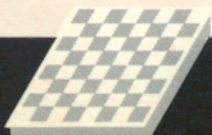


Patrick Gonneau

# ¡GANA!



martínez roca



**BIBLIOTECA**  
**DE INICIACIÓN AL AJEDREZ**

**La Biblioteca de Iniciación al Ajedrez** presenta un método nuevo y completo para aprender este juego.

Si en **¡Juega!**, el anterior volumen de esta serie, se ofrecían los principios fundamentales del ajedrez, ahora este nuevo libro va dirigido a aquellos que ya dominan las reglas y desean abordar partidas más difíciles y elaborar un plan de juego ganador.

El autor continúa su diálogo con el lector, obligándole a pensar los mejores movimientos posibles y mostrándole las celadas que deben evitarse. La estrategia se desarrolla paso a paso mediante fichas ilustradas con ejercicios y diagramas. Las soluciones se comentan ampliamente al final del libro.

**¡GANA!**

Si usted desea estar informado de nuestras publicaciones, s rvase remitirnos su nombre y direcci n, o simplemente su tarjeta de visita, indic ndonos los temas que sean de su inter s.

Ediciones Mart nez Roca, S. A.  
Dep. Informaci n Bibliogr fica  
Gran Via, 774 08013 Barcelona

# ¡GANA!

*Patrick Gonneau*

*Profesor de Matemáticas*

*Biblioteca de Iniciación al Ajedrez*

Ediciones Martínez Roca, S. A.

Traducción de Joseba Biozdun

Diseño cubierta: Romi Sanmartí/V. Ripoll

Título original: *À toi de gagner*

© Hatier, París

© 1991, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gran Via, 774, 7.º, 08013 Barcelona

ISBN 84-270-1503-8

Depósito legal B. 906-1991

Impreso por Libergraf, S. A., Constitució, 19, 0814 Barcelona

*Impreso en España — Printed in Spain*

---

# Sumario

---

## I – «¿Y SI APRENDIÉRAMOS A JUGAR?»

- 1 a 6 Ante el tablero
- 7 Lista de chequeo
- 8 El mate del pastor
- 9 a 18 Valoración
- 19 a 22 El plan de juego

## II – «¿Y SI APRENDIÉRAMOS A COMBINAR?»

- 23 a 25 Ataques y defensas
- 26 y 27 Cambios
- 28 Recontando
- 29 y 30 La horquilla
- 31 y 32 La enfilada
- 33 y 34 La batería
- 35 Jaque al descubierto y ganancia
- 36 Jaque al descubierto y mate
- 37 La clavada
- 38 La clavada, arma de ataque
- 39 y 40 Sacrificios de desviación
- 41 y 42 Sacrificios de atracción
- 43 y 44 La intercepción
- 45 a 47 ¿Cómo salvar una partida?

- 48 ¡A mí no me la pegan!
- 49 Contra una enfilada
- 50 y 51 Contra una clavada
- 52 a 54 Contra una batería
- 55 a 58 Contra una horquilla
- 59 a 62 Las celadas

## III – «¿Y SI APRENDIÉRAMOS DE FINALES?»

- 63 y 64 El cuadrado del peón
- 65 Casos particulares
- 66 y 67 Tomar la oposición
- 68 a 71 Las casillas ganadoras
- 72 y 73 El escapado
- 74 y 75 Llegada peligrosa
- 76 Los peones del borde del tablero
- 77 Peones laterales
- 78 y 79 ¿Puede ayudar una pieza menor?
- 80 a 83 Con los peones de los demás casos
- 87 Los peones bloqueados
- 88 Finales de peones
- 89 Otros finales
- Conclusión

## RESPUESTAS Y COMENTARIOS

---

En *¡Juega!*, Patrick Gonneau iniciaba al juego del ajedrez mediante un diálogo sencillo y lleno de complicidad con el niño. En este segundo volumen, *¡Gana!*, el autor se dirige a los que ya dominan las bases del juego y por tanto pueden abordar partidas más difíciles. El niño aprende, pieza a pieza, cómo evitar las celadas del adversario al tiempo que organiza su plan para la victoria.

## Cómo utilizar este libro

- *Si estáis sin monitor*

Intentad primero encontrar solos la solución, sin mirar las respuestas.

Verificad en seguida si vuestras respuestas son exactas.

No ir demasiado rápido, no completéis el cuaderno en una sola tarde; hay que tomarse tiempo para asimilarlo.

- *Si tenéis monitor*

Algunas fichas son muy fáciles; se pueden hacer varias por sesión si los lectores «contactan».

Cada lector tendrá preferentemente su libro para rellenar. Si no, se limitará a indicar las posiciones sobre la pizarra.

Cada noción deberá ser objeto de un pequeño curso previo, pues la misma lámina sólo sirve para verificar si la noción ha sido entendida.

---

## «¿Y si aprendiéramos a jugar?»

- *Hola, Jerónimo. ¡Me alegro de verte otra vez!*
  - *¡Y yo también!*
  - *¿Has progresado algo?*
  - *¡Cómo no! ¡Con la de cosas que me enseñaste en el primer libro!*
  - *Pues ahora podré enseñarte... ¡a jugar!*
  - *¡Pero si ya sé!*
  - *No. Te sabes las reglas y lo que se debe hacer, pero todavía no sabes jugar.*
  - *¿Y eso qué es?*
  - *Ya lo verás. Para empezar, te enseñaré a pensar.*
  - *No me gusta pensar.*
  - *Ya lo sé, pero cuando sepas en qué pensar, verás como sin querer te pones a pensar sin pensarlo siquiera (¿o no se dice así?).*
  - *Vale.*
-



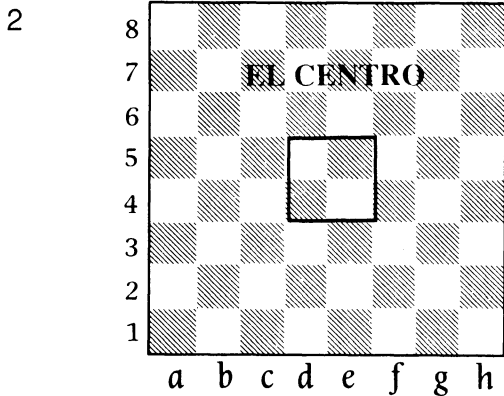
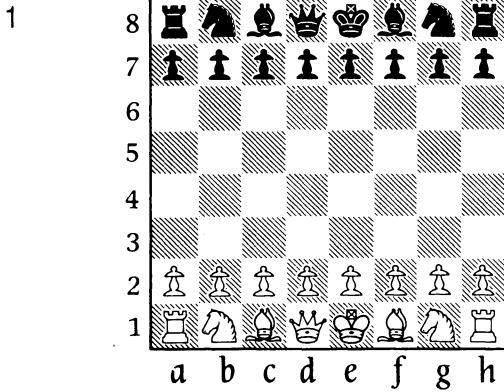
# Ante el tablero 1

● Tu primera jugada es muy importante, ¡quizás influya sobre toda la partida! Hay numerosas *aperturas* y llevan nombres científicos: la *italiana*, la *española*, la *francesa*, el *gambito Benko*, etcétera.

Más adelante tú mismo escogerás las aperturas que vas a estudiar con más detenimiento...

y en el momento de empezar el juego te decidirás por esta o aquella según tu humor, según el adversario y según la importancia de la partida.

Por ahora confórmate con aplicar los principios del desarrollo que se describen a continuación (cuando sepas jugar mucho, a veces podrás saltártelos, pero no ahora).



**Principio I:** Hay que ocupar o controlar el centro del tablero (con piezas o con peones).

● Por ejemplo e2-e4 ocupa una casilla del centro (e4) y controla otra (d5).



**Principio II:** No hay que mover inútilmente los peones de los flancos.

● Jugar por ejemplo h2-h4 para comenzar una partida es señal de una ignorancia total de los principios básicos.

1



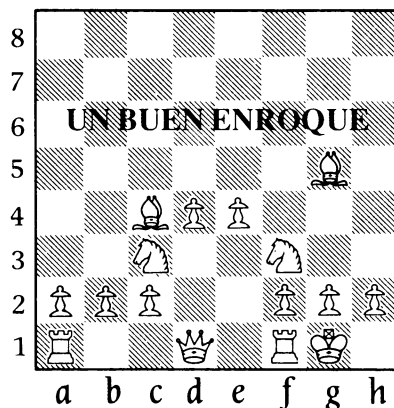
***Principio III: Hay que sacar piezas cuanto antes.***

Empezar por las piezas ligeras (suele ser un Caballo).

No sacar la Dama, pues sería arriesgarla inútilmente.

No colocar ninguna pieza en una casilla donde impida la salida de otra.

2

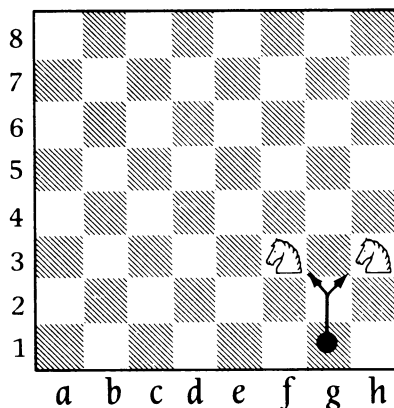


***Principio IV: Conviene enrocar tan pronto como sea posible, para llevar el Rey a lugar seguro y preparar la salida de las Torres.***

Por tanto, es imprescindible no mover el Rey al principio de la partida.

Más adelante veremos que el *Enroque corto* suele ser más defensivo, mientras que el *Enroque largo* viene a ser más ofensivo.

3

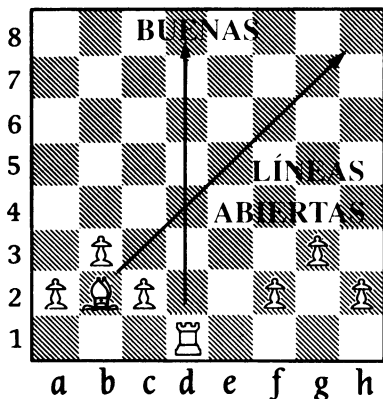


***Principio V: Las piezas ligeras son más eficaces cuando su acción apunta al centro del tablero.***

● ¡Cg1-h3 desde luego es inferior a Cg1-f3!

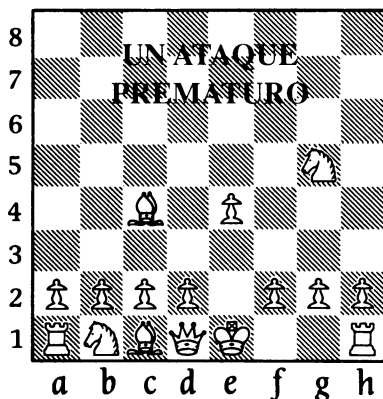
Para verlo basta contar cuantas casillas se controlan.

1



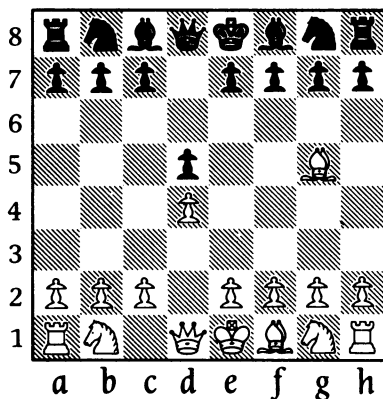
*Principio VI: Las piezas de «largo alcance» (Dama, Torre, Alfil) son más eficaces sobre las líneas abiertas, es decir libres de peones, o sobre líneas que pueden quedar abiertas con facilidad.*

2



*Principio VII: No hay que atacar sin antes haber sacado suficiente material.*

3



*Principio VIII: No hay que mover varias veces seguidas la misma pieza o el mismo peón.*

Por tanto, no hay que colocar una pieza donde pueda ser expulsada en seguida por el adversario... excepto cuando tengamos un buen motivo para ello.

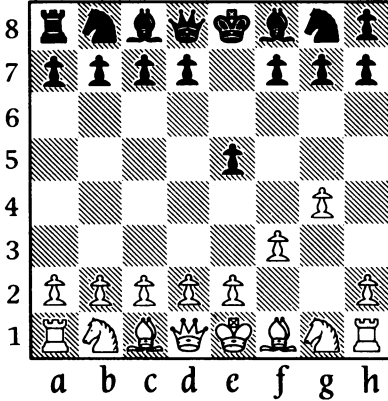
● Aquí la salida del Alfil es inferior, porque después de h7-h6 tendrá que volverse atrás.

# Ante el tablero 4

Tiene las Blancas un principiante.

Indica qué principios no ha respetado, y cómo van a aprovecharlo las Negras.

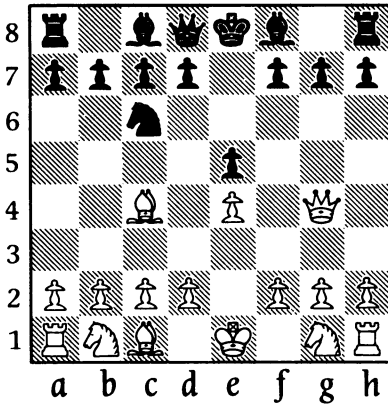
1



¡El mate del loco!

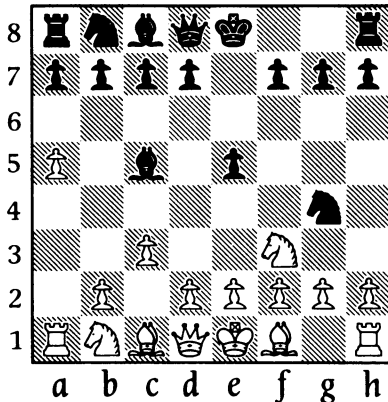
- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 1. | g2-g4 | e7-e5 |
| 2. | f2-f3 | ???   |

2



- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2-e4  | e7-e5  |
| 2. | Af1-c4 | Cb8-c6 |
| 3. | Dd1-g4 | ???    |

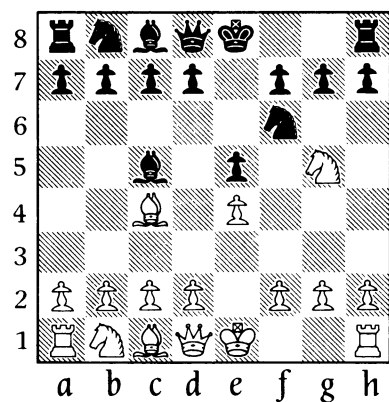
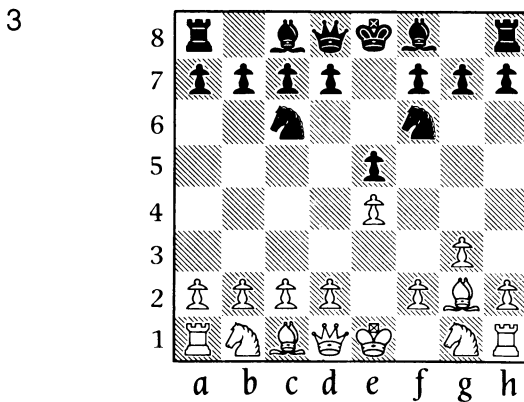
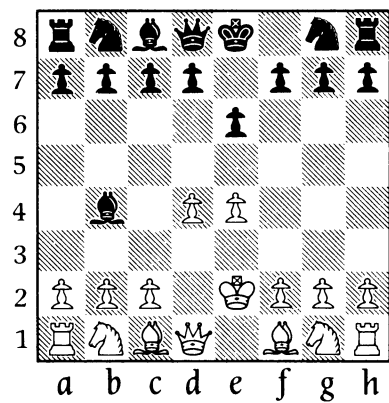
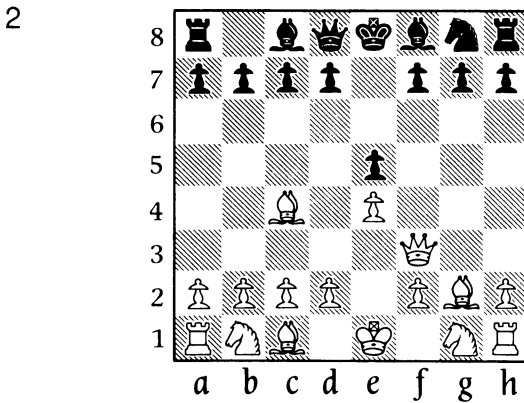
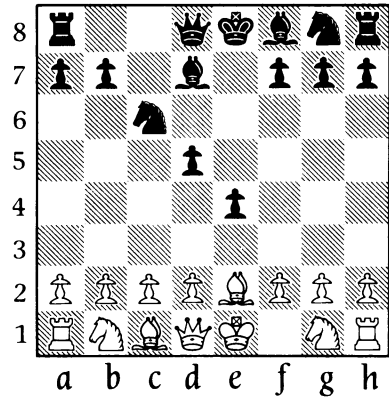
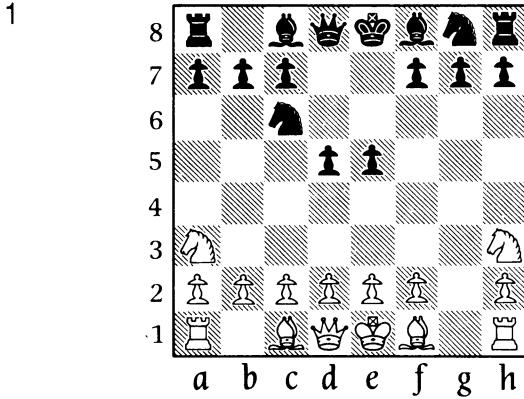
3



- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | a2-a3  | e7-e5  |
| 2. | Cg1-f3 | Cg8-f6 |
| 3. | a3-a4  | Af8-c5 |
| 4. | a4-a5  | Cf6-g4 |
| 5. | c2-c3  | ???    |

# Ante el tablero — 5 —

Indica, para cada una de las posiciones siguientes, qué principios visiblemente no han respetado las Blancas.



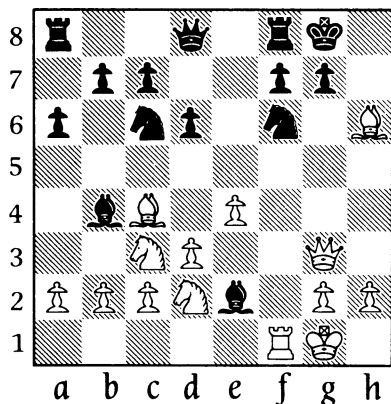
# Ante el tablero 6

Veamos una partida.

Indica, para cada movimiento de las Blancas, qué principio del desarrollo aplican. Explica por qué no es un error el movimiento 6.º de las Negras (h7-h6), aunque parezca contrario a los principios del desarrollo.

1.	e2-d4	e7-e5
2.	Cg1-f3	Cb8-c6
3.	Af1-c4	Cg8-f6
4.	d2-d3	Af8-b4+
5.	Cb1-c3	0-0
6.	0-0	h7-h6
7.	Ac1-e3	d7-d6
8.	Cf3-d2	Ac8-e6
9.	f2-f4	e5 × f4
10.	Ae3 × f4	a7-a6
11.	Dd1-f3	Ae6-g4
12.	Df3-g3	Ag4-e2
13.	Af4 × h6	

Posición alcanzada después de la 13ª jugada del blanco:



- ¿Por qué las Negras no pueden tomar el alfil en h6?
- ¿Qué pasaría si las Negras tomaran la Torre del blanco?
- Después de 13. ... g7-g6, ¿cómo terminarías tú la partida?

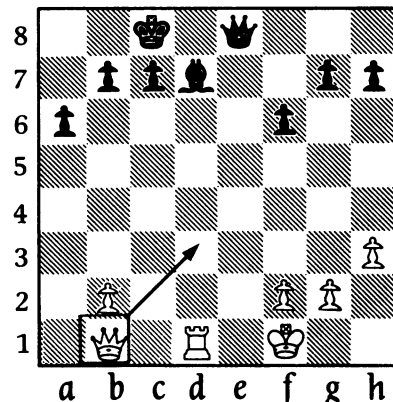
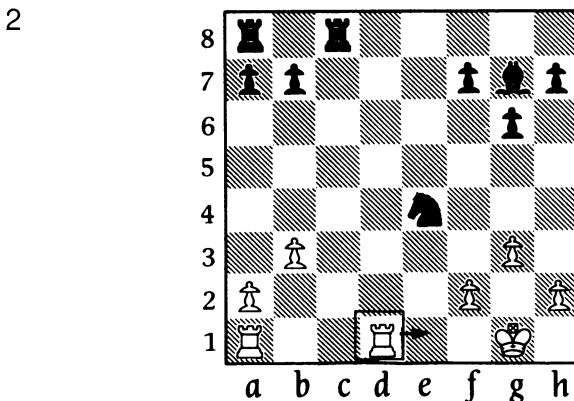
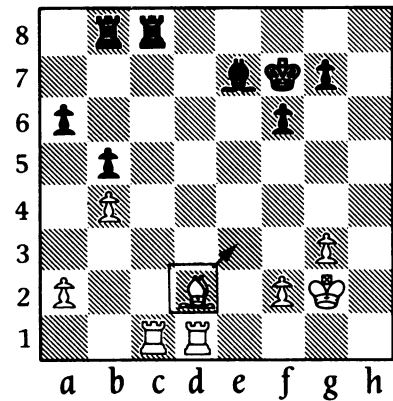
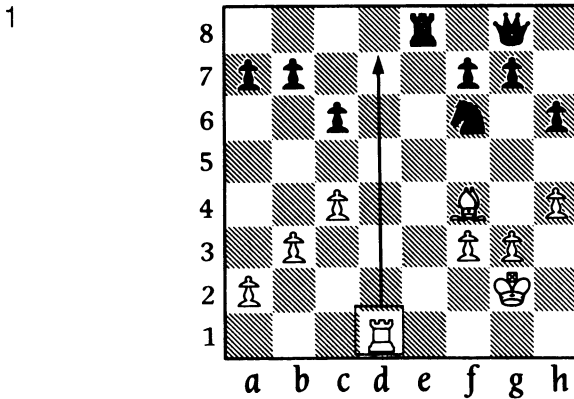
# Lista de chequeo ————— 7 —————

Para evitar los errores garrafales, tienes que hacer como el aviador antes de despegar. Plan-téate una lista de preguntas *vitales*.

- A) La pieza que acaba de mover mi adversario, ¿ataca alguna de las mías?
- B) ¿Me amenaza con un jaque y mate?
- C) ¿Se ha movido para abrir paso al ataque de otra pieza adversaria?
- D) ¿Sirve para defender otra pieza o un mate?
- E) La pieza que quiero mover, ¿se expone a ser tomada?
- F) ¿Está defendiendo a otra? ¿Está evitando un mate?
- G) ¿Está mi Dama en lugar seguro?

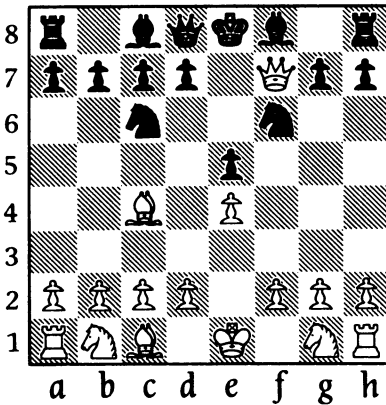
Haz tu propia lista: cuanto más sepas jugar, más larga te saldrá. Al principio consideras las amenazas del movimiento siguiente, luego a dos movimientos vista... etcétera.

- En estos tableros, fíjate en lo que quieren mover las Blancas e indica por qué no deberían hacerlo, según la lista de chequeo.



# El mate del pastor — 8 —

¡El terror de los principiantes! Hay que conocerlo para saber evitarlo.  
Veamos cómo se produce:



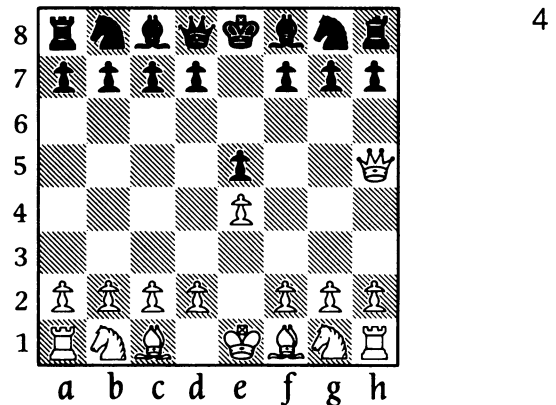
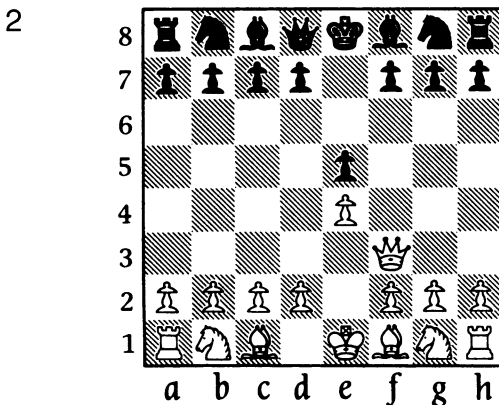
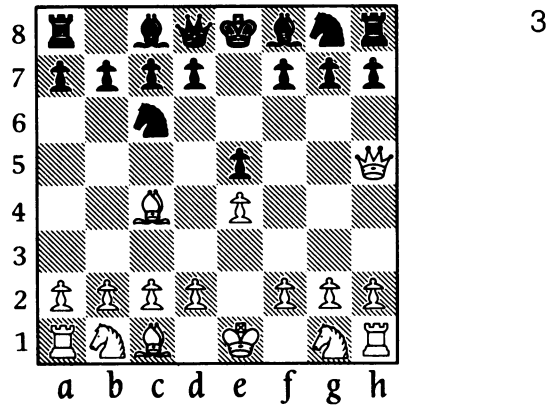
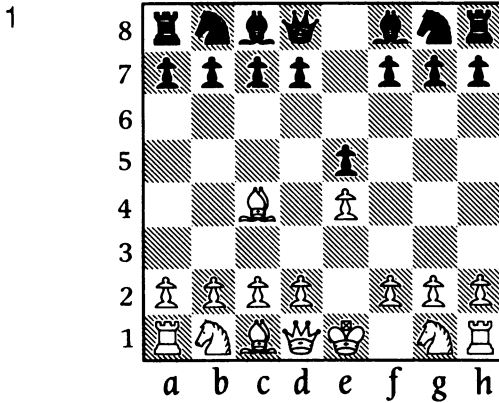
- |    |               |        |
|----|---------------|--------|
| 1. | e2-e4         | e7-e5  |
| 2. | Af1-c4        | Cb8-c6 |
| 3. | Dd1-h5        | Cg8-f6 |
| 4. | Dh5 × f7 mate |        |

● No es conveniente intentar el mate del pastor, como no sea contra un principiante muy novato.

¿Por qué? (¿Cuáles son los principios del desarrollo que no se respetan?)

● Hay otras variantes, pero el principio siempre es el mismo: la Dama quiere pegarse al Rey (el beso de la muerte) defendida por otra pieza.

● En las posiciones siguientes tú intentas dar el mate del pastor. Indica cómo podrán defenderse las Negras.



Hablemos de cosas serias... Ante una posición determinada, te toca formarte una «*valoración*» de la misma, como se dice: «Las Blancas están perdidas», «el negro está un poco mejor», «posición indiferente»... porque... tal o cual motivo. Cuanto mejor «afines» con tu valoración, mejor jugarás.

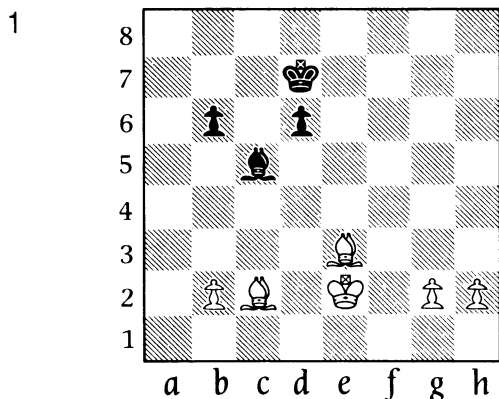
De acuerdo con esta *valoración* concebirás tus «*planes*»; al mismo tiempo debes considerar cuál podría ser la intención de tu adversario (¡muy importante!), y luego *elegirás todas las acciones que sean favorables a tu plan y que sirvan para perjudicar el plan de tu adversario*. ¡Mira si es fácil jugar al ajedrez!, al menos en teoría.

Para empezar te enseñaré cómo se «*valora*» una posición.

Hay que conocer para ello ciertos elementos *objetivos*.

Queda luego una parte psicológica e intuitiva, que ya irás descubriendo por ti mismo. Naturalmente, los elementos que se describen a continuación revisten más o menos importancia según la fase de la partida. Pueden compensarse o sumarse: la experiencia irá agudizando tu juicio para valorarlo.

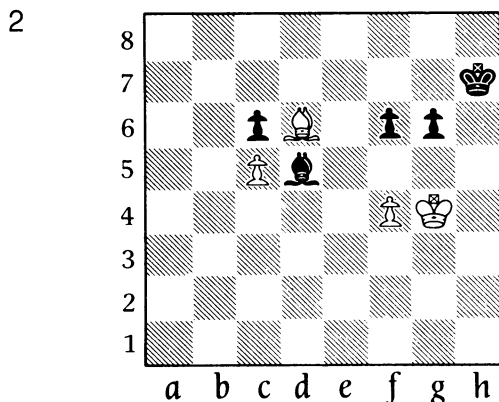
*Tras leer las indicaciones, intenta descubrir la continuación correcta:*



## ELEMENTO I: El material

Recordarás que si asignamos al peón el valor 1, la Dama vale 10, la Torre 5, y el Alfil y el Caballo 3. De este modo se puede valorar con objetividad el material.

● Aquí las Blancas están mejor, han ganado un Alfil y será suficiente.

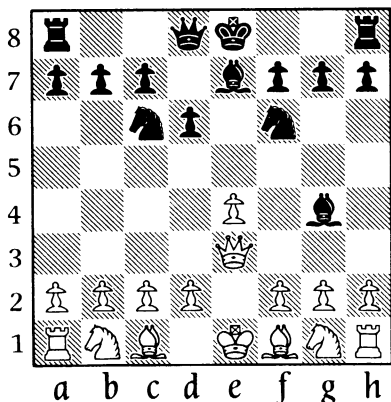


● Aquí el negro está mejor, tiene ventaja de un peón. Sin embargo, no será suficiente para ganar.

En los finales de partida, la presencia de Alfines de colores opuestos suele conducir a las tablas.

---

1

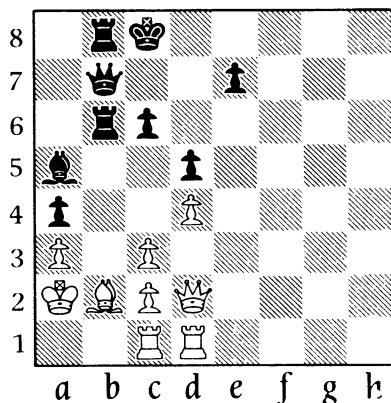


## ELEMENTO II: El desarrollo

Es decir, el número de piezas que han salido.

- ¡Aquí las Negras están claramente mejor! La única pieza que han sacado las Blancas es la Dama, precisamente la que no se debe arriesgar (esta posición resulta a menudo después de fracasar un intento de dar el mate del pastor).

2

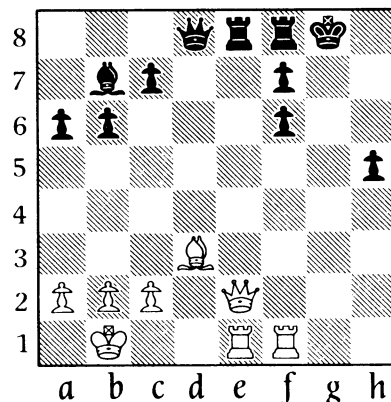


## ELEMENTO III: La actividad de las piezas.

Es decir, el número de casillas que cada pieza controla.

- El negro está claramente mejor, sus Torres y su Alfil controlan muchas más casillas que las mismas piezas del adversario.

3

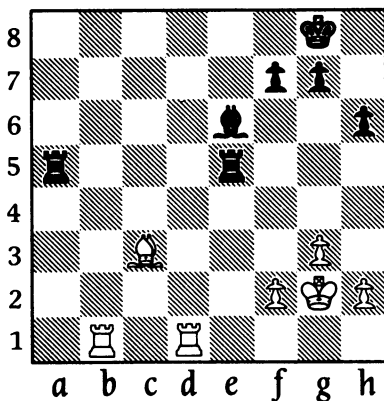


## ELEMENTO IV: La solidez del enroque

- El blanco ganará, porque el enroque de las Negras está hecho una ruina.

Este elemento tiene importancia a mitad de la partida; en los finales, por el contrario, a menudo el Rey debe salir a tomar parte en la lucha.

1

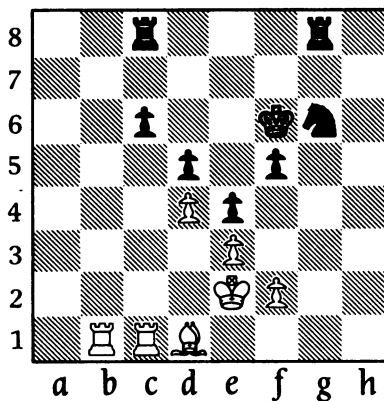


## ELEMENTO V: Las amenazas directas

Son las amenazas inmediatas de ganar material, dar mate o promover un peón.

- Aquí las amenazas  $Ac3 \times e5$  y  $Ac3 \times a5$  conceden ventaja a las Blancas.

2

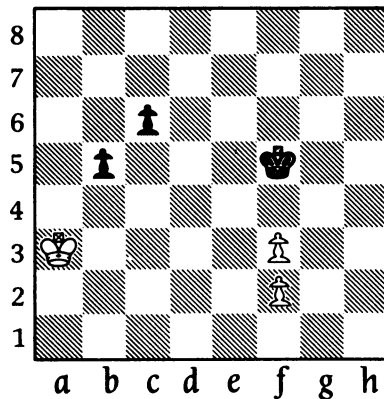


## ELEMENTO VI: Los peones atrasados

Son los que han quedado rezagados con respecto a los demás: son débiles porque no tienen detrás otros peones que puedan defenderlos.

- Aquí la posición de las Negras es mala, por causa de su peón atrasado en c6.

3

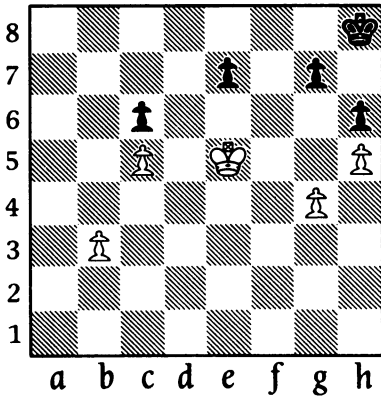


## ELEMENTO VII: Los peones doblados

Son los que, al estar situados en una misma columna, no pueden defenderse el uno al otro, y constituyen una debilidad.

- El negro ganará porque el blanco tiene los peones doblados.

1



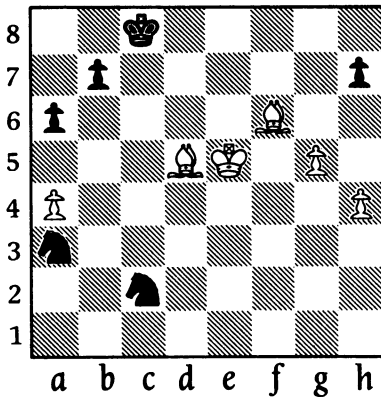
## ELEMENTO VIII: El peón aislado

Es el que no tiene ningún compañero en columna adyacente. Son también muy débiles.

Sin embargo, a veces un peón aislado en el centro puede ser un arma temible, pero es excepcional.

- Aquí ganarán las Blancas: la debilidad de los peones aislados negros es excesiva.

2



## ELEMENTO IX: La pareja de Alfiles

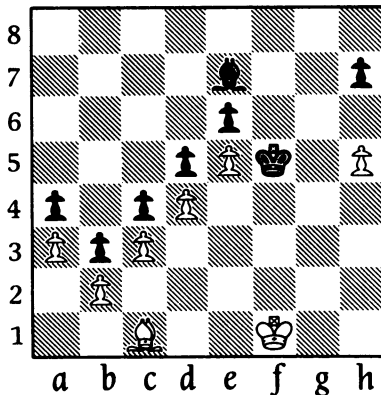
El haber conservado la pareja de Alfiles hasta el final puede ser decisivo para la victoria.

En particular, los dos Alfiles son más fuertes que los dos Caballos, y también más que un Alfil y un Caballo.

¡Recuérdalo durante los cambios de piezas en los comienzos de la partida!

Aquí las Blancas «están mejor» porque tienen la pareja de Alfiles.

3

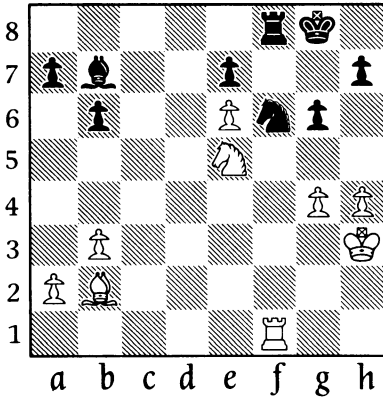


## ELEMENTO X: El Alfil «fuerte»

Al contrario de lo que suelen pensar los principiantes, el Alfil «fuerte» es el que corre sobre las casillas de color *contrario* al de las ocupadas por sus propios peones.

- Aquí las Blancas tienen sus peones en casillas negras. Por eso su Alfil «de casillas negras» es débil, y van a perder por su culpa.

1

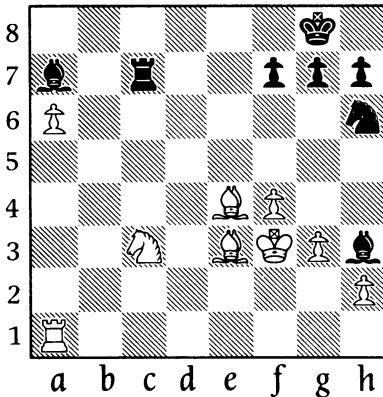


## ELEMENTO XI: Las casillas «fuertes»

Son aquellas desde donde podemos controlar un ataque, o donde nos hallamos en seguridad. En particular, cuando ningún peón del adversario nos puede desalojar de ella.

- Las Blancas están claramente mejor: dominan la casilla f7 y eso les permitirá lanzar un ataque decisivo.

2



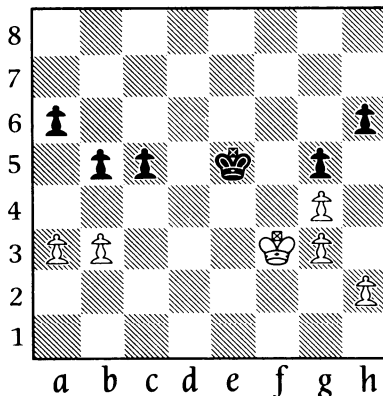
## ELEMENTO XII: El peón pasado

Es un peón que no tiene peón adversario delante, ni en las columnas adyacentes.

Cuesta mucho detenerlo, y por eso es un factor que asegura una ganancia.

- Aquí las blancas tienen un peón pasado (a6) que va a darles la victoria.

3

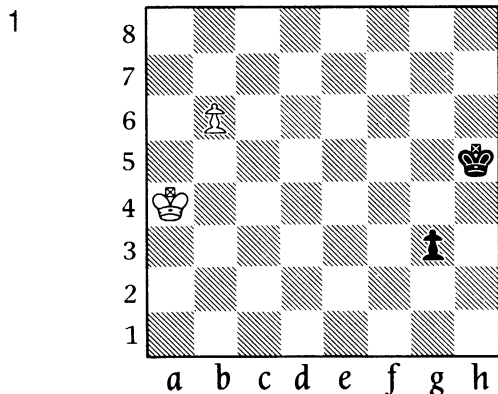


## ELEMENTO XIII: La mayoría

3 peones contra 2 en un flanco, por ejemplo, forman una «mayoría», lo que también promete una ganancia.

Suelen ser fuertes las mayorías formadas en el flanco de dama.

- Aquí el negro va a ganar gracias a su mayoría en el ala de dama (es decir, el lado izquierdo para las Blancas).



ELEMENTO XIV: El tiempo de ventaja

- Aquí hay igualdad material, pero como les toca mover a las Blancas, tienen la victoria asegurada.

ELEMENTO XV: Buena colocación de las Torres

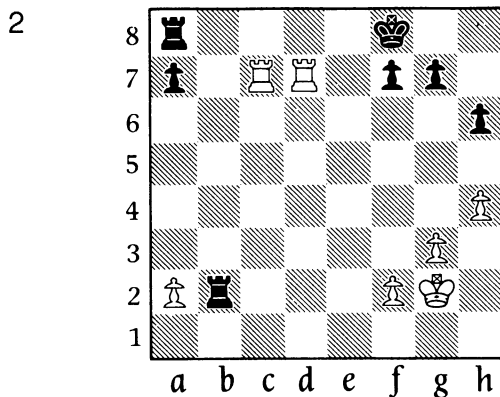
Dos Torres dominando columna abierta... o mejor aún, en la penúltima fila (es decir, en el terreno del adversario), pueden ser una ventaja de desarrollo decisiva.

- Las Blancas han logrado entrar con sus Torres en la penúltima fila y podrán hacer tranquilamente una matanza.

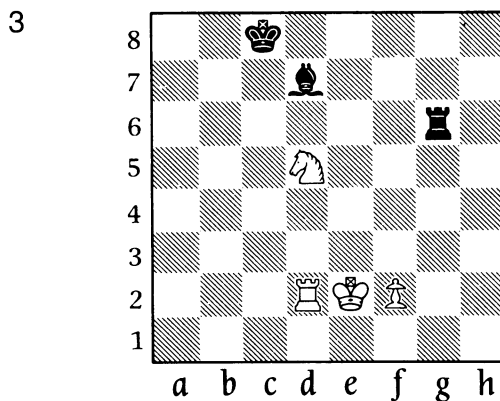
ELEMENTO XVI: Posibilidad de combinaciones

Éste es un elemento de valoración tan importante, que merece estudio aparte.

- Las Blancas van a ganar gracias a un tenedor.



