

# Ajedrez para todos



Educachess

1  
iniciación

Solucionario

Edita: Balàgium Editors, SL  
[info@balagium.com](mailto:info@balagium.com)  
[www.balagium.com](http://www.balagium.com)

[info@educachess.org](mailto:info@educachess.org)  
[www.educachess.org](http://www.educachess.org)

Edición 4<sup>a</sup>: febrero 2025  
Reimpresión 2<sup>a</sup>: diciembre 2025

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

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

Reservados todos los derechos.

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



# Índice del solucionario

## LOS ELEMENTOS DEL JUEGO

Unidad 1.	El tablero .....	5
Unidad 2.	Las figuras .....	9
Unidad 3.	El peón .....	33
Unidad 4.	El valor de las piezas .....	39

## CONTENIDOS TÁCTICOS Y ESTRATÉGICOS DEL JUEGO

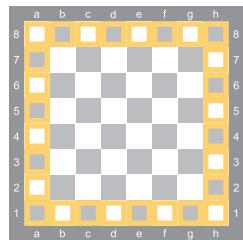
Unidad 5.	A jugar... .....	45
Unidad 6.	Jaque al rey.....	59
Unidad 7.	El enroque.....	69
Unidad 8.	Resultado de una partida.....	73
Unidad 9.	Mates básicos.....	79
Unidad 10.	Combinaciones.....	85

Correcciones y fe de erratas .....	95
------------------------------------	----



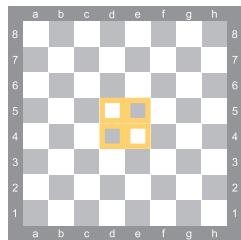
# Unidad 1

1

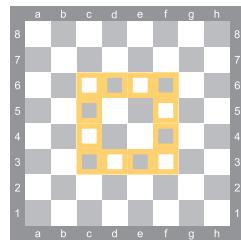


1

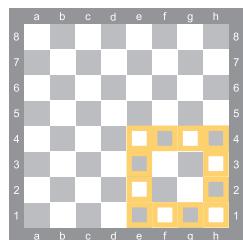
2



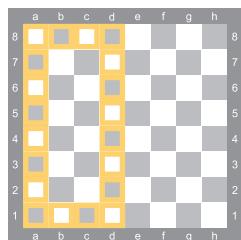
3



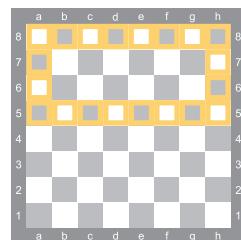
4



5



6



2

1

Fila 6

2

Columna f

3

1

a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

2

a1, a3, a5, a7.

4

1

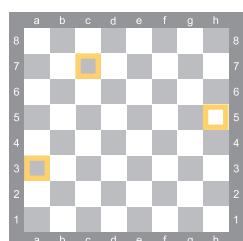
e3

2

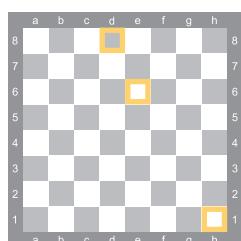
g8

5

1



2



## 6

- 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: c1, d2, e3, f4, g5, h6
- 6 Casillas: a6, b5, c4, d3, e2, f1

## 7

- 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

# 8

1 e1, f1, g1, h1, e2, f2, g2, h2, e3, f3, g3, h3, e4, f4, g4, h4

2 a5, b5, c5, d5, a6, b6, c6, d6, a7, b7, c7, d7, a8, b8, c8, d8

3 e5, f5, g5 h5, e6, f6, g6, h6, e7, f7, g7, h7, e8, f8, g8, h8

4 a1, b1, c1, d1, a2, b2, c2, d2, a3, b3, c3, d3, a4, b4, c4, d4

5 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 a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8

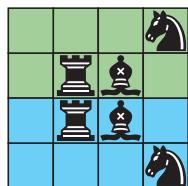
# A

Cogiendo como referencia un tablero de ajedrez, las palabras se encuentran en las siguientes coordenadas:

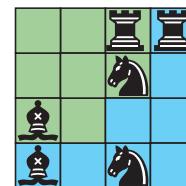
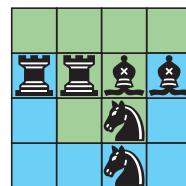
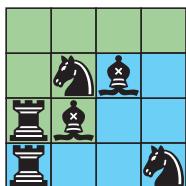
Alfil: b4-f8, Caballo: h1-h7, Columna: f1-f7, Dama: a1-d1, Diagonal: a1-h8, Fila: a2-d2, Pieza: a8-e8, Peón: g1-g4, Rey: a6-c6, Torre: e6-e2

# B

1



2



# Unidad 2

# 1

## El rey. El movimiento

1 Ejemplo

2 Dibujar un círculo en las casillas: g8, g7, h7

3 Casilla: a8, a7

4 Casillas: d1, d2, f1, f2

5 Círculo en h2

6 Casillas: d5, d6, f4, f6

# 2

## El rey. El movimiento con rey adversario

1 Ejemplo

2 Casillas verdes: f1 y h1

Casillas rojas: f2 y h2

3 Casillas verdes: h1 y h2

Casillas rojas: f1 y f2

4 Casillas verdes: d6, f6, d7, e7 y f7

Casillas rojas: d5, e5, f5

5 Casillas verdes: d7 y f6

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 y g3

### 3

### El rey. La captura

1 Ejemplo

2 Rodear la torre blanca

3 Alfil en a4. Peón en a5.

4 Peones en b4 y d4. Caballo en c5.

5 Caballo en b6. Peón c6. Torre en d4.

6 Caballo en c6. Torre en d5. Peón en e6.

### 4

### El rey. La captura

1 Ejemplo

2 Caballo en e5.  
El peón en c5 está defendido por el rey blanco.

3 Torre en d3.

4 Peones en c4 y e4.

5 Peones en c6 y e6.

6 Peón en e6. Caballo en d5.

## 5

### El rey. Recorridos

1 Ejemplo

2 6 jugadas. e2, e3, e4, e5, e6. También pude avanzar en diagonal algunas casillas y con la misma cantidad de jugadas.

3 6 jugadas. f2, e3, d4, d5, c6, c7.

4 5 jugadas. e7, e6, f5, f4, f3.

5 7 jugadas. c8, b7, c6, d5, d4, e3, f3. Por el flanco del rey se necesitan 8 jugadas, ya que hay que rodear más debido al rey blanco.

6 7 jugadas. Lo mismo por arriba que por la parte baja del tablero. f4, f5, e6, d6, c6, b5, b4. g2, f1, e1, d1, c2, b3, b4.

