

# Solucionario

**Ajedrez para todos**

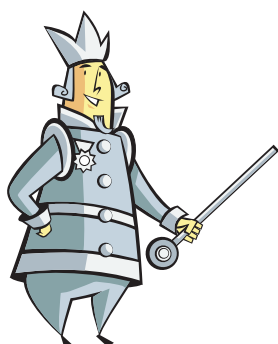
**Intermedio**

**2**



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

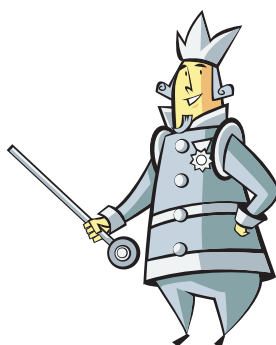
info@educachess.org  
www.educachess.org



Edición: 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 Ad3 es la mejor jugada, pues desarrolla el alfil a una posición activa en la diagonal d3-h7. Ab5 tiene el inconveniente de permitir que las negras puedan atacar el alfil con ganancia de tiempo. Sacar el alfil por g2 es menos activo que Ad3.
  
- 2 Cf3 es la opción más conveniente porque el caballo se desarrolla a la casilla más activa atacando el peón de e5. Ch3 coloca el caballo en una posición poco activa en el borde del tablero, mientras Cge2 es menos activa que Cf3 y entorpece la posibilidad de desarrollar el alfil de rey a través de la diagonal f1-a6.
  
- 3 Cc3 es la opción más conveniente porque el caballo se desarrolla hacia el centro del tablero ejerciendo presión sobre d5 y dejando libre el camino al alfil de dama para que sea desarrollado por la diagonal c1-h6. Ca3 coloca el caballo en una posición poco activa en el borde del tablero, mientras Cbd2 ejerce menos presión sobre el centro que Cc3 y entorpece la posibilidad de desarrollar el alfil de dama a través de la diagonal c1-h6.
  
- 4 Ae3 es la opción más conveniente porque a la vez que defiende el peón de d4 coloca el alfil en una posición activa. Ad2 es mala porque no defiende el peón de d4, mientras Ab2 lo defiende pero el alfil queda en posición pasiva, encerrado por sus peones del centro.
  
- 5 Ag5 es la mejor opción, el alfil es desarrollado a una posición activa, ejerciendo presión en la diagonal g5-d8. Ad2 coloca al alfil en posición pasiva, mientras Ae3 entorpece el posterior avance del peón "e", además de ser poco activa esa colocación.
  
- 6 Df3 es la mejor opción, porque desarrolla la dama a una posición activa reforzando la presión sobre el punto f6, mientras se establece comunicación entre las torres. Dd2 es mala porque el caballo de c3 queda clavado y puede ser aprovechado por las negras con d5-d4, mientras De2 tiene el inconveniente de que las negras podrán ganar un tiempo eventualmente atacando la dama con una torre en la columna abierta "e".

## 2

- 1 1.Db3 es la jugada que mantiene la iniciativa pues crea una doble amenaza de Axf7+ y Dxb7.
  
- 2 Tanto 1.Te1 como 1.Af4 permiten que las negras jueguen d5, ocupando el centro con ganancia de tiempo ya que atacan el alfil de c4 y abren la diagonal c8-h3 para desarrollar el alfil. La jugada que mantiene la iniciativa es 1.d5, que gana espacio en el centro con ganancia de tiempo ya que se ataca al caballo. Si las negras juegan Ca5 la posición de ese caballo en el borde del tablero no será buena.
  
- 3 Tanto 1.Cg1 como 1.Cfd2 permiten 1...Dh4 jaque que es muy molesto para las blancas que deberán perder el enroque. La jugada que mantiene la iniciativa es el sacrificio de pieza mediante 1.Axf4 ya que después que las negras capturen el caballo sacrificado con 1...gxf3 las blancas continúan con 2.Dxf3 tras lo cual tienen clara ventaja en desarrollo y líneas abiertas para el ataque, además de un peón, como compensación por la pieza sacrificada.
  
- 4 Tanto 1.a3 como 1.Rb1 son jugadas tranquilas que no aprovechan la ventaja en desarrollo de las blancas (las blancas ya han sacrificado dos peones a cambio de esa ventaja en desarrollo). Sólo 1.Cd5 sirve para mantener la iniciativa, creando peligrosas amenazas; si 1...exd5 2.exd5 y se amenaza tanto capturar el caballo de c6, como clavar la dama negra en la columna "e" con Te1; además si las negras mueven el caballo de c6 a e5, las blancas tienen un jaque con dama en a4 que les permite recuperar la pieza entregada.
  
- 5 Si las blancas mueven su alfil a a4 o a e2, las negras juegan Da5+ seguido de la captura del peón de e5 con Dxe5, tras lo cual consolidarán su posición jugando d7-d5 con ventaja. La única forma de mantener la iniciativa es sacrificar el alfil jugando 1.Cc3 y tras 1...cxb5 2.Cxe4 surgiendo una posición complicada en que las blancas tienen ventaja en desarrollo y líneas abiertas, más un peón, como compensación por la pieza entregada.
  
- 6 Para que las blancas mantengan la iniciativa deben actuar con mucha energía pues si 1.Rh1 pierden el alfil de c4 y si 1.Dd3 las negras juegan 1...Cf3+ jaque al descubierto seguido de Cxg5 ganando pieza. Por tanto la vía para mantener la iniciativa es el sacrificio del alfil 1.Axf7+ Rxf7 y ahora 2.Dh5+ incorporando a la dama al ataque. Como compensación por la pieza entregada el rey negro ha quedado en el centro del tablero expuesto al ataque de las piezas blancas. Por ejemplo, si 2...Re7 3.Cd5+ o si 2...Re6 3.Axf6 gxf6 4.Cd5 con fuerte ataque.

## 3

- 1 Las negras obtienen la iniciativa creando amenazas con ganancia de tiempo, primero juegan 1...Da5! que a la vez que libera a la dama negra de la clavada, amenaza Axc3+; las negras deben defender el caballo de c3 (por ejemplo con Cge2 o con Dc2) y entonces las negras juegan 2...Ce4! que ataca el caballo de c3 una vez más, con ganancia de tiempo ya que el alfil blanco de g5 también queda amenazado. Observa que en la variante 1...Da5! 2.Dc2 Ce4! si las blancas capturan 2.Dxe4 las negras quedan con ventaja tras 2...Axc3+ ya que si 3.bxc3 Dxc3+ y la torre de a1 se pierde.
- 2 Las negras obtienen la iniciativa pasando al contraataque con una doble amenaza: 1...Dc6! doble amenaza de Dxc4 y Dxc2. Si las blancas capturan 2.Cxh8 reciben un rápido mate tras 2...Dxc2 3.Tf1 De4+ 4.Ae2 Cf3++. Si en vez de capturar 2.Cxh8, las blancas enrocan corto 2.0-0 entonces tras 2...Dxc4 3.Cxh8 el caballo negro de h8 queda encerrado y tarde o temprano será capturado, otorgando clara ventaja a las negras que quedarán con ventaja material (por ejemplo 3...Dxc2 ganando un peón y cambiando las damas es muy fuerte).
- 3 Aquí se obtiene la iniciativa en forma algo similar al caso anterior, con una doble amenaza para pasar al contraataque: 1...Dg5! doble amenaza de Dxe5 y Dxc2. Si ahora 2.Cxf7 Dxc2 3.Tf1 Dxe4+ 4.Ae2 Cf3++. Por otro lado si las blancas juegan 2.Axf7+ las negras responden 2...Re7 y a las anteriores amenazas se suma ahora que el alfil de f7 está "tocado" por el rey negro.
- 4 1...0-0! sacando al rey negro del centro del tablero y despejando la columna "e" para que la torre negra se adueñe de ella. La amenaza inmediata es cambiar 2...Axe4 3.Dxe4 y 3...Te8 clavando la dama blanca. Si las blancas juegan 2.0-0 las negras disponen de 2...Te8 3.f3 b4! con idea de 4.Cxb4 d5! 5.Cxd5 Axe4 6.fxe4 Dxd5. Si enrocan largo en cambio, 2.0-0-0 Axe4 3.Dxe4 Te8 4.Dg4 h5! 5.Dh3 (5.Dxh5? Te5 ganando por la doble amenaza a dama y caballo) Dg5+ con fuerte iniciativa de las negras.
- 5 1...c5! Estableciendo un fuerte centro de peones y a la vez desalojando a la dama blanca de su posición centralizada, ya que las blancas no pueden capturar 2.Dxc5 porque tras 2...Cf5 la dama blanca queda encerrada.
- 6 Las negras tienen dos peones de menos, pero tienen mucho mayor desarrollo y el rey blanco está en el centro del tablero sin poder enrocar por el momento. Las blancas están proponiendo cambio de damas, además de amenazar capturar la torre en a8 y el caballo en c5, pero a las negras les hace falta utilizar su dama, que es la pieza de mayor potencial ofensivo, en el ataque sobre el rey adversario. Por eso es muy fuerte 1...Dg5! cuya amenaza directa es Dc1+. Si 2.Axa8 (2.Dxc5? Dc1++) Dc1+ 3.Dd1 Dxb2 con la doble amenaza Dxa1 y Dxe5+. Si 2.f4 Dxf4 3.Dxc5 Dc1+ 4.Rf2 Dxh1.

## 4

- 1 Mayor control del centro, puesto que la idea es ocupar el centro con d2-d4 cuando las negras capturen cxb4.
- 2 Extraer el rey adversario a una posición insegura.
- 3 Acelerar el desarrollo, puesto que tras 3...dxc3 sigue 4.Cxc3. Adicionalmente se abren líneas para las piezas.
- 4 Abrir líneas para las piezas. Además las negras quedan retrasadas en el desarrollo.

# 5

- 1** 1...d5! (abre la diagonal del alfil negro de c8 y atrae al alfil blanco a la casilla d5 en la cual estará atacado por la dama negra) 2.Axd5 0-0! (completa el desarrollo a la vez que la jugada blanca 3.Dxc3 no conduce a nada por la respuesta 3...Dxd5).
- b** 1...d5! (abre la diagonal del alfil negro de c8, al precio de devolver un peón, y además se logra contrarrestar la actividad del alfil de las blancas ubicado en c4 ).  
Si 2.exd5 queda cerrada la diagonal c4-f7, mientras que en caso de 2.Axd5 la continuación más consecuente es 2...cxb2 3.Axb2 y ahora 3..Cf6 (también 3...Ab4+ es buena) 4.Axf7+ Rxf7! 5.Dxd8 Ab4+ 6.Dd2 Axd2+ es satisfactoria para las negras.
- c** 1...Dxd4 simplifica la posición, llegándose a un final aproximadamente igualado.
- d** 1...d5! Ataca el centro blanco, forzando la eliminación del peón blanco de e4, a la vez que abre la diagonal al alfil de dama de las negras.
- e** 1...De4 proponiendo el cambio de damas es la mejor forma de contrarrestar la iniciativa de las blancas.
- f** 1...Dd7 devolviendo el peón que las blancas habían entregado es la mejor forma de contrarrestar la iniciativa blanca, puesto que 1...e5 debilitaría enormemente las casillas blancas, sin contribuir al desarrollo de las piezas, mientras que 1...Dc8 tampoco contribuiría al desarrollo y ubicaría a la dama negra en una posición pasiva que entorpece la incorporación de la torre de dama de las negras. En comparación, 1...Dd7 plantea de inmediato la posibilidad de enrocar largo, lo cual sería una contribución importante al desarrollo y a la seguridad del rey negro; si las blancas recuperan su peón con 2.Dxb7 sigue 2...Tb8 3.Da6 Ae7 y las negras buscan completar su desarrollo con Cf6 y 0-0. Al capturar las blancas Dxb7 las negras ganaron un tiempo para su desarrollo a la vez que la columna "b" quedó semiabierto para que la torre negra pueda ejercer actividad a través de ella.



## 6

- 1 La alternativa incorrecta es 0-0 porque pierde un peón tras Axc6 seguido de Cxe5.
- 2 La alternativa incorrecta es De2 porque coloca a la dama en una posición que entorpece el desarrollo del alfil de rey a lo largo de la diagonal f1-b5.
- 3 La alternativa incorrecta es b6, porque además de no desarrollar ninguna pieza ni influir sobre el centro del tablero, permite una estructura de peones muy favorable a las blancas en el final tras 1.Cxc6 bxc6 2.Dxd8+ Rxd8. Observe que en el lado derecho del tablero las blancas quedan con una mayoría clara de peones de 4 contra 3, mientras que en el lado izquierdo del tablero las negras tienen peones doblados en la columna "c", de forma tal que les resultará mucho más difícil poder crear un peón pasado en ese sector del tablero.
- 4 La alternativa incorrecta es Dd2 porque entorpece la eventual salida del alfil de dama a lo largo de la diagonal c1-g5.
- 5 La alternativa incorrecta es Ad3 porque las negras capturarían el peón blanco de d4, sin que las blancas logren a cambio una compensación apreciable.
- 6 La alternativa incorrecta es Ab5 porque el alfil queda expuesto a posteriores ataques por parte de las negras, ya sea con c7-c6 o con a7-a6, en dependencia de las circunstancias.



