tras 2.h5 la mejor defensa para las negras es intentar mantener la posición lo más cerrada posible con la devolución del peón 2...g5; de todas formas tras 3.Axg5 las blancas tienen posibilidades de ataque a través de la columna **g**.

5

- 1 1.Dh6!! gana la partida en el acto, pues no es posible evitar el mate. Si 1...gxf6 2.gxf6 mate. Si 1...Cxf6 (1...gxf6 2.gxf6+ Rh8 3.Dg7 mate) 2.gxf6 y el mate en g7 no puede ser evitado.

- 2 1...Cc3+! 2.bxc3 (2.Cxc3 bxc3 3.b3 Da3 y el mate es inevitable.) bxc3+ 3.Ra1 (3.Rc1 Da3++) Tb2 (amenaza Dxa2++) 4.Cc1 (4.Cxc3 Dxc3 ganando) Tfb8 y el mate se hace inevitable.

- 3 1.Ch6+! gxf6 2.gxf6+ Rh8 3.Dg2! (amenaza Dg8 mate) Axf6 4.Axf6 Ce6 5.Ag7+ Rg8 6-Af6+ Rf8 7.Dg8 mate.

- 4 1...Tc3! (las negras amenazan 2...Txa3+ 3.bxa3 Dxa3+ 4.Rb1 Ta8 con un ataque muy fuerte) 2.Ae2 y ahora el sacrificio de la torre no es tan claro tras 2...Txa3+ 3.bxa3 Dxa3+ 4.Rb1 Ta8 pues las blancas tiene la defensa 5.Dd4; sin embargo con 4...b3! las negras mantienen ataque sobre el enroque blanco, aunque las consecuencias finales no son totalmente claras. Por otro lado, tras 2.Ae2 las negras no están forzadas a sacrificar su torre, pueden sencillamente jugar 2...Da4 (amenazando el peón de c2; no se puede 2...bxa3? por 3.bxc3 ganando) 3.Ad1 (no se puede 3.bxc3 por 3...Dxa3+ 4.Rb1 bxc3+ ganando) bxa3! 4.b3 (no se puede ahora 4.bxc3 por 4...Db5 ganando.) Db4 con ventaja de las negras.

- 5 1.Dh6!! gxf6 2.gxf6+ y será mate en dos jugadas más.

- 6 1...Ac3! y las blancas no tienen defensa satisfactoria contra Da3 en la próxima jugada. El alfil no puede ser capturado con 2.bxc3 por 2...bxc3+ 3.Ra1 (3.Rc1 Tb1++) Tb2 ganando.

6

- 1 La defensa correcta es 1...Rh8 porque 1...Rxh7 permite 2.Dg6+! Rg8 (2...fxg6 3.hxg6++; 2...Rh8 3.Axf7 con posición ganadora.) 3.h6! ganando.
- 2 La jugada correcta es 1.Rh1. Capturar 1.Rxh2 no es bueno porque la diagonal negra b8-h2 es entonces utilizada por la batería de dama y alfil de las negras para montar un ataque mortal en esa diagonal: 1...De5+ 2.Rg1 Ad6. Observa que tras 1.Rh1 el propio peón negro en h2 impide que la batería negra de dama y alfil pueda crear peligro al rey blanco.
- 3 1...Rg8! (1...Rxg7? es mala porque permite que el ataque blanco culmine con ganancia de tiempo decisiva tras 2.Txf7+! Rxf7 3.Dxh7+ Rf8 4.Tf1+). Tras 1...Rg8! la posición es aguda y complicada, con posibilidades para ambos bandos. Observa que una vez descubierta la razón por la cual es malo capturar 1...Rxg7, resulta fácil elegir 1...Rg8, sencillamente por el método de eliminación.
- 4 1.Rf1!
De forma un tanto similar al caso anterior, no es difícil observar que la captura del peón 1.Rxf2? abre líneas que solo redundan en beneficio del ataque negro, que se torna decisivo de inmediato tras 1...Dd2+ 2.Rf1 Thf8+ y mate a la siguiente. De tal manera, por simple método de eliminación, es fácil descartar 1.Rxf2? y elegir 1.Rf1! Tras 1.Rf1 la posición es ventajosa para las negras, pero no ganadora; por ejemplo, 1...De3 2.Da1! tocando el peón de e5 a la vez que se defiende contra el mate en e1, además de que se puede eventualmente jugar Dc1 buscando el cambio de damas.
- 5 1...Tfb8 (también correcta es 1...Tfe8)
Este ejercicio también tiene cierto parecido metodológico con los dos anteriores, porque resulta fácil descartar 1...Rxg7?, ya que se abre la diagonal a1-h8 permitiendo un rápido desenlace con 2.Df6+ Rg8 3.Ac3 y mate inevitable. O sea que es fácil descartar 1...Rxg7? , quedando entonces la cuestión de adónde mover la torre amenazada. Lo lógico, claro está, es colocarla en una columna abierta o semiabierta. Quiere decir 1...Tfe8 ó 1...Tfb8. Ambas son factibles, pero colocarla en b8 contribuye a crear amenazas sobre el enroque blanco.
- 6 1.Td1
Aquí es un poco más difícil darse cuenta de la razón por la cual no es bueno capturar el peón con 1.Rxb2. Seguiría 1...Dc3+! 2.Dxc3 bxc3+ y el rey blanco está en dificultades, a pesar de la desaparición de las damas, debido en gran parte al fuerte peón de las negras en c3. Por ejemplo 3.Ra1 y ahora tanto 3...Ta8 (amenazando Ad5) como 3...Ad5 (amenazando Ta8) son muy fuertes. Observa que como respuesta a cualquiera de esas dos jugadas, no funciona 4.Td1 por Af3! ganando calidad. Es lógico entonces mover la torre; lo ideal sería a la casilla h1 para atacar al rey negro, pero el alfil negro lo impide. Luego hay que conformarse con 1.Td1, ocupando la columna abierta d. Observa que después de 1.Td1 la amenaza principal de las blancas es Th2 con fuerte ataque sobre el rey negro; observa también que tras 1.Td1 la aparentemente fuerte jugada negra 1...Ae4 falla ante el jaque intermedio 2.Db3+!