## 6

### El rey. Recorridos

1 Ejemplo

2 d5

3 f4

4 d5

5 d5

6 e5

## 7

## El rey. Recorridos

1 Ejemplo

2 Negro. g4, f5 y e6

3 Negro. d3, e4, f4, g4

4 Blanco. b7, c6, d5, d4, d3, c2

5 Blanco. b7, c6, d5, d4, d3

6 Negro. g7, f6, e5, d5, c5, b5

## 8

## El rey. Problema ajedrecístico

1 Se colocan 4 reyes por fila o columna. Separados por una fila o columna. Por tanto, serán 16 reyes.

2 Se colocan 3 reyes por fila o columna. Separados por dos filas o columnas. No se coloca ningún rey en una fila o columna exteriores. Por tanto, serán 9 reyes.

## 9

## El rey. Recorridos

1 10 jugadas. Se captura primero el peón a1 y luego los otros siguiendo la diagonal mayor negra.

2 17 jugadas. Se empieza capturando el peón de a1 y luego los otros a4, c6, e8, h5, f3 y h1.

# 1

## La torre. El movimiento

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. La captura

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. Recorridos

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. Recorridos

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. Amenazas

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. Recorridos

1 Ejemplo

2 4 jugadas: Txh4 (capturando peón), Txh7, Txc7, Txc3

3 5 jugadas: Txb4 (peón), Txb6, Txf6, Txf4, Txh4

4 3 jugadas con la torre de a1: Txa3(peón), Txa5, Txe5

2 jugadas con la torre de h1: Txh4 (alfil), Txh6

5 3 jugadas con la torre de d1: Txb1 (caballo), Txb6, Txb7

3 jugadas con la torre de f8: Txf4 (peón), Txh4, Txd4

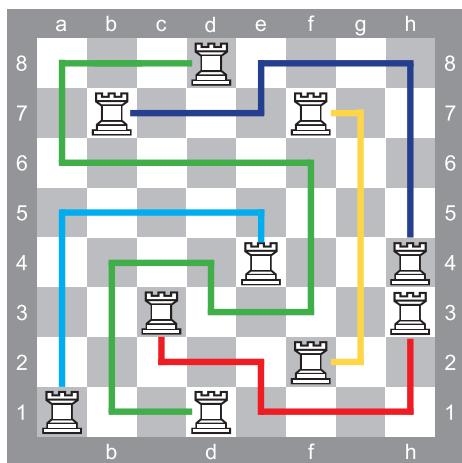
6 3 jugadas con la torre de a4: Txb4 (peón), Txb1, Txb7

4 jugadas con la torre de e1: Txe8 (alfil), Txg8, Txg4, Txd4

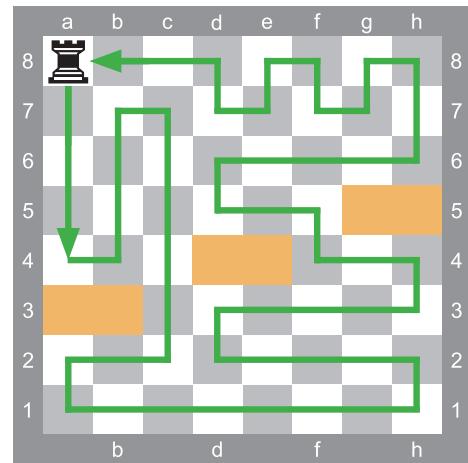
## 7

## La torre. Problema ajedrecístico

1



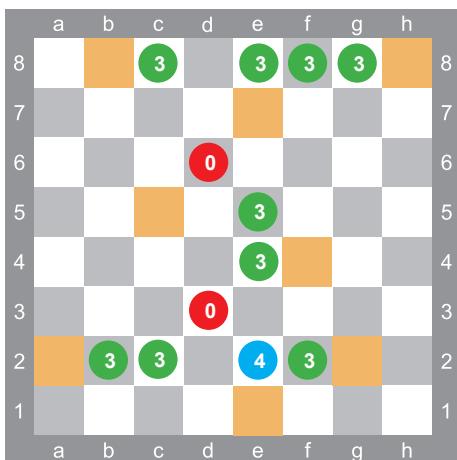
2



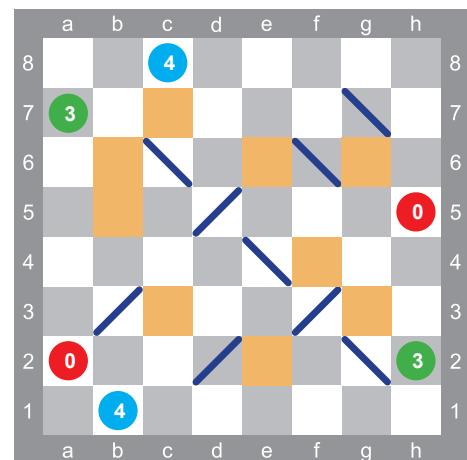
## 8

## La torre. Reto ajedrecístico

1



2



1

Jaque al rey

1 No

2 Sí

2

Jaque al rey

1 Tb2+

2 Tc6+

3

Jaque al rey. Casillas no amenazadas

1 e5, e7, f7, g7

2 h1, h2, h3

3 b1, c1, d1, b3

4 c7, d7

5 g6, g7

6 a2

1

Jaque mate

1 No

2 Sí

2

Jaque mate

1 Tc2+

2 Tc1+

3

Jaque mate

1 Jaque mate

2 Jaque

3 Jaque

4 Jaque mate

5 Jaque mate

6 Jaque

# 1

## El alfil. El movimiento

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. La captura

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. Recorridos

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. Recorridos

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. Amenazas

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. Recorridos

1 Ejemplo

2 3 jugadas: Axb3 (captura caballo), Axd1, Axg4

3 4 jugadas: Axf4 (peón), Axh6, Axf8, Axc5

4 5 jugadas: Axb4 (peón), Axd2, Axf4, Axh2, Axg1

5 7 jugadas: Ag8, Axd5 (caballo), Axf3, Axh5, Axe8, Axa4, Axc2

6 5 jugadas: Axh3 (torre), Axc8, Axa6, Ab7, Axd5

## 7

## El alfil. Problema ajedrecístico

1

8 alfiles.

Todos en la misma fila o columna centrales.

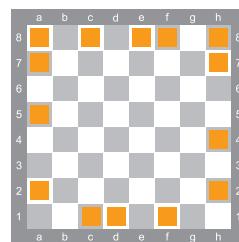
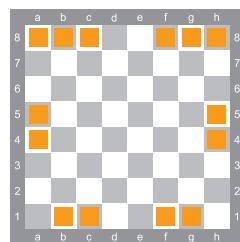
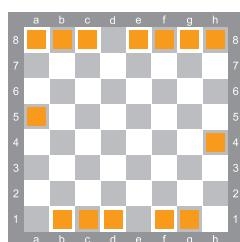
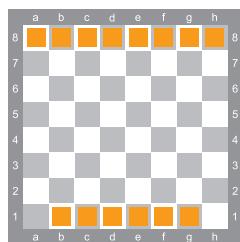
Hay 4 soluciones: filas 4 o 5 y columnas d o e.

