

Patrick Gonneau

¡JUEGA!



martínez roca



BIBLIOTECA
DE INICIACIÓN AL AJEDREZ

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

Destinado al jugador principiante, el autor aborda en este primer volumen los aspectos teóricos del ajedrez y, a través de un diálogo repleto de complicidades con el lector, hace desfilas de forma clara y progresiva todas las reglas del juego, así como los diferentes tipos de mate y de finales.

Cada tema importante es objeto de una ficha que se ilustra con numerosos ejercicios y diagramas. Las soluciones, comentadas al final del libro, permiten que el lector pueda seguir el método fácilmente, tanto si cuenta con la ayuda de un monitor como si prefiere seguir por sí mismo cada lección.

¡JUEGA!

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**

¡JUEGA!

Patrick Gonneau

Profesor de Matemáticas

Biblioteca de Iniciación al Ajedrez

Ediciones Martínez Roca, S. A.

Traducción de Manuel Suárez Sedeño

Diseño cubierta: Romi Sanmartí/V. Ripoll

Título original: *À toi de jouer*

© Hatier, París

© 1990, Ediciones Martínez Roca, S. A.

Gran Via, 774, 7.º, 08013 Barcelona

ISBN 84-270-1463-5

Depósito legal B. 37.569-1990

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

Impreso en España — Printed in Spain

Sumario

PARTE I. TODO SOBRE LAS REGLAS DEL JUEGO

1	El tablero
2-3	Códigos
4	El material
5	El Rey
6	La captura
7	Anotación
8	La Torre
9	El Alfil
10	La Dama
11	Las capturas
12-14	El ataque
15-16	El jaque
17	Jaque a la descubierta
18	¿Quién juega?
19	¿Dónde hay que jugar?
20	¿El Rey puede capturar?
21-23	¿Cómo parar un jaque?
24	Jaque y mate
25	El Rey no se captura
26	Jaque y mate
27	¿Ha terminado la partida?
28-29	¿Mate o no?
30	Jaque y mate
31	La clavada
32	¿Mate o no?
33	Ahogado
34-37	Mate o ahogado
38-40	El Caballo
41	Jaque y mate
42-44	Los peones
45	Jaque y mate
46	¿Mate o ahogado?
47	Jaque y mate
48	Captura al paso
49	Valor de las piezas
50	Cambios
51	En busca del Rey perdido
52	Casi mate
53	Punto de partida

54-55	Enroque
56-57	Jaque y mate
58-59	¿Ahogado o mate?
60	Conclusión

PARTE II. MANERAS DE DAR MATE

61-62	La jugada de la escalera
63-64	El beso de la muerte
65-66	La muerte por ahogo
67-68	Prisionero en el pasillo
69-70	Mate del pasillo
71-72	El mate de las charreteras
73-74	Atención a los Alfiles y a los Caballos
75-76	Dentro del enroque con una Dama
77-78	Dentro del enroque con una Torre
79-80	Mate

PARTE III. TERMINAR BIEN LA PARTIDA

81-82	¿Es necesario continuar?
83	Tengo material de más
84-85	Tengo peones de más
86	Rey contra Dama y Torre
87-88	Rey contra dos Torres
89-90	Rey contra Rey y Dama
91-93	Rey contra Rey y Torre
94	Rey contra Rey y Torre o Dama
95-96	Rey contra Rey y Alfiles
97	Rey contra Rey-Caballo-Alfil
98	Mate

APÉNDICE

Respuestas y comentarios

Cómo utilizar este libro

- *Si estáis sin monitor*

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

Verificad en seguida que vuestras respuestas son exactas.

No ir demasiado rápido, no completéis el cuaderno en una sola tarde; es necesario tiempo para asimilarlo.

- *Si tenéis monitor*

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

Conviene asimilar rápidamente estas reglas del juego, insistiendo sobre todo en el MATE y el AHOGADO.

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

Cada noción deberá ser objeto de un pequeño curso previo, pues la misma lámina sólo sirve para verificar que la noción está bien comprendida.

PARTE I

Todo sobre las reglas del juego

–¡Bueno! ¿Cómo van esas vacaciones, Jerónimo?

–Me aburro, llueve, no sé qué hacer...

–¡Juega a las cartas!

–No me gusta.

–¿Y si aprendes a jugar al ajedrez?

–Es demasiado difícil.

–No, yo conozco a niños de seis años que juegan muy bien.

–Nadie sabe jugar en mi casa.

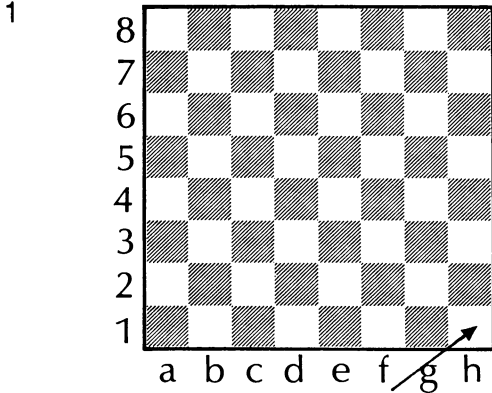
–¡Escucha, Jerónimo! He aquí un libro que podrás leer tú solo y que te enseñará a jugar... En seguida podrás explicárselo a tus compañeros y a tus padres.

–De acuerdo.

–Cuando lo hayas leído, volveré. ¡Ánimo!

El tablero 1

Como sabes, un **damero** sirve para jugar a las damas y tiene 100 casillas.



● Pues bien, he aquí un **tablero**, sirve para jugar al ajedrez.

¿Cuántas casillas tiene?

Quique y María quieren jugar una partida de ajedrez. Antes de comenzar es necesario que verifiquen que el tablero está en su sitio.

Para ello, Quique mira **la casilla de la derecha** (la que está indicada con una flecha).

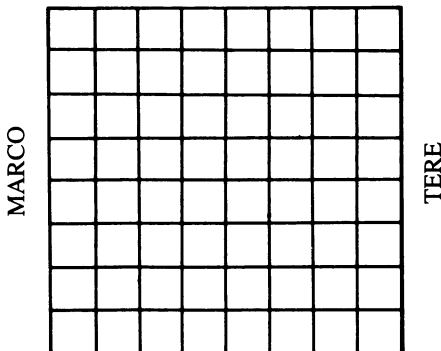
Es de color

Indica con una flecha la casilla de la derecha que debe mirar María.

Es de color

Antes de jugar debes verificar que tu «casilla de la derecha» sea blanca.

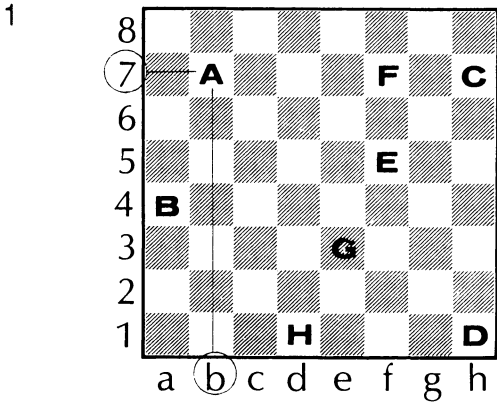
2



● Colorea las casillas de este tablero.

ATENCIÓN: ¡Marco y Tere deben poder jugar!

OBSERVACIÓN: Es posible –pero no recomendable– saltarse todas las páginas relativas al código empleado para anotar una partida.



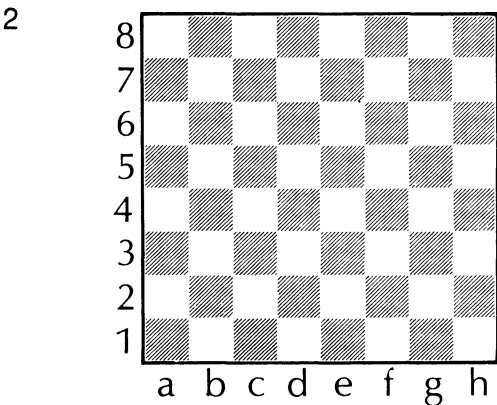
La mayoría de los tableros llevan cifras y letras. Sirven para dar un nombre a las casillas.

● La casilla marcada con una A es: la casilla **b7**.

La letra se pone delante de la cifra, y se escribe en minúscula.