# Unidad 2

1

1 e4

2 cxd4

3 e5

4 cxd4

5 e5

6 e4

2

1 Cxd5

2 dxe5

3 exd5

4 dxe5

5 d5 (que provocará el cambio de peones, con la consiguiente apertura del centro).

6 exd5

## 3

1 d5

2 e5

3 d5

4 d5

5 e4

6 d5

## 4

1 exd4

2 exd5

3 exd4

4 dxe4

5 dxe4

6 Cxd4

# 5

1º comentario → jugada 4...c5

2º comentario → jugada 5...Cc6

3º comentario → jugada 6.cxd5

4º comentario → jugada 6...exd5

5º comentario → jugada 9.h3

5º comentario → jugada 10.exd4

5º comentario → jugada 12.Ce5

# 6

1 d4

2 e4

3 e5

4 d4

5 d5

6 d4

# 7

1 Centro abierto

2 Centro clásico móvil

3 Centro cerrado

4 Centro fijo

5 Centro abierto

6 Pequeño centro

# A

1º comentario → jugada 3.d4

2º comentario → jugada 3...exd4

3º comentario → jugada 6...d5

4º comentario → jugada 7.exd5

5º comentario → jugada 7...Cxd5

5º comentario → jugada 14.The1

5º comentario → jugada 8.Ad2

# B

1º comentario → jugada 4.c3

2º comentario → jugada 5...Ad7

3º comentario → jugada 11.a4

4º comentario → jugada 5.d4

5º comentario → jugada 3.Ab5

5º comentario → jugada 14.c4

5º comentario → jugada 8.d5



# Unidad 3

1

- 1 1...Tf2! 2.Rxf2 [2.Txf2 Te1+ 3.Tf1 Ch3++; 2.Axf4 Tg2+ 3.Rh1 Txg3+ 4.d5 Axd5+ y mate a la próxima] 2...Ch3++
  
- 2 1.Cf6+! Axf6 ( si 1...Rh8 2.Dxg6! +-, si 1...Rf8 2.Cxg6+ fxg6 3.Ch7+ Re7 4.Dxg6+- 2.Dxg6+ Ag7 (2...Rf8 3.Dxf6 +-) 3.Cf5 ganando.
  
- 3 1.Cg5! fxg5 2.Axh7+ Rh8 [2...Rf7 3.Dg6+ Re7 4.De6++] 3.Axg7+ [3.Th3 también gana.] 3... Rxg7 4.Dg6+ Rh8 5.Th3 y la amenaza Ag8+ es ganadora.
  
- 4 1...d4! (despeja la casilla d5 para colocar el alfil en la diagonal d5-h1.) 2.Axd4 [2.Cxd7 dxe3 3.Cf6+ Dxf6 4.exf6 exf2 ganando.] 2...Cxd4 3.Dxd4 Ae6! 4.c4 Tad8 5.De3 Axc4 y no hay defensa contra las múltiples amenazas como Ad5+ y Axb3 o Td5 ganando pieza.
  
- 5 1.Cxe6! (despeja la diagonal b2-g7) 1...fxe6 [Si 1...Txc4 2.Ch6+! gxh6 3.Dxh6 (se amenaza Dg7 mate) 3...Tc2+ 4.Rh3 Af6 (4...Af8 5.Dg5+ Ag7 6.Dxg7++) 5.Axf6 y ya no se puede evitar el mate con Dg7.] 2.Dc3! ganando por la doble amenaza de Dxg7 mate y Txc8.
  
- 6 1.Txc5! dxc5 2.d6 Ce6 [2...Ae6 3.dxc7 Te8 4.Dd8 Axc4 5.Ce5 De7 6.Dxe7 Axe7 7.Cxc4 Tc8 8.Ae5 con posición ganadora por la amenaza Cb6.] 3.Ce5 De8 4.d7 Axd7 5.Cxd7 Td8 6.Dxf5 Txd7 7.Axe6+ ganando. 1-0

## 2

- 1 1.Te4+! Rmueve 2. Cxb6+ seguido de Cxa8 ganando.
- 2 1...Ad3! 2.Axd3 ( o 2.cxd3 ) a6 ganando porque la dama negra queda encerrada.
- 3 1.d5! Dxd5 ( 1...Cxd5 2.Tg3+ Rh6 3.Dh4 mate) 2.Df6+ Rg8 3.Dxf7+ Rh8 4.Df8 mate.
- 4 1.Tg2! (amenaza Dxb7+ seguido de Th3 mate.) Dxf3 2.Dxf8 mate.
- 5 1.Tg7! Axb7 2.Dxb7 ganando pues las negras no pueden evitar grandes pérdidas materiales.
- 6 1.Ae5! [1.Ce8 Dxb2] 1...Txe5 2.Ce8 Cf5 3.Cf6+ Rh8 4.Dg8 mate.

## 3

- 1 1.f4
- 2 1.c3
- 3 1...g6
- 4 1...Ce5
- 5 1.f3
- 6 1...Cbd5

# 4

1. Tc5! Dxc5 (lo mismo sucede si 1...Txc5 o 1...Dxe4) 2. Txb7+ y 3. Dg7 mate
- 1...Txb2! 2. Rxb2 Tc6 (amenaza Th6+ seguido de Dxb3+ y mate a la siguiente) 3. Tb4 Th6+ 4. Txb4+ ganando.
1. Cc5+! bxc5 2. Tb1+ Rc8 ( si 2...Ra6 3. c4 y no se puede evitar el mate con Ta3) 3. Te8+ Rd7 4. Td1 mate.
- 1...Cb3+! 2. axb3 Da6 y la amenaza Da1+ es ganadora.
1. Cgh6+ gxh6 2. Dg4+ Rh8 3. Tg7 Ac5 4. Txb7+ Rxb7 5. Dg7++.
- 1...Txb3+! 2. axb3 Dc3 3. Tb2 Dd3+ 4. Tc2 Dxb3+ 5. Tb2 Dd3+ (también gana 5...Dd1+ 6. Ac1 Tc6) 6. Tc2 b3 ganando.

# 5

1. Ce4! Dxe4 2. Df8+ y mate a la próxima.
- 1...Af2! y no hay defensa contra la doble amenaza De4+ y Dg1 mate.
1. Ae6! Dxe6 (si 1...d5 2. De5+ ganando; si 1...A mueve 2. Dd4+ ganando) 2. Df8+ Dg8 3. Df6+ y mate a la próxima.
- 1...Tf4+! 2. Axf4 (si 2. Txf4 Txe7 3. Tf8+ Te8 ganando) Dg2+ 3. Re1 Cf3 mate.
1. Tf2 Txf2 2. Cc6+ Rb5 3. Cd4+ R mueve 4. Cf3 y el peón f promueve.
1. Cd4! exd4 2. Db3+ y Dxd1 en la siguiente jugada, con ventaja material decisiva.

## 6

- 1 1.b4
- 2 1.e4
- 3 1.h5
- 4 1...g5
- 5 1.d4
- 6 1...f6

## 7

- 1 1.Ab5
- 2 1...a5 para continuar con 2...a4
- 3 1.f4 para continuar con 2.f5
- 4 1.Cc3
- 5 1...Cb5
- 6 1...Ag7

# 8

1 1...Ag6

2 1.Ac5

3 1...Ce4

4 1...Cb6

5 1.Ce4

6 1.Cg3

# 9

a 1.Cd5+ cxd5 2.Da3+ Rd8 3.Dd6+ Rc8 4.Tc1+ y mate a la siguiente.

b 1...Ag2 2.Dxg2 Te1+ 3.Df1 Txf1 mate.

c 1.Cxe6 Axe6 2.Cd5 Dxd2 3.Tc7+ Rb8 4.Aa7+ Ra8 5.Cb6 mate.

d 1.Cc5 (doble amenaza de Dg4+ y Ad7+) bxc5 2.Dg4+ Cd7 3.Txd7 Txd7 4.Txd7 y cuando la dama negra mueva se produce un jaque al descubierto ganador (por ejemplo 4...De8 5.Te7+ ganando.)

e 1...c3 2.Txc3 Txb3! 3.Tfc2 (3.Txb3 Tc4++) Tc4+ 4.Txc4 Tb3 mate.

f 1.Rf2 Txb8 2.Th1+ Rg6 3.f5+ Rg5 4.Rg3 Cxe5 5.dxe5 y mate inevitable a la próxima jugada con Th5++.

## 10

- 1 1.Cd8 Dxd5 2.Te8++
  
- 2 1...Tc3! 2.bxc3 Dxb3+ 3.Ra1 Axc3+ ganando.
  
- 3 1.Td6 Axd6 2.Dxe6+ ganando.
  
- 4 1.Cf5 exf5 2.exf6 g6 3.Dh6 y mate a la próxima.
  
- 5 1...Tf4+ 2.Re2 Tf1! y el peón "a" promoverá en dos jugadas.
  
- 6 1...Af2! Y cualquier captura del alfil pierde de inmediato: 2.Dxf2 Txd1+, 2.Txf2 Txd1++,2.Cxf2 Dxb2++; por otro lado las blancas no tienen forma satisfactoria de contrarrestar la amenaza de las negras que es Txd1+ seguido de Dxb2 mate.

11

- 1 1.Td3 Se busca colocar la torre en g3.
- 2 1...Te5 Se busca colocar la torre en h5
- 3 1.Th4 Se busca colocar la torre en c4
- 4 1...Ta6 Se busca colocar la torre en b6
- 5 1.Ta3 Se busca colocar la torre en g3 ( eventualmente podría ser f3 en algún momento).
- 6 1...Td5 Se busca colocar la torre en h5 o g5 en dependencia de la situación.



# Unidad 4

# 1

- 1 Ambos reyes seguros.
- 2 Rey blanco inseguro, rey negro seguro.
- 3 Rey blanco seguro, rey negro inseguro.
- 4 Rey blanco inseguro, rey negro seguro.
- 5 Rey blanco seguro, rey negro inseguro.
- 6 Rey blanco seguro, rey negro inseguro.

# 2

- 1 Blancas tienen ventaja en desarrollo, sin desventaja material.
- 2 Blancas tienen ventaja en desarrollo, con un peón de menos.
- 3 Negras tienen ventaja en desarrollo, con un peón de menos.
- 4 Blancas tienen ventaja en desarrollo, con dos peones de menos.
- 5 Negras tienen ventaja en desarrollo, con dos peones de menos.
- 6 Negras tienen ventaja en desarrollo, con dos peones de menos.

3

1 Blancas

2 Negras

3 Blancas

4 Blancas

5 Negras

6 Blancas

4

1 Blancas

2 Negras

3 Blancas

4 Negras

5 Blancas

6 Negras

5

- 1 Negras, el punto fuerte está en d4.
- 2 Blancas, el punto fuerte está en e4
- 3 Negras, el punto fuerte está en d5. También e4 es un punto fuerte para las negras, que eventualmente podrían utilizarlo para su alfil o para una pieza mayor.
- 4 Blancas, el punto fuerte está en d4.
- 5 Las blancas tienen un punto fuerte en e5, mientras las negras tienen un punto fuerte en d5.
- 6 Negras, el punto fuerte está en e4.

## 6

- 1 Blancas tienen un peón pasado en d5, las negras lo están bloqueando en d6 con la dama.
- 2 Negras tienen un peón pasado en d4, las blancas lo están bloqueando en d3 con un alfil.
- 3 Blancas tienen dos peones pasados en d5 y c6, las negras están bloqueando el peón pasado de d5 con la dama en d6. Las negras tienen dos peones pasados, doblados, en la columna "a", que no están bloqueados por las blancas (no son peligrosos por el momento, ya que están retrasados y además débiles por estar doblados).
- 4 Blancas tienen un peón pasado en d5 que las negras bloquean con un caballo en d6, mientras las negras tienen un peón pasado en e4 que las blancas bloquean con un caballo en e3.
- 5 Blancas tienen un peón pasado en d5 que las negras no están bloqueando.
- 6 Blancas tienen un peón pasado en c5 que las negras están bloqueando con la dama en c6. Negras tienen dos peones pasados en a4 y b3, que las blancas están bloqueando con un caballo en a3 y un alfil en b2.

# 7

- 1 Negras. Tienen 4 islas de peones, están aislados los peones de d6 y h6. Además los peones doblados en f7 y f6 también están aislados.
- 2 Ambos bandos tienen defectos en su estructura de peones. Las blancas tienen peones aislados en b3 y d4, además de tener peones doblados en la columna "f".  
Las negras tienen peones aislados en a5, c6 y h7, además de peones doblados en la columna "f".
- 3 Blancas. Tienen un peón aislado en h2, peones doblados y aislados en la columna e, y peones doblados en la columna "b".
- 4 Negras. Tienen peones aislados en a5, c6 y e6. Son 4 las islas de peones que tienen las negras.
- 5 Blancas. Tienen peones doblados en las columnas "c" y "f", además de estar aislados los peones doblados de la columna "f". Adicionalmente están aislados los peones de a2 y h2. Son 4 las islas de peones que tienen las blancas.
- 6 Ambos bandos tienen defectos en su estructura de peones. Las blancas porque todos sus peones están aislados, incluyendo los peones que están doblados en la columna "f" y las negras por el mismo motivo de que todos sus peones están aislados, incluyendo los peones doblados de la columna "c".

