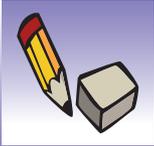


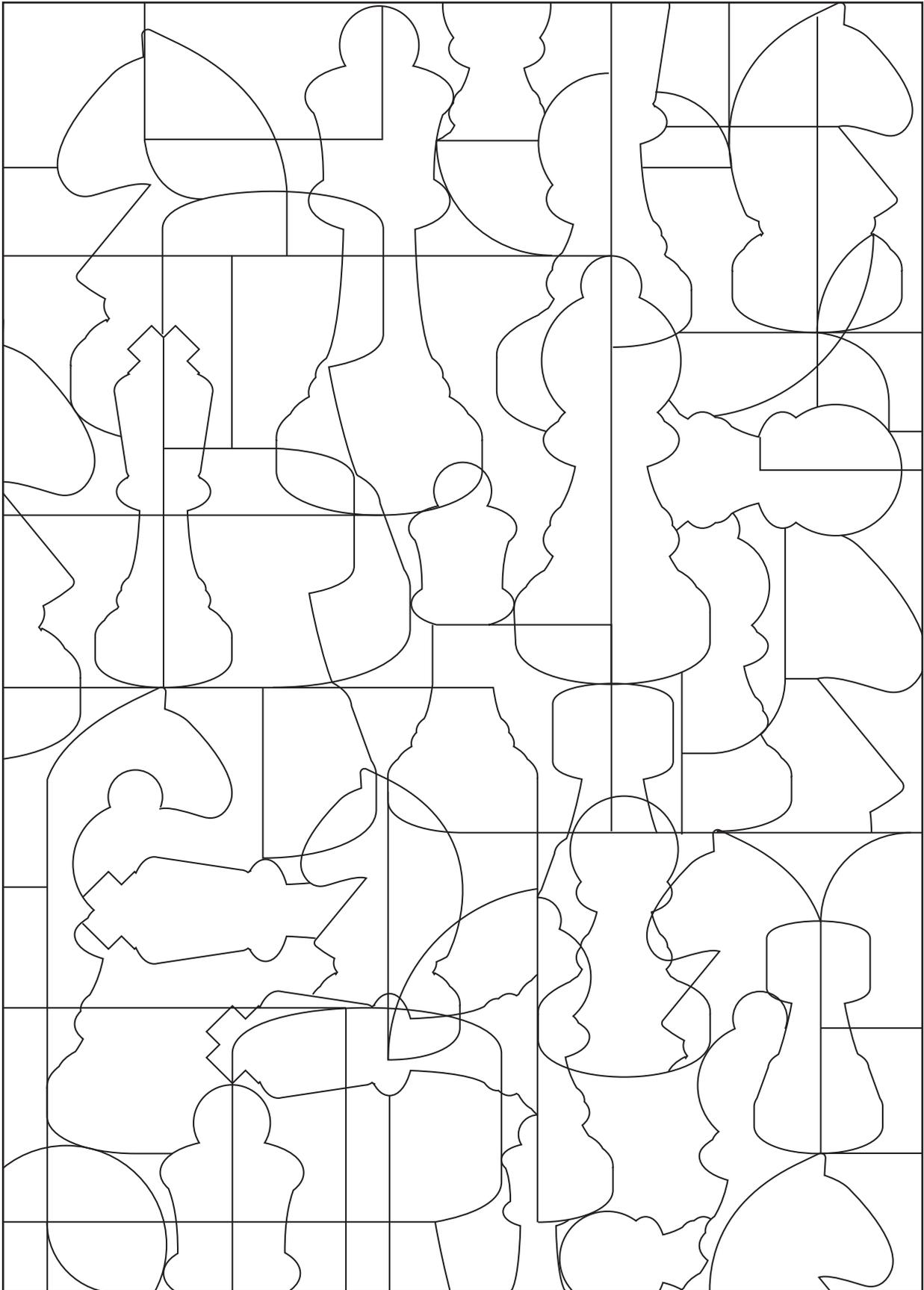
# Mate del pasillo

- Esquemas de mate
- Evitar el jaque mate





Encuentra las 6 piezas de ajedrez escondidas. Sólo debes colorear las piezas completas. Utiliza un color diferente para cada una de ellas.