7

1 C)

La alternativa B) 1...a4 2.hxg6 h6 permite el sacrificio 3.Axh6! que da a las blancas un peligroso ataque.

Mientras la alternativa A) 1...gxh5 2.Txh5 a4 también permite a las blancas desarrollar un fuerte ataque tras 3.Tdh1, gracias a la apertura de la columna h.

2 B)

La alternativa B) es la que permite mantener la posición lo más cerrada posible en el flanco de rey.

Las otras dos alternativas abren columnas que resultan decisivas para el ataque de las blancas.

3 A)

Si 1.c4? (1.c3? Axb3!) bxc3 2.Txc3 Axb3! con ventaja decisiva de las negras.

4 B)

Las otras dos alternativas, 1...Rxf7 y 1...Rf8 conducen a una rápida derrota: 1...Rxf7? 2.De6+ Rf8 3.Tcf1++; 1...Rf8? 2.Ce6+ Rxf7 3.Cg5 y mate en pocas.

Unidad 8

1

1 1.c5 Rd8 2.f6! gxf6 ahogado.

2 1.e4 Rg1 2.e5! dxe5 ahogado.

3 1.Rb3 Rc5 2.Ra4 Rc4 3.b6! axb6 ahogado.

4 1.Rf3 Re5 2.Rg4 Rf6 3.Rh5! Rxf5 ahogado.

5 1.Rb5! f5 (1...Rxe7 2.Rc4) 2.Rc6! (amenaza Rd7 promoviendo el peón) Rxe7 3.Rd5 Rf6!
4.Rd4! f4! 5.Re4! (5.Rxd3? f3! ganando las negras) Rg5 6.Rf3! Rf5 ahogado.

6 1.Rd4 d6! (evitando Rc5) 2.Rc3 d5! 3.Rd4! b4 4.Rxd5 b3 5.Rc6 (amenaza a7 seguido de
a8=D+) Rb8 6.Rb6! b2 7.a7+ Ra8 8.Ra6! b1=D ahogado.

También es tablas si las negras promueven su peón **b** convirtiéndolo en una pieza diferente de la dama.

2

- 1 1...g3! y ahora:
 - a) 2.fxg3 hxg3 3.hxg3 Rxc3 4.Rf1 Rf3 y el peón de e4 se pierde y con él la partida.
 - b) 2.hxg3 hxg3 3.f3 (si 3.Rf1 las negras pueden ganar de varias formas; una es 3...g2+ 4.Rg1 a6! 5.f3 Rg3 con fácil victoria; si 3.f4 exf4 4.e5 f3 5.e6 f2+ 6.Rf1 Rh2 7.e7 g2+ y el peón negro promueve primero, ganando) g2 y las blancas quedan en zugzwang, por ejemplo 4.Rf2 Rh2 ganado.

- 2 1.b5 Rb8 2.b6 axb6 3.Rxb6 y el rey blanco marcha por la 6ª horizontal a capturar el peón de g6.

- 3 1.d4! exd4 2.Rxd4 Rd6 3.Re4 y el camino está libre para que el rey blanco capture el peón de g4.

- 4 1...Rc6! 2.Rc4 b6! 3.cxb6 Rxb6 4.Rd5 Rb5 5.Rd4 Rc6 6.Re5 Rc5 y las negras ganarán el peón de e6 en dos jugadas más, y con ello la partida.

- 5 1.e4 Rc7 2.f4 Rd7 3.e5! dxe5 4.fxe5 Re7 (4...fxe5 5.Rxe5 Re7 6.f6+ Rd7 7.Rd5 y el rey capturará el peón de b5 ganando) 5.Re4 fxe5 6.Rxe5 y las blancas tienen posición ganadora pues a la larga se perderá el peón de b5.

- 6 1...f4! 2.exf4 Rxf4 3.Rd3 Rg4 4.Rd4 Rxh4 5.Rc5 Rg4 6.Rxb5 h4 y el peón negro promueve primero.

3

1 La única defensa posible de las blancas se basa en construir con sus peones una barrera que no permita al rey negro penetrar en la posición blanca.
Ello se logra sólo mediante 1.g4! Rf6 2.h4! y a las blancas les bastará con mover su rey en las cercanías del peón **c** para entablar.
No es igual comenzar con 1.h4 por 1...g5! y si 2.h5 g4! tras lo cual el peón **h** será capturado, perdiendo las blancas.

2 Al igual que en el ejercicio anterior, hay que establecer una barrera infranqueable para el rey adversario.
Ello se logra tras 1.f5! gxf5 2.f4!

3 1.c4! bxc4 2.Rc3 y el peón pasado **a** impide que el rey negro pueda capturar los peones blancos del flanco de rey.
Si el rey negro va hacia el flanco de dama (casilla b5), las blancas colocan su peón **a** en a4 y después mueven su rey entre c3 y b2.
Si las negras en ese caso rompen con c7-c5, las blancas juegan b4-b5, y la existencia de dos peones pasados unidos blancos impide a las negras ganar.

4 1.b4! cxb4 (si 1...axb4 entonces las blancas ganarían creando dos peones pasados muy alejados mediante 2.h4 seguido de g4-g5 y f5-f6; observa que el segundo peón pasado es el peón **a**) 2.c5! (cerrando el paso al rey negro) Rd7 3.h4 Re7 4.g5! evitando que el rey negro penetre.
Si ahora las negras cambian en g5 e intentan el plan Rf7 y g7-g6, las blancas pasan su peón **f** con f5-f6, logrando tablas.