## 8

- 1 Peón negro en c7.
- 2 Peón blanco en e3.
- 3 Peón negro en d6.
- 4 Peón blanco en g3, y también el peón blanco de a2.
- 5 Peón blanco en e3, peón negro en c6.
- 6 Peón negro en b7.

## 9

- 1 Las blancas, porque dominan tanto la columna "c" como la columna "e".
- 2 Las negras, porque dominan la columna "c".
- 3 Las blancas, porque dominan la columna "b".
- 4 Las blancas, porque dominan la columna "h".
- 5 Las negras, porque dominan la columna "a".
- 6 Las negras, porque dominan las columnas "b" y "e".

10

1 Blancas

2 Negras

3 Blancas

4 Negras

5 Blancas

6 Negras



## 11

- 1 Negras, por el control de la diagonal h8-a1 con su alfil y dama.
  
- 2 Blancas, por el control de la diagonal b1-h7 con su alfil y dama.
  
- 3 Blancas, por el control de la diagonal a2-g8 con su alfil, el cual impide que el rey negro pueda salir de su encierro en h8.
  
- 4 Blancas, por el control que ejerce el alfil de casillas blancas en la diagonal h3-c8 y en particular sobre el punto d7, apoyando una eventual penetración de la torre en esa casilla.
  
- 5 Negras, por el control de la diagonal h8-a1 por parte del alfil de g7, presionando el débil peón de las blancas en c3.
  
- 6 Negras, por el control de la diagonal a7-g1 con alfil y dama, de forma que impide a las blancas enrocar corto y eventualmente puede producirse un jaque en f2 que quitaría al rey blanco el derecho a enrocar.

# 12

- 1 Negras, por el control de la 3ª fila con su torre, la cual impide al rey blanco activarse.
- 2 Blancas, por el control de la 6ª fila con una de sus torres, la cual ataca el peón débil de a6.
- 3 Blancas, por el control de la 4ª fila con su torre, lo cual le permite hostigar a los peones negros mediante ataque vertical, sobre todo el peón aislado de h6.
- 4 Negras, porque su torre de dama domina la 6ta horizontal, amenazando incorporarse al ataque sobre el enroque blanco con Th6.
- 5 Blancas, porque su torre y dama dominan la 6ª horizontal, atacando el peón h6 que debe ser permanentemente defendido por la torre negra y vulnerando también la casilla f6 que tiene que ser defendida por la dama negra.
- 6 Negras, porque su torre controlando la 4ª horizontal es muy fuerte debido a la debilidad del enroque blanco, provocada por los peones avanzados blancos en el flanco de rey.

13

- a Blancas, por la mala posición del caballo negro de b8 que está encerrado.
- b Negras, por la mala posición del alfil blanco que amenaza ser encerrado con h6 seguido de g5.
- c Blancas, por la mala posición del alfil negro encerrado en h2.
- d Negras, por la mala posición del caballo en d7, que está atrapado en territorio de las negras.
- e Blancas, por la mala posición de la dama negra en a2, que está aislada del teatro de las acciones y no puede ayudar en la defensa de su rey.
- f Blancas, por la mala posición de la torre negra en g6, la cual está totalmente inmovilizada por el peón blanco de g5.

A

- a 2
- b 1
- c 1
- d 3

# B

- a** Las negras tienen ventaja en espacio, en el centro y flanco de rey. La dama blanca ocupa una posición poco satisfactoria en e1. Las blancas tienen sus torres colocadas en la única columna abierta, pero obtener algún beneficio de ello se hace difícil porque el alfil de las negras en d6 bloquea la penetración de las torres. En los otros aspectos puede considerarse que ninguno de los dos bandos tiene una superioridad significativa.

Como valoración global puede decirse que las negras tienen ligeramente mejores posibilidades, fundamentalmente por el mayor espacio con que cuentan para maniobrar.

- b** Las blancas tienen ventaja en espacio. En el aspecto de control de diagonales se aprecia que el alfil blanco de g2 ejerce gran actividad a lo largo de la gran diagonal y presiona sobre el peón de c6, mientras los alfiles de las negras no son tan activos. La estructura de peones de las blancas es por el momento mejor que la de las negras porque el peón negro en c6 tiene que ser defendido por piezas. En los otros aspectos puede considerarse que ninguno de los dos bandos tiene una superioridad significativa.

Como valoración general puede decirse que las blancas tienen algo mejores posibilidades, fundamentalmente por el mayor espacio.

- c** Las negras tienen ventaja en espacio. Puede decirse también que las negras tienen mayor control del centro del tablero. La estructura de peones puede ser valorada como ventajosa para las negras, por el hecho de que las blancas tienen un peón retrasado en la columna semi-abierta "c"; esto a pesar de que el peón "d" negro está aislado, cuestión ésta que hace que las negras tengan 3 islas de peones por 2 islas de las blancas. Las blancas controlan la única columna abierta, la columna "e", pero las negras controlan con ambas torres la columna semi-abierta "c" a través de la cual presionan fuertemente el peón retrasado de c2. Por último hay que decir que el caballo blanco está en una mala posición en la casilla d1, y deberán las blancas gastar tiempo para reubicar esa pieza en una mejor posición.

En los otros aspectos puede considerarse que ninguno de los dos bandos tiene una superioridad significativa.

Como valoración general puede decirse que las negras están mejor, siendo el factor fundamental la debilidad del vulnerable peón retrasado blanco en c2.

- d** Las blancas tienen mayor espacio. La estructura de peones de las negras parece mejor por poseer dos islas de peones, por tres las blancas; pero la existencia de la base de operaciones en la casilla d5 (punto fuerte) y la presencia del peón negro retrasado de b6 en la columna semi-abierta son factores a favor de las blancas. El control de las diagonales d5-f7 y d5-a8 por parte del poderoso y bien defendido alfil blanco es muy significativo, otorgándole ventaja en ese aspecto.

En los otros aspectos puede considerarse que ninguno de los dos bandos tiene una superioridad significativa.

Como valoración general puede decirse que las blancas están mejor gracias a su ventaja de espacio y a su fuerte alfil de d5. Es adecuado explicar también que aunque las negras logran cambiar su alfil por el alfil de d5, se crearía un peón pasado blanco en d5 que sería un factor a favor de las blancas.

# Unidad 5

# 1

- 1** No es correcto porque tras 1.Cxc4? dxc4! las negras ganan por lo menos una pieza, ya que 2.Dxb7 pierde de inmediato por 2...Txd1++, y 2.Txd8 Cxd8 permite a las negras defender su dama.
- b** 1.Txg7 gana la partida tras 1...Rxg7 2.Cxf5+ gxf5 3.Dg5+ (también gana 3.Tg3+ Rf8 [2...Rh8 3.Dh6 ganando.] 4.Dh6+ Re7 5.Dd6++) Rf8 4.Dh6+ Rg8 (4...Re7 5.Dd6++) 5.Tg3+ Rh8 6.Dg7++.
- c** 1.Cxd7 es correcta porque capturar la dama da ventaja a las blancas tras 1...dxe3 2.Cxf6+ Rh8 (2...gxf6 3.Tg4+ Rh8 4.Axf6++) 3.Th4! (amenaza Txh7++) h6 4.Txh6+! gxh6 5.Cd5+ al descubierto, seguido de Cxc7 con ventaja material. La mejor respuesta para las negras vs. 1. Cxd7 es 1...Dxd7! tranquilamente, con una posición aproximadamente equilibrada.
- d** 1...Af1 2.Axf1 g2! 3.Cg3!! (si 3.Axg2 el rey negro queda ahogado) y ahora las negras tiene 3 jugadas posibles: si 3...g1=D 4.Cf5++; si 3...gxf1=D 4.Cxf1 con posición ganadora; si 3...Rxg3 4.Axg2! ganando.
- e** 1...Cfxe4! es una buena jugada que gana al menos un peón. Ahora las blancas tienen 3 posibles respuestas: Si 2.Axd8? Cxd2 con posición ganadora porque están amenazadas varias piezas blancas, el caballo de d4, el alfil de d8 y la torre de f1; si 2.fxe4 Axd4+ 3.Dxd4 (3.Rh1 Axc3! 4.bxc3 Cxe4!) Dxc5 con muy buena posición de las negras, si las blancas capturan ahora 4.Dxd6 las negras pueden volver a ganar un peón con 4...De3+ seguido de Cxe4; si 2.Cxe4 Cxe4! 3.fxe4 Axd4+! 4.Dxd4 (4.Rh1 Db6) Dxc5 y nuevamente ahora si las blancas capturan 5.Dxd6 las negras pueden quedar con peón de ventaja tras 5...De3+ seguido de Dxe4.
- f** El rey blanco está recibiendo jaque por parte de la torre negra que se encuentra en d2. Las alternativas a disposición de las blancas son:
- A) 1.Dxd2? Txe8 2.Txe8 Dc6+ seguido de Dxe8 quedando las negras en el final con ventaja material y un peón pasado en c3, que deben ser decisivos.
- B) 1.Rh3? Df5+ 2.g4 (2.Rh4 Txh2++) Df1+ 3.Rh4 (3.Rg3 Df2+ 4.Rh3 Dxh2++) Txh2+ 4.Rg5 Tc5+ 5.Dce5 Df6++.
- C) 1.Rg1? Txe8 y las negras ganan porque la torre blanca en e3 queda clavada.
- D) 1.Rf3? Df5++
- E) 1.Rf1? Df5+ 2.Tf3 Dh3+ 3.Re1 Txe8+ 4.Rxd2 Dxh2+ con posición ganadora.
- F) 1.Rh1 es la mejor alternativa que tienen las blancas. Ahora las negras no pueden capturar 1...Txe8? pues sigue 2.Dxc7+! Axg7 3.Txe8+ Df8 4.Txf8++. Tampoco pueden jugar 1...Dd5+ por 2.De4! que deja a las blancas con ventaja material de una dama a cambio de una torre. Las negras pueden dar jaque con su torre en d1, 1...Td1+ y entonces tras 2.Rg2 las negras deben repetir jaque con 2...Td2+ y la partida podría acabar en tablas por jaque perpetuo tras 3.Rh1 Td1+ etc. A pesar de todo, tras 1.Rh1 las negras podrían tratar de continuar jugando a ganar con 1...Txb2!, produciéndose una posición complicada en que las blancas tendrían dos damas y las negras una dama; como compensación por la segunda dama blanca las negras tendrían una torre y un alfil, más dos peones.

## 2

- 1 1.Ad7! y si ahora 1...Dxd7 2.Txg6+! con ataque al descubierto sobre la dama negra que se pierde.
  
- 2 1...Ce4! y las dos piezas blancas están amenazadas, perdiéndose por fuerza una de las dos.
  
- 3 1...Cxe1! ganando material de forma decisiva, pues se amenaza Cf3++.
  
- 4 1.Ce7! amenazando jaque mate en una jugada con 2.Ad4++. Cuando las negras se defiendan de la amenaza de mate, las blancas capturan el caballo de g2 ganando.
  
- 5 1.Da8+! Rh7 2.Axf7! y las negras no pueden evitar recibir jaque mate.
  
- 6 1.b4! Dxb4 2.Tab1 (también es fuerte 2.Tfb1) Da5 (2...Dxc4 3.Cxe2 ganando una pieza a cambio de solo dos peones) 3.Tb5 y cuando la dama se mueva las blancas capturan Cxe2 ganando material.

# 3

- 1 No es correcto porque tras 1...Axf2 las blancas tienen la jugada intermedia 2.Ad3+! (si 2.Rxf2? Txc2+ ganando) defendiendo el peón de c2 antes de capturar Rxf2.
  
- 2 Sí, las blancas ganan material de esa manera pues 1...Dxe3 permite 2.Cxe7+ Rf8 3.Cg6+ y en la próxima jugada se captura la dama, quedando las blancas con caballo de ventaja.
  
- 3 No, las blancas no ganan un peón puesto que las negras tienen el jaque intermedio 2...Axf2+ seguido de 3...Cxd5. A este tipo de jugada, en que una pieza que va a ser capturada de todas formas se inmola capturando material del adversario se le conoce en la literatura ajedrecística como “desperado” (palabra del idioma inglés).
  
- 4 1.Te1! evitando que el rey negro pueda escapar a la columna “e” y amenazando mate en una jugada con Dh8. En caso de 1...Cf6 2.Dh8+ Cg8 3.Dxg8+! Rxg8 4.Te8++.
  
- 5 1...Tfd8! amenazando no solo capturar el alfil con Rxg7, sino también Cf4+ con ataque al descubierto sobre la dama blanca.
  