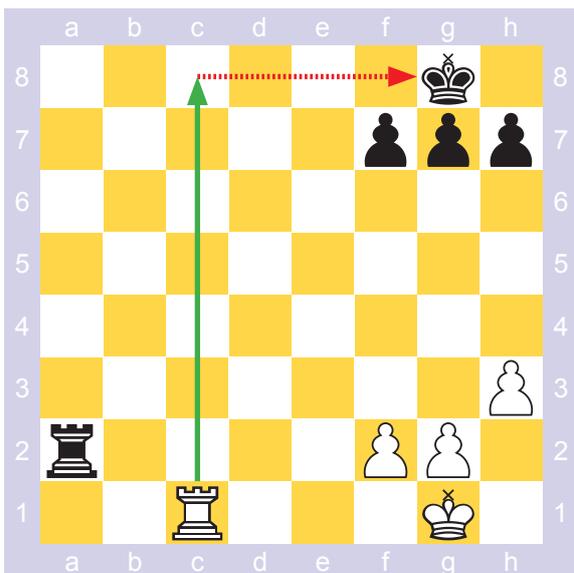




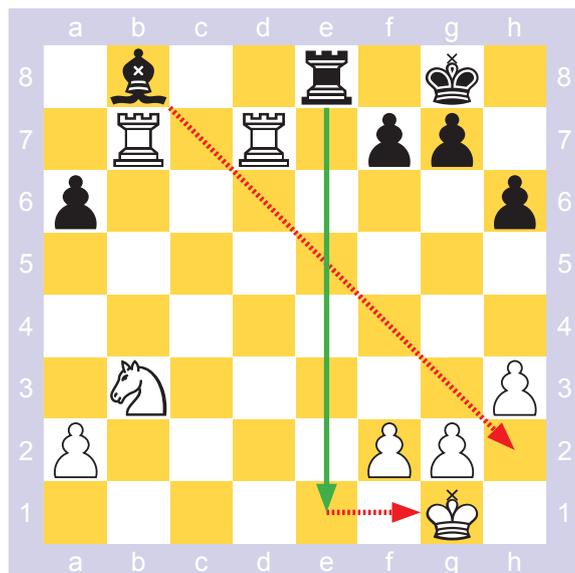
## Esquemas de mate

El rey recibe mate en su primera fila (fila 1 para las blancas y fila 8 para las negras).

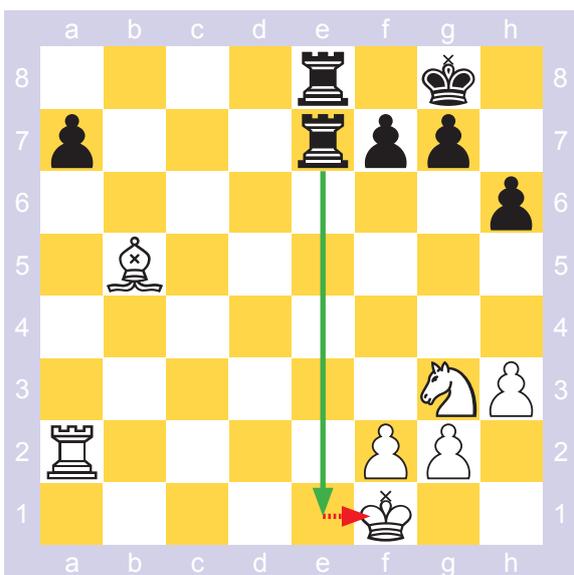
Este tipo de mate sólo se realiza con una torre o una dama.



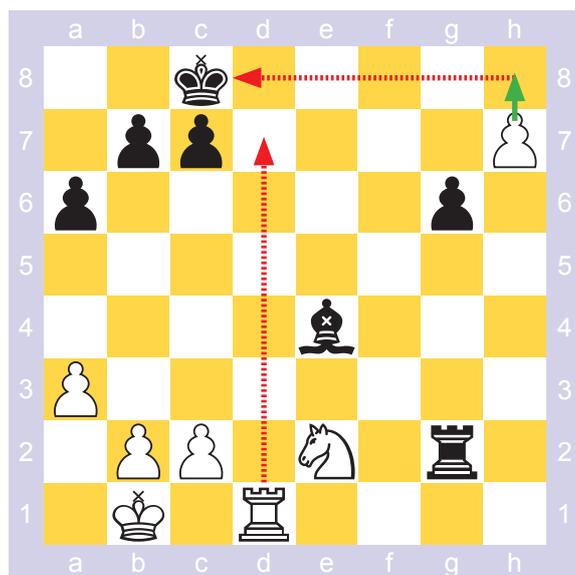
Los peones negros impiden que su rey pueda escaparse.



El alfil negro evita que el rey blanco pueda escaparse a h2.