2

14 alfiles.

En 14 casillas exteriores de manera que no haya dos en la misma diagonal.

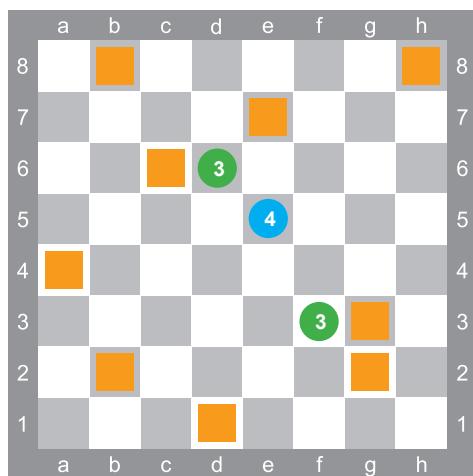
Existen bastantes soluciones permutando los alfiles entre filas y columnas.



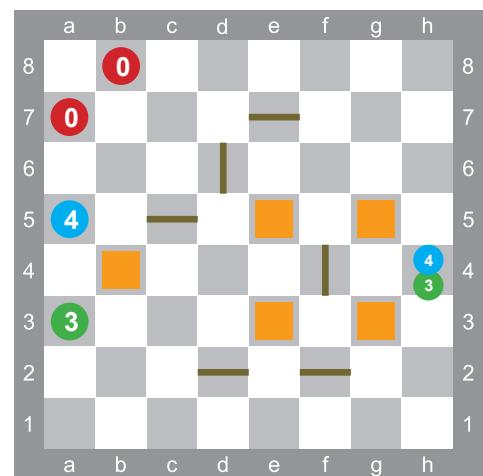
## 8

## El alfil. Reto ajedrecístico

1



2



# 1

## La dama. El movimiento

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. La captura

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. Recorridos

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. Recorridos

1 Ejemplo

2 2 jugadas: Dxf5 (captura el peón blanco) y Df1

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 // Db2, Dg7, Dg8. Existen otras.

6 3 jugadas: Da5, Da1 y Db1 // Dh5, Dd1, Db1. Existen otras.

## 5

### La dama. Amenazas

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. Recorridos

1 Ejemplo

2 3 jugadas: Dxc3 (captura el alfil), Dxf3, Dxh5

3 5 jugadas: Dxc5 (alfil), Dxc8, Dxh3, Dxg2, Dxg7 // Dxg7, Dxg2, Dxh3, Dc8, Dxc5.

4 5 jugadas: Dxb5 (caballo), Dxd7, Dxe8, Dxh5, Dxh3, también existen otras soluciones como Dxh5 (caballo), Dxh3, Dxd7, Dxe8, Dxb5

5 6 jugadas: Dxd1 (torre), Dxb3, Dxb8, Dxa7, Dxg7, Dxg8, también Dxd1 (torre), Dxb3, Dxb8, Dxg8, Dxg7, Dxa7

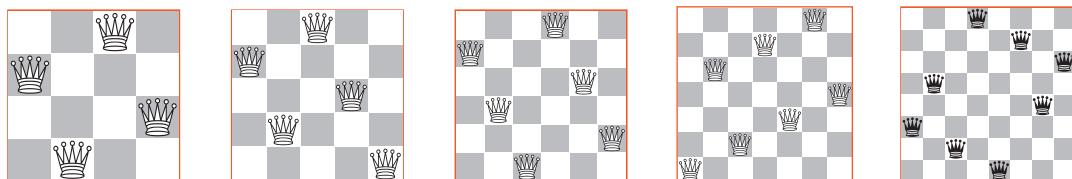
6 5 jugadas: Dxe5 (torre), Dxa5, Dxd8, Dxb8, Dxh8; existen varias soluciones permutando algunas capturas.

## 7

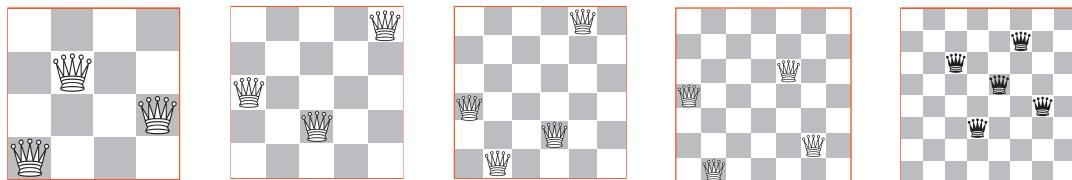
## La dama. Problema ajedrecístico

Mostramos una solución de las múltiples para cada tablero.

1



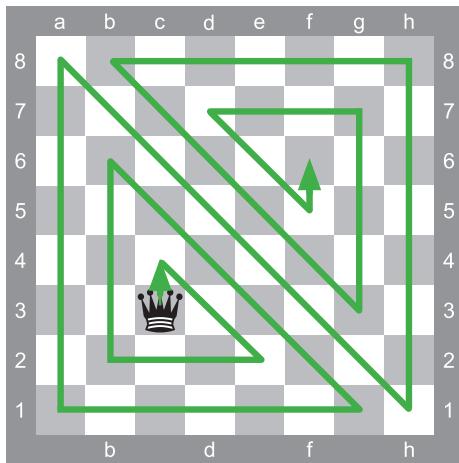
2



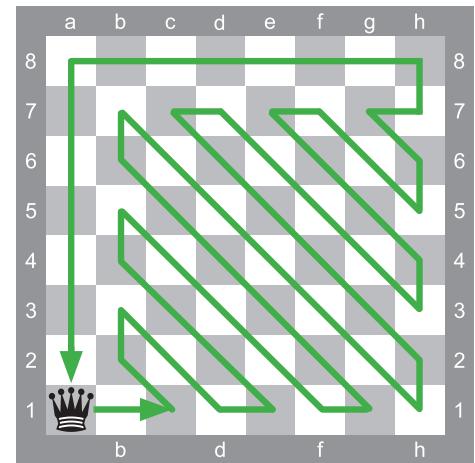
## 8

## La dama. Problema ajedrecístico

1



2



# 1

## El caballo El movimiento

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. La captura

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. Recorridos

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. Recorridos

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: Cxg2 (alfil), Cxf5 y Cxe7

## 7

## El caballo. Problema ajedrecístico

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

## La dama. Problema ajedrecístico

1

8	11	6	3
1	4	9	12
10	7	2	5

1	4	7	10
8	11	2	5
3	6	9	12

12	9	6	3
1	4	11	8
10	7	2	5

10	7	4	1
5	2	9	12
8	11	6	3

2

	a	b	c	d	e	
5	1	12	25	18	3	5
4	22	17	2	13	24	4
3	11	8	23	4	19	3
2	16	21	6	9	14	2
1	7	10	15	20	5	1
	a	b	c	d	e	