- 6 1.Te3! evitando que el rey negro escape a la columna “e”. Ahora se amenaza Dg7++ o Dh8++, la única defensa es 1...f6 pero tras 2.Df4! con doble amenaza de Dxh6+ y Dxc7 las negras quedan perdidas.



## 4

- 1 La jugada correcta es 1.Td8!, pues tras 1...Tc8 (si 1...Txd8 2.Te8+ y mate a la siguiente) decide 2.Txc8 Txc8 3.Te8+ y mate a la siguiente. Si 1.Te8 las negras pueden defenderse con 1...Tc8!
  
- 2 1.Ca4 es la jugada exacta; después de 1...bxa4 2.Tf4! (amenazando Tg4+) exf4 3.gxf4 y las negras no tienen defensa contra la entrada de la torre al ataque en g1. Si 1.Tf4 directo las negras tienen 1...exf4 y si ahora 2.gxf4 dxc3! controlando con el alfil y la dama la casilla g1 que necesitan las blancas para colocar la torre. Por otro lado si tras 1.Tf4 exf4 2.Ca4 las negras tienen la bonita jugada intermedia 2...f3+! que evita que se abra la columna "g" para la torre blanca.
  
- 3 1.Tc8! es la jugada exacta. Si 1.d7 Cxd7! 2.Te8+ Cf8; si 1.Te8+ Cxe8 2.Tc8 Txa6! Después de 1.Tc8! Txc8 2.Te8+ Cxe8 3.d7 Cd6 4.dxc8=D Cxc8 5.axb7 ganando.
  
- 4 El orden correcto es 1.Cc6! Cxc6 2.Txg7!, si ahora 2...Axc7 (2...Df4 3.Dxf4 Cxf4 4.Axf6 y las negras recibirán mate en breve) 3.Dh6! ganando por la doble amenaza Dxh7++ y Dxc7++; por otro lado si 2...Rg7 3.Dg5+ Rh8 4.Dh6 con doble amenaza de mate Dxh7++ y Dxf8++. Si se juega erróneamente 1.Txg7? las negras pueden defenderse con 1...Axc7 2.Cc6 Df4!
  
- 5 1.Axf7! Rxf7 2.Ah6 es el orden de jugadas correcto, se amenaza un jaque con dama en la diagonal a2-g8, lo cual es posible desde 3 casillas diferentes, tanto e6, como d5, como c4. Si las blancas invierten el orden de jugadas con 1.Ah6+ Rxf7 2.Axf7 las negras pueden defenderse con 2...Tg8.
  
- 6 El orden correcto de jugadas de la combinación es 1.Axf6! Dxf6 ( no 1...gxf6 2.Dh6 Df8 3.Te8 Dxe8 4.Dg7++) 2.Te8+ Cf8 3.Ch6+ Dxh6 4.Txf8+ Rxf8 5.Dd8++.

# 5

- 1 1.Re2 con la amenaza Td1 que es decisiva.
  
- 2 1...e5! con la entrada del alfil de dama al ataque, lo cual tiene efectos decisivos (se amenaza directamente Ah3).
  
- 3 1.f5! da entrada a la torre blanca a través de la columna "f".
  
- 4 1.Cf3! incorpora el caballo al ataque; después de 1...Dxh1 2.Ce5! (con la doble amenaza de Dxf7++ y Axd7+) e6 3.Axd7+ Re7 y ahora tanto 4.Db7 como 4.Db5 conducen a una fácil victoria.
  
- 5 1.Cf5! (comenzando a despejar el camino a la torre de a3 para pasar al ataque a la casilla h3) gxf5 2.Dxf5+ Rh8 3.Ce4! ( se abre al camino de la torre hacia h3) Tf8 y ahora tanto Cf6 como Th3 conducen a ventaja decisiva para las blancas.
  
- 6 1...Th5! la torre se activa, buscando penetrar en el territorio adversario vía f5, las negras tienen una clara ventaja.

## 6

- 1 1.g4 d5!
- 2 1.g4 Las negras no tienen contra-reacción central efectiva debido a que el centro está cerrado.
- 3 1.b4 e5!
- 4 1...g5 2.e5!
- 5 1.g4 d5!
- 6 1..g5 2.d5!

# Unidad 6

1

1. 1.Axh7+ Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Txf7 Dxf7 4.g6 con posición ganadora por la doble amenaza de capturar la dama y dar mate en h7. Mejor sería 3...Cd7 pero de todas formas la situación es claramente ventajosa para las blancas.

2. 1.Axh7+ Rxh7 2.Axf6 Axf6 3.Dh5+ Rg8 4.Df7+ Rh8 5.Td3! ganando (también 5.Cxd7 gana).

3. 1.Axh7+! Rxh7 2.Dh5+ Rg8 3.Cg5 Te8 4.Dxf7+ Rh8 5.Dh5+ Rg8 6.Dh7+ Rf8 7.Dh8+ Re7 8.Dxg7++

4. 1.Cg5! (1.Axh7+ no es lo mejor por 1...Rxh7 2.Cg5+ Rg8 3.Dh5 (3.Cxe6 Da5 con grandes complicaciones) fxc5 4.hxc5 Tf5! y no se ve una vía hacia la victoria ) 1...fxg5 2.Axh7+! Rxh7 3.hxc5+ Rg8 4.Th8+! Rxh8 5.Dh5+ Rg8 6.g6 ganando pues no se podrá evitar el mate.

5. 1.Txh7+! Rxh7 2.Dh1+ Rg7 3.Ah6+ Rf6 4.Dh4+ Re5 5.Dxd4+ Rf5 6.g4++

6. 1.Dxh7+! Rxh7 2.Th5++

## 2

- 1 1.Axg7+! Rxc7 ( 1...Txc7 2.Dxc8+ Tg8 3.Dxc8++ ) 2.Df6++
  
- 2 1.Txc7+! Rxc7 2.Dg5+ Rh8 3.Df6+ Rg8 (3...Rh7 4.Te4 y no hay defensa contra Th4+ seguido de mate) 4.Ah6 y mate inevitable.
  
- 3 1.Cxc7! Txc7 (1...Rxc7 2.Axh6+ Rh8 3.Af8+ Ch7 4.Txh7+! Rxc7 5.Dh3+ y mate en dos jugadas más ) 2.Txh6+ Rg8 3. Dh3 ganando.
  
- 4 1.Axg7+! Rxc7 2.Dg4+ Rh6 ( 2... Rh8 3.Dg8+! ganando; 2...Rf6 3.De6+ ganando como en la variante principal.)3.De6+ Rg7 4.Txd6 ganando.
  
- 5 1.Dxc7+! Rxc7 2.Tg1+ Cg4 ( 2...Rh8 3.Cxf7++; 2...Rf8 3.Ah6++) 3.Txc4+ Rf6 4.Ag5+ Rg7 5.Axe7+ con posición ganadora.
  
- 6 1.Txc7! Rxc7 2.Dg3+ Rh8 3.Dd3 (amenaza Dh7++) Rg8 4.Axf6 ganando pues se amenaza Dh7++

# 3

- 1 1...Dxf2+! 2.Txf2 Ad4+ 3.Rh1 Txf1++
  
- 2 1.Axf7+! Rxf7 2.Txc7+! Dxc7 3.Dxh7+ con ataque de rayos X sobre la dama negra.
  
- 3 1...Txf2+! 2.Rxf2 Dxc3+ 3.Re2 Dxe1+ 4.Rd3 Dxd1+ y ganan fácilmente.
  
- 4 1.Txf7! Txf7 2.Td7 Tcf8 3.Txf7 Txf7 4.g6! hxg6 5.Cg5 ganando.
  
- 5 1.Axf7+! Rxf7 2.Dxh7+ Rf8 [2...Rf6 3.Cd5+ Re6 4.Cf4+ Rf6 5.Dxc6+ Re7 6.Dg7++] 3.Cf5 Te7 4.Dh8+ Rf7 5.Dg7+ Re6 6.d5++
  
- 6 1.Cxf7! Txf7 [1...Rxf7 2.Txb7 Dxb7 3.Cd6+ ganando] 2.Txb7 Dxb7 3.Cd6 Dc7 4.Cxf7 c4 5.Dxc4 Dxc4 6.dxc4 Rxf7 7.cxd5 con ventaja ganadora en el final.

## 4

- 1 1...Dd1+! 2.Rxd1 Ce3+! (a la descubierta) 3.Re1 Td1++
  
- 2 1.Dxe6+ Rxe6 2.Ac4+ Rf5 3.Ch4+ Rg4 4.Ae2+ Rxh4 5.h3! seguido de g2-g3 mate.
  
- 3 1.Axc6+ bxc6 2.Dxc6+ Rd8 3.Cxf7+! Axf7 4.Ae7++
  
- 4 1.Dd8+ Rxd8 2.Cxe6+ Re7 [2...Re8 3.Cxg7+ Axc7 4.Ag5+ Ae5 5.Td8++] 3.Ag5+ f6 4.Cd8+ Te3 5.Txe3+ De6 6.Txe6++
  
- 5 1...Dd3+ 2.Rg1 Ce2+ 3.Rf1 Cg3+ 4.Rg1 Df1+! 5.Txf1 Ce2++
  
- 6 1.Cxf6! Cxf6 (1...gxf6 2.Txf6+ Cxf6 3.Ah6+ Rg8 4.Dg7++) 2.Txf6+ gxf6 3.Ah6+ Rg8 4.Dg7++



5

1 1.The1+ Ae6 ( 1...Rf8 2.Td8++) 2.Txe6+ Rf8 ( 2...Rf7 3.Te2+ Rf8 4.Td8++) 3.Td8+ Rf7 4.Te2++

2 1...Td2+! 2.Cxd2 Cd4+ 3.Re1 Cc2++

3 1.Txf7+! Axf7 2.Cf5+ Re6 (2...Re8 3.Td8++) 3.Cg7+ Re7 4.Ad8++

4 1.Tc6+! Axc6 2.Cc5+ Ra5 3.Ac7++

5 1.Txb7+! Cxb7 2.Ca6++

6 1.Txd5+! cxd5 2.Cd3+ exd3 3.f4++

## 6

1 1.Txg7+! Rxg7 2.Ch5+ Rh8 (2...Rg8 3.Cf6+ Rg7 4.Th7++) 3.Cf6+ Ch6 4.Txh6+ Rg7 5.Th7++

2 1.Th8+! Axb8 2.Txh8+ Rg7 3.Dh6++

3 1.Axg7 Rxg7 2.Dh6+ Rg8 3.e5! dxe5 4.g5 Ch5 5.Txh5! gxh5 6.Dxh7++

4 1.Dxg7+! Rxg7 2.Txh7+ Rg8 3.Th8+ Rey mueve 4.T1h7++

5 1.Cd5! Axb2 2.Dxb2 y las negras están perdidas, por ejemplo 2...De5 3.Dxe5 Cxe5 4.Ce7+ seguido de Cxc8.

6 1.Dh6! (amenaza Dh8+ seguido de mate en 2) 1...Axb6+ 2.Txh6 y las negras no pueden evitar el mate, por ejemplo: 2...g5 (2...Rf8 3.Th8+ Cg8 4.Txg8+ Rxg8 5.Th8++; 2...Ch7 3.Txh7 f6 4.Th8+ Rf7 5.T1h7++) 3.Th8+ Rg7 4.T1h7+ Rg6 5.Ad3+ De4 6.Axe4+ Cxe4 7.Th6++



# Unidad 7

1

- 1 1...Ta1+ 2.Rf2 Cd1+ 3.Re1 Cc3+ 4.Rd2 Ta2+ 5.Rc1 Ta1+ 6.Rb2 Ta2+ 7.Rc1 Ta1+ y las blancas no pueden escapar al jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$
  
- 2 1...Txx4+ 2.gxx4 Df4+ 3.Rg2 Dg4+ 4.Rh1 Dh3+ (también sirve 4...Dxx4+) y las negras dan jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$
  
- 3 1...Cxf4! 2.gxf4 Dg4+ 3.Rh1 ( no 3.Rh2 por 3...Dxf4+ capturando la torre de c1 en la siguiente jugada) Dh3+ 4.Rg1 Dg4+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$
  
- 4 1...Ad6! 2.Cxd3 Ah2+ 3.Rh1 Ad6+ 4.Rg1 Ah2+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$
  
- 5 1...Td2! 2.a8=D Cf3+ 3.Rf1 Ch2+ 4.Re1 Cf3+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$
  
- 6 1...Ab7+! 2.Rb5 (2.Rxb7 Rd7 3.Dg4+ Rd6 y no hay defensa contra Thb8++) Aa6+ 3.Rc6 (3.Ra4? Ac4! y no hay defensa contra b6-b5++) Ab7+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

## 2

- 1 1.Tg1+ Tg5 2.Txg5+ fxg5 3.Dxg5+ Rf8 4.Dd8+ Rg7 5.Dg5+ Rh8 6.Df6+ Rg8 7.Dg5+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$
  
- 2 1.Txe5! fxe5 (no hay nada mejor, se amenazaban jugadas como Ag7+, Te8 y Te7) 2.Ag7+ Txg7 3.De8+ Tg8 4.Dxe5+ Tg7 5.De8+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$
  
- 3 1.Txh6+ Rxh6 2.Dh4+ Ch5 3.Af4+ Rg7 4.Dg5+ Rh7 5.Dxh5+ Rg7 6.Dg5+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$   
En caso de que en vez de jugar 2...Ch5 las negras jugaran 2...Rg7, después de 3.Dg5+ Rh7 4.Axf6 [4.Dh4+ Ch5! 5.Dxh5+ Dh6] se llegaría a una posición en que eventualmente las negras tendrán que sacrificar su dama por el alfil, arribándose a una situación complicada de dama contra dos torres.
  