*Un consejo para terminar: cuando estudies un posible cambio, acuérdate de todos estos elementos, y no entregues una pieza activa a cambio de una pasiva, un Alfil fuerte por un Caballo débil. Y atención a los peones.*



# Valoración ————— 15 —————

*He apuntado algunos elementos posicionales tomados de diferentes partidas. Atendiendo sólo a esos elementos, indica (marcando con un aspa la columna correspondiente) cómo valorarías esas partidas.*

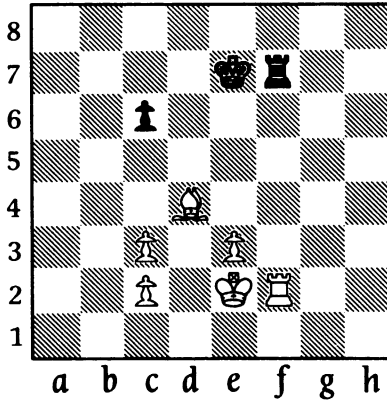
PARTIDA Nº	ELEMENTOS ANOTADOS		VALORACIÓN: ESTÁN MEJOR	
	DE LAS BLANCAS	DE LAS NEGRAS	LAS BLANCAS	LAS NEGRAS
1	Material: Rey, Torre, Alfil, Caballo y 3 peones	Material: Rey y Dama		
2	Material: Rey, 2 peones, 2 Alfiles y una Torre	Material: Rey, 2 peones, una Torre y 2 Caballos		
3	3 peones frente a 2 en el ala de dama			
4		Enroque muy perjudicado		
5	Un peón pasado			
6	Un peón atrasado			
7		Un peón aislado		
8	Peones sobre casillas negras, Alfil de casillas negras	Peones sobre casillas blancas, Alfil de casillas negras		
9	Peones doblados			
10	Peones doblados			
11	4 piezas sacadas	1 pieza sacada		
12	Torre en columna abierta			
13	Centro ocupado por piezas menores	Piezas menores en los flancos		
14		Tienen la pareja de Alfiles		
15	Un Caballo y varios peones	... contra un Alfil y varios peones, todos en casillas de igual color		
16	Un Alfil en diagonal cerrada	Un Alfil en diagonal abierta		

# Valoración

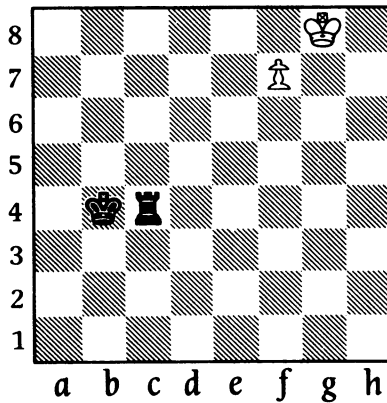
16

Indica tu valoración de cada una de estas posiciones, y explícala (no hace falta decir ninguna jugada).

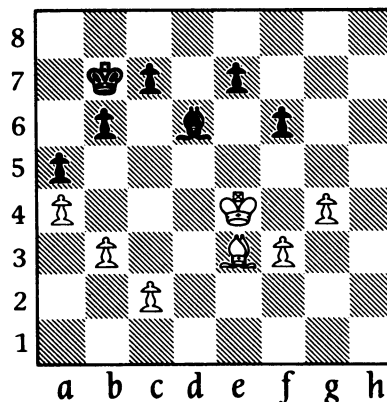
1



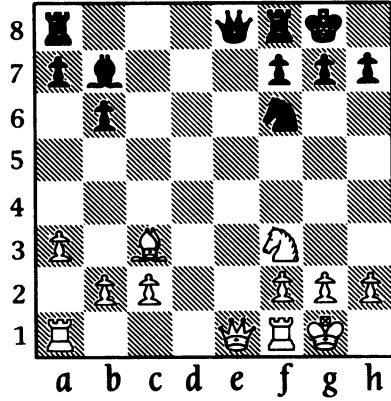
2



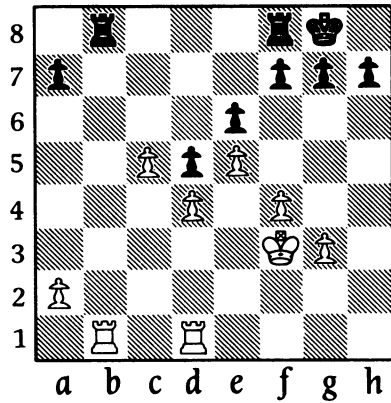
3



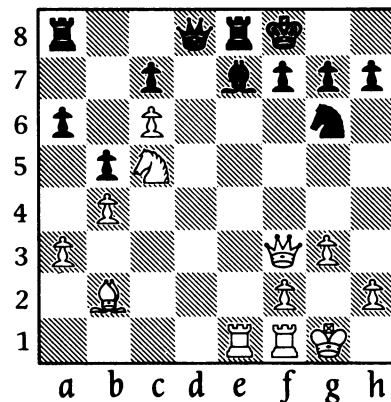
4



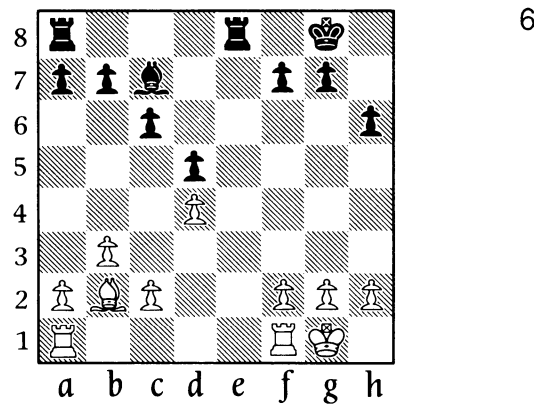
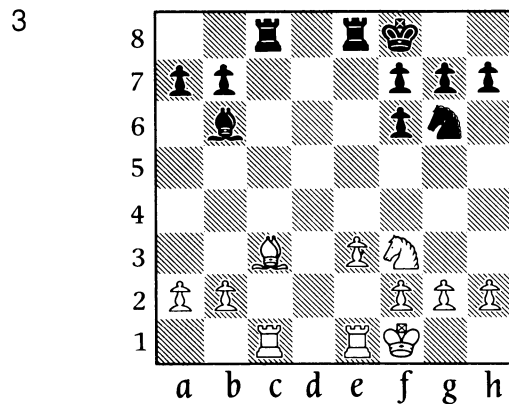
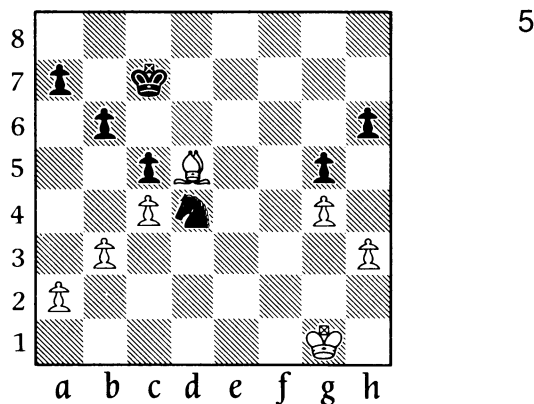
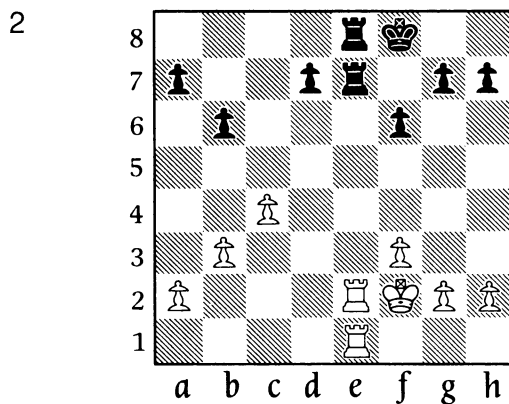
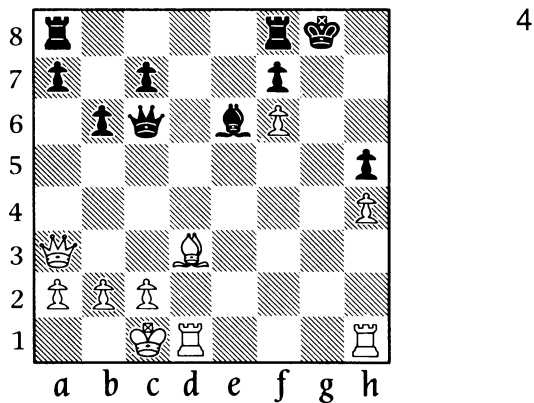
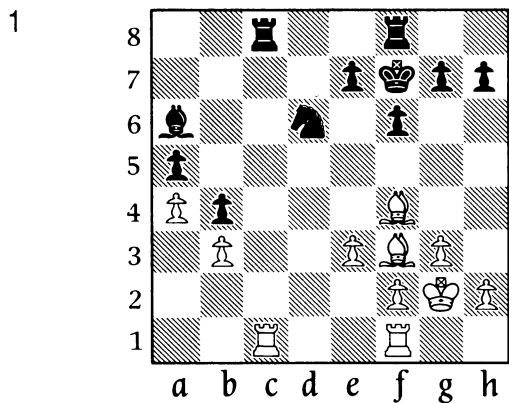
5



6

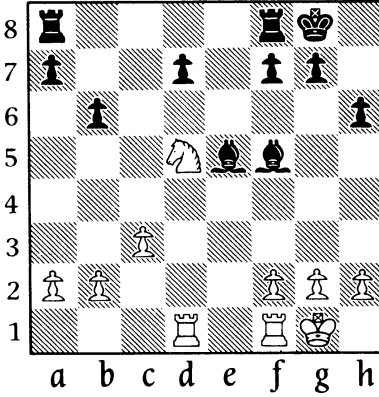


*El mismo ejercicio.*

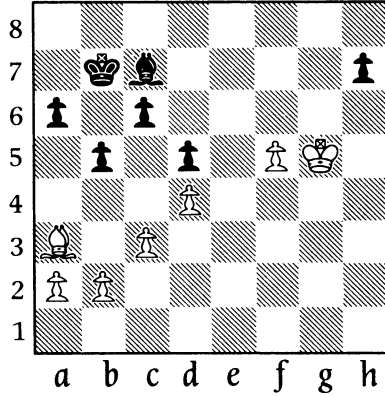


*El mismo ejercicio pero ¡atención!, que ahora es un poco más difícil: hay que examinar las ventajas de los dos campos antes de juzgar.*

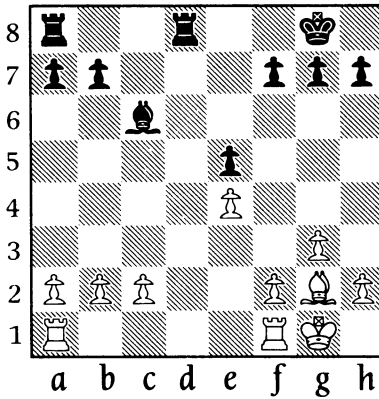
1



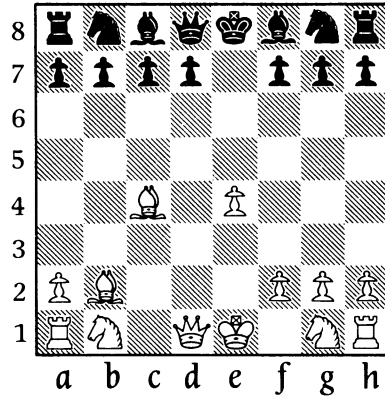
4



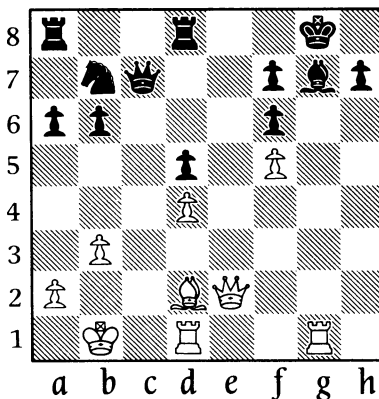
2



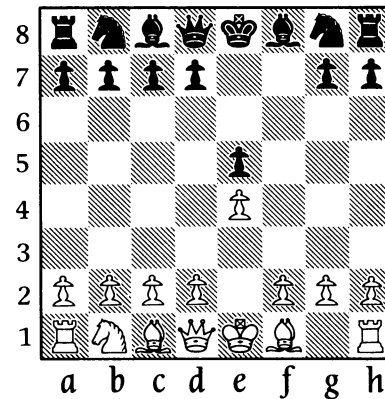
5



3



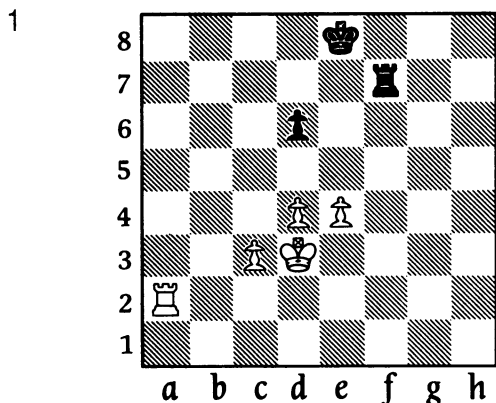
6



# El plan de juego — 19 —

He aquí cómo debes elegir tus movimientos:

*Después de valorar la posición, harás inventario de tus «objetivos» y de los del adversario, y luego elegirás los movimientos que más favorezcan tu plan y contraríen el del adversario.*



EJEMPLO 1: *Tú conduces las Blancas*  
 Valoración: Tienes ventaja material decisiva.

Plan: Cambiar las Torres y luego coronar los peones a Dama.

Plan del adversario: No cambiar las Torres.

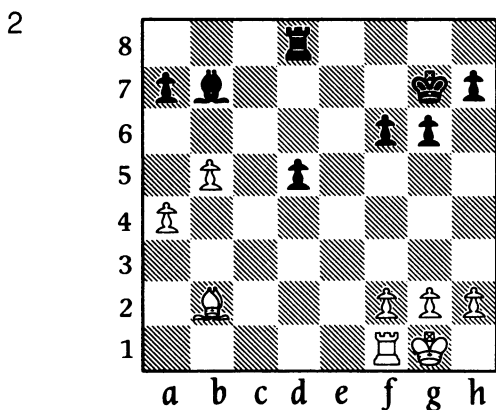
● Partida:

- |    |          |        |
|----|----------|--------|
| 1. | Ta2-a8+  | Re8-d7 |
| 2. | Ta8-a7+  | Rd7-e8 |
| 3. | Ta7 × f7 | etc.   |

EJEMPLO 2: *Vuelves a llevar las Blancas*

Valoración: las Blancas tienen ataque de mayorías por el flanco de dama (es decir, el lado donde se encuentra la Dama al comienzo de la partida); las Negras tienen dos peones aislados, pero uno de ellos está pasado. Las Blancas tienen una pieza mal desarrollada.

*Plan del blanco:* atacar el punto débil negro (peón aislado en a7) para convertir los peones de la mayoría en pasados, y activar la Torre que ahora no está jugando. *Plan del negro:* Promover a Dama su peón central aislado.



● Partida:

1. Ab2-d4

Este movimiento favorece el plan del blanco (atacando el peón a7) y dificulta el del negro (el avance de su peón).

1. ... a7-a6

2. Tf1-c1

realiza la segunda parte del plan: ahora la Torre queda muy activa en una columna abierta; en particular amenaza Tc7+ que ganaría el Alfil negro.

2. ... Td8-d7

para evitar la pérdida del Alfil.

3. b5 × a6

Ab7 × a6

4. Ad4 × f6+

Rg7 × f6

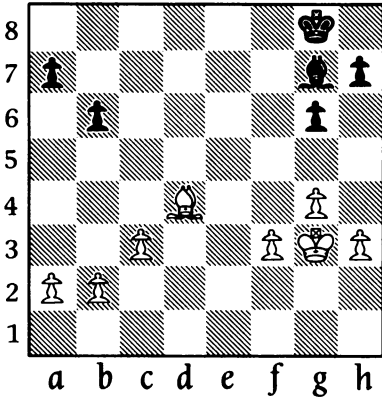
5. Tc1-c6+

¡Las Blancas han logrado imponerse!

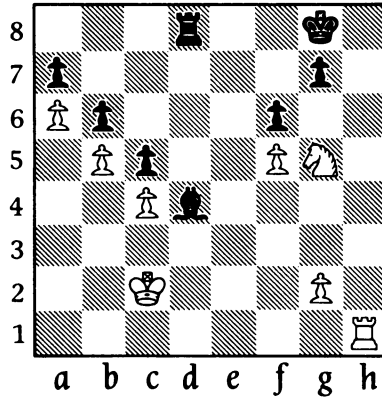
# El plan de juego — 20 —

Después de valorar las posiciones siguientes, indica qué plan tratarías de seguir y di los movimientos que tienes previstos.

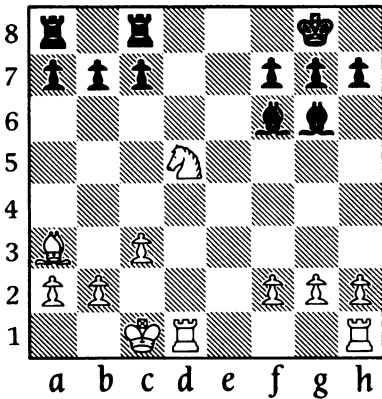
1



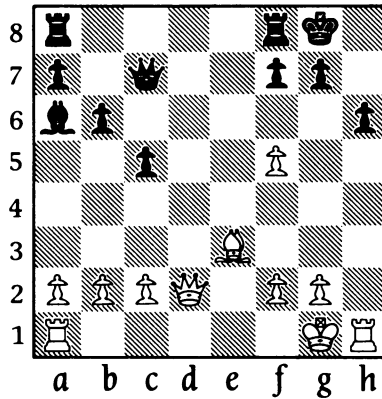
4



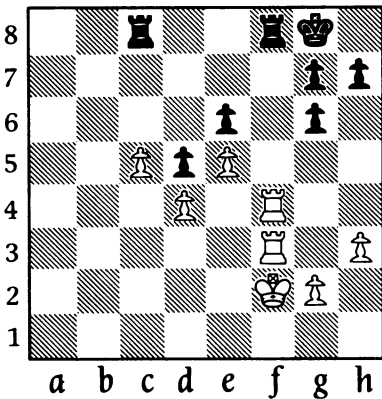
2



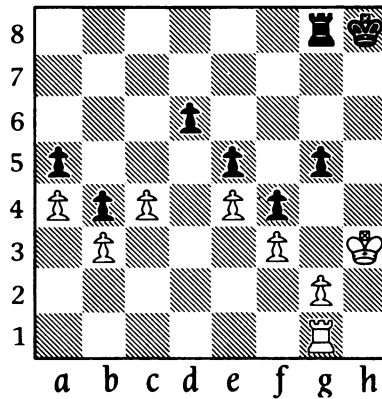
5



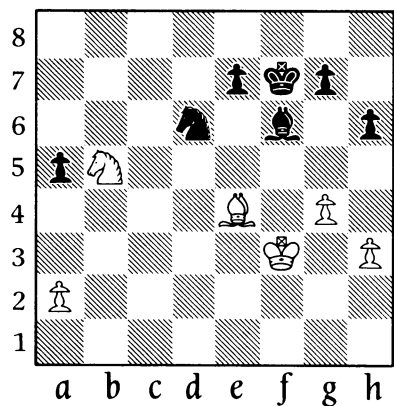
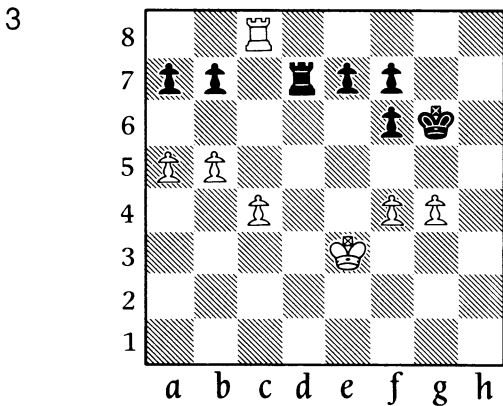
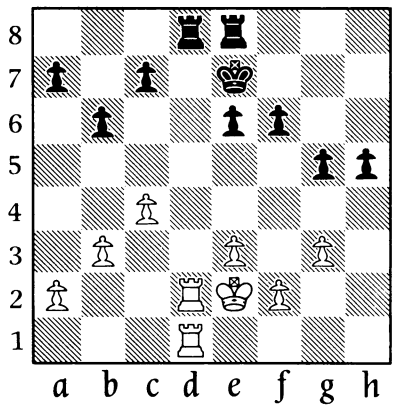
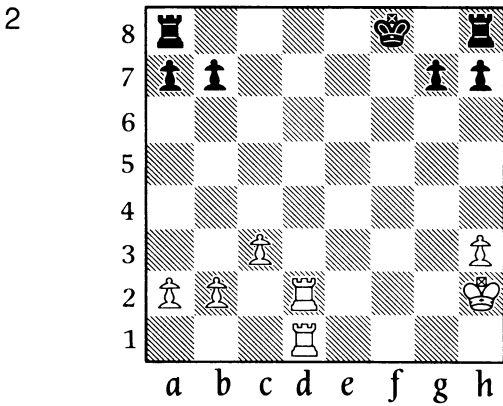
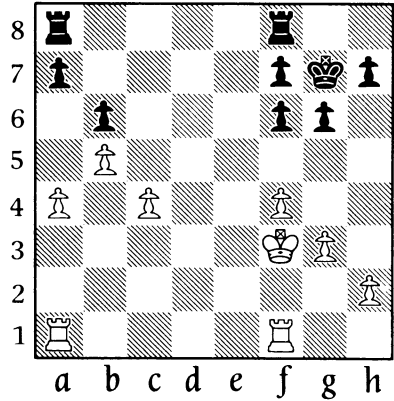
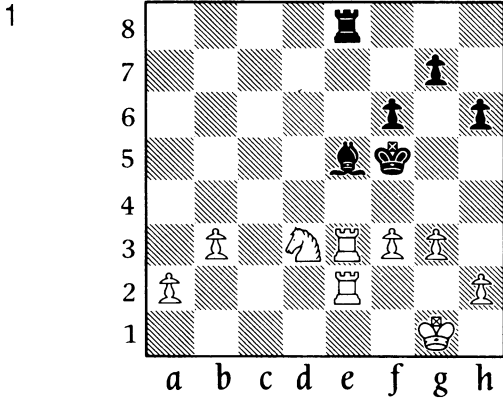
3



6

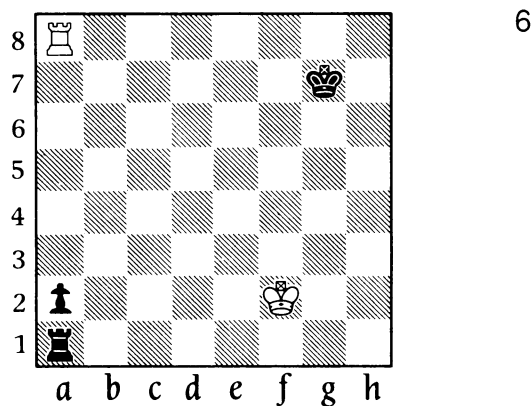
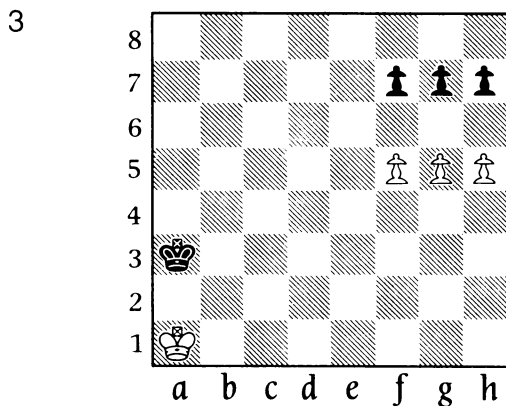
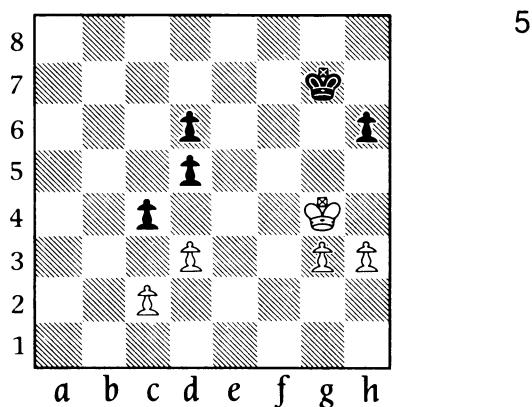
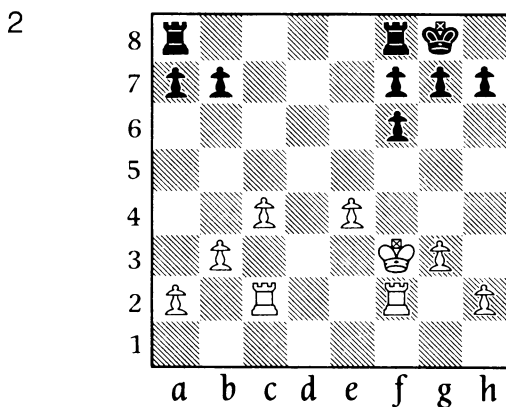
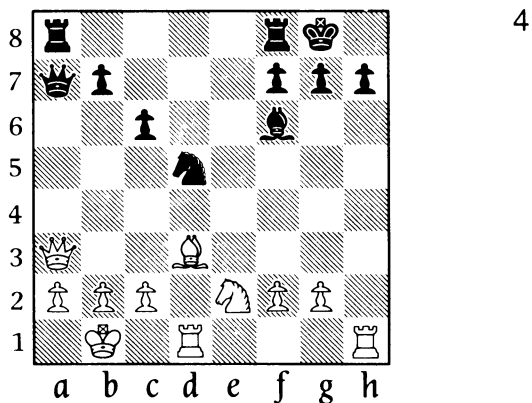
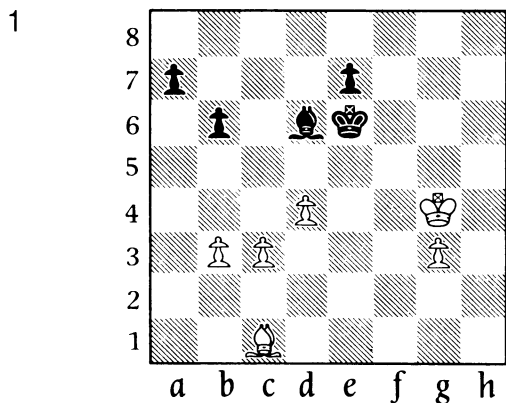


*El mismo ejercicio.*



# El plan de juego — 22 —

Después de valorar las posiciones y determinar los planes de ambos jugadores, di lo que harías tú.



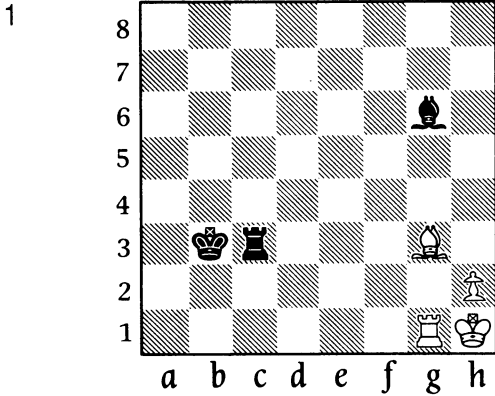
# «¿Y si aprendiéramos a combinar?»

- *¡Ya sé jugar!*
- *Digamos, Jerónimo, que empiezas a saber algo...*
- *Enséñame algún truco.*
- *¿Qué es un truco para ti?*
- *Una astucia para ganar material o para dar mate.*
- *Eso se llama una combinación.*
- *Pues enséñame combinaciones.*
- *De acuerdo, y además creo que te va a gustar, porque suele ser muy divertido.*
- *¡Magnífico!*



# Ataques y defensas — 23 —

Antes de lanzarse a combinaciones gloriosas, recordemos el abecé:



Te recuerdo que cuando amenazas con comerte una pieza se dice que *atacas*:

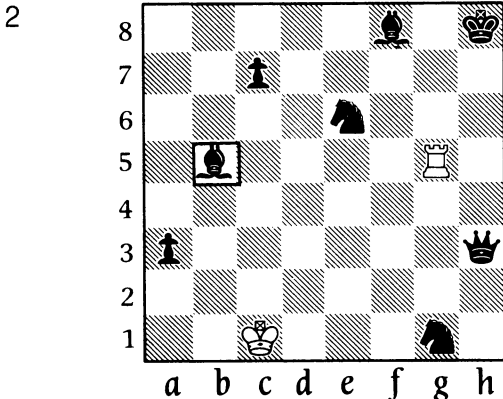
- Si aquí juegas Ag3-e5, atacas dos piezas al mismo tiempo: tu Alfil ataca la Torre negra, y la Torre ataca el Alfil negro.

*Nota:* Aunque esté clavada, una pieza puede atacar a otra.

- Para *defender* una pieza atacada hay varios métodos posibles. Casi todos ellos están recogidos en esta posición, donde el Alfil negro se ve atacado por la Torre:

- I) Mover la pieza atacada (Ab4-a4)
- II) Tomar la pieza que ataca (Ce6 × g5)
- III) Cubrir la pieza atacada con otra (Af8-c5)
- IV) Clavar la pieza que ataca (Af8-h6)
- V) Defender la pieza atacada con otra que tomaría la pieza enemiga (c7-c6)
- VI) Crear una amenaza más fuerte o equivalente: una ganancia de material, un mate, una promoción (a3-a2)
- VII) Crear una amenaza de combinación: horquilla (Dh3-f1+)
- VIII) Dar un jaque intermedio que aleje el peligro (Cg1-e2+)

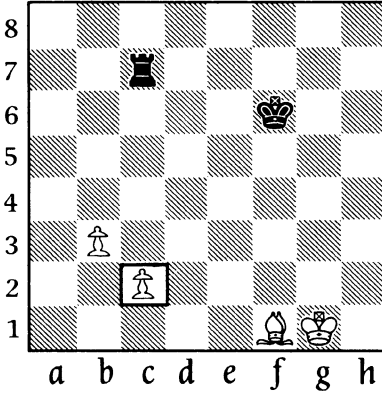
En cada ocasión tendrás que acertar con el método mejor.



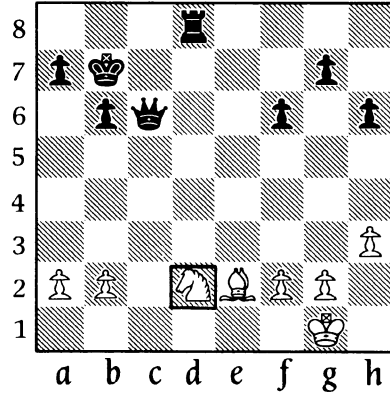
# Ataques y defensas — 24 —

Fíjate en la pieza atacada por las Negras (recuadro) e indica todos los métodos de defensa posible. ¿Cuáles son los mejores?

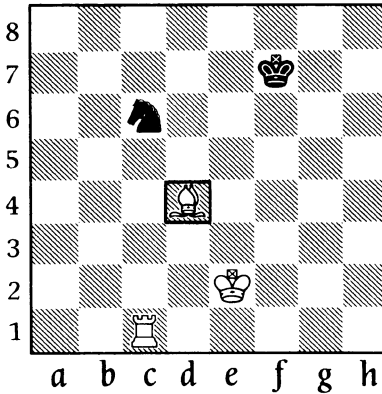
1



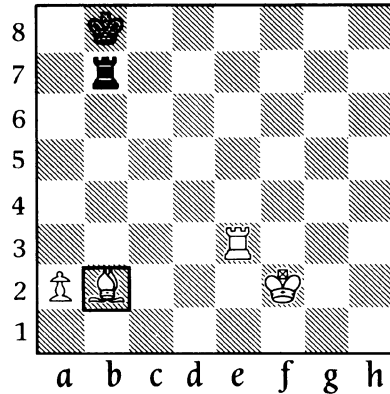
3



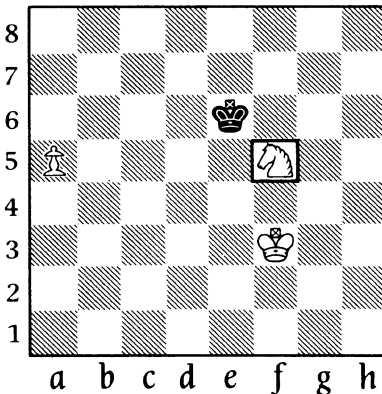
2



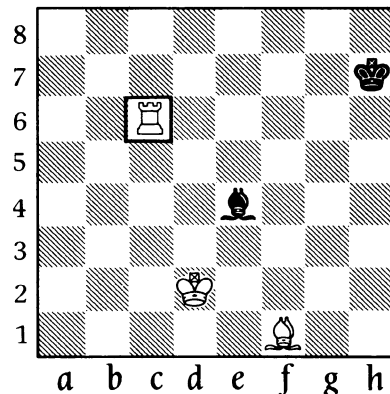
4



3



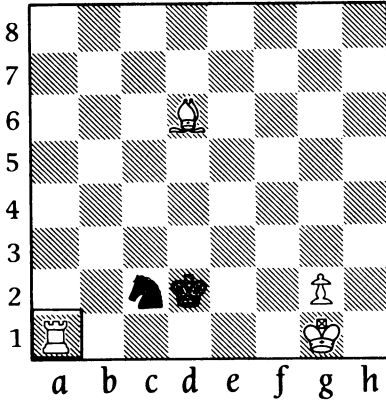
6



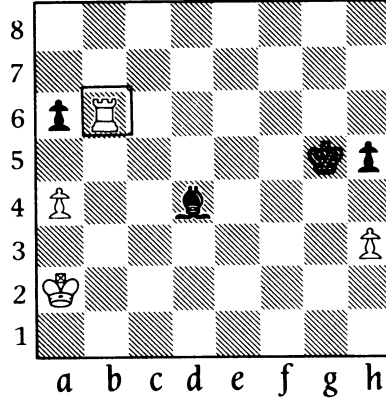
# Ataques y defensas — 25 —

Para cada una de las posiciones siguientes, indica las mejores defensas posibles (la pieza atacada está en recuadro):

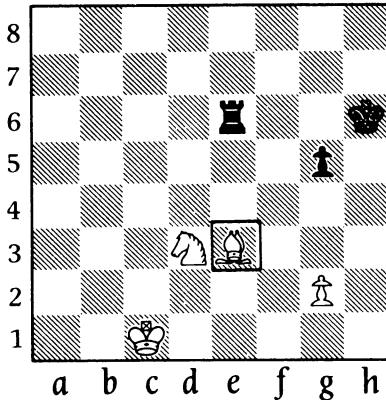
1



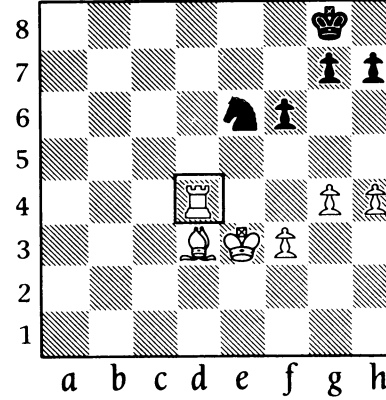
4



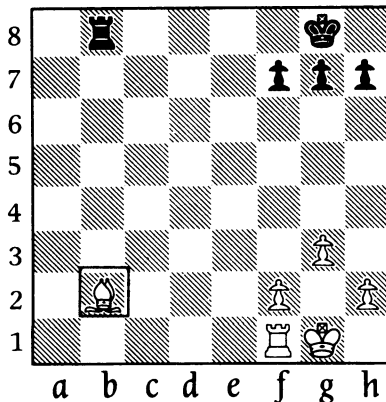
2



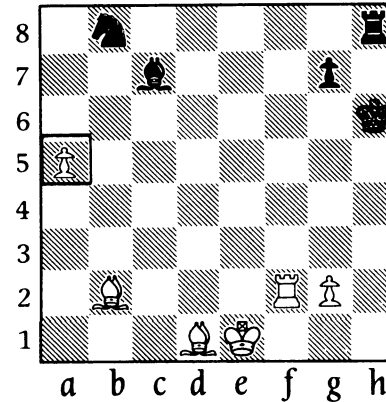
5



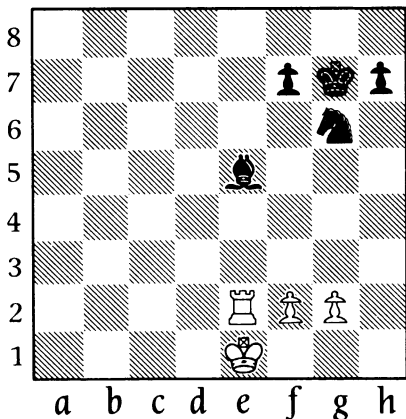
3



6



*Para saber si se puede ir a un cambio de material, hay que recontar el valor de las piezas: peón 1, Dama 10, Torre 5, Caballo y Alfil 3.*

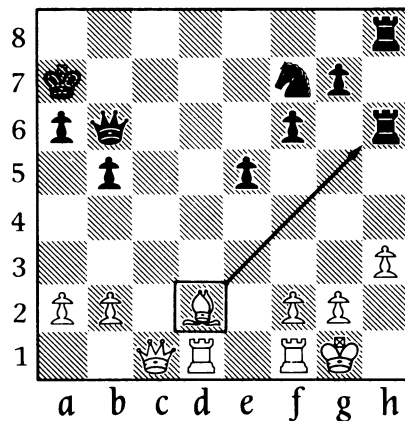
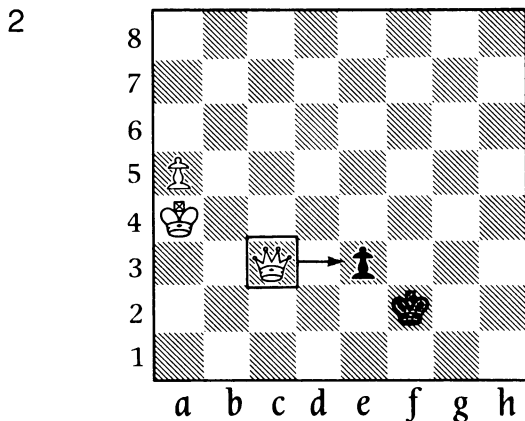
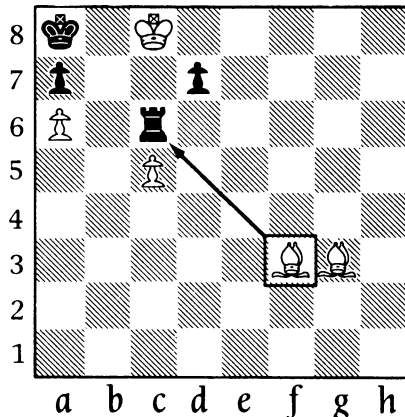
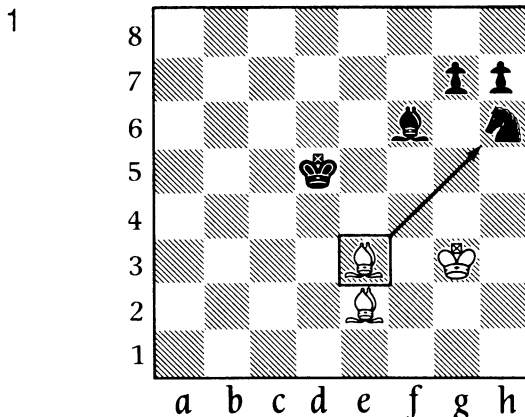


- Aquí no debes tomar el Alfil porque:
  - Ganarías un Alfil (valor 3)
  - pero perderías una Torre (valor 5)

Todo esto no basta, sin embargo: hay que tener en cuenta la posición. El cambio puede hacernos ganar la partida, perderla o terminar en tablas: ¡es necesario pensarlo antes!

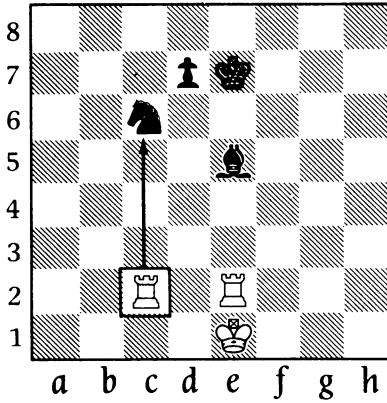
*En las posiciones siguientes, indica si te interesa proceder al cambio que se propone.*

**ATENCIÓN:**

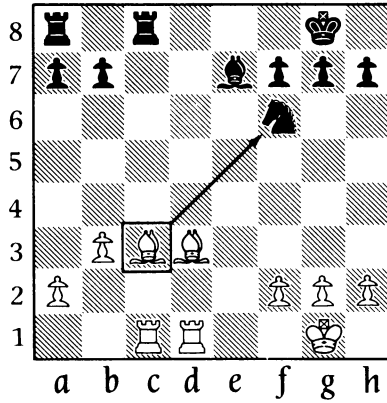


*El mismo ejercicio.*

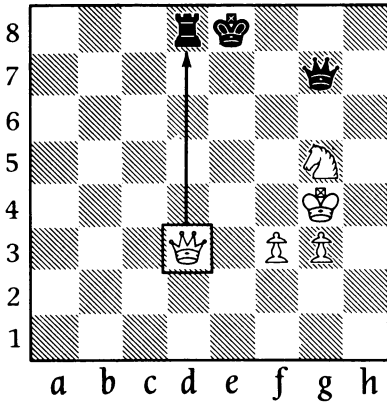
1



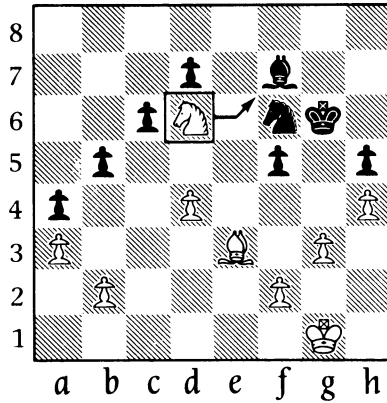
4



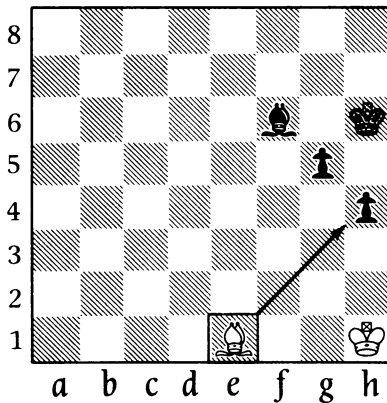
2



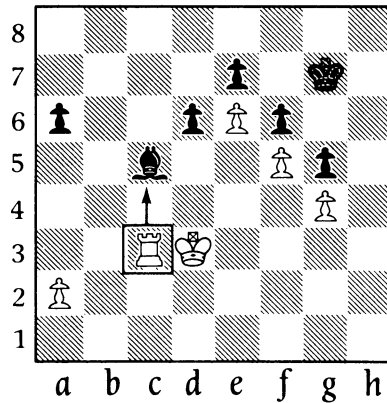
5



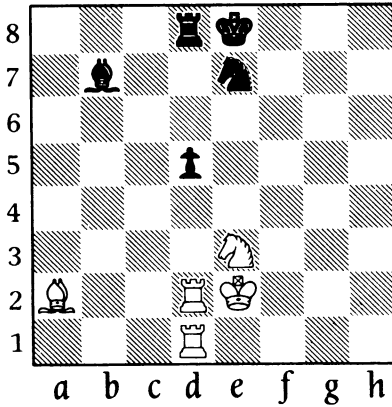
3



6

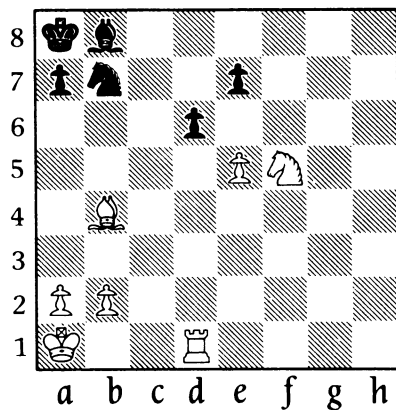
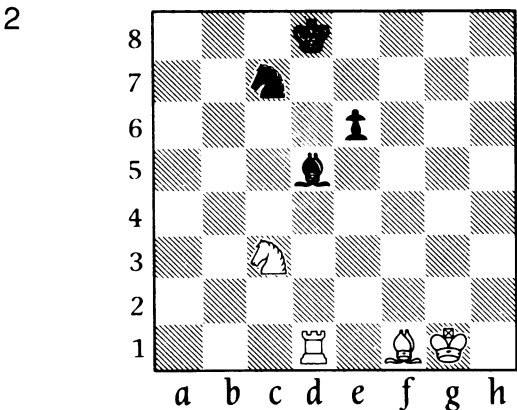
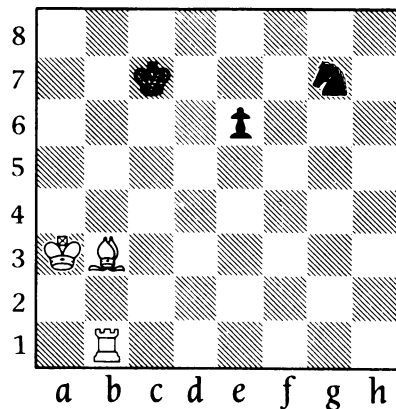
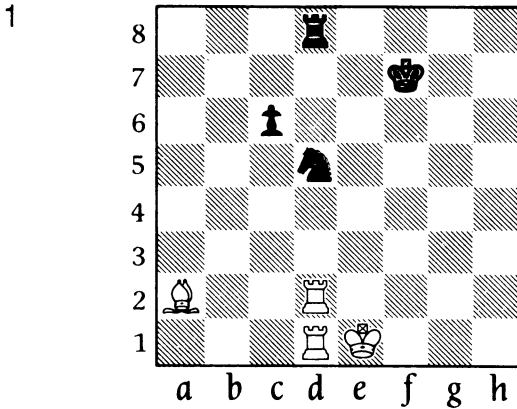


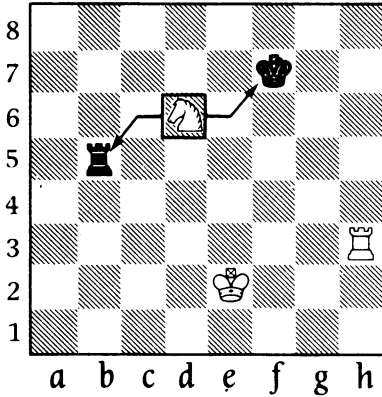
Cuando son posibles varios cambios seguidos de piezas equivalentes, un pequeño truco facilita a veces la reflexión: al final habrás ganado material *si tienes más ataques que defensas oponga el contrario*.