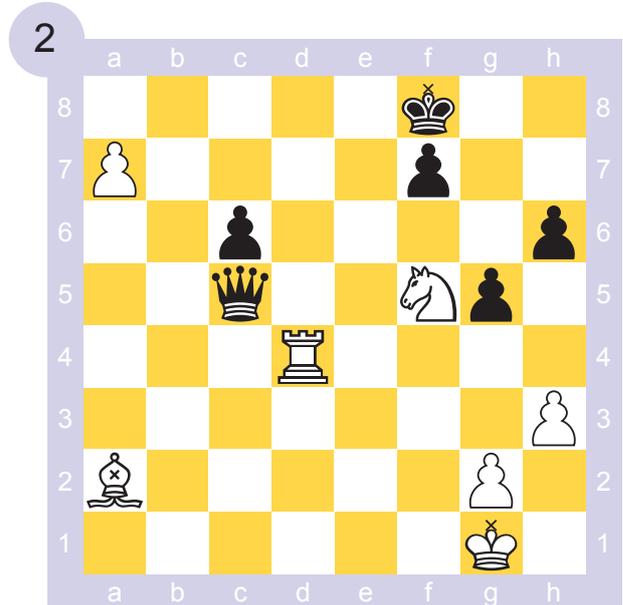
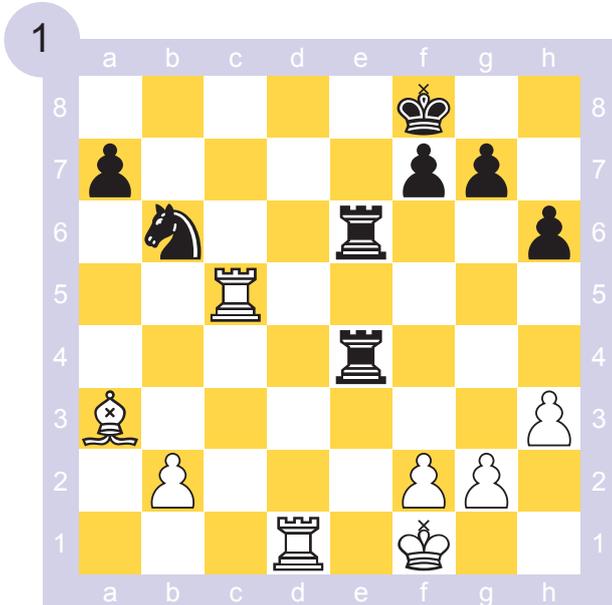
La torre en e8 está defendida por la otra torre negra.



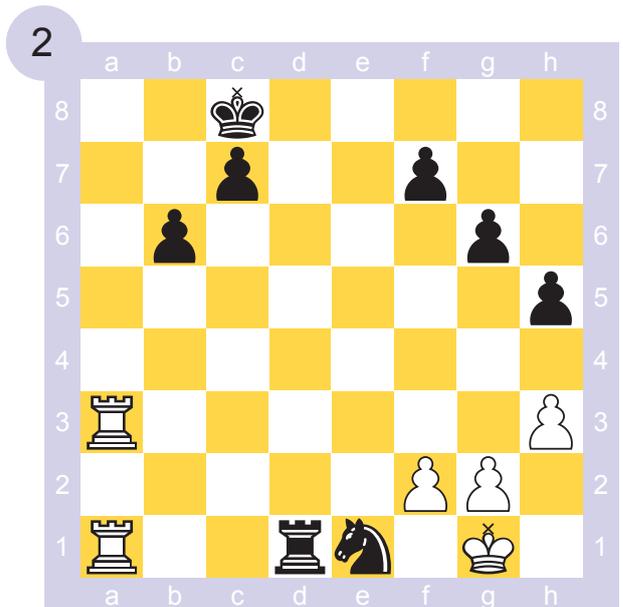
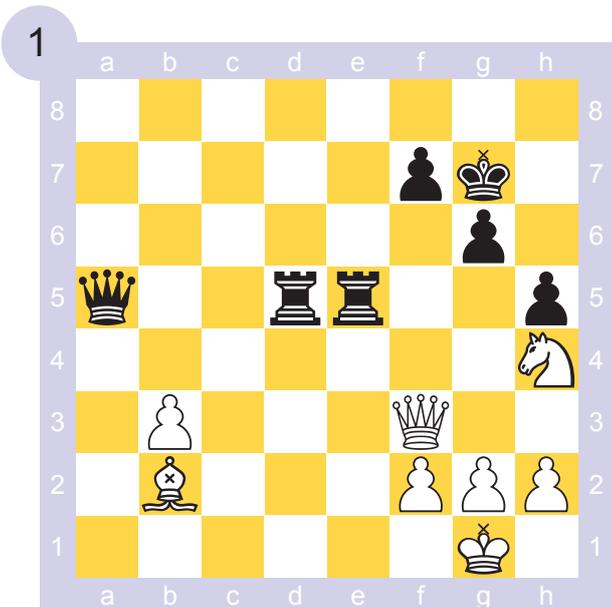
El peón al coronar se transforma en una dama o una torre.



Indica con una flecha qué jugada deben hacer las blancas para dar jaque mate.



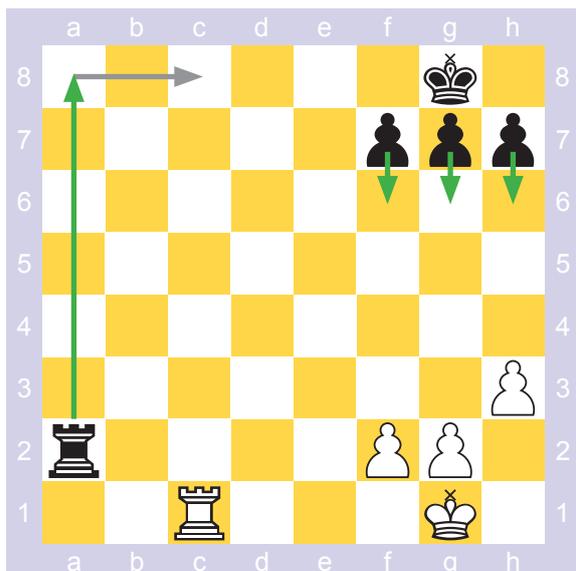
Indica con una flecha qué jugada deben hacer las negras para dar jaque mate.



