

Solucionario

Ajedrez para todos

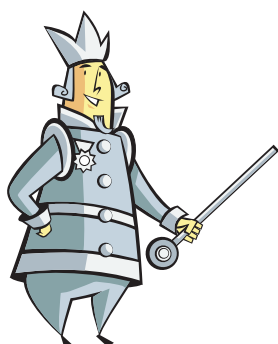
Intermedio

1



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

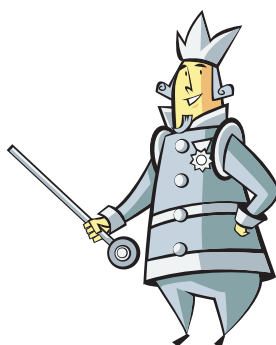
info@educachess.org
www.educachess.org



Edición 3ª: febrero 2011

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

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



Reservados todos los derechos.

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

Unidad 1

1

1 Ninguno

2 Blancas

3 Negras

4 Blancas

5 Negras

6 Negras

2

1 Regular.

Los peones forman un solo grupo de peones y se pueden defender unos a otros, pero la casilla f3 es débil.

2 Buena.

Los peones forman dos grupo de peones y no se aprecian casillas débiles en su estructura.

3 Mala.

Los peones forman 3 grupos de peones y se aprecian casillas débiles en b4, d4 y h4.

4 Buena.

Los peones forman un solo grupo de peones y no se aprecian casillas débiles en la estructura.

5 Buena.

Los peones forman un solo grupo de peones y no se aprecian casillas débiles en la estructura.

6 Mala.

Los peones forman dos grupos de peones y se observa una casilla débil en g5 y otras casillas que no pueden ser defendidas por los peones, como e5, d4, e4, f4, etc.

3

- 1 Círculo en d4. No puede ser ocupada.
- 2 Círculos: a3, c3, f3 y h3. Las negras pueden ocupar las casillas f3 y h3 con el caballo.
- 3 Círculos: c3 y f3. No pueden ser ocupadas.
- 4 Círculos: d5, e4 y g6. Las blancas pueden colocar un caballo o un alfil en d5 y en e4.
- 5 Círculos: d5, e4 y g6. Las blancas no pueden ocupar estas casillas.
- 6 Círculos: a5, c6, e6 y h6. Las blancas pueden ocupar con caballos las casillas c6 y e6.

4

- 1 Mala. Círculos: a3, c5. Rodear los peones de a2 y c2 (que están aislados) y los peones de c3 i c4 (que están doblados y aislados)
- 2 Buena.
Círculo: h3 y rodear los peones: h2 (aislado) y f3 (doblado).
- 3 Buena.
Círculo en e4 y rodear peón de e3 , que está doblado y de ser atacado debe ser defendido con piezas.
- 4 Mala (dependiendo de la posición de las otras piezas podría ser regular, ej.2 pág. 8). Círculos: b3 y d6. Rodear d5 (doblado y aislado) y d4 (aislado).
- 5 Buena. Rodear el peón de f3 (doblado).
- 6 Mala. Círculos: a4, c3. Rodear los peones: a2 (aislado) y a3 (doblado y aislado).

5

1 Blancas: Buena.
Negras: Buena.

2 Blancas: Mala.
Negras: Buena.

3 Blancas: Regular.
Negras: Regular.

4 Blancas: Buena.
Negras: Buena.

Ambos bandos tienen una sola isla de peones. A pesar de que las negras tienen un peón doblado en b6, éste ha sido doblado hacia el centro del tablero (domina la casilla c5), está bien defendido, y además se ha semi-abierto la columna "a" a favor de las negras. Por todo lo cual no sería justo decir que la estructura de peones negras es inferior.

5 Blancas: Mala.
Negras: Regular.

Mientras los peones doblados negro ayudan a controlar el centro del tablero y no están aislados, los blancos están en un borde del tablero y además aislados.

6 Blancas: Mala.
Negras: Mala.

Las blancas tienen dos grupos de peones, por tres de las negras. Además mientras las blancas sólo tienen aislado el peón de h3, las negras tienen aislados el peón de a6 y los ¡3 peones doblados! en la columna "c".

6

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

7

- 1 b
- 2 a, b, c
- 3 a, b, c
- 4 2, 3
- 5 1, 2, 3
- 6 2, 3

8

1 b, c

2 a, b

3 b, c

4 2

5 1, 2, 3

6 2, 3

9

1 Buena

2 Mala.
Rodear el caballo de h2 (alejado del centro del tablero) y los dos alfiles (encerrados detrás de peones)

3 Mala. Rodear el caballo de a4 (alejado del centro) el caballo de g5 (limita el movimiento del alfil), el alfil de c1 (con un movimiento muy limitado) y el alfil de e2 (encerrado detrás de los peones blancos)

4 Buena

5 Mala.
Rodear el caballo de e8 (alejado del centro y con el movimiento restringido) y los alfiles con el movimiento muy limitado

6 Buena

10

1 Blancas

2 Negras

3 Negras

4 Blancas

5 Negras

6 Blancas

Unidad 2

1

1 Error

2 Celada.
Si 1. Rxf2 , Cg4+ (ataque doble).

3 Celada.
Si 1...Rxf7 2.Cg5+ y ahora
Si 2...Rf8 o 2...Re8, 3.Ce6 ganando la dama;
mientras que si 2...Rf6 3.Df3 jaque mate.

4 Error

5 Celada.
Si 1. b8 = D , g2+ (descubierta y captura de la dama en la próxima jugada).

6 Error.
1. Axf7+ , Rxf7
2. Cg5+ , Dxc5! y las negras ganan una pieza tras
3.Axg5 , Axd1

2

- 1 1...bxc3? 2.Dxd5 y las negras pierden la dama porque el alfil está clavado.

- 2 1.Dxa7?, Dxe1+ 2. Axe1 , Ce2+ 3. Rh1 , Tf1+ 4. Dg1 , Txd1++

- 3 1.Cxe5?, Dg5 (amenazando al caballo y al peón de g2) , si 2. Cg4 , d5 (descubierta, capturando el caballo o el alfil en la próxima jugada); si 2.Cxf7 Dxd2 3.Tf1 Dxe4+ 4.Ae2 Cf3++

- 4 1. Cxe5? , c6 y luego que el alfil mueva 2. ... , Da5+ con ataque doble al rey y al caballo de e5.

- 5 1. h6? , Rxd8 2. hxg7 , Tf5+ si 3. Rg2 , Tg5+ y se capturan los dos peones; si 3. Re2 , Te5+ seguido de 4. ... , Te8 y se capturan los dos peones.

- 6 1.Dxd4?, c5 2.Dd5 ,Ae6 (si 2. Dd1, c4) 3.Dc6+ , Ad7 4.Dd5, c4 y se captura el alfil.

3

- 1 Corresponde a la jugada 10 de las blancas
- 2 Jugada 6 de las negras
- 3 Jugada 7 de las negras
- 4 Jugada 6 de las blancas
- 5 Jugada 8 de las negras

4

- 1 Corresponde a la jugada 6 de las negras
- 2 Jugada 8 de las blancas
- 3 Jugada 7 de las negras
- 4 Jugada 6 de las blancas
- 5 Jugada 8 de las negras

5

- 1 Corresponde a la jugada 8 de las negras
- 2 Jugada 8 de las blancas
- 3 Jugada 9 de las negras
- 4 Jugada 9 de las blancas.
También se ajusta a la jugada 10 de las blancas.
- 5 Jugada 11 de las negras

6

- 1 Corresponde a la jugada 8 de las blancas
- 2 Jugada 12 de las blancas
- 3 Jugada 10 de las negras
- 4 Jugada 11 de las negras
- 5 Jugada 10 de las blancas

7

- 1 Sí.
Rodear el peón de f4
- 2 No
- 3 No.
En caso de capturar las blancas 3.dxc5 las negras pueden recuperar el peón de inmediato con 3...Da5+ seguido de Dxc5.
- 4 Si.
Rodear el peón de f5
- 5 Si.
Rodear el peón de c4
- 6 No

8

- 1 Corresponde a la jugada 4 de las negras
- 2 Jugada 9 de las blancas
- 3 Jugada 6 de las negras
- 4 Jugada 7 de las blancas
- 5 Jugada 10 de las negras

9

- 1 Corresponde a la jugada 8 de las blancas
- 2 Jugada 3 de las blancas
- 3 Jugada 4 de las blancas
- 4 Jugada 5 de las negras
- 5 Jugada 6 de las blancas

10

- 1 Corresponde a la jugada 5 de las negras
- 2 Jugada 3 de las negras
- 3 Jugada 4 de las blancas
- 4 Jugada 7 de las negras
- 5 Jugada 7 de las blancas

11

1 Corresponde a la jugada 7 de las blancas

2 Jugada 4 de las blancas

3 Jugada 13 de las blancas

4 Jugada 5 de las negras

5 Jugada 11 de las negras

Unidad 3

1

- 1 Negras.
Rodear la torre de d8 y dibujar una línea en la columna “d”.
- 2 Blancas.
Rodear las torres blancas y dibujar una línea en la columna “d”.
- 3 Blancas.
Rodear la torre de c1 y dibujar la columna “c”.
- 4 Blancas.
Rodear la torre de c6 y dibujar una línea en la columna “c”.
- 5 Blancas.
Rodear las torres blancas y dibujar una línea en la columna “d”.
- 6 Blancas.
Rodear las torres blancas y dibujar una línea en la columna “g”.