Aquí las Blancas tienen cuatro ataques contra tres defensas... luego las Blancas pueden tomar el peón, pero ¡cuidado con el orden de los sucesivos cambios! 1. Ce3 × d5 Ce7 × d5 2. Aa2 × d5 Ab7 × d5 3. Td2 × d5 Td8 × d5 4. Td1 × d5. Como es natural, el negro también sabe contar y no jugará esa variante perdedora; se limitará a perder el peón.

Indica las mejores jugadas posibles en las posiciones siguientes.



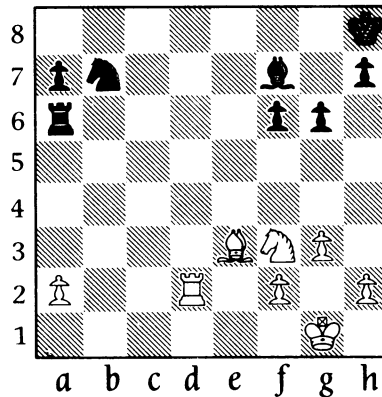
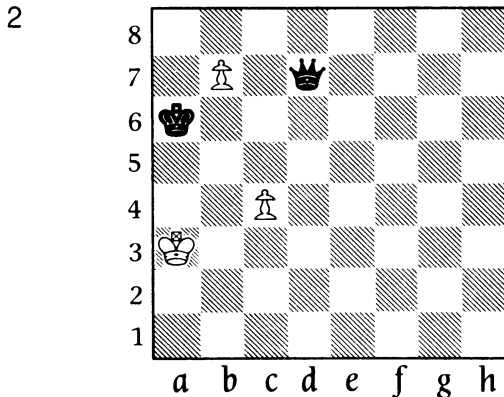
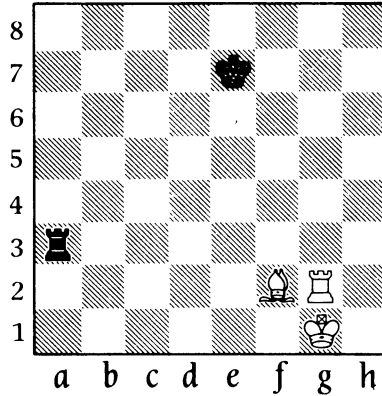
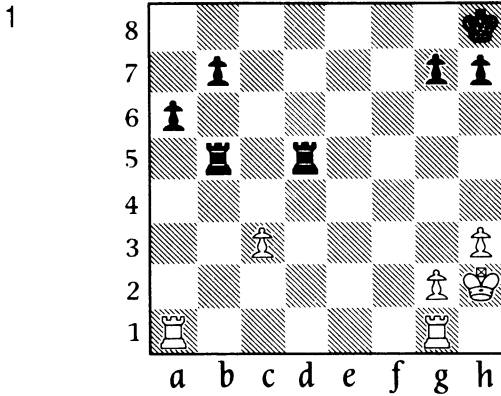


Primera combinación espectacular: la horquilla.

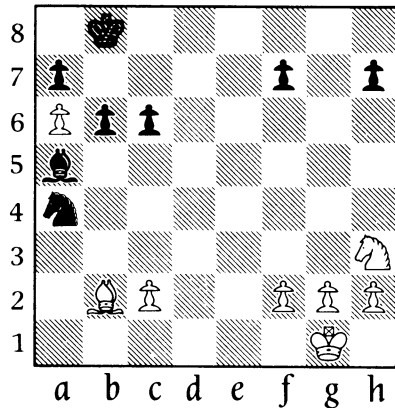
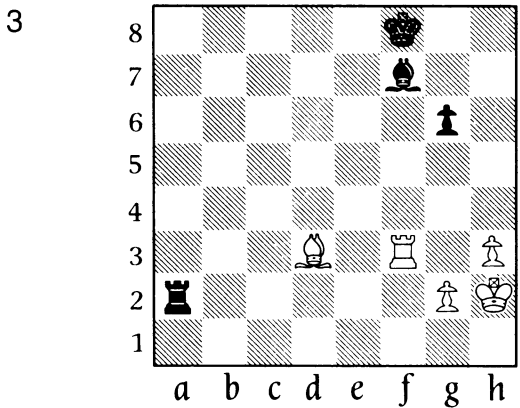
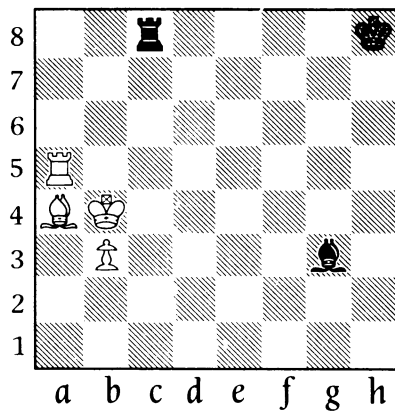
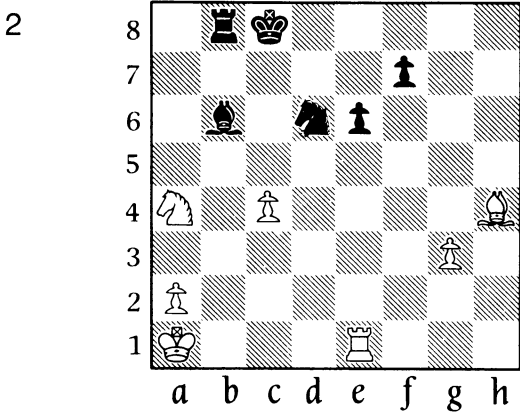
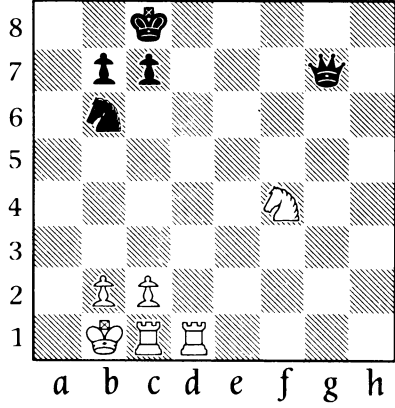
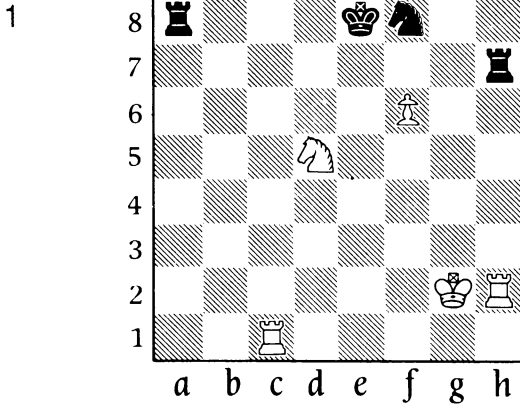
Es la que se produce cuando atacas dos (o más) piezas al mismo tiempo con un peón, un Caballo u otra pieza.

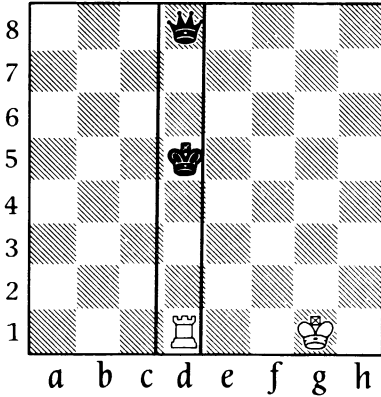
● Ésta es la tradicional horquilla o «tenedor» hecho con el Caballo: ataca el Rey y la Torre al mismo tiempo; el negro tendrá que ceder la pieza.

Indica las mejores jugadas posibles en las posiciones siguientes.



*¡Pero a veces las horquillas hay que prepararlas!  
Indica cómo jugarías en las posiciones siguientes.*

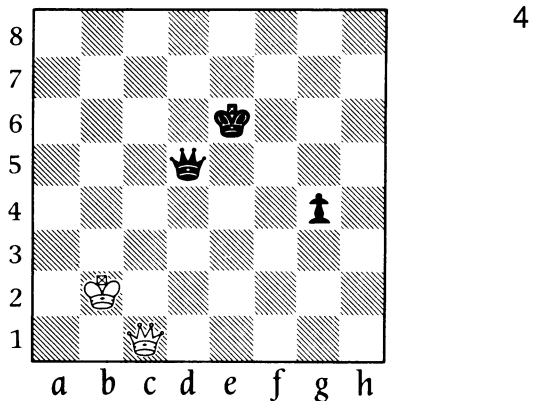
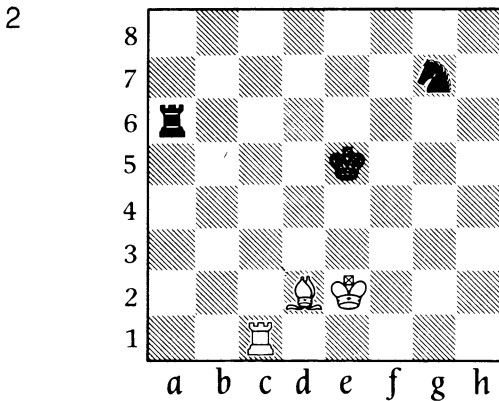
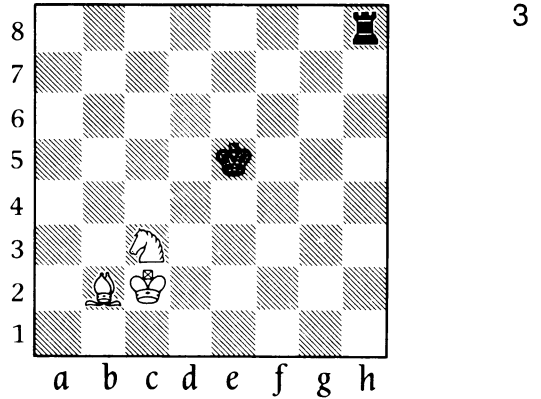
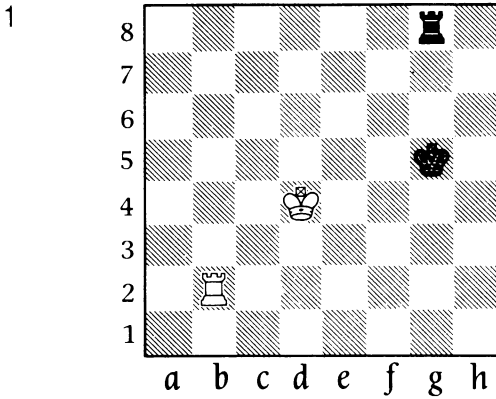




Una pieza cubierta detrás de su Rey no está cubierta en realidad. ¡El adversario tiene oportunidad de realizar una magnífica enfilada!

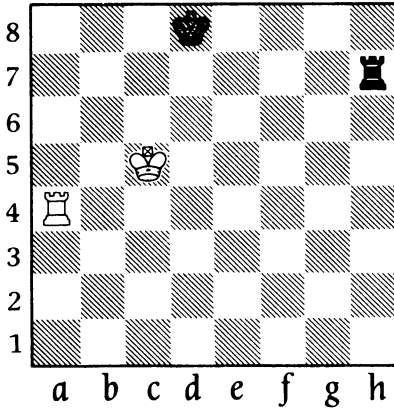
- En esta posición ganarás la Dama, porque la Torre tiene en enfilada al Rey y a la Dama del negro.

Indica las mejores jugadas posibles:

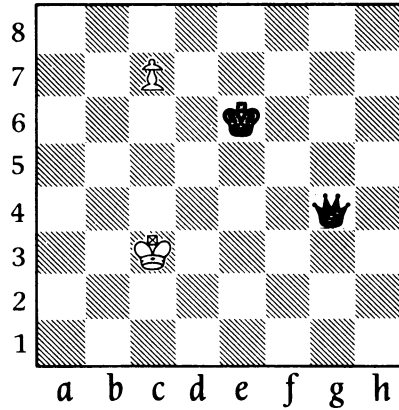


Procura encontrar las mejores jugadas posibles en las posiciones siguientes (se olfatea la enfilada en el ambiente):

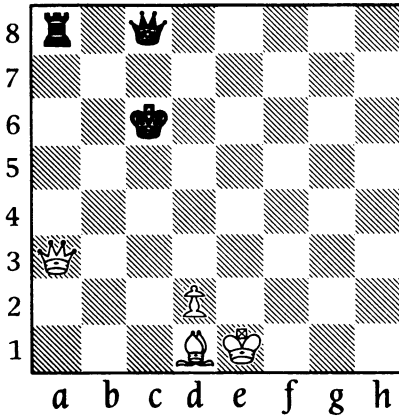
1



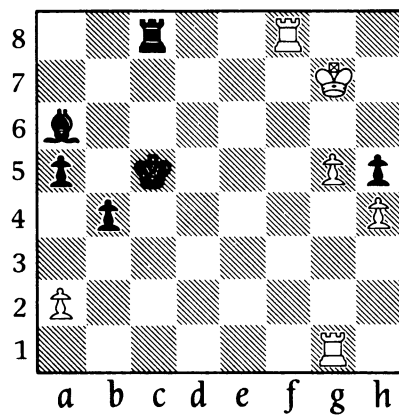
4



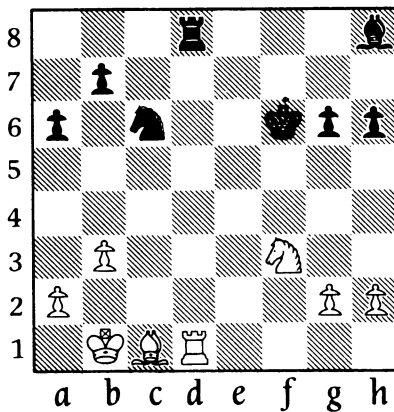
2



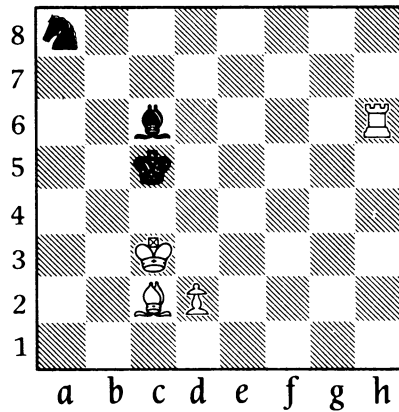
5

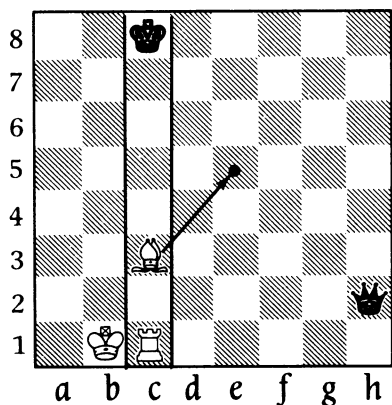


3



6

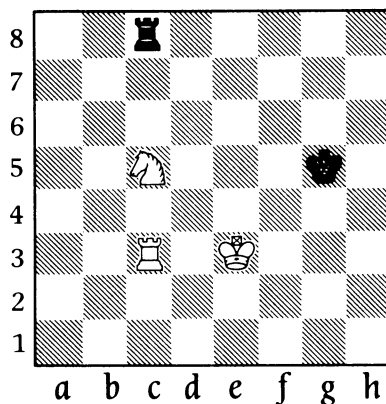
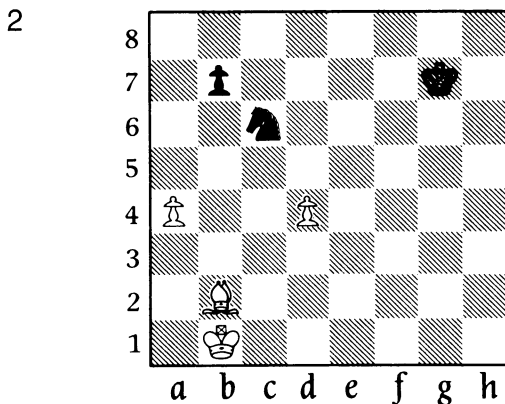
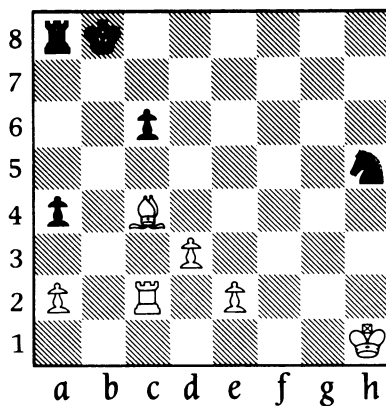
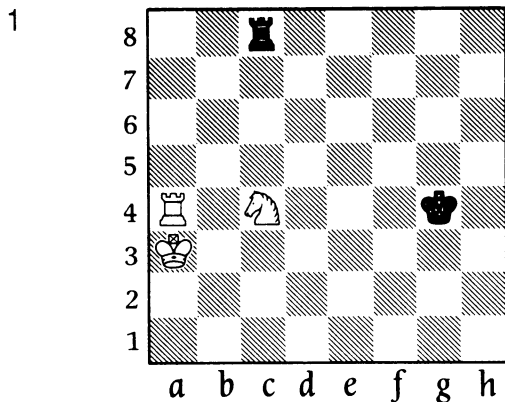




El principio es sencillo: una pieza de largo alcance (la Dama, la Torre o el Alfil) está cubierta por otra pieza (o por un peón): cuando mueves esta última, ambas entran en actividad al mismo tiempo, la que has jugado y la que ahora ha quedado descubierta.

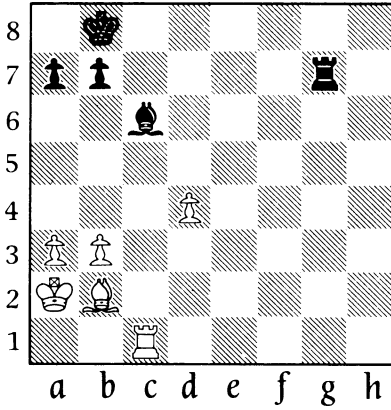
- Aquí la Torre está cubierta por el Alfil, pero si juegas Ac3-e5:
  - Das jaque al Rey con la Torre.
  - Tu Alfil ataca la Dama del adversario, ¡está perdida!

Indica las mejores jugadas posibles de las Blancas:

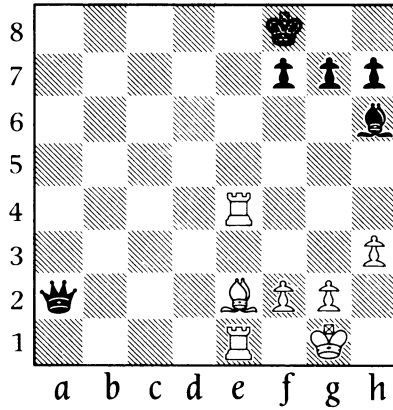


Intenta encontrar las mejores jugadas posibles; se pueden montar baterías o están ya dispuestas para funcionar.

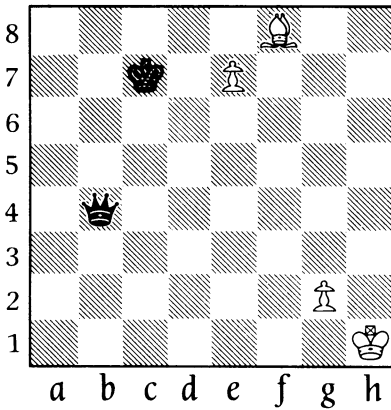
1



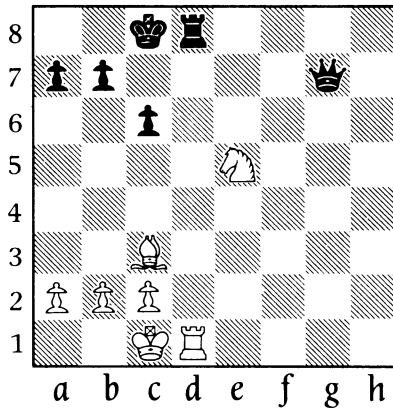
4



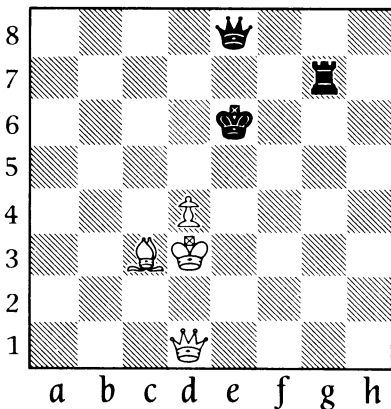
2



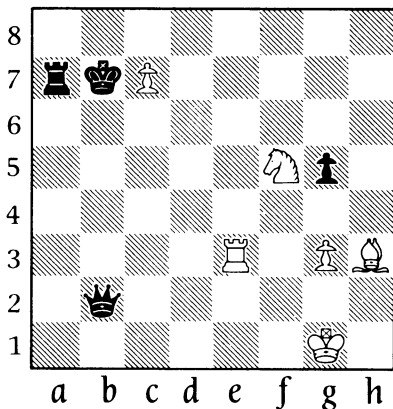
5



3

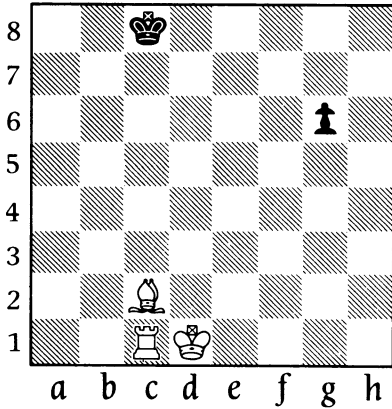


6



# — Jaque al descubierto y ganancia — 35 —

En los ejemplos anteriores habrás observado que a veces las baterías utilizan el *jaque al descubierto*.



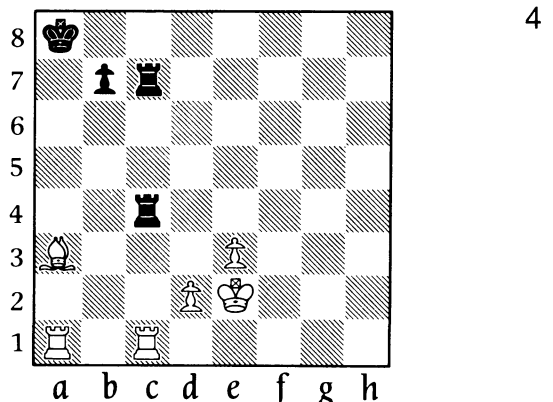
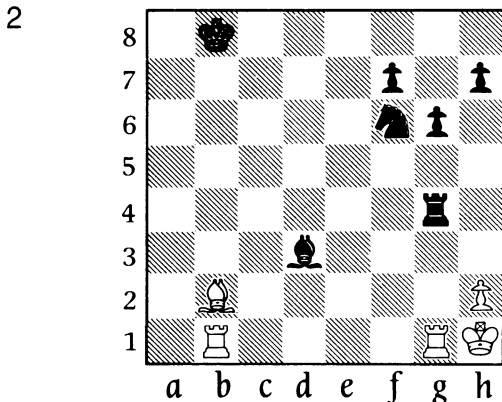
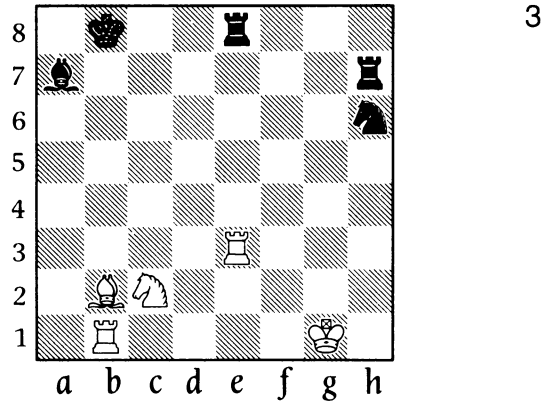
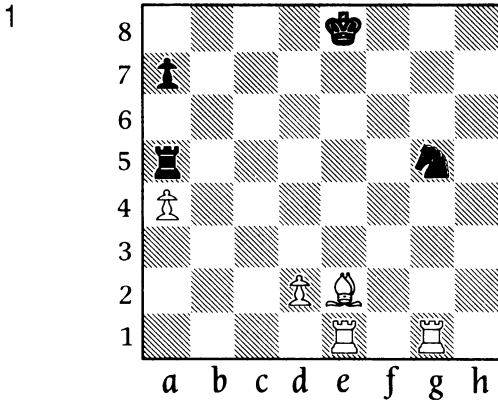
Es una de las combinaciones más peligrosas, y hay que estar siempre atentos: ¡no permitas nunca que tu Rey quede expuesto ante una batería!

El jaque al descubierto puede servir para ganar material:

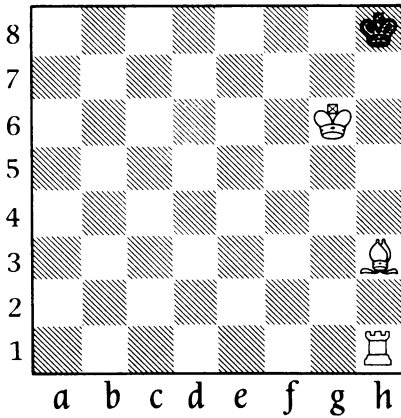
- cuando se ataca directamente una pieza;
- cuando se anula una defensa (mediante clavada, toma, intercepción, etc.);
- cuando se desclava una pieza propia;
- cuando se clava una pieza del adversario.

● Tomando aquí con el Alfil en f5 se gana la última pieza del negro.

Practícalo con las posiciones siguientes:



# — Jaque al descubierto y mate – 36 —



A veces el jaque al descubierto sirve para dar mate:

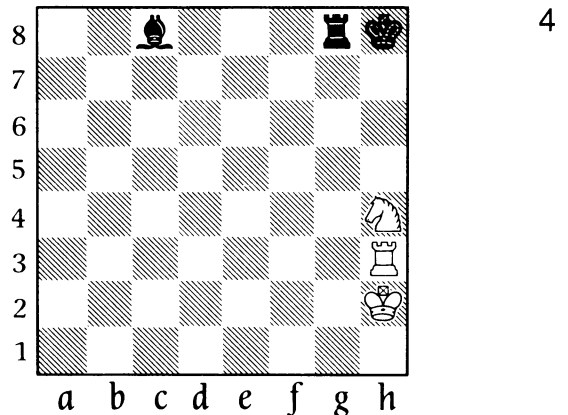
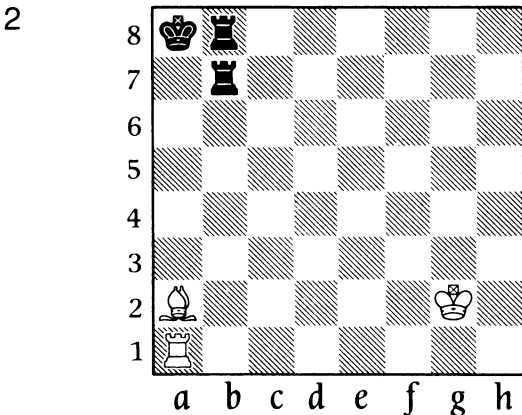
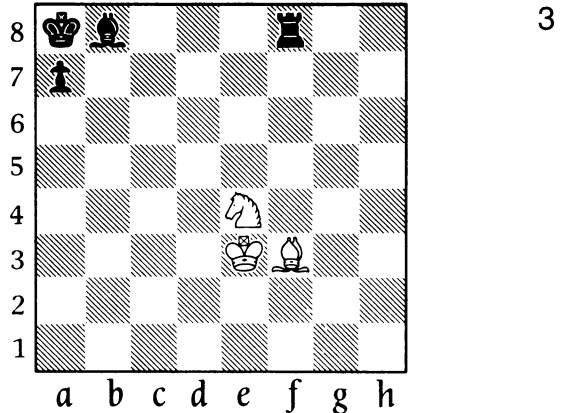
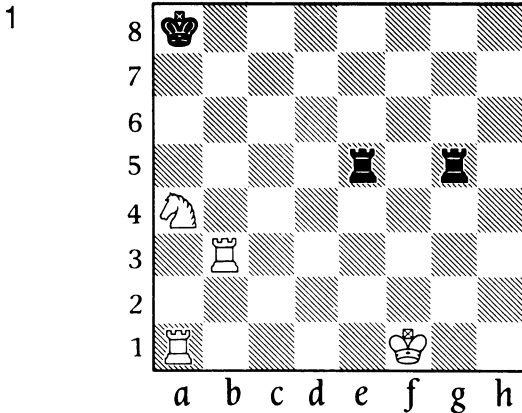
– porque se controla una casilla de escape del Rey contrario;

– o porque impedimos que el jaque sea interceptado;

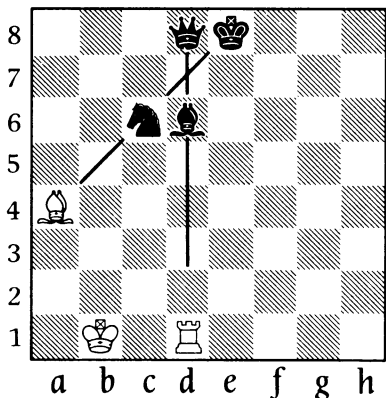
– o porque evitamos (mediante clavada, toma, intercepción, etc.) que pueda ser tomada la pieza que da el jaque.

● Aquí Ah3-e6 permite dar mate con la Torre.

*Practícalo aquí abajo conduciendo las Blancas:*



Ya hemos visto antes en acción esa arma temible. Una pieza está *clavada* cuando no puede moverse.

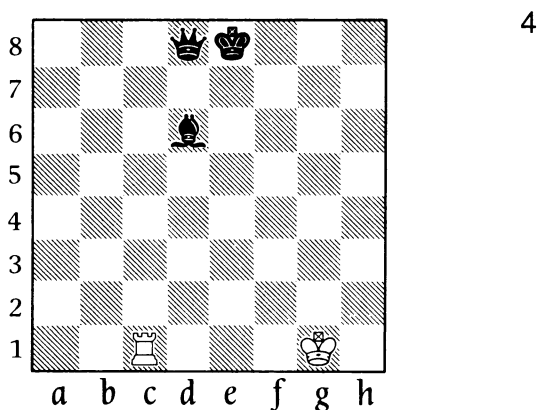
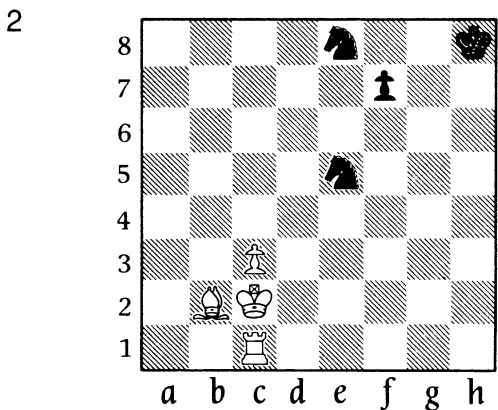
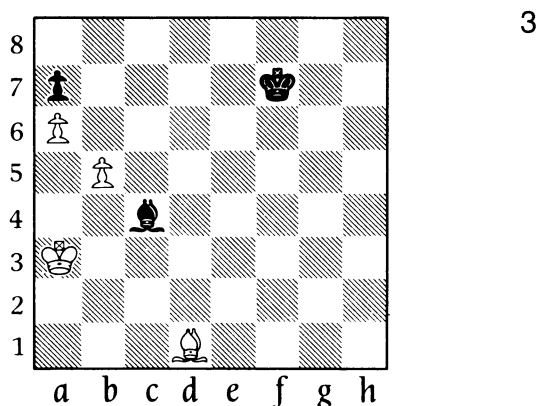
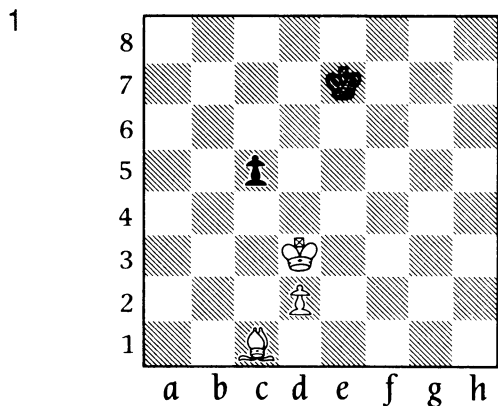


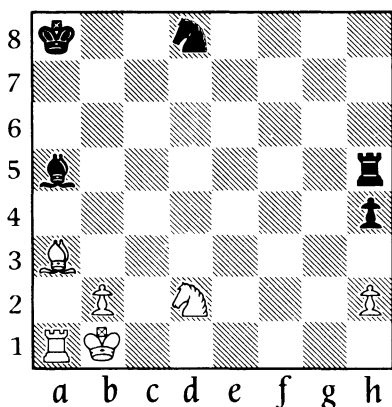
Hay que distinguir entre la clavada *absoluta* —aquí el Caballo negro está clavado por el Alfil y no tiene movimiento— y la *relativa*. El Alfil negro está clavado por la Torre, pero puede moverse... sólo que las Negras perderían la Dama.

Existen también clavadas en una sola dirección; veremos algunas en estos ejercicios.

Indica cómo clavarías una pieza del contrario.

En la cuarta posición, explica por qué la clavada no sería buena idea.

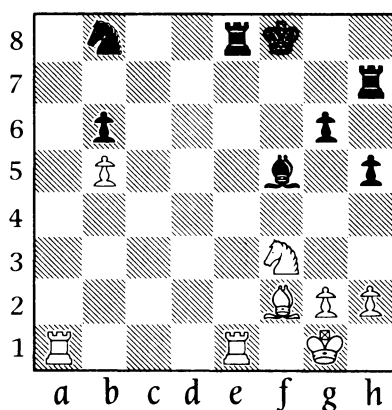
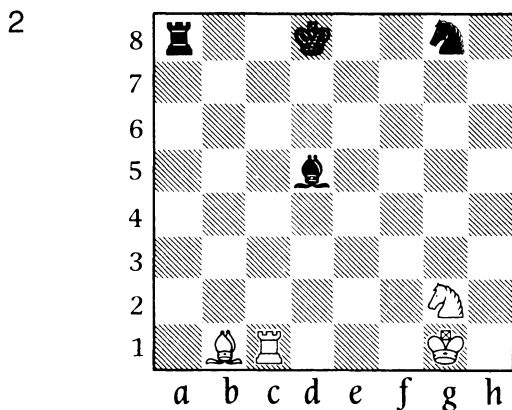
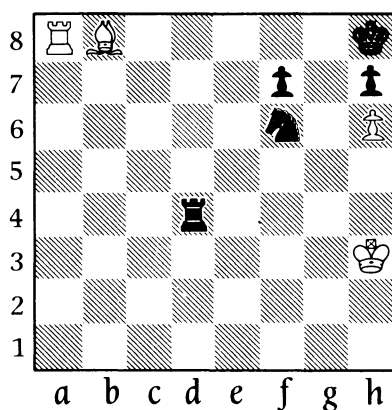
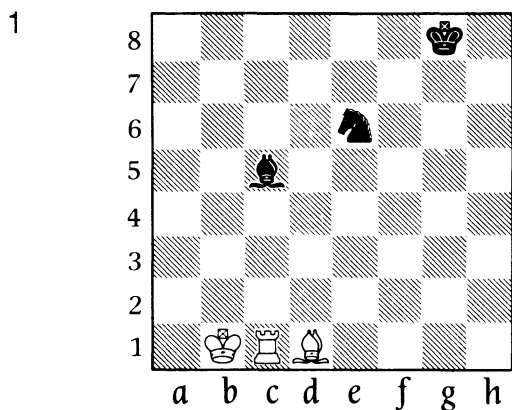


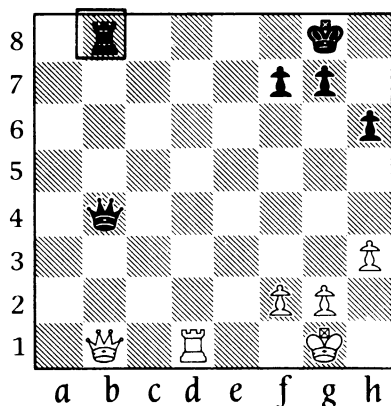


La *clavada* permite ganar material bien sea directamente (una vez clavada la pieza, acumulamos sobre ella tantos ataques como podamos), o indirectamente, eliminando una defensa contraria (clavas una pieza que habría podido tomar otra tuya, interceptarte, contraatacar) o incluso permitiendo dar mate.

- 1. Aa3-b4 Cd8-b7
- 2. Cd2-b3, etc.

Practícalo con las posiciones siguientes:





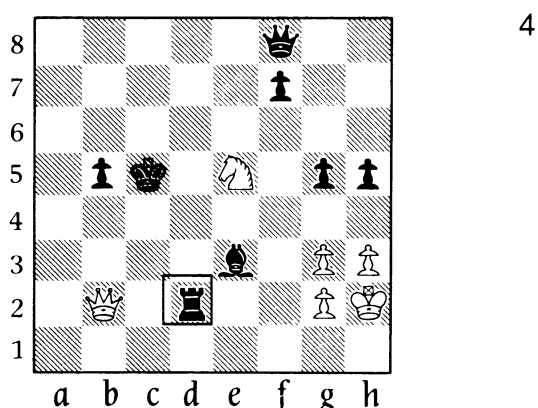
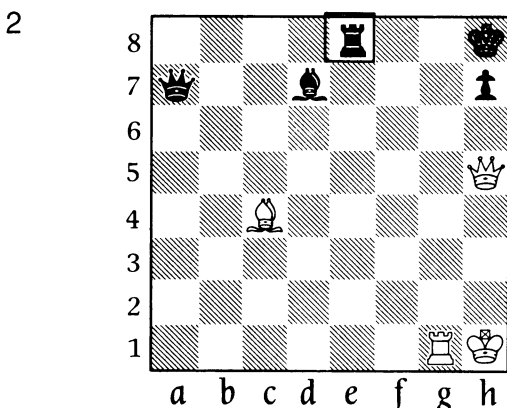
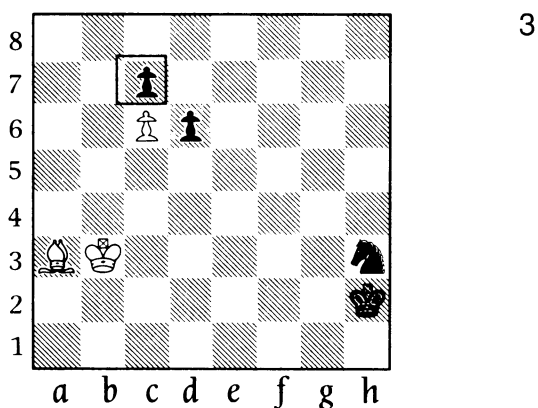
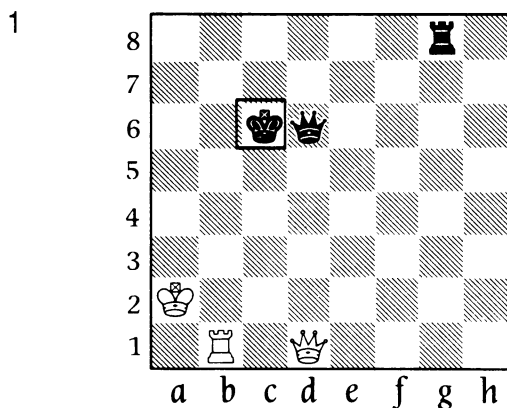
Se trata de que una pieza contraria se desvíe de su función.

● Aquí la función de la Torre negra consiste en defender la Dama negra.

