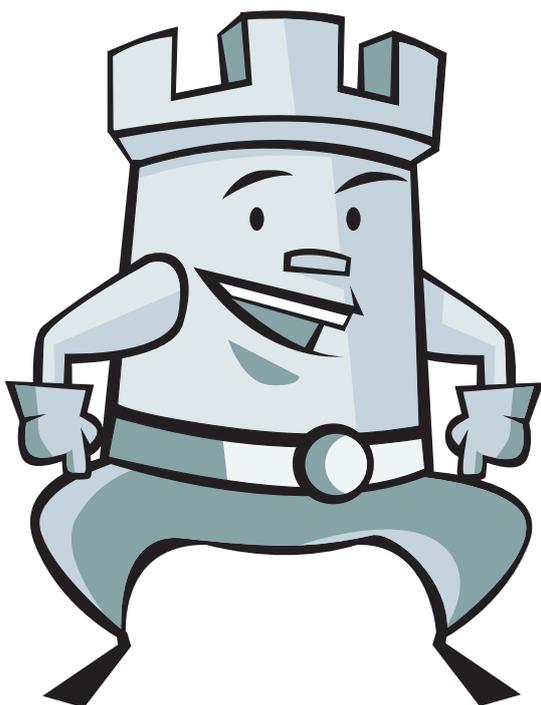


Solucionario

Ajedrez para todos

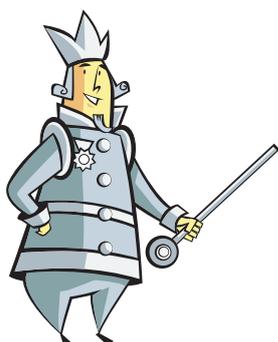
Iniciación

2



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

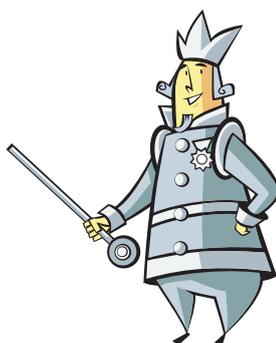
info@educachess.org
www.educachess.org



Edición 3ª: febrero 2011

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

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



Reservados todos los derechos.

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

Unidad 1

1

1 e4

2 ..., e5

3 Ac4

4 ..., Cf6

5 ..., Db6

6 ..., Te7

2

1 Flecha del caballo blanco hacia la casilla f3

2 Flecha del peón blanco hacia c4

3 Flecha del alfil negro hacia c5

4 Flecha del peón negro hacia e6

5 Flecha de la torre negra hacia c8

6 Flecha del alfil blanco hacia d3

3

- 1 exd5
- 2 ..., cxd4
- 3 ..., Cxd4
- 4 Axb6
- 5 ..., Axc5
- 6 ..., Cxd4

4

- 1 Flecha del caballo blanco hacia la casilla d4
- 2 El peón negro captura al peón blanco
- 3 El alfil blanco captura al peón negro
- 4 El caballo negro captura al caballo blanco
- 5 El caballo blanco captura al alfil negro
- 6 El peón blanco captura al caballo negro

5

- 1 Cde5
- 2 cxb6 ap
- 3 ..., bxc5
- 4 exf6 ap
- 5 C8b6
- 6 ..., Tgxc5 o T5xc5

6

- 1 0-0-0
- 2 ..., 0-0
- 3 ..., Dd1+
- 4 Tb8++
- 5 ..., Cf2++
- 6 ..., Af3+

7

Reproducir la partida anotada

8

Jugar una partida y anotarla en la plantilla

Unidad 2

1

- 1 Cruz: c5, d5, e5, f5, c4, f4, c3, d3, e3 y f3
Círculo: c6, d6, e6 y f6
Blancas
- 2 Cruz: c4, c3, d3, e3 y f3
Círculo: c4, d4, e4, e5, d6, e6 y f6
Negras
- 3 Cruz: d5, e5, f5, d4, c3, d3 y e3
Círculo: d5, f5, d6, e6 y f6
Blancas
- 4 Cruz: c5, d5, e5, f5, c4, f4, c3, d3 y e3
Círculo: c5, d5, e5, f5 y f6
Blancas
- 5 Cruz: c5, d5, e5, f5, f4, c3, d3, e3 y f3
Círculo: d5, d6, e6 y f6
Blancas
- 6 Cruz: c4, d4, f4, c3, d3 y f3
Círculo: c4, d4, e4, f4, f5, d6, e6 y f6
Negras

2

- 1 Cf3, Cc3
- 2 Cf6, d6
- 3 Cf3, e3
- 4 Cc6, c5
- 5 Cc3, d4
- 6 Cf6, d6

3

- 1 Correcto
Casillas: d4 y f4
- 2 Incorrecto
El peón jugado no domina ninguna casilla central
- 3 Correcto
Casillas: d5 y f5
- 4 Correcto
Casilla: d5
- 5 Incorrecto
Casilla: c5
- 6 Incorrecto (obstruye la salida del caballo)
Casilla: e5

4

- 1 Incorrecto (obstruye la salida del otro alfil)
Casilla: c5
- 2 Correcto
Casillas: d3, d5 y e6
- 3 Incorrecto (el caballo no ataca hacia el centro)
Casilla: f5
- 4 Correcto
Casillas: e4 y d5
- 5 Correcto
Casillas: d6, d4 y e3
- 6 Incorrecto
Casilla: c4

5

- 1 0-0
- 2 Ae7
- 3 0-0
- 4 Ae2
- 5 Ninguna, ya están enrocados
- 6 Da5

6

- 1 Ae3
- 2 Dc7
- 3 Cf7
- 4 Cbc3
- 5 Dd2
- 6 Ab7



A

1 f4

2 Ab5

3 0-0

4 d4

5 Ad3

6 Ae3

Unidad 3

1

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

2

- 1 Incorrecto (vuelven a mover la misma pieza)
- 2 Correcto (el alfil está amenazado)
- 3 Incorrecto (Se mueve por segunda vez consecutiva)
- 4 Incorrecto (Se mueve por segunda vez consecutiva)
- 5 Correcto (el alfil está amenazado)
- 6 Incorrecto (Se mueve por segunda vez consecutiva)

3

1 c3

2 Ad3

3 Cf3

4 e5

5 De7

6 e4

4

1 Cf3 , ...

2 ... , b5

3 Ae3 , ...

4 ... , b5

5 d3 , ...