2

- 1 Rodear ... , T8c1
- 2 Rodear Tdg1 , ...
- 3 Rodear 1.Tc2 , ... (también 1.Tc5 sirve para doblar torres en la columna “c”).
- 4 Tanto 1... , Cd6 como 1... , Td6 sirven a los fines de no permitir que una torre negra entre en 7ma horizontal con Td7.
- 5 Rodear 1..., Rf8 (en este caso tampoco son malas las otras alternativas, porque incluso tras 1...,Txe1 2.Txe1 Rf8, la torre blanca no podrá penetrar en 7ma fila, y las negras están listas para disputar el control de la columna abierta “e” en la próxima jugada con 3...,Te8).
- 6 Rodear 1.Tc4 , ... (para doblar las torres en la columna “c” y poder después colocar la dama en c2, triplicando piezas mayores en la columna “c” para atacar el peón retrasado negro en c7).

3

- 1 1. g5 , ...
- 2 1. Tf4 , exf4 (las negras deben capturar ante la amenaza de 2. Tg4++).
2. gxf4 , ... abriendo la columna g donde se colocará la torre dando jaque mate.
- 3 1. Cg4 , Cxg4 (el caballo blanco amenaza con ataque doble en h6).
2. fxg4 , ...
- 4 1. e5 , fxe5 2. Txe5 , ...
- 5 1. Cd5 , exd5 2. exd5 , ... (las blancas amenazan los dos alfiles a la vez).
- 6 1. Cxd5 , Axd5 2. e4 , ...

4

- 1 Negras.
Rodear la torre negra de c2 y dibujar una línea en la fila 2 (desde c2 hasta h2).
- 2 Blancas.
Rodear la torre de c7 y dibujar una línea en la fila 7 (desde b7 a f7).
- 3 Blancas.
Rodear la torre y dibujar una línea en la fila 8 desde d8 hasta e8).
- 4 Blancas.
Rodear las torres blancas y dibujar una línea en la fila 7 (desde a7 a f7).
- 5 Negras.
Rodear las torres negras y dibujar una línea en la fila 1 (desde a1 hasta h1).
- 6 Blancas.
Rodear las torres blancas y dibujar una línea en la fila 7 (desde a7 hasta e7).

5

1 ... , Ad7 (1. ... , Ae6 no es correcta por 2. f5 , ... y 1. ... , Te7 no es correcta por 2. Txc8 , ...).

2 T7b8 , ...

3 C4d2 , ... (defendiendo el caballo amenazado).

4 1...,Cxe3 es ganadora pues tras 2.fxe3 queda despejada la 2da horizontal con efecto decisivo según se ve en las siguientes variantes: 1...Cxe3 2.fxe3 Dg5 (amenaza mate en g2) y ahora si 3.Tf2 Txf2 4.Rxf2 Tc2+ con mate en pocas, y si 3.g3 Dxe3+ 4.Rh1 De4+ y mate en dos.

5 1. ... , Ag4+ , 2.f3 (no 2.Re1 por 2...,Td1++) Axf3+! (forzando la entrada de la torre en la 2da horizontal blanca que quedó despejada tras 2.f3)
3. gxf3 , Tg2+ con ataque de rayos X, ganando la partida.

6 1.e4 obligando al alfil negro a capturar o moverse, con lo cual queda la columna "d" abierta, por donde la torre de d1 penetrará en 7ma horizontal, quedando dobladas con gran fuerza ambas torres en la 7ª fila.

6

- 1
 1. D_{xg6+}, f_{xg6}
 2. T_{g7+}, R_{h8}
 3. T_{h7+}, R_{g8}
 4. T_{dg7++}

- 2
 1. D_{g6}, f_{xg6} (obligada por la amenaza de jaque mate en g7)
 2. T_{xg7+} y mate a la próxima.

- 3
 1. C_{f6+}, g_{xf6}
 2. D_{h7++}

- 4

Lo más sencillo para abrir decisivamente la 7ª fila es forzar primero al caballo a retirarse con 1.h4 Ch7 y ahora 2.D_{x6} ganando.
En la primera jugada también es ganadora 1.C_{xg6}, pero 1.C_{x6}? no es buena por 1...,T_{d8} clavando el caballo y las negras se defienden.

- 5
 1. C_{x6+}, f_{x6} (la dama negra esta clavada)
 2. T_{c7+} ganando la dama.

- 6
 1. A_{h6}, g_{xh6} (si 1...,T_{g8} 2.T_{1e7})
 2. T_{1e7} con mate en pocas.

7

- 1 Blancas.
Rodear la dama blanca y encuadrar la negra.
- 2 Blancas.
Rodear la dama blanca y encuadrar la negra.
- 3 Negras.
Rodear la dama negra y encuadrar la blanca.
- 4 Blancas.
Rodear la dama blanca y encuadrar la negra.
- 5 Blancas.
Rodear la dama blanca y encuadrar la negra.
- 6 Negras.
Rodear la dama negra y encuadrar la blanca.

8

- 1 De6
- 2 Db4
- 3 Dh4
- 4 Dg5
- 5 Dd4+
- 6 Dd3

Unidad 4

1

- 1 Blancas.
Rodear el alfil blanco de e3 y encuadrar el de b8.
- 2 Negras.
Rodear el alfil de e7 y encuadrar el de c1.
- 3 Blancas.
Rodear el alfil de e3 y encuadrar el de g7.
- 4 Negras.
Rodear el alfil de d6 y encuadrar el de d2.
- 5 Blancas.
Rodear el alfil de d3 y encuadrar el de d7.
- 6 Negras.
Rodear el alfil de e4 y encuadrar el de e3.

2

- 1 Rodear el alfil de g7.
Para cambiarlo las negras deben jugar ... , Ah6.
- 2 Rodear el alfil de d7.
Para cambiarlo las negras deben jugar ... , Ab5.
- 3 Rodear el alfil de e7.
Para cambiarlo las negras deben jugar ... , Ac5.
- 4 Rodear el alfil de d7.
Para cambiarlo las negras deben jugar ... , Ab5.
- 5 Rodear el alfil de g7.
Para cambiarlo las negras deben jugar ... , Ah6.
- 6 Rodear el alfil de e2.
Para cambiarlo las blancas deben jugar Ag4.

3

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

4

- 1 Blancas
- 2 Blancas
- 3 Blancas
- 4 Las blancas disponen de la pareja de alfiles.
- 5 Blancas
- 6 Blancas

5

- 1 Círculos: c5, c7, d4, d8, f8 g5 y g7.
Cuadrado: h2.
- 2 Círculos: d5 (captura alfil).
Cuadrados: a2, b3, c4, b7, (captura peón) e4, f3, g2 y h1.
- 3 Círculos: b3, b5, c2, e2, e6 (captura alfil) y f3.
Cuadrados: c8 y d7.
- 4 Círculos: a2, b1, e2.
Cuadrados: f8, f6, e5, d4, c3 (captura caballo), h8 y h6.

6

- 1 Cerrada
- 2 Abierta

7

- 1 Alfil
- 2 Caballo
- 3 Caballo
- 4 Alfil
- 5 Caballo
- 6 Alfil

8

- 1 Alfiles
- 2 Caballos
- 3 Caballos
- 4 Alfiles
- 5 Alfiles
- 6 Alfiles

Unidad 5

1

1. g4, Th4
2. Cf3+ (jaque a la descubierta), Rg8
3. Cxh4 (si 1 ... , Th6 2. Cf7+ (jaque a la descubierta y se capturará la torre en la siguiente jugada).

- 2 1. Te8 , Ag5
2. h4 , ... y se captura al alfil negro.

- 3 1. c3 , ...
2. Cb3 , ... (la dama no tiene salida).

- 4 1. b4 , cxb4
2. cxb4 , ... (el caballo no tiene ninguna casilla adonde ir).

- 5 1. Td8 , De5 (si Dxd8 , Cb7+ jaque doble y captura la dama en la siguiente).
2. Ta8+ , Rb6 3. Cd7+ (jaque doble y captura de la dama en la siguiente jugada).

- 6 1. Ce8 y la torre negra no puede ir a ninguna casilla ya que será capturada o recibirá un ataque doble.
La mejor es 1... ,Tg5 pero tras 2.h4! ya la torre tendrá que mover a una posición en que recibe ataque doble.

2

1. 1. ... , Rf8
2. Txe6 , Rf7 y se captura la torre.

2. 1. ... , Db6 seguido de
2. ... , Ag7

3. 1. ... , h5
2. Dh4 , Cf3+ capturando la dama blanca en la siguiente jugada.

4. 1. ... , b5
2. Cb6 , b4 capturando al alfil blanco que no tiene ninguna casilla segura adonde ir.

5. 1. ... , g5
2. Dh6 , Tf6 y la dama blanca no tiene ninguna casilla segura adonde ir.

6. 1. ... , Axf5
2. exf5 , e4 dejando el alfil blanco sin ninguna casilla segura adonde ir.

3

1. Af5 , Dxf5
2. Txe7 , ... (ganando la torre negra que no esta defendida).

2. 1. Cg5 , Dxc5 (evitando el jaque mate)
2. Axb7 , ... (ganando la torre negra en la próxima jugada).

3. 1.Cg5 (amenazando mate en h7) f5 2.Ce6 y el ataque doble conduce a las blancas a ganar material gracias a que el alfil de c5 está indefenso.

4. 1. Axf7+ , Rf8
2. Axe6+ , ... (ganando la dama en la siguiente jugada).