4

1 1...f4! (un peón que detiene a dos) y ahora 2.Re4 perdería por 2...b4! 3.axb4 3.a3! promoviendo. Tras 1...f4! 2.Rc3 Rc5 las negras ganarán con relativa facilidad, por ejemplo, rompiendo oportunamente con b5-b4.

2 1.c4! (este peón detiene a tres). Después las blancas avanzarán peones en el flanco de rey y ganarán con relativa facilidad.

Por ejemplo: 1...Rf6 2.g4 Re6 3.h5 gxh5 4.gxh5 Rf6 5.Rd5 ganando.

Si las negras intentan un contrajuego más activo con 1...d5+ sacrificando un peón para obtener dos peones pasados unidos, también pierden: 2.cxd5+ Rd6 3.g4 c4 4.h5 gxh5 c3 6.Rd3 Rxd5 7.h6 ganando.

3 1...a5! (este peón detiene a los dos peones blancos del flanco de dama, evitando que las blancas creen un peón pasado en ese sector) 2.Re3 f4+ 3.Rf3 Rf5 4.Rf2 Rg4 ganando fácilmente.

4 1.b5! (paraliza los 3 peones negros del flanco de dama) Re6 2.h5 (prepara la creación de un peón pasado en el flanco de rey, lo cual además evita que el rey negro se mueva hacia el flanco de dama) Re7 (si 2...Re5 3.h6! gana de inmediato, porque la amenaza 4.g6 seguido de la promoción del peón **h** no se puede evitar) 3.Rf5 Rf7 4.Re5 Re7 5.g6 (si 5.Rd5 gana también) hxg6 6.hxg6 Rf8 7.Rf6 Rg8 8.g7 ganando.

5 1...d5! 2.Rf3 h4 3.Rf2 g4 4.Rg2 y para ganar las negras sólo necesitan penetrar con su rey para capturar los peones blancos.

Una forma de lograrlo es llevar el rey al flanco de dama vía e6-d6-c6-b5-c4; mientras tanto el rey blanco no puede alejarse del flanco de rey por la amenaza de promoción de las negras.

6 1.a5! tras esta jugada la ventaja blanca consiste no sólo en su rey más activo, sino también en el tiempo de reserva que tienen con el peón **b**.

Pero convertirlo en victoria es laborioso aún por ejemplo:

1.Rf7 2.Rf4 Rf6 3.Re4 Re6 4.b4! Rd6 (4...Rf6 5.Rd5 Rf5 6.Rc5 Rg4 7.Rb6 Rxh4 8.Rxb7 g5 9.b5! ganando) 5. Rd4! Re6 (5...Rc6 6.Re5 Rb5 7.Rf6 Rxb4 8.Rxg6 Rxa5 9.h5 ganando) 6.Rc5 Rf5 7.Rb6 Rg4 8.Rxb7 Rxh4 9.b5! ganando.

5

- 1 1.a4! h4 2.a5 h3 3.a6 h2 4.a7 h1=T (4...h1=D ahogado) 5.c7 Rxc7 ahogado (también 5...Rd7 6.c8=D+ Rxc8 conduce al ahogado).

- 2 1.Rh7! Rf7 2.g5 hxg5 3.hxg5 y el peón **g** negro será capturado, pues si 3...g6 4.Rh6 y si 3...Rf8 4.g6

- 3 Las blancas no pueden ganar la partida porque el rey blanco no tiene forma alguna de penetrar. Por sí solos no pueden promocionar.

- 4 1.b6! a5 (1...axb6 2.a4 b5 3.a5! b4 4.a6 b3 5.a7 b2 6.a8=D++) 2.b7 a4 3.Re2 Rg2 4.b8=D h1=D 5.Db7+ Rg1 6.Dxh1+ Rxh1 7.Rd3 Rg2 8.Rc4 Rf3 9.Rb4 Re4 10.Rxa4 Rd5 11.Rb5! Rd6 12.Rb6! Rd7 13.Rb7! y ganan.

- 5 1...Ra3 2.Rb1 b3 3.Ra1! (3.axb3 Rxb3 ganando porque el peón d4 será capturado) Rb4! (3...bxa2? es ahogado y 3...b2 es mala tras 4.Rb1) 4.Rb2 bxa2 ganando pues el peón d4 será capturado.

- 6 Se puede ganar realizando una triangulación y posterior sacrificio de peón:
1.Rg4 Rf7 2.Rh5 Rg8 3.Rg5 Rf7 4.g8=D+! Rxg8 5.Rf6 ganando pues los peones son capturados y el rey negro ya no está ahogado.

Unidad 9

1

- 1 Con juego correcto las blancas entablan.
La idea a aplicar es la de amenazar mate continuamente:
1.Rf6! Rg8 2.Th3 g2 3.Tg3+ Rf8 4.Ta3! y las negras no pueden escapar a la amenaza perenne de jaque mate.
- 2 Con juego correcto las negras ganan.
Lo más directo es 1...Td3 2.d7 Rf8 3.Rf6 Tf3+ 4.Re5 Re7 ganando fácilmente.
- 3 Con juego correcto las negras ganan, pues no será posible impedir la coronación de un peón.
Por ejemplo 1.Tf3 d2! 2.Tf1 (2.Txe3 d1=D ganando) e2 ganando.
- 4 Con juego correcto las negras entablan.
La idea es la de amenazar mate continuamente. Para ello se empieza con 1...Tf8! y ahora tras 2.a7 (o 2.b7) Tg8+ 3.Rh4 Rf4 y las blancas no lograrán escapar a la amenaza continua de mate en el borde del tablero.
- 5 Con juego correcto las blancas ganan.
La idea es simplemente acercar el rey para que participe en la defensa contra el avance de los peones, o sea 1.Rf1! y si algún peón avanza el rey blanco bloquea los peones.
- 6 Con juego correcto las negras entablan, mediante la repetida idea de la amenaza de mate en el borde del tablero. 1...Th8+ 2.Rg1 Tg8+ 3.Rf1 Th8 4.Re1 Re3 5.Rd1 Rd3 6.Rc1 Rc3 7.Rb1 Th1+ 8.Ra2 Th2+ 9.Ra3 Th1, etc.