Un bonito sacrificio de desviación le impedirá que siga desempeñando esa función:

1. Td1-d8+ Tb8 × d8
2. Db1 × b4

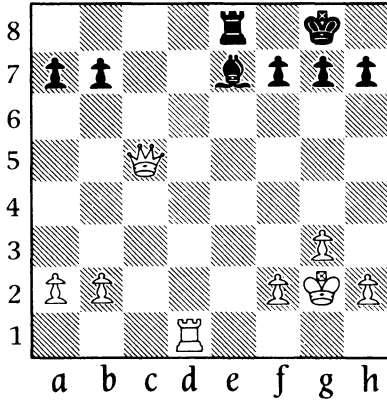
*Después de averiguar la función de la pieza recuadrada, di cuál sacrificio elegirías para apartarla de esa función.*



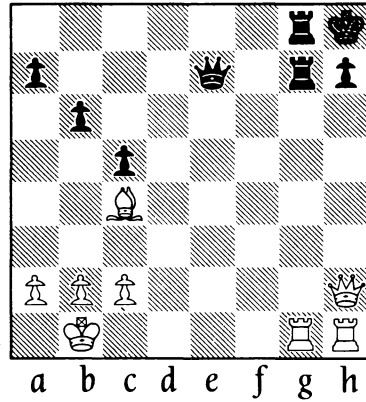
# Sacrificios de desviación — 40 —

Busca las mejores jugadas posibles.

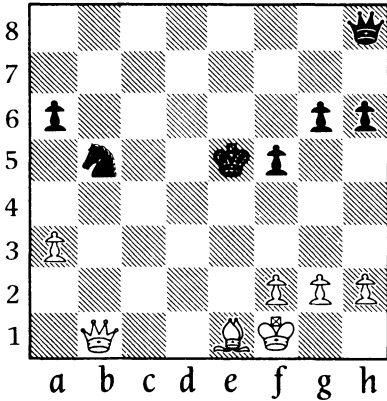
1



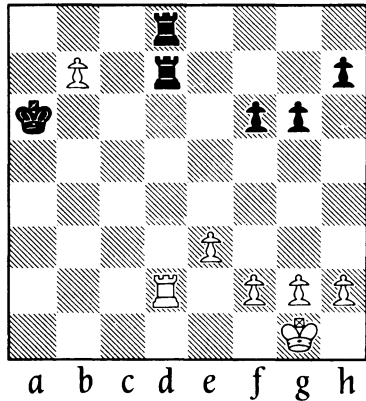
4



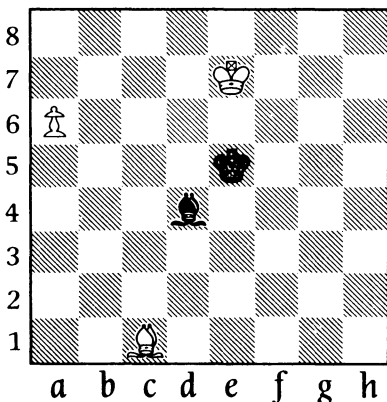
2



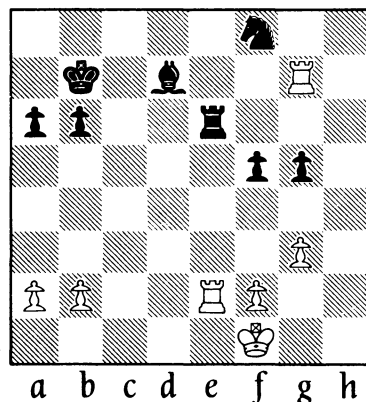
5

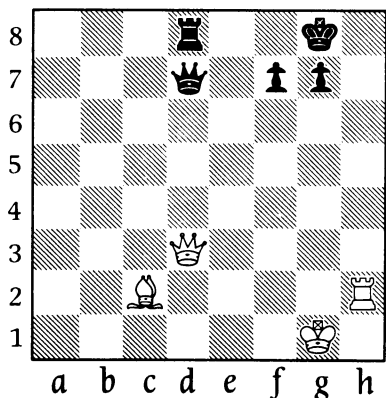


3



6





Se trata de atraer al Rey del contrincante, o a una de sus piezas, para que ocupe una casilla fatal (y dar mate o ganar material).

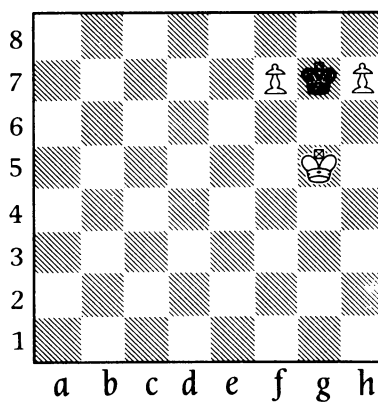
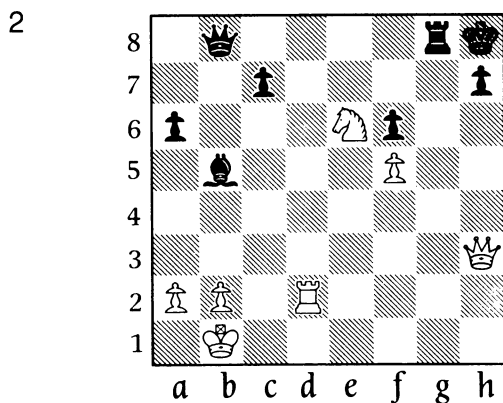
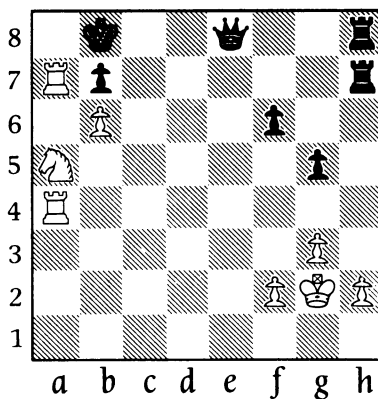
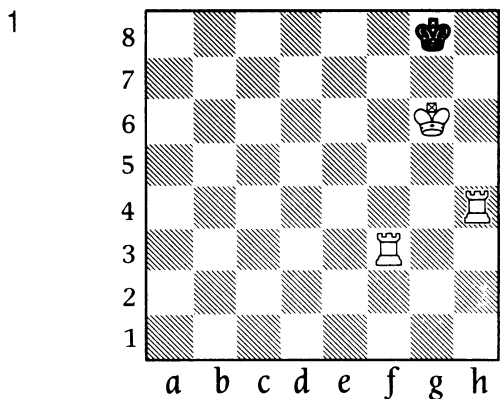
● Si el Rey negro estuviera en h8 podrías darle mate.

Con un elegante sacrificio le llevarás a la casilla mortífera:

1. Th2-h8+ Rg8 × h8

2. Dd3-h7 mate

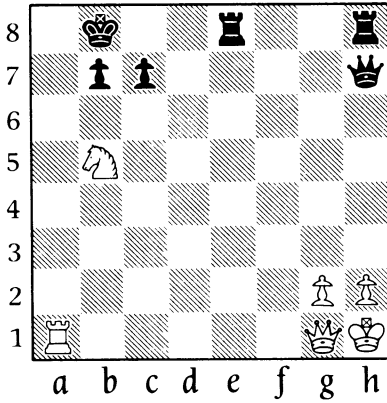
Practícalo con las posiciones siguientes, llevando las Blancas:



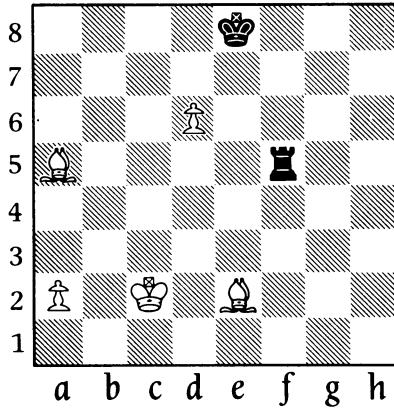
# Sacrificios de atracción — 42 —

Intenta realizar una bella atracción:

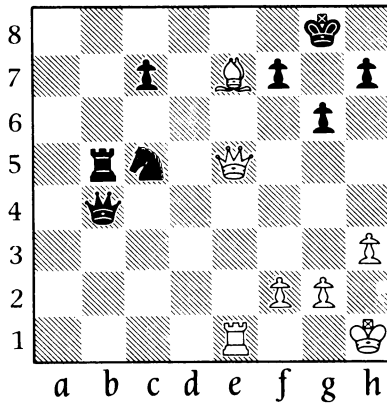
1



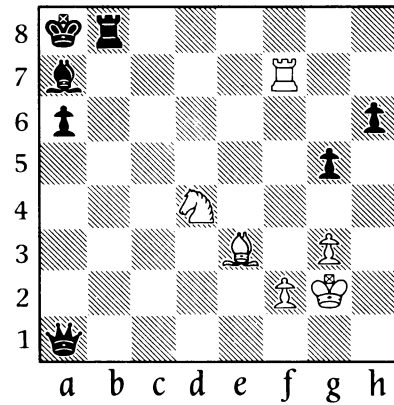
4



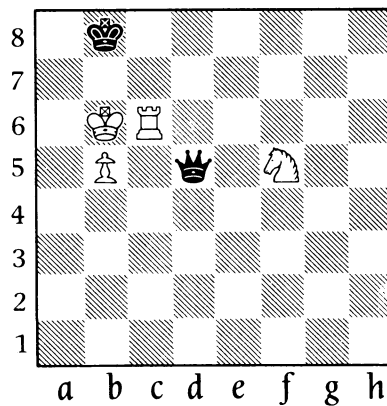
2



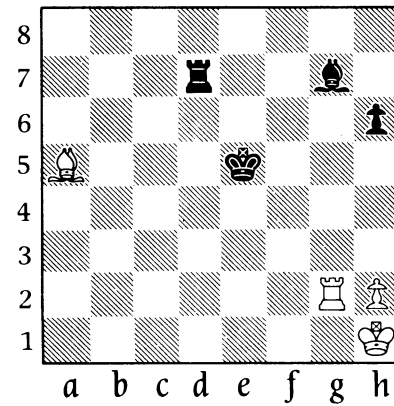
5

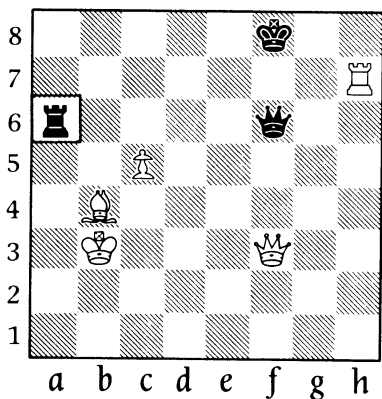


3



6





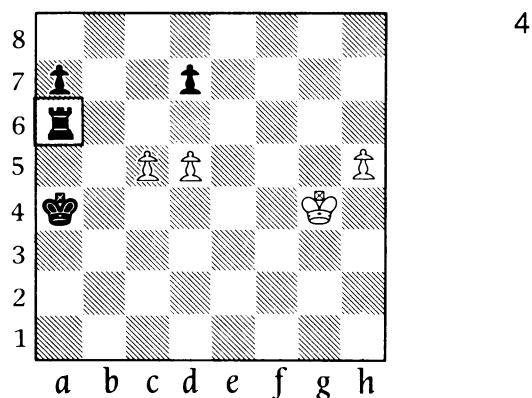
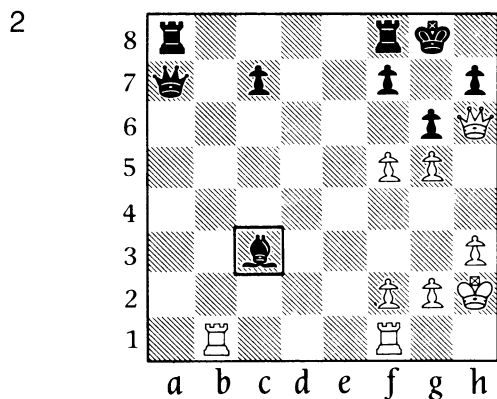
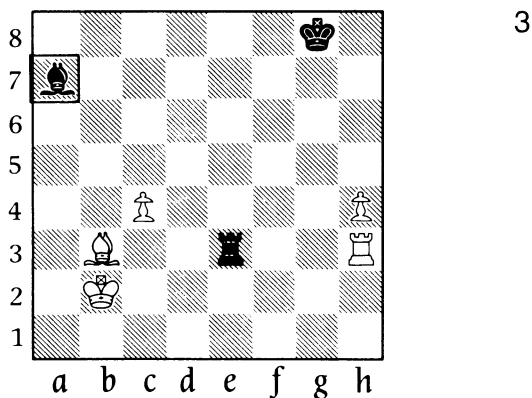
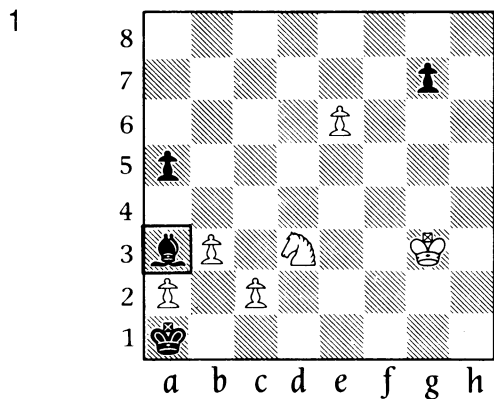
En este caso se trata de interceptar la acción de una pieza adversaria.

● Aquí la acción de la Torre negra consiste en defender a su Dama.

Tienes la oportunidad de efectuar una buena intercepción de esa defensa:

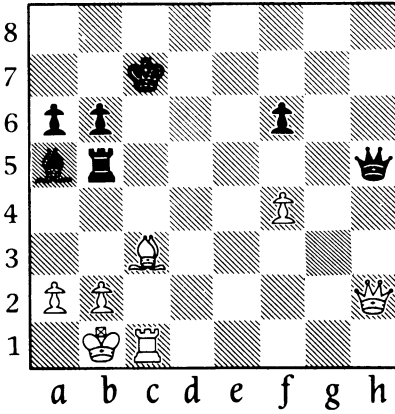
1. c5-c6+ Rf8-g8
2. Df3 × f6

*Después de averiguar la función de la pieza recuadrada, indica la posible intercepción:*

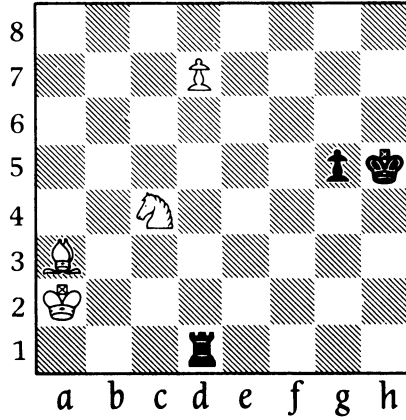


Descubre las intercepciones necesarias para la victoria del blanco:

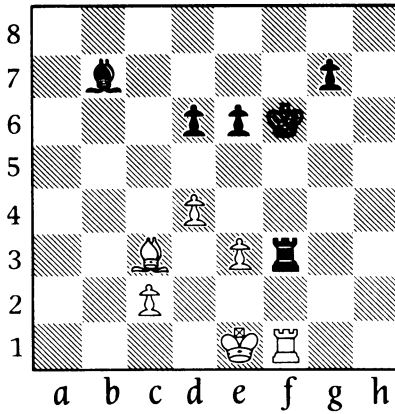
1



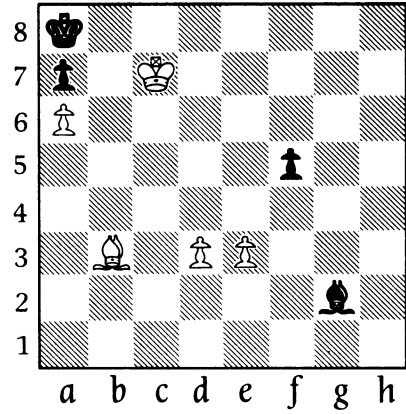
4



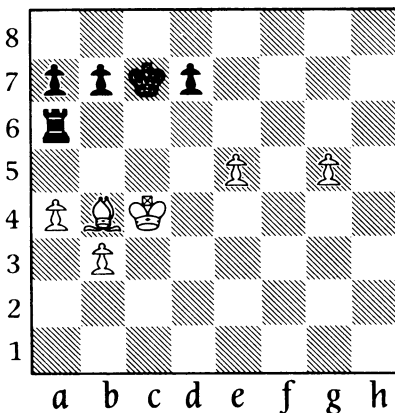
2



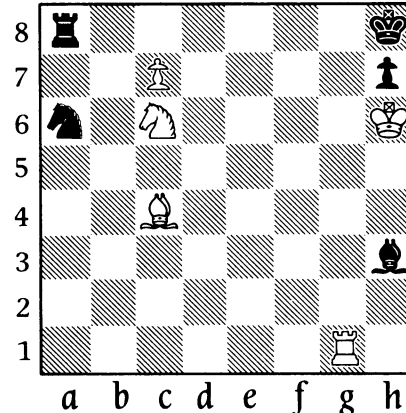
5



3



6



# ¿Cómo salvar una partida? — 45 —

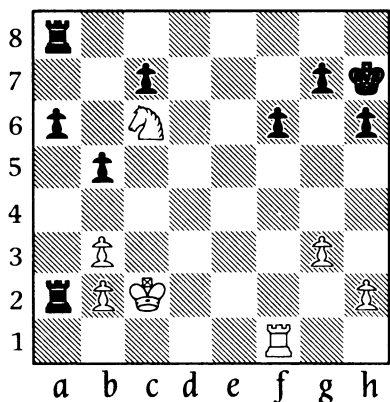
Método primero: obligar al adversario a que repita tres veces la misma posición.

Aunque no sean tres veces seguidas, basta que se repita la misma posición para que se declare el resultado de tablas.

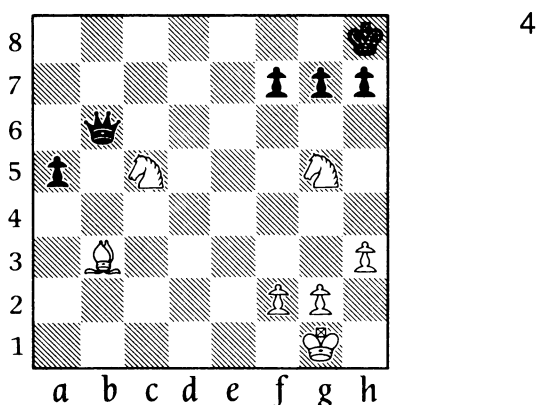
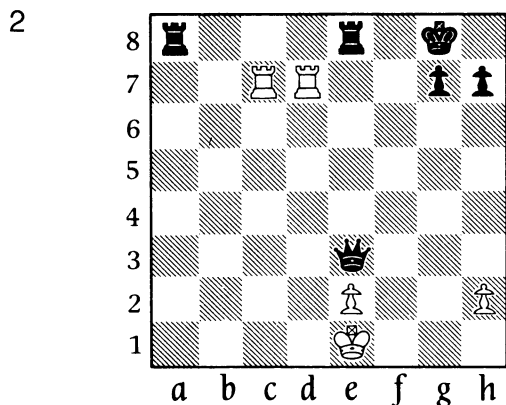
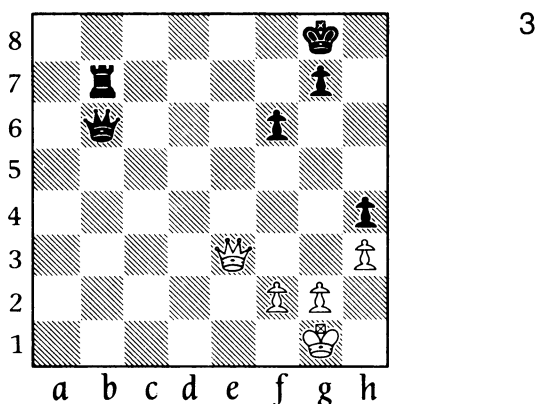
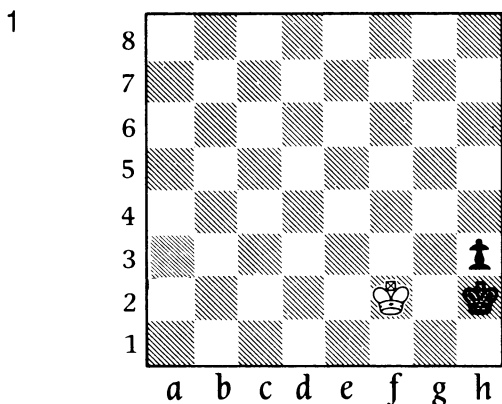
● En esta posición en que las Negras tienen una clara superioridad material, si tú conduces las Blancas no te queda otro remedio sino buscar las tablas:

1. Cc6-b4 Ta2-a5
2. Cb4-c6 Ta5-a2
3. Cc6-b4 Ta2-a5
4. Cb4-c6 Ta5-a2

Ha aparecido por tercera vez la misma posición; el resultado es de empate.

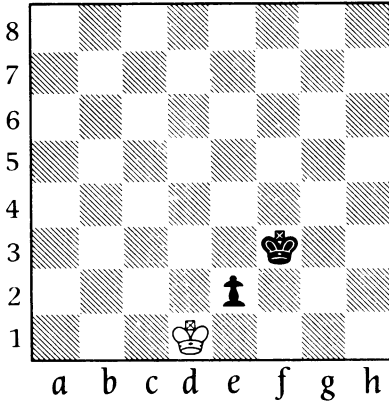


Indica cómo salvarías tu partida:



# ¿Cómo salvar una partida? — 46 —

El segundo método consiste en buscar la posición de *ahogado*.

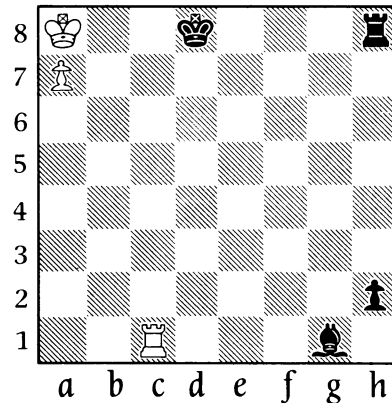
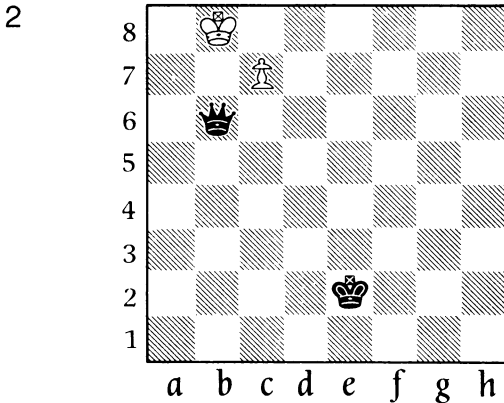
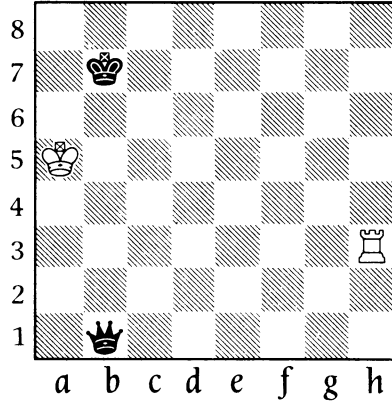
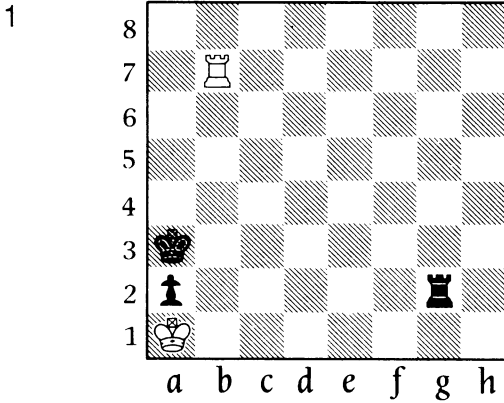


Recuérdalo, porque ocurre más a menudo de lo que imaginamos y muchas veces da lugar a bonitas combinaciones (aunque no tan agradables para el adversario sorprendido por la trampa).

● Posición muy clásica en la que el peón del negro promueve a Dama, pero las Blancas salvan la partida haciendo Rd1-e1 y si entonces el negro Rf3-e3: ¡ahogado!

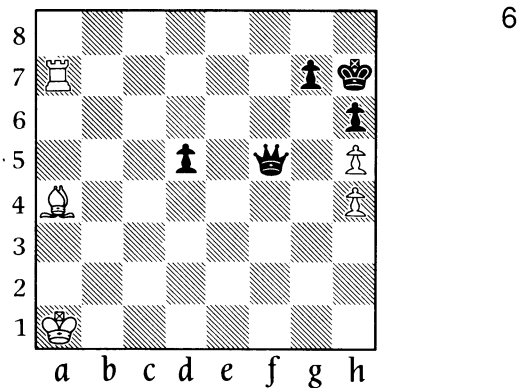
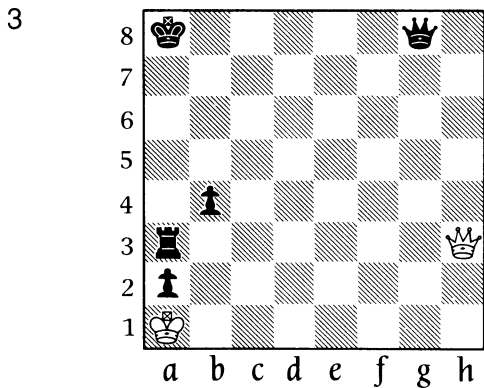
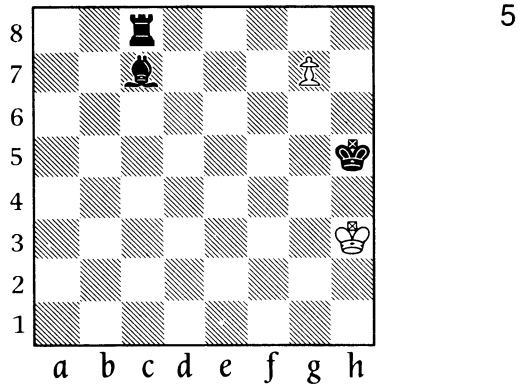
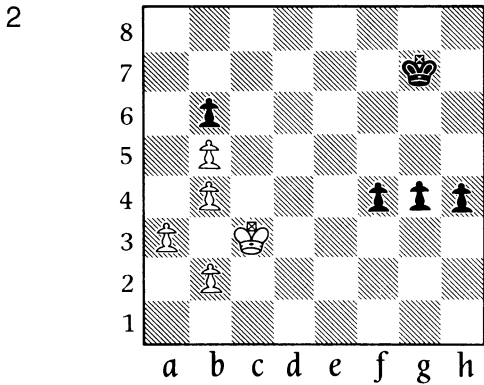
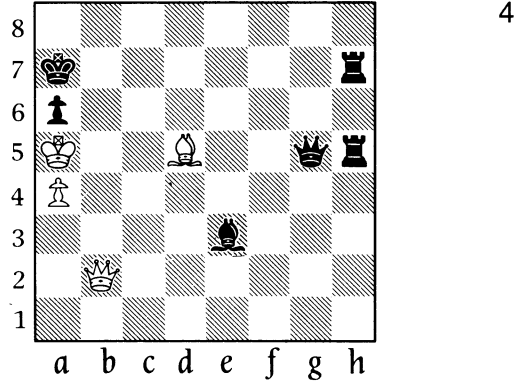
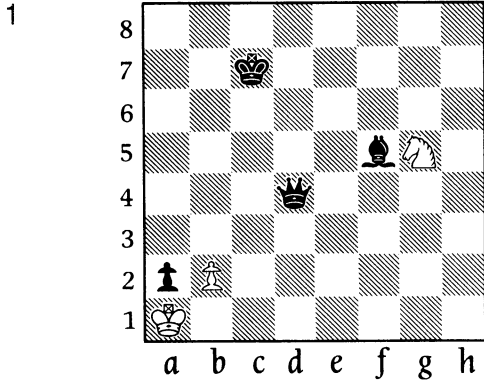
Si quieres buscar las tablas por este sistema, no olvides cambiar o bloquear todas las demás piezas o peones, ¡es indispensable!

Indica con qué truco salvarías las partidas siguientes:



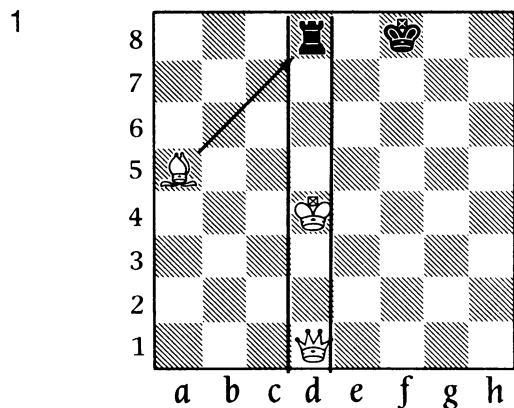
# ¿Cómo salvar una partida? — 47 —

¿Cómo salvarías las partidas siguientes?

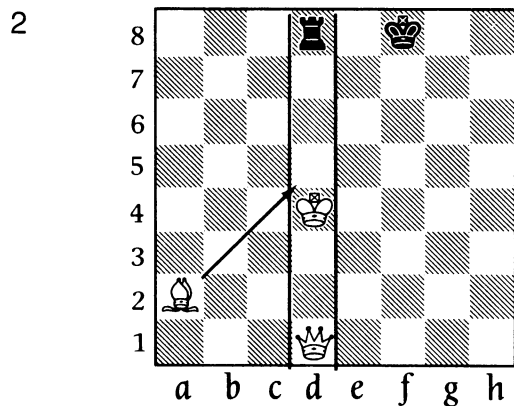


# ¡A mí no me la pegan! — 48 —

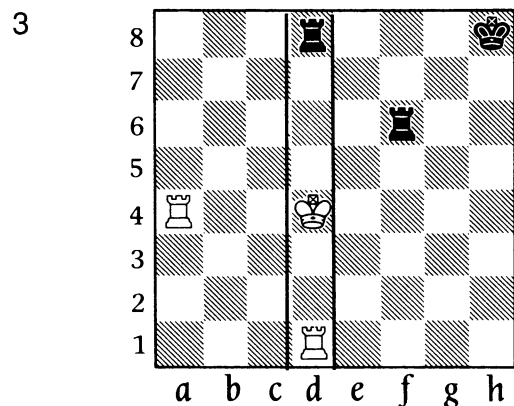
Voy a enseñarte algunos recursos defensivos que pueden servir contra las combinaciones más frecuentes. Empecemos por la enfilada; puedes tratar de:



- Tomar la pieza que te amenaza
- en este caso Aa5 × d8



- Cubrirte del jaque con una pieza que haga de escudo
- aquí Aa2-d5



- Mover el Rey para defender tu pieza, o para amenazar otra del adversario

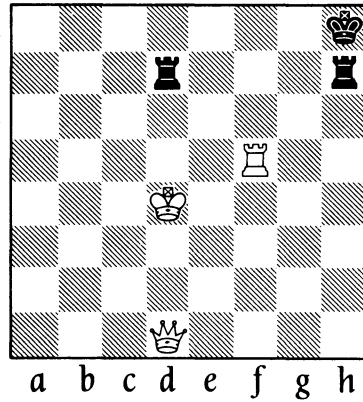
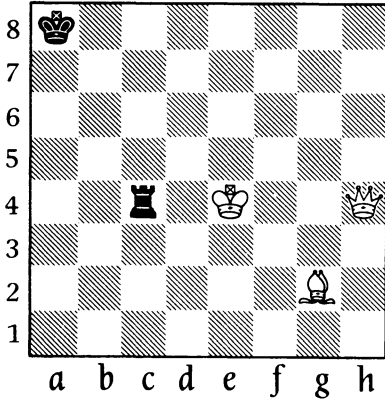
- aquí Rd4-e5

¡A veces, al mover el Rey das un jaque al descubierto que te salva!

# Contra una enfilada — 49 —

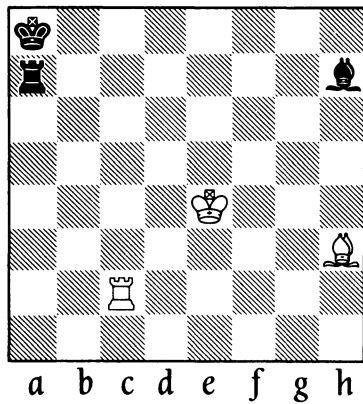
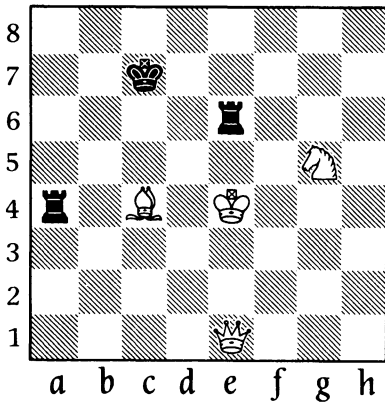
Marca con un recuadro la pieza negra que te enfila, e indica la mejor defensa posible.

1



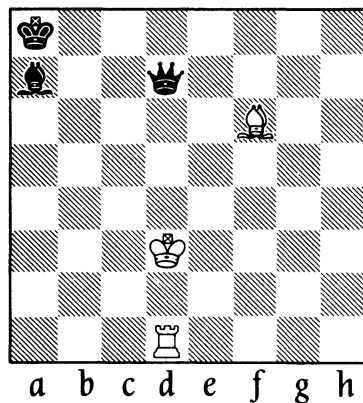
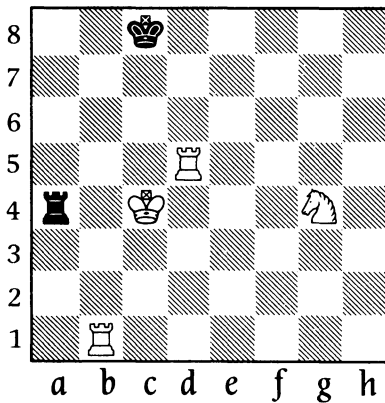
4

2



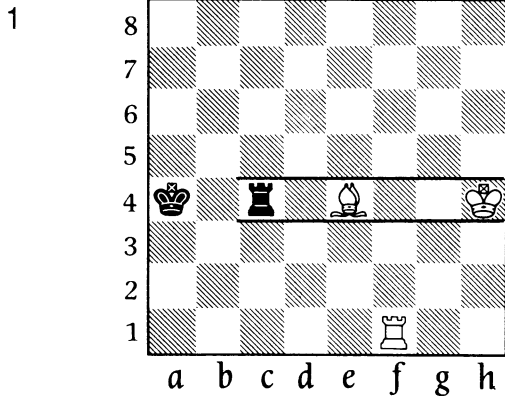
5

3



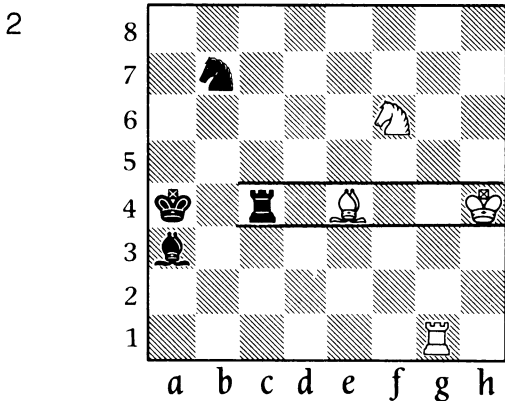
6

Puedes intentar lo siguiente:



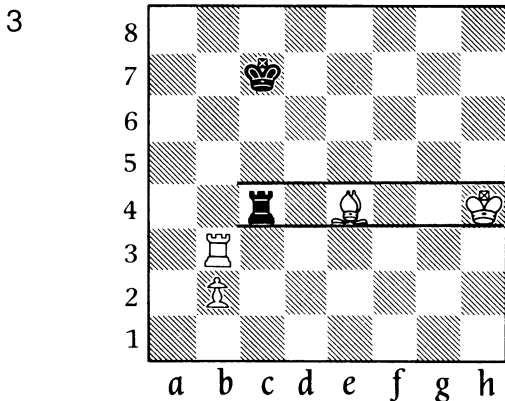
– tomar la pieza que te hace la clavada,  
– defender directamente la pieza clavada con otra (aunque eso puede llevar a la escalada de ataques y defensas)

● aquí Tf1-e1 resuelve el problema,



– intercalar una pieza delante o detrás de la pieza clavada para liberarla

● aquí Tg1-g4

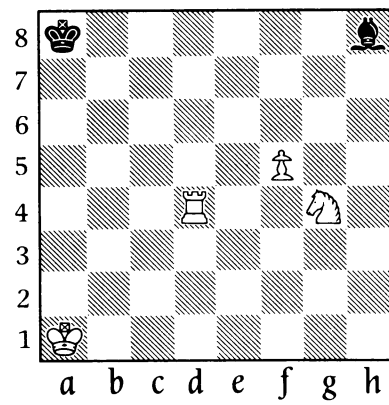
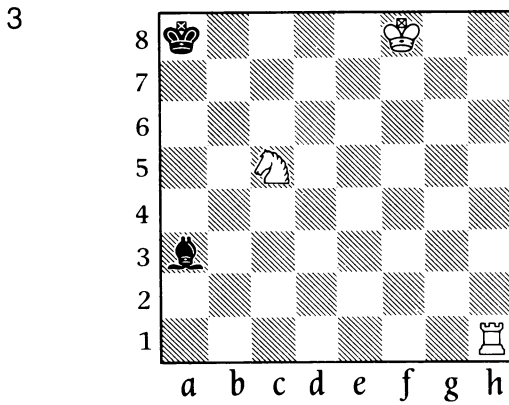
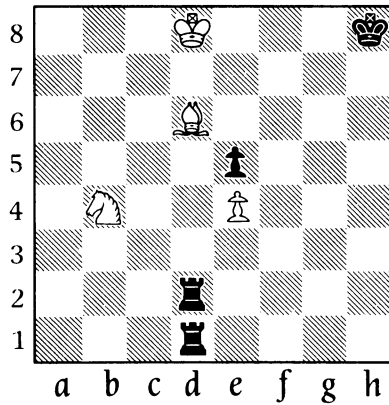
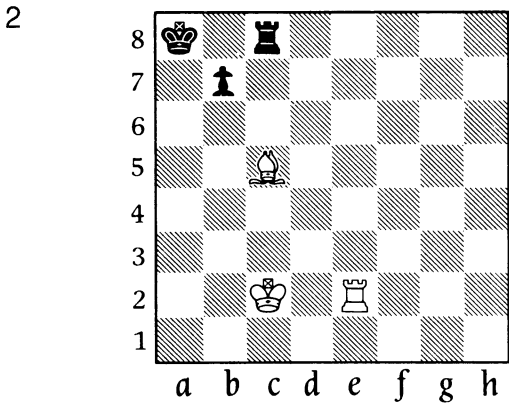
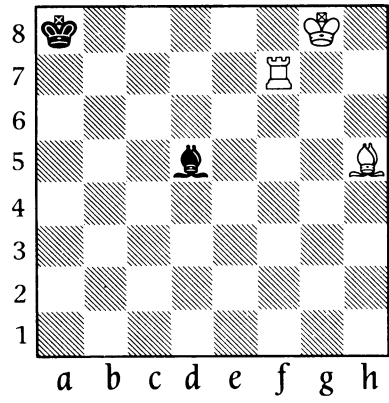
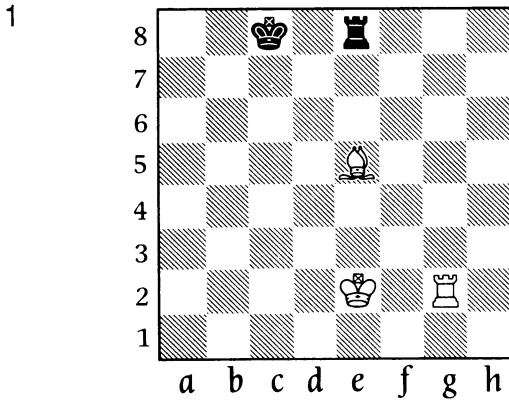


– clavar la pieza que te clava, «ojo por ojo»

● aquí Tb3-c3

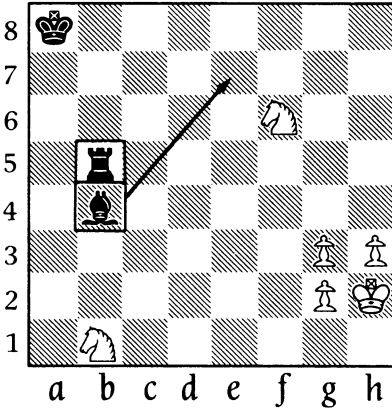
# Contra una clavada — 51 —

Marca con un recuadro la pieza que está clavada e indica una buena defensa.



Lee el comentario y marca con un círculo las dos piezas blancas que van a quedar atacadas cuando el negro ejecute la amenaza que se indica. Luego lee cómo planteamos la defensa.

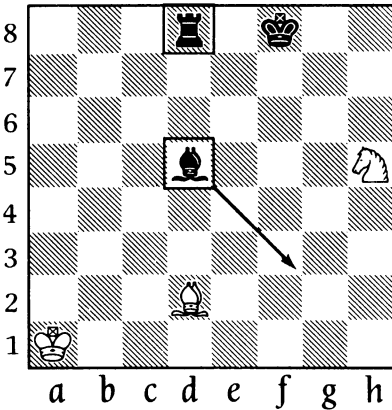
1



Tomar o atacar una de las piezas del adversario.

- Aquí Cb1-c3 atacará la Torre.

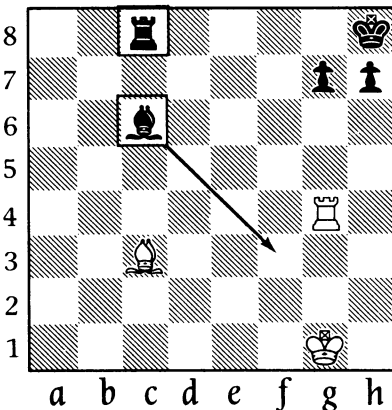
2



Dar un jaque intermedio.

- Aquí Ad2-b4+ te saca del apuro.

3

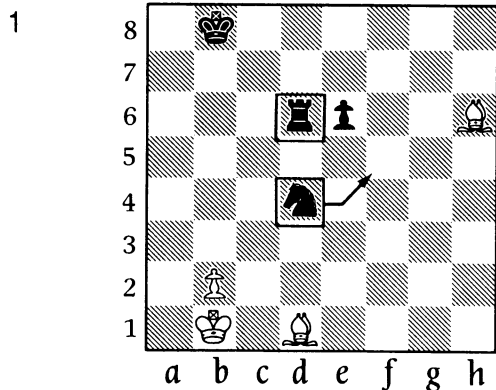


Crear una amenaza más fuerte (ganancia de material, promoción, mate).

- Con Tg4-f4 amenazamos mate.