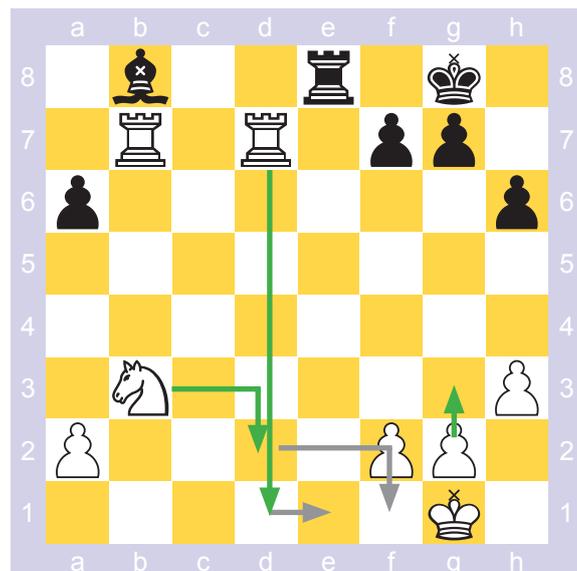


## Evitar jaque mate

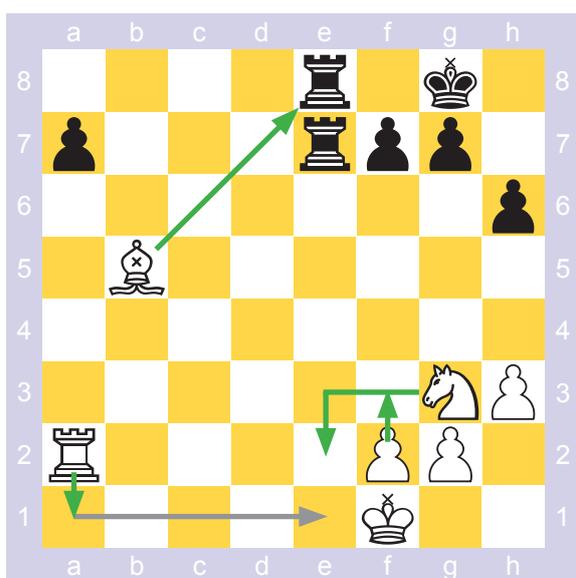
Normalmente se defiende las casillas de la fila del rey o se mueve alguna pieza para disponer de casillas de escapatoria.



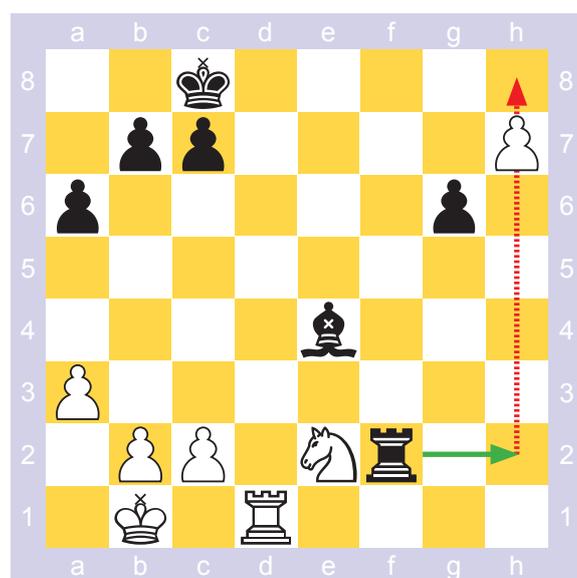
Las negras pueden defender con su torre o avanzar alguno de sus peones.



Además de las anteriores soluciones, también se puede interponer el caballo en f1.



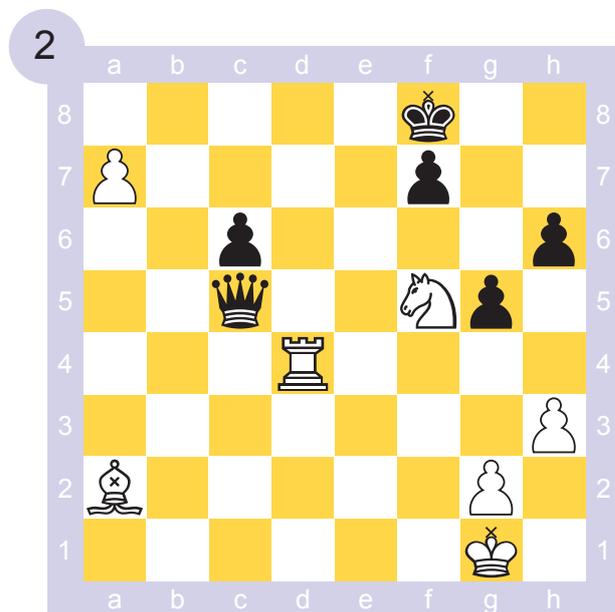
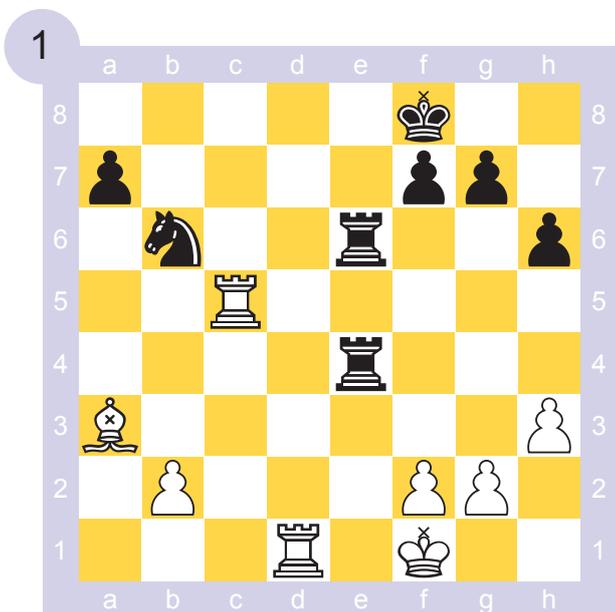
En este caso, también se puede capturar una torre negra con el alfil.