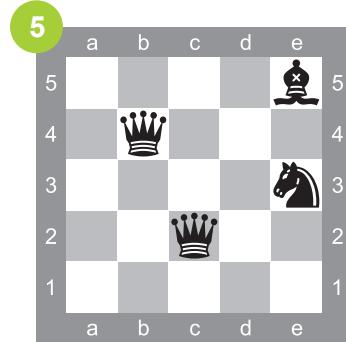
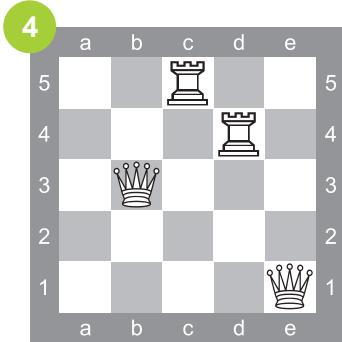
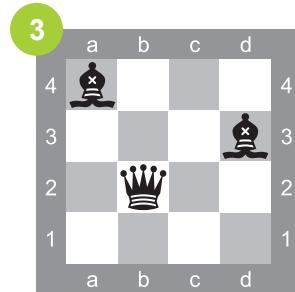
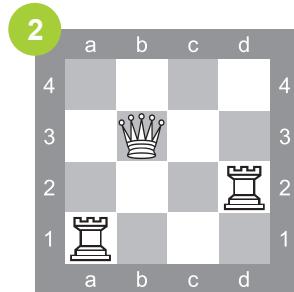
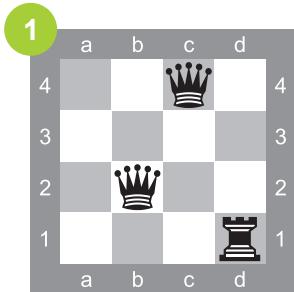
# A

## Reto ajedrecístico

1. El caballo a g3.
2. La dama a g3 y b8.  
El rey a g3.  
La torre a g3.
3. El alfil (en casilla blanca y las otras tres casillas son negras).
4. En 2 jugadas.  
En 3 jugadas.  
En 4 jugadas (e3, b3, b7 y e7).

# B

## Problema ajedrecístico



# Unidad 3

# 1

## El peón. El movimiento

- 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. El movimiento

- 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. La captura

- 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

## 4

## El peón. La captura

- 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

## 5

### El peón. La coronación

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

## 6

### El peón. La coronación

1 b4

2 a4

## 7

### El peón. La coronación

1 Negras. Peón h3: 5 jugadas. Peón b5 mueve a b4: 3 jugadas. Si c2 captura en b3, el peón c4, captura o avanza y queda a 2 jugadas para coronar.

2 Negras. Peón h3 mueve a h4: 4 jugadas para coronar. Peón b4 avanza a b3; si captura c2 a b3, peón d5 avanza a d4: 3 jugadas para coronar.

## 8

## El peón. La coronación

1

Peón blanco c5 avanza a c6.

Tanto si el peón negro d7 captura al peón en c6 como si avanza a d6, el otro peón blanco e5 avanza hasta coronar.

2

Peón negro de c4 avanza a c3.

Tanto si d2 captura como si avanza una casilla, el otro peón negro d4 captura el peón blanco e3.

Si el peón blanco e3 captura al peón negro d4, el peón negro que había avanzado a c3, captura el peón blanco d2.

## 9

## El peón. La coronación

1

Peón negro c7 avanza a c6.

Si el peón blanco e5 avanza, el peón negro d7 lo captura.

2

Peón blanco d2 avanza a d3.

Si el peón c4 o e4 avanza una casilla, el peón blanco en d3 captura el peón negro c4 o d4 que no haya avanzado.

Si el peón negro c4 (e4) captura el peón blanco avanzado, las blancas deben capturar este peón negro con el peón blanco c2 (e2).

Si las blancas mueven inicialmente el peón c2 (e2), las negras avanzarían el peón e4 (c2). Y las blancas no podrían bloquear a los peones negros.

# 10

## El peón. Capturar al paso

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

## A

1 Filas: 3 y 6. Columnas: a y h. Diagonales: a3-f8 y c1-h6.

2 Filas: 1 y 8. Columnas: c y f. Diagonales: b1-h7, a5-e1.

3 Filas: 2. Columnas: g. Diagonales: e8-h5.

## B

1 Peones negros en: a7, b6, c7 y d6. Peones blancos en: e3, f4, g2 y h3.

2 Peones blancos en: a3, b2, e4 y f1. Peones negros en: c6, d5, g7 y h8.

# 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: 1<sup>a</sup> 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 Torre negra.
- 2 Dama blanca.
- 3 Dama blanca en f3 con el alfil de b7.
- 4 Torre negra en c8 con el caballo de d6.
- 5 Torre negra en a8 con el alfil de f3.
- 6 Dama blanca en e6 con el caballo de g7.

## 4

- 1 Ejemplo
- 2 Blancas: 6 puntos  
Negras: 7 puntos
- 3 Blancas: 11 puntos  
Negras: 15 puntos
- 4 Blancas: 14 puntos  
Negras: 19 puntos
- 5 Blancas: 17 puntos  
Negras: 19 puntos
- 6 Blancas: 39 puntos  
Negras: 39 puntos

# 5

- |   |                                 |  |         |
|---|---------------------------------|--|---------|
| 1 | Rodear negras<br>Diferencia: 2  | Blancas: 3 puntos (caballo)<br>Negras: 1 punto (peón)                  | Ejemplo |
| 2 | Rodear negras<br>Diferencia: 5  | Blancas: 0 puntos<br>Negras: 5 puntos (torre)                          |         |
| 3 | No rodear<br>Diferencia: 0      | Blancas: 9 puntos (torre, caballo y peón)<br>Negras: 9 puntos (dama)   |         |
| 4 | Rodear blancas<br>Diferencia: 3 | Blancas: 3 puntos (alfil)<br>Negras: 0 puntos                          |         |
| 5 | Rodear blancas<br>Diferencia: 2 | Blancas: 11 puntos (torre, alfil, 3 peones)<br>Negras: 9 puntos (dama) |         |
| 6 | Rodear negras<br>Diferencia: 1  | Blancas: 8 puntos (torre, 3 peones)<br>Negras: 9 puntos (dama)         |         |