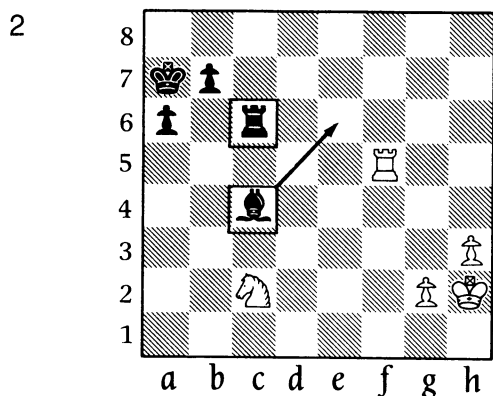
# Contra una batería — 52 bis —

Mismo ejercicio.



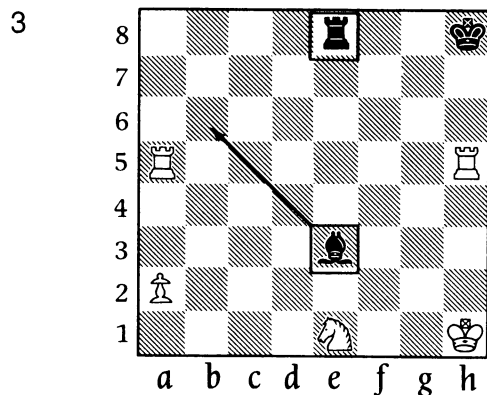
Clavar la pieza que te amenaza con una de las piezas atacadas.

- Aquí evitas la pérdida de material con Ah6-f4.



Defender una de las dos piezas atacadas con la otra, o ambas con una tercera.

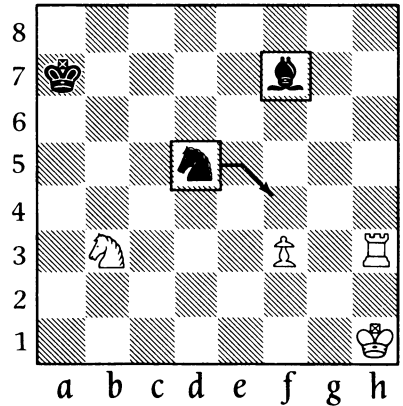
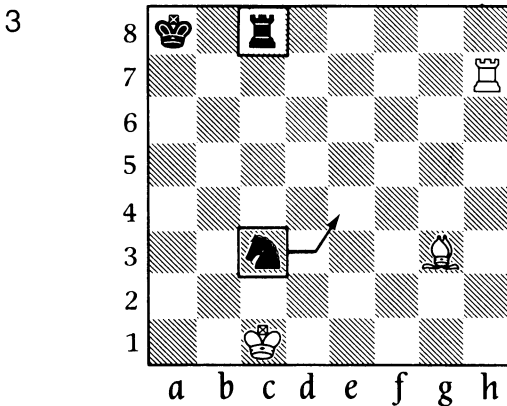
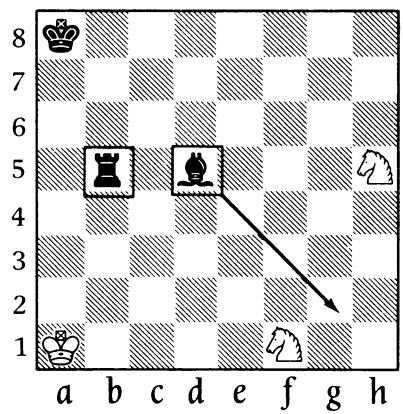
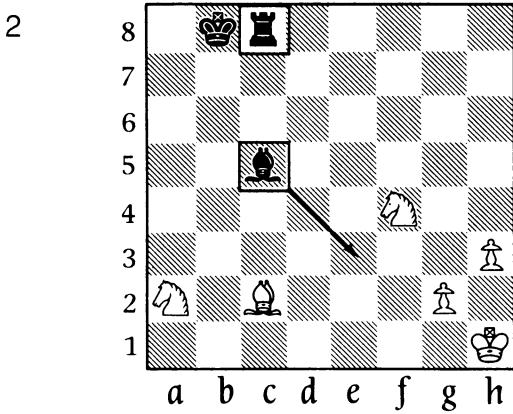
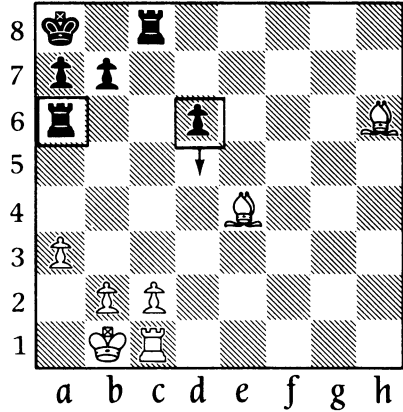
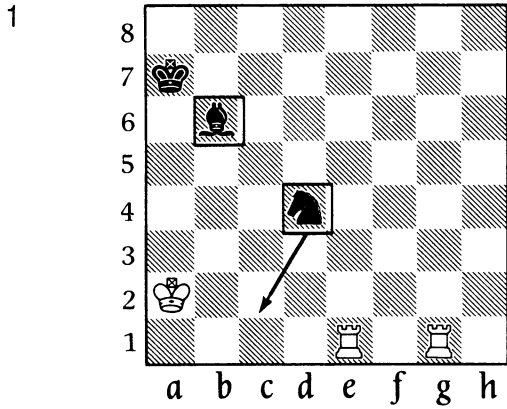
- Con Tf5-f2 la Torre se aparta y defiende el Caballo.



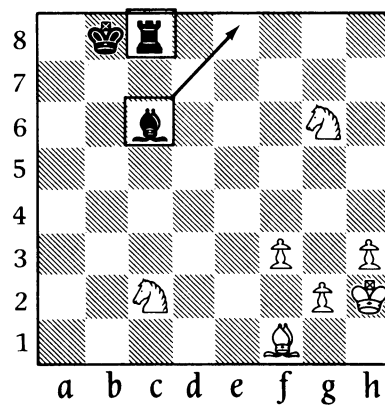
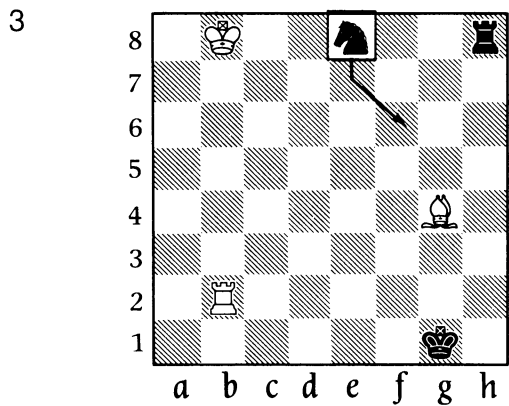
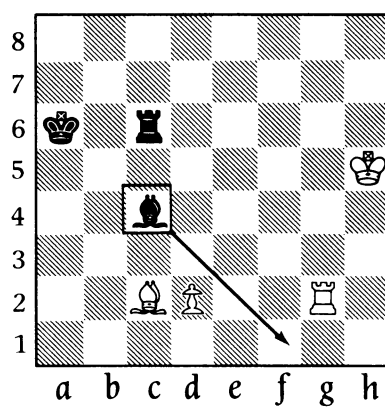
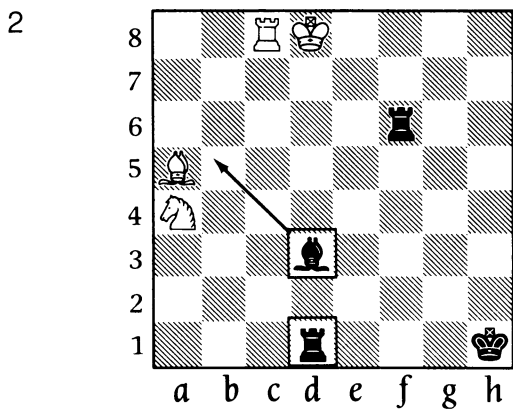
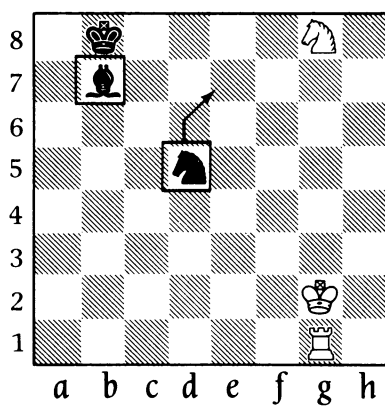
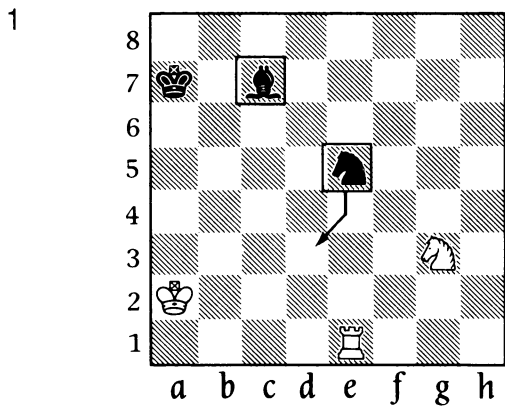
Interceptar el ataque con una de las dos piezas atacadas.

- Con Ta5-e5 la amenaza del negro quedará en nada.

Observa la batería que han montado las Negras; identifica las dos amenazas y explica tu defensa.



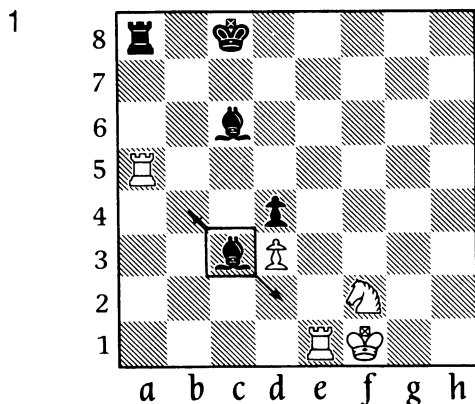
Mismo ejercicio.



Para defenderte ante una horquilla, puedes intentar:

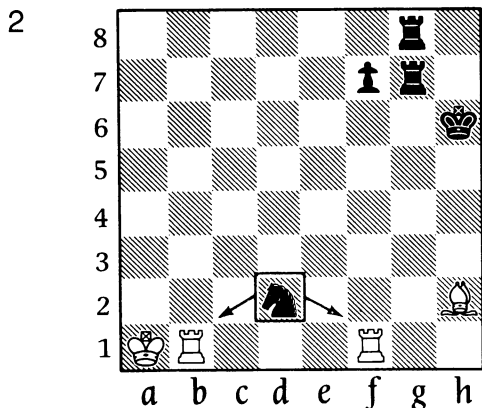
- tomar la pieza que te hace la horquilla,
- contraatacar creando una amenaza más fuerte o por lo menos equivalente (un mate, ganar una pieza, una promoción),
- clavar la pieza que hace la horquilla,
- dar un jaque intermedio,
- defender una de las piezas atacadas con la otra, o ambas con una tercera.

(Trata de imaginar posiciones sencillas que sirvan de ejemplo de estos métodos.)  
Pero también puedes:



– cambiar una de las piezas atacadas

- Aquí están atacadas simultáneamente tus dos Torres, pero no perderás material si juegas  $Ta5 \times a8+$ , porque cuando el negro haya jugado  $Ac6 \times a8$  tú apartarás tranquilamente la otra Torre.



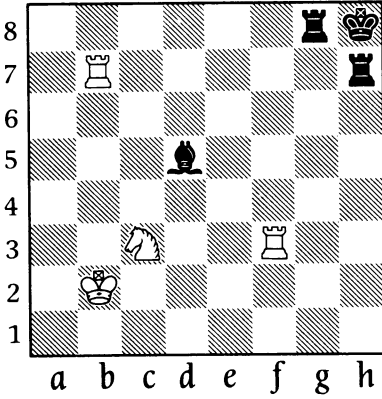
– idear a tu vez una combinación para tomar la pieza que hace la horquilla.

- En esta posición el Caballo negro amenaza tus dos Torres, pero la réplica  $Ah2-f4$  (¡horquilla anti-horquilla!) eliminará ese Caballo.

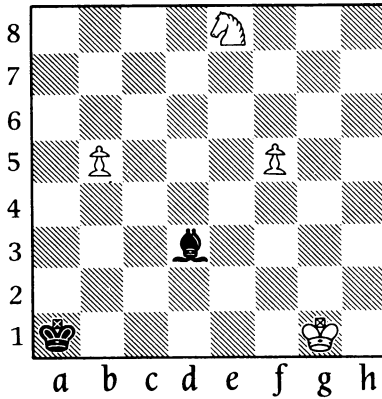
# Contra una horquilla — 56 —

Marca la pieza que te da horquilla e indica cómo salvarías la situación.

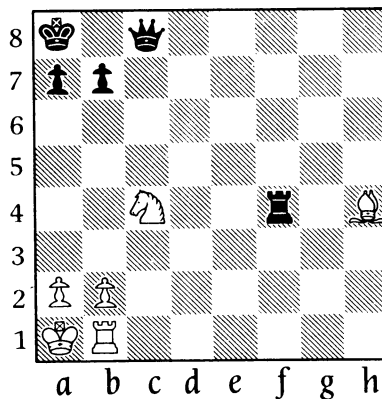
1



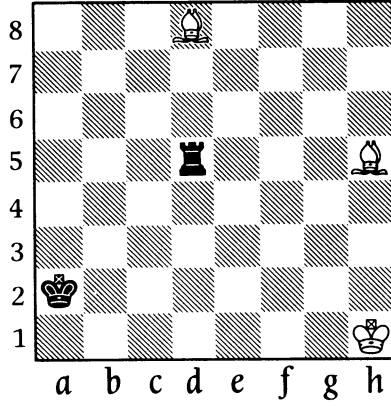
2



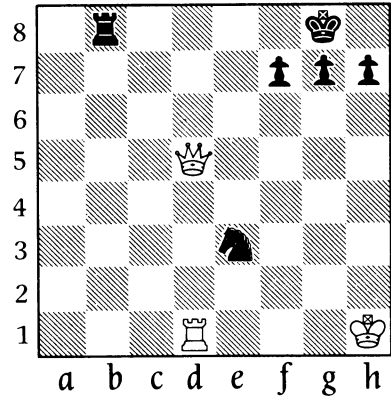
3



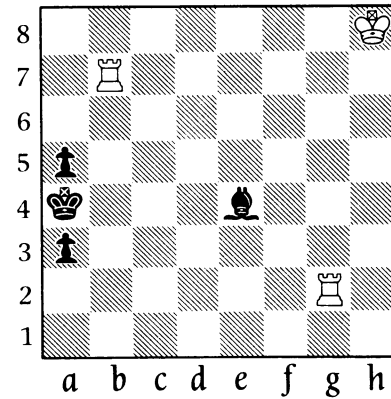
4



5

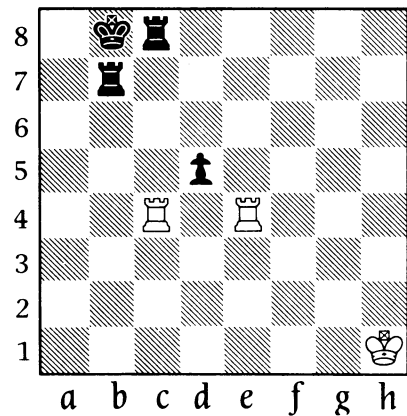
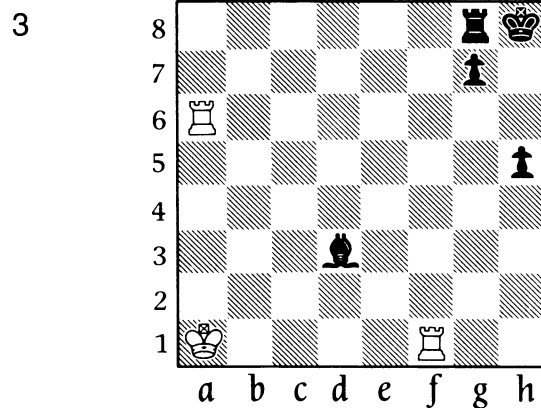
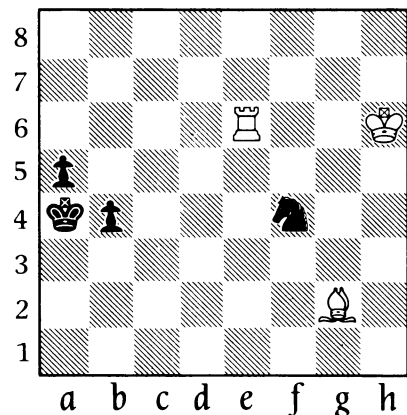
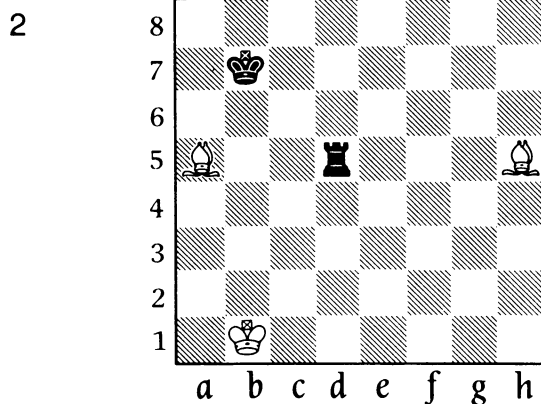
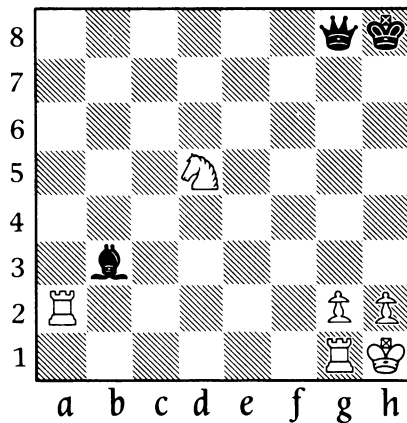
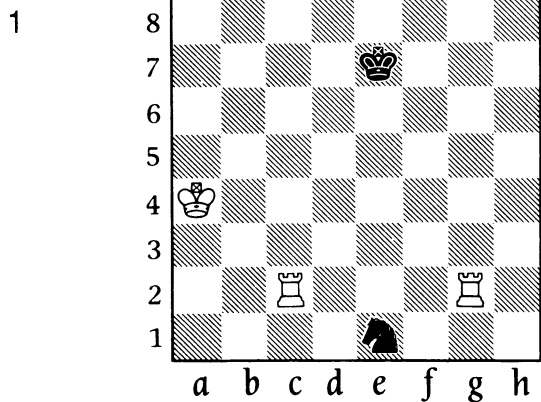


6

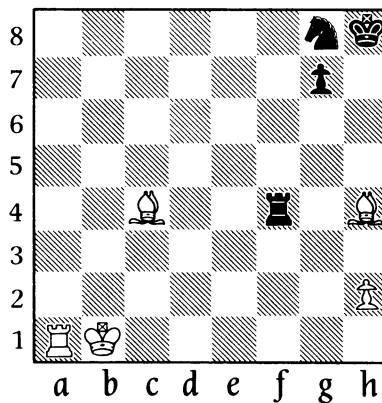
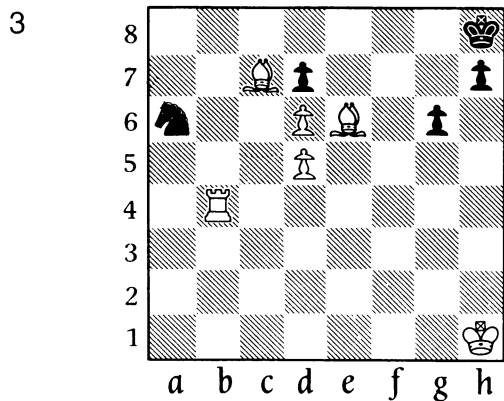
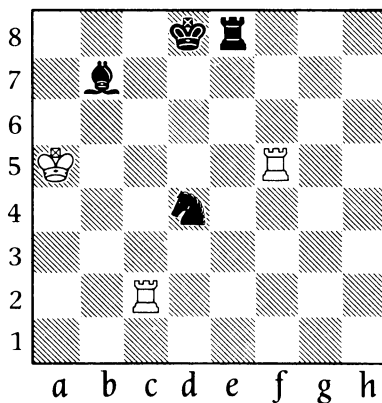
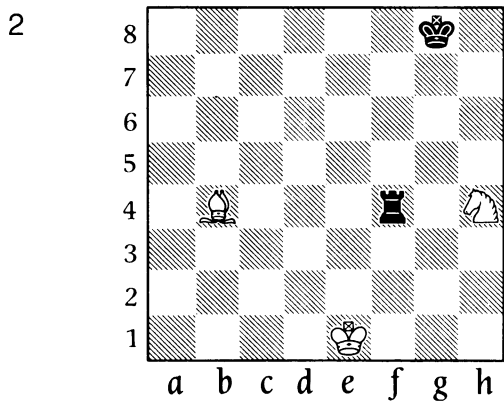
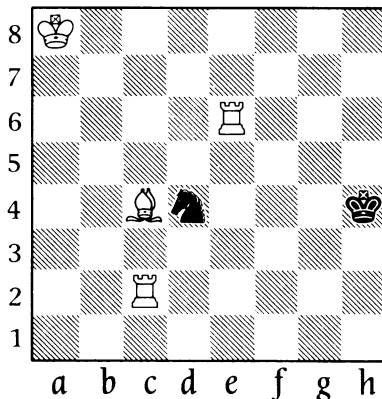
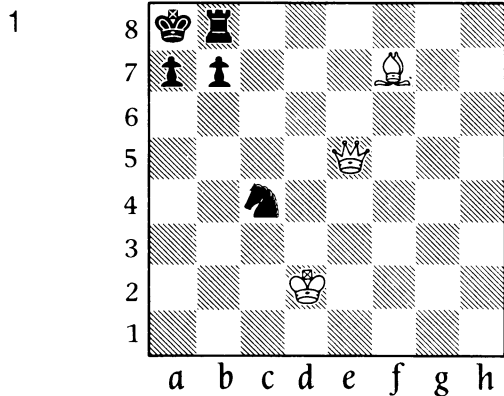


# Contra una horquilla — 57 —

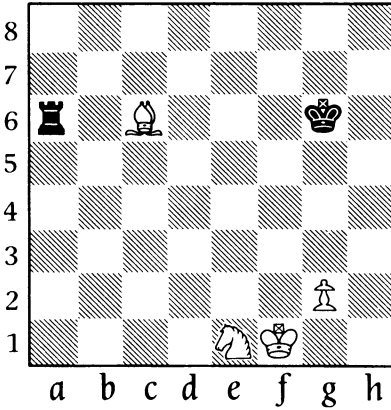
Mismo ejercicio.



Mismo ejercicio.



A continuación, varias combinaciones que constituyen un excelente medio para tender celadas con el fin de defender una pieza indirectamente.



EJEMPLO 1º: La horquilla

Las Negras acaban de atacar tu Alfil. Puedes montar una celada con:

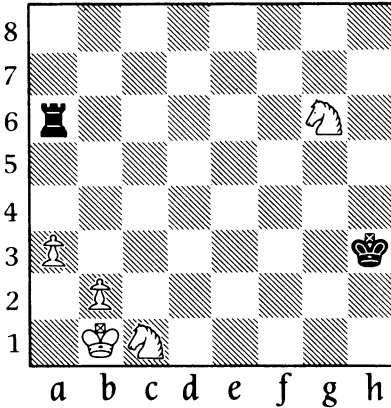
Ce1-f3

En efecto, si las Negras tomaran tu Alfil, tú les ganarías la Torre dando la horquilla:

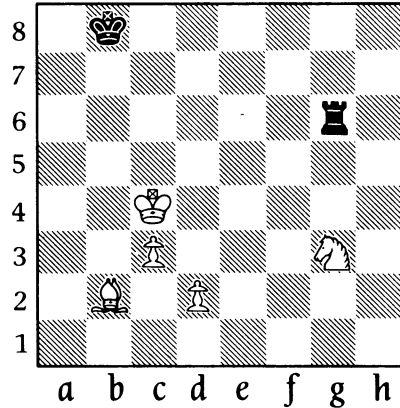
Cf3-e5+

Marca la pieza atacada y di qué celada podrías tender contra tu adversario.

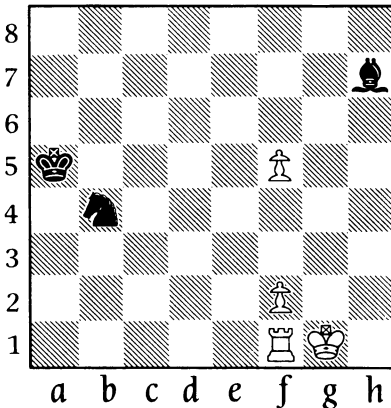
1



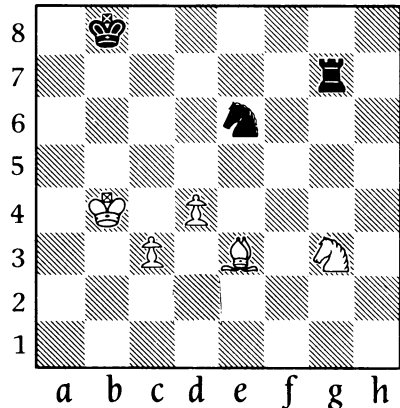
3

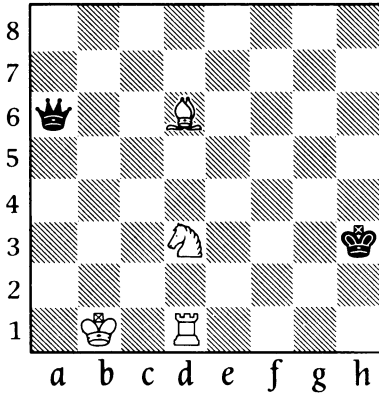


2



4





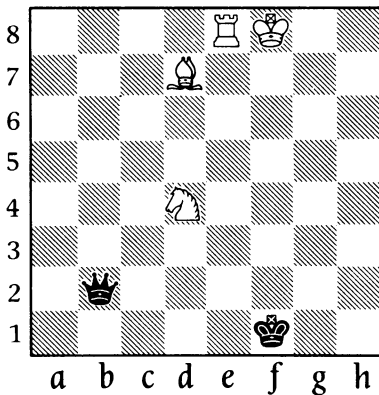
EJEMPLO 2º: La batería indirecta

Se dice que una batería es *indirecta* cuando «ataca» una casilla desocupada, o sirve para defender una pieza propia.

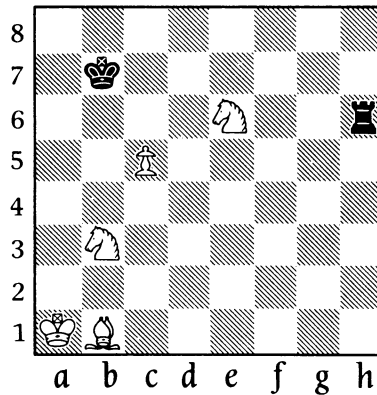
● Aquí la batería «Torre-Caballo» del blanco tiende una pequeña celada. En efecto, si las Negras juegan Da6 × d6, las Blancas ganarán la Dama con Cd3-f2+

Ahora te toca a ti (no olvides marcar con un recuadro la pieza atacada).

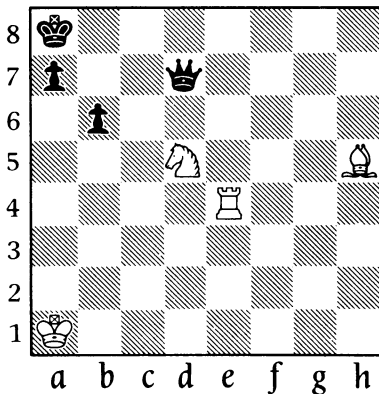
1



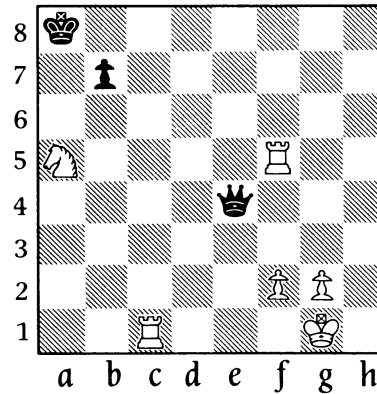
3



2



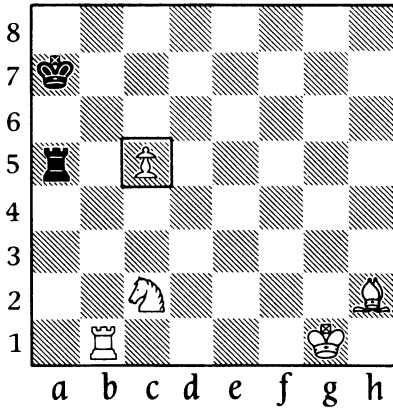
4



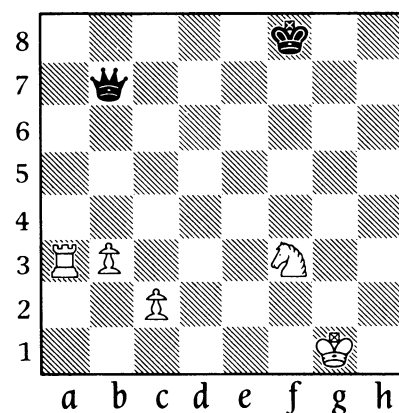
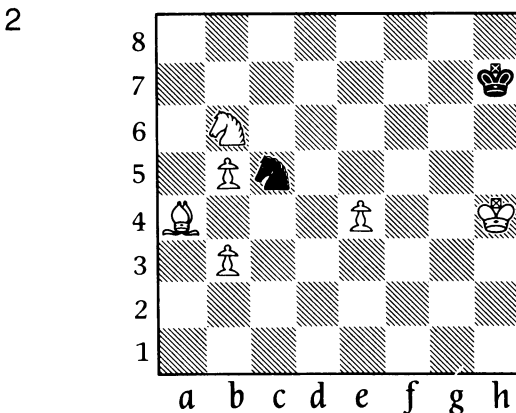
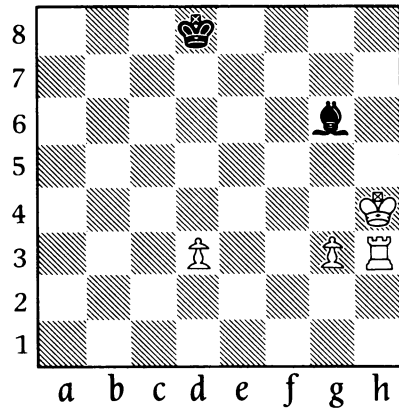
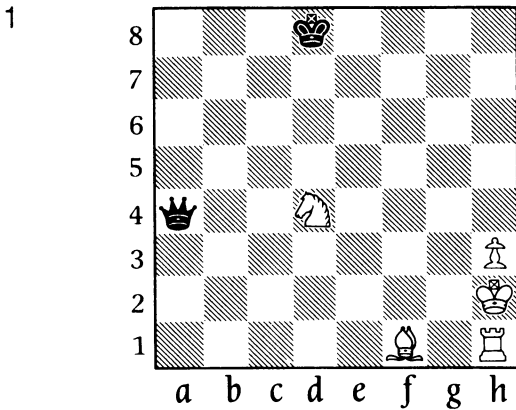
## EJEMPLO 3º: La clavada

Se puede recurrir a clavar directamente la pieza que ataca, pero algunas veces es más sutil montar una celada sobre el mismo tema:

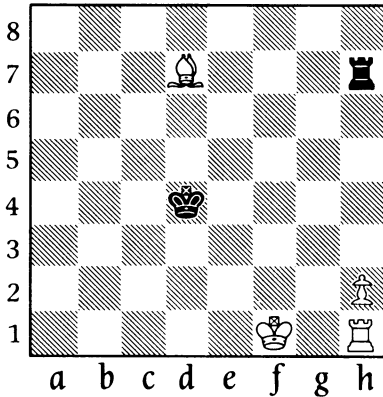
- Tu peón está atacado por la Torre negra. Podrías clavarla con Tb1-a1, pero también tender una celada a tu adversario con Ah2-g3. En efecto, si él toma tu peón, cuando tú hagas Ag3-f2 su Torre estará perdida.



Ahora te toca a ti:

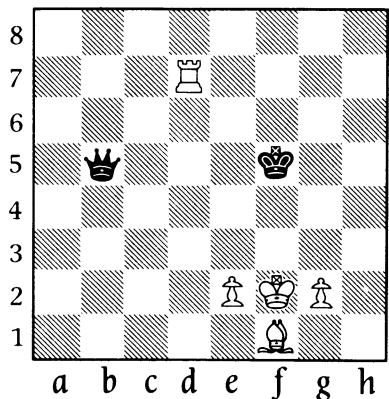
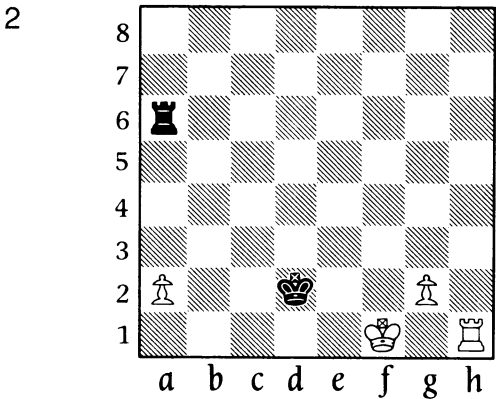
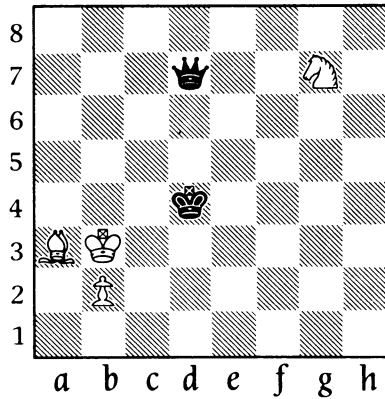
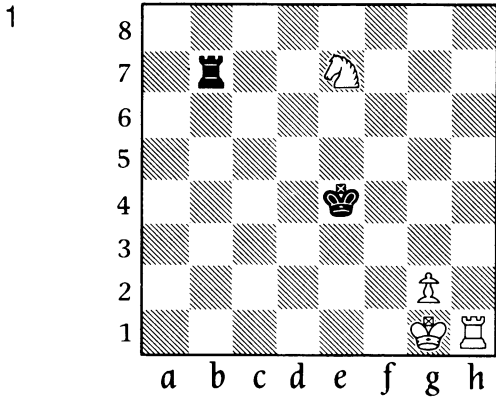


EJEMPLO 4º: La enfilada también puede servir de tema para una celada.



● Para defender tu Alfil blanco atacado, puedes jugar Rf1-g2, porque si ahora el negro toma tu Alfil, tú ganas la Torre con Th1-d1+

Tú juegas:





## «¿Y si aprendiéramos de finales?»

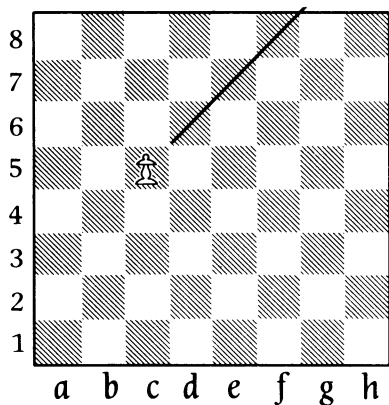
- *¡Eres el rey de las combinaciones, Jerónimo!*
  - *Del tenedor, sobre todo.*
  - *Por algo hay que empezar...*
  - *¿Es que todavía tienes más cosas que enseñarme?*
  - *Sí, pero esto es más difícil.*
  - *¿De qué trata?*
  - *De los finales de partida*
  - *¿Y qué?*
  - *Es muy importante: si estás fuerte en finales, a veces consigues ganar o hacer tablas cuando tenías la partida perdida.*
  - *¿De veras es tan difícil?*
  - *No mucho, pero hay que ir despacio.*
-



# El cuadrado del peón — 63 —

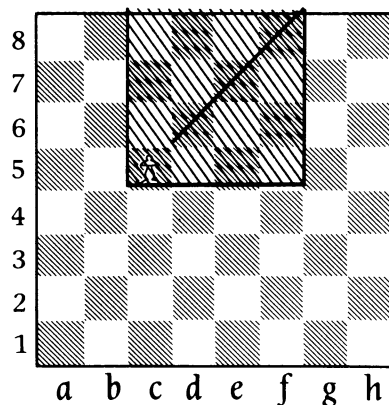
Empezaré por enseñarte algunos términos, como éste, que aparecerán muchas veces en adelante.

1



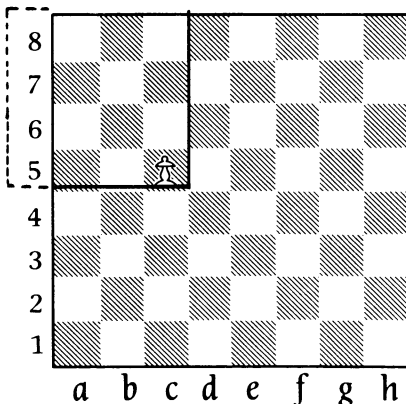
● Para obtener el *cuadrado del peón*, dibuja (mentalmente) una diagonal desde la casilla del peón hasta el borde superior del tablero (a un lado o al otro).

2



El *cuadrado del peón* es la totalidad de las casillas que forman el cuadrado cuya diagonal acabas de trazar.

3

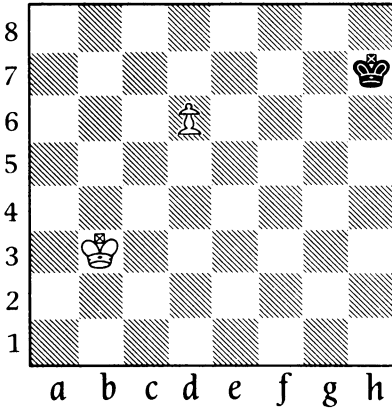


*Observarás que según cuál sea el flanco que te interese, el cuadrado del peón puede estar completo o no.*

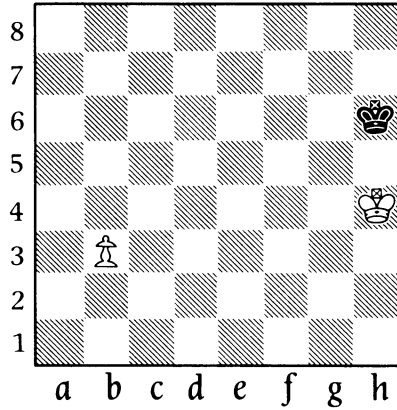
# El cuadrado del peón — 64 —

Dibuja el cuadrado del peón correspondiente al lado en que se encuentra el Rey adversario.

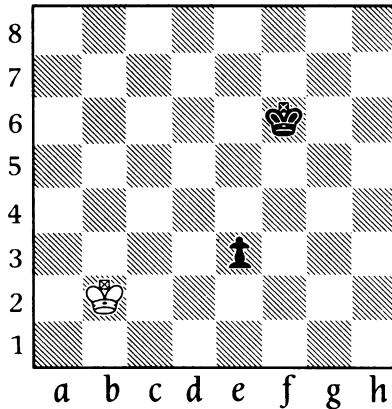
1



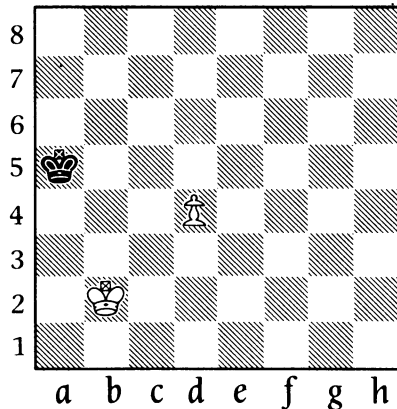
4



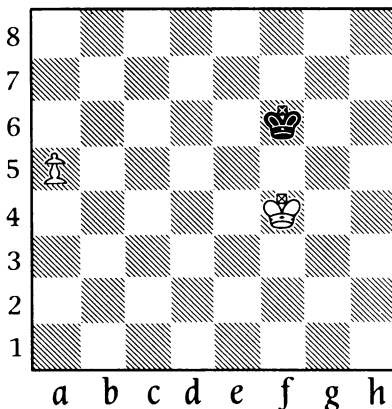
2



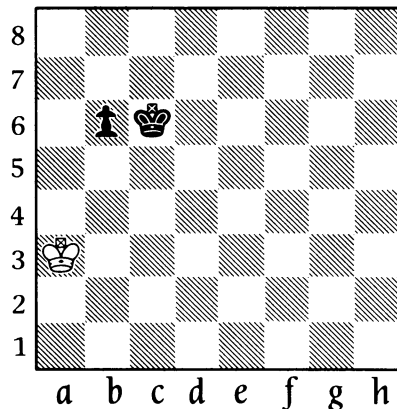
5

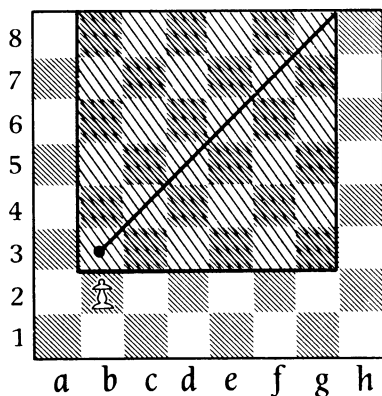


3



6

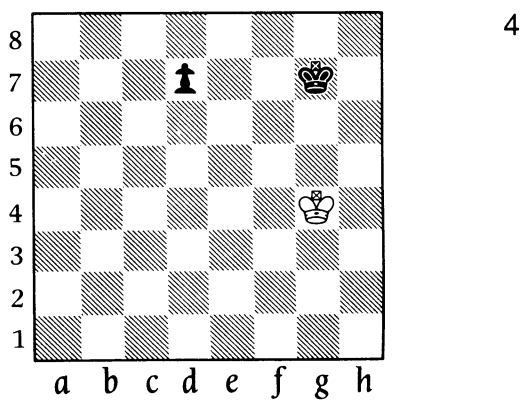
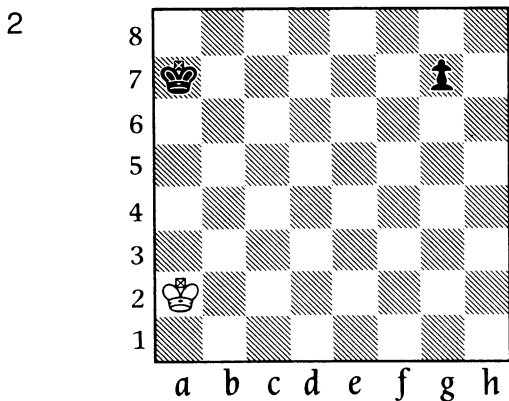
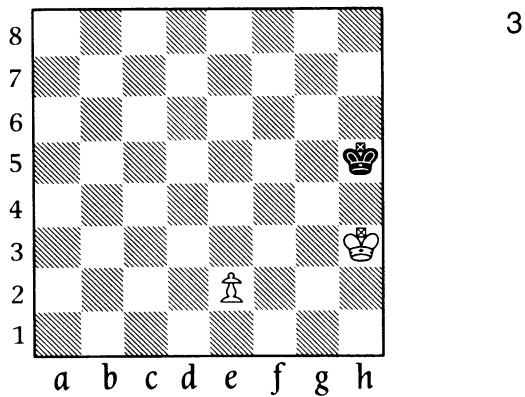
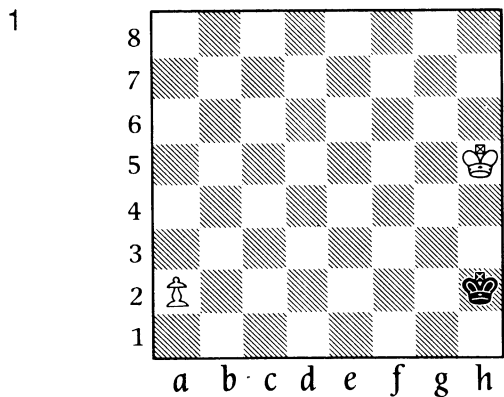


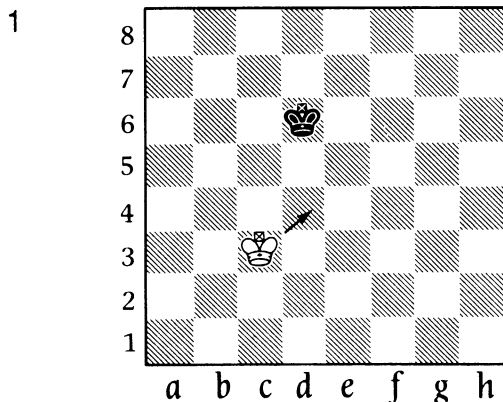


● Para construir el *cuadrado del peón* cuando éste se halla en la casilla inicial, hay que tomar la base en la casilla siguiente (ya que, como sabemos, el peón en su primer movimiento puede saltar una casilla).