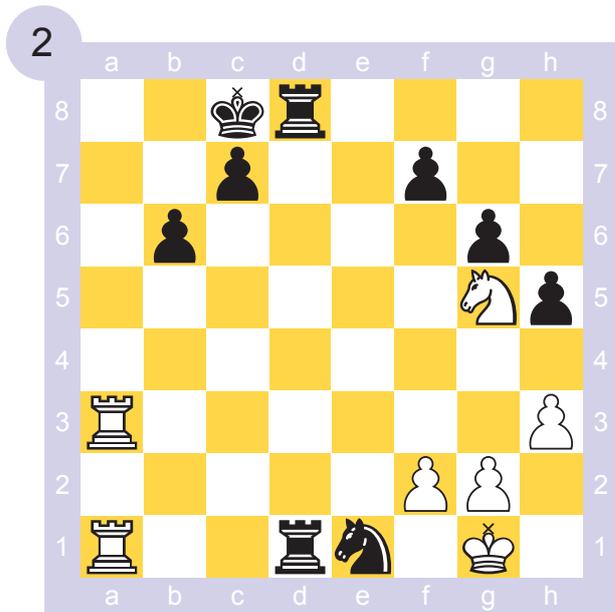
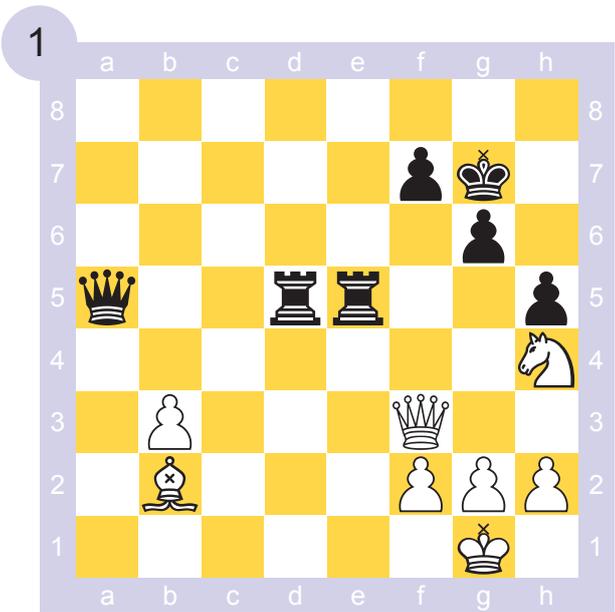
La mejor defensa es ir a la casilla h2 para luego capturar el peón blanco.



Indica con flechas qué jugadas pueden hacer las negras para evitar el jaque mate.



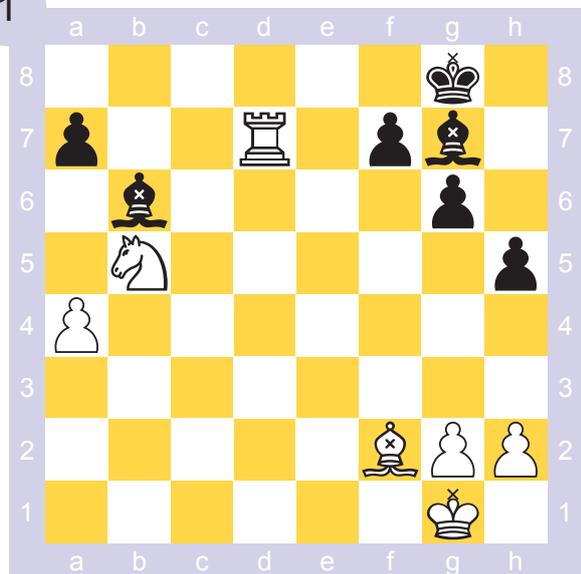
Indica con flechas qué jugadas pueden hacer las blancas para evitar el jaque mate.