2

- 1 Es tablas con juego correcto.
Por ejemplo 1.h7 Rf5 2.g6 Tb8 3.h8=D Txh8 4.Rxh8 Rxg6 tablas. O 1.g6 Ta7+ 2.Rg8 Rf6 3.g7 Ta8+ 4.Rh7 Rf7 5.g8=D+! Txg8 ahogado.
- 2 Es tablas tras 1.Rb5! c1=D 2.Txb4+ Ra3 3.Ta4+ Rb2 4.Tb4+ y si el rey negro mueve a la columna c entonces Tc4+ con ataque de rayos x sobre la dama, obteniendo las tablas.
- 3 Resulta tablas con facilidad tras 1.f7 Rg4 pues las blancas no tienen nada mejor que 2.Rg7 y entonces 2...Rxg5 3.f8=D Txf8 4.Rxf8. Por otro lado si 1.Rg7 Rg4 2.g6 Rg5 3.f7 Tf6 con tablas.
- 4 Las blancas logran las tablas pues su rey retrocede a tiempo: 1.Rf6 Rf2 2.Rf5 f3 3.Rf4 g2 4.Re4 y si las negras promueven ahora las blancas las blancas capturan todo el material adversario, mientras que si 4...Re2 las blancas simplemente esperan con la torre, por ejemplo 5.Tg4.
- 5 Las negras logran entablar con la bonita jugada 1...Ta3! para dar jaque en g3 si las blancas promueven. Si las blancas intentan ganar con 2.Rf5 entonces 2...Tg3 3.Rf6 Rf3 4.f5 Rf4 y las negras consiguen las tablas.
- 6 Las blancas entablan jugando 1.Te3!. Ahora las negras no logran ganar acercando el rey 1...Rd2 2.Td3+ Rc1 (2...Re1 3.Txf3) 3.Tc3+ y los jaques a lo largo de la 3ra horizontal no permiten a las negras ganar. Si por ejemplo 3...Rb1 4.Tb3+ Ra2 entonces 5.Te3!

3

- 1 Las negras ganan avanzando su rey para promover el peón que esté atacado por la torre. El rey blanco está demasiado lejos para cooperar en la defensa. 1...Rd4 2.Rc7 Rc3 3.Rc6 (3.Ta1 Rb2! ganando) Rd2 ganando.

- 2 Las negras logran entablar atacando rápidamente el peón que esté indefenso, además de dar jaque al rey negro cuando se coloque en la columna d. 1.Te8! Rd2 2.Td8+! y ahora cuando el rey negro mueva, la torre ataca el peón que queda indefenso. Por ejemplo 2...Re1 3.Tc8! ó 2..Rc2 3.Te8!

- 3 Las negras logran entablar porque los dos peones están separados por 4 columnas: 1.Re6 (amenaza ganar con Re7) Ta8! 2.Rd6 Rd3 3.Rc6 (amenaza ganar con Rb7) Tf8!

- 4 Las blancas ganan esencialmente gracias a que su rey coopera en la defensa. Pero para ello necesitan que su torre pueda ayudar con jaques laterales. Observa que en la posición inicial si tocara jugar a las negras sería ahogado. 1.Ta8! Rc2 2.Ta2+ Rd3 3.Ta1 Rc2 4.Re2 y las blancas controlan los peones pasados ganando fácilmente.

- 5 Las blancas ganan. En la variante principal gracias a un bello detalle táctico: 1...Td1! 2.d6! Txd6 3.Rc7! y promueven el peón en la próxima jugada. En caso de 1...Re3 2.d6 Td1 3.Rc7 Tc1+ 4.Rb6 Tb1+ 5.Rc6 Tc1+ 6.Rd5 Tb1 7.d7+-

- 6 Las negras entablan: 1...Tg7 2.Rd4 Rd2 3.Rd5 Rd3 4.Rd6 [4.Rc6 Te7 5.Rd6 Tb7=] 4...Tb7 5.Rc6 Te7 6.Rd6=

4

- 1 Las blancas ganan porque el ataque lateral con la torre negra no tiene éxito por carecer de efectividad a distancia. Por ejemplo 1...Ta8+ 2.Rc7 Ta7+ 3.Rc8 Ta8+ 4.Rb7 Td8 5.Rc7 ganando.
- 2 Las blancas entablan porque realizan un ataque lateral con efectividad a distancia. 1.Ta1+ Rc2 2.Ta2+ Rd3 3.Ta3+ Rc4 4.Te3 con tablas.
- 3 Las negras hacen tablas con jaques laterales de su torre, gracias a que tienen efectividad a distancia, 1...Th8+ 2.Re7 Th7+ 3.Re8 Th8+ 4.Rf7 Th7+ 5.Re6 Th6+ etc.
- 4 Las negras ganan, porque las blancas no podrán lograr la efectividad a distancia: 1.Tb2+ Rd1 2.Tb1+ Rc2 3.Ta1 Ta6! arrebatando a la torre blanca su efectividad a distancia, ahora las blancas no tienen defensa satisfactoria, por ejemplo 4.Te1 Rd2 5.Rf2 Tf6+ ganando.
- 5 Las negras logran entablar gracias a que hay suficiente espacio hacia la derecha para el ataque lateral con efectividad a distancia: 1...Tf8+ 2.Re7 Th8 3.Th1! Tg8! 4.Tg1! Th8! Y la torre negra mantiene la distancia necesaria con respecto al peón para poder entablar.
- 6 De forma similar al ejercicio anterior, las blancas logran entablar. Si las negras juegan 1...Tb7 2.Ta1! Ta7 3.Tb1! Si juegan 1...Re2 entonces los jaques laterales 2.Tb2+ Re3 3.Tb3+ Re4 4.Tb4+ etc.