6 ... , Cf6

5

- 1 f3
- 2 c6, c5
- 3 a3, d4
- 4 f5, c6
- 5 a3, d4, h5
- 6 e5, c4

6

- 1 e4
- 2 a6
- 3 a2, e5
- 4 b3, d5
- 5 d5
- 6 a3, c4, a6, c5

7

- 1 d3
- 2 d6
- 3 e3
- 4 a3, e3, a6, c6
- 5 f2, b7
- 6 a7

8

- 1 e5
- 2 c5
- 3 e4
- 4 d4
- 5 f5
- 6 a5, g5, b4

A

1 Cf3 y Ac4

Incorrectas:

Dh5, por mover la dama prematuramente
Ad3, obstruye la salida del otro alfil

2 Ac4 y Ab5

Incorrectas:

Ca3, caballo alejado del centro
a4, no domina ninguna casilla central

3 Ac5 y Cf6

Incorrectas:

Ab4, pieza menor fácilmente amenazable
g5, no domina ninguna casilla central

4 Ae7 y Cf6

Incorrectas:

c4, peón demasiado avanzado
Df6, se pierde la dama después de Ag5

5 Cxf6 y Dxf6

Incorrectas:

gxf6, peón doblado
Ab4+, pieza menor fácilmente amenazable

6 0-0-0 y Ae7

Incorrectas:

Cf6, después del cambio se queda un peón aislado
h5, no domina ninguna casilla central

Unidad 4

1

- 1 Ejemplo
- 2 Corresponde a la jugada 4 de las negras
- 3 Jugada 2 de las negras
- 4 Jugada 5 de las blancas
- 5 Jugada 4 de las blancas

2

- 1 Corresponde a la jugada 4 de las negras
- 2 Jugada 3 de las negras
- 3 Jugada 3 de las blancas
- 4 Jugada 5 de las negras
- 5 Jugada 4 de las blancas



3

- 1 Corresponde a la jugada 6 de las blancas
- 2 Jugada 2 de las blancas
- 3 Jugada 5 de las negras
- 4 Jugada 1 de las blancas
- 5 Jugada 2 de las negras



4

- 1 Corresponde a la jugada 4 de las blancas
- 2 Jugada 5 de las blancas
- 3 Jugada 2 de las negras
- 4 Jugada 3 de las negras
- 5 Jugada 6 de las negras

5

- 1 Corresponde a la jugada 3 de las negras
- 2 Jugada 3 de las blancas
- 3 Jugada 2 de las negras
- 4 Jugada 4 de las blancas
- 5 Jugada 1 de las negras

6

- 1 Corresponde a la jugada 4 de las negras
- 2 Jugada 5 de las blancas
- 3 Jugada 3 de las negras
- 4 Jugada 4 de las blancas
- 5 Jugada 5 de las negras

Unidad 5

1

1 Tae1

2 Ac3

3 Ce4

4 Tg3

5 Ac3

6 Ae2

2

1 Rf8

2 Dd8

3 Cd7

4 f6

5 Te7

6 Ce5

3

- 1 Cxf8, se gana material al cambiar el alfil por una torre.
Axf5, cambio de caballos sin ganar ni perder material.
Txd8, cambio de torres sin ganar ni perder material.

- 2 Txd8, se cambian torres sin ganar ni perder material.
Dxg6+, se pierden puntos al cambiar la dama por el caballo.
Dxc8, se pierden puntos al cambiar por una torre.

- 3 Cxd5, se cambian caballos sin ganar ni perder material.
Si las blancas continúan con los cambios, perderán material porque las negras capturarían con piezas menores mientras las blancas lo deberían hacer con piezas mayores.
Dxd5, se pierden puntos al cambiar la dama por el caballo.
Txd5, se pierden puntos al cambiar la torre por el caballo.

- 4 Axe5, si se cambian alfiles, se gana el caballo blanco. Si no, se gana el alfil blanco.
Txe5, la torre negra se cambia por un alfil y un caballo blancos. Solamente se gana un punto.
Dxe5, si se captura con la dama, se pierden puntos porque sólo consigue capturar un alfil y un caballo a cambio de una dama.

- 5 exd5, se cambian peones sin ganar ni perder material. Las negras deben capturar con el caballo o con el alfil. Si capturan con el peón "e6", la dama blanca captura al caballo.
Cxe5 o Axe5, se pierden puntos porque el peón negro "e6" captura una pieza menor blanca. Si las blancas continúan capturando con el peón "e4", las negras capturan con su caballo.

- 6 exd5, se cambian peones y se gana un peón blanco porque está atacado por el alfil y la torre negras y sólo está defendido por su caballo.
Axd5, se pierde un punto porque el alfil es capturado por el peón blanco.
Txd5, se pierden tres puntos porque la torre es capturada por el peón.
Las negras sólo pierden dos peones a cambio de una pieza menor o mayor.

4

- 1 Tan solo se puede realizar el primer cambio: Txe8 , Txe8 y luego se debe apartar la dama para no perder puntos.
- 2 Solamente se puede realizar el cambio: Cxe5 (blancas) , Axe5 o Cxe5 (negras)

5

- 1 Los posibles intercambios serian: 1. Txe8+ , Axe8 2. Dxe8 , Txe8+ 3. Txe8+ , Dxe8.
Con estos intercambios las blancas cambian dos torres y una dama por dos torres y un alfil.
- 2 Los posibles intercambios serian: 1. Cxe5 , Cxe5 2. Txe5 , Axe5.
Con estos intercambios las blancas cambian un caballo y una torre por un caballo y un alfil.

6

- 1 Las negras tienen que comenzar el cambio con: 1 ... , Axe5 2. dxe5 , Txe5.
- 2 Solamente se puede realizar el cambio: ... , Cxd4.
Si las blancas juegan Txd4, las negras tendrán que apartar la dama para evitar perder puntos.