- 4 1.Txh6+ gxh6 2.Af6+ Cxf6 3.Dxf6+ Dg7 4.Dd8+ Dg8 5.Df6+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$
  
- 5 1.Txd2! Txd2 2.Dxd2 Dxc4 3.Dd8+ Rh7 4.Dh4+ Rg8 5.Dd8+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$
  
- 6 1.fxg6! Txe2 2.Cf7+ Rg8 3.Ch6+ Rh8 4.Cf7+ con jaque continuo.  $\frac{1}{2}-\frac{1}{2}$

# 3

- 1 1...Ta5 2.Td2 Ac3 3.Td3 (3.Tc2 Af6 4.Td2 Ac3 repitiendo jugadas) Af6 4.Td2 (si 4.a3 Ab2 capturando el peón "a") Ac3 y las blancas no pueden evitar el ataque perpetuo de su adversario sin perder el peón de ventaja que tienen inicialmente.
  
- 2 1...Cg4 2.Df4 Ah6 3.Dd4 Ag7 4.Df4 Ah6 con ataque perpetuo a la dama.
  
- 3 1...Tc5 2.Db7 (2.Dd4? Cf3+ ganando la dama) Tc7 3.Dd5 Tc5 con ataque perpetuo a la dama, que no puede dejar de defender el alfil de e4.
  
- 4 1...Ac1! (amenaza Cc3+ seguido de Cc2++) 2.Rb1 Aa3! (se amenaza ahora también Cc3+ seguido de Cc2++) 3.Ra2 Ac1! con amenaza perpetua de dar jaque mate.
  
- 5 1...Ta8! (amenaza Ta1+ que, o bien sería mate, o las negras ganarían la dama) 2.Ae1! (evita el mate y evita también la pérdida de la dama) Td8! (amenaza mate en d1) 3.Ad2! Ta8 con amenaza perpetua.
  
- 6 1.Ad3! (amenaza Ae4+ logrando tablas) Th4! ( si 1...Txh5 2.Ae4+ Cc6 3.Axc6+ con tablas teóricas) 2.Af1! (amenaza Ag2+) Th2 3.Ad3! con amenaza perpetua.

## 4

- 1 1.Th5! ( la torre amenaza a la dama, y además plantea un posible mate en h8 también. No deben las negras capturar 1...Dxh5 pues tras 2.Cf6+ las blancas capturan la dama llegándose a tablas) Db2! (evita el mate en h8) 2.Tb5! ( otra jugada similar a la primera, se ataca a la dama y se plantea un eventual mate en b8, mientras la torre está indirectamente defendida por el jaque con caballo en d6 ) Dh2! 3.Th5! con amenaza perpetua.
- 2 1.Ad2 Db2 2.Tb1 Dxa3 3.Ta1 Db2 4.Tb1 Da2 5.Ta1 Db2 6.Tb1 con ataque perpetuo a la dama blanca.
- 3 1.Rd1! Rb1 (única forma de intentar liberar la torre sin perderla, si 1...Rc3 2.Axa2 con tablas fáciles) 2.Af5+ Rb2 3.Ae6 con ataque perpetuo a la torre blanca y al rey.
- 4 1.Dd7! (amenaza Th8++) Te7 2.Dc8+ Te8 3.Dd7 con amenaza perpetua al rey negro que obliga a las negras a repetir jugadas.
- 5 1.Cb6 Tc7 ( la torre tiene que defender el alfil) 2.Cd5 Tc8 (si 2...Tc6 3.Cb6 Tc7 4.Cd5 con situación similar a la variante principal) 3.Cb6 con amenaza perpetua a la torre negra.
- 6 1.Tc7 Aa6 2.Ta7 Ac8 3.Tc7 y las blancas atacan de forma perpetua el alfil de su adversario.



# 5

- 1 1...Td8!
- 2 1...Dg5+! 2.Dxg5 Rxc5 (las negras amenazan h4 y también Rg4) 3.Ce3 h4! 4.g4 h3 con tablas fáciles.
- 3 1...Tg4! cambiando las torres con lo cual se llega a un final conocido de tablas.
- 4 1...Cxf6! 2.exf6 Rf7 con tablas.
- 5 1...Axc5! ( 1...Txc5 2.Rxc5!) 2.Rxc8 (2.fxc5 Txc5=) Axf4 con tablas.
- 6 1...Th5+! 2.Rc6 Txb5 3.Rxb5 Cc7+ 4.Cxc7 Rxc7 y el rey negro alcanza la casilla a8, entablado por coronar el peón "a" en casilla de diferente color a las casillas por las cuales corre el alfil blanco.

## 6

1. 1.Axh4! gxh4 2.Rf2 y el rey blanco llega a h1, entablado.
  
2. 1.Tf1! Txf1 2.Rxf1 Rf5 3.Re2 Re4 4.Rd2 con tablas según ha sido ya estudiado anteriormente en esta colección.
  
3. 1.Dxe4+! Cxe4 2.Cxf3 con posición de tablas.
  
4. 1.g4! f4 ( 1...fxg4 2.Rg3 seguido de Rxg4 con tablas) 2.Rf3 Re6 3.Ac1! seguido de Axf4 con tablas. No es bueno 3.Rxf4 debido a 3...Cc4+ jaque al descubierto seguido de Cxa3 ganando.
  
5. 1.Dxc5+! Rxc5 (1...Dxc5 2.Ca4+ Rc6 3.Cxc5 Rxc5 4.Rg4 seguido de Rxg5 con tablas)  
2.Cd3+ Rd4 3.Cxe5 Rxe5 4.h4!! (no 4.Rg4? por 4...Rf6 y si ahora 5.h4 Ae6+! seguido de g4, ganando ) gxh4 ( si 4...Ad5+ 5.Rg3 y las negras no pueden evitar la desaparición de su último peón ) 5.Rg4 con tablas.
  
6. 1.Dc1+! Dxc1 2.Rxc1 y este final es tablas, según se ha estudiado anteriormente en esta colección. Recordamos al lector que para que sea tablas el final, es necesario que el caballo negro y el rey blanco ocupen casillas del mismo color tocando jugar al bando con el caballo; esa es la forma en que se garantiza que el rey negro permanezca encerrado en la columna "a".

# 7

- 1 1...Rg8! ( no 1...Dxf3? 2.Ce5+ ganando) 2.Txf5 tablas por ahogado.
  
- 2 En esta posición las blancas amenazan Cb4++. 1...Tg3+! 2.Rxh4 Tg4+! 3.Rh3 Tg3+ 4.Rh4 Tg4+ 5.Rh5 Tg5+, tarde o temprano las blancas deben capturar la torre si quieren evitar el jaque continuo, entonces 6.Rxg5 g1=D+ 7.Rf6 y ahora la dama negra “se suicida” dando jaque al rey blanco desde casillas aledañas al rey, 7...Dg6+ y en el momento en que las blancas capturen con su rey la dama negra, el rey negro queda ahogado.
  
- 3 1...Tf7+! 2.Dxf7 g5+ y después de cualquier jugada del rey blanco, el rey negro queda ahogado
  
- 4 1...Cxf4+ 2.Cxf4 Ce2! 3.Rg4 (3.Cxe2 tablas por ahogado; 3.Ce6 Cf4+ 4.Cxf4 tablas por ahogado) Cxf4 4.Rxf4 tablas por ahogado. Si en vez de 4.Rxf4 las blancas juegan 4.Ac6 las negras logran un final igualado tanto con 4...Cxg6 como con 4...Cd3 seguido de Cxb4. Hay que decir que además de 1...Cxf4+, también se logra un efecto similar con 1...Ce2 e incluso 1...Ce6.
  
- 5 1...Tf1! 2.Dxf1 d1=D+ 3.Dxd1 tablas por ahogado.
  
- 6 1...Tg1+ 2.De1 Th1!! (2...Txe1+ 3.Rxe1 Re4 4.Re2 conduce a un final ganador para las blancas) 3.Dxh1 tablas por ahogado.

## 8

- 1 Las negras amenazan Ad5 seguido de Ag2++. Aparentemente no existe defensa, incluso promover a dama no evita la derrota. Pero existe 1.a8=A!! y ahora 1...Ad5 ( no hay nada mejor) resulta en tablas por ahogado.
- 2 1.Rg3! a3 2.Rh4 a2 3.g3 y después que las negras respondan, el rey blanco queda ahogado.
- 3 1.Txf8! Rxf8 2.Dh6+! Rf7 (2...Cxb6 tablas por ahogado) 3.Dg7+ y la dama blanca “se suicida” ante el rey adversario para forzar las tablas por ahogado. Si 1...Rd7 (en vez de 1...Rxf8), entonces 2.Tf7+ Rc8 3.Tf8+ y el rey negro no tiene como escapar a los jaques de la torre blanca en 7ª y 8ª filas.
- 4 1.Txg4! f1=D 2.Tf4+ Dxf4+ 3.Ab4+ Rf7 tablas por ahogado; si en vez de 3...Rf7 las negras juegan 3...Dxb4+, tras 4.Rxb4 no se puede evitar el avance a3-a4-a5 cambiando el último peón de las negras, con tablas.
- 5 1.Th6 Txh6 2.b5 y ahora la amenaza de las blancas es promover su peón “h” para que, al ser capturado, el rey blanco quede ahogado; las negras no tienen forma de evitar el ahogado. Vale mencionar que hay otras jugadas para entablar, como es el caso de 1.Tg6 (amenaza Tg8 ganando) fxg6 2.h8=D+ Txh8 3.b5 Td7 (única para impedir el ahogado) 4.cxd7 y las negras no tiene forma de evitar el ahogado, porque algo como 4...c6 sería un suicidio, ya que después de 5.bxc6 Rb8 6.Rxb6 serían las blancas las que ganarían.
- 6 1.Dg8+! Rxg8 2.De8+! Rh7 (2...Dxe8 tablas por ahogado) 3.Dg8+! Rh6 (3...Rxg8 tablas por ahogado) 4.Dh7+! Rg5 5.Dh6+ Rxh6 tablas por ahogado.



# Unidad 8

1

a

Tablas.

Las negras pueden mantener la oposición a distancia: si 1.Rf4 Rf8!, por otro lado si 1.Rf5 Rf7 con oposición.

b

Tablas.

Las blancas pueden mantener la oposición. Por ejemplo: 1...Re5 2.Re2 Rf4 3.Rf2.

c

Tablas.

Las blancas pueden mantener la oposición a distancia. 1.Re1!

d

Tablas.

Las negras pueden mantener la oposición a distancia. 1...Ra8! 2.Rb5 Rb7 ( o 2.Ra5 Ra7).

e

Ganan blancas.

Las blancas logran la maniobra de rodeo con 1.Rh5! Rg7 2.Rg5 Rf7 3.Rh6 etc. capturando finalmente el peón de e6.

f

Ganan blancas.

Las blancas al jugar ganan la oposición a distancia, lo cual se traducirá luego del avance correcto del rey, en poder penetrar en la posición de las negras y capturar un peón. Por ejemplo: 1.Re2! (oposición a distancia, avanzando hacia el campo del adversario) Re7 2.Re3 Re6 3.Re4 (ganando la oposición) Rf6 4.Rf4! ( no 4.Rd5 Rf5 5.Rc5 Rg4 y ambos adversarios promoverán su peón a dama, resultando tablas; se ruega al lector comprobarlo) y ahora si 4...Rg6 5.Re5 rodeando al rey adversario, mientras que si 4...Re6 5.Rg5 y en este caso las blancas promueven su peón primeramente (comprobarlo por parte del lector).

## 2

- 1 Tablas.  
1.Rg5 Rg7 2.h4 Rf7 3.Rh6 Rf6 4.Rh7 Rf7 manteniendo la oposición.
  
- 2 Ganan blancas.  
1.f4! Las negras quedan en zugzwang, ahora todas las respuestas pierden, por ejemplo: 1... c2+ 2.Rxc2 a2 3.Rxb2 a1=D+ 4.Rxa1 Rxf5 5.h7 y el peón promueve.
  
- 3 Ganan blancas.  
1.h3! Re6 (1...Rc6 2.Re5) 2.Rc5 y el peón "b" blanco promueve antes que cualquier peón negro del ala de rey (comprobarlo por parte del lector).
  