5

- 1 Las negras ganan. Si las blancas dan jaques laterales 1.Ta1+ Rd2 2.Ta2+ Rd3 3.Ta3+ Rd4 4.Ta4+ Rc5 (el rey se acerca a la torre para evitar más jaques) 5.Ta5+ Rb6 ganando. Relativamente mejor es cortar el paso al rey negro con 1.Td4 pero entonces 1...Te8 aleja a la torre del rey blanco creando la amenaza de Tg8+ cortando al rey blanco en 2 horizontales con lo cual se alcanzaría una posición tipo Lucena (que como ya sabemos es ganadora). Las blancas no tienen defensa satisfactoria.
- 2 Las negras entablan con ataque lateral a distancia, la posición de la torre blanca en la columna c no cambia la situación. 1...Th8+ 2.Rd7 Th7+ 3.Rd8 Th8+ 4.Re7 Th7+ 5.Tf7 Txf7+ 6.Rxf7 Rb7 con tablas.
- 3 Las negras ganan fácilmente cortando al rey adversario en dos columnas con 1...Tg8+!. Si 2.Rf3 Rf1 y si 2.Rh2 Rf2 con doble amenaza de promover y jaque mate con Th8.
- 4 La posición de la torre blanca apoyando el avance del peón, sumado a que el rey negro no tendrá tiempo de acercarse cuando las blancas avancen con su rey, producen la victoria de las blancas. 1.Rd6 [1.Re6 también gana] 1...Th6+ 2.Re5 Th5+ 3.Rf4 Th4+ 4.Rg3
- 5 Las blancas entablan, pero deben ser cuidadosas: 1.Th1+! Rd2 2.Rb2! (es malo continuar dando jaques con 2.Th2+ pues tras 2...Rc3! el rey blanco no puede cooperar en la defensa y las negras amenazan Td3 seguido de Td1) Tras 2.Rb2 la situación de la torre negra en 3ra horizontal impide que dé un jaque ganador en la columna b. Ahora si 2...Th3 3.Tg1! manteniendo la efectividad a distancia. Y si 2...Tg8 (amenazando Tb8+) 3.Th2+ con el ya conocido ataque lateral efectivo.
- 6 Las blancas ganan sólo mediante 1.f7! Ahora las negras no pueden acercar el rey con 1...Rg7 debido a 2.Tg3+ ganando. Por ello intentan mejor 1...Ta6+ , pero tras 2.Re7 Ta7+ 3.Rf6 Ta6+ 4.Te6! Ta8 5.Te8 Ta6+ las blancas ganan fácilmente acercando su rey a la torre negra, tras lo cual la promoción del peón es inevitable.

6

- 1- Las blancas entablan con juego correcto mediante 1.Td2+! Re1 (1...Rf1 2.Td1+! Re2 3.Ta1!) 2.Ta2! alejándose con la torre para preparar el ataque lateral con efectividad a distancia.
- 2 Las blancas ganan porque la torre negra está en el lado corto y por tanto no tiene espacio para que los jaques laterales tengan éxito. Por ejemplo, 1...Th7+ 2.Rf8 Th8+ 3.Rg7 Te8 4.Rf7 seguido del avance del peón a 7ma horizontal y posterior promoción.
- 3 Las negras ganan mediante el corte del rey adversario en dos columnas (posición de Lucena). Ello se logra simplemente mediante 1...Tg4+! Después se aplica lo ya estudiado en el Libro Intermedio 2.
- 4 Esta posición es similar a la posición número 1 de las lecciones 11 y 12. Con juego correcto las negras logran entablar. Se comienza con 1...Th7+! 2.Td7 Th8. Las blancas pueden intentar varias formas de juego, pero en todos los casos si las negras juegan bien entablan (ver explicaciones en las lecciones 11 y 12).
- 5 Con juego correcto las blancas entablan, gracias a que su torre está en el lado largo y ello le permitirá realizar un ataque lateral con efectividad a distancia. Por ejemplo 1...Tb6+ 2.Ra2 c2 3.Tg2+ Rd3 4.Tg3+ etc. Otra posibilidad es 1...c2 2.Tg2+ Rd1 (2...Rd3 3.Tg3+!) 3.Tg1+! (no capturar el peón 3.Txc2? por 3...Tb6+ 4.Rc3 Tc6+ ganando la torre.) etc.
- 6 Esta posición es similar a la posición número 4 de la lección 12. Las blancas pueden intentar múltiples formas de juego, pero si las negras juegan correctamente entablan. Un ejemplo: 1.Te6 (tendiendo una celada a las negras), ahora no es bueno dar jaque con 1...Th7+ por 2.Rd8 y si 2...Rc6 entonces 3.d7+! ganando. Pero mover el rey es suficiente 1...Rb7!

A

1 1...Th8+!

2 1.Tb1!

3 1...Ta7+!

4 1...Rf3!

5 1.Te4+!

6 1...Tb8!