7

- 1 Los posibles intercambios incorrectos para las negras serian: 1. ... , Txe5 , dxe5 2. ... , Axe5. Con estos intercambios las negras cambian una torre por un caballo y un peón.
- 2 Los posibles intercambios serian: 1. ... , Cxd4 2.Cxd4 , Dxd4 3. Txd4 , Txd4. Con estos intercambios las negras cambian caballo, torre y dama por dos caballos y una torre blancos.

8

- 1 Se pueden realizar los cambios: 1. Cxd5 , Axd5 2. Axd5 , Cxd5
- 2 Se pueden realizar los cambios: 1.Ccxe5 , Cxe5 2.Cxe5 , Axe5

9

- 1 Los posibles intercambios serian: 1. Cxd5 , Axd5 2. Axd5 , Cxd5 3. Txd5 , Txd5. Con estos intercambios las blancas pierden una torre.
- 2 Los posibles intercambios serien: 1. Ccxe5 , Cxe5 2. Cxe5 , Axe5 3. Txe5 , Txe5. Con estos intercambios las blancas cambian dos caballos y una torre por dos caballos y un alfil. Si las blancas siguieran cambiando: 4.Dxe5 , Txe5 5.Txe5 , Dxe5, entonces las blancas pierden dos caballos dos torres y una dama a cambio de dos caballos un alfil y dos torres de las negras.

10

- 1 Tf2 (cambiando las torres)
- 2 Dc4 (cambiando las damas)
- 3 Ad4 (cambiando los alfiles)
- 4 Cd4 (cambiando los caballos)
- 5 De6 (cambiando las damas)
- 6 Cf3+ (cambiando los caballos)

11

- 1 Las negras juegan: 1. ... , Axf3
Preparando el ataque al enroque en la próxima jugada: 2. ... , Dxh2
- 2 Las negras juegan: 1. ... , Txe1
Para desviar la dama blanca (que defiende la torre de c5), entonces si 2. Dxe1 , Dxc5+

12

- 1 Las negras juegan: 1. ... , Da8 para intercambiar las damas y, de esta manera, evitar el jaque mate de las blancas (con la jugada Dh7++).
- 2 Para evitar el jaque mate (Dxg7++) las negras tienen que jugar: 1. ... , Ad3+ 2. Ra1 , Axf5.

13

- 1 Las blancas juegan: 1. Axc6 , bxc6 obligando a dejar un peón doblado y aislado que será fácilmente atacable: 2. Ce4
- 2 Las blancas juegan: 1. Axc5 , dxc5 seguido de 2.Axc6 , bxc6 el jugador negro se queda con dos peones doblados y cuatro aislados.

14

- 1 Les blancas fuerzan el intercambio de torres con: 1. Th2 , Txb2 2. Rxb2 , ... de esta manera el peón blanco coronará porque el rey negro no puede llegar a capturarlo.
- 2 Con la jugada: 1. Dd4+ , Dxd4 2. Rxd4 , ... el rey blanco queda bien posicionado para ganar la partida.

A

- 1 Jugando: 1. Tf1 , Txf1+ 2. Rxf1 , ... las blancas obligan a cambiar las torres. El objetivo es eliminar piezas que atacan al enroque.

- 2 Para evitar perder el peón de h2 las blancas deben jugar: Dc7+ obligando al intercambio de damas. El objetivo es la eliminación de piezas atacantes.

- 3 Jugado: 1. Dxc7+ , Dxc7 2. Axc7 , Rxc7 el peón de a2 llegará a coronar sin ninguna oposición. El objetivo es el de imponer una ventaja de material.

- 4 Con el movimiento: 1. Cxb6+ , ... se elimina la pieza que defendía el peón de c7 del inminente ataque de la dama blanca. El objetivo es eliminar piezas defensoras.

- 5 Con el intercambio: 1. Cxf6 , gxf6 se consigue doblar un peón, así pues, el objetivo es deteriorar la estructura de peones.

- 6 Con las jugadas: 1. Cf5+ , Cxf5 2. exf5 , ... las blancas consiguen una mejor posición. El objetivo es conseguir una ventaja posicional.

B

- 1 Jugando: 1. ... , Txd4 2. cxd4 , ... las negras deterioran la estructura de peones del jugador blanco.

- 2 1. ... , Da4 2. Dxa4 , bxa4 Con estas jugadas aunque se dobla un peón, las negras (mediante esta simplificación) consiguen imponer su ventaja de material.

- 3 Jugando: 1. ... , Axc3 las negras eliminan el caballo que estaba defendiendo la casilla e2 donde el caballo negro podrá realizar un ataque doble.

- 4 Jugando 1...Dh6+ las negras obligan al cambio de damas y alcanzan a un final en el cual imponen su ventaja material (a pesar de que se produce el cambio de damas se dobla un peón en la casilla h6).

- 5 Jugando 1...Db8 las negras consiguen forzar el cambio de las damas, (con lo cual evitan la terrible amenaza de jaque mate a través de Dxc7++; o sea se elimina una pieza atacante fundamental).

- 6 Jugando 1...Ac6 las negras fuerzan la simplificación de piezas menores y damas después de 2.Cxc6 Dxc6 3.Dxc6 Txc6.
Con lo cual las negras consiguen llegar a un final con ventaja posicional debido a su mejor estructura de peones.

15

- 1 El caballo negro esta clavado pero 1. ... , Ch5 si 2. Axd8 , Cxf4

- 2 La torre negra esta clavada pero 1. ... , Tc1 si 2. Axe7 , Txe1++

- 3 El caballo negro esta clavado pero 1. ... , Da4 obligando a las blancas a cambiar damas o ha apartar su dama, dando tiempo a las negras a poner su caballo en un lugar seguro.

- 4 El alfil negro esta clavado pero 1. ... , Dh7 amenazando jaque mate con Dxb2++. Mientras las blancas lo evitan (2.h4 , ...) se coloca el alfil en un lugar seguro.

- 5 El alfil negro esta clavado pero 1. ... , Af1 de esta manera se amenaza jaque mate con Dxb2++ entonces, si 2.Rxf1 , Txc3 ganando una torre.