- 4 Ganan blancas.  
1.Re5! (1.b4? Rd8! y las negras logran mantener la oposición, si 2.Re4 Re8, si 2.Re5 Re7) Re7 (si 1...b4 2.Rf6! con rodeo) 2.b4! el tiempo de reserva hace que las blancas logren ganar la oposición.
  
- 5 Ganan negras.  
1...a6! 2.f3 (2.f4 exf4 3.e5 Rg3 4.e6 f3 5.e7 f2 mate; si 3.Rf2 Rh2 promoviendo el peón "g") Rg3 3.f4 exf4 4.e5 f3 5.e6 f2 mate.
  
- 6 Ganan negras:  
1...a5! 2.b3+ (2.Rc2 Rb4 3.b3 a4 4.bxa4 y ahora ganan tanto Rxa4 como Rxc4) Ra3 3.Rc2 a4 4.bxa4 Rxa4 ganando pues el peón de c4 cae mediante rodeo.



# 3

- 1** Ganan las blancas.  
 Gracias a que su peón pasado es más distante que el peón pasado negro. Por ejemplo: 1... Rg5 2.h4+ Rh5 3.Rf4 Rxh4 4.Rxf5 y el rey blanco gana fácilmente pues captura los peones del flanco de dama.
- b** Ganan las negras.  
 1...h3+ 2.Rh2 Rh4 3.Rh1 Rg3 4.Rg1 h2+ 5.Rh1 Rh3 y ahora como el rey no tiene movimiento las blancas tienen que mover su peón "b" 6.b4 axb4 7.a5 y ahora 7...Rg4 liberando al rey blanco de su encierro para a continuación promover el peón "b". Hay que notar que no se gana llevando el rey negro a capturar los peones blancos del flanco de dama, pues mientras tanto el rey blanco captura el peón "h" y viaja hacia el flanco de dama llegando a tiempo para entablar la partida.
- c** Tablas.  
 Cuando el rey blanco va a capturar el peón "h", al rey negro le da tiempo de capturar el peón "b" y regresar al flanco de rey justo a tiempo para entablar. Por ejemplo: 1.Rd4 Rb5 2.Re5 Rxb4 3.Rf5 Rc5 4.Rg5 Rd6 5.Rxh5 Re7 6.Rg6 Rf8 entablando, según es ya conocido de uno de los libros anteriores de la colección.
- d** Ganan las blancas.  
 1.a5 Rc5 (única defensa, si 1...f5 2.a6 y el peón "a" promueve rápidamente) 2.Rb2! Rb5 (no sirve 2...f5 por 3.gxf5 g4 4.f6 -se amenaza promover en f8 con jaque- Rd6 5.a6 g3 6.f7 Re7 7.f8=D+ Rxf8 8.a7 g2 9.a8=D+ ganando.) 3.Rc3 Rxa5 4.Rd4 y el rey blanco captura ambos peones negros ganando la partida pues el rey negro no llega a tiempo al flanco de rey.
- e** Ganan las negras.  
 1...a5! (creando un peón pasado distante) 2.bxa5 bxa5 3.Rb2 a4 4.Ra3 Rxc3 5.Rxa4 Rd3 y el rey negro captura el peón blanco de f3, ganando.
- f** Ganan las blancas.  
 1.Re6 f5 2.Rf6 g5 3.Rxf5 gxf4 4.Rxf4 Ra4 5.Rg4 Rxa3 6.Rh5 Rb4 7.Rxh6 Rc5 8.h4 Rd6 9.h5 Re7 10.Rg7 ganando.

## 4

- a** Tablas.  
1...Re5! 2.Re2 Re6 3.Rd3 Rd5 4.c6 Rxc6 5.Rxd4 Rd6 tablas. Pero incluso si en esta posición final las blancas logran capturar el peón negro de b5, las negras entablarían respondiendo a la jugada blanca Rxb5 con Rb7, obteniendo una posición de tablas ya conocida por el lector, de uno de los anteriores libros.
- b** Ganan las negras.  
1...g4! (si 1...Rg7 2.g4! defendiendo el peón pasado de h5, tras lo cual ninguno de los dos bandos puede progresar. Después de 1...g4! el peón de h5 queda indefenso) y las negras capturan con su rey primeramente el peón de h5 y después el peón “g”, ganando.
- c** Ganan las blancas.  
1...Rf7 (1...h5 2.gxh5 Rf7 – si 2...g4 3.Rf4 ganando – 3.h6 g4 4.f6 Rg6 – si 4...g3 5.h7 g2 6.h8=D g1=D 7.Dh7+ Rf8 8.De7+ Rg8 9.f7+ y el peón promueve con jaque en la próxima jugada, ganando - 5.Re6 g3 6.f7 g2 7.f8=D g1=D 8.Dg8+ ganando pues se pierde la dama negra) 2.f6 Rf8 (2...Re8 3.Re6 h5 4.gxh5 g4 5.h6 Rg8 6.f7+ ganando) 3.Re6 Re8 4.f7+ Rf8 5.Rf6 h5 (única) 6.gxh5 g4 7.h6 g3 8.h7 y mate a la próxima jugada.
- d** Tablas.  
A pesar de que las negras tienen un fuerte peón pasado protegido “d”, después de 1.g5! nada pueden hacer pues quedan cerradas todas las vías de penetración del rey negro hacia los peones blancos. Si las blancas se equivocan y juegan 1.Re2?, entonces tras 1...Rf6 el rey negro penetra vía g5-h4 hacia el peón de f3 y gana la partida.
- e** Tablas.  
Para poder ganar las blancas necesitan capturar el peón “g” sin que a cambio las negras puedan capturar el peón blanco “c”, pues en ese caso aún si el peón negro de b5 fuera capturado el resultado sería tablas (esto ya se vió también en el ejercicio “a” de esta batería). Por otro lado f5 y f6 son las casillas más lejanas del peón “c” en que el rey negro puede colocarse, pues si se aleja más queda fuera del cuadrado del dicho peón. Obsérvese que de tocar jugar a las negras en la posición del diagrama, perderían ya que estarían en zugzwang. Pero tocando jugar a las blancas, si las negras se defienden bien logran tablas, por ejemplo: 1.Rg3 Re5 2.Rf3 Rf5 3.Re3 Re5 las blancas no pueden progresar; en el momento en que las blancas jueguen Rg4 atacando el peón, las negras deben defenderlo con Rf6.
- f** Ganan las blancas.  
Este caso tiene cierta similitud con el anterior. Pero aquí el peón pasado negro está tan lejos del flanco de dama que el rey negro no puede defenderlo porque quedaría fuera del cuadrado del peón pasado “c”. Por tanto se gana con facilidad, sólo es necesario llevar el rey blanco a capturar el peón “h”, tras lo cual el rey blanco se dirige hacia el flanco de dama a apoyar el avance de su peón pasado. Por ejemplo: 1...Rf5 2.Rf3 Re5 (2...h4 3.Rg2 seguido de Rh3 y Rxh4) 3.Rg3 Rf5 4.Rh4 Rf6 5.Rxh5 Rf5 6.Rh4 Re5 7.Rg4 Re6 8.Rf4 Rf6 9.Re4 Re6 10.Rd4 Rd7 11.Rd5 Rc7 12.c6 Rc8 13.Rd6 Rd8 14.c7+ Rc8 15.Rc6 a5 (única) 16.bxa5 b4 17.a6 seguido de a7 y a8=D con mate.

## 5

**a** Ganan las negras.

Pues el cuadrado común de sus dos peones pasados toca el borde del tablero; quiere esto decir que uno de los peones corona sin ayuda del rey negro. Por ejemplo 1.Rh3 d4 2.Rg2 d3 3.Rf3 h3 4.Rg3 d2 ganando.

**b** Ganan las blancas.

El rey negro está en tal situación que si tuviera que mover, uno de los peones blancos coronaría. Por tanto para ganar las blancas solo tienen que esperar a que los peones negros avancen para capturarlos. 1.Rh2 g3+ 2.Rh3 y las negras están en zugzwang total, si el peón avanza ambos peones caen, después el rey negro tiene que efectuar una movida y entonces uno de los peones blancos corona.

**c** Tablas.

Por un lado es evidente que los peones blancos no pueden ser capturados, porque si las negras toman Rxa5 el peón de b7 corona. O sea que el rey negro sólo puede moverse esperando en la cercanía de los peones blancos, por ejemplo Rb7, Ra6, Rc6. La situación de los peones negros es menos clara: por un lado está claro que sin ayuda del rey negro no pueden coronar, pues el cuadrado común no toca el borde del tablero; sólo falta averiguar si el rey blanco podrá capturar ambos peones o si ellos serán capaces de defenderse mutuamente. 1...Rb7 2.Re3 g3! (ahora no se puede capturar en e4 porque el peón "g" corona) 3.Re2 Ra6! (si las negras avanzaban cualquiera de los dos peones, ambos caerían) 4.Re3! (si 4.Rf1? e3! y las blancas quedan en zugzwang igual que en el ejemplo anterior quedaron las negras) Rb7! 5.Re2! y ninguno de los dos bandos puede progresar.

**d** Tablas.

Los peones pasados blancos no pueden coronar por sí solos, pero son capaces defenderse mutuamente de forma que el rey negro no puede capturar ninguno. Por otro lado el rey blanco no podrá ir a apoyar sus peones pasados por la amenaza de las negras de coronar un peón en el flanco de dama: 1...b3! 2.Re3 a4! y el rey blanco no puede continuar avanzando porque las negras jugarían a4-a3! coronando un peón, por lo cual debe retroceder con 3.Rd2, las negras juegan entonces 3...Re6 4.g6 Re7! 5.Rc1! Re6! y ninguno de los dos bandos puede progresar.

**e** Ganan las blancas.

El resultado es evidente, ya que el cuadrado común de los dos peones pasados blancos toca el borde del tablero, ello quiere decir que uno de los peones corona, sin ayuda del rey blanco. 1... Rd6 2.g4 Rc5 3.g5, etc.

**f** Ganan las blancas.

Los peones blancos no pueden coronar por sí solos porque su cuadrado común no toca el borde del tablero. Sin embargo son capaces de defenderse mutuamente; mientras tanto el rey blanco captura el peón negro y después va en ayuda de sus peones. 1.d4! (necesaria para la defensa mutua de los peones, si 1.Rg2 Rb5! y caen los peones blancos) Rd5 2.b5 Rd6 3.Rg2! Rc7 4.d5! (nuevamente defensa mutua de los peones) Rd6 5.b6! Rd7 6.Rg3! etc.

## 6

## 1 Tablas.

1.Rb7 a5 2.Rc7! Rc5 [2...a4 3.f5 a3 4.f6 a2 5.f7 a1D 6.f8D] 3.Rd7! Rd5 [3...a4 4.f5 a3 5.f6 a2 6.f7 a1D 7.f8D+] 4.Re7! Re4! 5.Re6! Rxf4 [5...a4 6.f5 a3 7.f6 a2 8.f7 a1D 9.f8D] 6.Rd5 a4 7.Rc4 a3 8.Rb3= ½-½

## 2 Tablas.

1.g4 Rf4 2.Re7 b5 [2...Rxc4 3.Rd6 b5 4.Rc5=] 3.Rf6 b4 [3...Rxc4 4.Re5 b4 5.Rd4 b3 6.Rc3=] 4.g5 b3 5.g6 b2 6.g7 b1D 7.g8D ½-½

## 3 Tablas.

1.Re6! Re4 [1...Rd4 2.Rf5 Rc3 3.Re4 Rb2 4.Rd3 Rxa2 5.Rc2=] 2.Rf6! Rd3 [2...Rf4 3.Re6 Re4 4.Rf6=] 3.Re5 Rc3 [3...Re3 4.Rd5 Rd3 5.Re5 Rc3 6.Re4 Rb2 7.Rd3 Rxa2 8.Rc2=] 4.Re4 Rb2 5.Rd3 Rxa2 6.Rc2 ½-½

## 4 Ganan las blancas

1.a4 Rb3 2.a5 Rc4 3.a6 Rd3 4.a7 f2 5.a8D! f1D 6.Da6+! Re3 7.Dxf1 1-0

## 5 Ganan las blancas.

1.Rd4! [1.f4 Rc4 2.Re5 Rd3 3.Rf6 Re4=; 1.Re5 Rc4 2.Rf6 Rd3 3.Rxc6 Re4! 4.Rg5 Rf3=; 1.Rd5 Rb4! 2.Rd4 Rb3! 3.Re5 Rc3 4.Rf6 Rd3 5.Rxc6 Re4=] 1...Rb4 [1...Rc6 2.Re5 Rc5 3.f4 Rc4 4.Rf6+-] 2.f4! Rb3 3.Re5 Rc4 4.Rf6 Rd5 5.Rxc6+- 1-0

## 6 Ganan las blancas.

1.Rf2! [1.Rh2 Rb6 2.Rg3 Rc5 3.Rh4 Rd4 4.Rh5 Re4 5.Rxc6 Rf4 6.Rh5 Rg3=; 1.g4 Rb6 2.Rg2 Rc5 3.Rg3 Rd5 4.Rh4 Re5 5.Rh5 Rf4=] 1...Rb6 2.Re3 Rc5 3.Re4 Rd6 4.Rf5 Rd5 [4...Re7 5.Rg6 Re6 6.Rxc6 Rf5 7.Rh5+-] 5.g4! Rd4 6.Rg6+- 1-0

# 7

- 1 Ganan las blancas.  
1.Rf6 Rh7 2.g4! g5 3.Rf7 h5! (3...Rh8 4.Rg6 ganando) 4.h4! Rh6! [4...gxf4 y 4...hxf4 conducen a situaciones similares a las que se muestran a continuación] 5.Rf6! gxf4 [5...hxf4 6.hxf5+ Rh7 7.Rf7 g3 8.g6+ Rh6 9.g7 g2 10.g8D ganando.] 6.g5+ Rh7 7.Rf7 h3 8.g6+ Rh6 9.g7 h2 10.g8D h1D 11.Dg6 mate.
  