Unidad 10

1

- 1 1...Rh5! el rey debe dirigirse a la esquina de color contrario a las casillas por las que corre el alfil.
- 2 1.Ra6! única jugada correcta, pues se aleja de la esquina peligrosa. Observa que ahora 1...Te4 de las blancas no funciona por 2.Af3 clavando la torre. Si 1.Rb8 Tc7! garantizando que el rey blanco quede encerrado en la esquina incorrecta, después las negras jugarán 2...Rb6 y el escenario estará listo para que las negras ganen con una doble amenaza oportuna de mate y captura del alfil. De forma parecida sucedería tras 1.Ra8 Rb6.
- 3 1.Af6! evitando que el rey negro se dirija a b3 vía c3.
- 4 1...Ra5! moviéndose en dirección a la esquina correcta.
- 5 1...Rc8! moviendo el rey en la dirección correcta (a pesar del aparente peligro de mate). Las negras quieren mover su rey hacia h8. Las otras 2 propuestas pueden descartarse con relativa facilidad: 1...Ra8 2.Rb6! con posición ganadora o 1.Aa2 Tb7+ 2.Ra8 (2.Rc8 Ta7! ganando) Rb6 con posición ganadora.
- 6 1...Rh6! escapando de la esquina peligrosa. A primera vista parece ilógica porque las blancas capturan con jaque en g6, pero después de 2.Txg6+ Rh5 el peón de h4 caerá por fuerza y el final será tablas con defensa correcta por parte de las negras.

2

- 1 1.Rg1! saca el rey de la esquina, 1...Rf4 2.Cf1 Rf3 3.Ch2+ Rg3 4.Cf1+ y las tablas se logran como en la posición número 3 de la lección que precede a esta batería.

- 2 1.Ca3! no es difícil comprender que ésta es la jugada correcta si se aplica el método de eliminación: 1.Cd4? pierde el caballo de inmediato por Th3+, mientras 1.Cc7? sencillamente deja al caballo totalmente aislado de su rey.

- 3 Para hallar la solución de este ejercicio es necesario calcular con precisión: 1...Ca2! parece que el caballo quedará aislado, pero un examen cuidadoso revela que no es así, 2.Te4+ Rc5 (busca traer el caballo de regreso con Cb4) 3.Rb3 Cc1+ 4.Rc3 Ca2+ y las blancas no logran su objetivo de capturar el caballo aparentemente aislado. Por otro lado la alternativa 1...Rd4 es mala: 2.Te8!, ahora el caballo solo tiene la movida 2...Ca2 y entonces 3.Tb8! (corta la retirada al caballo y amenaza ganarlo con Tb2) Rc4 (3...Cc3 4.Tb4+ ganando) 4.Tc8+! y el caballo caerá, pues si 4...Rd4 5.Rb3 y si 4...Rb4 5.Rb2.

- 4 La elección en este caso es fácil, pues 1.Cg4 es a todas luces mala ya que el caballo queda totalmente aislado de su rey. Por tanto la jugada correcta es 1.Cg8.

- 5 1...Cg4! defensa única (1...Cg8 pierde tras 2.Rf7 Rh7 y ahora las blancas hacen un tiempo de espera en 7ma horizontal con 3.Ta7 y las negras están en zugzwang, 3...Ch6+ 4.Rf6+ Rg8 5.Rg6 ganando por la doble amenaza de mate y captura del caballo. En el caso de 1... Cf5 es más difícil demostrar la victoria blanca, pero ésta se produce tras 2.Rf7 Cd6+ 3.Re6 Ce4 4.Tc4 Cg5+ 5.Rf6 Ch7+ 6.Rf7 Cg5+ 7.Rg6 ganando.) 2.Rf7 Rh7! y aunque las blancas tienen diferentes formas de intentar ganar, con defensa correcta las negras salvan las tablas. Se pide al lector analizar algunas variantes para comprobarlo.

- 6 Aquí también el método de eliminación permite encontrar la mejor jugada rápidamente. Tanto 1.Cc7 como 1.Cg7 dejan al caballo completamente aislado. Y 1.Cd4 pierde el caballo de inmediato tras 1...Ta3+ 2.Rc4 Ta4+. Por tanto la jugada correcta es 1.Cg5.

3

- 1 Hay una forma sencilla de ganar que es dando jaque primeramente al rey negro con 1.Tc2+. Ello obliga al rey negro a colocarse en una posición en que no contará con la defensa Td4 para evitar el mate. Tanto si las negras responden 1...Rb8 como si responden 1...Rd8, las blancas juegan 2.Te2 con amenaza de mate en 8va horizontal y no hay defensa satisfactoria.
- 2 Porque tras 1.Tg8+, cuando el rey negro juega 1...Rh4 se produce una amenaza mutua entre las dos torres, de forma tal que la torre blanca se ve obligada a abandonar la columna **g** y entonces el rey negro vuelve a g5.
- 3 1.Ae5! gana de inmediato, pues amenaza 2.Ta6 mate; la única defensa negra es 1...Ra5 pero entonces el mate es fulminante 2.Ac3+ Ra4 3.Ta6+ y mate a la próxima.
- 4 Para lograr sacar al rey de la columna **a** las negras necesitarían jugar su torre a la columna **b** proponiendo cambio de torres, pero ello no es posible de inmediato porque si 1...Tb6? 2.Ta1 mate. Una forma de evitar ese mate es primero jugar 1...Ra6 y sólo después Tb6. Otra posible forma es perseguir al alfil con la torre en la 6ta horizontal (1...Td6), para cuando el alfil abandone la diagonal a4-e8 jugar entonces Tb6.
- 5 La jugada 1...Tg8? pierde de inmediato la torre por 2.Tg1+. La jugada 1...Te6? es mala pues permite el confinamiento inmediato del rey negro en la columna **h** tras 2.Tg1+ seguido de 3.Rf5. Las otras dos alternativas, 1...Rg5 y 1..Tg5 son ambas correctas, pues no permiten a las blancas lograr el objetivo de confinar al rey negro permanentemente en la columna **h**.
- 6 Primeramente 1...Tc7? pierde rápido tras 2.Th8+ Re7 3.Rb6! ganando la torre, que ha quedado encerrada. Segundo, la jugada 1...Te7 (intentando continuar con Rc7) no logra el objetivo de establecer el mecanismo defensivo en 7ma horizontal después de 2.Rb6 (amenaza 3.Th8+ ganando) y ahora si 2...Te1 3.Th7 cortando al rey en 7ma, y si 2...Tf7 3.Te6 y ahora tienen las negras que jugar 3...Tf8 porque si en vez de ello juegan 3...Te7? pierden tras 4.Td6+ Rc8 5.Th6. Es bueno aclarar que el hecho de que 1...Te7 no logra crear el mecanismo defensivo en 7ma horizontal, no quiere decir que la posición sea perdedora. Por último 1...Tg7! sí establece la defensa en 7ma, pues las negras buscan jugar bien sea 2...Rc7 o 2...Re7 y las blancas no pueden evitar una de las dos (el único intento sería 2.Rd6 pero ya conocemos que en ese caso surge el recurso 2...Td7+!! obligando al rey blanco a retroceder).