# 6

- 1 Ejemplo
- 2 Caballo o alfil
- 3 Alfil o caballo
- 4 Peón
- 5 Torre
- 6 Alfil

## 7

1 Ejemplo

2 Torre

3 Alfil

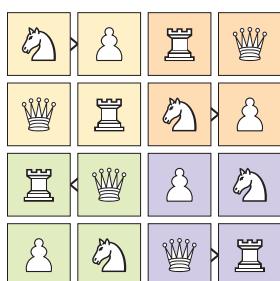
4 Dama

5 Peón

6 Caballo

## A

1

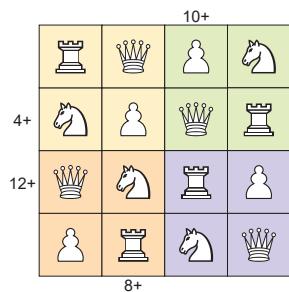


2

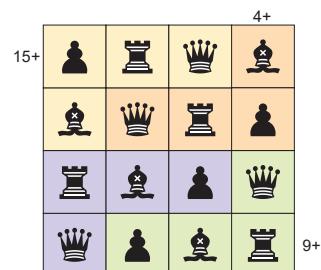


## B

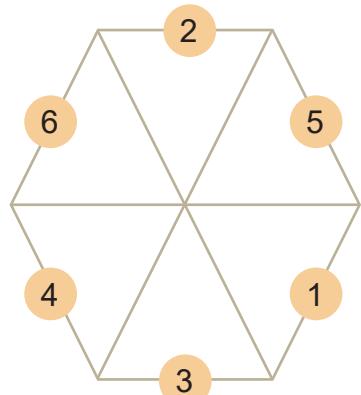
1



2



C

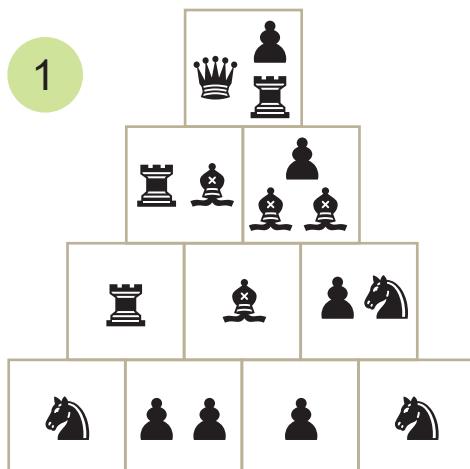


D

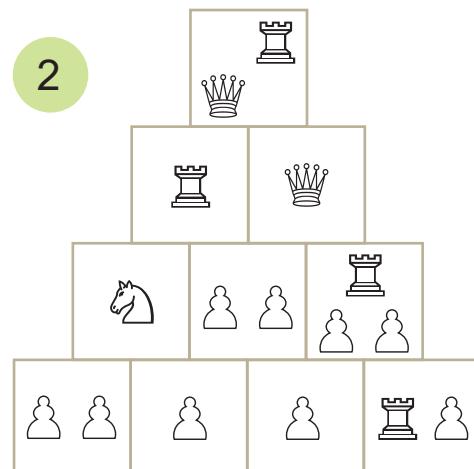
7	6	4
2	1	8
9	3	5

E

1



2



F

	3	10		
3	2	1	10	
8	1	2	2	
	3	2	1	4
1 o 2	8	3	2	1
1 o 2		8	3	2
		5	2	1
			a	b
			b	c
			c	d

En la fila 4 debe sumar 8 siendo la única combinación:  $1+3+4$ . Como hay un caballo en la casilla b4, debe ir el 1 en la casilla a4. No puede ir el 4, ya que a3 + a4 deben sumar 3.

Por tanto, en a5 irá un 2 y en b5, un 1.

En la b3 debe ir un 2, ya que el 1 ya está colocado en b5. Por tanto, en c3 se pone un 1 y se completa b2 con un 4 ( $10=1+2+3+4$ ).

En la columna d deben ir  $1+3$ . Por tanto, en d2 se coloca un 1, ya que este no se puede poner en c2.

Existen otros razonamientos que conducen a la misma solución.

# Unidad 5

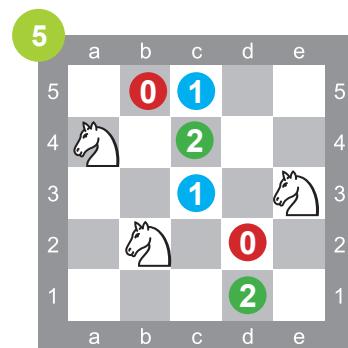
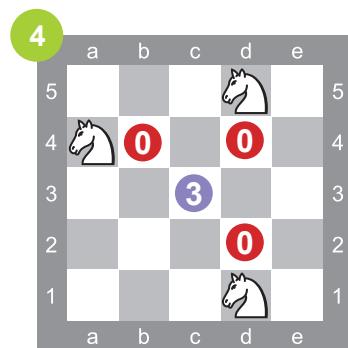
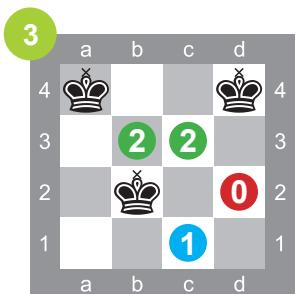
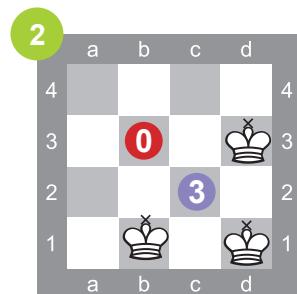
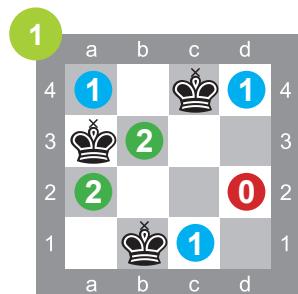
# 1

- 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, d3, f3, d2

## 3



## 4

- 1 c1: C  
c3: A  
d6: D  
g8: R  
h4: T

- 2 c6: D  
d1: C  
d6: R  
f4: A  
h1: T

# 5

1 g5, g1, c1, c5, a5, a4

2 h3, f4, d3, c5, a6, b8

# 6

1 Una solución:  
f6, g2, e5, h2, e5, d4, c3, b2

2 Una solución:  
Primero se ha de capturar el alfil.  
f1, f4, d4.  
Luego se han de capturar los caballos (5 jugadas):  
d3, c3, d3, d6, f6  
Finalmente se capturan los peones (g6, g4, g7, d7, b7, b5, a5, a4)

## 7

- 1 Jugada de ataque, se debe rodear el caballo negro
- 2 Jugada errónea
- 3 Jugada ilegal
- 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

## 8

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

9

1 Flecha azul

2 Verde

3 Marrón

4 Marrón

5 Verde

6 Azul

10

1 Azul y verde

2 Verde y marrón

3 Azul y verde

4 Verde y marrón

5 Azul y verde

6 Azul y marrón

## 11

- 1 Defender
- 2 Interponer
- 3 Mover y captura otra pieza
- 4 Capturar
- 5 Mover
- 6 Defender

## 12

- 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

## 13

- 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) y la torre negra (h4), Dxe1 (de otra manera las blancas pueden capturar la torre)
- 5 Rodear el caballo blanco (f3) y la dama (b5), Cxd4 (única debido a la doble amenaza del caballo negro sobre dama y caballo de las blancas)
- 6 Rodear el alfil en g5, Axe7+ puesto que el alfilno puede moverse a casillas no ocupadas.