- 6 El alfil negro esta clavado pero 1. ... , Ah3 amenazando la otra torre que como debe moverse, da tiempo a situar el otro alfil negro en una posición segura en la próxima jugada.

Unidad 6

1

- 1 T_{xg7} , R_{xg7}
D_{e5+} , ... (dando jaque y amenazando a la torre negra)

- 2 C_{xd5} , C_{xd5}
D_{e5+} , ... (dando jaque y amenazando al caballo negro)

- 3 D_{d8+} , (dando jaque y amenazando a la torre negra)

- 4 f₄ , si 1. ... , A_{d6} 2. D_{e8+} (las blancas ganan la torre negra).
Si las negras no mueven el alfil, las blancas lo capturan.

- 5 T_{xd7} , R_{xd7}
C_{e5+} , ... (dando jaque y amenazando al alfil negro)

- 6 C_{e7+} , R_{h8}
C_{c6} , ... (amenazando a la vez a la torre y a la dama negras)

2

- 1 Axc5+ , Rxc5
b4+ , ... (dando jaque y amenazando a la dama negra)

- 2 Dd2 , ... las blancas amenazan jaque mate con Dd7++ y a la vez amenazan a la torre negra de h6 (una vez hayan movido las negras (para evitar el jaque mate) las blancas capturaran la torre)

- 3 f6 , si 1. ... , Ce6 2. f7+ (dando jaque y amenazando a la torre).
Si las negras no mueven el caballo, las blancas lo capturan.

- 4 Cf7 , Rg8 (si 1. ... , Txf7 2. Dc8+ y las blancas darán jaque mate)
2. Ch6+ , ... (Dando jaque y amenazando la torre, el peón no puede capturar al caballo porque está clavado).

- 5 Cdc6 , Axc6
Cxc6 , ... (amenazando a la vez a la dama y a la torre negras)

- 6 Dd3 , ... las blancas amenazan jaque mate con Dxh7++ y a la vez amenazan al alfil negro de d6 (una vez hayan movido las negras las blancas capturaran al alfil)

3

- 1 Dxd5 , cxd5
Txa6 , ... (las blancas ganan una pieza menor)

- 2 Txf7+ , Rxf7 (o Dxf7)
Tg1 , ... (la dama negra queda clavada y en la próxima jugada podrá ser capturada)

- 3 Df6+ , Rg8 (el alfil está clavado y no puede capturar a la dama)
Axe7 , ... (las blancas ganan el alfil negro)

- 4 c4 , Ce7
c5 , ... (el alfil está clavado y en la próxima jugada podrá ser capturado)

- 5 a5 , Cc8
a6 , ... (el alfil está clavado y en la próxima jugada podrá ser capturado)

- 6 Dxb7+ , Dxb7
Txe7 , ... (la dama está clavada y en la próxima jugada podrá ser capturada)

4

- 1 Txf5 , exf5 (si las negras no capturan, las blancas ganan el caballo negro)
Dg8++

- 2 Dxe5 , dxe5
Axe6 , ... (las blancas ganan el alfil negro porque el peón que lo podría recuperar “peón de f7” está clavado)

- 3 Txf5 , exf5
e6 , ... (las blancas capturaran el alfil negro que está clavado)

- 4 Ac5 , Rf8 (si 1. ... , Axc5 2. Dxf7+ , ... consiguiendo el jaque mate)
Df6 , ... y las blancas capturaran el alfil negro que está clavado.

- 5 Cxc7 , Dxc7
Dxb5 , ... (las blancas aprovechando el peón clavado “c6” capturan la torre negra)

- 6 Te6 , fxe6 (si las negras no capturan la torre, las blancas ganan el caballo)
Dxg6+ , Rh8
Axf6+ , ...
Dh7++

5

- 1 Ce5+ , Re6
2. Dg8+ , ... (y las blancas ganarán la dama cuando el rey negro se haya movido)

- 2 Ta8+ , Rc7
Ta7+ , ... (y las blancas ganarán la torre cuando el rey negro se haya movido)

- 3 f4+ , Rf6 (si 1. ... , Rg4 2. Dg6+ , Rh3 3. Dh5++)
Dh8+ , ... (y las blancas ganarán la dama cuando el rey negro se haya movido)

- 4 Te8+ , Rc7
Td8+ , ... (y las blancas ganarán la torre cuando el rey negro se haya movido)

- 5 Tc7 , Dxc7
Dh7+ , ... (y las blancas ganarán la dama cuando el rey negro se haya movido)

- 6 Dg7+ , Rd6 (con cualquier otro movimiento la dama blanca captura a la negra)
Af4 , ... (y las blancas ganarán la dama cuando el rey negro se haya movido)

6

- 1 Td4+ , Rf5 (si 1. ... , Rf3 2. Ae2++)
Ad7+ , (y las blancas ganarán el caballo cuando el rey negro se haya movido)

- 2 Dg7+ , Rf5 (si 1. ... , Rh5 2. Dh7+ , ... y las negras pierden la dama)
Dd7+ , ... (y las blancas ganarán la dama cuando el rey negro se haya movido)

- 3 Ta1 , Db4 (o cualquier otra jugada)
Ta8+ , ... (y las blancas ganarán la torre cuando el rey negro se haya movido)

- 4 Af8 , Dxb7
Txb7+ , ... (y las blancas ganarán la torre cuando el rey negro se haya movido)

- 5 Th8 , Rf7 ganando la torre negra (si 1. ... , Rxh8 2. Dh6+ , Rg7 3. Dg7++)

- 6 Tc8+ , Rf7
Tf8+ , ... (y las blancas ganarán la dama cuando el rey negro se haya movido)

7

- 1 Ce6 , ... (las blancas amenazan al alfil de g7 sin defensa y a la dama negra a la vez, también 1.Cf5 tiene el mismo efecto).

- 2 Tg3+ , ... (el alfil de las blancas da jaque al rey mientras que la torre amenaza al caballo negro que no está defendido).
... , Ce5
f4 y las blancas ganan el caballo clavado.
También se gana con 1.Txf7+ Rg8 2.Tg7+ Rh8 3.Tg4+ Ce5 (única) 4.f4 ganando el caballo clavado.