4

- 1 1...Tg1! 2.Th2+ (si 2.Txg1 ahogado) Rg7 y si 3.Th7+ Rg6 evitando la derrota. Es bueno decir que también 1...Te1+ conduce a las tablas si las negras juegan correctamente, por ejemplo 2.Rf5 Tf1+ 3.Rg6 (3.Rg5 Rg7) Tg1! 4.Txg1 ahogado.
- 2 Si juegan las blancas están en zugzwang porque no pueden mover el rey y cualquier jugada que hagan con la torre pierde (si 1.Tg2 2.Tf1++). Si juegan la negras igualmente están en zugzwang, porque una de sus piezas deberá abandonar la posición ideal que ocupa inicialmente; 1...Rc2 2.Tg2+! y si ahora 2...Rc1 3.Tc2+! entablado gracias al tema del ahogado.
- 3 1...Cg5+ 2.Rh6 (si 2.Rg8 o 2.Rh8 sigue mate con 2...Td8++) 2.Cf7+ Rh7 3.Th5+ Rg8 4.Th8++.
- 4 1...Rb3+ 2.Rd2 (2.Rb1 Cd3 lleva a posición ganadora de la blancas, ver la lección) Tc2+ y ahora 3.Re1 Cd3+ ó 3.Re3 Cd1+ en ambos casos ganando la torre y la partida.
- 5 Lo mejor es 1.Rf8, pues la torre mantiene la clavada del caballo y el rey trata de alejarse de la esquina del tablero. La posición tras 1.Tf1 se ha demostrado por los analistas que es ganadora por parte del bando con ventaja, aunque para ganar contra la mejor defensa es necesario jugar con gran fineza.
- 6 1...Th1! y ahora 2.Cf6 Tg1! con la idea del ahogado que ya se vio en el ejercicio
1. Otras jugadas pierden, por ejemplo 1...Th6+ 2.Cf6 Tg6 (nuevamente tema de ahogado pero ahora se pierde) 3.Th2+ Rg7 4.Th7+ Rf8 5.Tf7++.
O también 1...Th3 2.Cf6 Tg3 3.Th2+ Rg7 4.Ch5+ ganando.

5

- 1 1...Dg6 es la única correcta de las 3 opciones, pues las otras dos permiten dar jaque con ataque simultáneo a la dama.

- 2 1.Re5 es la única correcta pues las otras dos jugadas permiten jaque con ataque de rayos x sobre la dama.

- 3 1.Rd4 es la única correcta, las otras dos permiten jaque con ataque simultáneo a la dama.

- 4 Son correctas tanto 1.Rb5 como 1.Dc6+. Si 1.Ra5? Ab6+! Y tras la captura del alfil se produce el ahogado.

- 5 Son correctas tanto 1...Rd6 como 1...Da8. Sin embargo 1...Dh5 es mala por 2.Cf6+ con captura de la dama.

- 6 La jugada correcta de las blancas es 1.Ae1+! logrando tablas por ahogado tras 1...Rxe1.

6

- 1 Los caballos está situados en forma ideal, creando una barrera que no permite al rey blanco acercarse. Como se explica en la lección correspondiente, las negras deben mantener su rey cercano a ambos caballos, la forma más sencilla de hacerlo es jugando 1...Rg7. Si tocara jugar a las blancas harían bien en intentar cortar el paso al rey negro para que le resulte difícil acercarse a los caballos, ello sería mediante 1.Dc7. Después las blancas llevarían su rey hacia el flanco de dama en busca de avanzar vía c5-d6; no quiere esto decir que la posición sea ganadora para las blancas, solo que es un plan que exige de las negras un mayor esfuerzo defensivo.
- 2 Si en esta posición las negras intentan situar los caballos en la misma posición que en el ejemplo anterior, pierden porque el rey blanco logra avanzar y genera descoordinación en la posición de los caballos negros, por ejemplo: 1...Cg6+ 2.Rg5 Ch7+ 3.Rf5 Ch4+ 4.Rg4 Cg6 5.Dd7+ Rh6 6.Dd4 tras lo cual las negras no pueden recomponer su barrera con los caballos y a la larga las blancas se impondrán (se pide al lector comprobar esto mediante el análisis propio). En este caso la barrera correcta es colocando los caballo en f6 y f7, por tanto: 1...Cf7! y si el rey blanco avanza es rechazado fácilmente por la acción coordinada de los caballos, por ejemplo 2.Rf5 Ch6+! 3.Rg5 Cf7+! forzando el retroceso del rey blanco.
- 3 1...De1+! ahora el rey blanco tiene 5 posibles jugadas; si el rey juega a f5 o d5, 2...Da5+ gana el alfil de a6, si juega a d4 o f6 es 2...Da1+ la movida que gana el alfil de a6. Por último si 2.Rf4 entonces 2...Dd2+ con ataque sobre el alfil de d6, es forzado defenderlo con 3.Re5 tras lo cual 3...Da5+ gana el alfil de a6.
- 4 Toca jugar a las blancas y el rey no tiene movimiento, luego las blancas tendrán que mover su dama (no tienen ningún jaque). Al moverla abandonará el control de la casilla c7, lo cual permitirá a las negras forzar el alejamiento del rey blanco con Ac7+! La posición resultante será en esencia una "fortaleza de Lolli". Analicemos: 1.Dc3 Ac7+ Re7 y con juego correcto las negras deben entablar, porque la barrera creada por los alfiles mantendrá alejado al rey blanco. Sin embargo, vale la pena señalar que si en la posición inicial tocara jugar a las negras, estarían en una especie de zugzwang pues tendrían que mover uno de sus alfiles (1...Rb8? 2.Db6+ ganando), perdiendo así la coordinación de sus piezas. Se pide al lector analizar por sí mismo dicha posibilidad.
- 5 1.Cd5! (después el alfil moverá a b7) creando una fortaleza inexpugnable que ya fue estudiada en la lección correspondiente.
- 6 Las negras necesitan forzar a una de las dos piezas blancas a mover, para poder entonces salir del encierro. Lo pueden lograr de inmediato atacando el alfil (si atacan el caballo el rey blanco lo defenderá) con 1...Dh6 tras lo cual el alfil debe moverse y entonces el rey sale a la casilla g2.