Si queremos, por ejemplo, construir el cuadrado del peón b2, lo haremos como si estuviese colocado en b3.

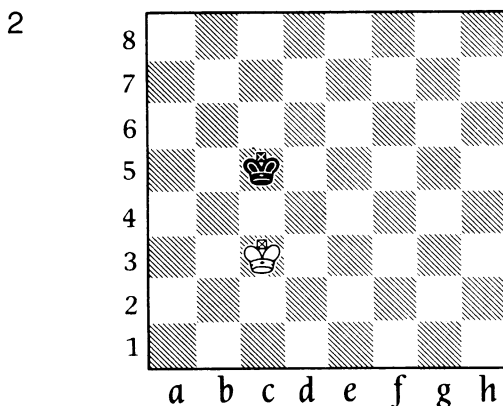
*En las cuatro posiciones siguientes, dibuja el cuadrado del peón correspondiente al lado en que se encuentra el Rey adversario.*



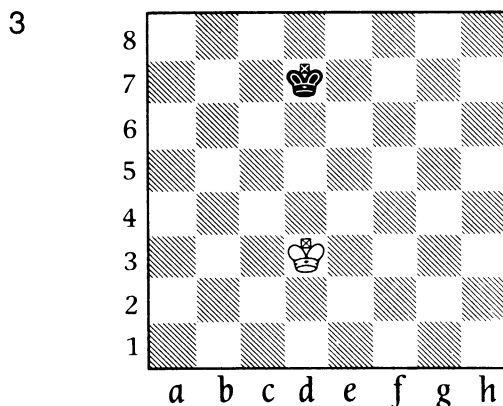


Tomar la *oposición* es colocar el Rey propio a un número impar de casillas de distancia respecto del Rey contrario (en fila, en columna...).

● Aquí, si hago el movimiento indicado por la flecha, Rc3-d4, tomo la oposición; en efecto, entre los dos Reyes queda una casilla. También tomaría la oposición si jugase Rc3-d2 poniendo tres casillas entre los dos Reyes.



● En este caso, si toca mover a las Blancas perderán forzosamente la oposición.

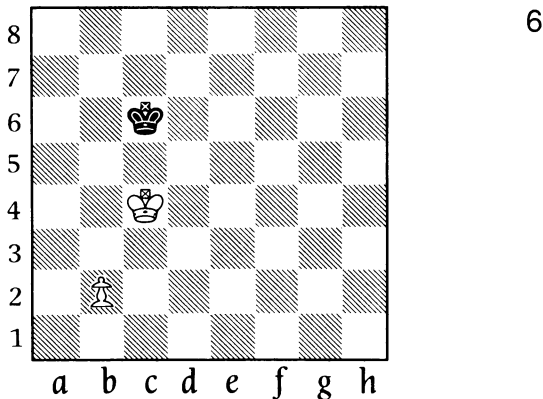
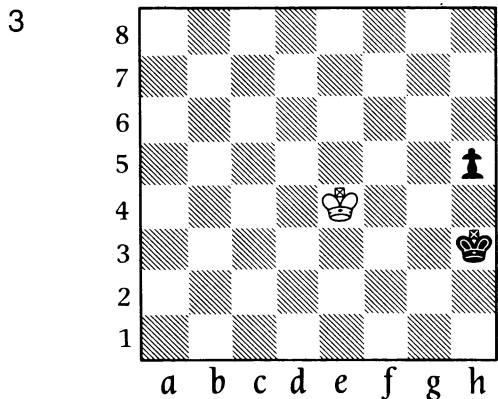
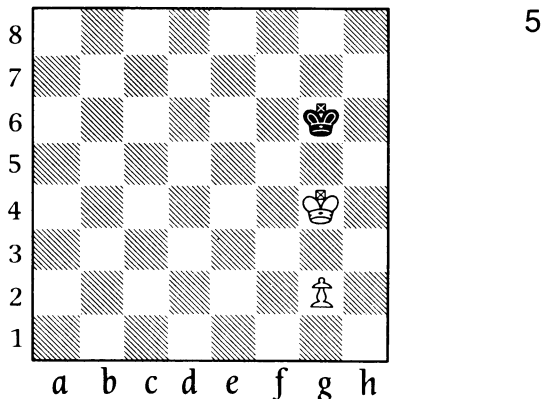
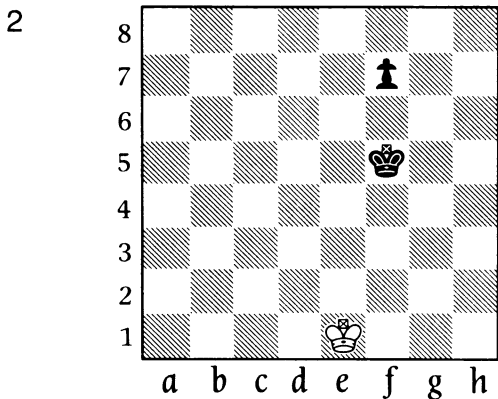
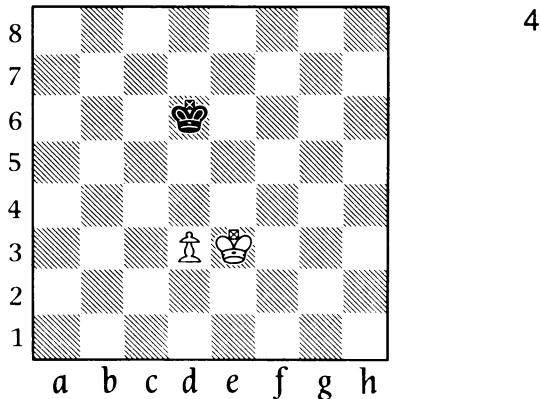
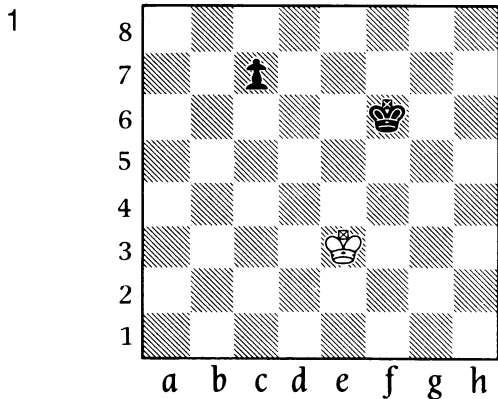


Cuando yo he tomado la oposición, si el adversario mueve su Rey yo puedo recuperarla (excepto si me lo impide alguna de sus piezas, como es natural).

● Acabo de mover Rd2-d3 para tomar la oposición. He aquí la lista de todos los movimientos posibles del negro. *Di cómo jugarías para recuperar la oposición en cada caso:* 1) Rd7-d6 2) Rd7-c6 3) Rd7-e6 4) Rd7-e7 5) Rd7-c7 6) Rd7-d8 7) Rd7-e8 8) Rd7-c8

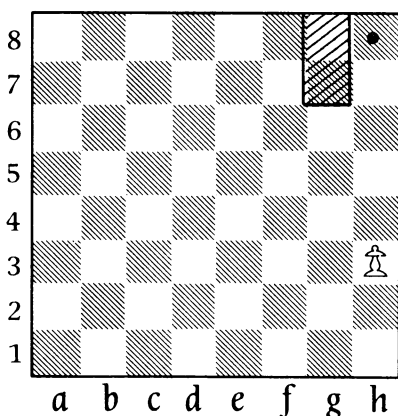
# Tomar la oposición — 67 —

Indica con qué jugadas tomas la oposición, o la conservas si ya la tenías. Fíjate sobre todo en las posiciones 5 y 6, que son muy importantes.



# Las casillas ganadoras — 68 —

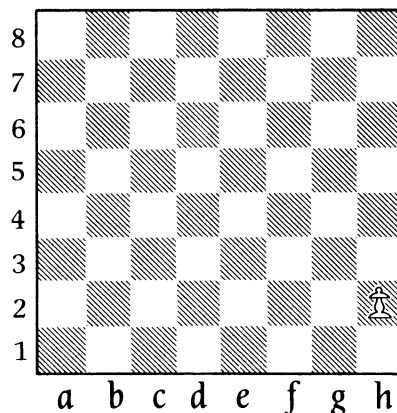
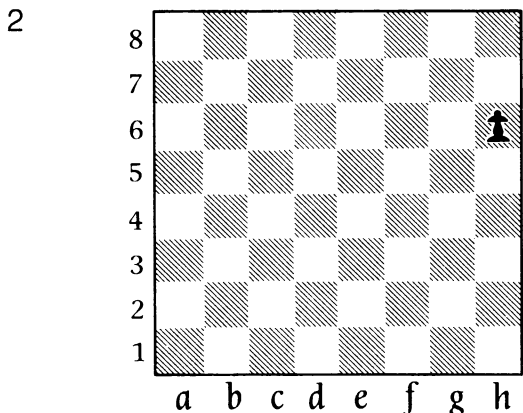
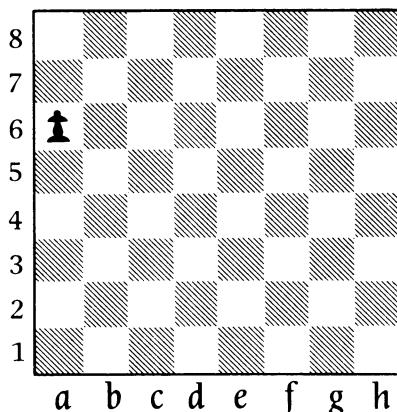
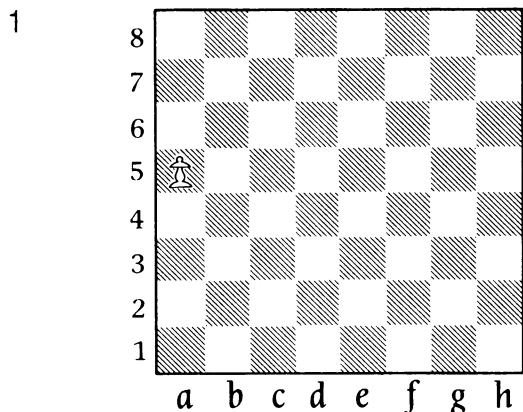
CASO I: Peón situado en el borde del tablero, columnas a y h.



Las casillas ganadoras de un peón situado al borde del tablero son la que está al lado y la que está en diagonal respecto de la casilla de promoción de ese peón (ver diagrama).

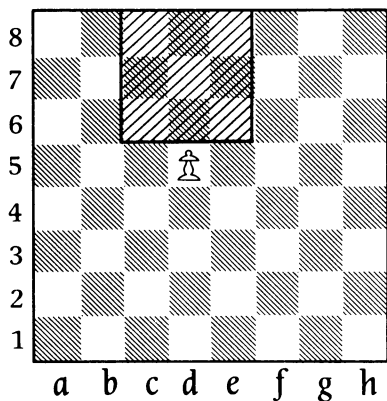
- Recuerda que ello no depende de lo avanzado que esté el peón; tanto si se encuentra en h2 como si está en h6, las casillas ganadoras son las mismas.

Indica las casillas ganadoras de los peones siguientes:



# Las casillas ganadoras — 69 —

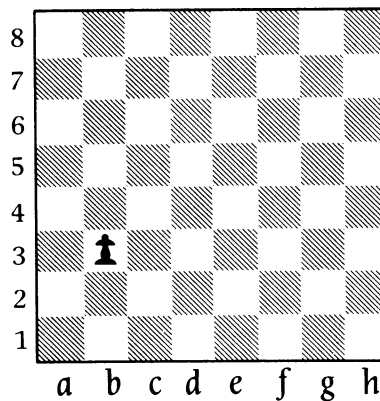
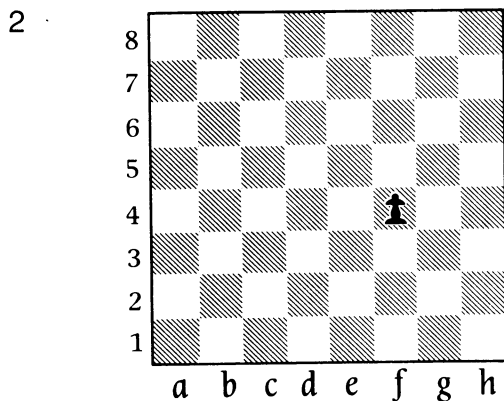
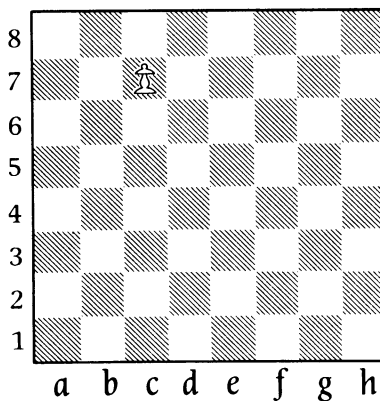
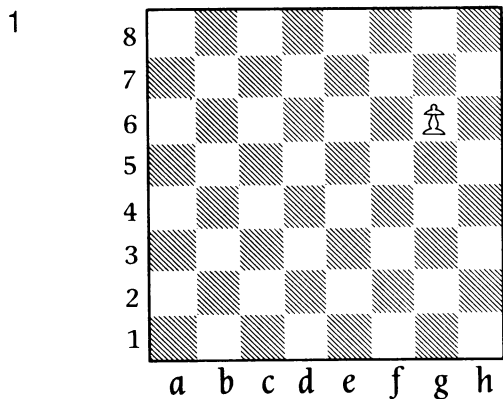
CASO II: Peón no situado en el borde del tablero y que ha rebasado la mitad del tablero.



Las casillas ganadoras son las de las tres columnas delante del peón.

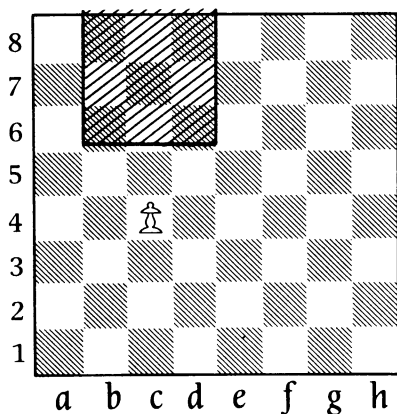
● Recuerda que ahora las casillas ganadoras dependen de lo adelantado que se halle el peón.

Indica las casillas ganadoras de los peones siguientes:



# Las casillas ganadoras — 70 —

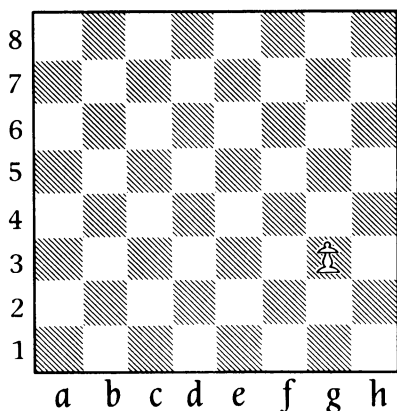
CASO III: Peón no situado en el borde y que todavía no ha rebasado la mitad del tablero.



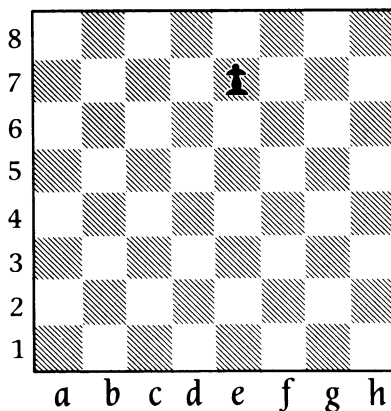
Las casillas ganadoras son las de las tres columnas delante del peón, pero saltándonos una fila.

Indica las casillas ganadoras de los peones siguientes:

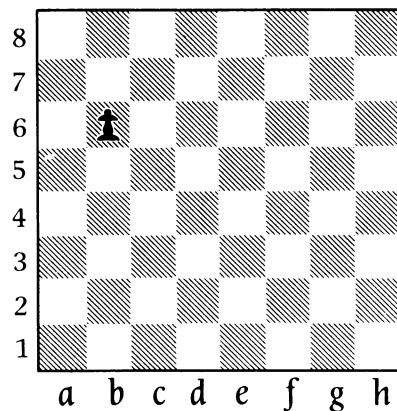
1



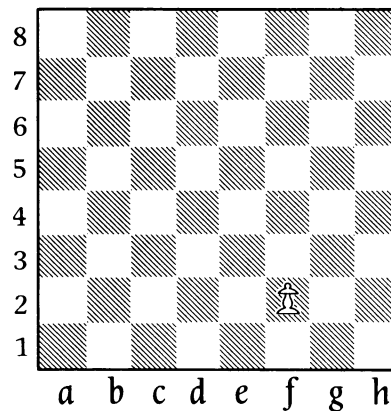
3



2



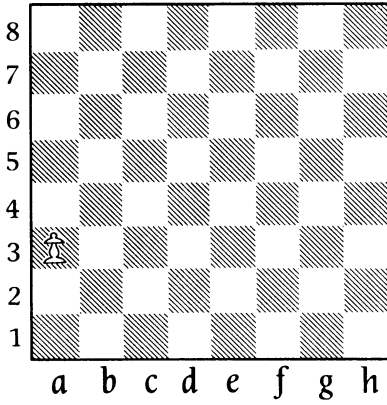
4



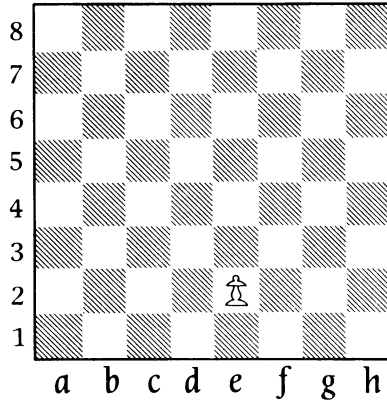
# Las casillas ganadoras — 71 —

Indica las casillas ganadoras de los peones siguientes:

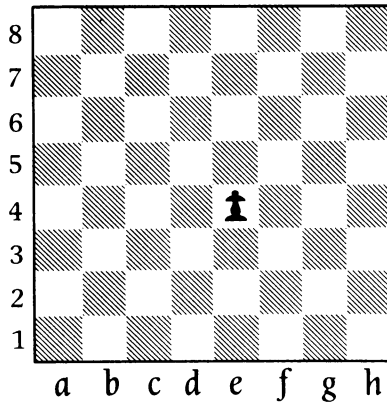
1



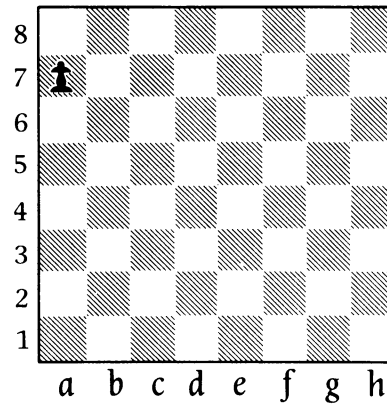
4



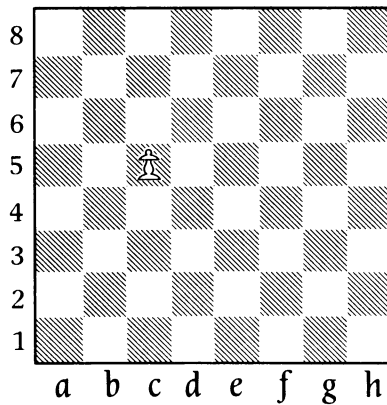
2



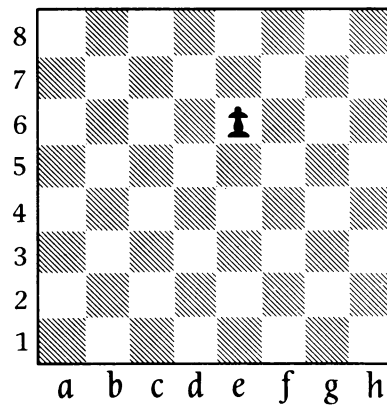
5



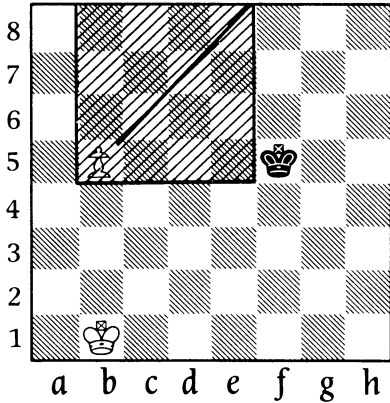
3



6



Vamos a examinar unas cuantas reglas sencillas que te ayudarán a ahorrar cavilaciones en los finales de Rey y peón contra Rey solo. Veamos para empezar el caso del *escapado*, es decir del peoncillo aislado que no puede ser defendido por su Rey (al hallarse éste demasiado lejos, por ejemplo). Por tanto, el peón escapado debe luchar solo contra el Rey contrario. Única solución: ¡correr más que él!

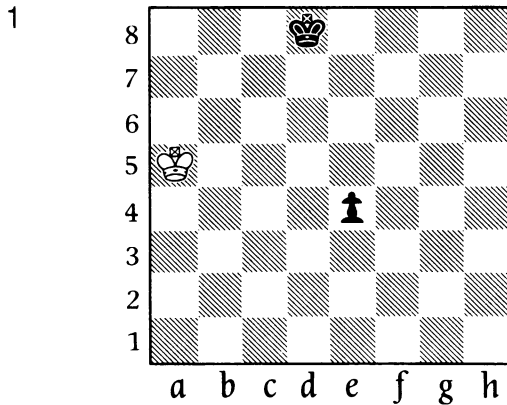


*Para atrapar al peón escapado, el Rey adversario debe estar dentro del cuadrado de ese peón.*

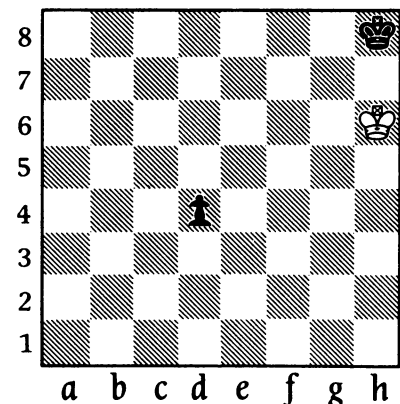
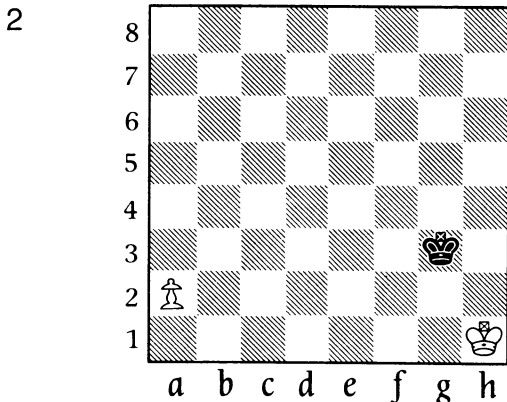
En la posición del diagrama, si toca jugar a las Negras su Rey podrá entrar en el cuadrado, y por tanto se comerá el peón.

En cambio, si toca jugar a las Blancas, el Rey negro no podrá entrar en el cuadrado y el peón promoverá a Dama sin ninguna dificultad.

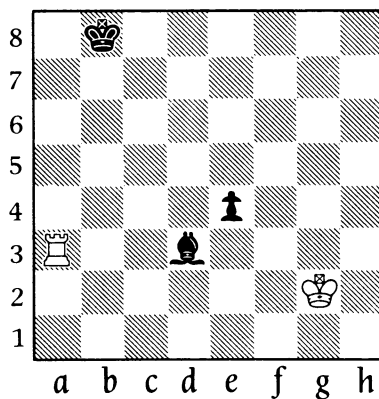
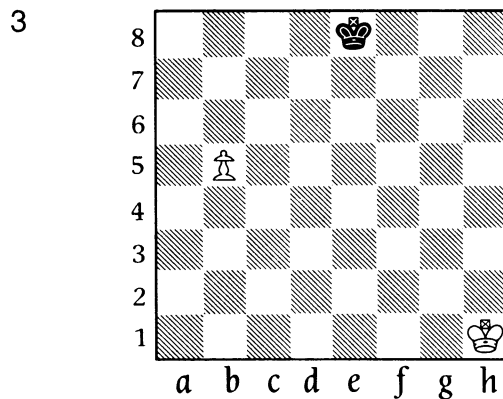
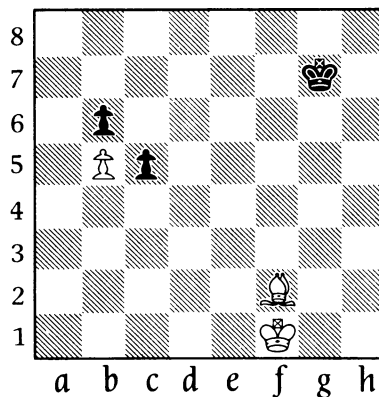
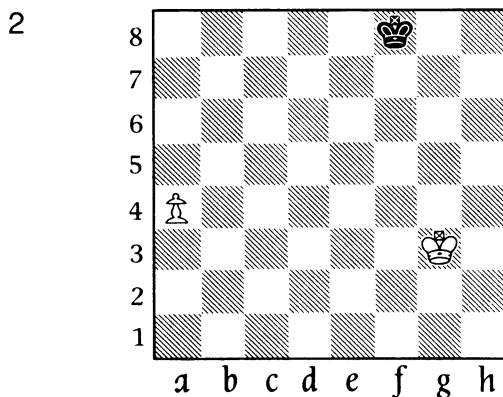
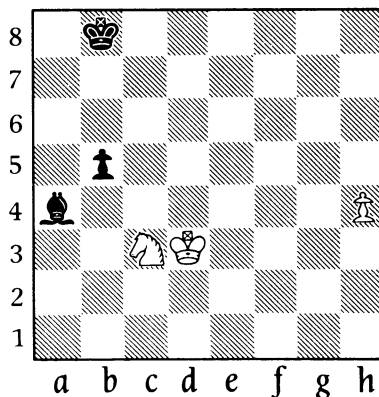
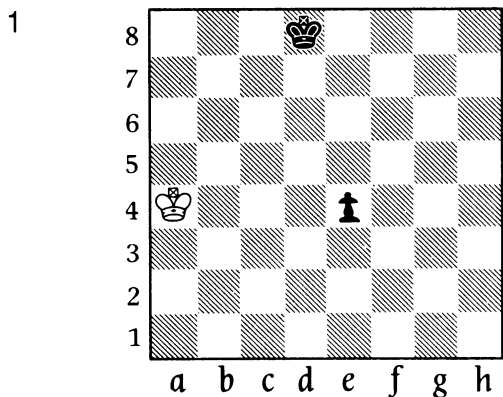
● Compruébalo en tu tablero.



*En las posiciones siguientes, dibuja el cuadrado del peón escapado (el del lado correspondiente al rey contrario, naturalmente), e indica cuál sería el resultado de la partida sabiendo que toca mover a las Blancas.*



Tú conduces las Blancas. Indica cuál será el resultado de la partida, y cómo has llegado a esa conclusión.



# Llegada peligrosa 74

Cuando hay lucha entre dos Reyes, generalmente se llega a una posición como la que se presenta aquí, en que el peón se dispone a entrar en la penúltima fila.

Fíjate bien en esa posición: ¡ya no hay nada que hacer! La partida, o es tablas o se ha ganado; debimos pensarlo antes de ejecutar los movimientos anteriores.

La regla segunda es bien sencilla y dice:

*Si el peón entra en la penúltima fila dando jaque, el resultado es tablas, ¡caso contrario gana!*

● Examinemos el ejemplo propuesto:

*Caso 1º: toca jugar a las Blancas*

1. e6-e7+

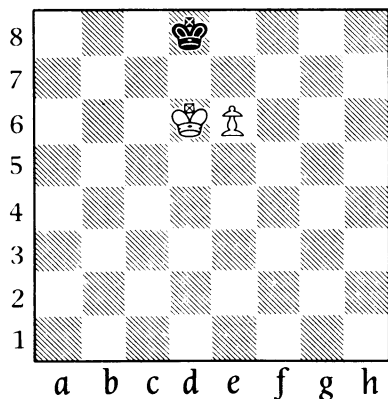
El peón llega dando jaque; según la regla, hay tablas... y en efecto, vemos que después de Rd8-e8 sólo se puede jugar Rd6-e6 y el negro queda ahogado.

*Caso 2º: las Negras deben mover*

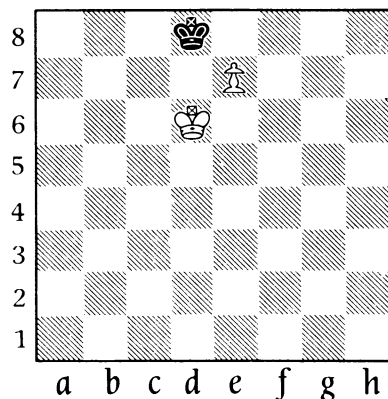
1. Rd8-e8      2. e6-e7

El peón llega a la penúltima fila sin dar jaque; la regla dice que la partida está ganada... y en efecto, después de Re8-f7 se juega Rd6-d7 y nada impedirá que el peón promueva a Dama.

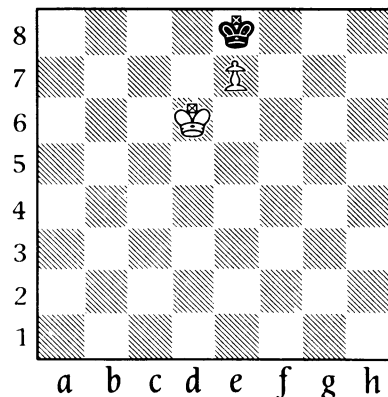
ATENCIÓN: Esta regla no es aplicable a los peones situados en los bordes del tablero (entonces la partida queda empataada en ambos casos).



1



2

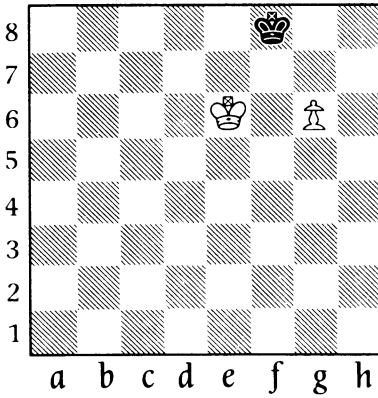


# Llegada peligrosa — 75 —

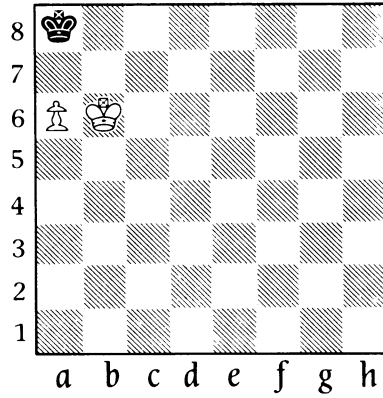
Estos ejercicios son de especial importancia: fíjate bien antes de dar las soluciones, aunque creas estar seguro.

Tú conduces las Blancas, indica el resultado de la partida y por qué has llegado a esa conclusión. Atención sobre todo al ejercicio cuarto.

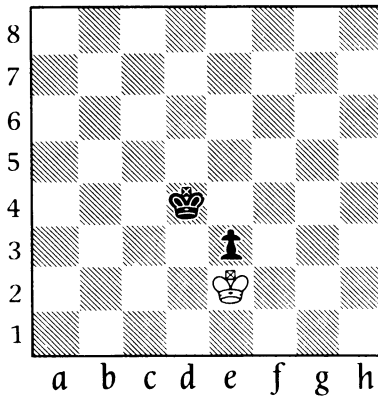
1



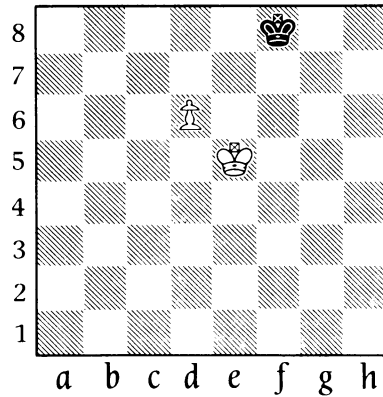
4



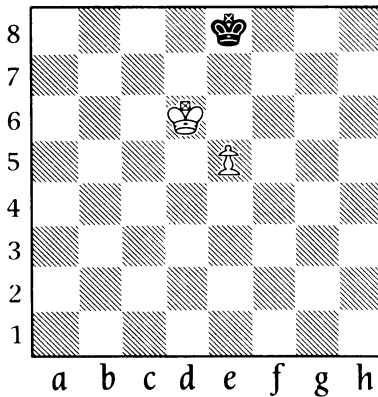
2



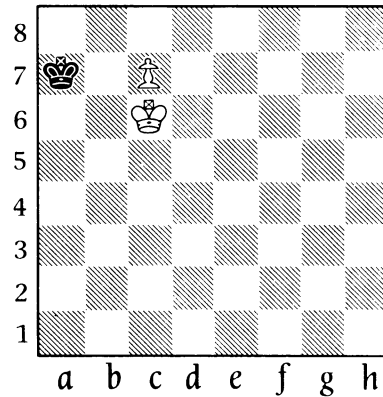
5



3

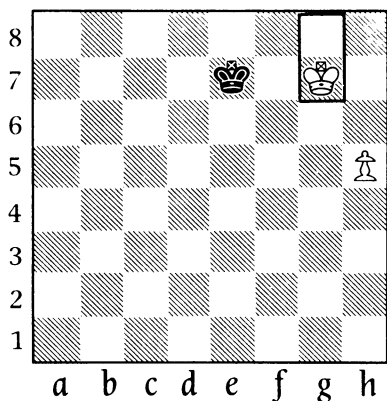


6



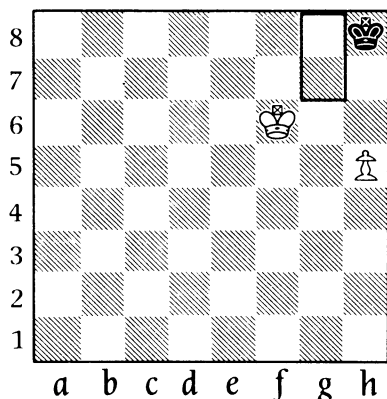
# — Los peones del borde del tablero — 76 —

Son los que avanzan por las columnas a y h. Para ganar, tu Rey debe llegar a ocupar una de las dos casillas ganadoras. Si el Rey contrario puede impedirte, el resultado será tablas.



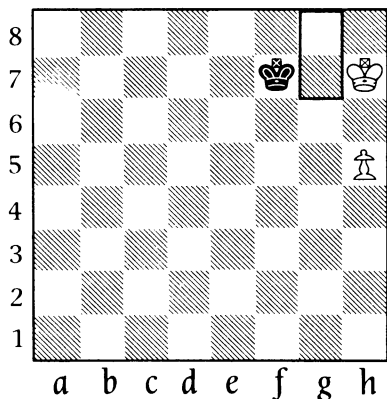
- Tu Rey ocupa una de las casillas ganadoras (lee la ficha 68); nada de lo que haga el contrario impedirá que tu peón entre a Dama.

1



- Aquí el Rey negro impedirá siempre que el tuyo pueda ocupar una de las dos casillas ganadoras; la partida será tablas.
- *Ensayá algunas jugadas.*

2

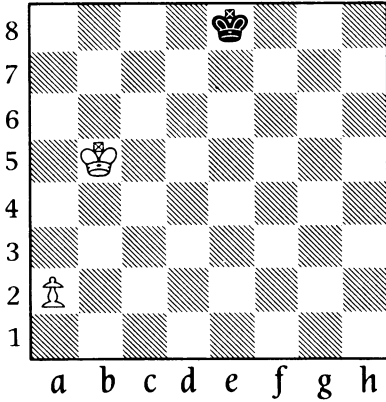


- Aquí tu Rey está delante de su peón, pero como no podrá ocupar ninguna de las casillas ganadoras, la partida también terminará en tablas.
- *Ensayá algunas jugadas.*

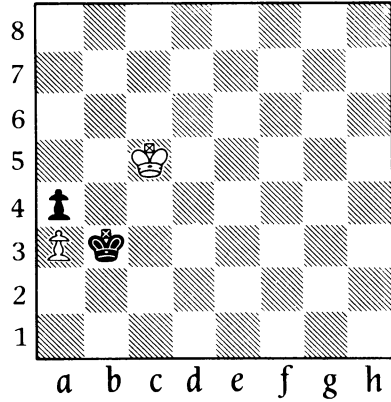
# Peones laterales

Indica cómo jugarías si te tocase conducir las Blancas, y cuál será el desenlace de la partida.

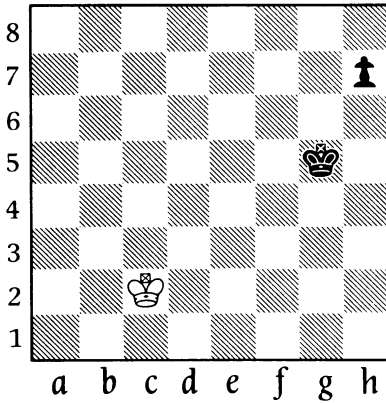
1



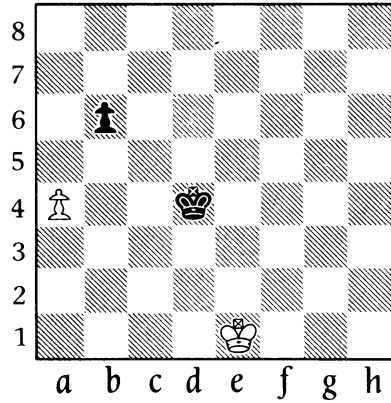
4



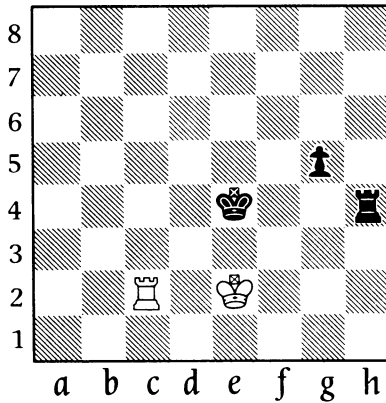
2



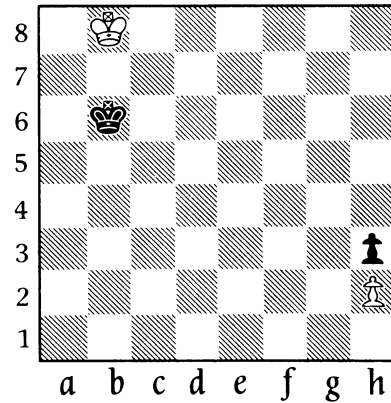
5



3



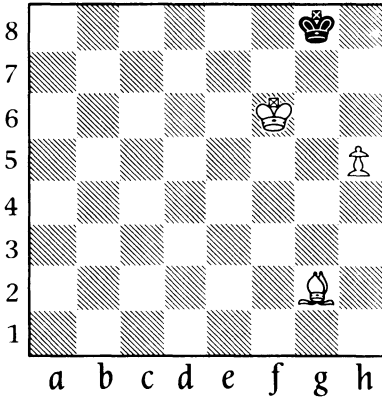
6



# — ¿Puede ayudar una pieza menor? — 78 —

Si el Rey (el negro en el diagrama) está delante de tu peón, tu Alfil sólo podrá ayudar *si es del mismo color que la casilla de llegada del peón*. (Los Alfines se dicen «de casillas blancas» o «negras» según el color de las que les sirven para desplazarse.)

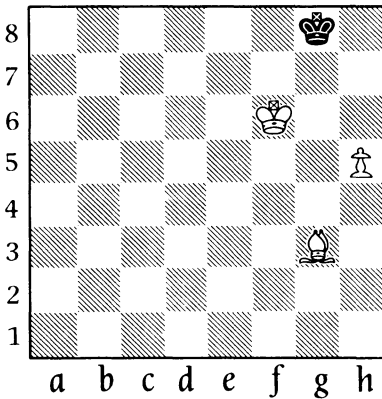
1



● Aquí tienes un Alfil «de casillas blancas» (que se mueve por las diagonales blancas) y no podrá colaborar a la promoción del peón. La partida es tablas (tu Rey nunca podrá entrar en casilla ganadora).

*Ensayo algunas jugadas en el tablero.*

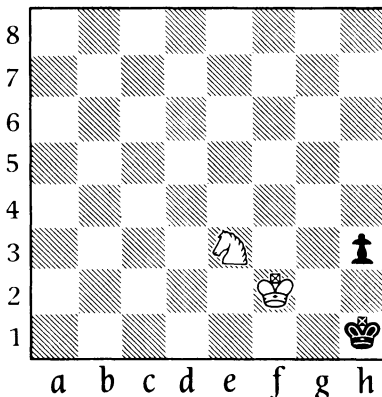
2



● En esta posición, en cambio, tu Alfil «de casillas negras» te permitirá ganar la partida.