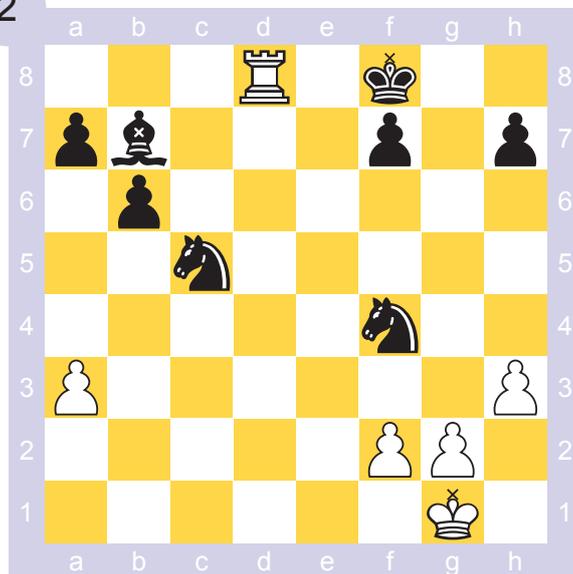


Marca las casillas donde colocarías la pieza indicada al pie del tablero para conseguir una posición de jaque mate.

1

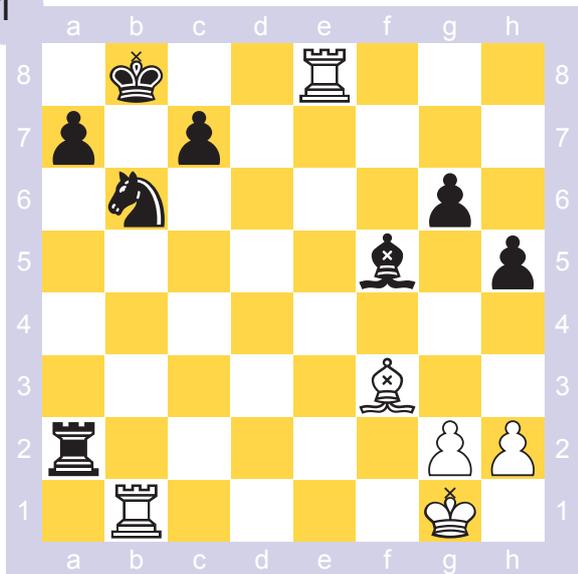


2

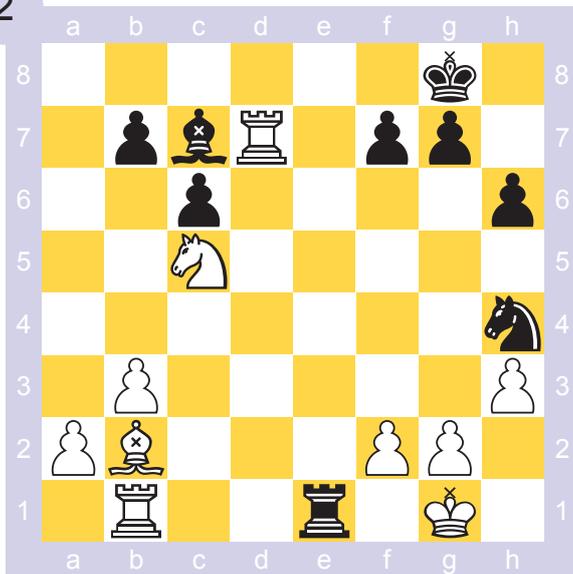


Rodea con un círculo las piezas del tablero que se deben quitar para que quede una posición de jaque mate.

1

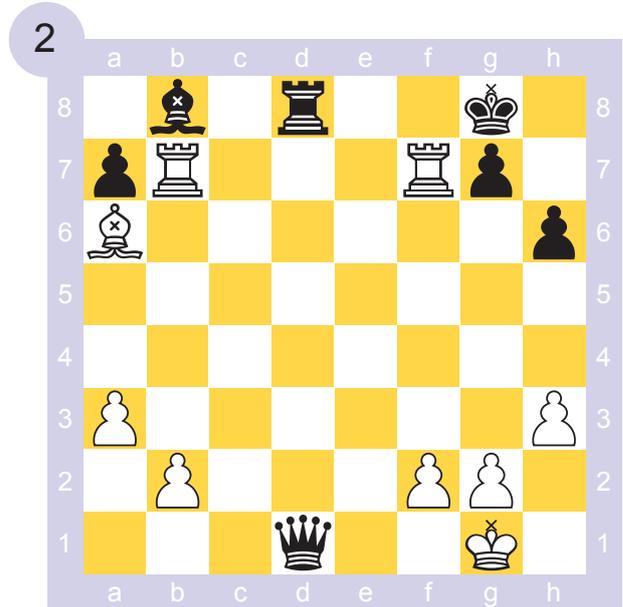
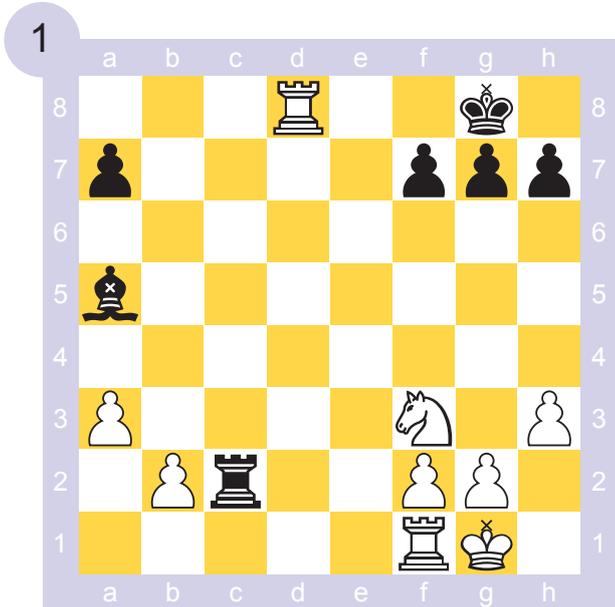