5. 1. Dg3+ , Rh8 o Rf8
2. Db8+ , ... (ganando el alfil en la próxima jugada).

6. 1. Axc4 , Dxa7
2. Axe6+ , Rh8
(Si 2. ... , Tf7 3. Txf7 con mate en pocas jugadas más, como el lector puede comprobar).
3. Txf8+ , Cxf8 4. Af6+ , Dg7 5. Axc7++. Si 1...Axc4 2.Txf8+ seguido de Dxa5 ganando la dama.

4

1

1. ... , Ad4!

Ganando por la doble amenaza sobre la torre de f1 y la dama de e5.
Téngase en cuenta que no se puede 2.Txf7 por Dg1++.

2

1. ... , Tg1+

2. Rb2 (o Rd2) , Cc4+ (ganando el alfil en la próxima jugada).

3

1. ... , Tg2! (amenazando Cf4++)

2.Dd4 (si 2.Rxg2 Ce3+ ganando la dama).

2 ... , Cf4+

3.Dxf4 , gxf4

4.Rxg2 , e5! ganando fácilmente el final de peones.

4

1. ... , Txd1!

2. Txd1 , Dxc2 (si 2. Dxd1 , Dxc2++).

5

1. ... , Dxb1+!

2. Cxb1, Aa6! ganando, si la dama captura el alfil o se aparta sigue 3..., Txb1++.
Por otro lado si 3.Axb8 Axc4 y las negras tienen calidad y peón de ventaja.

6

1. ... , Af4+ si

2. Rd4 , c5+ o 2. Rd5 , c6+ (en los dos casos se gana la dama blanca).

5

1. Td8+ , Rxd8
2. Dxc6 , ... (las negras pierden la dama porque el caballo está clavado).

2. 1. Axc7 , Rxc7
2. Txd8+ , ... (las negras pierden la torre y posteriormente la dama, que está clavada).

3. 1. c4 , bxc4
2. bxc4 , ... (y las blancas capturan la torre, que está clavada, en la próxima jugada).

4. 1. Ag7+ , Txc7
2. Tc8+ , Tg8
3. Dg5 , ... (y las negras no pueden evitar el jaque mate).

5. 1. Cxf7 , Axf7
2. Cd6+ , ... (Las negras pierden la dama porque el alfil negro está clavado).

6. 1. e5 , dxe5
2. d6 , ... (las negras perderán el alfil negro si no quieren que el peón blanco termine coronando).

6

1. ... , Tb1+
2. Rxb1 , Dxc5 ganando la dama porque el caballo está clavado.

2. 1. ... , Tc2
2. Axc2 , Ce2++

3. 1. ... , Txd6
2. Dxd6 (si 2.exd6 De1+ y mate a la próxima).
2. ... , Td8 ganando la dama, porque no se puede quitar la dama de la columna "d" debido al jaque mate con la torre en d1.

4. 1. ... , Te3
2. Cxe3 , Dxd3+
3. Re1
(si 3.De2 Dxe3 4.Dxe3 Txd1+ con ganancia de pieza; no se puede 4.Txb1 debido a 4...Dg1++)
3. ... , Dxe3+
4. Dxe3 , Txd1+ y las negras quedan al final con pieza de ventaja.

5. 1. ... , Txc5
2. Dxc5 , Tc8
3. Dxb6 , Txc1+ seguido de axb6 con torre de ventaja.

6. 1. ... , Cg3+
2. hxg3 , Dh5+
3. Ch2 , Dxe2 ganando la dama.

7

1. Cxf6+ , Axf6
2. Df4 , ...

2. 1. Ah7+ , Rf8
2. Ce6+ , fxe6
3. Axd6++

3. 1. Te8 , Rh7
2. Tc8 , ...

4. 1. Td8! , Rh7 (si 1...Dxc3 2.Txf8+ Rg7 3.Tg8+! seguido de bxc3 con pieza de ventaja;
si 1...Rg7 2.Txf8 Dxc3 3.Tg8+ ganando pieza).
2. Txf8! , Dxf8
3. Dd3+ jaque doble al rey y la torre con lo cual se capturará la torre y las blancas quedarán con pieza de ventaja.

5. 1. Tc8 , Dxc8 (si 1...,Txg5 3.Txd8+ Tg8 4.Txd7! ganando) .
2. Axf6+ , Cxf6
3. Dxf6+ , Tg7
4. Dxc7++

6. 1. Axe5 , Dxe5
2. Dxe5 , dxe5
3. Axe6 , ... (el peón de f7 está clavado)

8

1. D x h6+ , D x h6
2. R h 2, ... (las negras no tienen defensa contra Af2++).

2. 1. Ab4+ , Re8
2. D x e6+ , f x e6
3. Ag6++

3. 1. Dd6 (amenazando mate en c7, también gana 1.Tg8, D x g8 2. Ce7+).
1. ... , Dd8
2.Ce7+ (ganando la dama, también 2.Tg8 gana).

4. 1. A x f7+ R x f7
2. Cg5+ , Re8 (2..., Rf6 3.De6++; 2...,Rg8 3.De6++).
3. De6 (amenaza Df7++)
3. ... , Ad5
4. T x d5 y no se puede evitar el mate con Df7++

5. 1. Dg4+ , Rd3
2. De2+ , Rc2
3. d3++

6. 1. Tf7+ , R x f7
2. De6+ , Rf8 (si 2. ... , Rg7 3. De7+ , Rh6 4. Cf3++).
3. Tf1+ , Rg7
4. D x g6++

9

- 1 Rf8.
Con esa jugada el rey puede posteriormente ubicarse en g7, con lo cual habrá realizado lo que se acostumbra a denominar como un enroque artificial.

- 2 Rd7.
Esta jugada es mejor que las otras dos propuestas porque las torres quedan comunicadas en la primera línea.

- 3 Rf7.
En e7 el rey quedaría expuesto a un ataque en la diagonal a3-f8. Por otro lado 1..., Rf7 es mejor que 1,...0-0, ya que las torres quedan comunicadas y la columna "g" despejada para que las piezas mayores de las negras puedan ejercer presión a través de ella. Observe detenidamente que en f7 el rey negro se encuentra a salvo de ataques por parte de las piezas blancas.

- 4 Re2.
Esta jugada es preferible a 0-0 en esta posición ya que en los finales de partida, cuando quedan pocas piezas en el tablero, es preferible tener el rey centralizado.
Observe que las piezas del negro no pueden crear amenazas contra el rey blanco en "e2".

- 5 Rc2.
El rey busca refugio en el ala de dama, donde estará seguro. Re1 tiene el inconveniente de incomunicar las torres. Rc1 es también factible con la misma idea de buscar refugio en el ala de dama, la diferencia es pequeña entre ambas jugadas, siendo Rc2 ligeramente más activa que Rc1.

- 6 Rf1.
El rey, lógicamente, busca enrocar artificialmente hacia el único flanco que conserva una sólida protección de peones, que es el flanco de rey.

10

1 1.Rh2 para defender doblemente el peón de h3 y así amenazar expulsar el caballo con 2.g3.

2 1. ... , Ce4 y cuando la dama blanca mueva, 2. ... , f6 expulsando el caballo de e5.

3 1. Ag2 para expulsar el caballo con 2. f4.

4 1. ... , Cc5 para expulsar el caballo posteriormente con
2. ... , e6.

5 1. ... , Ab7 para expulsar el caballo posteriormente con
2. ... , c5 .

6 1. ... , Cd4
(también se puede 1...C6e7 para seguir con 2...,c6, pero la del texto es más activa)
proponiendo cambio de caballos y buscando expulsar el caballo posteriormente con ... , c6.

11

1 1. Ca4 , ... 2. Cc5

2 1. Cc2 , ...
2. Cd4 , ...

A pesar de que el caballo blanco está bien ubicado en e3 porque coopera con el alfil en el ataque sobre el peón aislado negro de f5, en la casilla d4 estará mejor ubicado, ya que no sólo continuará atacando f5, sino que además vulnerará los puntos b5, c6 y e6 de la posición negra.

3 1. Aa3 situando el alfil en una diagonal más activa.

4 1.h4 para activar el alfil en la próxima jugada mediante
2. Ah3 , ...

5 1. Cc4

6 1.Cd5 a lo cual las negras capturarán 1...Axd5 y tras
2. Axd5 las blancas están ligeramente mejor debido a que su alfil es más activo que el caballo negro.

Existe otra posibilidad que es 1.Axc6 para si 1..., Dxc6 entonces 2.Cd5 ocupando la fuerte casilla central con el caballo gracias a la clavada en la gran diagonal negra, pero las negras tienen una mejor jugada en su primer turno con 1...bxc6 protegiendo la casilla d5.

12

- 1 Incorrecto.
Este avance es incorrecto porque debilita mucho la posición del enroque negro.

- 2 Correcto.

- 3 Correcto.

- 4 Incorrecto.
Este avance es incorrecto porque concede al caballo negro una fuerte base de operaciones en f5, casilla de la cual el caballo negro no podrá ser desalojado.

- 5 Correcto.

- 6 Incorrecto.
Este avance no es correcto porque el peón en d3 quedará sin suficiente defensa y será fácilmente capturado después de 2.Ce1! (observa que la torre y el caballo blancos amenazan al peón y las negras no pueden evitar que sea capturado).