- 2 Tablas.  
1...g6 [ También se entabla con 1...g5 2.Rf6 Rh5 3.Rf5 (3.Rg7 g4! 4.h4 h6 5.Rf6 ahogado.) 3...h6 4.h4 g4 (4...gxf4? 5.g4++) 5.Rf4 Rg6 6.Rxf4 h5+ 7.Rf4 Rf6 .] 2.Rf6 [2.Rg8 g5 ] 2...g5 3.Rf5 [3.g4 ahogado.] 3...Rh5 4.Rf6 Rh6 .
  
- 3 Ganan las negras.  
1.Rg1 h4 2.gxf4 gxf4 3.Rf1 f4 4.Rg1 Re2 5.Rg2 f3+ 6.Rg1 Re1 y el peón de f2 cae, ganando las negras fácilmente.
  
- 4 Ganan las blancas.  
1.e5 dxe5 2.Rxe5 Rc6 3.Re6 Rc7 4.Rd5 Rb6 5.Rd6 Rb7 6.Rxc5 Rc7 7.Rb4 y cae también el segundo peón tras lo cual las blancas ganan fácilmente.
  
- 5 Tablas.  
1...Rg4 2.Rf2 Rf4 3.Re2 Re4 [3...h3 4.Rf2 Re4 5.Re2 manteniendo la oposición, con tablas.] 4.h3 Rf4 5.Rf2 y las blancas mantienen la oposición, logrando las tablas.
  
- 6 Ganan las negras.  
1...g4 2.Rf1 [2.Rh1 Rf2 3.Rh2 y ahora 3...Rf1 4.Rg3 Rg1 5.Rxf4 Rxf2 transpone a la variante principal, aunque también 3...Re2 para ir a capturar el peón de b2, gana.] 2...Rh2 3.Rf2 Rh1 4.Rg3 [4.g3 Rh2 ganando.] 4...Rg1 5.Rxf4 Rxf2 6.Rf4 Rf2 7.Re4 Re2 8.Rd4 Rd2 9.Rxc4 Rc2 10.Rd5 Rxb2 11.c4 Rxa3 12.c5 b2 13.c6 b1D ganando.

## 8

- 1 1.f5! (abriendo una vía de penetración para el rey blanco a través de e3-f4. Si las blancas se demoran en sacrificar y juegan 1.Re3?, las negras entablan cerrando la posición con 1...f5!) exf5 2.Re3 Rd7 3.Rf4 y ahora las negras no pueden defender el peón de f5 con su rey porque las blancas promoverían un peón tras 4.a6! abriendo una brecha en el ala de dama. Por lo tanto cae el peón de f5, después caerá el peón de f7 ( que no podrá ser defendido por el rey debido al mismo tema de apertura de brecha con a5-a6 ) y también el de h5, ganando fácilmente las blancas.
- 2 1...e3+! (permite la penetración del rey negro, si 1...Rd4 2.e3+ garantiza las tablas a las blancas pues ya el rey negro no podrá penetrar) 2.fxe3 Re4! 3.exf4 Rxf4 y en la próxima jugada las negras capturan el peón "g" quedando en un final ganador porque el peón pasado "g" es un peón pasado distante que servirá para distraer al rey blanco mientras el rey negro captura los peones blancos en el centro y flanco de dama.
- 3 1.d6! (abriendo la vía de penetración a través de d5) exd6 2.Rd5 Rc7 3.Re6 Rc6 4.d4 y las blancas ganan yendo con su rey a capturar los peones del flanco de rey para después coronar el peón "f".
- 4 1...f4! (abre la vía de penetración g6-f5) 2.gxf4 Rg6 3.Rd2 Rf5 4.Re3 c3 5.Rd3 Rxf4 ganando fácilmente.
- 5 1.g5! (abre la vía de penetración a través de g4) fxg5 (si las negras no capturan, entonces las blancas toman gxf6 y después penetran con su rey capturando los peones negros) 2.Rf2 (o 2.Rh2) y el rey blanco va a capturar los peones de g5 y g7 ganando. Observe que el rey negro no puede colocarse en la columna "f" porque entonces el peón pasado a promueve.
- 6 1.f4! gxf4+ 2.Rh4! Re4 3.Rg4! Re5 4.f3! ganando el peón "f" y con él la partida.

# 9

- 1 1.c6! bxc6 2.e5 y el peón avanza indetenible a la promoción.
- 2 1...d4! 2.exd4 f4 y el peón f promueve.
- 3 1.d5! exd5 2.e5! dxe5 3.g4 y el peón g no puede ser detenido.
- 4 1...c4! 2.bxc4 f5 y el peón f es inalcanzable.
- 5 1.e5! dxe5 (1...Rd5 2.e6! fxe6 3.f6! ganando) 2.h4 e4 3.h5 e3 4.h6 Rd3 5.Rd1! ganando.
- 6 1...g4! 2.fxg4 e5+! 3.Rxe5 f3 ganando.

# Unidad 9



1

1

Tablas.

Si 1.Ta7+ Rf8 y la torre queda protegida.

2

Ganan las negras.

1...Th1+ 2.Re2 Th2+ seguido de Txd2 ganando.

3

Tablas.

Si 1.Tg8+ Rc7 y si 1.Rd6 Tb6+, en ambos casos con fáciles tablas.

4

Ganan las negras.

1...Th4 y las blancas no tienen defensa satisfactoria contra el jaque con Th1.

5

Ganan las blancas.

1.Rc6 y las negras quedan sin defensa ante Tf8+.

6

Tablas.

1...Tb1+ 2.Rc2! y este ataque a la torre negra salva a las blancas.

## 2

- 1 1...Td2+ 2.Rf3 Tb2 es la mejor, puesto que 1...Tc7? pierde enseguida por 2.Tg8+ seguido de la coronación del peón.
  
- 2 1.Tb1 es mejor que 1.Ta5 porque desde b1 la torre apoya el avance de su peón mientras que en a5 la torre queda pasiva y no se puede avanzar el peón.
  
- 3 1 Tc7+ Rmueve 2.Tb7 es mejor que 1.Tb2 porque, como hemos aprendido, la torre atacando el peón desde atrás queda mucho más activa. En caso de 1.Tb2 las negras juegan 1...Tb8 defendiendo el peón y apoyando su posible avance, lo cual reduce significativamente las posibilidades de defensa de las blancas.
  
- 4 1...Tb7 es mejor que 1...b2, pues en este último caso las blancas pueden colocar su torre ventajosamente por detrás del peón con 2.Tb6!
  
- 5 1...Rb2 es mejor que 1...c2, pues tras esta última jugada las blancas entablan con absoluta facilidad porque el rey negro se queda sin escape ante los jaques verticales. Jugando 1..Rb2 sin avanzar el peón, el rey encuentra protección contra jaques verticales en la casilla c2.
  
- 6 1.Rd3 es mejor que 1.e7, pues este avance de peón conduciría a tablas fáciles, por la misma razón que el ejemplo anterior.

# 3

- 1 1...Rc7 conduce a tablas, mientras que 1...Rd7 permite el golpe táctico 2.c6+! con el que las blancas llegan a una posición ganadora tras 2...Rc7 (2...Txc6 3.Th7+ Rd6 4.Th6+ gana la torre y la partida) 3.Th7+ Rc8 4.Rb6. El método para ganar esta posición será aprendido en la próxima lección.
  
- 2 1...Tg6 es la defensa correcta, siguiendo el método de Filidor. Si 1...Tc1+ 2.Rd6 amenaza jaque mate obligando al rey negro a abandonar su posición delante del peón blanco; esta es una posición ganadora y el método para ganarla será analizado en lecciones posteriores.
  
- 3 1.Rd1 conduce a tablas, mientras que 1.Rd2 permite 1...e3+! y tras 2.Re2 (2.Txe3? Ta2+ las negras ganan la torre) 2...Ta2+ 3.Re1 Rd3 sucede similar al ejercicio 1, el rey blanco tiene que abandonar la casilla ideal que ocupa frente al peón negro y se perderá la partida.
  
- 4 1.Ta3 es la defensa correcta, aplicando el método de Filidor. Si 1.Tc1+ Rd3 amenazando Th1+, conduce a una posición en que las negras deben ganar, pues el rey blanco es forzado a abandonar su posición defensiva ideal.
  
- 5 1...Tg3 es la defensa correcta, amenazando jugar Tg6 para defenderse según el método de Filidor, y a la vez restando fuerza a la amenaza blanca de jugar Rd6 porque el jaque con torre en g6 obligaría al rey a regresar a 5ª horizontal. En caso de la errónea 1...Te3+ 2.Rd6! es muy fuerte, con posición ganadora para las blancas, como aprenderemos más adelante.
  
- 6 1.Tg3 manteniendo la torre en 3ª horizontal de acuerdo a Filidor es lo correcto. En caso de 1.Ta4 Th2+ 2.Rc1 Rd3 las negras logran desalojar al rey blanco de su posición frente al peón, obteniendo una posición ganadora.

## 4

- 1 Tablas.  
Porque al ser peón de caballo no hay espacio para la maniobra envolvente.
  
- 2 Tablas.  
El peón es de rey, pero el rey blanco no está protegido contra jaques horizontales.
  
- 3 Tablas.  
Con 1...Tf7+!, gracias al recurso de ahogado.
  
- 4 Ganan las negras.  
Jugando 1...Rg3, que amenaza jaque mate. A 2.Tb1 Tc2 y después las negras realizan la maniobra envolvente.
  
- 5 Tablas.  
Porque a pesar de ser peón de alfil, el rey blanco no tiene protección contra jaques horizontales.  
Si 1.Rc5 (amenazando Rb6) Tg1! aplicando la idea de Philidor.
  
- 6 Ganan las negras.  
Con 1...Re3! (amenaza jaque mate no dando tiempo a las blancas a jugar Ta7).

# 5

- 1 1.Tg1+ cortando el rey a dos verticales del peón.
  
- 2 1...Rd3 apoyando al peón con el rey, sin dejar de mantener cortado al rey blanco a dos verticales del peón.
  
- 3 1.Tb1+ que fuerza al rey negro a ir a la columna "a" tras lo cual queda cortado a dos verticales del peón. Las negras no pueden jugar 1...Rc7 porque tras 2.Tc1+ se fuerza el cambio de torres y después se juega Rd6 ganando el final de peones.
  
- 4 1...Tb8 manteniendo el corte de dos verticales es ganadora, pero no 1...Rc2? por 2.Th2+ d2 3.Txd2+ con tablas.
  
- 5 1.Ra4 acercando el rey al peón pasado sin dejar de mantener al rey negro cortado en dos verticales. 1.Tc1 permite al rey negro acercarse al peón.
  
- 6 1...Tf8+ que obliga al rey blanco a alejarse a la columna "g", quedando cortado en dos verticales.

## 6

- 1 Tablas.  
La distancia del corte entre el rey negro y el peón es de solo 3 columnas, serían necesarias 4 columnas para ganar.
  
- 2 Ganan las negras.  
Ya que el corte es de 4 columnas.
  
- 3 Ganan las blancas.  
Jugando 1.Tb8, tal como se mostró en la lección de la página 168.
  
- 4 Ganan las negras.  
Jugando 1...Tg1, como se mostró en la lección de la página 168.
  
- 5 Tablas.  
El rey blanco está encerrado en h8 y no podrá salir de esa posición, porque el rey negro lo impedirá, sea desde f8 o desde f7.
  
- 6 Ganan las negras.  
Porque a pesar de que el corte es de 3 columnas con respecto al peón, el rey blanco no impide la maniobra ganadora 1...Td1! seguido de 2...Tb1, liberando al rey negro de su encierro, con posición victoriosa.

# A

- 1 Ganan blancas.  
Después de 1.Tg8+ las blancas logran cortar al rey negro a distancia de dos verticales del peón, lo cual como ya conocemos es ganador (Posición tipo Lucena).
  
- 2 Ganan negras.  
Después de 1...Rc3 la torre blanca queda atada a la primera horizontal y las negras están listas para la maniobra envolvente con su torre (el peón es de alfil).
  