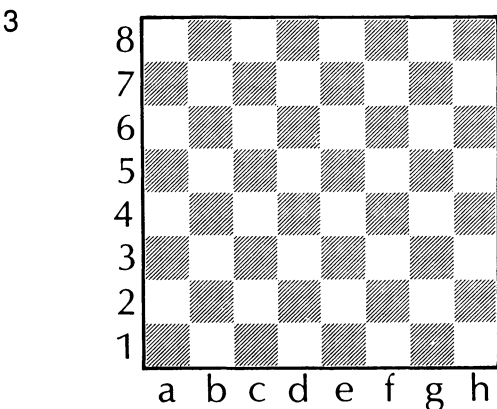
Da nombre a estas otras casillas:

A		B		C		D	
E		F		G		H	



● Coloca sobre el tablero las letras X, Y y Z.

X	c4
Y	e8
Z	h3



● Colorea en rojo las casillas: b1, b2, b3, b4, b5, b6, b7, b8.

Esta banda roja se llama la **columna b**.

Colorea en azul la columna e.

Colorea en amarillo la columna h.

¿Cuántas casillas tiene una columna?

1

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

● *Colorea en rojo las casillas: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.*

Esta banda roja se llama la 7.^a fila.

Colorea en azul la 4.^a fila.

Colorea en amarillo la 1.^a fila.

¿Cuántas casillas tiene una fila?

2

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

● *Colorea en rojo las casillas: a5, b6, c7, d8.*

*Esta banda roja se llama: la **diagonal** a5-d8.*

¿Cuántas casillas tiene?

Colorea en azul la diagonal a1-h8.

¿Cuántas casillas tiene?

Colorea en amarillo la diagonal h4-d8.

¿Cuántas casillas tiene?

3

8								
7								
6								
5								
4								
3								
2								
1								
	a	b	c	d	e	f	g	h

● *Marca con una A la casilla que se encuentra sobre la misma columna que d3 y sobre la misma fila que g7.*



¿Cómo se llama esta casilla?



Marca una B en la casilla que se encuentra sobre la misma diagonal que b6 y sobre la misma diagonal que h6.



¿Cómo se llama esta casilla?



Cada jugador tiene 8 piezas y 8 peones.



Piezas:

1 Rey — R  

1 Dama — D  

2 Alfiles — A  

2 Caballos — C  

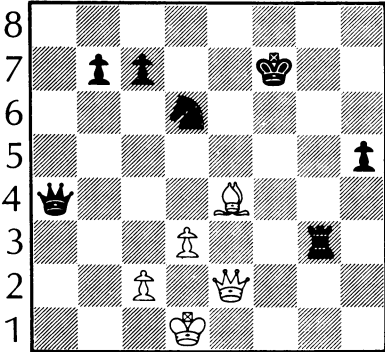
2 Torres — T  

Peones:  

Antes de jugar, es necesario sortear quién tendrá las **Blancas**; esto es importante porque:

Siempre son las blancas las que empiezan; se juega seguido, por turno, una pieza o un peón.

1



a b c d e f g h

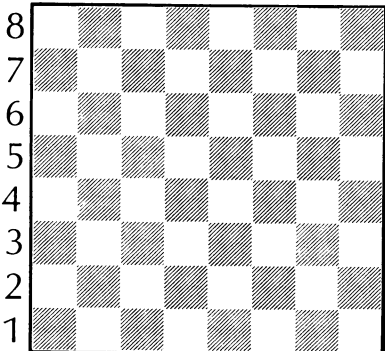
He aquí una posición:
Para describirla se indica el nombre de las piezas seguido de las casillas donde ellas figuran.
Para un peón se pone sólo la casilla.

● *Completa la codificación:*

Blancas: Rd1, De2, Ae4, c2, d3.

Negras:

2



a b c d e f g h

● *Coloca sobre este tablero la posición codificada:*

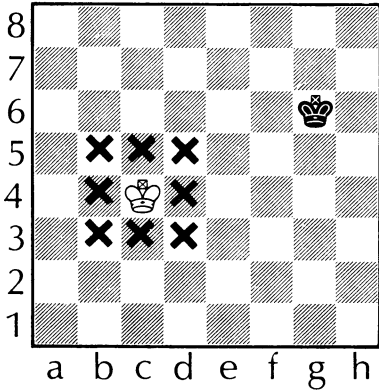
Blancas: Rh1, Te8, Te1, Aa3, f2, g2, h2.

Negras: Rg8, Tf8, Ta8, Ab4, a5, f7, g7, h7.

● *Coloca igualmente esta posición sobre tu propio tablero.*

El Rey se desplaza una casilla por vez en todas las direcciones.

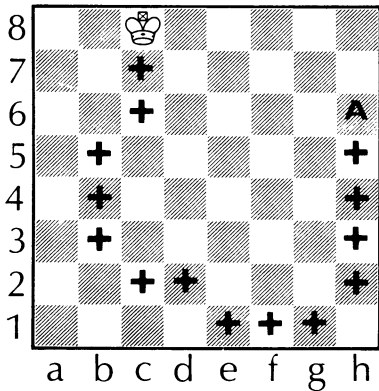
1



● Las cruces indican todas las casillas adonde el Rey blanco puede ir en una jugada.

Indica de la misma manera a dónde puede ir el Rey negro.

2

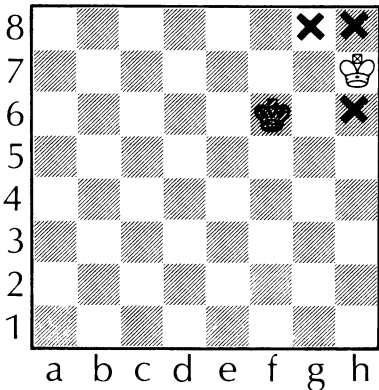


● El Rey blanco quiere ir de la casilla c8 a la casilla marcada con una A. Él sigue el trayecto indicado por las cruces.

¿Cuántas jugadas tiene que hacer?

Enseña, con unas cruces, un camino más corto.

3



ATENCIÓN: Dos Reyes no pueden colocarse sobre casillas que se toquen.

Dos Reyes no pueden tocarse.

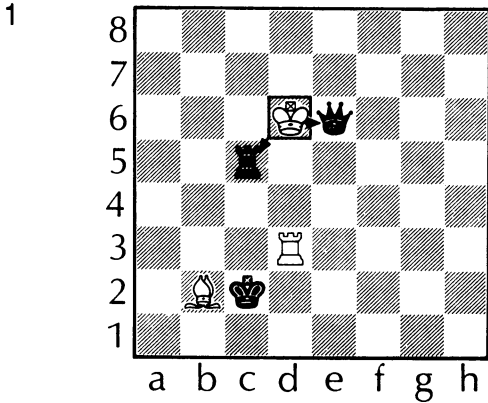
● El Rey blanco no puede ir más que a las casillas marcadas con una cruz.

Indica, de la misma manera, a dónde puede ir el Rey negro.

La captura

Las piezas capturan tal como marchan y se colocan en la casilla en la que ellas capturan.

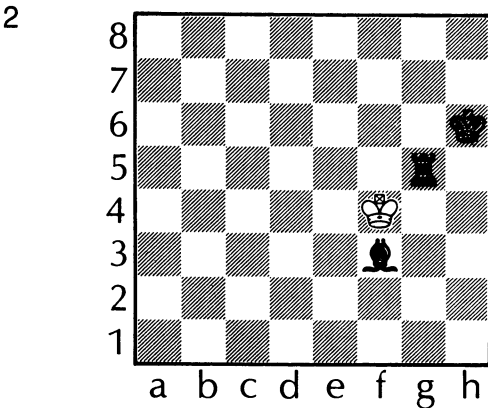
Contrariamente al juego de las damas, no es obligado capturar, y no se hace más que una captura por vez.



- En una jugada, el Rey blanco puede:
 - bien capturar la Torre negra
 - o bien capturar la Dama negra.

Si jugase el Rey negro, indica lo que él podría capturar.

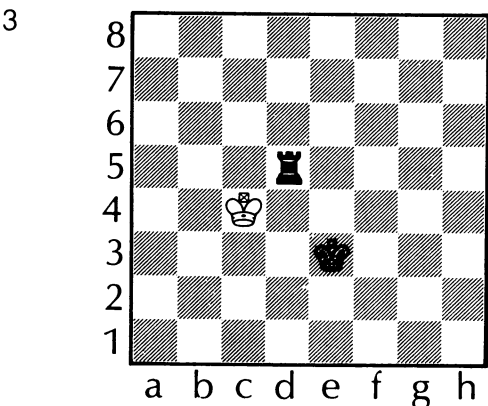
No se pueden capturar entre sí piezas de un mismo color.



- El Rey blanco no puede capturar más que una sola pieza.

¿Cuál?

¿Por qué no puede capturar la otra?