Unidad 6

1

- 1 1. b6 , Ra8
2. Dc8++

- 2 1. Ah6+ , Rg8
2. De8++

- 3 1. Tb1+ , Ra7 o Ra6 (si 1. ... , Rc5 ó Ra5 2. Db5++).
2. Da4++

- 4 1. Aa7+ , b6 (si 1... , Db6 2. Dc4++).
2. Dc4++ si

- 5 1. Dxb7+ , Dxb7
2. Cxf7++

- 6 1. Txe8+ , Txe8
2. Dxe8++ (también 2.Txe8++)

2

1. ... , Tf1+
2. Tg1 , Txg1+
3. Rxc1 , Df1++

- 2 1. ... , Txh2+
2. Rxh2 , Dh6+
3. Rg3 , Dh4++

- 3 1. ... , Cf2+
2. Axf2 , Df1+
3. Ag1 , Df3++

- 4 1. ... , Cg3+
2. Rh2 , Cxf1+
3. Txf1 , Dxc2++ (si 3.Rxh3 Dg3++).

- 5 1. ... , h5+
2. Rxh5 , Df5+
3. Rh6 , Dh7++ (si 3. Dg5 , Dxc5++).

- 6 1. ... , Txa2+
2. Rxa2 , Ta3+
3. Rxa3 , Da1++ (si 3. Rb2 , Da1++).

3

1. ... , f2+
2. Dxf2 , Th1++

- 2 1. ... , Tg2+
2. Rh1 , Th2+
3. Rg1 , Tag2++

- 3 1. ... , Txh3+
2. gxh3 , Th2++

- 4 1. ... , Td1+
2. Rg2 , Tg1++

- 5 1. ... , Dxb2+
2. Rxb2 , Th4++

- 6 1. ... , Txb2+
2. Rh1 , Tg3+ (las blancas no pueden evitar el jaque mate).

4

1. T_{xh}7+ , T_{xh}7
2. D_g8+ , T_{xg}8
3. T_{xg}8++

- 2 1. D_{xf}6+ , D_{xf}6
2. T_e8+ , D_f8
3. T_{xf}8++

- 3 1. T_g6+ , f_{xg}6
2. D_h8+ , R_{xh}8
3. T_{xf}8++ (si 1. ... , h_{xg}6 2. D_g7++)

- 4 1. D_{xa}7+ , R_{xa}7
2. A_c8+ , ... (y las negras no pueden evitar el jaque mate).

- 5 1. C_f5+ , R_h5
2. R_f4 , ...
3. T_g5++

- 6 1. C_f6+ , R_h8
2. T_b8++ (si 1. ... , R_f8 2. R_e6 , ... 3. T_f7++)

5

- 1
1. Cf6+ , Rf8
 2. Aa3+ , Dc5
 3. Axc5++

- 2
1. Txh6+ , gxh6
 2. Af7++

- 3
1. Dg7+ , Rxc7
 2. Cf5+ , Rg8
 3. Ce7++

- 4
1. Dxc6+ , bxc6
 2. Aa6++

- 5
1. Cf6+ , Rh8
 2. Cg6++

- 6
1. Dxf8+ , Txf8
 2. Ch6++

6

1.
 1. ... , Tf3+
 2. Rxf3 , Ag4+
 3. Rf4 , Ce6++ o Cg6++

2.
 1. ... , Cxh3+
 2. gxh3 , Dg3+
 3. Rh1 , Txf1++ (si 2. Rh2 (o Rh1), Cf2+ 3. Rg1 , Dh1++).

3.
 1. ... , Cf4+
 2. Re3 , Te2+
 3. Rxf4 , Ae5++

4.
 1. ... , Af2+
 2. Rf1 , Ae3+
 3. Re1 , Ad2++ (si 3.Af3 Txf3+ y mate en pocas)

5.
 1. ... , Cxg2+
 2. Rd1 , Df3+
 3. Cxf3 , Ae2++

6.
 1. ... , Dg2+
 2. Rxg2 , Cf4+
 3. Rg1 , Ch3++

A

1. Dg6+ , Rg8 (o Rh8)

2. Dxc7++

2. Dxf7+ , Rh8

2. Df8+ , Txf8

3. Txf8++

3. Dxc7+ , Rxc7

2. Th3++

Otra opción sería:

1. Cg6+ , hxc6

2. Txe8+ , Rh7

3. Dh3++

4. Txc6+ , bxc6

2. Aa6++

5. Dg7+ , Rxc7

2. Cf5+ , Rg8

3. Ch6++ o Ce7++

6. Cf6+ , gxf6

2. Tg4++

B

- 1
1. ... , Af5+
 2. Rh4 , Af2+
 3. Tg3 , Axc3++

- 2
1. ... , Td1+
 2. Dxd1 , Dxc6+
 3. Df3 , Dxf3++

- 3
1. ... , De4+
 2. Dg2 , Txf1++

- 4
1. ... , Dg2+
 2. Rh4 , Dxc3+
 3. hxg3 , Th1++

- 5
1. ... , Dh4+
 2. Rg1 , Dh2+
 3. Rf1 , Dh1++

- 6
1. ... , Rc5 no se puede evitar el mate con
 2. ... , Ta2++

C

- 1
1. Cg6+ , hxg6 (1...fxg6 y 1...Rg8 también conducen a mate de forma similar).
 2. Td8+ , Txd8
 3. Dxc7++

- 2
1. Dxe6+ , fxe6
 2. Ah5+ , Tf7
 3. Axf7++

- 3
1. f4+ , Rh6
 2. Txe5+ , gxe5
 3. Th7++

- 4
1. Td8+ , Cxd8
 2. Cd6+ , Cxd6 (2...Rf8 3.Dxd8++)
 3. De7++

- 5
1. Cb6+ , Cxb6
 2. Dc3+ , Cc4
 3. Dxc4++

- 6
1. Cdxc4+ , bxc4 (1...Cxc4 2.Cxc4+ conduce al mismo resultado).
 2. Cxc4+ , Cxc4
 3. Te6++

D

- 1
 1. ... , Ag5+
 2. T_{xg}5 , Ce2+
 3. A_{xe}2 , Dd2++

- 2
 1. T_b2+ , R_c1 o R_d1
 2. R_c3 , ...
 3. T_b1++

- 3
 1. ... , A_b4+
 2. R_d4 , e5+
 - 3.. R_xd5 , A_f7++

- 4
 1. ... , C_xe1+
 2. T_xe1

(Si 2.R_d2 solo prolonga la resistencia un poco más, por ejemplo: 2...C_f3+ 3.R_d3 C_b4+ 4.R_c3 D_a3++).

 2. ... , C_b4+
 3. R_d2 o R_c3 , D_c2++

- 5
 1. ... , e2 (la amenaza principal es 2...R_d3 seguido de C_f3++ o C_c2++).
 2. T_c1

(Si 2.d3+ R_e3 y las blancas no tienen defensa contra la amenaza de mate con C_f3++ o C_c2++).

 2. ... , R_d3 (se amenaza C_f3++)
 3. T_c3+ , bxc3 y las negras darán mate en la próxima jugada.

- 6
 1. ... , C_f3+
 2. R_h1 , T_g3 y las negras darán mate en la próxima jugada.

La amenaza es T_h3++; si el caballo blanco mueve entonces T_g1++.

Unidad 7

1

1. Te1 , Txe1
2. Dxc6+ , Re7
3. Dxa8 (si 1... , Rd7 2. Txe6 , Rxe6 3. Dxc6+)

- 2 1. Th8+ , Rxh8
2. Dxc6

- 3 1. Dxc7 , Txc7
2. Tf8++

- 4 1. Td8+ , Rxd8
2. Dxc7

- 5 1. Cg5 , Cxg5 (si se mueve la dama negra 2. Dxc7++)
2. Dg7++

- 6 1. Dxc6+ , Axc6
2. Cxe6++

2

1. ... , Td3
2. Dxd3 , Da1++

- 2 1. ... , Te1
2. Dxe1 , Dg2++

- 3 1. ... , Te1
2. Dxe1 , Dxf3+
3. Tg2, Dxc2++ (si 2. Txe1 , Dg2++)

- 4 1. ... , Dh3
2. Axf3 , Cxf3+
3. Rh1 , Dxc2++ (si 2.Axc3, Ce2++)

- 5 1. ... , Te1
2. Dxe1, Axf3+
3. Rg1 , Dh1++ (si 2.Cxe1, Axd1 ganando la dama)

- 6 1. ... , Dxd4+
2. Dxd4 , Ce2+
3. Rh1 , Txf1+
4. Dg1, Txc1++

3

1. Txa7+ , Rxa7
2. Dxc6

2. Txb7+ , Rxb7
2. Axd5+ (o Dxd5+)

3. Axe5 , Dxc3
2. Axc3 (si 1..., dxe5 2.Dxc6)

4. Cxc7 , Txc7
2. Txf6

5. b4 , Ag4 (si el caballo se mueve 2. Txd7)
2. f3 amenazando las dos piezas, por lo cual al menos una será capturada.

6. Cxc6 , Txc6
2. Dxe4 , Dxe4
3. Axe4 , Txc4+
4. Ag2 y las blancas han ganado una pieza.

4

- 1 1. ... , Dxd3! ganando pieza por la amenaza.
2. ... , Th1++

- 2 1. ... , Axd3
2. Txe8 , Axf2+
3. Rxf2 , Txe8 las negras consiguen una pieza de ventaja.