- 3 Cd4 , ... (las blancas amenazan a la vez jaque mate a c7 y la dama negra).
También se gana con 1.Dxc7+ Rxc7 2.Cd4+ (jaque al descubierto con la torre y amenaza del caballo sobre la dama)

- 4 Cg5 , (las blancas amenazan dar jaque mate con la jugada Dxb7 y además al alfil negro que no está defendido).
Después de 1...Dxg5 2.Axb7 las negras no podrán evitar que el alfil se cambie por la torre negra de a8.

- 5 Dd5 , ... con esta jugada se amenaza el alfil negro que no está defendido y se prepara la descubierta 2. Tf6+ , ...

- 6 Txb6+ , Rxb6
Cxd5+ , ... (las blancas hacen jaque al rey con la dama y a la vez amenazan la dama negra con el caballo)

8

- 1 Cc5 , ... con esta descubierta, las blancas amenazan dar jaque mate mediante la jugada De7++ y a la vez amenazan a la dama negra.

- 2 Ag5+ esta descubierta con doble jaque al rey, permitirá a las blancas conseguir el jaque mate.
1... , Re8
Td8++

- 3 Dxb7+ , Dxb7
f7++
También gana 1.Txb7+ Dxb7 2.f7+ Dg7 3.f8=D++

- 4 Cf2 , ... Las blancas atacan a la vez al alfil de la casilla g4 y al caballo, los dos sin defensa.

- 5 Tb8+ , Rxb8 (si 1. ... , Txb8 2. Cxd7 , ...)
Cxd7+ , ... el sacrificio inicial de la torre permite hacer una descubierta con ganancia de la dama negra.

- 6 e6 , ... Con esta descubierta, las blancas amenazan a la dama negra y a la vez amenazan con jugar Txc7+

A

- 1 1...Txc1! 2.Txc1 Axf4 con ataque doble a las dos torres blancas, que tendrá como resultado final que las negras queden con pieza de ventaja, en situación ganadora.

- 2 1...Te4+! y las blancas no pueden capturar la torre ni con el caballo ni con el alfil, por las clavadas existentes. Al mover el rey 2.Rf2 pierden el caballo con 2...Dxd2+ y con ello la partida.

- 3 1...Tf4+! jaque al descubierto 2.Rb5 Tf5+! y la amenaza que se descubre sobre la dama blanca con el alfil conduce a su captura y con ello a la victoria de las negras.

- 4 1...Dh1+ 2.Rg4 Dh5+! 3.Rf5 Dg6+! y este jaque decide la partida porque provoca un ataque de rayos X sobre la dama blanca, que será capturada en la próxima movida.

- 5 1...Te1! 2.Txd2 e3! Y esta doble amenaza sobre las torres blancas decide la partida, ya que en todas las variantes las negras no solo recuperan su torre, sino que además fuerzan la coronación de su peón (las blancas deberán entregar su última torre por él), obteniendo una ventaja material decisiva.

- 6 1...Txd3! 2.cxd3 (si 2.Dxd3 Ag5+ 3.Td2 Dxb2+ 4.Rd1 Ag4+ 5.f3 Da1+ y se captura la torre blanca en h1, quedando las negras con ventaja decisiva) Ag5! clavando la dama blanca, que no puede capturar 3.Dxg5 por el mate con 3...Dxb2++. Si contra 2...Ag5! las blancas responden 3.f4 sigue 3...Axf4! y la pérdida de la dama es inevitable.

B

- 1 1...Rd2! 2.a8=D Th1+ 3.Rb2 Tb1+! 4.Ra3 Ta1+ con ataque de rayos X sobre la dama blanca que es capturada.

- 2 1...Dxf1+! 2.Txf1 Th3+ con ataque de rayos X que permite capturar la dama blanca, tras lo cual la pieza de ventaja de las negras es decisiva.

- 3 1...Tg1+! 2.Rxg1 (2.Rh2 pierde también tras 2...Cf3+) Cf3+ con ataque doble a rey y dama, tras lo cual la dama será capturada y las negras quedan con ventaja material decisiva.

- 4 1...Dxc1! 2.Axc1 Ta8! y no se puede evitar la jugada Ta1 en la próxima movida, clavando el alfil de c1 y ganando la partida.

- 5 1...Dxh2+!! 2.Rxh2 Ad6+! este jaque al rey con amenaza descubierta sobre la dama blanca permite a las negras recuperar la dama y quedar con un peón de ventaja en el final.

- 6 1...Dg5+! 2.Rxf3 (única) Dh5+ jaque con ataque de rayos X sobre la dama blanca, que será capturada.

C

1. Txf7+! Txf7 2. Ce6+ con ataque doble sobre rey y dama de las negras.
2. 1. Td8+! Rxd8 (no se puede capturar con caballo pues éste está clavado; por otro lado 1...Re7 pierde la dama tras 2. Dxe4+, pues el caballo de f6 estaría clavado) 2. Dxe4 ganando la dama (aquí también el caballo de f6 queda clavado).
3. 1. Cc6! una jugada de obstrucción de la columna c, que crea además doble amenaza sobre la dama de c2 y la torre de e7. Ahora cualquier respuesta pierde material, por ejemplo: 1...Dxe2 2. Cxe7+! jaque intermedio ganando la torre, y a continuación 3. Txe2; si 1...Dxc6 o 1...Txc6, 2. Txe7 ganando calidad; por último si 1...Dxd1+ 2. Dxd1 Txe3 3. fxe3 (3. Dc1 es incluso más fuerte) Txc6 las blancas quedan con ventaja material decisiva de dama vs. torre y caballo.
4. Aparentemente el caballo blanco se perderá porque está atacado y no tiene forma de escapar. Sin embargo 1. Cd6! Axd6 2. Ted1! y las blancas recuperan su pieza debido al ataque de rayos X en la columna d (se ataca el alfil de d6 directamente y el alfil de d7 mediante acción de rayos X). Después de recuperar su pieza las blancas mantienen ventaja.
5. El rey blanco está en jaque. Las blancas logran ganar mediante una ingeniosa doble amenaza tras sacrificar 1. Txf6+! Rxf6 y ahora 2. Rd5! con ataque doble sobre la torre de c6 y el alfil de d6. La torre no puede jugar a b6 (para mantener defendido el alfil) porque el caballo blanco vulnera b6; a las negras no les queda nada mejor que retirar la torre a c8, tras lo cual 3. Rxd6 deja a las blancas con ventaja decisiva.
6. Las blancas ganan mediante un bonito tema de doble clavada: 1. Tdxd7! Txd7 2. Db5! y se crea una doble clavada sobre la torre de d7 (horizontal porque el rey está en g7 y diagonal porque la dama está indefensa en e8). Comoquiera que la torre negra está doblemente amenazada y no puede ser defendida, no queda nada mejor que 2...Txc7 y tras 3. Dxe8 las blancas tienen ventaja decisiva.