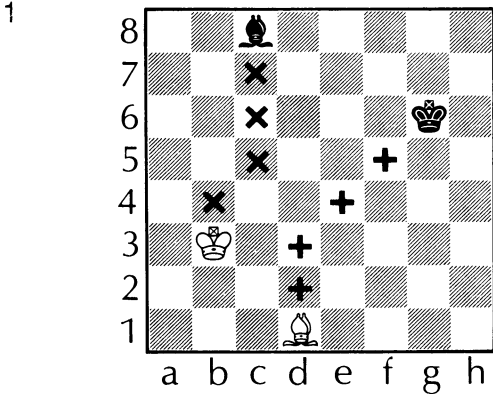


- Tú tienes las Negras.

Indica con una cruz dónde puedes jugar tu Rey para que las Blancas no puedan capturar tu Torre.

En una partida «seria» debes anotar sobre una «planilla de partida» todas tus jugadas, así como las de tu adversario.

Para anotar un desplazamiento se indica el nombre de la pieza que se desplaza, la casilla de salida y la casilla de llegada.



Rb3-b4 significa que el Rey va de la casilla b3 a la casilla b4.

Rc7 × c8 significa que el Rey va de la casilla c7 a la casilla c8 «comiéndose» alguna cosa sobre esta casilla c8.

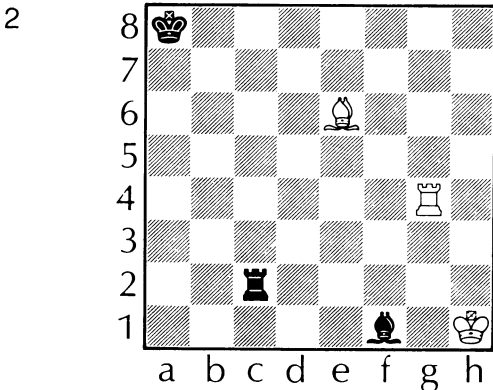
● He aquí una partida: el Rey blanco va a comerse al Alfil negro, y el Rey negro va a comerse al Alfil blanco.

	Blancas	Negras
1	Rb3-b4	Rg6-f5
2	Rb4-c5	Rf5-e4
3	Rc5-c6	Re4-d3
4	Rc6-c7	Rd3-d2
5	Rc7 × c8	Rd2 × d1

● *Reproduce esta partida sobre tu tablero. No olvides que cada uno juega en su turno.*

● He aquí otra partida:

Indica con unas cruces los desplazamientos sucesivos de los Reyes. ¡Párate si una jugada es imposible! (y tacha las jugadas restantes).



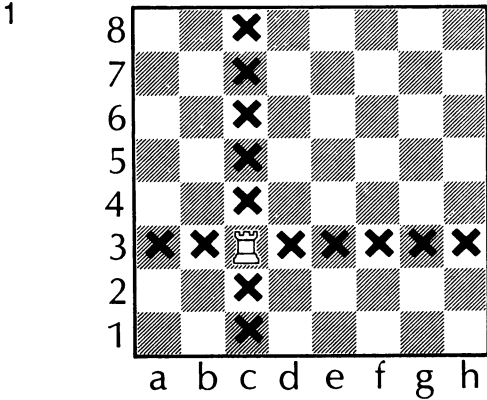
	Blancas	Negras
1	Rh1-g1	Ra8-b8
2	Rg1 × f1	Rb8-c7
3	Rf1-e1	Rc7-d6
4	Re1-d1	Rd6 × e6
5	Rd1 × c2	Re6-f5
6	Rc2-d3	Rf5 × g4
7	Rd3-e4	Rg4-f3
8	Re4-e5	Rf3-e2
9	Re5-e6	Re2-d1

● *Reproduce esta partida sobre tu tablero.*

La Torre — 8

La Torre, el Alfil y la Dama avanzan, si ellos quieren, muchas casillas a la vez.

La Torre puede ir a todas las casillas de su columna o de su fila.

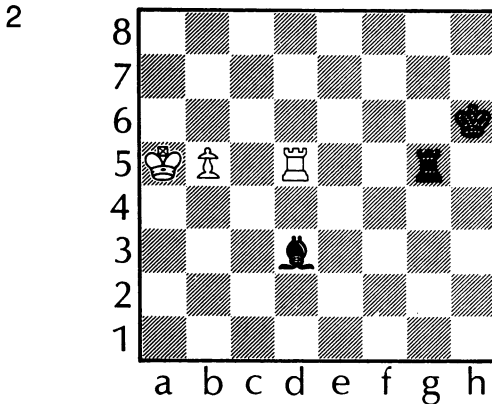


● En una jugada puede ir a todas las casillas marcadas con una cruz.

¿A cuántas casillas puede ir?

Estas piezas pueden capturar, pero no pueden saltar por encima de una casilla ocupada.

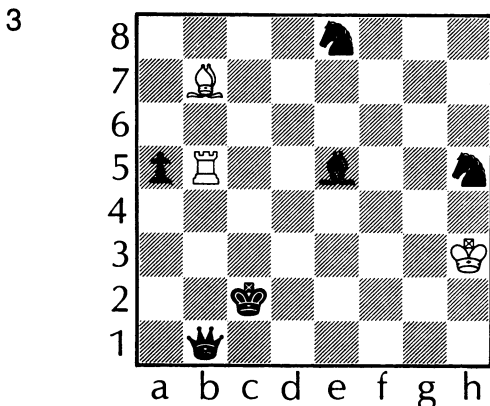
Cuando capturan, se ponen en el lugar de la que han capturado.



● Tú tienes las Blancas.

Dibuja una cruz en todas las casillas adonde puedes ir en una sola jugada con tu Torre.

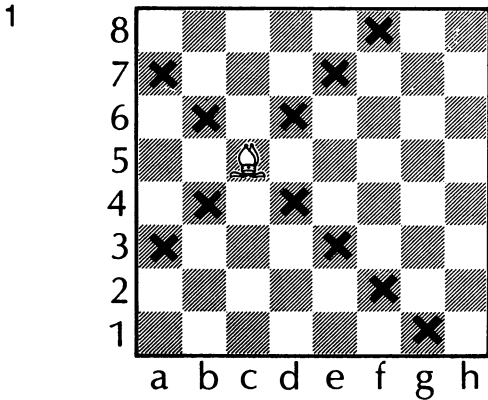
Anota la jugada que te parece mejor.



● Tú tienes las Blancas.

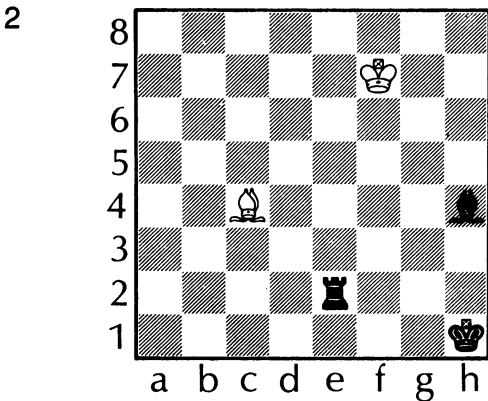
Raya las piezas que puedes capturar con tu Torre.

El Alfil se desplaza en diagonal tantas casillas como quiera.



● En una jugada puede ir a todas las casillas marcadas con una cruz.

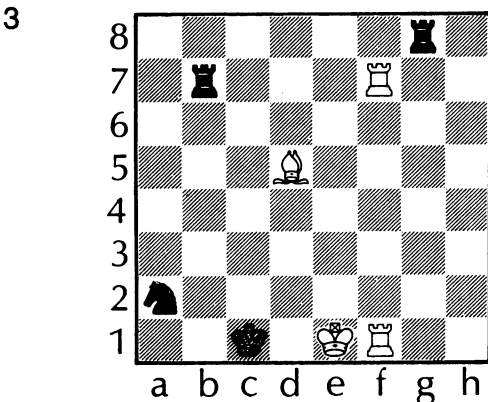
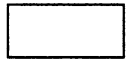
OBSERVA: Si está sobre una casilla negra, se quedará siempre sobre una casilla negra.



● Tú tienes las Blancas.

Dibuja una cruz en todas las casillas adonde tú puedas jugar tu Alfil (en una sola jugada).