2

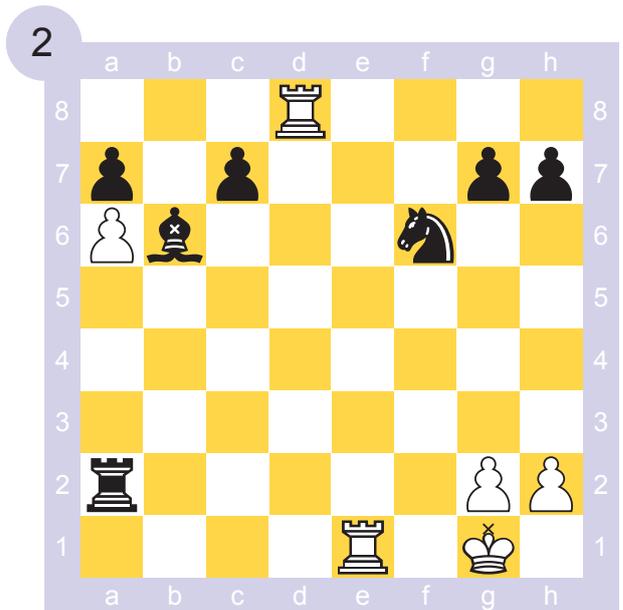
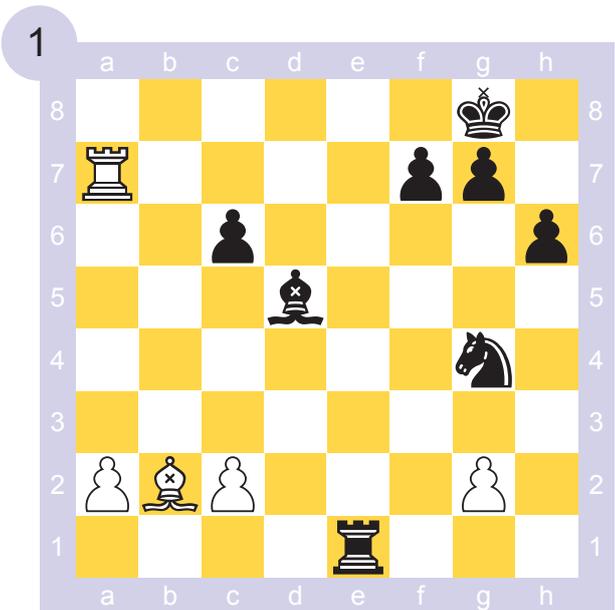




Marca las casillas donde colocarías la pieza indicada al pie del tablero para convertir un jaque al rey en jaque mate.



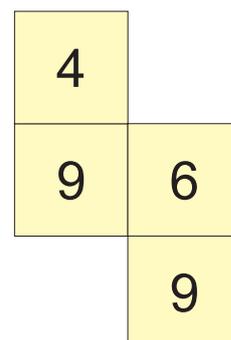
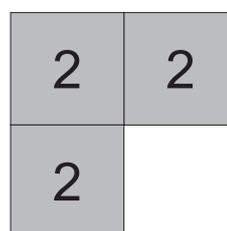
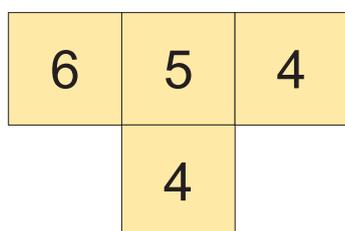
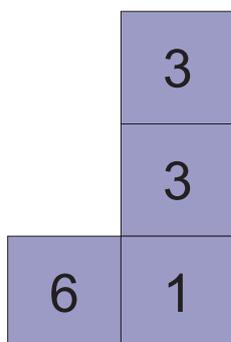
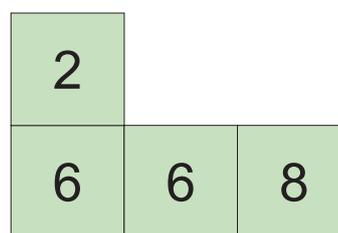
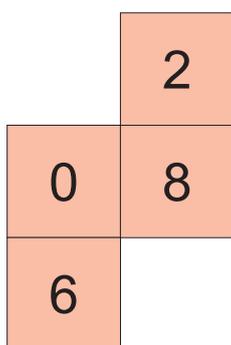
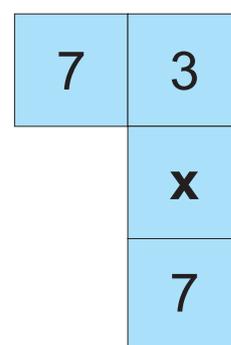
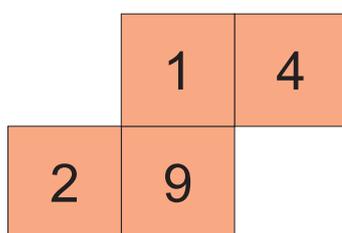
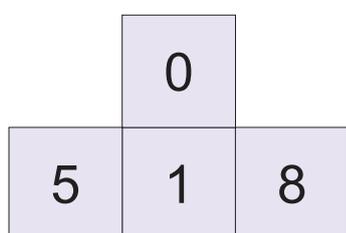
Marca las casillas donde colocarías el rey que falta para que quede una posición de jaque mate.