- 3 1. ... , Axd3 seguido de
2. ... , Df2++

- 4 1. ... , Axf3
2. Axf3 , Ae5

Las blancas no pueden evitar el jaque mate, ya que el alfil blanco impide el avance del peón de la columna f (única defensa posible en caso de que las negras hubieran jugado erróneamente Ae5 como primera jugada).

- 5 1. ... , Txd5 ganando la pieza por la amenaza.
2. ... , Te4++

- 6 1. ... , T8xb4
2. axb4 , Txd3
3. Txd3 , Axe4+

Efectuando un doble ataque y capturando la torre blanca en la siguiente jugada, consiguiendo una pieza de ventaja.

5

1. 1. Ac6 ! (amenazando Te8++ y Dxd6+).
1. ... , Txc6
2. Da8+ y jaque mate en dos jugadas más.

2. 1. Tf5 amenazando Dvh5++ y Txe5.

3. 1. Cc5 amenazando Cd7+ (doble amenaza de rey y dama) y Dxe3.

4. 1. Ce4 , Axe4 (si 1. ... dxe4 2. Dg4++).
2. Txe4 y las blancas ganan por las amenazas de jaque mate con Dg4 y Dg3.

5. 1. Td6 , Axd6
2. Dvg6+ ganando.

6. 1. Ae4! Axe4 (1. ... , Txe4 2. h3+ , Rg3 3. Tf3++).
2. h3+ , Rg3
3. Ae1++

6

1.
 1. ... , Ac6
 2. Txc6 (si 2. Axc6 , c1=D ganando).
 3. ... , g2 y las negras consiguen promover un peón

Si las blancas hacen 2.Rxc2 las negras ganan tanto con 2. ... , g2 como con 2 ... , Axb7

2.
 1. ... , Ae5+
 2. fxe5 , Da3+
 3. Ra1 , Dc3++

3.
 1. ... , Cf4 amenazando un doble ataque con Ce2+ y Dxd6

4.
 1. ... , Ad3
 2. Axd3 , ... (si 2. Txd3 , Te1+ y mate en la próxima jugada).
 2. ... , Dxd6 consiguiendo ventaja de material.

5.
 1. ... , Tg3
 2. Dxc3 (si 2. hxc3 , De3+ 3. Ae2 , Dxe2++).
 2. ... , Ah4
 3. Dxh4 , De3+
 4. Ae2 , Dxe2++

6.
 1. ... , Td1
 2. Rxd1 , h2 y el peón corona en la próxima jugada.

7

1. T_{xh7+} , R_{xh7}
2. D_{h1++}

- 2 1. D_{xe8+} , R_{xe8}
2. T_{h8++}

- 3 1. T_{h7+} , R_{xh7} (si 1. ... , R_{g8} 2. D_{f7++})
2. D_{f7+} , R_{h8}
3. D_{g7++}

- 4 1. T_{xb8+} , R_{xb8}
2. D_{xe5+} , f_{xe5}
3. T_{f8+} con jaque mate en la próxima jugada.

- 5 1. D_{xg8+} , R_{xg8}
2. T_{h8+} , R_{xh8}
3. A_{f7++}

- 6 1. D_{g8+} , R_{xg8}
2. C_{e7+} , R_{f8}
3. C_{xg6++}

8

1.
 1. ... , Da3+
 2. Rxa3 , Cc4++

2.
 1. ... , Da5+
 2. Rxa5 , Txa2+
 3. Rb4 , a5++

3.
 1. ... , Df1+
 2. Rxf1 , Ah3+
 3. Rg1 , Te1++

4.
 1. ... , Dh1+
 2. Rxh1 , Cxf2+
 3. Rg2 , Cxe4 consiguiendo una pieza de ventaja.

5.
 1. ... , Th1+
 2. Rxh1 , Axf2 (no se puede evitar el jaque mate 3. ... , Th8++).

6.
 1. ... , Th1+
 2. Rxh1 (si 2.Cxh1, Dxc2++).
 2. ... , Dh3+
 3. Rg1 , Dxc2++

9

1. Tg4+ , fxg4
2. Dxb7++

- 2 1. Txb7+ , Axb7
2. Th6++

- 3 1. Txb7+ , Cxb7 (o Rxb7)
2. Dg7++

- 4 1. Dxb6+ , gxb6
2. Ta8++

- 5 1. De8+ , Cxe8
2. Tf8++

- 6 1. Cd6 , cxd6
2. Txe6 ganando ya que no es posible evitar el jaque mate.

10

1. 1. ... , Th5+
2. gxh5 , Dh4++

2. 1. ... , Dxe3+
2. fxe3 , Ah4+ y mate a la próxima.

3. 1. ... , Dxe4
2. dxe4 , Cf3+
ataque doble mediante el cual las negras capturarán la dama, consiguiendo una torre de ventaja.

4. 1. ... , Cxc3
2. bxc3 , Dxe3+
3. fxe3 , Ag3++

5. 1. ... , Tg4+
2. Axc4 , h2++

6. 1. ... , Ag4
2. hxg4 , Cxe4 (amenazando simultáneamente 3. ... , Dh4++ y 3. ... , Cg3+ doble ataque).
Si ahora:
3. Df3, Dh4+
4. Dh3, Cf2+ ganando.

11

1. Dg8+ , Txd8
2. Cf7++

2. Dg8+ , Txd8
2. Cxf7++

3. Dg7+ , Dxd7
2. fxg7+ , Rg8
3. Ce7++

4. Td6 , Cxd6 (se amenazaba 2. Cxa6++ o Tc6++).
2. Ae3++

5. Cg6+ , hxg6
2. Tf3 , Txf7 (se amenazaba 3. Th3++).
3. exf7 y no se puede evitar el mate con
4. Th3++

6. Cg6+ , fxg6 (si 1. ... , Rh7 2. De8, fxg6 3. hxg6++).
2. De8+ , Rh7
3. hxg6++

12

1. 1. ... , Df3! (amenaza mate con Dxf2++).
2. Dxe2 (o 2.Txe2) , Dh1++

2. 1. ... , Dh4+!
2. gxh4 , Cf4++

3. 1. ... , Af6+!
2. exf6 , Rg6 (amenaza Dh5++)
3. g4 (única defensa contra Dh5++) , De1+
4. Af2 , Dxf2++

4. 1. ... , Dc2+!
2. Txc2 , Cb3+
3. Rb1 (3.axb3 Txd1++) , Txd1+
4. Tc1 , Txc1++

5. 1. ... , Cfg4! (se amenaza Dxx2++)
2. fxg4 , Cf3! (nuevamente se amenaza Dxx2++).
3. Axf3 , Ae5 y ahora la amenaza Dxx2++ no puede ser evitada.

6. 1. ... , Txd5+!
2. Dxd5 , Ag6+
3. Rc3 o 3.Rc4 , Tc2++
Si en vez de 3.Rc3 las negras tapan el jaque con 3.De4, las negras consiguen un final ganador tras 3...Axe4+.

A

1. Dd8+! , Axd8

2. Te8++

El sacrificio de la dama es un sacrificio de desviación, pues se logra que el alfil negro se desvíe y deje de bloquear la columna “e”.

2. 1. g4+! , Rxh4

2. Rg2! y es imposible para las negras evitar el mate en la próxima jugada con Cf5++.

El sacrificio de peón inicial es un sacrificio de atracción del rey contrario, ya que con él se logra forzar la entrada del rey negro en pleno territorio blanco, en el cual recibe mate tras la elegante jugada preparatoria 2.Rg2.

3. 1. Te8+! , Dxe8 (1...Axe8 2.Dg8++)

2. Dxf6++

El sacrificio de la torre es un sacrificio de desviación y de interferencia a la vez. O bien se desvíe a la dama negra de la defensa del alfil de f6, o se logra que el alfil negro interfiera la acción de la dama y torre negras en la octava horizontal.

4. 1. Te7! (se amenaza Dxb7++) , Txe7

(Si 1...Axe7 2.Dxb7++; si 1...Tf7 2.Txe8+ Af8 3.Txf8+ y mate a la próxima jugada).

2. Dxb7++

5. 1. Th8+! , Rxh8 (1...Dxb8 2.Df7++)

2. Dh7++

El sacrificio de torre es un sacrificio de desviación y a la vez de atracción el rey adversario. Desviación porque si es la dama la que captura queda desviada de la defensa del punto f7, y atracción porque si es el rey el que captura este queda en la casilla h8 en la cual recibe mate. Puede interpretarse además que este sacrificio tiene también la idea de liberación de espacio (casilla h7), ya que quedar vacía esa casilla es lo que permite, cuando el rey negro la captura, el mate en h7

6. 1. Txb7+! , Txb7

2. Cxc6+ , Ra8

3. Tg8+ , Tb8

4. Txb8++

Este sacrificio es un sacrificio de destrucción de las defensas. A consecuencia de él, se destruye la defensa del peón de c6 y toda la protección de peones que tenía el rey negro. Lo cual permite la entrada en acción inmediata del caballo y la torre restante de las blancas.