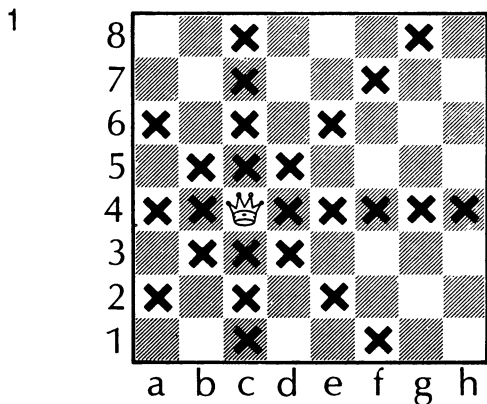
Anota la jugada que te parece mejor.



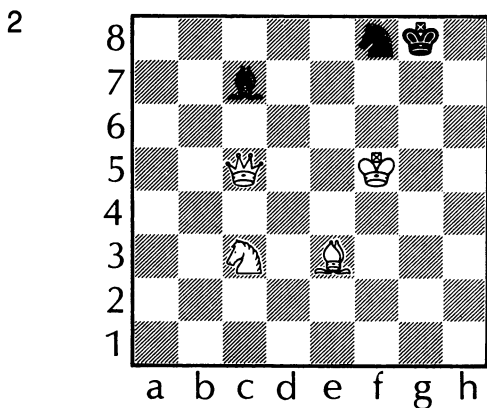
● Tú tienes las Blancas.

Raya todas las piezas que puedes capturar con tu Alfil.

*La Dama va en todas las direcciones,
y tantas casillas como quiera.*



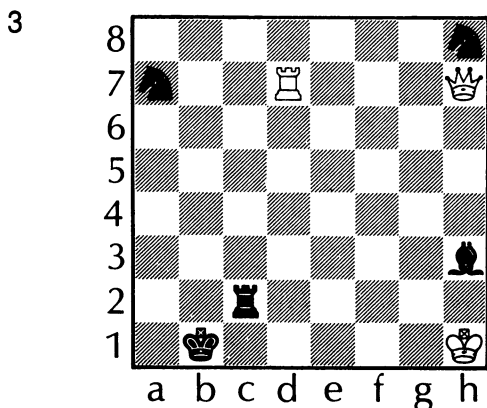
● En una sola jugada puede ir a cualquiera de las casillas marcadas con una cruz.



● Tú tienes las Blancas.

Dibuja una cruz en todas las casillas adonde puedes jugar tu Dama (en una sola jugada).

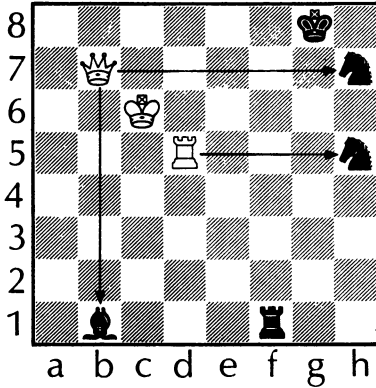
Anota la jugada que te parece mejor.



● Tú tienes las Blancas.

Raya todas las piezas que puedes capturar con tu Dama.

1



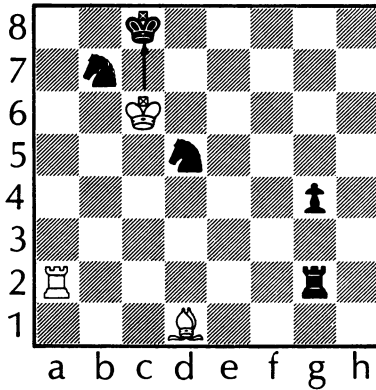
● Tú tienes las Blancas.

Si quieres capturar alguna cosa tienes las tres posibilidades indicadas con unas flechas.

- Db7 × b1
- Db7 × h7
- Td5 × h5

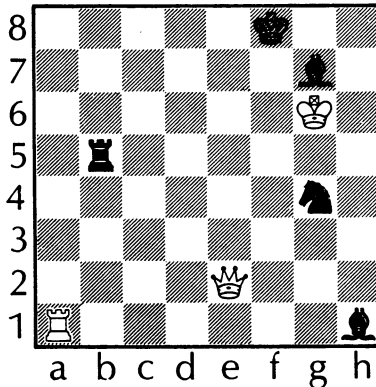
¿Por qué esta última jugada es preferible a las otras?

2

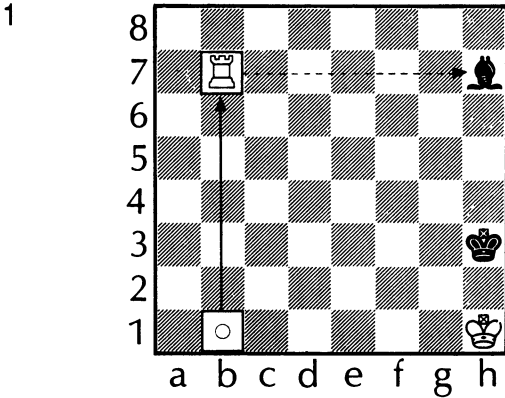


● Indica con una flecha todas las capturas que puedes hacer con las Blancas.

3



● Indica con una flecha todas las capturas que puedes hacer con las Blancas.

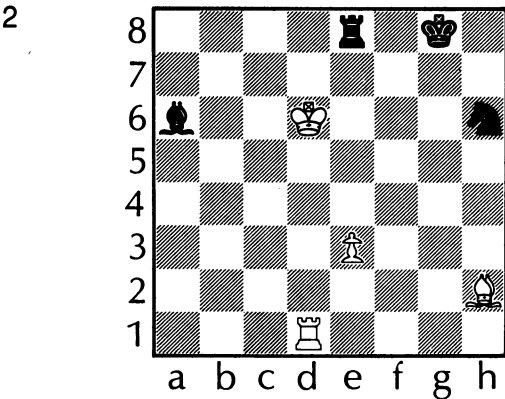


● Las Blancas acaban de jugar como se indica: Tb1-b7.

¿Qué esperan ellas?

En efecto, ellas esperan «comerse» al Alfil negro. Si las Negras no se defienden las Blancas jugarán: Tb7 × h7.

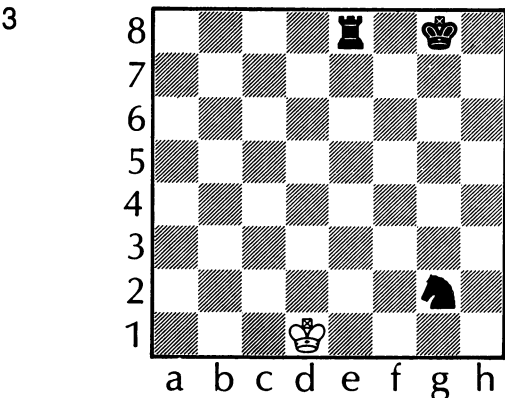
Se dice que la Torre blanca ataca al Alfil negro.



● Tú tienes las Blancas.

Indica con una flecha lo que tú juegas para:

- Atacar al Caballo negro.
- Atacar a la Torre negra.
- Atacar al Alfil negro.

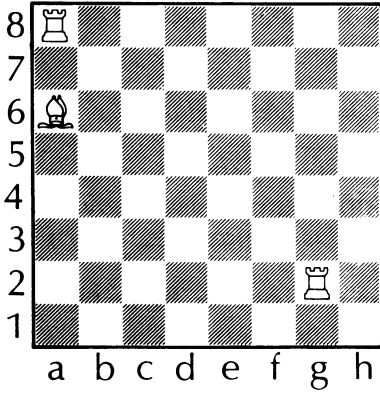


● Sobre este tablero:

Coloca un Alfil blanco que ataque a la vez a la Torre y al Caballo.

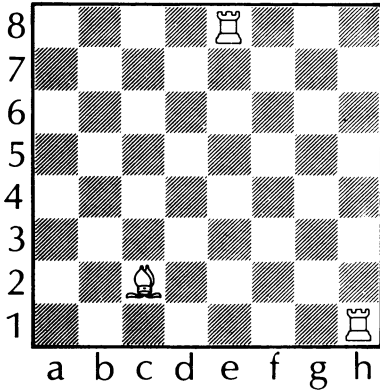
Coloca una Torre blanca que ataque a la vez a la Torre y al Caballo.