- 3 Tablas.  
Las blancas no pueden lograr más que cortar al rey negro a la distancia de 3 columnas mediante 1.Te5, y como ya sabemos esa distancia es insuficiente para ganar.
  
- 4 Tablas.  
Hay varias formas de entablar, la más sencilla el método de Philidor jugando 1...Tf6 que corta la 6ª horizontal.
  
- 5 Ganan las negras.  
Desocupando la casilla de coronación con jaque 1...Tg1+! seguido de la promoción del peón.
  
- 6 Ganan las blancas.  
Se amenaza Tf8++, la mejor defensa es 1...Tg8 y entonces 2.Tf7 con posterior maniobra envolvente, ganando.

# Unidad 10



# 1

a

Tablas.

Tanto el rey negro ocupando la casilla f8 de promoción del peón, como el caballo negro vulnerando la casilla de avance del peón f6, están cooperando activamente en la defensa. Por ejemplo: 1.Ch5 (1.Cg6+ Rg7 2.Ce5 Cxe5 3.Rxe5 Rf7 con final de tablas.) Ce3 2.f6 Cg4 3.f7 Ch6 y el caballo captura el peón en la próxima jugada, con tablas.

b

Ganan las blancas.

El rey negro ocupando la casilla de promoción del peón lucha activamente contra el avance del peón, pero el caballo negro está bastante alejado y no coopera. Todo depende de la rapidez con que uno y otro caballo se incorporen a la lucha. En este caso las blancas triunfan después de 1.g6 Cf3 2.Cd7 y las negras no pueden evitar el jaque del caballo blanco en f6 seguido de g7+ y la promoción del peón.

c

Ganan las blancas.

El rey y el caballo de las negras ocupan posiciones activas para la defensa contra el avance del peón, pero desafortunadamente para ellas la posición específica que ocupan ahora permite a las blancas forzar la simplificación de los caballos con una doble amenaza, 1.Ce5+! Cxe5 2.Rxe5 y este final de peones, al encontrarse el rey blanco dos pasos por delante de su peón, es ganador según se ha estudiado ya anteriormente en esta colección.

d

Tablas.

El caballo negro está activo a la defensa, por su cercanía al peón y el hecho de vulnerar la casilla de avance del peón d7, además de estar amenazando Ce8+ con amenaza doble a rey y peón. El rey negro no ocupa una posición defensiva óptima, pero está suficientemente cerca para ofrecer la colaboración necesaria. Podría continuar 1.Rc6 (para evitar el jaque con Ce8) Ce8 2.d7 Re7! 3.Cd5+ Rd8 4.Cf4 (amenaza Ce6+) Cg7 5.Rd6 Cf5+ y las negras entablan sin dificultades.

e

Ganan las blancas.

El rey negro está alejado del teatro de las acciones, por lo cual no coopera en absoluto en la defensa. Todo depende de lo que pueda hacer el caballo de las negras, pero éste no tiene posibilidad de movimiento (y además está luchando contra el peón más peligroso para él, que es el peón de torre). Las blancas se imponen con facilidad tras 1.Rb6 seguido de Rb7 y la captura del caballo negro. También hay otras formas de ganar.

f

Ganan las blancas.

En este caso las cosas no están tan claras a primera vista, ya que si bien el rey de las negras está alejado del peón, tampoco el rey blanco está muy cerca. El caballo negro está bien ubicado, vulnerando la casilla de avance del peón. El desenlace dependerá de la rapidez con que los reyes entren en combate.

Son las blancas quienes primero incorporan su rey a la acción tras 1.Re4 Rb7 2.Rf5 (ataca al caballo, obligándolo a perder su privilegiada posición.) Ch4+ 3.Rf6 y ya con el caballo negro aislado del teatro de las acciones las piezas blancas fuerzan la promoción del peón, por ejemplo 3...Rc6 4.e7 Rd7 5.Rf7.

## 2

## a Tablas.

El rey de las negras está alejado, de forma tal que el peso de la defensa recae sobre el alfil. Gracias a que la diagonal más corta de las dos diagonales desde las cuales el alfil de las negras puede controlar la casilla e7 tiene 5 casillas ( y a que toca jugar a las negras en esta posición), las blancas no pueden ganar si las negras se defienden bien. Las dos diagonales son h4-d8 y a3-f8, la más corta es h4-d8 que tiene 5 casillas. En la posición del diagrama las blancas amenazan bloquear la acción del alfil con Cf6, por lo cual la única defensa es 1... Ad8!

## b Tablas.

Rey y alfil de las negras cooperan activamente en la defensa, las blancas no tienen posibilidad de lograr la promoción del peón contra una defensa correcta. Por ejemplo 1.Ce7+ Rd8 2.Cd5 Rc8 las blancas no pueden progresar.

## c Ganan las blancas.

La razón por la cual se imponen las blancas es que la posición específica del rey negro en esta situación les permite bloquear de inmediato la acción del alfil sobre la casilla d7, mediante el jaque 1.Cf4+! y ahora 1...Rh6 2.Ce6! seguido de d7 y la promoción del peón.

d Ganan las blancas. El rey negro no participa en la lucha. Como la diagonal más corta de las que sirven para controlar la casilla b7 tiene solo 3 casillas (diagonal a6-c8), podemos deducir que las blancas se imponen. Pero lo logran con mucho más facilidad que en otros casos, por el hecho de que el peón es de caballo y ello impide a las negras llevar su alfil a la diagonal a6-c8. La primera jugada de las negras es única porque se amenaza Cc6: 1...Aa8! y ahora el plan ganador de las blancas es llevar el caballo a la casilla a5 para jugar Cb7 seguido de Rb8, lo cual colocará a las negras en la disyuntiva de cambiar su alfil por el caballo o permitir que el alfil sea capturado por el rey, en ambos casos ganan las blancas.

La variante continúa 2.Cc6 Rg3 3.Ca5 Rf4 4.Cb7 Re5 5.Rb8 ganando.

## e Ganan las blancas.

La diagonal desde la cual lucha el alfil negro tiene solo 4 casillas, y además el rey negro no puede llegar con suficiente rapidez a las cercanías del peón. 1.Rf8 Ah5 2.Re7! y la amenaza blanca de jugar Cf4 controlando todas las casillas de la diagonal h5-e8 y forzando por tanto al alfil a abandonar esa diagonal, decide la partida.

## f Tablas.

Esta posición es similar al segundo caso mostrado en la página 176. El éxito en la defensa lo logran las negras incorporando a tiempo al rey, para ello la movida inicial es 1...Re3! acercando al rey desde el centro. Por ejemplo: 2.Rg5 Rd4 3.Rh6 Re5 4.Rg7 Re6!

## 3

**a** Tablas.

El rey negro está sólidamente ubicado en la casilla c7, de donde no puede ser desalojado por las piezas contrarias; el caballo negro tiene suficiente libertad de movimiento como para no poder ser encerrado en el borde del tablero. Se puede entablar de diversas formas, una es 1...Cf5 con idea de Ce7, y pasear el caballo entre las casillas e7, c8 y a7.

**b** Ganan las blancas.

La situación de las negras es muy comprometida por la activa posición que ha alcanzado el rey blanco, apoyando la eventual promoción del peón e impidiendo que el rey negro pueda colocarse en la casilla de coronación bloqueando el peón. Para ganar las blancas deben utilizar el zugzwang: 1.Re7 Cd8 2.Ae4 (impidiendo que el caballo mueva a c6 o b7) Cf7 3.Ad5 Cd8 4.Re8 y las negras quedan en zugzwang, siendo el factor principal que lo provoca el control total que ejerce el alfil sobre los posibles movimientos del caballo ubicado en el borde del tablero.

**c** Ganan las blancas.

El rey negro está demasiado alejado del peón como para poder cooperar en la defensa. Toda la responsabilidad recae entonces sobre el caballo que, solo, nada puede hacer contra la acción combinada de rey y alfil adversarios. 1.Re6 Cd8+ 2.Rd7 Cb7 3.Ab6 Rc2 4.Rc6 y el caballo se pierde porque está encerrado.

**d** Tablas.

La situación parece a primera vista muy comprometida para las negras, pues sus piezas están muy alejadas del peón. Sin embargo la posición del rey blanco en e4, permite a las negras salvar la partida por medios tácticos sencillos:

1...Cg4! (amenaza capturar el peón, de forma tal que para intentar ganar las blancas solo pueden avanzarlo) 2.h7 Cf6+ con doble amenaza a rey y peón, logrando la ansiada desaparición del peón.

**e** Ganan las blancas.

El rey negro está bien ubicado en f7, bloqueando el avance del peón en casilla de diferente color al alfil, pero el caballo negro está en este momento confinado al borde del tablero. Toca jugar a las blancas y estas aprovechan la posición del caballo en el borde para dominarlo completamente con su alfil: 1.Ad2! (el caballo queda paralizado totalmente en a2, de forma tal que ahora las negras solo podrán mover su rey) Re7 2.f6+ Rf7 3.Rf5 Rf8 4.Re6 Re8 5.f7+ y las blancas promueven su peón ya que si 5...Rf8 6.Ah6+ seguido de la coronación.

**f** Ganan las blancas.

La posición de las blancas es muy fuerte sobre todo porque su rey está apoyando el eventual avance del peón mientras que el rey negro no ha podido ocupar posiciones frente al peón y se encuentra tratando precariamente de cooperar en la defensa mediante el ataque al peón. 1.Ag4 (por supuesto que las blancas no pueden capturar el caballo porque las negras capturarían el peón) Rb6 2.Ae2+ Rc5 3.Ac4! (dominando al caballo casi completamente; ahora el rey negro no debe moverse porque se perdería el caballo) Cc6 4.b7 llegando a una bonita posición de zugzwang, si el caballo mueve el peón corona, si el rey mueve se captura el caballo.

## 4

## a Tablas.

Después de 1...Rd8 el rey negro no podrá ser desalojado jamás de la casilla en que bloquea la promoción del peón, por lo cual las negras para entablar solo deberán mover su alfil de un lado para otro, sin permitir que sea capturado.

## b Ganan las blancas.

La diagonal f8-h6 es demasiado corta; para ganar las blancas deberán hacer uso del zugzwang: 1.Af6 -ahora el alfil de las negras no puede moverse (pues si lo hace en la diagonal f8-a3 el peón avanzaría indetenible, mientras que en la diagonal f8-h6 las casillas están controladas por las blancas) y entonces el rey negro debe abandonar su posición de ataque al peón- 1...Rf4 2.Ag7 y las blancas ganan porque el peón promueve rápidamente.

## c Ganan las blancas.

Aquí también la diagonal a6-c8 es muy corta y se gana utilizando el recurso del zugzwang. 1.Ac8 Ae2 2.Ah3 Aa6 3.Ag2! -y las negras están en zugzwang, el alfil no puede moverse y por tanto el rey deberá hacerlo, pero al mover pierde el control de la casilla b7- 3...Rc5 4.Ab7 ganando.

## d Tablas.

Aquí el peón es central y por tanto las diagonales que tiene a su disposición el alfil negro para impedir el avance del peón son suficientemente largas. 1.Ae7 Ae1 2.Ag5 Ab4 3.Af4 (una jugada de espera, pero la situación no es de zugzwang porque el alfil de las negras dispone de múltiples casillas en la diagonal) Aa3 las blancas no logran progresar.

## e Tablas.

1...Re7! y no hay forma de evitar que el rey negro se coloque en f8, de donde no podrá ser desalojado.

## f Ganan las blancas.

El rey negro coopera en la defensa, pero la casilla g8 es del mismo color que domina el alfil de las blancas, de forma tal que es posible desalojar al rey negro de esa casilla. El procedimiento para ganar es laborioso e incluye, además del avance del peón a g7, el traslado del rey blanco a h6, para poder amenazar Ah7+. Se puede proceder así: 1.g7 Af7 2.Ac6 Aa2 3.Rg6! Ac4 4.Rh6 Ab3 5.Ae4! (ahora se amenaza ganar de inmediato con Ah7) 5...Rf7 (se ha cumplido el primer objetivo, desalojar al rey negro de g8. Ahora viene una segunda fase en la cual el rey blanco debe trasladarse a h8) 6.Rh7! (amenaza promover el peón) Rf6 7.Rh8! y las blancas amenazan la maniobra Ah7-Ag8 que decide la partida, porque las negras no disponen de una segunda diagonal desde la cual su alfil pueda controlar la casilla g8. La partida podría concluir así: 7...Ac4 8.Ah7 Ad5 9.Ag8 Ae4 10.Aa2 logrando la promoción del peón.

A

1 1.Ce4

2 1.Ad2 (también puede ser 1.Ae3, 1.Af4 o 1.Ac1)

3 1.Ad7

4 1.Ac5!

5 1.Rh1! Rf3 (1...Rxf1 tablas por ahogado) 2.Cg3!

6 1.Ah1! Rxh1 ( 1...Cg2+ 2.Re2 Rxh1 3.Rf1! con tablas) 2.Rf2! con tablas según ha sido estudiado anteriormente en esta colección.