Coloca las piezas coloreadas del puzzle de la parte inferior para que la multiplicación sea correcta.  
Colorea las casillas del puzzle con el color correspondiente.

			7	3				4
				x				
<hr/>								
			7					
<hr/>								

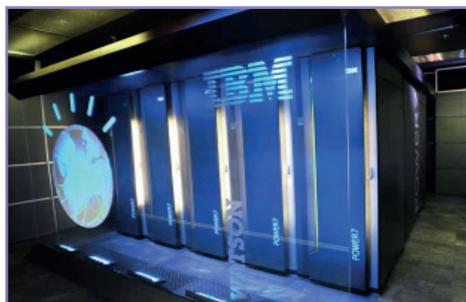




Clasifica y ordena los siguientes párrafos para poder leer correctamente las dos noticias.  
Anota los números de los textos en los cuadrados.



Computadoras de ajedrez



Kasparov - Deep Blue



1

Era la primera vez que una computadora derrotaba a un campeón del mundo con ritmo de juego lento.

5

Las computadoras fueron mejorando su nivel de ajedrez porque se iba incrementando la velocidad de cálculo de los nuevos procesadores informáticos.

2

Actualmente, hay cientos de motores de ajedrez muy buenos y gratuitos. Estos motores se utilizan en programas de ordenador para jugar al ajedrez.

6

En 1996, la computadora Deep Blue de IBM logró que Kasparov perdiera su primera partida contra una computadora.

3

En 1968, el MI David Levy realizó una apuesta, que ganó. Afirmó que ninguna computadora de ajedrez sería capaz de derrotarle en diez años, bajo condiciones de torneo.

7

Esto originó un gran debate sobre si el jugador más fuerte de ajedrez era una máquina (Deep Blue de IBM).

4

En mayo de 1997, una versión mejorada de Deep Blue derrotó a Kasparov en un encuentro de 6 partidas por 3'5-2'5.

8

A finales del siglo XX el mercado de las computadoras dedicadas al ajedrez ya no pudo competir con los rápidos procesadores de las computadoras personales.



Completa los circuitos numéricos del tablero con las siguientes casillas.

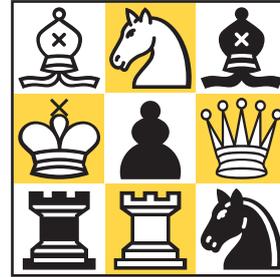
2	2	3	4	5	6
6	7	8	10	11	30
+	+	+	x	x	x

	10	=	8	+	2			
				+				
				6	=	2	x	3
				+				
	4			1	x	6	=	6
	+			=				x
	7	+	2	=	9			5
	=							=
	11							30

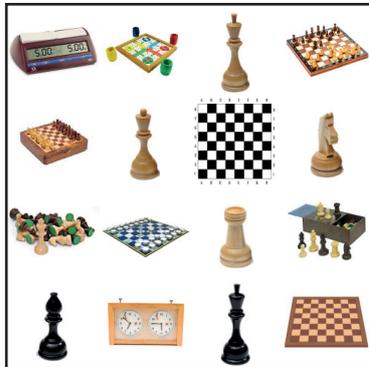


Rodea con un círculo las imágenes que sólo se encuentran en uno de los dos tableros.

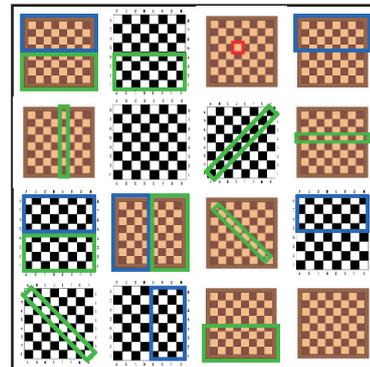
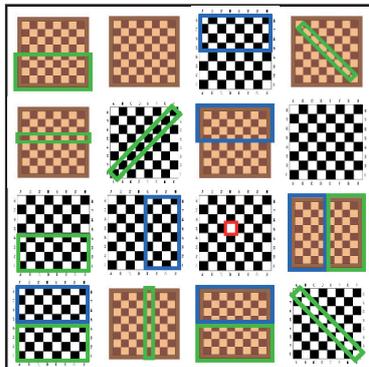
1



2



3



4