D

- 1 1.Th5!! (sacrificando brillantemente la dama, la cual hay que aceptar pues las blancas están amenazando capturar Dxa4) Dxd7 2.Cg5+! Rh8 3.Txh6!++ la torre da jaque mate, pues no puede ser capturada por el alfil ya que éste está clavado.

- 2 1.De1! planteando una doble amenaza que las negras no pueden defender, por un lado capturar el caballo con Dxb4, por el otro lado jugar Aa5 con ataque de rayos X sobre la dama y torre negras. Las negras pierden material forzosamente.

- 3 1.Te7+! Rxe7 2.Cxg6+ (amenaza doble a rey y torre) seguido de Cxh8 con pieza de ventaja para las blancas.

- 4 1.Tb3! (no es la única jugada que gana, pero sí la más directa y clara pues incorpora a esta torre al ataque, gracias a la amenaza de rayos X que existe sobre la dama negra en la cuarta horizontal) Da5 (el quid está en que no se puede capturar la torre con 1...cxb3 por 2.Dxb4 ganando la dama ya que el peón de c5 está clavado) y ahora las blancas dan mate rápido, por ejemplo 2.Tb8+ Rd7 3.Tb7+ Re8 (3...Rc8 4.Db8++) 4.Te7+ Rf8 5.Dh6+ y mate a la próxima.

- 5 1.Cf7+! Txf7 2.Ce5! con doble amenaza decisiva, por un lado se amenaza capturar la dama con Txc7 y por otro Cxf7+ (con amenaza a la vez sobre la torre negra en d8) que gana material.

- 6 Las blancas ganan mediante una sencilla combinación con ataque de rayos X: 1.Cxf6+ gxf6 2.Txc6! Dxc6 3.Ad5! y cuando la dama negra se mueva, las blancas capturan la torre en a8 quedando con pieza de ventaja limpia.

Unidad 7

1

1 D_{xh7}++

2 D_{d8}++

3 D_{g7}++

4 D_{xh6}++

5 D_{h8}++

6 D_{e8}++

2

1 C_{e8}+ , R_{g8} (o R_{h7})
D_{g7}++

2 T_{e8}+ , R_{g7}
D_{g6}++

3 T_{xh6}+ , g_{xh6}
D_{xh6}++

4 T_{xf8}+ , R_{xf8}
D_{d8}++

5 T_{h7}+ , R_{f8}
D_{g7}++

6 D_{g4}+ , R_{h6}
D_{h4}++

3

- 1 Td7+ , Cxd7
Df7++
- 2 Dh6 , ... (Hagan lo que hagan, las blancas consiguen dar jaque mate a la próxima jugada)
- 3 Dd5+ , Rf6
Df5++
- 4 Da8+ , Cb8
Dxb7++
- 5 De7+ , Rb5
Db4++
- 6 g3+ , Rh3
Df1++

4

- 1 1. ... , Th1++
- 2 1. ... , Txc2++
- 3 1. ... , Tc1++
- 4 1. ... , Th3++
- 5 1. ... , Tb1++
- 6 1. ... , Te2++

5

- 1 ... , Th1+
Re2 , T8h2++
- 2 ... , Tc1+
Rg2 , Tg1++
- 3 ... , Txc1+
Rxc1 , Te1++
- 4 ... , Th6+
Rg1 , Th1++
- 5 ... , hxc2+
Rg1 , Th1++
- 6 ... , Af4+
Rf3 , Tf2++

6

- 1 ... , Txc2+
Rxc2 , Th5++
- 2 ... , Tf5+
Rh4 (o Rh6), Th5++
- 3 ... , Dxc2+
Txc2 , Tg1++
- 4 ... , Cf5+
Rf4 (o Rg4) , Th4++
- 5 ... , Tb1+
Rd2 , Td1++
- 6 ... , Cf4+ (descubierta)
Rg1 , Txc2++

A

- 1 Th8+ , Rxh8
Tf8++ (esta combinación también funciona a la inversa).
- 2 Txx5+ , gxx5
Dxx5++
- 3 Dh6 , ... (amenazando Dxx7++ y Df8++)
Si 1. ... , Dxf6 2. Df8++
- 4 Cg6+ , Rh7
Txx8++
- 5 Tcxg7+ , Axx7
Txx7++ (también se puede comenzar con la torre de g).
- 6 Cg5+ , Rh8
Txx6++

B

- 1 ... , Dxf3+
Si 2. Rg1 , Dg2++ Si 2. Dxf3 , Txe1++
- 2 ... , De3+
Rg4 , Dg3++
- 3 ... , Dh4+
Rg1 , Dh2++
- 4 ... , Dxc1
Axc1 , Te1++
- 5 ... , Th2+
Rh1 , Th1++
- 6 ... , Ag3+
hxx3 , Dxx3++

C

- 1 Th7+ , Rf8
Dd8++
Si 1. ... , Rg8 2. Te8++
- 2 Dc4+ , Df7 (o cualquier otra)
Th8++
- 3 Th5+ , Rg8
Th8++
- 4 Dh5+ , Rf6
Df7++
- 5 Dg7+ , Rh5
Dh7++
- 6 Dxf6+ , Rh5 (o Rh6)
Th2++

Unidad 8

1

1 h7++

2 g3++

3 h5++

4 b4++

5 a7++

6 f5++

2

1 b4+ , Txb4
cxb4++ (o axb4++)