1



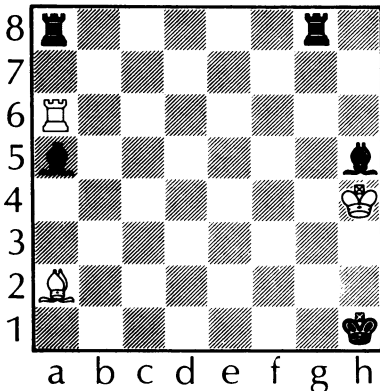
● *Coloca una Dama negra de tal manera que ataque a las tres piezas a la vez sin estar ella misma atacada.*

2



● *El mismo problema.*

3

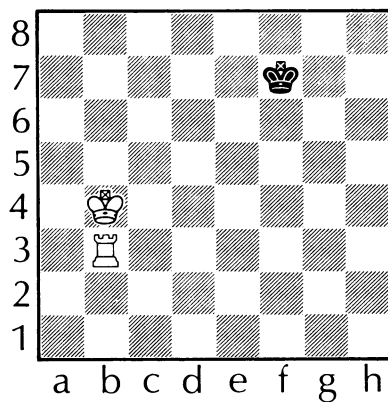
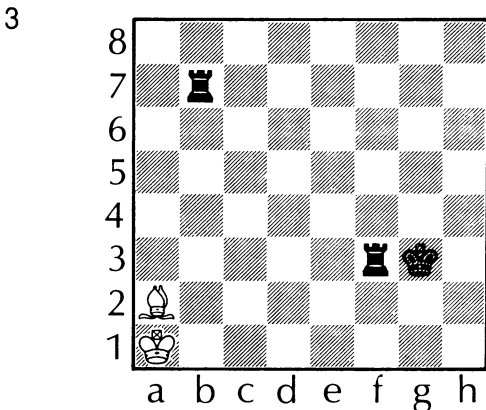
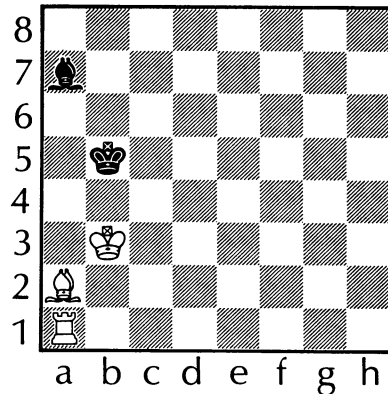
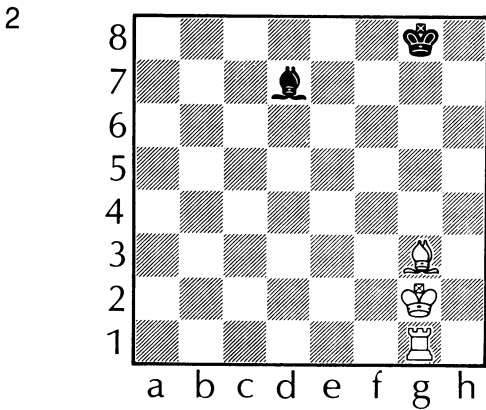
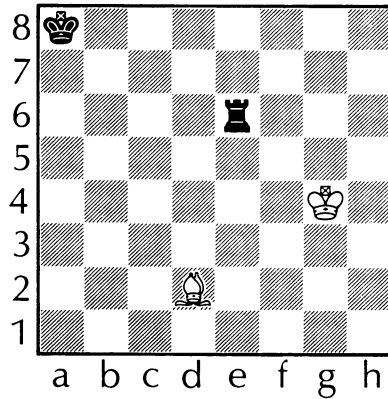
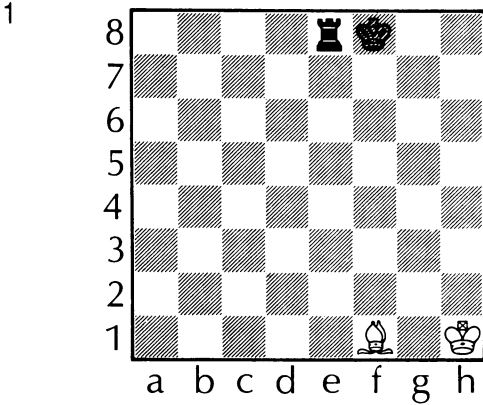


● *Tú tienes las Blancas.*

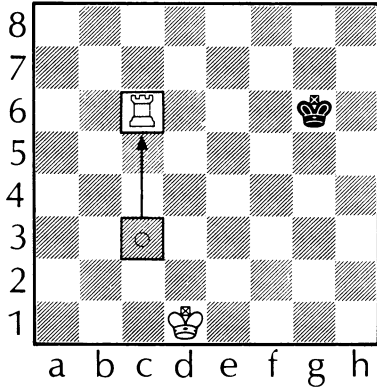
Rodea las piezas negras que tú atacas.

● Tú tienes las Blancas.

Indica con una flecha lo que puedes jugar para atacar a una pieza negra.



1



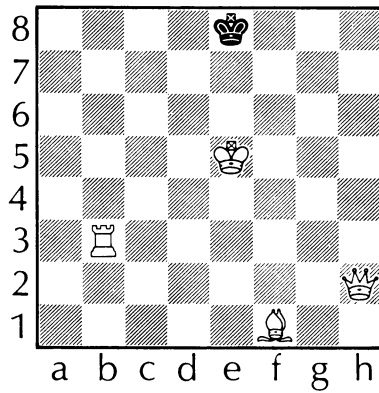
● Las Blancas acaban de jugar: Tc3-c6.

¿Qué atacan ellas?

*Quando se ataque así
al Rey adversario
se le anuncia «jaque al Rey».*

Se dice que el **Rey negro está en jaque**.
Se anota Tc3-c6 +. La cruz significa jaque.

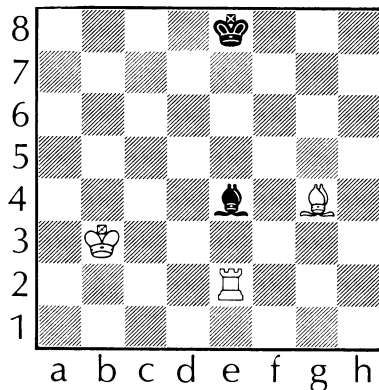
2



● Tú tienes las Blancas.

Indica con unas flechas todos los movimientos que puedes jugar para poner al Rey negro en jaque.

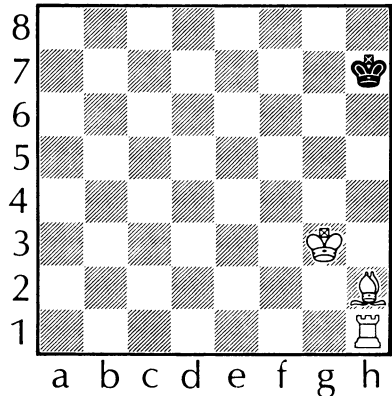
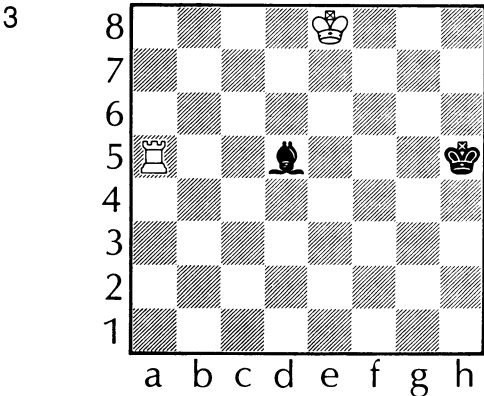
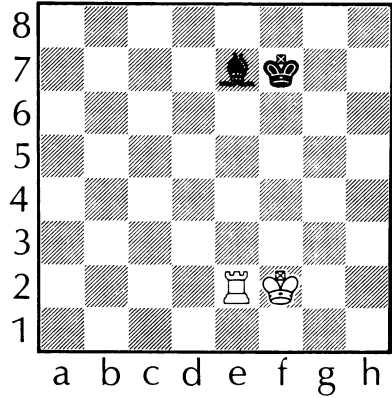
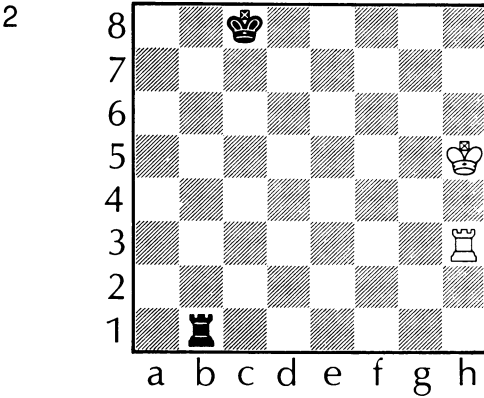
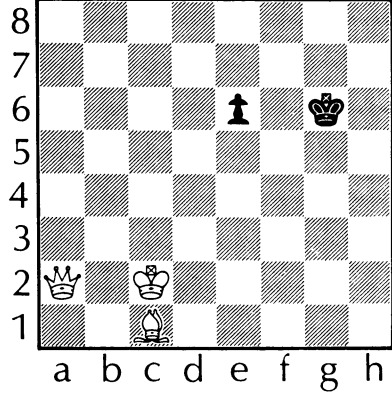
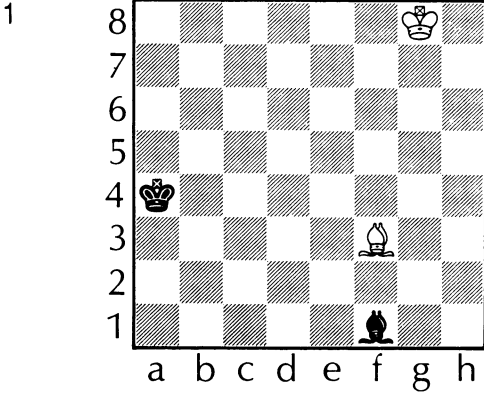
3