Unidad 8

1

1. Txh7+ , Rxh7
2. Dh5++

- 2 1. Txh7+ , Rxh7
2. Dh5+ , Rg8
3. Df7+ , Rh8
4. Dxc7++

- 3 1. Aa6 , Dxa6
2. Dxc7++

- 4 1. Dxf7+ , Txf7
2. Te8++

- 5 1. Tg7+ , Rxc7
2. Dh7++

- 6 1. Th7+ , Rxh7
2. Dxf7+ , Rh6 (si 2. ... , Rh8 3. Th1+ y mate a la próxima).
3. Th1+ , Dh4
4. Txh4++

2

1. ... , Txh3+
2. gxh3 , Dh2++

- 2 1. ... , Da3!
2. bxa3 , Tb1++

- 3 1. ... , Txg2
2. Rxg2 , Ah3+
3. Rh1 , Df3+
- (si 3. Rg1 , Dg4+ 4. Rh1 , Df3+ y mate a la próxima, mientras que si 3. Rg3 , Dg4++).
4. Rg1 , Dg2++

- 4 1. ... , Txg2
2. Txg2 , Dxh3+
3. Th2 , Dxf1++

- 5 1. ... , Dxc2+
2. Rxc2 , Axe4+
3. Rb3 , Ac2 ++ (si 3. Rd2 , Tc2++).

- 6 1. ... , Txf2
2. Rxf2 , Dxh2++
3. Rf1 , Cxe3++

3

1. Cg6+ , hxg6
2. Dh6++

2. Dg5+ , fxg5
2. Ch6++

3. Dxg7+ , Dxg7
2. Txf8+ , Ag8
3. Txxg8++

4. Dxh5 , gxh5
2. Ah7++

5. Da7+ , Rxa7
2. Cc6+ , Ra8
3. Cb6++

6. Dxh6+ , Rxh6
2. Th5+ , gxh5
3. g5++

4

1. ... , Ca3+
2. bxa3 , Da1++ (el ataque 1. ... , Txc2 no es válido a causa de 2. Da8+).

- 2 1. ... , Cxg3+
2. hxg3 , Dh3++

- 3 1. ... , Dxf3+
2. Rxf3 , Ae4++

- 4 1. ... , Dxc3+
2. bxc3 , Aa3++

- 5 1. ... , Dxc3+
2. Rxc3 , Af4+
3. Rg4 , h5 ++

- 6 1. ... , Db2+
2. Rxb2 , Cc4+
3. Rb1 , Ca3++

5

1. Ce6! , fxe6 (se amenazaba Dxf8++).
2. Dxc7++

2. 1. Txc7+ , Txc7
2. Cf6+ , Rh8
3. Tb8+ , Tg8
4. Txc8++

3. 1. Ce6+ , fxe6 (si 1. ... , Rh7 2. Th8++)
2. Te7++

4. 1. Ch5+ , Cxh5
2. Tg8++

5. 1. Cxh5+ , Cxh5
2. Dh6+ , Rg8
3. Tc8++

6. 1. Df6+ , Rh6 (si 1... , Rg8 2.Tb8+ , Tc8 3.Txc8++).
2. Cf5+ , Rh5
3. Dxc5++

6

1. ... , Tg1+
2. Rh2 , Th1+
3. Rg2 , Tag1++

- 2 1. ... , De1+
2. Rxg2 , Df2+ (si 2. Cxe1 , Tg1++).
3. Rh1 , Ah3 las blancas no pueden evitar el jaque mate.

- 3 1. ... , Ah3!
2. gxh3 , T8e2 (si 2. Tg1 , T8e2 ganando).
3. Tfd1 , Txh2+
4. Rg1 , Cxf3+
5. Rf1 , Tf2++

- 4 1. ... , Dg3
2. fxg3 , Txg2+
3. Rh1 , Cxg3++ (si 3. Rf1 , Cxg3++ igualmente).

- 5 1. ... , Dxe2+
 2. Rxe2 , Tc2+
 3. Re1 , Txb2 (si 3. Rd1 , Tg2+ ganando)
- Con la amenaza inevitable Tb1+ las blancas capturarán la dama y obtendrán un alfil de ventaja.

- 6 1. ... , h5
2. Ch2 , Cxe3
3. fxe3 , Tg2+
4. Rh1 , Txh2+
5. Rg1 , Tbg2++

7

1. Dh6! , ... jaque mate inevitable a la próxima con
2. Dg7++

2. 1. Dxb7+ , Txb7
2. Tg8++

3. 1. Dg6! jaque mate a la siguiente jugada con
2. Dxb7++

4. 1. Txb7+ , Rxb7
2. Dh5++

5. 1. h6+ , Rg8
2. Df6 y jaque mate a la próxima con
3. Dg7++

6. 1. Dxb6 , gxb6
2. Ah7++

A

1. Axe6 , fxe6
2. Txc7+ , Rh8
3. Th7+ , Rg8
4. Tbc7++

- 2 1. Dxb7+ , Rxb7
2. Tb5++

- 3 1. Dxc7+ , Rxc7
2. hxc6+ , Rg8
3. Th8++

- 4 1. Txc6+ , Rxc6
2. Dh5+ , Rg7
3. Cf5+ , Rg8
4. Dg6+ , Rh8
5. Dg7++

- 5 1. Dxc5 , gxc5
2. Ah7++

- 6 1. Dh6! , Axc6
 2. Ce7++
- Si 1. ... , Axc6 2. Cxf6+ , Rh8 3. Dxc7++
mientras que si 1. ... , Ce8 (o Ce6) 2. Axc7 , Cxc7 3. Cf6+ , Rh8 4. Dxc7++).

B

- 1
1. ... , Dg3+
 2. Axc3 , hxc3+
 3. Rg4 , Tg6++

- 2
1. ... , Dxe3+
 2. Rxe3 , Cg4++

- 3
1. ... , Dg2+
 2. Txc2 , fxc2+
 3. Rg1 , Txf1++

- 4
1. ... , Dg1+
 2. Rxc1 , Txc2+
 3. Rh1 , Tg1++

- 5
1. ... , Txa2
 2. Txa2 , f2+ (si 2. Tgf1 , Dxf1+ 3. Txf1 , f2++).
 3. Tg2 , Dxc2++

- 6
1. ... , Cf3+
 2. Rh1 , e3! (si 2. gxf3 , Dxc3 seguido de jaque mate inevitable).
 3. fxe3 , Dxc3+ (si 3. g4+ , Cxc4 4. hxc4 , Dxc4 con jaque mate inevitable mientras que si 3. Txe3 , Axe3 y las blancas no pueden jugar 4. fxe3 a causa de 4. ... , Dxc3+ 5. gxc3 , Th2++).
 4. gxc3 , Th2++

Unidad 9

1

1

1.Re2 Rd6 2.Rd2 Rd7

(si 2...Re5 3.Re3 y el rey negro tiene que retirarse a d6 tras lo cual las blancas capturan el peón de e4)3.Re3 y capturan el peón de e4 en la próxima jugada.

Después el rey blanco va a la casilla c3 para apoyar el avance del peón de b3 y cambiarlo por el peón negro de c5, tras lo cual el peón c blanco queda pasado. A partir de ahí se gana fácilmente, pues el rey blanco capturará los peones negros del flanco de rey.

2

2.Rf4 (ganando la oposición; en la siguiente jugada el rey blanco irá a e5, y el rey negro no podrá defender a la vez las casillas d5 y e6).

Una vez capturado uno de los peones (c5 o e7), se gana fácilmente la partida.

No sirve 1...e6 por 2.f6 gxf6 3.g7 y este peón corona.

3

3.Rd5 ganando la oposición.

Ahora lo mejor es 3...Re7 4.Rc6 Rd8 y ahora 5.b6 axb6 6.Rxb6 y en la próxima jugada se captura el peón d a5, con una fácil victoria.

Si 1...c6 2.Rc5 cxb5 3.Rxb5 ganando de forma similar.

4

4.d4 ahora el rey negro tiene que abandonar la defensa del peón de d6.

Tras su captura el rey blanco vendrá a e5 y capturará el peón de f5, tras lo cual la victoria es sencilla.

5

1. Re2 , Re6

2. Rf2 , Rxe5

3. Rf3 , ... (ganando la oposición y la partida al capturar el peón f4 y tener un peón pasado).

6

1. c6+ , bxc6+

2. Rc5 , Rd8 (si 2. ... , Rc8 3. Rxc6 ganando)

3. Rd6! , ... (no es válido 3. Rxc6 , Rc8 tablas)

3. ... , Rc8 (si 3. ... , c5 4. Rxc5 , Rd7 5. Rd5 ganando la oposición y la partida).

4. Rxc6 ganando.

2

- 1 Para comprender este final es conveniente hacer un análisis de cuáles son las casillas conjugadas. Primeramente hay que darse cuenta de que el rey negro no puede ir a ninguna casilla de la columna h ni de la 5ta fila, porque el peón pasado blanco coronaría de inmediato. Cuando el rey blanco ocupa f4 , la única defensa negra es ocupar f6, o sea son conjugadas f4-f6. Lo mismo es válido para las casillas h4-g6, g3-g7. Siguiendo el análisis descubrimos que cuando el rey blanco está en f3 (listo a ir a f4 o g3), el rey negro tiene que estar en g6 (listo a ir a f6 o g7), sonpor tanto conjugadas f3-g6. Si analizamos las casillas f2 y g2 del territorio blanco, vemos que las negras tienen una sola casilla en su terreno para hacer frente a la posición del rey blanco en f2 ó g2, que es la casilla f6.

Por tanto la maniobra ganadora consiste en triangular con el rey blanco a través de las casillas f2 y g2:

1.Rg3 Rg7 2.Rg2 Rf6 3.Rf2! (ganando la conjugación) Rg6 4.Rf3! Rg7 5.Rg3! y ahora si 5... Rg6 6.Rh4! ganando y si 5...Rf6 6.Rf4! ganando también ya que

6...Rg6 7.e7! Rf7 8.Rxf5 Rxe7 9.Rg6 y las blancas terminarán ganando el peón de d6 y la partida con una maniobra de rodeo.