2 c7+ , Rb7
a6++

3 g5+ , Txb5
fxg5++ (o hxg5++)

4 Dxc8+ , Txc8
b7++

5 Ce4+ , fxe4
h4++

6 Dg7+ , Txb7
hxg7++

3

- 1 h3+ , Rh5
g4++ (también se puede comenzar con 1.f3+).
- 2 Te5+ , Cxe5 (o dxe5)
f5++
- 3 Dxa6+ , bxa6
b7++
- 4 Cd3+ , exd3
f4++
- 5 Af4+ , Rxe4
f3++
- 6 Ae2+ , Rb4
a3++

4

- 1 1. ... , Ag2++
- 2 1. ... , Af1++
- 3 1. ... , Ae5++
- 4 1. ... , Af3++
- 5 1. ... , Af4++
- 6 1. ... , Ab7++

5

- 1 ... , Dxf3+
gxf3 , Ah3++
- 2 ... , Txg2+
Rh1 , Tg7++ (descubierta)
- 3 ... , Dxf2+
Cxf2 , Axf2++
- 4 ... , Dxa3+
bxa3 , Ac3++
- 5 ... , Dvh3+
Rxh3 , Ag4++ (descubierta con doble jaque)
- 6 ... , Df3+
gxf3 , Ah3++

6

- 1 ... , Dvg2+
Avg2 , Af4++
- 2 ... , Dvc3+
bvc3 , Aa3++
- 3 ... , Ce2+
Rg2 (o Rh1) , Af3++
- 4 ... , f5+
Rh4 , Ae7++
- 5 ... , Te1
Txe1 , Axf3++
- 6 ... , Ce2+
Rf1 , Ah3++

7

- 1 Cf7++
- 2 Cf6++ (descubierta con doble jaque)
- 3 Cg6++
- 4 Cg6++
- 5 Cxf6++
- 6 Cf6++

8

- 1 Dxf7+ , Dxf7
Cd7++
- 2 Dg8+ , Cxg8
Cf7++
- 3 Db8+ , Txb8
Cc7++
- 4 Axf6+ , Rg8
Ce7++
- 5 Txh6+ , Rg7
Cf5++
- 6 Ce7+ , Rh8
Cg6++

9

- 1 Dg8+ , Txc8
Cf7++
- 2 Ce4+ , Re6
Cg5++
- 3 Dg4+ , Dxc4
Cf6++
- 4 Dxc6+ , fxc6
Cf6++ (descubierta con doble jaque)
- 5 Txa7+ , Axa7
Cc7++
- 6 Txf7+ , Rg8
Ch6++

A

- 1 Df6+ , Axf6
Axf6++
- 2 Dh7+ , Cxh7
Cg6++
- 3 Dxf7+ , Rd8
Ag5++
- 4 exf7+ , Rh8
fxe8 = D++
- 5 c7+ , Txc7
Dxf8+ , Tc8
Dxc8++
- 6 Dg8+ , Txc8
Cxf7++

B

- 1 ... , Dg5+
Rh3 , Ag2++
- 2 ... , Tg6+
Dxg6 , Cxf3++
- 3 ... , Dh3+
Rg5 , h6++
- 4 ... , Cc3+
Ra5 , Cb3++
- 5 ... , Af2+
g3 , Axc3++
- 6 ... , axb4+
Dxb4 , Cc2++

Unidad 9

1

- 1 El peón blanco será capturado por el rey negro.
- 2 El peón será claramente capturado.
- 3 El peón negro coronará.
- 4 El peón blanco será capturado por el rey negro.
- 5 El peón blanco será capturado (si avanza solo hacia la coronación).
- 6 El peón negro coronará.

2

- 1 Como ya están en oposición, las blancas seguirán teniendo ganada la oposición.
- 2 Para conseguir ganar la oposición las blancas tienen que jugar Re4.
- 3 Aunque se encuentran en oposición distante (3 casillas en línea recta entre ambos reyes), las negras son las que tienen ganada la oposición.
- 4 El rey negro tiene que jugar Rc5.
- 5 El rey blanco tiene que jugar Re3.
- 6 Para ganar la oposición, las blancas tienen que jugar Re3.

3

- 1 Sí.
Las blancas deben jugar 1. b7 , Re8 2. b8=D+ , ...
- 2 Sí.
1. Rb1 , b2 2. Ra2 , Rc2 3. Ra3 , b1=D , ...
- 3 Sí.
1. Rd6, Rd8 2. c6 , Rc8 3. c7 , Rb7 4. c8=D , ...
- 4 Sí.
1. Rc6 , Rb8 2. b7 , Ra7 3. Rc7 , Ra6 4. b8=D , ...
- 5 Sí.
1. Rd1 , Rf2 y el peón coronará.
- 6 Sí.
1. e4 , Rd7 2. Rf6 , Rd6 3. e5+ , Rd7 4. Rf7

4

- 1 No.
Será tablas con Re1!
- 2 Sí.
1.Re6 , Rd8 2. Rf7 , ... y las blancas coronan el peón.
- 3 Sí.
1. Rc1 , c2 2. Rd2 , Rb2 3. ... , c1=D
- 4 No.
Será tablas por repetición de jugadas (1.Rd5 Rd7 ó 1.Rb5 Rb7, etc.).
- 5 No.
Si las negras juegan correctamente, será tablas (1.Rd5 Rd8! y ahora si 2.Re6 Re8 y si 2.Rc6 Rc8).
- 6 Sí.
1. Rc7 , Ra8 2. Rb6 , Rb8 3. Ra6 , Rc8 4. b6+ , Rb8 (si 3...,Rc7 4.Ra7 ganando) 5. b7 , Rc7 6. Ra7 , ... y el peón corona.

5

- 1 No.
- 2 Sí.
1. Rb7 , ... dominando las casillas adyacentes a la coronación.
- 3 Sí.
1... , Rb2 protegiendo las casillas de coronación.
- 4 Sí.
1. Rb8 , ... asegurando la entrada del peón blanco.
- 5 No.
El rey blanco se mueve por las casillas g1 y h1 sucesivamente.
- 6 No.
El rey blanco se mueve por las casillas f2 y f1 sucesivamente.