## 14

- 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

## 15

1 Flecha verde

2 Azul

3 Marrón

4 Verde

5 Marrón

6 Azul

## 16

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

## 17

- 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

## 18

- 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

19

1 Negras

2 Blancas

3 Negras

4 Blancas

5 Negras

6 Negras

20

1 Cb4

2 ... Te5

3 Tc7

4 ... Dd7

5 Ce1

6 ... Dh8

# B

## 1 Oportunidades

Las blancas amenazan, con su alfil y la torre, el caballo negro de e5, que solo está defendido por el otro caballo.

## Amenazas

Las negras amenazan con su caballo de e5 una doble amenaza en d3. También, el alfil de e6 amenaza el peón blanco de h3.

## 2 Oportunidades

Las negras amenazan con su caballo de f6 el alfil blanco. También las negras amenazan, con su alfil y un caballo, el caballo blanco en d5.

## Amenazas

Las blancas amenazan, con su caballo de d5 y su torre de e1, el alfil negro en d7.

# C

## 1 Azul

Las blancas ganan material, alfil blanco por dos caballo negros.

## Roja

Se gana solo un punto; torre blanca por los dos caballos negros.

## Verde

Ni se gana ni se pierde, aunque si las negras realizan la doble amenaza con Cd3, se puede evitar con Af5 o Te2)

## 2 Verde

Las negras ni ganan ni pierden, alfil negro por un caballo y un peón blancos. El alfil blanco capture el peón negro g7. Las negras conservan el alfil del "fianchetto".

## Roja

Las negras ni ganan ni pierden, alfil negro por un caballo y un peón blancos. El alfil blanco capture el peón negro g7.

## Azul

Las blancas también ganan un alfil con Cxe7. Pero las negras quedan en peor posición, ya que su caballo negro puede ser amenazado con h3 y cuando regrese a f6 puede ser cambiado por el alfil blanco (obligando a doblar peones negros).

## D

1

a3: C, d5: A, e5: A, f8: C

Casilla: e1

2

c7: R, d6: A, e5: D, h2: T

Casilla: g8

## E

1

Una solución:

c5: T

g5: A

e3: T

a3: A

2

a6: A

b6: T

d8: A

e8: T

h5: D

f4: C

g3: P

f1: C



# 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 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)

## 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 o f3
- 6 Cuando la pieza que ataca es el caballo, no se puede interponer ninguna pieza

## 4

- 1 El rey puede ir a las casillas: g7 y h7
- 2 Casillas: a6, a7, b8, c8
- 3 Casillas: c7, e7, e8
- 4 Casillas: e7, f8
- 5 Casillas: b6, d8
- 6 Casillas: d8, d7, f7

# 5

1 **Azul**: capturar.

**Verde**: Mover.

**Roja**: Interponer.

**Capturar** gana puntos.

2 **Azul**: Interponer.

**Verde**: Mover.

**Roja**: capturar (pierde puntos).

**Interponer**

3 **Azul**: Mover.

**Verde**: Interponer (pierde pieza).

**Roja**: capturar (pierde puntos).

**Mover**

# 6

1 No

2 Sí

3 Sí

4 Sí

5 Sí

6 No

## 7

1 Td8++

2 Dh8++

3 Ae4++

4 Dg5++

5 Cf7++

6 d8=D++

## 8

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

5 Mover la torre de g8 o los peones de g7

6 Td6 o Cc6 (son las mejores)

# 9

- 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

# 10

- 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

## 11

- 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

## 12

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

# 13

1 Ch3++

2 Dd4++

3 Ah3++

4 Aa3++

5 Th1++ o Tg1++

6 Cb5++

# 14

1 Dg7++

2 Td-g7++

3 Dxb7++

4 Dxg7++

5 Axb7++

6 Txh7++

## 15

1 Txd1++ o Dxd1++

2 Dxg2++

3 Dg4++

4 Txg2++

5 Te1++

6 Th1++

A

B

1 Rn: h8, Tb: b8, Rb: f6, Cb: g5

2 Rb: h1, Rn: f1, An: f3, An: f4

C

1 b4: Cb7,Cc3

b2: Aa2, Ae4

c1: Tc5, Td1

d7: Cb6, Cf6

e2: De4, De5, De6, Dd3, Dc4, Db5

g1: no puede dar jaque en casilla blanca

h6: Th5, Td5

1 Rb: a1, Rn: c2, An: d5, Tn: f1

2 Rn: a6, Cb: c4, Db: b6, Rb: b3

D

1 Dama deshace la captura de una torre desde h6 en h7.  
La dama juega de h6 a f8++

2 Caballo deshace la captura de un caballo desde h3 en g1.  
El caballo juega de h3 a f2++

# Unidad 7

# 1

1 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 Aa3+
- 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, ya que captura la dama negra)
- 3 Te8+ (con cualquiera de las dos torres, obligando al rey a moverse)
- 4 Dh4+ (obligando al rey a moverse, no sirve avanzar el peón g2 porque se captura)
- 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 8

# 1

1 Ganan negras

2 Ganan blancas

3 Ganan negras

4 Ganan blancas

5 Tablas

6 Tablas

# 2

1 Rodear No

2 Sí (el blanco)

3 Sí (el negro)

4 No

5 Sí (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+ (enfilada x, intercambiando las torres)

4 Ah4+ (enfilada 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 perdería 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 9

# 1

- 1 Th8++ // círculos en las casillas b7, c7 y d7
- 2 Ta6+, obligando a retroceder al rey negro // d5, e5 y f5
- 3 Tb1+ // c4, c5 y c6
- 4 Tg8 o Tg1 // g6, g5 y g4
- 5 Tb7++ // c5, c4, c3, a3, a4 y a5
- 6 Tc3 o Ta3 // e3, f3 y g3.