7

1. Rg6! Th7 2.De6+ Rf8 (2...Rh8 3.De5+ Rg8 4.Dd5+ ganado la torre y la partida) 3.Df5+!
(Sorprendentemente 3.Rxh7? permite a las negras entablar por el tema del ahogado tras Ta7+! 4.Rh6 Th7+! 5.Rg5 Tg7+ 6.Rf4 Tf7+, y si el rey blanco va a la columna e, las negras ganan la dama con Te7) Rg8 4.Dd5+ ganando la torre y la partida.

2. 1...Rf5+! 2.Rf3 (si el rey va a la columna h se produce Th8+ ganando) Rg6+! 3.Rg2 (3.Re2 Te7+ con ataque de rayos x sobre la dama) Rf7+! 4.Rf3 (4.Rh3 Th8+ ganando) Rg8+! 5.Re2 Te7+ ganando.

3. 1.Rf6+ Rh8 2.Dh4+ Rg8 3.Dg5+ Rf8 4.Dg7+ Re8 5.De7++

4. 1.Rb8! (amenaza mate con Tcd4++. Aparentemente sería lo mismo comenzar con 1.Rb7 pero ello permite a las blancas salvarse sorpresivamente con 1...Df7+ 2.Rb8 Dc7+!) Rd7 (no ayuda dar jaque con la dama 1...Db1+ por Tb4 amenazando a la dama, y en la próxima jugada Tcd4+ ganando) 2.Rb7! (renovando la amenaza de mate) Rd6 3.Rb6 nuevamente amenaza de mate y ya no hay defensa satisfactoria. Por ejemplo 3...Db1+ 4.Tb4 Dg1+ 5.Tbd4+ ganando.

5. 1.De5! y ahora las negras no tiene defensa satisfactoria. Si mueven el rey a f8 o d8 reciben mate en dos. Si dan jaque con cualquiera de las dos torres, pierden de forma parecida, por ejemplo 1...Tg6+ 2.Rf5+ Rf7 3.Dd5+ Rg7 4.Dd7+ ganando. Si 1...Ta8 2.Db5+ Rf8 3.Rf6 y las negras están perdidas. Por último 1...Tf8 2.Db5+ Rd8 3.Dd7++ o 1...Td8 2.Dh5+ Rf8 3.Df7++.

6. 1...Ta3! (no solo amenaza mate con Ta1, también evita el jaque de la dama en a5) 2.Df1+ Rg6! 3.Dg1+ Rf7!! 4.Df1+ (Si 4.Dxh2 Ta1+ 5.Re2 Ta2+ con ataque de rayos x, ganando) Re7 5.De1+ Rd7! 6.De5 Ta1+! 7.Dxa1 Th1+ con ataque de rayos x que gana la partida.

8

1 1.Ae4 encerrando el caballo y en la próxima jugada 2.Af2 tras lo cual el caballo será capturado.

2 1.Ae3+ Cg5 2.Rf8! Rh7 3.Axg5

3 1.Rg5 Rh7 (1...Cf6 2.Ac3 y se captura el caballo en la próxima jugada; 1...Ch6 2.Ac3+ Rh7 3.Ae4+ y se captura el caballo en la próxima jugada) 2.Af8! Rh8 3.Ae4! y ahora el caballo tiene que mover y es capturado.

4 1...Cd3! ataca el alfil de f4, impide jaque y amenaza 2...Cb4+ forzando el cambio del caballo por uno de los alfiles.

5 1.Ag4! encerrando primero el caballo. Después el rey blanco se acercará al caballo negro capturándolo. Para evitar el contraataque del rey negro con Rg5 las blancas pondrán su caballo en e4 antes de retroceder con el rey.

Llevando estas ideas a variantes, tenemos 1...Rh7 2.Cd6 Rg8 3.Ce4 Rf8 4.Rg5 Re7 5.Rf4 y el rey se encamina inevitablemente a capturar el caballo negro.

6 1.Ae5! (impide que el caballo escape por c3) Ca7 2.Rd5 (el rey avanza buscando atrapar el caballo) Rf3 3.Cd6! después de esta jugada el caballo negro queda completamente encerrado y solo hace falta que el rey vaya a capturarlo. Si en vez de 2...Rf3 las negras juegan 2...Cc8 tratando de escapar vía e7, las blancas lo impiden con 3.Af6 y solo resta ir a la captura del caballo con el rey, por ejemplo 3...Rh3 4.Rc6 Rg4 5.Rb7 Rf5 6.Ad8 ganando.