- 2 1.Rd7! (la idea es similar al concepto de oposición a distancia ya conocido por el lector) Rg7 (1...Rh6 2.Re8 Rg6 3.Rf8 y los peones caerán; 1...Rg6 2.Re6 Rg7 3.Re7 Rg6 4.Rf8 también con posición ganadora) 2.Re7 Rg6 3.Rf8 Rh6 4.Rf7 y las blancas capturarán ambos peones negros.

- 3 1.Rd5 (el rey blanco maniobra, triangulando, para abrirse paso hacia una de las casillas c6, c7 o c8, cuya ocupación garantiza la victoria. No servía 1.b6 por 1...Ra6! con tablas, pues si 2.Rc6 el rey negro queda ahogado) Rb6 (1...Rc7 2.Re6! dando un rodeo que terminará con la ocupación de una de las casillas c6, c7 o c8) 2.Rd6 Rb7 3.Rd7 Rb6 (3...Rb8 4.Rc6 Ra7 5.Rc7 ganando) 4.Rc8 Ra7 5.Rc7 Ra8 6.Rb6! (6.b6? ahogado) ganando el peón de a5 y la partida.

2

- 4 El rey blanco debe maniobrar para apoyar el avance de su peón pasado f en el momento oportuno.

1.Re3 Rg5 2.f3 Rf5 3.Re2 (si 3.Rf2 Rf4 evitando que las blancas progresen, pues si 4.Rg2 Re3!) Rg5 (si 3...Rf4 4.Rf2 Rf5 5.Rg3 Rg5 6.f4+ Rf5 7.Rf3 Rf6 8.Rg4 Rg6 9.f5+ Rf6 10.Rf4 con posición ganadora pues el peón de d5 caerá) 4.Rf1 Rf5 5.Rg2 Rg5 6.Rg3 Rf5 7.f4! Re4 8.Rg4 Rxd4 9.f5 Re5 10.Rg5 d4 11.f6 d3 12.f7 d2 13.f8=D d1=D 14.De8+ y cuando el rey negro mueva a la columna d, las blancas dan un jaque en d8 con ataque de rayos X sobre la dama negra, ganando la partida.

Existe una segunda forma de ganar, comenzando con 1.Rc2, para maniobrar con el rey hacia el flanco de dama.

- 5 Aquí la idea aplicar es similar al concepto de oposición a distancia (no se puede decir que es lo mismo ya que aquí existen peones, mientras que el concepto de oposición a distancia es definido para reyes ente los cuales no se interponen peones).

Las blancas comienzan haciendo una jugada de espera con su rey a f5, preparándose para avanzar a la sexta fila solo cuando las negras hayan definido a qué casilla juegan su rey, si a a6 ó a b6.

1.Rf5! Ra6 2.Re6! (si 1...Rb6 2.Rf6!) Ra7 3.Re7! Rb7 4.Rd7 Rb6 5.Rc8 y todos los peones negros caerán.

- 6 Las blancas deben tratar de penetrar en e4 o d5 para capturar el peón negro de e5.

Primeramente es importante darse cuenta de que el rey negro tiene que moverse vigilando al peón pasado blanco de b5, quiere decir que no puede alejarse ni a la 4ta horizontal ni a la columna f, pues el peón coronaría de inmediato.

Cuando el rey blanco mueva a c4, el rey negro tiene que mover a d6. Cuando el rey blanco mueva a d3, el negro debe mover a d5; cuando el rey blanco mueva a c3 el negro debe mover a c5. Pero cuando el rey blanco mueve a c2 o d2 el rey negro solo puede contrarrestarlo desde d6 (no tiene a su disposición c6, porque está atacada por el peón blanco de b5). Por ello las blancas ganan retrocediendo para ganar la conjugación (o dicho de otra manera, triangulando a través de d2 y c2).

1.Rd3 Rd5 2.Rd2! Rd6 3.Rc2! Re6 4.Rc3! Rd6 5.Rc4! Re6 6.b6! (6.Rc5 es mala por el golpe táctico 6...e4! forzando la promoción de un peón) Rd6

7.b7 Rc7 8.Rd5 Rxb7 9.Rxe5 Rc6 10.Rxf4 y el final es fácilmente ganador ganador para las blancas.

3

1 1. ... , g6 (también 1. ... , gxh6 2. gxh6 f6).

2 1. ... , f5

Las negras evitan intercambiar peones para evitar que el peón doblado blanco se desdoble.
Si gxh6 , gxh6 y el peón negro bloquea los dos peones blancos de la columna "h".

3 1. ... , b6

Si 1. ... , dxc5 las blancas consiguen coronar antes que las negras con

2. b6! , axb6

3. axb6 , cxb6

4. d6

4 1. ... , bxa6 detiene el avance del peón blanco de la columna "b".

5 1. ... , h4 detiene el avance del peón blanco de la columna "g".

6 1. ... , g4 detiene el avance de los peones blancos de las columnas "f" y "h".

4

- 1 1. h6! , gxh6
2. f6

- 2 1. f5! , gxf5
2. g6! , hxg6
3. h7

- 3 1. h5 seguido de
2. g5 y
3. h6

- 4 1. g5 , Rb3 (si 1. ... , hxg5 2. fxg5 las blancas coronan peón por la columna "h").
2. f5! , exf5 (si 2. ... , hxg5 3. f6! , gxf6 4. h6 las blancas coronan peón por la columna "h" mientras que si 2. ... , Rc4 3. g6 , fxg6 4. fxe6 las blancas coronan por la columna "e")
3. g6 , fxg6
4. e6 las blancas coronan por la columna "e".

- 5 1. f5! , exf5 (si 1. ... , gxf5 2. h5 y las blancas coronan por la columna "h" mientras que si 1. ... , Ra2 2. h5 , gxh5 3. g6 , fxg6 4. fxe6 y las blancas coronan por la columna "e").
2. h5! , gxh5
3. g6! , fxg6
4. e6 las blancas coronan por la columna "e".

- 6 1. e5! , fxe5
2. g5 , hxg5
3. hxg5 , e4
4. f6 , gxf6
5. gxf6 , e3 (también es válida 5. g6)
6. f7 , e2
7. Rd2 ganando.

5

1. Dxe6! , Dxe6
2. d7+ coronando el peón de la columna "d".

2. 1. Td6+! , Txd6
2. c8 = D

3. 1. Dxd6! , Dxd6
2. c7 y si el peón es capturado las blancas obtienen una torre de ventaja.

4. 1. De6+ , Dxe6
2. dxe6 el peón de la columna e coronará.

5. 1. Dxd8! , Dxd8
2. a8 = D coronando el peón y consiguiendo una torre de ventaja.

6. 1. Dxf8! , Dxf8
2. Te8+ , Dxe8
3. fxe8 = D+

6

1. ... , Ac4+
2. Rd1 , e2+
3. Rc1 , exf1 = D+ consiguiendo jaque mate en la próxima jugada.

- 2 1. ... , Dh1+
2. Rxh1 , g2+
3. Rg1 , Ah2+ (también se corona con 3. ... , Ac5+).
4. Rxh2 , g1 = D++

- 3 1. ... , Th4+
2. Rg1 , Th1+
3. Cxh1 , g1=D++

- 4 1. ... , Ta3+
2. rey se mueve , Txf3
3. gxf3 , h3 el peón de la columna "h" coronará.

- 5 1. ... , d2
2. Dxd7 , dxe1=D++ (si 2. Td1 , Dxe6 ganando la dama y amenazando jaque mate).

- 6 1. ... , Dxh2+
2. Rxh2 , gxf1=C+ (no es válido 2. ... , gxf1=D por 3. Dd8++).
3. Mueve el rey , Cxd2 quedando con ventaja material decisiva.

7

- 1 Tablas.
 1. Rd1 , Rf3
 2. Tf1 , Re3! y el rey blanco no puede acercarse al peón.

- 2 Blancas.
 1. Tg3+ , d3
 2. Th3 , Rc4
 3. Rd2 y el jugador blanco acaba capturando el peón negro. Esta es una de las múltiples formas de ganar este final de partida ya que el rey blanco domina las casillas de avance del peón negro.

- 3 Tablas.
 1. Rb6 , e2
 2. Rc5 , Re3
 3. Rc4 , Rf2 (o 3. ... , Rd2) y no se puede impedir la coronación del peón.

- 4 Blancas.
 1. Rf2 , Rc2
 2. Tc8+ , Rd3 (si 2. ... , Rd1 3. Td8 , Rc2 4. Re2 y capturan el peón en la siguiente jugada).
 3. Td8+ , Rc2
 4. Re2 y capturan el peón en la siguiente jugada.

- 5 Blancas.
 1. Rg6 , d3 (si 1. ... , Rd3 2. Rf5 , Re2 3. Re4 , d3 4. Th2 + capturando el peón negro).
 2. Rf5 , d2 (2. ... , Rd4 3. Rf4 , d2 4. Rf3 , Rd3 4. Rf2 , Rc2 6. Re2 capturando el peón).
 3. Rf4 , Rd3
 4. Rf3 , Rc2
 5. Re2 capturando el peón.

- 6 Blancas.
 1. Td1+ , Rc2
 2. Re2 , Rb2
 3. Rd3 , c2
 4. Td2 capturan el peón negro en la siguiente jugada.

8

1

Blancas.