# 2

- 1 Th2 // círculos en las casillas a2, b2 y c2
- 2 Th4 o Ta4, haciendo una jugada de espera // c4, d4 y e4
- 3 Tc6+ // d3, d2 y d1
- 4 Tb4, haciendo una jugada de espera // f4, g4, h
- 5 Ta4, haciendo una jugada de espera // e4, f4 y g4
- 6 Tf8+ // e4, e3 y e2

## 3

1 Th8++5 // g2, g3 y g4

2 Rg3 // g2 y h2

3 Ta8++ // b1 y b2

4 Th6+ // a5, b5 y c5

5 Tb7 // b4, b3 y b2

6 Tg2 // g5, g6 y g7

## 4

1 Ta6, haciendo una jugada de espera // f6, g6 y h6

2 Tg7, haciendo una jugada de espera // a6, b6 y c6

3 Td5 // a5, b5 y c5

4 Rc4 (para encerrarlo hacia la fila 8) o Tc5 (para encerrarlo hacia la columna a)

5 Re4+ con la intención de mover la torre hacia f5, con el fin de encerrar el rey hacia la fila 8 o columna h.

6 Rd3 con la intención de mover la torre hacia e3 o e2, con el fin de encerrar el rey hacia la fila 1.

## 5

- 1 Dd5 // Se reduce el espacio al rectángulo a4, c4, c1 y a1
- 2 Dc2 // Se reduce el espacio al rectángulo a3, b3, b8 y a8
- 3 Dd2 o Df4 // Se reduce el espacio al rectángulo a3, c3, c8 y a8
- 4 Df6 // Se reduce el espacio al rectángulo g5, h5, h1 y g1
- 5 De6 // Se reduce el espacio al rectángulo f5, h5, h1 y f1
- 6 Df5 // Se reduce el espacio al rectángulo g6, h6, h8 y g8

## 6

- 1 De4 // Se reduce el espacio al rectángulo d5, d8, a8 y a5
- 2 Df4 // Se reduce el espacio al rectángulo e3, a3, a1 y e1
- 3 Dd4 // Se reduce el espacio al rectángulo e3, h3, h1 y e1
- 4 Df6 // Se reduce el espacio al rectángulo e7, e8, a8 y a7
- 5 Dd6 // Se reduce el espacio al rectángulo c7, c8, a8 y a7
- 6 Dd2 // Se reduce el espacio a las casillas f1, g1 y h1

7

1 Db2++, Da4++, Da5++, Da6++

2 Dg7++, Dh6++, Dh5++, Dh4++

3 Df7++

4 Db2++

5 Da3++

6

A

1 Rn: h8, Rb: f7 y Tb: h5

2 Rb: a4, Rn: c3 y Dn: a6

B

1 h6

3 h4 (Dg4)

2 h8

4 h1 (Dg3)

## C

1 d8 y h8

2 a1

3 a5 (Ta7) y a1 (Tf1)

4 a5 (Tf6) y a6 (Ra4)

## D

1 f6, g6 y h6

2 a8

3 f8, g8 y h8 (Tb8), a1, a2, a3 y a4 (Ta7)

4 c8 (T6b7) y h8 (Tg6)

# Unitat 10

# 1

- 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)

# 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 otra enfilada con Ad4+ (ganando calidad)
- 6 Dd5+ (ganando la torre)

## 3

- 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)

## 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 Txf7+ (después Txd5)

2 Txe6 (después Txc5)

3 Axc7+ (después Dxe5)

4 Axe6+ (después Txc5)

5 Txb6+ (después Rxc4)

6 Axe6+ (después Txd5)

# 6

1 ... Tb1+, 2. Dxb1 Dxb1++. Casilla b1

2 ... Td1+, 2. Dxd1 Dxd1+. Casilla d1

3 ... Dd1+, 2. Txd1 Dxd++. Casilla d1

4 ... De4+, 2. Axe4 Axe4++. Casilla e4

5 ... Th4+, 2. gxh4 Dh4++. Casilla h4

6 ... Txb2. Esta torre negra está defendida por la dama negra a través de Rayos X.

# A

- 1 Destrucción de defensa. 1. Txf7+ Rxf7, 2. Axb3+
- 2 Enfilada. 1. Te1+ ..., 2. Txe8
- 3 Descubierta. 1. b4+ ..., 2 . bxc5
- 4 Amenaza doble. 1. Ad5+ ..., 2. Axb3
- 5 Clavada. 1. Tg1 ..., 2. Tg5
- 6 Rayos X. 1. Txa7+ Txa7, 2. Txa7++

# B

- 1 Descubierta. 1... Axf2+, 2... Dxb4
- 2 Doble amenaza. 1... Ac4, 2... Axf1
- 3 Destrucción de defensa. 1... Txf1. Si el rey blanco capture la torre negra, 2... Dxd4
- 4 Enfilada. 1... Af5+, 2... Axc2
- 5 Rayos X. 1... Dc3+, 2. Axc3 Axc3
- 6 Clavada. 1... Dd1, 2... Dxe2

# C

- 1 Las tres jugadas son una descubierta. Roja, verde y azul.
- 2 Azul (enfilada con captura de dama), roja (doble amenaza) y verde (clavada).
- 3 Azul (rayos X con mate), verde (rayos X sobre c8) y roja (doble amenaza).
- 4 Azul (mate), verde (clavada con captura de la torre) y roja (jaque).
- 5 Azul (clavada y alfil por dama), verde (destrucción de defensa con cambios de damas y captura del alfil blanco) y roja (con cambio de alfil por torre).
- 6 Verde (mate), azul (descubierta con cambio de dama por torre) y roja (descubierta con captura de la torre).

# 7

- 1 Ax<sub>f</sub>4 (eliminando la amenaza)
- 2 Tb<sub>8</sub>+ (apartando el alfil después) o Td<sub>4</sub> clavando el caballo
- 3 Ce<sub>5</sub>+ (capturando el peón de c4 después); también es posible que las blancas puedan hacer 1.Axc<sub>4</sub> con la idea de 1...Txc<sub>4</sub> 2.Ce<sub>5</sub>+ ganando la torre
- 4 Db<sub>4</sub> o Da<sub>3</sub> (clavando la torre negra)
- 5 Tb<sub>1</sub> (defendiendo el caballo)
- 6 Td<sub>8</sub> (amenazando la captura del alfil negro) o Te<sub>4</sub> (clavando el peón de e5, porque de capturar las negras el caballo, las blancas capturan el alfil negro)

## 8

- 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 Ae5
- 6 De4+ (apartando el caballo después)

## 9

- 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.