*¿Cómo?*

3



Si tienes un Caballo, fácilmente ayudarás a la promoción de tu peón en Dama. *Ensayalo con cualquier posición planteada por ti mismo.*

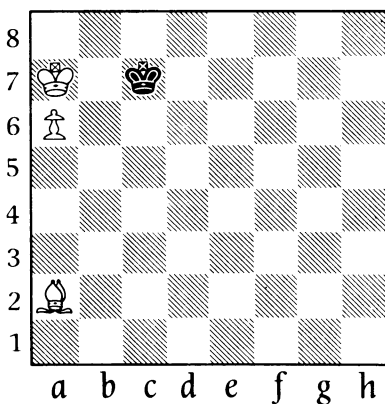
En cambio, cuando el Caballo lo tiene el oponente del bando que tiene el peón, puede producirse una situación muy interesante:

● *En esta posición, por ejemplo, explica cómo ganarías fácilmente con las Blancas.*

# — ¿Puede ayudar una pieza menor? — 79 —

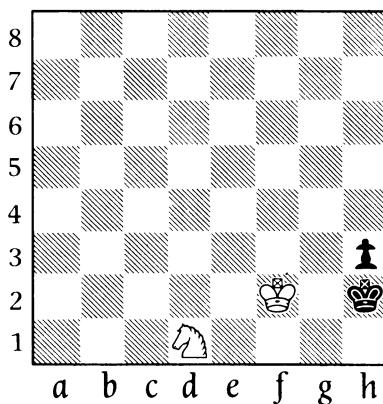
Indica lo que jugarías llevando las Blancas, y el resultado de la partida.

1

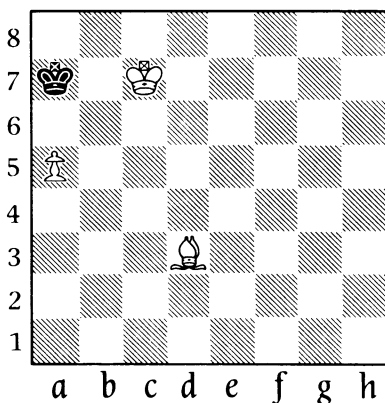


(difícil)

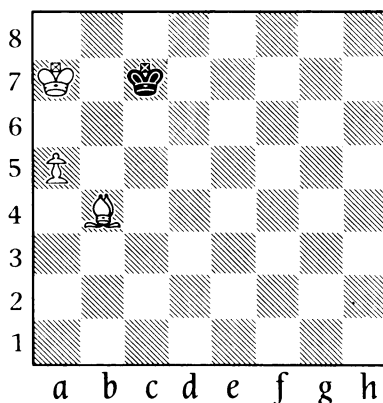
4



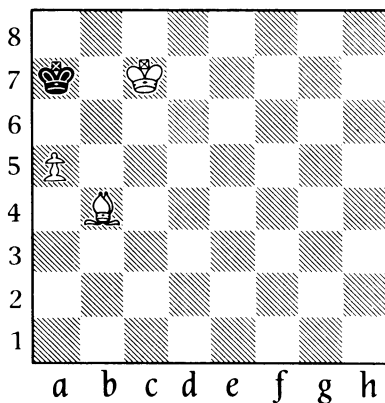
2



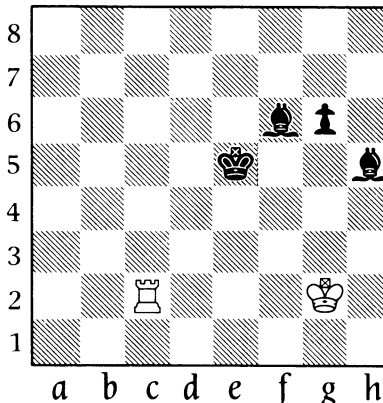
5



3



6

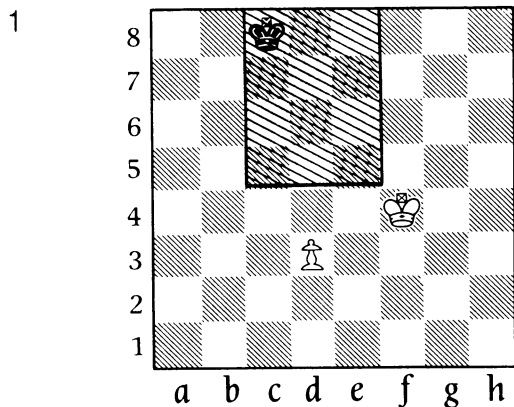


# — Con los peones de los demás casos — 80 —

En realidad, la regla general es la misma:

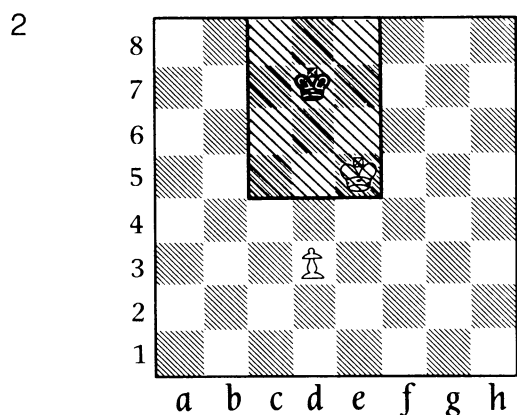
*Para ganar, el Rey debe ocupar una de las casillas ganadoras de su peón.*

Si el adversario puede impedirlo, la partida está empatada.



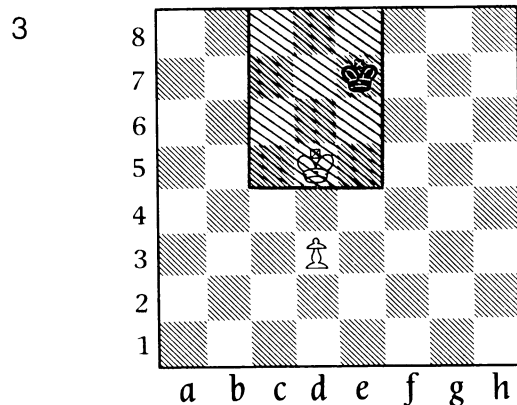
● Si aquí juegas 1. Rf4-e5, entras en una casilla ganadora: ¡ganarás! Pero hay que tener cuidado de no abandonar esas casillas ganadoras; para ello lo más sencillo suele ser *tomar la oposición* a fin de forzar el paso.

Juega con atención: ¡si pierdes la oposición, el adversario aún podría expulsarte de las casillas ganadoras!



● Ésta es la posición resultante después de la respuesta 1. ... Rc8-d7 del negro. Gran error sería adelantar ahora el peón; en efecto, tu Rey ya no estaría en una casilla ganadora (dibuja en el diagrama las nuevas casillas ganadoras), y después de Rd67-e7 las Negras te impedirían definitivamente el retorno a ellas.

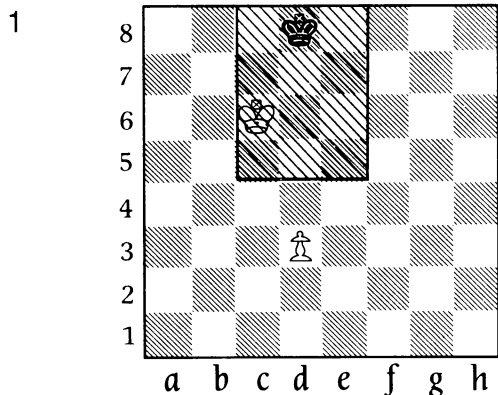
Lo que conviene es tomar la oposición con 2. Re5-d5 para que tu adversario se vea obligado a ceder el paso.



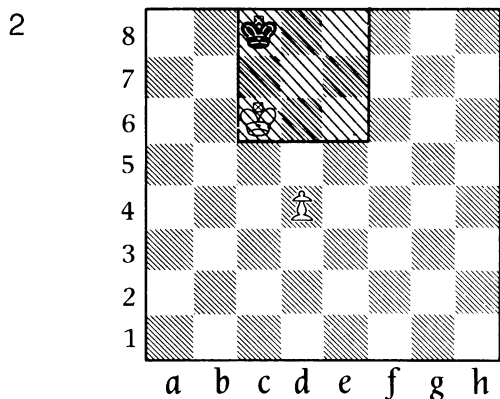
● Nueva posición después del movimiento 2. ... Rd7-e7 de las Negras.

Nuevamente, si adelantas el peón pierdes toda posibilidad de victoria (el negro tomaría la oposición). Hay que jugar Rd5-c6 para ocupar con el Rey blanco una de las futuras casillas ganadoras del peón (cuando haya avanzado).

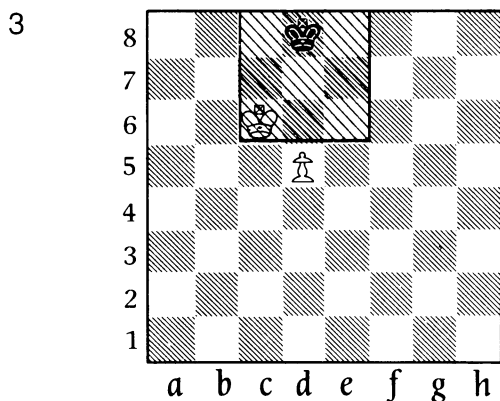
# — Con los peones de los demás casos — 81 —



- Posición después de la respuesta negra 3. ... Re7-d8.  
Ahora sí puedes adelantar el peón, porque tu Rey seguirá hallándose en una casilla ganadora:  
4. d3-d4.



- Posición después de la respuesta negra: 4. ... Rd8-c8.  
¡Todavía puedes adelantar el peón! (recordarás, en efecto, que una vez rebasada la mitad del tablero ya no hay que saltarse una fila para contar las casillas ganadoras): 5. d4-d5.



- Posición después de la respuesta negra: 5. Rc8-d8.  
Debemos recordar ahora la regla que estudiamos en la ficha 76: para ganar, el peón no debe llegar dando jaque.

# — Con los peones de los demás casos — 82 —

Empecemos por considerar juntos lo que pasaría después de 6. d5-d6.

Esta jugada no debe ser buena, porque el Rey blanco ya no ocupa una casilla ganadora.

Posición después de la respuesta negra:  
6. ... Rd8-c8.

- Si ahora avanzas 7. d6-d7 + las tablas son inevitables:  
7. ... Rc8-d8  
8. Rc6-d6 ahogado

- Si no avanzas, de cualquier manera que lo intentes siempre volveréis a esta posición.  
*Ensáyalo en tu tablero.*

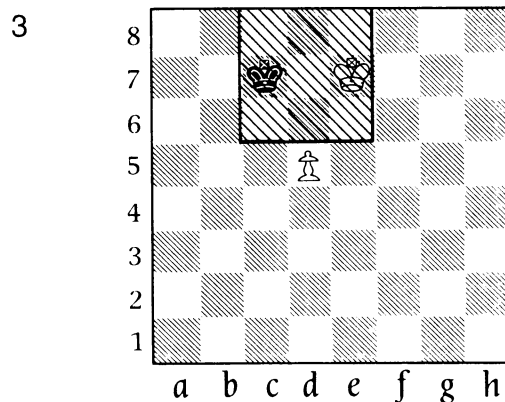
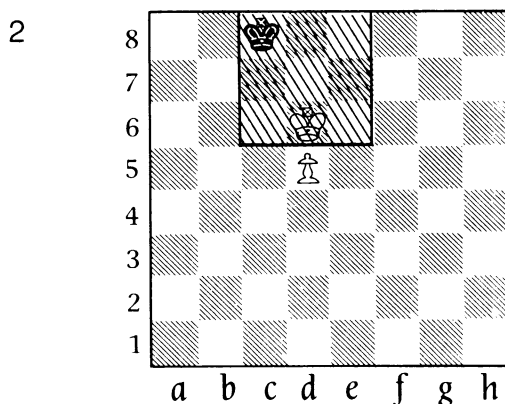
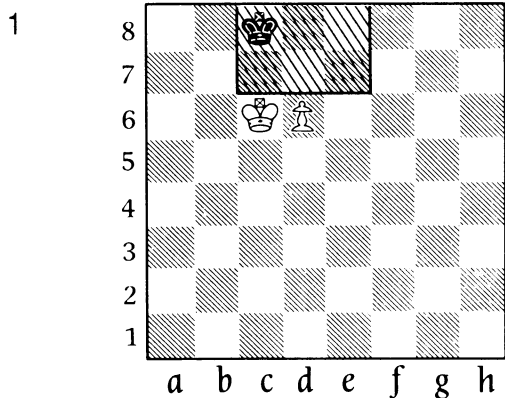
Por tanto, la jugada sexta ha sido un error; era preciso jugar 6. Rc6-d6. Veamos la posición obtenida en ese caso, después de la contestación del negro 6. ... Rd8-c8:

- Puedes ocupar tranquilamente una casilla ganadora y decisiva:  
7. Rd6-e7

Posición después de 7. ... Rc8-d7.

Ésta es la posición final característica. Grábatela bien en el cerebro: ¡nada podrá impedir ya tu victoria!

**NOTA:** El Rey sólo puede ayudar a su peón cuando está colocado delante de él. ¡No olvides nunca esta regla importante!



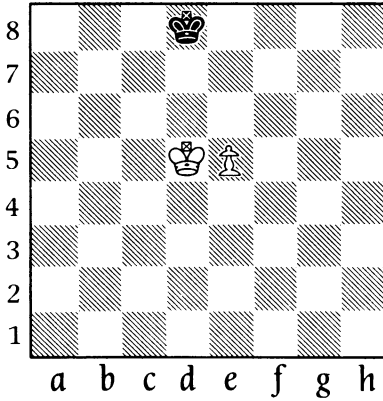
# — Con los peones de los demás casos — 83 —

Indica cómo ganarías las partidas siguientes.

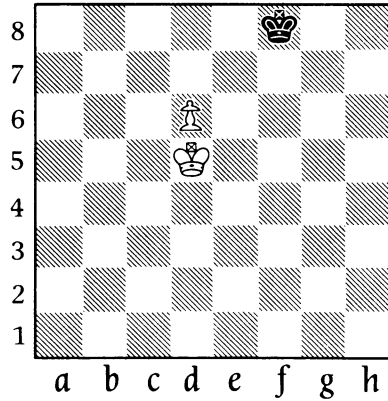
Examina bien las soluciones; estas posiciones son muy importantes.

Usa tu tablero para analizar las partidas.

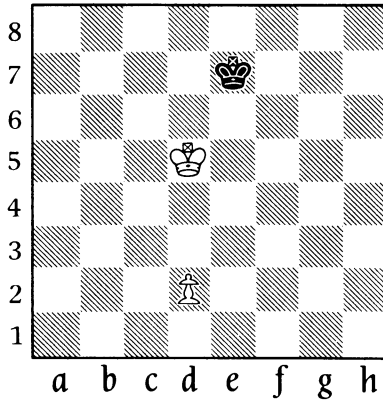
1



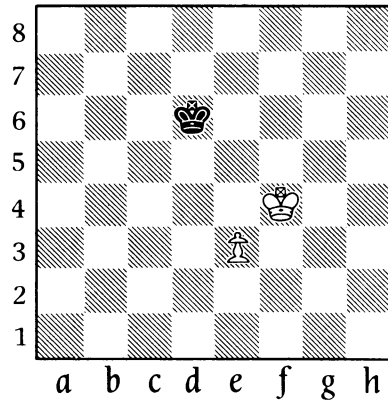
4



2

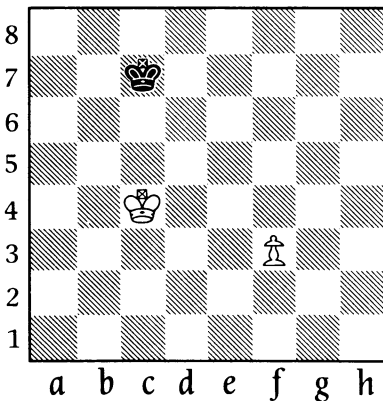


5

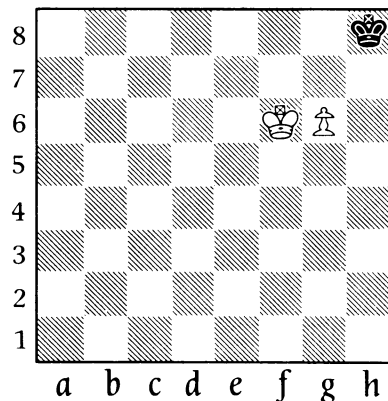


¡Tablas!

3



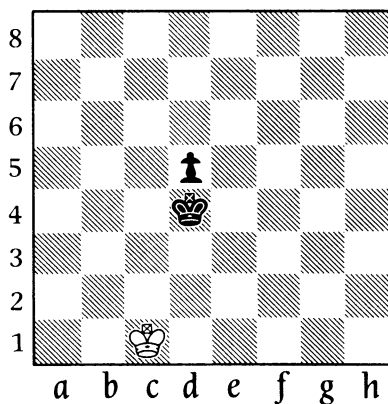
6



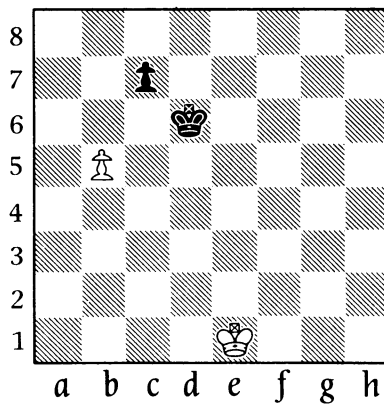
# ——— Finales de peones ——— 84 ———

Indica cómo conseguirías las tablas conduciendo las Blancas en las posiciones siguientes.

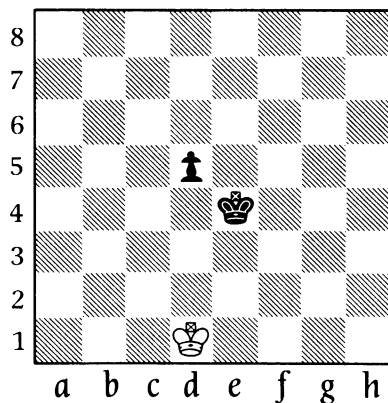
1



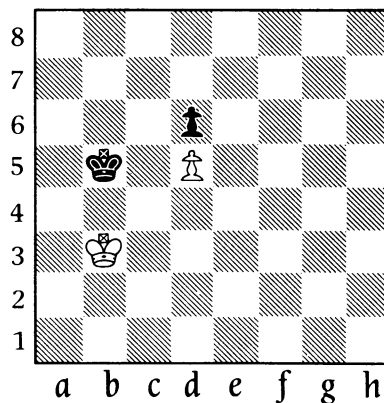
4



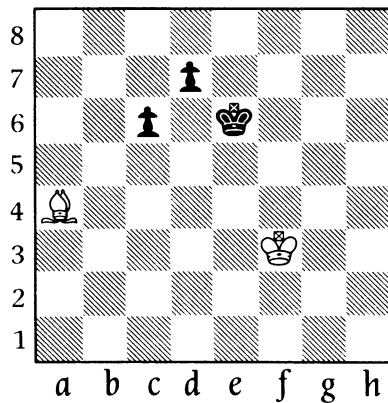
2



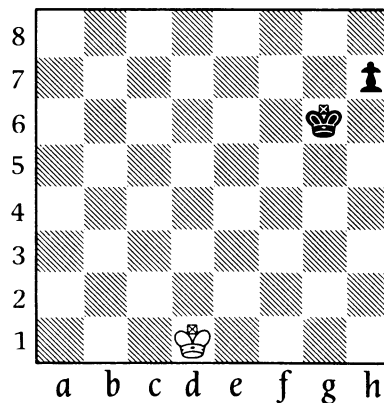
5



3

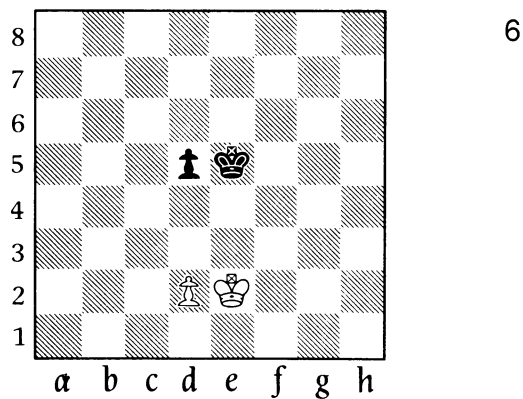
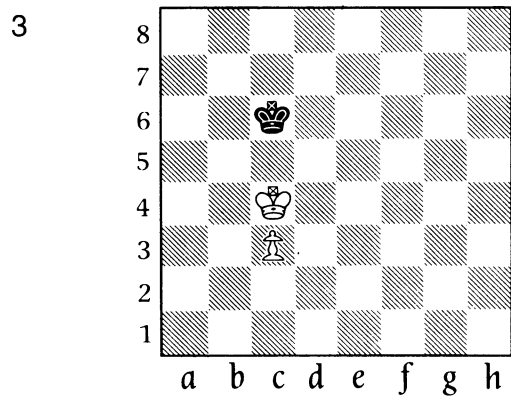
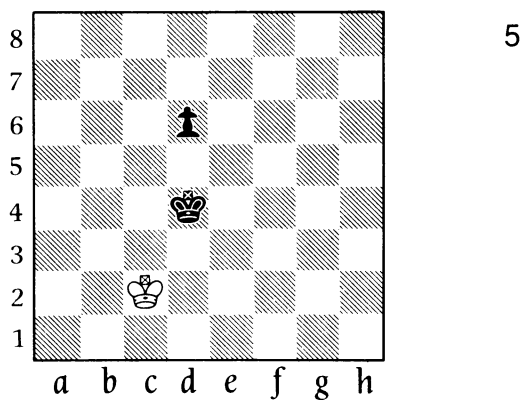
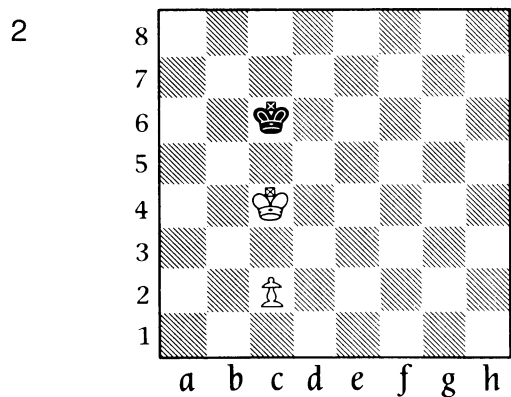
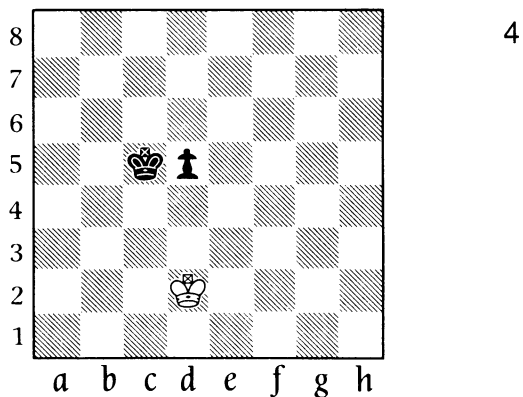
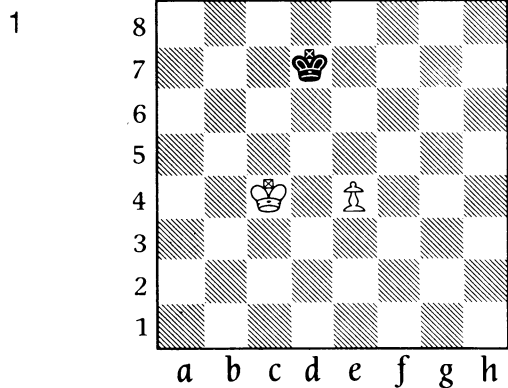


6

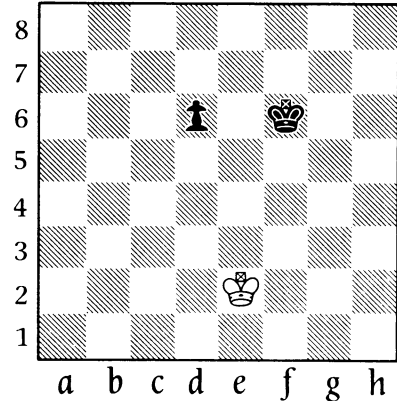
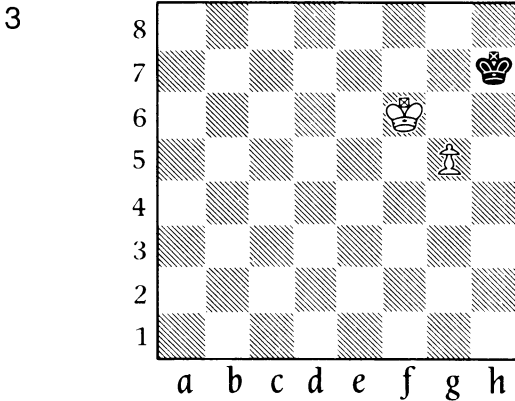
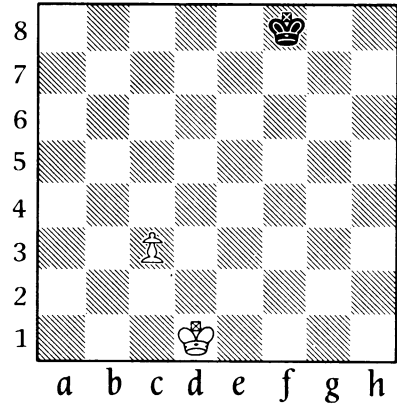
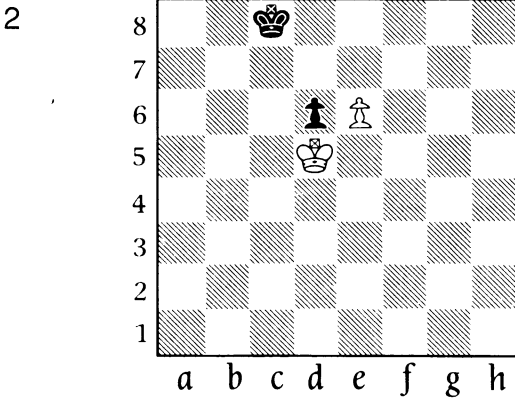
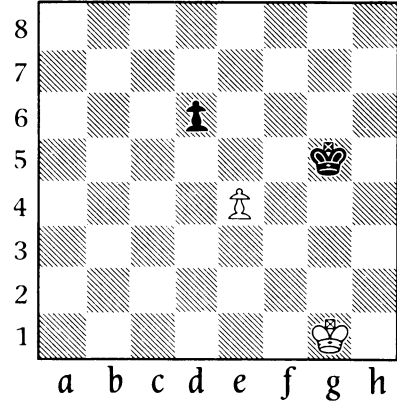
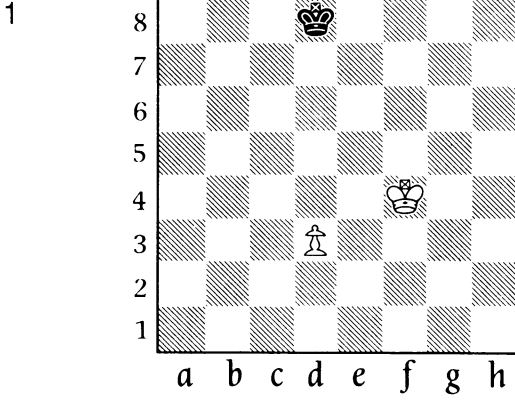


# Finales de peones — 85 —

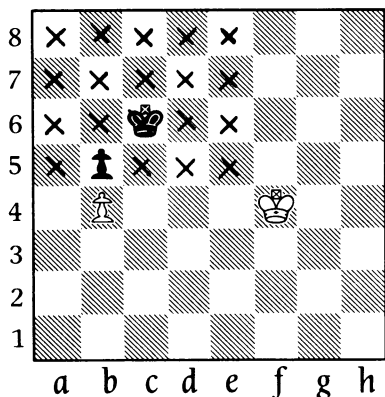
Indica el resultado de las partidas siguientes y justificalo (siempre suponiendo que toca a las Blancas mover primero).



El mismo ejercicio.



# Los peones bloqueados — 87 —

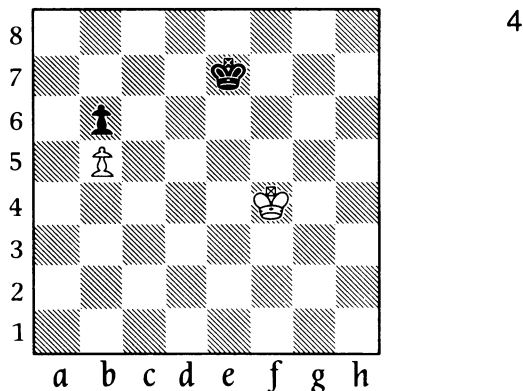
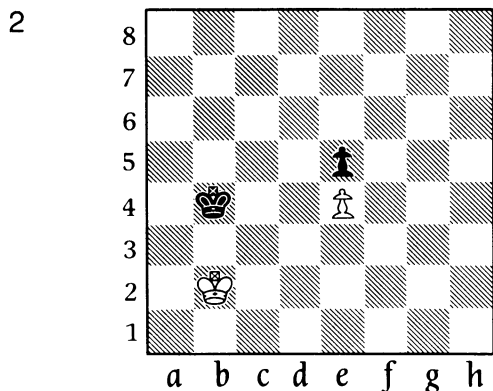
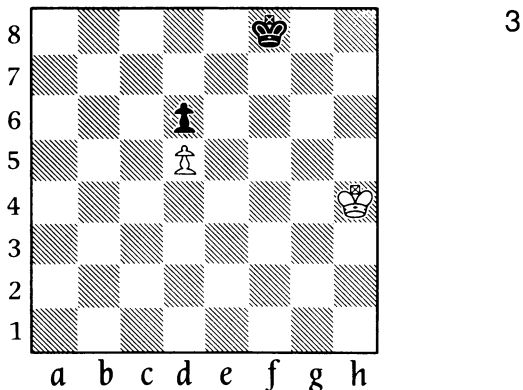
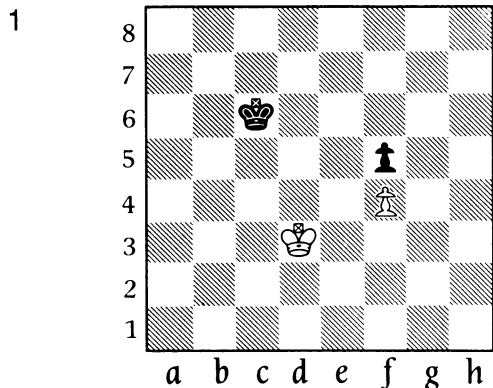


En una posición de este tipo, para comerte el peón negro tu Rey tiene que poder entrar en una de las casillas marcadas con un aspa (y situadas sobre las tres columnas adyacentes al peón).

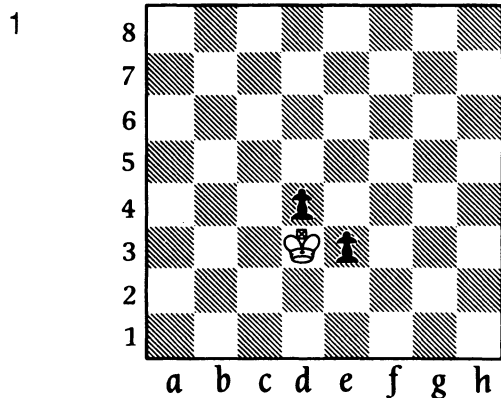
● En este caso, si juegas Rf4-e5 tienes la seguridad de que tomarás el peón (lo que no significa que hayas ganado la partida, si el negro se las arregla para tomar la oposición en el momento en que tú comas el peón).

*Ensáyalo en tu tablero.*

En estas posiciones indica: 1º, si el peón puede ser tomado o no; 2º, el resultado de la partida; 3º, la serie de movimientos que justifica esa valoración.

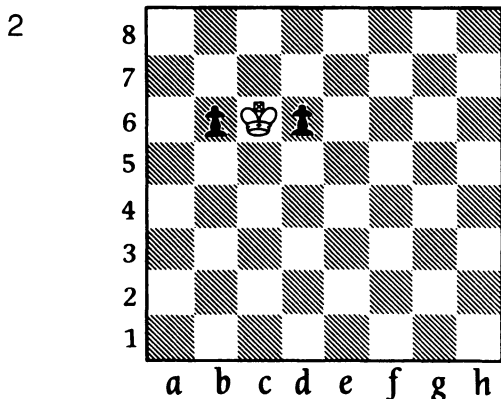


Con esto espero haberte aficionado a los finales. Hay otras muchas reglas, pero no caben en este libro. Ya las aprenderás en el futuro. Te doy aquí algunos ejercicios para terminar.



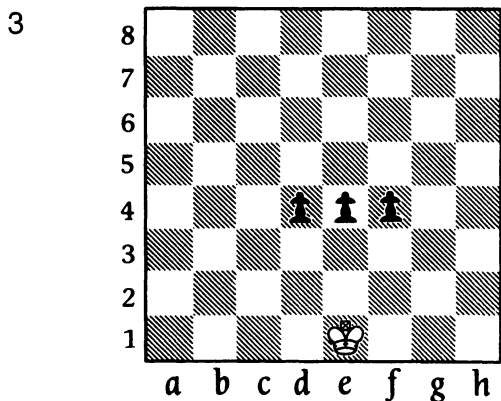
Son ejercicios en los que no hay Rey contrario (es lo que ocurre en una partida de verdad cuando está inmovilizado por una amenaza o bloqueado por cualquier motivo).

- ¿Puede tu Rey comerse estos peones?  
¿Puede alguno de los peones avanzar?



- La misma pregunta.  
¿Cambia el resultado según la fila en que se encuentren los peones?

¿Y si hubiese dos columnas entre peón y peón?

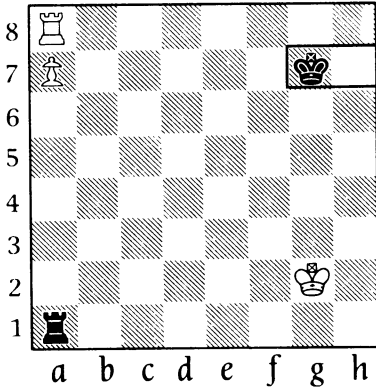


El Rey detiene a tres peones... siempre y cuando se halle en la columna del peón central y a tres filas de distancia de la hilera de peones.

- ¡Ensáyalo! En esta posición el Rey blanco está bien situado, pero si tocase mover a las Blancas perderían (porque el Rey tendría que abandonar la casilla buena); caso contrario conseguiría detener los tres peones.

No vamos a poder entrar en muchos detalles. Son sólo tres ejercicios sobre posiciones importantes que aparecen con frecuencia.

1



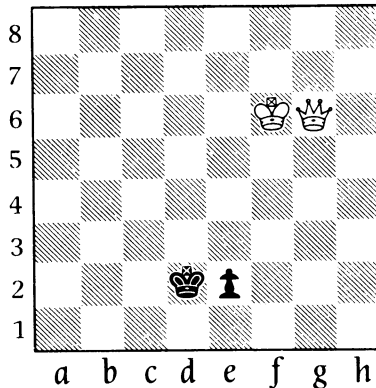
● Posición muy conocida para los finalistas avezados.

Si el Rey consigue mantenerse en g7 o en h7 el resultado es de tablas (no olvides esas dos casillas).

Si el Rey negro abandona dichas casillas, tú puedes ganar con las Blancas: ¿por qué?

(Los casos a examinar son dos.)

2

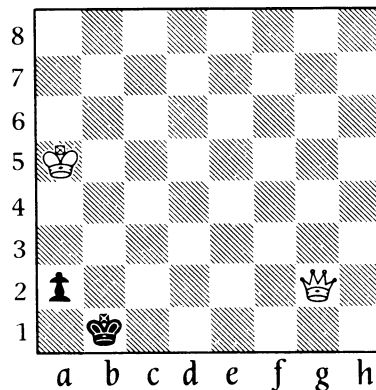


Una Dama contra un peón: ¡demasiado fácil!

¿O tal vez no? ¿Cómo impedirás que las Negras conviertan su peón en Dama?

● *Explica por qué serían tablas si el peón estuviera en cualquiera de las columnas a, c, f o h.*

3



Si el Rey blanco está lo bastante cerca, pueden darse excepciones a la observación anterior (empate en las columnas a, c, f o h). Por ejemplo, en la posición del diagrama. Explica cómo ganarías con las piezas blancas.



---

# Conclusión

---

- *¡Se acabó, Jerónimo!*
  - *¿Ya lo sé todo?*
  - *No; ahora empiezas a adivinar lo que podrías llegar a saber.*
  - *¡Pero juego bastante mejor!*
  - *Eso sí, pero ahora tienes que entrenarte y jugar muchas partidas.*
  - *¿Me enseñarás más cosas?*
  - *Otro día, quizá.*
  - *Así lo espero.*
  - *¡Hasta la vista!*
-



---

# Respuestas y comentarios

---

## PARTE I

1. 2. 3. Los principios expuestos aquí son fundamentales y conviene su perfecta asimilación.

Caso de que un monitor quiera explicar tal o cual apertura a los chicos (la italiana y el gambito de Rey son las más didácticas), debe subrayar más los principios aplicados en ellas que la lista de las jugadas teóricas.

4. 1. No hay que mover los peones de los flancos. La respuesta negra Dh4 realiza el mate más rápido que existe.

2. Es necesario desarrollar piezas, pero sin exponer la Dama.

3. Casi no queda principio que no haya sido violado: A × f2 mate.

5. 1. Iº, IIº, Vº, VIIIº: el blanco está muy mal; en realidad puede ir pensando en abandonar por mediocre que sea el adversario.

2. IIIº, VIIº: posición muy familiar a los principiantes que quieren dar al descuido el mate del pastor; claro que si las Negras contestaran con cualquier jugada las Blancas darían mate con D × f7, pero si el negro juega Cf6 la amenaza se esfuma y el blanco va a tener algunas dificultades por haber sacado la Dama demasiado pronto.

3. VIº: el error no estriba tanto en haber adelantado el peón g2 a g3, pues se juega muchas veces para desarrollar el Alfil en *fianchetto* (según la expresión técnica), pero en este caso concreto es inferior porque el Alfil actúa sobre una diagonal obstaculizada por el peón e4.

4. Iº, IIIº, VIIIº.

5. IVº: ante el jaque lo procedente era cubrir, no mover el Rey.

6. VIIº: el ataque del blanco es prematuro y será refutado fácilmente con 0-0 seguido de h6.

6. 1. Iº, ocupa el centro y abre salida al Alfil.

2. Iº, IIIº.

3. Iº, IIIº

4. Iº, IIIº: preparando la salida del Alfil.

5. IIIº, IVº.

6. IVº

7. Iº, IIIº.

8. VIº: se dispone a abrir una línea para la Torre (la columna f).

9. VIº.

10. Iº, IIIº.

11. IIIº: la salida de la Dama es admisible, vista la pasividad de las jugadas anteriores de las Negras.

12. Las Negras quieren explotar dicha salida, pero es demasiado tarde.

13. Se pone en marcha el ataque.

---

---

El movimiento sexto de las Negras no es un error, sino que impide que el Alfil blanco ocupe g5, jugada desagradable porque clavaría el Caballo. En estos casos es admisible mover un peón del enroque para defenderlo.

Las Negras no pueden tomar el Alfil en h6 porque su peón g7 está clavado por la Dama del blanco.

No puede tomarse ahora la Torre de las blancas con el Alfil de e2, por la amenaza  $D \times g7$  mate.

Después de 13. ... g7-g6: 14.  $D \times g6+$  Rh8 (el peón f7 también está clavado) 15. Dg7 mate.

7. 1. E, por  $C \times d7$ .

2. C, mi adversario seguramente acaba de mover el Caballo y mi Torre queda en descubierto (es decir, expuesta a ser tomada).

3. F, el Alfil defendía el peón, si lo aparto entrego el peón sin ganar nada a cambio.

4. G, mi Dama no está segura en esta casilla; después de Ab5 no tendrá salvación. Hay que tener mucho cuidado al colocar la Dama en una misma línea que el Rey, bien sea por delante (peligro de clavada) o por detrás (peligro de enfilada, como se verá luego).

8. El mate del pastor infringe dos principios importantes: sacamos la Dama demasiado pronto y lanzamos un ataque prematuro.

Si el negro hubiese repasado la lista de chequeo antes de mover, no se le habría pasado por alto el mate en una jugada.

1. Cf6 (la Dama ya no puede atacar el peón f7).

O lo que sería más sutil: Cc6, para incitar al adversario a cometer el error (la salida de la Dama), con lo que llegamos a las posiciones que se proponen más abajo.

2. Cf6, con la misma idea.

3. La posición más aguda: si las Negras atacan la Dama con Cf6, se les da mate. Una defensa inferior que a veces encuentran los principiantes es Ch6, pero después de d4 seguida de  $a \times h6$  las Negras experimentan grandes dificultades. Conviene más como defensas g6, o De7, o Df6.

4. ¡No hay que tener miedo! Con Cc6, por ejemplo, tendremos una posición parecida a las ya descritas.

También podríamos entregar el peón e5 para ganar un tiempo de desarrollo (como se verá más adelante): Cf6;  $D \times e5+$  Ae7; Cf3 Cc6 y la *marea negra* empieza a volverse contra la Dama.

9. 1. Después de  $A \times c5$  los peones g2 y h2 van tranquilamente a Dama.

2. Basta con esperar, ya que no puede pasar nada.

10. 1. Al negro le basta con proseguir su desarrollo mediante 0-0 y Te8; la ventaja que tiene compensa sobradamente el peón entregado.