6

- 1 Sí.
1. Re6 , Rb7 2. Rd7 , ... 3. c8=D , ...
- 2 No.
Porque el rey blanco no se puede desalojar de las casillas g1 y h1.
- 3 Sí.
1. Rd1 , d2 2. Re2 , Rc2 3. ... , d1=D
- 4 Sí.
1. Rg5 , Rf7 2. Rf5 , Rg8 3. Re6 , Rh7 4. Rf7 , Rxh6 5. g8=D , ...
- 5 Sí.
Porque las blancas pueden ganar la oposición con el tiempo de espera del peón "f4".
- 6 Sí.
1. ... , a1=D+ 2. Rxa1 , Rc3 3. Rb1 , b2 4. Ra2 , Rc2 5. ... , b1=D

7

- 1 Tablas.
Porque el rey negro moviéndose por las casillas f8 y f7 impide que el rey blanco pueda salir de la columna h.
- 2 Negras.
El rey blanco sólo puede capturar uno de los dos peones negros porque el cuadrado que forman los peones alcanza la fila de coronación.
- 3 Tablas.
Porque es el ejemplo 2 de la página 154 pero cambiados los colores de las piezas.
- 4 Blancas.
Si el rey negro captura el peón blanco, el otro coronará.
Si no lo captura, las blancas deben acercar su rey para colaborar en la coronación (mientras no se debe avanzar ninguno de los dos peones).
- 5 Blancas.
Porque el rey blanco podrá colocarse fácilmente en la casilla d6.
A partir de aquí, ya se coronará el peón independientemente de quien tenga ganada la oposición.
- 6 Tablas.
Porque el rey blanco capturará uno de los peones negros y luego evitará que el rey negro pueda estar más avanzado que el otro peón.

8

1

Tablas.

El jugador negro sacrifica el peón y gana la oposición:

1.Rb4 d4! 2.exd4 Rb8! (oposición a distancia) 3.Rc5 Rc7 y las negras ganan la oposición con lo cual logran las tablas según lo explicado al principio de esta Unidad.

2

Blancas.

1. Rc6 , Re8 (zugzwang) 2. Rxd6 , ... y las blancas coronan el peón.

3

Blancas.

1. Rf7! Rb6 (si 1..., Rc6 2.Re7 ganando el peón y la partida) 2.Re8! Rc6 3.Re7 ganando el peón y la partida.

4

Negras.

El jugador negro que tiene la oposición ganada capturará al peón blanco y coronará su peón:
1.Rc2 Ra3 2.Rd2 Rb2 3.Rd1 Rc3 4.Re2 Rc2 5.Re1 Rxd3 con posición ganadora según lo explicado al principio de esta Unidad.

5

Tablas.

El rey negro tiene ganada la oposición; el rey blanco se moverá por las casillas d5 y e5 mientras que el negro se moverá por las casillas d7 y e7. 1.Rd5 Rd7 2.Re5 Re7.

6

Guanyen les blanques, perquè després de capturar el peó negre, guanyen l'oposició en tots els casos: 1. Rd4 Rd6 (1..., e3

2.Rxe3! Rd6 3.Rf4 es guanya) 2.Rxe4 Re6 3.Rf4 Rf6 4.f3! es fa la jugada d'espera que li permet guanyar l'oposició i després la partida.

Unidad 10

1

1 Cf7+

2 Rf6

3 Re6

4 Rc6

5 Cc6+

6 Rc5

2

1 Cd6

2 Rg7

3 Rg6

4 Ninguna. La partida son tablas porque el rey negro nunca podrá ser desalojado de las casillas f7 y f8 (coinciden el color de las casillas ocupadas por el rey negro y el caballo debiendo jugar las blancas).

5 Cg3

6 Cf3, seguido de Cg5. El rey negro podrá ser desalojado de las casillas f7 y f8 (no coincide el color de las casillas ocupadas por el rey negro y el caballo debiendo jugar las blancas).

3

- 1 b7+
- 2 Ah4
- 3 Af7+
- 4 g7
- 5 Aa3 (y coronará en dos jugadas) también Rf7 (el peón corona en tres jugadas)
- 6 b7 , Rc7 y Aa5. Cualquiera de la tres gana la partida.

4

- 1 Rg3
- 2 Ad5
- 3 Rc5
- 4 Ninguno
- 5 Ag5
- 6 Cualquiera de las tres jugadas gana a la larga. Por ejemplo: 1.Ac5+ Rf7 2.Ab4 y el rey negro se ve forzado a permitir que el rey blanco escape de su encierro.

5

1 Tablas

2 Tablas

3 Tablas

4 Tablas

5 Perder.
1.Cf4? a2! y el peón coronará.

6 Perder.
1.Cb3? Rf2! y el peón coronará.

6

1 Tablas

2 Perder
1. ... , Rd3 si 2. Cf2+ , Re2 si 2. Cc5+ , Rc4

3 Tablas

4 Perder.
. 1.Cf3+ Rf2 2.Cg5! Rg3! 3.Ce4+ Rf3 4.Cg5+ Rg4 y el peón coronará.

5 Perder

6 Perder.
Tras 1.Cd7 g4 al caballo le será imposible luchar exitosamente contra el peón pasado en columna caballo apoyado por su rey.

7

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

8

- 1 Af4
- 2 Re6, seguido de Ae5
- 3 Ag7
- 4 Aa4
- 5 Ninguno
- 6 Ad8 , seguido de Ag5

9

- 1 Negras
- 2 Tablas
- 3 Tablas
- 4 Blancas.
1.Cd2! Rh1 2.Cf1 h2 3.Cg3++
- 5 Tablas
- 6 Negras

10

- 1 Negras
- 2 Tablas
- 3 Tablas
- 4 Blancas.
Dan jaque mate con 1.Af6++
- 5 Tablas.
Lo más sencillo es 1.Ah4 seguido de Rg5, Rxh5 y después controlar al peón "a" con el alfil.
- 6 Tablas.
Moviendo el alfil en la diagonal f1-a6.