1. Tb1+ , Rc2 (si 1. ... , Ra2 2. Th1 , Rb3 3. Th3+ , Rb2 4. Rb4 , a2 5. Th2+ , Rb1 6. Rb3 , a1 = C+ 7. Rc3 y las blancas ganan pues se pierde el caballo).
2. Th1 , a2
3. Rb4 , Rb2
4. Th2+ , Rb1
5. Rb3 y las negras solo pueden coronar el peón transformándolo en caballo como en la variante anterior, pero esto no evita la victoria de las blancas.

3

Blancas.

1. Ta5! , h5
2. Rc7 , h4
3. Rd6 , h3
4. Ta3! , h2
5. Th3 y las blancas capturan el peón en la próxima jugada.

5

Tablas.

1. Tg2+ , Ra3!
2. Tg3+ , Rb2 y las blancas no pueden progresar.

2

Tablas.

1. Tg8+ , Rh1
2. Th8 , Rg1
(Si 2. Rf2 , se ahoga al rey negro) llegando a una posición de tablas, ya que las blancas no pueden progresar.

4

Blancas.

1. Tc7+ , Rd3
2. Tc1 , Rd2
3. Ta1 las blancas capturan el peón en la próxima jugada.

6

Blancas.

1. Rd7 , h5
2. Re6 , h4
3. Re5 , Rg4
4. Re4 , Rg3 (si 4. ... , h3 5. Tg7+ , Rh4 6. Rf4 ganando el peón negro).
5. Re3 , h3 (si 5. ... , Rg2 6. Tg7+ ganando con facilidad).
6. Tg7+ , Rh2
7. Rf2 , Rh1
8. Rg3 , h2
9. Th7 ganando el peón y la partida.

9

1 Escribir ganan negras:

1. Td3+ , Rf4
2. Td4+ , Rf5
3. Td5+ , Rf6
4. Td6+ , Rf7
5. Td7+ , Re8 y el peón corona en la próxima jugada (si en algún momento las negras moviesen el rey a la columna e (casillas e3, e4, e5) las blancas lograrían defenderse mediante la jugada Td8 amenazando Te8+).

3 Escribir tablas:

1. Td3+ , Rf4
2. Td4+ , Rf5
3. Td5+ , Rf6
4. Td6+ , Rf7
5. Td7+ , Re8
6. Td8+ y las negras no pueden coronar su peón.

Si las negras pusieran su rey en la columna "e" (e3, e4, e5) seguiría Td8! amenazando jaque en la columna "e".

5 Escribir tablas:

1. ... , Td6+
2. Rf5 , Td5+ (si 2. Rf7 , Td1! 3. g8 = D , Tf1+! 4. R mueve a la columna g , Tg1+ entablado).
3. Rf4 , Td4+
4. Rf3 , Td3+
5. Rf2 , Td2+
6. Rf1 , Td1+
7. Rg2 , Td2+
8. Rh3 , Td3+
9. Rg2 , Td2+ y las blancas no pueden progresar.

Si 9. Rh4 , Td1! 10. g8=D , Th1+ 11. R mueve, Tg1+ capturando la dama blanca y ganando la partida.

2 Escribir ganan blancas:

1. ... , Td6+
2. Rb5 , Td5+
3. Rb4 , Td4+
4. Rb3 , Td3+
5. Rc2 , Td4!
6. c8=T! , Ta4 (si 6. c8 = D , Tc4+ 7. Dxc4 y tablas por rey ahogado).
7. Rb3 amenazando simultáneamente jaque mate con Tc1++ y capturar la torre blanca.

4 Escribir tablas:

1. Tb7+ , Rc8
 2. Tb5! , c1=T y la partida acaba en tablas ya que no hay manera de crear ninguna amenaza de jaque mate.
- (Si 2. ... , c1=D 3. Tc5+ , Dxc5 produciéndose tablas por ahogado).

6 Escribir ganan blancas:

1. ... , Tc6+
2. Re5 , Tc5+
3. Re4 , Tc4+
4. Re3 , Tc3+
5. Rf2 , Tc2+
6. Rg3 , Tc3+
7. Rg4 , Tc4+
8. Rg5 , Tc5+
9. Rg6 , Tc6+
10. Rg7 y las blancas coronan el peón.

10

1

Blancas.

1. Rg3 , Rg1
2. Rh3+, Rh1
3. Ta8 , Rg1
4. Ta1+ , ganando el peón y la partida.

También se gana con:

1. Rg3 , Rg1
2. Ta8 , h1 = C+ (si 2. ... , h1 = D 3. Ta1++).
3. Rf3 , Rh2
4. Tg8 ganando el caballo y la partida.

2

Tablas.

Las blancas tienen que sacar la torre de la columna g para no ahogar al rey negro, entonces las negras mueven Rg2 amenazando coronar el peón.

3

Blancas.

1. Th8 , a1 = C+ (si 1. ... , a1 = D 2. Th1++).
2. Rc3 , Ra2
3. Tb8 y las blancas capturarán el caballo negro ganando la partida.

4

Blancas.

1. Rg4 , h2
2. Ta2+ , Rg1
3. Rg3 , a1=C+
4. Rf3 produciéndose la misma situación que en el caso anterior donde las blancas capturarán el caballo negro y ganarán la partida.

5

Blancas.

1. Tg8+ , Rh3
2. Rf3 , Rh2
3. Rg4 , h3
4. Th8 ganando después de capturar el peón.

6

Blancas.

1. Rb4 , a2 (otra jugada pierde el peón rápidamente).
 2. Th2+ , Rb1
 3. Rb3 , ...
- Si corona, es jaque mate con Th1++.
- En caso contrario, las blancas capturan el peón y ganan fácilmente la partida.

11

- 1 Blancas
 1. Df7+ , Rg2
 2. De6 y la dama blanca se ira acercando al peón hasta capturarlo (mirar ejemplo de la página 168).

- 2 Negras. También se puede ganar jugando:
 1. ... , Db2+
 2. Ra8 , Rb6
 3. c8=D , Da2+
 4. Rb8 , Da7++
 1. ... , Rb6
 2. c8=D , Dg3+
 3. Ra8 , Da3+
 4. Rb8 , Da7++

- 3 Negras.
 1. ... , Rb5
 2. a8=D, Rb6 y las blancas no pueden evitar que las negras den jaque mate o capturen la dama.

- 4 Blancas.
 1. Df8+ , Re2
 2. Dg7 , Rf2
 3. Df6+ y la dama blanca se va acercando al peón tal y como se explica en esta unidad.

- 5 Blancas.
 1. De1+ , Rb2 (si 1. ... , Rc2 2. Da1)
 2. Dd2+ , Rb1 (si 2. ... , Rb3 3. Dc1)
 3. Rb4 , a1=D
 4. Rb3 y las negras no pueden evitar que las blancas den jaque mate o que capturen la dama.

- 6 Tablas.

Como se explica en la página 169.

Unidad 10

1

1 Af4+

2 Rg6

3 Aa6

4 Re4

5 Ad2

6 Af4

2

1 El movimiento que conduce a la posición intermedia es el número 11 (11.Ae2, Rh4).

3

1

1. Ad2 , Ra1
2. Cb5 , Rb1
3. Ca3+ , Ra1
4. Ac3++

2

1. Cc8+ , Ra8
2. Ac6++

3

1. Ae7 , Rg8 (la primera jugada puede ser 1. Ac5 o 1. Ab4 ó 1. Aa3)
2. Ch6+ , Rh8
3. Ae5++

4

1. Rf2 , Rh1
2. Cd2 , Rh2
3. Cf1+ , Rh1
4. Af3++

5

1. Rd1 , Rb1
2. Aa3 , Ra2
3. Ac1 , Rb1
4. Rd2 , Ra2
5. Rc2 , Ra1
6. Cb5 , Ra2 (también sirve 6. Cc6 para dar jaque en b4).
7. Cc3+ , Ra1
8. Ab2++

6

1. Ac8 , Ra8 (la primera jugada puede ser 1.Ab5,1. Ac4,1. Ad3, 1. Ae2 ó 1. Af1).
2. Ce7 , Ra7 (también sirve 2. Cb4 para dar jaque en c6).
3. Cc6+ , Ra8
4. Ab7++

9

1

Tablas.

Las negras entablan dando jaques en la 7ª horizontal.

El rey blanco nunca puede ir a la columna "e" porque Te7 clavaría a la dama. Por otro lado si el rey blanco va avanzando y se coloca, como respuesta a Tg7+, en la casilla f6, entonces las negras dan el jaque salvador en g6, ya que logran ahogarse.

2

0 - 1

1. ... , Dg3+, Rh1

2. Rf3 , obliga a jugar la torre y separarse de su rey.

Con la dama se buscará conseguir doble amenaza.

3

1 - 0

Se realizan jaques con la dama hasta conseguir doble amenaza.

4

Tablas.

La torre negra da jaque continuo en la columna "g", ya que su captura conduce a situación de ahogado.

5

Tablas.

La torre negra da jaque continuo en la 7ª horizontal.

El rey blanco no puede ir a la columna "g" porque la dama sería clavada con Tg7. Si el rey blanco avanza a cualquier casilla de la 6ta horizontal (incluyendo f6), la torre negra continúa dando jaques desde la 7ma horizontal ya que la captura de la torre conduce a tablas por ahogado.

6

0 - 1

La dama negra juega a h4 y evita el mate.

Posteriormente, conseguirá realizar una doble amenaza de rey y torre.