2. No se puede impedir la entrada de la Torre en b2, por ejemplo: Aa1 Tb2+;  $A \times b2$   $D \times b2$  mate.

---

---

3. Tg1+ y D × h5 mate.

11. 1. Las Blancas ganan una calidad (es decir una Torre a cambio de una pieza menor, Caballo o Alfil). Pero esa ventaja probablemente no será decisiva.  
2. Tb6 Ce7; Aa4 y el peón atrasado está perdido.  
3. Rb4 Rf4; Rc5 R × f3; las Negras se comen con facilidad los peones doblados, mientras que las Blancas no pueden comerse los peones negros (si R × c6 es imparable la coronación del peón b5 a Dama).
12. 1. Re6 seguida de R × e7 y luego R × c6.  
2. Ag8 ganará el peón y franqueará el paso a los peones blancos.  
3. Rg2 Ag5; A × g5 R × g5; Rg3 R × h5; Rh3 Rg5; Rg3 Rf5; Rf3 h5; Rg3 Re4 y el negro corona Dama (después de tomar b2) mucho antes que las Blancas. Si éstas hubiesen jugado e3 en vez de Rg2, entonces Ag5; Ag1 Ac1 y los peones están perdidos.
13. 1. Cf7 amenaza g5 seguida de Ch6 mate.  
2. A × a7 T × a7; Cb5 y el peón no tardará en coronar. Si T × C en vez de T × A el Alfil regresa a e3 y el peón pasará igualmente.  
3. Re3 a5; Rd3 Rd5; Rc3 b4+; a × b c × b; Rd3 Rc4; Rc5 Rd4 etc. Obsérvese que si las Blancas hubiesen jugado h4, importaba sobre todo no tomar el peón para no desdoblar los peones de la columna g, lo que habría dado esta vez una mayoría blanca.
14. 1. b7 g2; b8=D g1=D; Dh8+ Rg5; Dg8+ seguido de D × g1.  
2. T × f7+ Re8; T × g7 amenazando mate, etc.  
3. Ce7+ Rb8; C × g6.
15. Nota: es obvio que una verdadera valoración depende de la posición real de las piezas, pero es necesario conocer esos *elementos objetivos* que son de gran ayuda para la apreciación de la partida.
- |  |                            |
|--|----------------------------|
| El código que emplean los ajedrecistas es: |                            |
| las Blancas ganan + + -                    | las Negras ganan - + +     |
| las Blancas están mejor + -                | las Negras están mejor - + |
| ligera ventaja blanca + =                  | ligera ventaja negra = +   |
| posición igualada =                        |                            |
| buena jugada !                             | jugada brillante !!        |
| jugada inferior ?                          | grave error ??             |
| jugada dudosa !?                           | jugada digna de estudio !? |
- Posiciones en que las Blancas están mejor (de acuerdo con las informaciones que se dan): 1ª (ventaja de material); 2ª (pareja de Alfiles); 3ª (mayoría); 4ª, 5ª, 7ª, 10ª (ventaja de desarrollo), 11ª, 12ª, 13ª (mejor desarrollo), 15ª (Alfil fuerte contra Alfil débil).
- Posiciones en que las Negras están mejor: 6ª, 8ª (Alfil bueno); 9ª, 14ª, 16ª (actividad de las piezas).
-

- 
16. 1. + + - , ventaja de material
  2. + + - , amenaza directa (promoción f8=D)
  3. + = , Alfil fuerte
  4. + = , mayoría en el ala de Dama
  5. +- , peón blanco pasado
  6. + = , casilla fuerte en d7

17. 1. + = , pareja de Alfiles
2. + - , peón negro aislado
3. + = , peones negros doblados
4. + - , estado lamentable del enroque negro
5. = + , Alfil débil
6. - + , Torre y Alfil del negro en líneas abiertas

Nota: Sucede a menudo que las ventajas de un bando queden contrarrestadas por las del otro. Por ejemplo, la pareja de Alfiles puede compensar un peón de menos; una amenaza dirigida contra una pieza negra puede equilibrar una amenaza sobre una pieza blanca; una ventaja de desarrollo puede justificar una entrega de material, etcétera. Es lo que veremos en la ficha siguiente.

18. 1. Las Negras tienen ventaja de material y la pareja de Alfiles, pero las Blancas tienen una «amenaza directa» que compensa sobradamente: Ce7+ gana el Alfil de f5 restableciendo el equilibrio de material y pasando la ventaja de la posición a las Blancas (Torre blanca activa, y peón negro aislado).
2. El blanco está en mala posición pese a su ataque de mayorías, porque las piezas negras son mucho más activas (es decir, que dominan líneas abiertas).
3. La posición de las Blancas es mejor porque la actividad de sus piezas compensa sobradamente la inferioridad de material.
4. Las Blancas tienen el «Alfil malo», pero su peón pasado y el peón aislado de las Negras les garantizan la victoria.
5. Inicio de partida clásico, en el que las Blancas sacrifican dos peones para obtener una ventaja de desarrollo. Juicio difícil: es una posición de doble filo.
6. Apertura también clásica: e4 e5; Cf3 f6; C × e5 f × e5 (defensa Damiano, véase la primera partida de ¡*Juega!*).

¡El blanco ya tiene la partida ganada! La pérdida de material está compensada por el debilitamiento del enroque enemigo. A partir del tercer movimiento las Negras ya pueden ir pensando en abandonar.

Nota: No hace falta insistir sobre la importancia de estas fichas y de las siguientes, ya que suministran la base para que el principiante se convierta en un jugador consciente de lo que hace.

19. Nota: Si los niños estudian con la ayuda de un monitor, lógicamente éste puede ofrecer los análisis «valoración y plan» en el decurso de las partidas de los niños, sin sistematizar demasiado para no fatigar la atención. Existen otros métodos de reflexión, pero
-

---

éste tiene la ventaja de que presenta una explicación lógica y además puede generalizarse a otras materias (las matemáticas, en particular), o incluso a la vida cotidiana.

**20. 1. Valoración:** Las Blancas han ganado (ventaja material aplastante).

Plan: Eliminar los Alfiles y llevar adelante los peones

Partida: Ad4 × g7.

**2. Valoración:** Las Negras tienen la pareja de Alfiles, pero las Blancas pueden eliminarla y doblar además los peones negros. La Torre blanca d1 tiene una columna abierta, mientras que las Torres del negro están inactivas. Conclusión: las Blancas están mejor.

Partida: C × f6+ g × f6; Td7, etc.

**3. Valoración:** El peón pasado del blanco es determinante, tanto más por cuanto las Negras tienen unos magníficos peones doblados.

Plan: Cambiar Torres y llevar el peón a Dama.

Partida: T × f8+ T × f8; T × f8+ R × f8, pero ¡atención!, no hay que precipitarse y adelantar el peón solo, sino que procede darle cobertura con el Rey blanco.

**4. Valoración:** Igualdad de material, Caballo contra Alfil débil.

Plan: Cambiar las Torres y especular con la debilidad del Alfil.

Partida: Th8+ R × h8; Cf7+ seguida de C × d8; después el Caballo ocupará la casilla fuerte c6, y tomará el peón a7 abriendo fácil camino a su peón a6.

**5. Valoración:** El enroque negro es muy débil; las piezas blancas están activas y apuntan al enroque contrario.

Plan: Destruir el enroque y cargar contra el Rey adversario.

Partida: A × h6 (penetramos en el enroque a cambio de un sacrificio) g × h6; D × h6 y se produce el mate en pocas jugadas.

**6. Valoración:** El negro tiene tres peones atrasados: a5, d6 y g5. Está perdido.

Plan: Obviamente, hay que atacar los peones atrasados.

Partida: Td1 Td8 (de lo contrario Td5); c5 Rg7; T × d6, T × d6 y mientras el Rey negro queda atado a la defensa del peón d6, las Blancas irrumpen por el flanco de rey, por ejemplo: ... Rf6; Rg4 Re6; R × g5 R × d6; Rf5 Rc5; R × e5 etc.

Nota: Estos capítulos son de especial importancia. El monitor puede por ejemplo desarrollar una partida en el tablero mural, deteniéndose a menudo para exponer comentarios «valoración-plan». También puede ser interesante una crítica del estilo de juego de los ordenadores.

**21. 1. Valoración:** Superioridad material aplastante de las Blancas.

Plan: Ir al cambio y adelantar peones.

Partida: C × e5 f × e5; T × e5+ T × e5; T × e5+ R × e5 etc.

Los peones deben avanzar en coordinación; el Rey adversario no podrá atender a los dos flancos a la vez.

**2. Valoración:** Las Blancas están claramente mejor, con mayoría en el ala de Dama y, sobre todo, Torres muy activas en columna abierta.

Plan: El habitual con las Torres; procurar entrar en la séptima fila.

Partida: Td8+ Re7; Td7+.

---

---

**3. Valoración:** Las Negras tienen un peón doblado y las Blancas un ataque de mayorías en el flanco de Dama: están mejor.

Plan: Conseguir que uno de los peones de la mayoría se convierta en pasado, y activar si es posible la Torre, que está un poco pasiva.

Partida:  $b6 a \times b6$ ;  $a \times b6$  y después de Tc7 el negro tendrá muchos problemas.

**4. Valoración:** Las Blancas tienen un ataque de mayorías que compensará los peones atrasados.

Plan: Convertir en pasado un peón de la mayoría y activar las Torres.

Partida:  $a5$ ; si ...  $b \times a5$ ;  $c5$  (no es necesario tomar en seguida el peón negro que de todos modos no tiene defensa) Tfc8;  $c6$  Tab8;  $T \times a5$  ganando, y si ... Tfc8;  $a \times b6 a \times b6$ ;  $T \times a8$ ; Tc1 Tc8 y el Rey blanco podrá acudir en ayuda de sus peones.

**5. Valoración:** Las Blancas tienen un peón menos y los demás mal situados.

Plan: Sobre todo tratar de conservar una Torre (y rechazar los cambios que sean favorables al adversario).

Partida:  $T \times d8$   $T \times d8$ ; Th1 y luego intentar bloquear todo.

**6. Valoración:** Las Negras están mejor gracias al peón de ventaja.

Plan: Para tratar de no perder hay que ir a un final de Alfiles de colores opuestos; en efecto es muy difícil ganar ese tipo de finales incluso teniendo un peón de ventaja; a veces ni siquiera basta con dos peones.

Partida:  $C \times d6$  y luego procurar bloquear el avance de los peones con el Alfil y el Rey.

**22. 1. Valoración:** Las Blancas están mejor, superioridad de material y peón pasado.

Plan: El blanco irá a cambiar Alfiles; el negro preferirá evitar el cambio escapando por la diagonal d6-a3.

Partida:  $b4$  (evita la huida) Ac7 (intenta escapar a d8);  $b5$  Ad6; Af4 Aa3; Ab8 Ab2;  $A \times a7$   $A \times c3$ ;  $A \times b6$  y el resto es fácil.

Se observará cómo las Blancas han cambiado de plan de acuerdo con la evolución de los movimientos: al principio el proyecto era cambiar Alfiles, luego han ido a atacar el peón débil a7.

**2. Valoración:** Igualdad de material; el peón blanco aislado está compensado por el peón negro doblado. El blanco tiene superioridad, no obstante, gracias a su ataque de mayorías; y también el desarrollo blanco es mejor o irá mejorando puesto que tiene el turno para mover.

Plan: Antes de lanzarse al ataque de mayorías conviene mejorar el desarrollo. De nuevo tenemos el problema de activar las Torres, llevándolas a una columna abierta si es posible, y luego a la fila séptima. Para las Negras también es vital desarrollar las Torres.

Partida: Tfd2 Tfd8 (el negro propone el cambio de Torres, que le favorecería porque ocuparía con la suya la columna abierta); Td5 (si ahora las Negras van al cambio de Torres sale favorecido el blanco, ya que después de ...  $T \times d5$ ;  $c \times d5$  les da el peón pasado y coloca su Torre en columna abierta) Rf8; Tcd2 y las Blancas, que han doblado

---

---

sus Torres en la columna abierta, realizarán fácilmente su plan: si la Torre negra d8 se aleja, las Torres blancas irrumpirán en la séptima fila, y si las Negras juegan Re7, las Blancas también pueden ganar cambiando Torres y lanzando su ataque de mayorías.

**3. Valoración:** Hay igualdad de material, pero las Blancas tienen varios tiempos de ventaja; sus peones están ya en la quinta fila, es decir en terreno del negro.

**Plan:** Las Blancas deben tratar de pasar sus peones; las Negras también, pero los tiempos de ventaja del blanco serán decisivos.

**Partida:** g6 f × g6 (o la variante simétrica); h6 y uno de los dos peones blancos irá a Dama mucho antes que los peones negros.

**4. Valoración:** Posición de tipo ambiguo, de doble filo; los dos enroques están debilitados y ambos bandos tienen piezas bien colocadas para atacar. También en este caso el tiempo de ventaja, elemento muchas veces determinante para la valoración, será decisivo y dará la victoria a las Blancas.

**Plan:** El ataque contra el enroque es el objetivo idéntico de ambos bandos; el blanco debe procurar no perder su tiempo de ventaja y para ello no debe dar respiro al adversario.

**Partida:** A × h7+ Rh8; Ag6+ Rg8; Th8+ (y no Dh3 porque entonces las Negras pasarían a su vez al ataque con D × a2+) R × h8; Dh3+ Rg8; Dh7 mate.

**5. Valoración:** Las Blancas están mejor porque las Negras tienen un peón aislado y peones doblados.

**Plan:** Las Blancas deben atacar el punto débil del negro (el peón h6) y explotar su mayoría en el flanco de rey. Las Negras intentarán desdoblar sus peones y contrarrestar la amenaza del blanco mediante una amenaza en el flanco de dama (dos peones contra uno).

**Partida:** d4 (grave error sería d × c4) Rg6; Rf4 Rf6; g4 Rg6; h4 Rf6; h5 Re6; g5 y uno de los peones blancos coronará.

**6. Valoración:** Posición conocida, que volveremos a ver (lo mismo que la del ejercicio número 3) en la última parte de este libro. Las Negras tienen ventaja de un peón; su posición es mejor.

**Plan:** El blanco debe impedir el avance del peón negro a Dama; para ello es preciso que sepa prever correctamente los posibles planes negros (véase a continuación).

**Partida:** Rg2 (porque si Re2 entonces ... Th1; si ahora T × a2 Th2+ gana la Torre blanca; y si Rf3 Tf1+ seguida de a1=D). El blanco debe mantener necesariamente las casillas g2 y h2 para forzar las tablas.

*Observación final: Con estos ejemplos no se ha pretendido dar una explicación completa de los elementos que constituyen el análisis y la valoración de una posición, sino enseñar a los principiantes un posible método de reflexión.*

*Poco a poco irán interviniendo otros elementos que permitan una valoración más completa y el principiante se convertirá en un jugador mediano y luego en un jugador fuerte.*

---

---

## PARTE II

23. La segunda posición es desde luego totalmente artificial, aunque no lo sean los ocho métodos que ella condensa. Conviene entrenar a los principiantes en el examen sistemático de todas las posibilidades y la elección de la mejor.

24. 1.           c4 (Iº)           Ac4 (IIIº)       **Ad3 (Vº)**  
2.           Aa1 (Iº)       **T × c6 (Iº)**   Rd3 (Vº)  
3.           Ce3 (Iº)       Rg4 (Vº)       **a6 (VIº)**  
4.           Cb3 (Iº)       Ad3 ? (IIIº)   **Af3 (VIº)**  
5.           Aa1 (Iº)       **Tb3 (IIIº)**   Te8+ (VIIIº)  
6.           Tc8 (Iº)       **Ad3 (IVº)**

(la mejor solución en negrita)

Se observará que muchas veces, el retirar la pieza atacada es lo más débil porque implica la pérdida de un tiempo.

25. 1. Ta2 (Iº) ya que después de T × C el peón blanco promoverá tranquilamente a Dama.  
2. Cf2 (VIIº) amenaza Cg4+  
3. Te1 (VIº) amenaza mate si T × A  
4. a5 (VIº) si A × T entonces a5 × A y va a Dama imparable  
5. Ac4 (IVº)  
6. Ac1+ (VIIIº) jaque intermedio que prepara una buena defensa para el peón atacado: Ta2.

26. 1. Sí: el valor de las piezas es idéntico y aunque renuncias a la pareja de Alfiles, a cambio salvas una posición pésima, pues aun con la inferioridad de dos peones la partida es tablas (te basta con dejar tu Rey en h3 y mover el Alfil; la columna h queda definitivamente bloqueada).  
2. Diez puntos a cambio de uno, ¡parece una aberración! Pero te interesa, para simplificar; luego irás a buscar otra Dama.  
3. Alfil a cambio de Torre, ¡qué tentación! Pero sería un error grave, porque después del cambio las tablas son inevitables (Rey ahogado jueguen lo que jueguen las Blancas); hay que prestar atención a otros puntos (R × d7 también da ahogado). Se impone jugar con precisión: Rd8 d5; c5 × d5 (pero no A × d5 y ahogado) Rb8 (única); d7+ Ra8; A × T mate.  
4. Una vez más la tentación de entregar el Alfil a cambio de la Torre pero, ¿por qué precipitarse a realizar el primer movimiento que se nos ocurre? Mejor examinar todas las posibilidades, y entonces descubrimos un golpe más contundente: Ae3! La Dama negra está perdida.

27. 1. Sí: el Caballo está defendiendo el Alfil, de manera que las Blancas ganarán dos pie-
-

---

zas menores a cambio de una Torre (6 puntos a cambio de 5); no deben desperdiciar la ocasión.

2. Sí: después del cambio Dama por Torre aparentemente inferior, el blanco recupera la ventaja con Ce6+ seguido de C × D.

3. Sí: porque después del cambio la partida queda empatada, ya que no se puede forzar el paso del peón negro (véase la parte III de este libro).

4. No: la pareja de Alfiles confiere una neta superioridad en los finales, y sería una lástima renunciar a ella por un cambio que no nos aporta nada especial.

5. No: los dos Alfiles son «malos»; si el blanco entrega su Caballo a cambio del débil Alfil negro entrará en final de partida con una debilidad (grave); debe intentar, por el contrario, entregar su Alfil a cambio del Caballo negro.

6. Sí: pese a la diferencia de puntos, porque los peones aislados de las Negras darán la victoria a las Blancas.

28. 1. A × d5+ c6 × d5; Td2 × d5  
2. Ag2 monta un tercer ataque contra el Alfil negro clavado.  
3. Tg1 desvía la única defensa del peón negro.  
4. e5 × d6 gana un peón porque hay cuatro ataques contra tres defensas.
29. 1. c4  
2. b8=C+  
3. Ac5+  
4. Td7
30. 1. T × h7 C × h7; Cc7+  
2. C × b6 T × b6; c5  
3. T × f7+ R × f7; Ac4+  
4. Td8+ R × d8; Ce6+  
5. Th5+ Rg7; Tg5+  
6. Ae5+ Rc8; Cg5
31. 1. Tg2+  
2. Ac3+  
3. Cb5+  
4. Dc8+
32. 1. Ta8+ Rd7; Ta7+ Rd8; T × h7  
2. Da8+ D × a8; Af3+ y se gana al coronar el peón  
3. T × d8 C × d8; Ab2+ Rf7; A × h8  
4. c8=D+ Rf6; D × g4  
5. Tc1+ Rd4; T × c8 A × c8; T × c8  
6. T × c6+ R × c6; Ac4+ Rc7; A × a8
-

- 
33. 1. Cd6+  
2. d5+  
3. Af7 (gana el peón o el Caballo)  
4. Ce6+
34. 1. d5 gana el Alfil o la Torre  
2. e8=C+ gana la Torre  
3. d5+ gana la Torre  
4. Te8+ R × e8; Ac4+ gana la Dama  
5. T × d8+ R × d8; C × c6+ b × c6; A × g7  
6. Hay que saber prever muchas cosas: Tb3+ (desvía la Dama negra a una casilla desfavorable mediante un sacrificio) D × b3; c8=D+ (desvía al Rey hacia la línea de la batería) R × c8; Cd4+ captura la Dama.
35. 1. Ab5+ (aísla el Caballo negro de la Torre que lo defendía) Rf7; T × g5  
2. A × f6+ A × b1; T × g4  
3. Ad4+ desclava la Torre e3 que podrá tomar la Torre e8  
4. Ad6+ Rb8; T × c4 porque el Alfil ha clavado la defensa contraria
36. 1. Cc5+ impide que la Torre cubra  
2. Ad5+ clava la Torre que podía cubrir  
3. Cf6+ impide que la Torre tome el Alfil  
4. Cf5+ evita que el Alfil tome la Torre e impide la huida del Rey.
37. 1. Aa3  
2. c4  
3. Ab3 clava el Alfil negro sólo en una dirección, pero es suficiente para evitar que se coma los peones.  
4. Aquí no hay clavada «buena». La única posible es Td1, pero la jugada es inferior porque después de Ac5+ la Dama tomará la Torre.
38. 1. Ab3 Rf7; T × c5  
2. Td1 Ta5; Ae4 Ce7; Cf4 y hay tres ataques contra dos defensas; el Alfil está perdido  
3. Ae5 clava el Cf6, que no puede cubrir: mate  
4. T × e8+ R × e8; Ta8 Tb7; Ag3 ¡pobre Caballo!
39. 1. El Rey defiende su Dama: Tb6+ R × b6; D × d6+  
2. La Torre impide el mate: D × e8+ A × e8; Tg8 mate  
3. El peón impide la progresión del blanco: A × d6+ c × d6; c7 etcétera  
4. La Torre controla la casilla d7 e impide la horquilla: D × d2 A × d2; Cd7+ Rd6; C × f8
-

- 
40. 1. D × e7+ y si T × e7; Td8+ Te8; Te8 mate  
2. D × b5 a × b5; c3+ Rd5; A × h8  
3. Ab2 A × b2; a7 Ad4; a8=D  
4. D × h7+ T × h7; T × g8 mate  
5. T × d7 t × d7; b8=C+ (pero no b8=D debido a Td1 mate) Rb6; C × d7  
6. T × d7+ C × d7; T × e6
41. 1. Th8+ R × h8; Tf8 mate  
2. D × h7+ R × h7; Th2 mate  
3. Ta8+ R × a8; Cc6 mate  
4. h8=D+ R × h8; f8=D+
42. 1. Ta8+ R × a8; Da7 mate  
2. Dh8+ R × h8; Af6+ Rg8; Te8 mate  
3. Tc8+ R × c8; ce7+ Rb8; C × d5 (horquilla)  
4. d7+ R × d7; Ag4 (clavada)  
5. T × a7+ R × a7; Cb3+ Rb7; C × a1 (batería)  
6. T × g7 T × g7; Ac3+ Rf5; A × g7 (enfilada)
43. 1. El Alfil impide la promoción del peón blanco; b4 resuelve la dificultad  
2. El Alfil impide el ataque con mate; f6 permitirá la entrada de la Dama  
3. El Alfil defiende su Torre; c5+ Rg7; T × e3  
4. La Torre impide el avance del peón h; con d6 se intercepta la acción de la Torre y el peón adelanta sin dificultad.
44. 1. Ae5+ Rb7; D × h5  
2. d5+ e5; T × f3  
3. Ad6+ Rc6; g6  
4. Ad6 seguido de d8=D  
5. e4 y luego Ad5 mate  
6. Cd8 y Tg8 mate
45. *Nota:* Para que sea tablas, las tres posiciones no deben darse necesariamente de manera consecutiva, pero sí ser totalmente idénticas, en particular tocando el turno al mismo jugador las tres veces, y a igualdad de todas las posibilidades, concretamente por lo que toca a enroques y tomas al paso.  
En ajedrez de competición hay normas estrictas sobre la petición de tablas forzadas; consúltese al árbitro en caso necesario (en particular hay que llamar al árbitro antes de ejecutar el movimiento que repite la posición).  
1. Rf1 Rh1; Rf2 Rh2; Rf1 ... y si en una de éstas avanza el peón: ¡tablas por Rey ahogado!  
2. Los otros tres ejemplos muestran un caso particular de repetición de posición, y muy importante, llamado «jaque perpetuo»:
-

---

T × g7+ Rh8; T × h7+ Rg8; Tg7+ etc.; la misma posición aparecerá tres veces.

3. De8+ Rh7; Dh5 Rg8; De8+ etc.

4. El blanco salva una partida bastante comprometida para él, con C × f7+ Rg8; Ch6+ Rh8 (si ... Rf8; Cd7+ ganaría la Dama y la partida); Cf7+ Rg8 etc. y tablas

46. 1. Tb3+ Ra4; Tb4+ etc., y si R × T son tablas

2. Ra8 (pero no Rc8) y si D × c7 son tablas

3. Tb3+ D × b3, tablas

4. Tc8 R × c8, tablas

47. 1. Ce6+ recupera la Dama y si A × e6 son tablas

2. Rb3 f3; Ra4 f2; b3 f1=D y tablas

3. D × a3+ y si b4 × a3 son tablas

4. Db7+ T × b7, tablas

5. g8=D T × g8, tablas

6. Ac2 D × c2; T × g7 Rh8; Tg8+ y si ... R × T son tablas.

49. 1. Rd3+

2. C × e6

3. Tb4

4. Td5

5. Af5

6. Rc2 (pero no Ad4 por D × A)

51. 1. Tg5

2. Te5 (pero no será suficiente debido a la «escalada» c6)

3. Ta1

4. Af3

5. Cd5

6. f6

52 y 52 bis. Se pedirá un examen detenido de las amenazas del negro antes de buscar posibles defensas.

53. 1. Tg7+

2. Af5

3. Tc7

4. Af5

6. Cg3

7. Th7

54. 1. Te7

2. Re7

---

- 
3. Ac8
  4. Rf2
  5. Tg6
  6. Ad3

56. 1. T × h7+ (pero no C × A por T × T)
2. Cd6
  3. Cd6
  4. Af7
  5. Dd8+
  6. Tg4

57. 1. Te2
2. Af3
  3. Th1 (amenaza T × h5 mate)
  4. Ce7
  5. Ac6+
  6. T × c8+

En cada caso hay que explicar el por qué hasta el final.

58. 1. A × c4
2. Ae7
  3. Ad8 (amenaza Af6 mate)
  4. Te4+
  5. Td2
  6. A × g8

59. Las «celadas» son muy importantes, ya que sirven de iniciación a combinaciones más sutiles y, además, gustan mucho a los lectores.

1. Ce2 y si T × g6; Cf4+
2. Te1 y si A × f5; Te5+
3. Aa3 y si T × g3; Ad6+
4. Ag1 y si T × g3; Ah2

60. 1. Td8 y si D × d4; Ah3+
2. Af3 y si D × d5; Te8+
  3. Aa2 y si T × e6; Ca5+
  4. Ta1 y si D × f5; Cc6+ y mate

61. 1. Ae2 y si D × d4; Td1
2. b4 y si C × e4; Ac2
  3. Th1 y si A × d3; Td1
  4. Ta1 y si D × f3; Tf1
-

- 
62. 1. Rh<sub>2</sub> y si T × e<sub>7</sub>; Te<sub>1+</sub>  
2. g<sub>4</sub> y si T × a<sub>2</sub>; Th<sub>2+</sub>  
3. Ab<sub>4</sub> y si D × g<sub>7</sub>; Ac<sub>3+</sub>  
4. g<sub>3</sub> y si D × d<sub>7</sub>; Ah<sub>3+</sub>
-

---

## PARTE III

Los finales son a menudo muy complicados. Aquí sólo se trata de dar una noción de esta fase particularmente interesante de la partida de ajedrez. Las reglas admiten aquí muchas excepciones y sólo daremos las principales, las que realmente tienen aplicación en la partida.

63. Dedicaremos las primeras fichas a los finales de Rey y peón contra Rey, que aparecen con frecuencia en la práctica. Es necesario saberse de memoria las posiciones ganadoras o de tablas para poder decidir si interesa «jugar el final» o no.

Mostrar con claridad que existen dos cuadrados, el derecho y el izquierdo, aunque alguno pueda quedar recortado.

64. Se observará en las posiciones 5 y 6 que los cuadrados quedan incompletos (es decir, que son rectángulos).

65. Para hallar el cuadrado bastará suponer que el peón se ha adelantado una casilla; obsérvense los cuadrados incompletos de las posiciones 3 y 4.

66. 1. Rd4  
2. Rc4  
3. Re4  
4. Re3  
5. Rc3  
6. Rd4  
7. Re4  
8. Rc4

67. 1. Rf4  
2. Rf1  
3. Rf3  
4. Rd4

5. Dado que las Blancas tienen el turno de mover, las Negras poseen la oposición; si las Blancas mueven el Rey, las Negras podrán recuperarla. ¡Por tanto, el blanco debe mover g3 para ganar la oposición!

6. Mismo problema, misma solución: b3.

68. 1. b7 y b8  
2. g2 y g1  
3. b2 y b1  
4. g7 y g8
-

- 
69. 1. f7 g7 h7 f8 g8 h8  
2. e3 f3 g3 e2 f2 g2 e1 f1 g1  
3. b8 c8 d8  
4. a2 b2 c2 a1 b1 c1
70. 1. f5 g5 h5 f6 g6 h6 etc.  
2. a4 b4 c4 a3 b3 c3 etc.  
3. d5 e5 f5 d4 e4 f4 etc.  
4. e4 f4 g4 e5 f5 g5 etc.
71. 1. b7 b8  
2. d3 e3 f3 d2 e2 f2 etc.  
3. b6 c6 d6 b7 c7 d7 etc.  
4. d4 e4 f4 d5 e5 f5 etc.  
5. b1 b2  
6. d4 e4 f4 d3 e3 f3 etc.
72. 1. Con Rb4 las Blancas entran en el cuadrado del peón: tablas.  
2. El cuadrado sólo llega hasta la columna f (por estar el peón en su casilla inicial); el Rey negro está fuera del cuadrado y las Blancas ganarán la partida: a4 Rf4; a5 etc.  
3. El blanco no puede entrar en el cuadrado, perderá la partida.
73. 1. Rb4 y entra en el cuadrado: tablas.  
2. El Rey negro no está en el cuadrado, las Blancas ganan con facilidad: a5.  
3. El Rey negro está en el cuadrado: tablas.  
4. C × a4, las blancas ganan porque están en el cuadrado del peón negro mientras que el Rey negro no está en el cuadrado del peón blanco.  
5. A × d5 gana porque el Rey negro no está en el cuadrado del peón b5.  
6. T × d3 e × d3 y tablas: el Rey blanco está en el cuadrado.
74. *Muy importante:* En el primer caso, cuando el peón mueve dando jaque, si las Blancas conociendo la regla se abstienen de adelantar en seguida el peón, la partida es tablas igualmente, pero las Negras deben jugar con mucha precisión. ¡Considera siempre esta eventualidad, que puede salvarte si te ves en la posición contraria! Aquí las Negras deben jugar de tal manera que el peón no pueda avanzar sin dar jaque.  
Ejemplo: Re5 Re7; Rf5 Re8 (pero no Rf8 debido a Rf6 Re7; e7 y el blanco ganaría); Rf6 Rf8 etc.
75. Estas posiciones son muy didácticas; conviene multiplicar los ejercicios de este tipo hasta tener la seguridad de que han sido perfectamente asimiladas.  
1. Gana Rf6 Rg8; g7 Rh7; Rf7 Rh6; g8=D etc.  
2. Tablas pero jugando con precisión; Rd1 pierde (... Rd3; Re1 e2 etc.) pero se puede forzar las tablas con Re1!! Rd3; Rd1 e2+; Re1 Re3 ahogado.
-

---

3. Gana Re6 Rf8; Rd7 etc. Pero si se juega e6 la victoria ya no es posible: ... Rd8; e7+ Re8; Re6 ahogado.

4. Hay una excepción tocante a los peones a y h; aunque el peón no adelante dando jaque el resultado es tablas porque después de a7 el Rey queda ahogado.

5. Gana, pero ¡atención!, si se juega d7 Re7; d8=D R × D y tablas. Con Re6 (tentadora) Re8; d7+ y tablas. La correcta es Rf6 Re8; Re6 Rd8; d7 para que el peón no entre en penúltima dando jaque. Otro ejemplo de cómo la jugada más «evidente» muchas veces no es la correcta.

Tomemos nota: más adelante veremos que la táctica adecuada es *tomar la oposición*.

En este ejemplo Re6, jugada errónea, perdía la oposición, mientras que la indicada Rf6 consistía en tomarla.

6. El blanco gana, obviamente, pero sólo si promueve a Torre; caso de coronar el peón a Dama hay ahogado.

76. Por supuesto, esta regla sólo se aplica cuando no es posible tomar el peón antes de que llegue.

1. Si h6 Rg8 (para qué molestarse más, basta con evitar que el Rey blanco ocupe g8 ni g7); Rg6 Rh8; h7 ahogado.

O bien si Rg6 Rg8; h6 Rh8; h7 ahogado etc.

2. Si h6 Rf8; Rg6 Rg8; h7+ Rh8; Rh6 ahogado o bien si Rh8 Rf7; h6 Rf7; h7 Rf8 y ahogado.

77. 1. Gana Rb6 Rd7; Rb7 Rd6; a4 Rc5; a5 Rb5; a6 etc. pero ¡cuidado! hay tablas si no procedes a ocupar en seguida las casillas ganadoras; error sería por ejemplo a4 debido a ... Rd7; Rb6 Rc8 y como el Rey negro controla las dos casillas ganadoras la partida es tablas: a5 Rb8; a6 Ra8; a7 ahogado.

O también Ra7 Rc7; a5 Rc8; a6 Rc7; Ra8 Rc8; a7 ahogado.

2. Tablas: Rd2 Rg4; Re2 Rg3; Rf1 controla las casillas ganadoras del adversario.

3. Tablas: Tc4+ Rf5; T × h4 g × h4; Rf2 etc.

4. Tablas: Rd4 R × 3; Rc3 pero ¡atención!, si Rb5 R × a3; Rc4 Rb2 y ganaría el negro.

5. Tablas, pero hay que pensarlo despacio; la tentadora Rd2 pierde por ... Rc4; Rc2 Rb4; Rb2 R × a4 y el Rey negro queda bien situado para conducir su peón a Dama. Por el contrario las Blancas se salvan con el golpe a5 b × a5 (de lo contrario el peón proseguiría su avance); Rd2 Rc4; Rc2.

6. Posición muy conocida; si las Blancas juegan la tentadora Rc8 pierden. Veamos un ejemplo: Rc8 Rc6; Rd8 Rd5; Re7 Re4; Rf6 Rf3; Rf5 Rg2; Rf4 R × h2; Rf3 Rg1 etc.

En cambio, si las Blancas juegan Ra8, «delirante» en apariencia, ganan; por ejemplo: Ra8 Rc5; Rb7 Rd4; Rc6 Re3; Rd5 Rf2; Re4 Rg2; Re3 R × h2; Rf2 prohíbe al Rey negro las dos casillas ganadoras.

*Estos dos últimos ejercicios son de gran importancia, pues demuestran que en los finales hay que considerar incluso las jugadas más inverosímiles.*

---

- 
78. 1. Rg6 Rh8; h6 Rg8; Ad5+ Rh8 y ¿cómo evitar el ahogado?  
2. Rg6 Rh8; Ae5+ Rg8 y el peón pasará.  
3. Cf1 h2 (única); Cg3 mate.
79. 1. Gana el blanco: Ra8 Rb6; a7 Rc7; Ad5 Rc8; Ab7+ Rc7; Aa6 Rb6; Rb8 R × a6; a8=D+  
2. Gana el blanco: a6 Ra8; Rb6 Rb8; Ae4 Rc8; a7 etc.  
3. Tablas (ahora el Alfil no es del color de la casilla de promoción): Rc6 Ra8; Rb6 Rb8; a6 Ra8 y no hay manera de expulsar el Rey negro.  
4. Cc3 Rh1; Ce4 Rh2; Cd2 Rh1; Cf1 h2; Cg3 mate.  
5. El Alfil es débil pero el rey aislado no está delante del peón y las Blancas ganan: a6 Rc8; Ad6 Rd7; Rb7 etc.  
6. Tc5+ Rf4; T × h5 g × h5 tablas.
80. Convendrá dedicar bastante rato a este final muy importante.  
Demostrar cómo la oposición le permite la ocupación de casillas ganadoras a las Blancas y cómo permite a las Negras el impedirselo (o viceversa).
83. Estúdiese bien el método utilizado para que el adversario tenga que retroceder.  
1. Rd6 Re8; Re6 (pero no e6 y tablas) Rf8; Rd7 etc.  
2. d3 (pero no d4 que conduce a tablas) Rd7; d4 Re7; Rc6 Rd8; d5 Rc8; d6 Rd8; d7 (sin dar jaque, se ha ganado la partida).  
3. Rd5 (pero no Rd4 Rd6 y tablas) Rd7; Re5 Re7; f4 Rf7; Rf5 Rg7; Re6 ...  
4. Rc6 (pero no Re6 Re8 y tablas) Re8; Rc7 etc.  
5. Rf5 (pero no e4 Re6 y tablas) Re7; Re5 (que no e4 Rf7 y tablas) Rd7; Rf6 e4 etc.  
6. Es una excepción de las que confirman la regla: Re7 ocupa una casilla ganadora pero hay ahogado.
84. 1. Rd2 impide que la Negras ocupen una casilla ganadora: ... Rc4; Rc2 d4; Rd2 Rd5; Rd3 Rc5; Rd2 Rc4; Rc2 d3+; Rd2 Rd4  
En esta posición hay que tener cuidado de no ceder la oposición (recordemos que para forzar las tablas hay que conseguir que el peón contrario avance dando jaque): Rd1 (Re1 sería perdedora) Re3; Re1 d2+; Rd1 Rd3 ahogado.  
2. Re2 (Rd2 es perdedora).  
3. A × c6 d × c6; Re4 y tablas.  
4. b6 c × b6; Rd2 Rc5; Rc3 y tablas porque no permitirás que el negro ocupe una casilla ganadora.  
5. Rc3 Rc5; Rd2 (¡pero no la perdedora Rd3!; al contrario, debes prepararte para tomar la oposición tan pronto como el Rey contrario tome tu peón) R × d5; Rd3 y tablas.  
6. Es un peón de flanco, conque no hay para qué molestarse. Basta con ir a controlar las casillas ganadoras g1 y h2.
85. Turno a las Blancas:
-

- 
1. Ganan con Rd5 Re7; Re5 Rd7; Rf6 etc.
  2. Ganan, el Rey va a ocupar una casilla ganadora: c3 Rb6; Rd5 etc.
  3. Tablas con Rb4 Rb6 etc.; a diferencia del problema anterior, el peón no permite «ceder un tiempo» para tomar la oposición.
  4. Tablas con Rc3
  5. Pierden: Rd2 d5; Re2 Rc3 etc.
  6. Tablas: d4+ R × d4; Rd2

86. 1. Gana Re5 al entrar en casilla ganadora.
2. Gana, pero con precaución: Rc6 (pero no R × d6 y tablas) Rd8; R × d6 etc.
  3. La regla dice que la partida está ganada ya que con Rf7 el Rey entra en casilla ganadora, pero ¡atención!, porque si ... Rh8; g6 ahogado. Por tanto hay que jugar con astucia: Rf7 Rh8; Rg6 Rg8; Rh6 Rh8; g6 Rg8; g7 etc.
  4. Tablas, pero siempre que se juegue e5 ya que Rf2 sería perdedor.
  5. Las casillas ganadoras d5 y b5 están situadas a la misma distancia del Rey blanco, pero no del Rey negro (distancia = número de movimientos necesario para ir de una casilla a otra). De ahí la idea Rc2 Re7; Rb3 Rd6; Rb4 Rc6; Rc4 y el blanco ganará, mientras que la aparente Rd2 conduce al empate: ... Re7; Rd3 Rd7; Rc4 Rc6 y tablas.
  6. Tablas, pero una vez más, no hay que precipitarse: Re3 sería perdedora (... Re5; Rd3 Rd5; Rc3 Re4 y el peón negro pasa).

En cambio, pensándolo un poco, rechazas al invasor con Rd3 Re5; Re3 Rd5; Rd3 etc.

87. En el diagrama explicativo Re5 Rb6; Rd5 Ra6; Rc5 Ra7 (pero no Rb7 que sería perdedora); R × b5 Rb7. Las Blancas han logrado tomar el peón pero no sacarán nada mejor que unas tablas.

Una vez más se observa que se fuerza o se impide el paso gracias a la oposición.

1. Rc4 (pero no Rd4 si queremos tomar el peón negro) Rd6; Rd4 Re6; Rc5 (y ahora el Rey blanco puede estar seguro de que tomará el peón negro) Rf6; Rd6 Rg6; Re6 Rg7; R × f5 Rf7. Pero si el negro se defiende correctamente la partida terminará en tablas.
2. El peón está ya perdido (el Rey contrario ocupa la casilla favorable para él), pero aún puedes salvar la partida: Rc2 Rc4; Rd2 Rd4; Re1 (aquí hay que jugar con gran precisión ya que de haber movido Re2 en vez de Re1 se perdía) R × e4; Re2 y tablas.
3. Las Blancas ganan el peón y esta vez también la partida: Re5 Rd7; Rd5 Rc7; Re6 (para entrar en una de las casillas convenientes) Rb7; Rd6 Rb8; Rc6 Rc8; R × b6 Rb8 (como en los ejercicios anteriores, pero ahora el peón ha avanzado más allá de la mitad del tablero y el Rey ocupa casilla ganadora); Ra6 Ra8; b6 Rb8; b7 etc.

88. 1. El Rey no puede tomar el peón d4 porque el otro iría en seguida a Dama. En cambio si avanza el peón e3 serán devorados ambos.
2. Si hay sólo una columna, el Rey podrá tomar ambos peones (aun cuando tocase el
-

---

turno de juego a las Negras), excepto si dichos peones hubiesen llegado a su penúltima fila (b2, d2, Rc2).

Cuando la distancia es de dos columnas (por ejemplo b6, e6 y Rc6) los peones ganan si ocupan cualquiera de las filas 7, 4, 3, 2.

3. e3 Re2 o bien f3 Rf2; d3 Re3

Si al principio el Rey se hallase en la casilla e2 todo cambia: e3 Rf3; d3 y los peones pasarán.

89. 1. Si el Rey negro sale al centro (por ejemplo a f6) la Torre dará jaque y el peón coronará.

Y si el Rey negro se mueve por la séptima fila (abandonando las dos casillas indicadas): ... Rf7; Th8! T × a7; Th7+ Rf6; T × a7

2. Dg2 Rd1; Dd5+ Re1 (si ... Rc1; Dc4+ etc.); Re5 Rf1; Df3+ Re1; Re4 Rd2; Dd3+ Re1; Re3 etc.

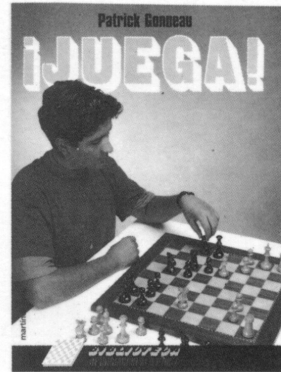
No se podría efectuar la misma operación sobre las columnas a y h porque el Rey, al colocarse delante de su peón, toma la posición de ahogado.

En las columnas b o g también son tablas. Ejemplo: la misma posición del blanco y peón negro en f2, Rey negro en g2: ... Rh1; Dh5+ Rg2; Dg4= Rh1; Df3+ Rg1; Dg3+ Rh1; D × f2 ahogado.

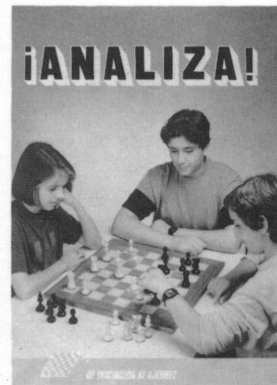
3. Ra4 a1=D+; Rb3 ¡y el negro pierde!

---

## EN LA MISMA COLECCIÓN



Todas las reglas del juego, así como los diferentes tipos de mate y de finales.

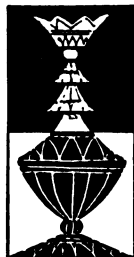


*En preparación*

La clave de la partida de ajedrez: Saber analizar.

**Un nuevo método  
que permite seguir sin dificultad  
los principios y leyes fundamentales  
del juego.**

COLECCION



ESCAQUES

ISBN 84-270-1503-8



9 788427 015036