● *El mismo ejercicio.*

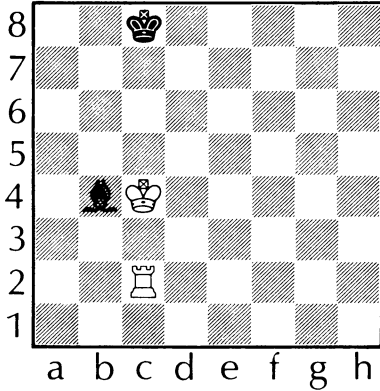
● Tú tienes las Blancas.

Indica con una flecha lo que puedes jugar para poner al Rey negro en jaque.



Jaque a la descubierta — 17 —

1



En el último ejercicio tú has hecho jaque «descubriendo» una pieza.

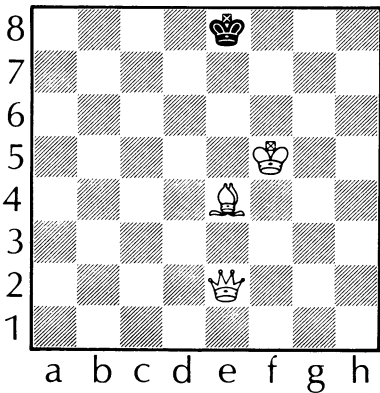
Esto se llama:

un jaque a la descubierta.

- Tú tienes las Blancas.

¿Qué movimiento puedes jugar para hacer un jaque a la descubierta? (Escoge el más interesante.)

2



A veces se puede hacer al mismo tiempo un jaque a la descubierta y un jaque normal.

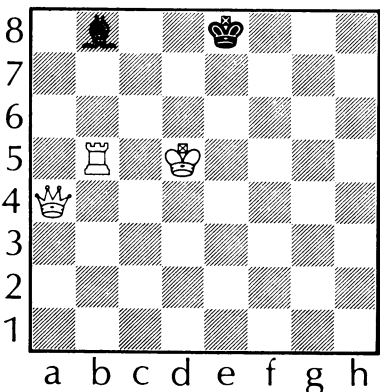
Esto se llama:

un jaque doble.

- Tú tienes las Blancas.

Indica lo que puedes jugar para hacer un «jaque doble».

3

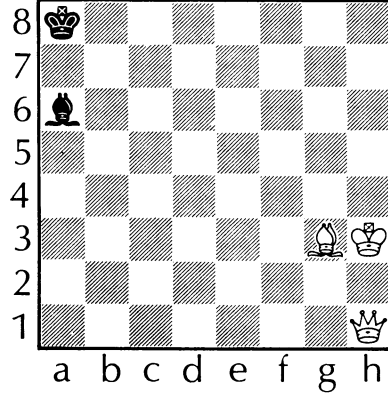
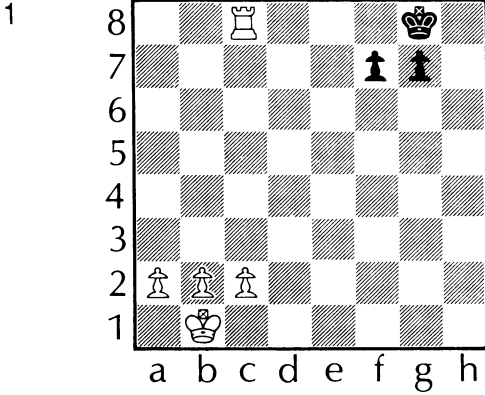


- *El mismo problema.*

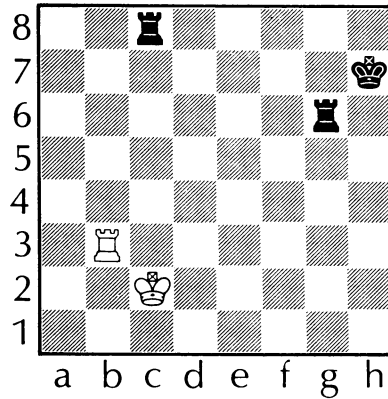
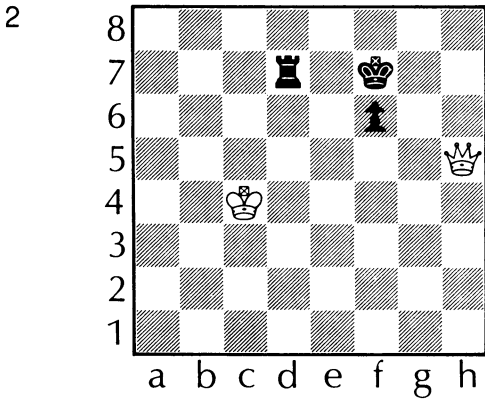
Un Rey no puede quedarse en jaque.

- Así pues, si en una posición un Rey está en jaque ¡debe retirarse!

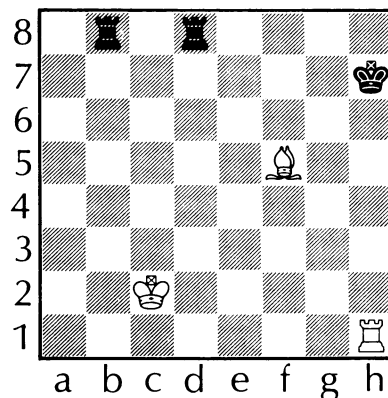
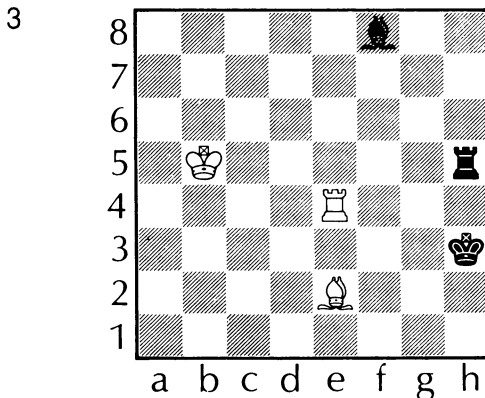
En cada una de estas posiciones rodea la pieza que «da jaque» y escribe al lado del tablero el color del que debe jugar.



4



5



6

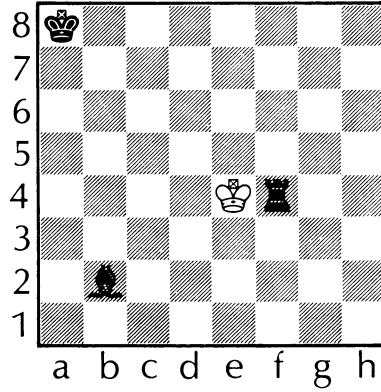
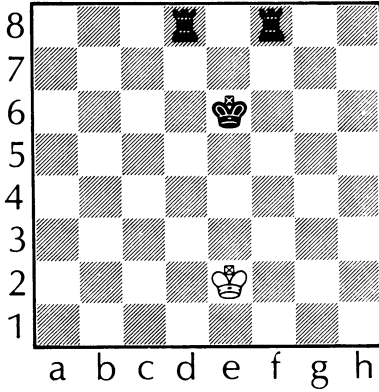
¿Dónde hay que jugar? — 19 —

Un Rey no puede ponerse él mismo en jaque.

● Tú tienes las Blancas.