## 10

- 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)

## 11

- 1 Td8. Casilla d8
- 2 Tac3. Casilla a3
- 3 Dc3. Casilla c3
- 4 Tf1. Casilla f1
- 5 Th5. Casilla h5
- 6 Df6, se evita el mate pero se pierde la dama por el alfil. Casilla f6

## D

1 Df5

2 Ad6+. Luego captura el alfil blanco con la torre negra.

3 Db2+. Luego captura el caballo.

4 Te5. Si la torre blanca captura el alfil negro, la torre negra captura el alfil blanco.

5 Db8 o Ab8

6 Th4 (rayos X como recurso defensivo).

## 12

1 **Roja** (evita la enfilada, ataca al caballo y defiende su torre), **verde** (también evita la enfilada pero es una jugada pasiva) y **azul** (jugada mala porque el caballo captura la dama).2 **Azul** (se elimina el alfil que es una pieza blanca muy activa y que amenaza en b4 clavar la dama negra; hace ataque doble la dama y la torre), **verde** (evita la clavada con un peón aislado) y **roja** (evita la clavada con el peón a5 que queda débil); el peón b7 no está defendido.3 **Azul** (se cambian damas y se evita perder el peón a6), **Roja** (se cambian torres y así se evita una destrucción de defensa, ya que la dama negra defiende la torre y el caballo). **Verde** (las negras pueden perder el peón a6).4 **Azul** (el caballo defiende la casilla de la doble amenaza), **verde** (este peón también evita la doble amenaza aunque en casilla blanca podrá ser atacado por el alfil) y **roja** (la torre blanca clava el caballo negro y este no se puede defender con Te5 (Cg6+ y doble)).5 **Roja** (evita perder la torre c1 y si las negras mueven Td1, pierden una torre), **verde** (las blancas pierden una torre) y **azul** (jugada pasiva y se pierde igualmente la torre blanca).6 **Azul** (impide la descubierta f4+ de las blancas), **verde y roja** (en ambas el rey blanco mueve a e4).

## E

1 Blancas a Negras: alfil clava caballo y torre e1 amenaza el mismo caballo.

Negras a Blancas: caballo amenaza dos doble amenazas en f3 (con jaque) y d3 (triple).

2 Blancas a Negras: torre amenaza el caballo clavado (Td8 amenaza mate),

Negras a Blancas: dar jaque con el alfil negro en b7).

3 Blancas a Negras: descubierta con c5 o capturando el peón negro b5. Torre d1 amenaza torre negra en d6. Dama blanca amenaza intercambio de damas.

Negras a Blancas: torre d6 amenaza torre blanca d1. La dama negra también amenaza intercambio de damas. El peón negro b5 amenaza capturar el blanco en c4.

## F

1 **Verde** (se gana pieza menor), **roja** (se gana un punto, ya que se cambia la torre por los dos caballos negros) y **azul** (jugada pasiva, ya que solo se defiende las doble amenazas).

**Azul** (jugada activa; si el rey mueve a g2, se captura torre con jaque; si se mueve a h1, la torre negra a d1 y el alfil blanco continúa amenazando el peón h3), **roja** (jugada defensiva correcta; no es buena jugada para las blancas jugar f4) y **verde** (se pierde una pieza menor negra).

2 **Roja** (obliga a mover la torre negra y luego captura el caballo), **azul** (solo captura el caballo) y **verde** (mala jugada porque pierde la oportunidad de capturar el caballo).

**Roja** (alfil da jaque, controla la diagonal y permite que su torre defienda el mate de las negras en d8; luego que se mueva el rey blanco se juega el caballo), **azul** (solo defiende el mate en d8) y **verde** (mala jugada porque se pierde el caballo con b5).

3 **Verde** (la descubierta conlleva la pérdida de la torre negra en d6 y un ataque importante), **azul** (pierde la torre negra) y **roja** (pierde la torre en d6).

**Verde** (evita todas las amenazas de las blancas a cambio de simplificar material), **azul** (evita perder la torre negra en d6) y **roja** (las negras pierden una de sus torres).

# Correcciones y fe de erratas

En la 2<sup>a</sup> reimpresión de este diciembre de 2025 se han corregido

## Unidad 1

Pág. 22. Texto enunciado está duplicado.

## Unidad 2

Pág. 50 y 51. Las baterías son la 1, 2 y 3, respectivamente (Jaque mate)

Pág. 67. Se ha especificado mejor el ejercicio 7.2.

“3 damas en un tablero 4x4, 3 en un 5x5, 4 en un 6x6, 4 en un 7x7 y 5 en un 8x8.”

En el ejercicio 8.2. se ha de cambiar en la frase del pie del tablero: “por la torre” por “por la dama”.

## Unidad 3

Pág. 81. El texto del diagrama 3.b está repetido del 3.a.

El texto debería ser: “La torre capturada se saca fuera del tablero y queda eliminada.”

## Unidad 4

Pág. 107. En el ejercicio 4.2. falta añadir un recuadro en la casilla d6 donde irá el rey, ya que hay 5 piezas y 4 recuadros.

Pág. 110. En el ejercicio 3, la flecha del caballo debe alcanzar la casilla e4 (jugada ilegal).

## Unidad 5

Pág. 134. En el ejercicio E.2. se debe quitar el alfil de la casilla a6.

# Unidad 6

Pág. 159. En el ejercicio A.1. se debe desplazar los 4 recuadros una fila hacia arriba.

# Unidad 8

Pág. 178. El número de la batería de ejercicios es el 4 y no el 5.

# Unidad 9

Pág. 189. Las soluciones indicadas en el solucionario están bien para la 2<sup>a</sup> reimpresión. Para la 1<sup>a</sup> reimpresión, como está cambiado blancas por negras -tanto en el enunciado como en las posiciones- se debe mirarlo simétricamente respecto al eje horizontal.

Pág. 190. En el enunciado, primer párrafo, debe decir “estará en líneas exteriores (filas o columnas”. El rey blanco del diagrama 1 debe estar en la casilla e6.

Pág. 193, 194. El enunciado se ha modificado con el fin de que sirva tanto para blancas como negras.

Pág. 196, 198, 200. Se han rehecho algunos ejercicios para que haya 3 con blancas y los otros 3 con negras. Son los mismos patrones pero para la 1<sup>a</sup> reimpresión se deberá adaptar las soluciones usando la simetría en el tablero. El enunciado se ha modificado con el fin de que sirva tanto para blancas como negras.

Pág. 200. Las batería 6 es la 7.

Pág. 201. En el ejercicio B, el rey y la dama se deben desplazar una línea hacia arriba. Es decir, el rey debe estar en f5 y la dama en g6.

Pág. 202. En el ejercicio D, las dos torres se deben desplazar una columna hacia la izquierda, para que haya una posición de ahogado, ya que con la posición de la 1<sup>a</sup> reimpresión no hay ninguna.

# Unidad 10

Pág. 214. En el diagrama 2a, debe decir “con el alfil de e4” y no “e5”.

Pág. 233 y 234. Las baterías son la E y F, respectivamente.