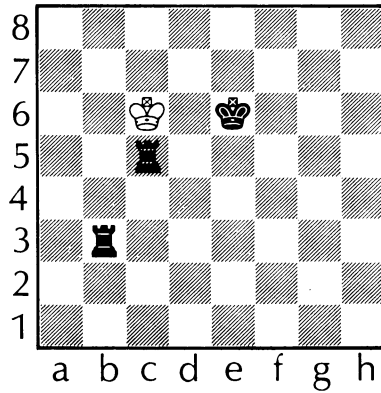
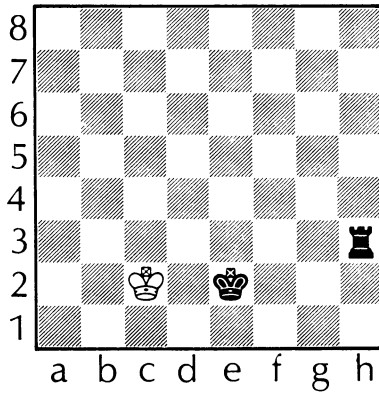
Indica con unas cruces dónde puedes jugar el Rey. (No olvides las capturas.)

1



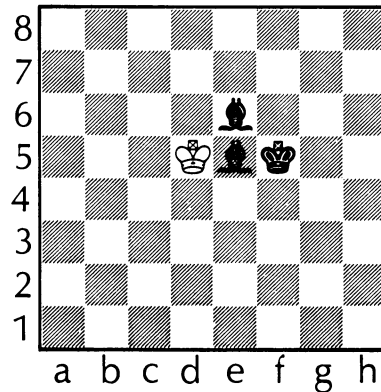
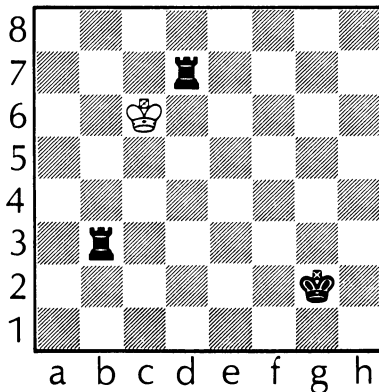
4

2



5

3



6

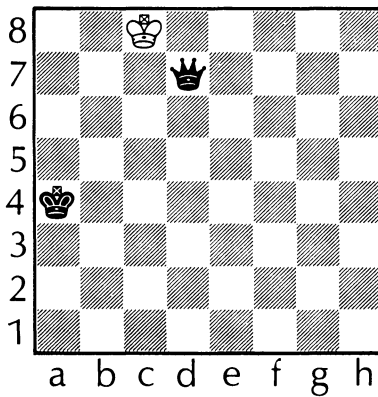
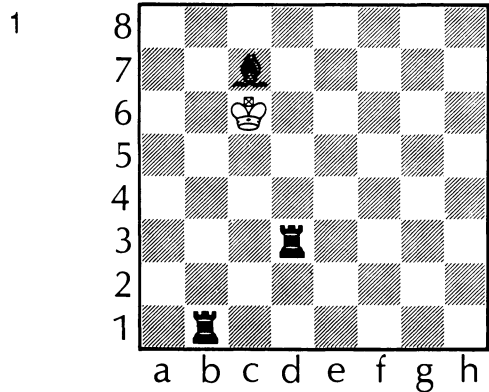
¿El Rey puede capturar? — 20 —

En particular:

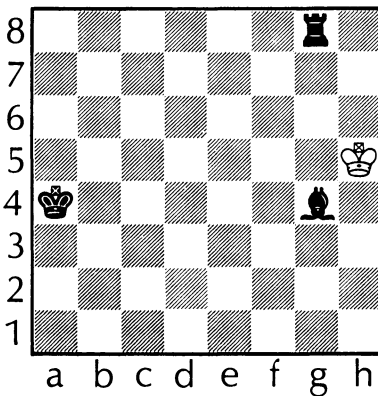
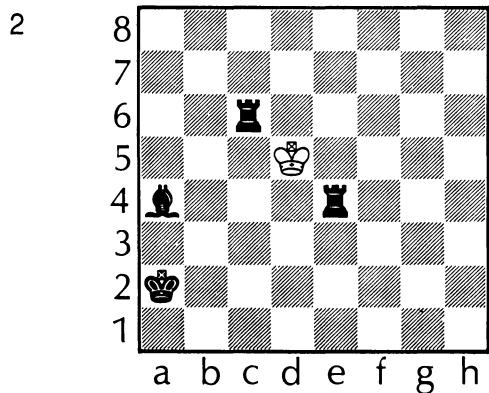
Un Rey no puede capturar una pieza si él se pone en jaque.

● Tú tienes las Blancas.

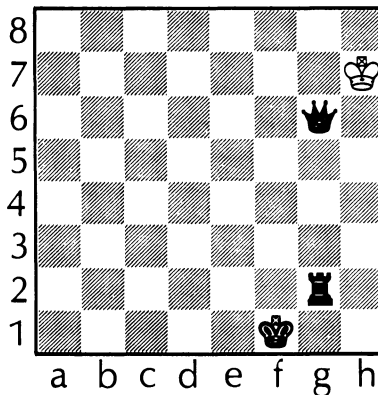
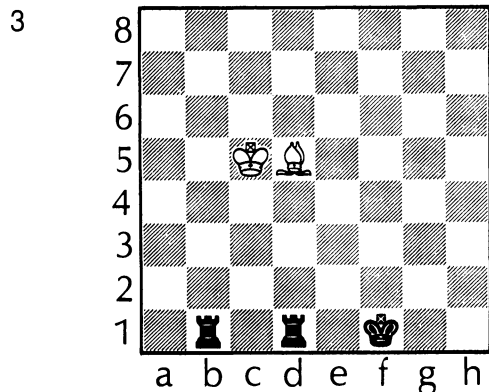
Indica con unas cruces dónde puedes jugar el Rey. (No olvides las capturas que sean posibles.)



4



5



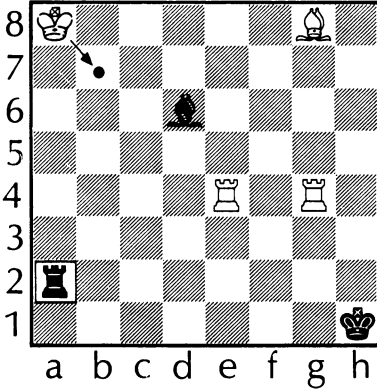
6

¿Cómo parar un jaque? — 21 —

Tú tienes las Blancas. Las Negras acaban de poner en jaque a tu Rey con su Torre (jugando Th2-a2 +).

Tú debes eludir el jaque.

1



Es necesario que tú **pares** el jaque.

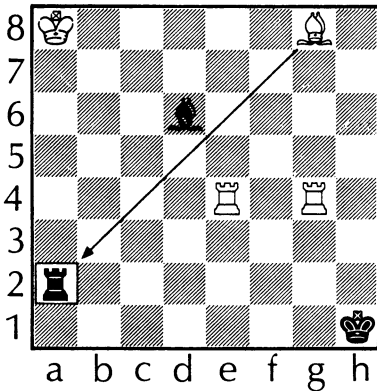
En esta posición tienes tres posibilidades (y no puedes jugar otra):

- O bien **te escapas** con tu Rey; es decir, te colocas sobre una casilla donde ya no estás en jaque.

Aquí sólo es posible la casilla marcada con un punto (Ra8-b7).

¿Por qué sólo es posible ésta?

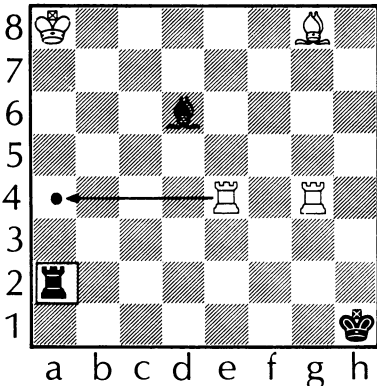
2



- O bien **comes** la pieza que te pone en jaque.

Aquí tu Alfil comerá a la Torre (Ag8 × a2).

3



- O bien **te proteges**.

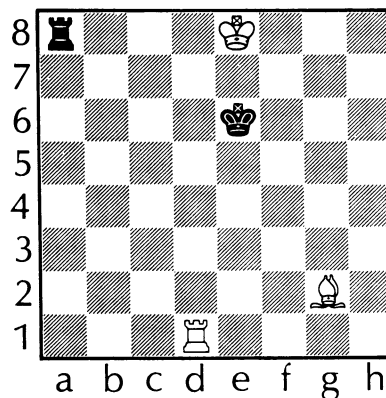
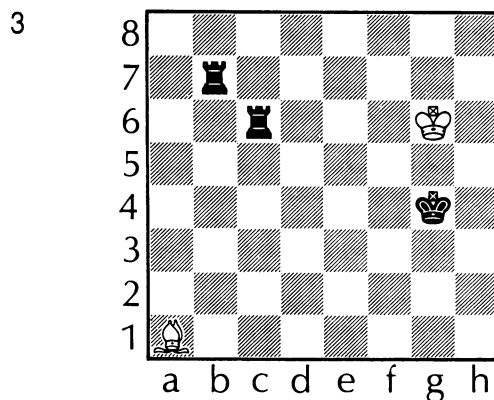
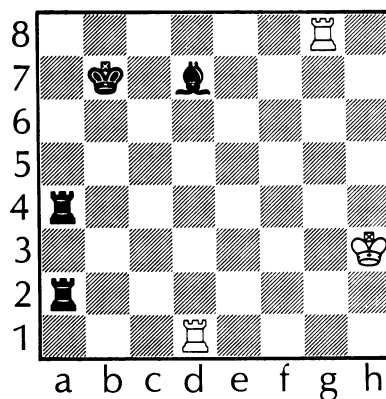
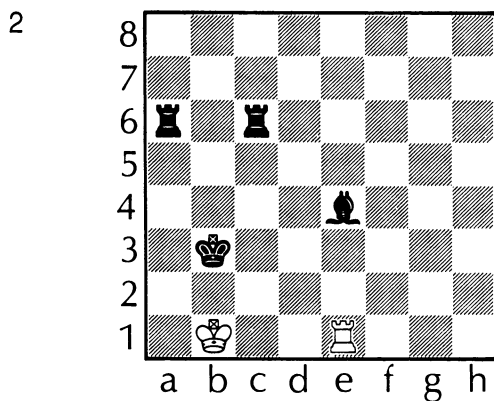
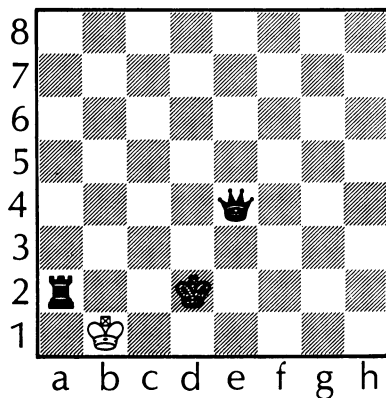
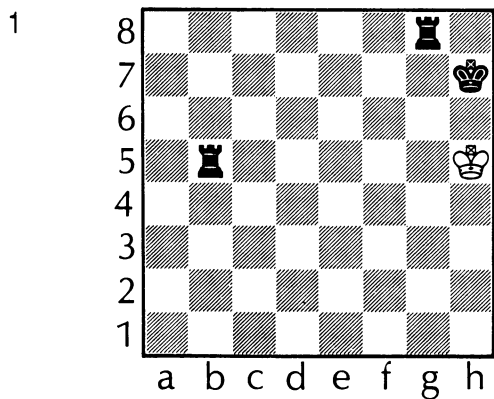
Es decir, que colocas una pieza entre tu Rey y la que le amenaza. Aquí intercalas tu Torre Te4-a4, y tu Rey ya no está en jaque.

¿Cómo parar un jaque? — 22 —

● Tú tienes las Blancas; las Negras acaban de ponerte en jaque.

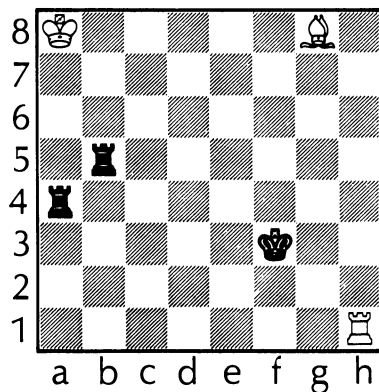
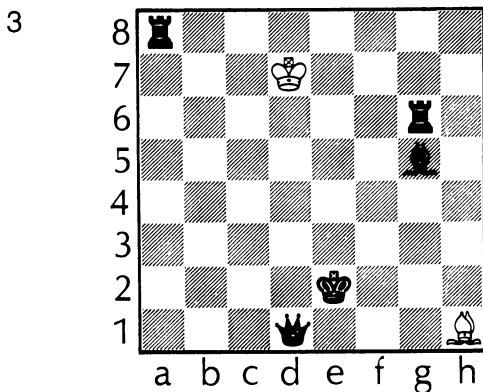
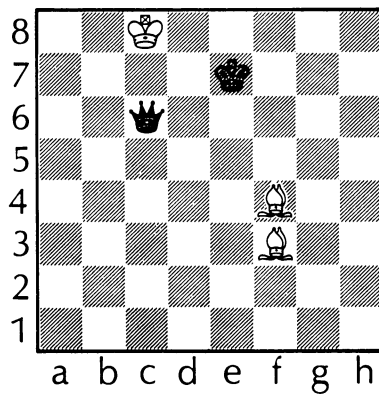
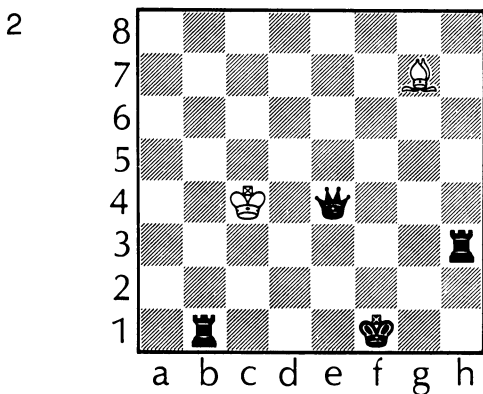
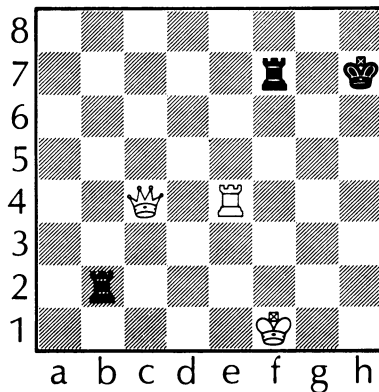
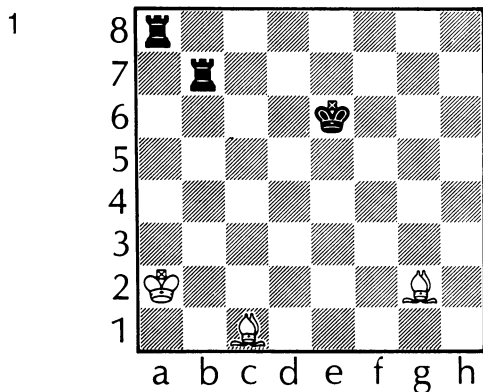
Rodea la pieza que ellas han utilizado.

Indica con unas flechas lo que puedes jugar.



¿Cómo parar un jaque? — 23 —

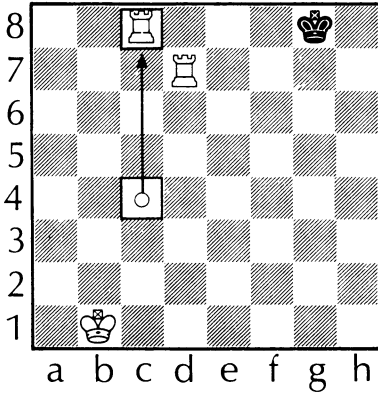
● *El mismo ejercicio.*



Jaque y mate ————— 24 ————

- Las Blancas acaban de poner a las Negras en jaque con su Torre (Tc4-c8 +).

Las negras no pueden hacer nada para parar el jaque. Ellas no pueden jugar. Han perdido la partida. Están «jaque y mate».

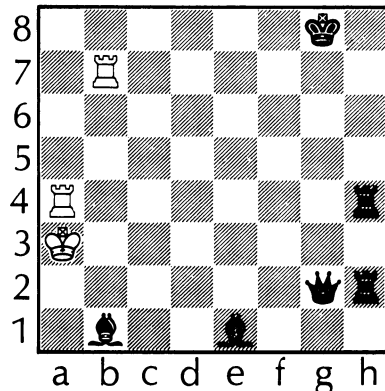
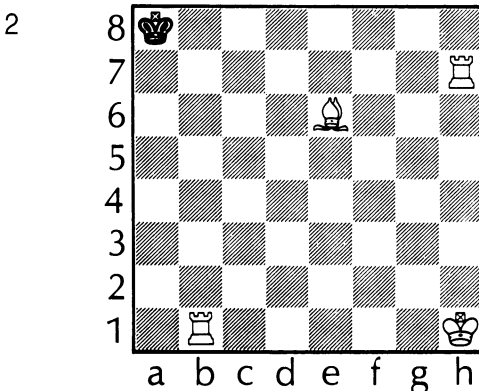
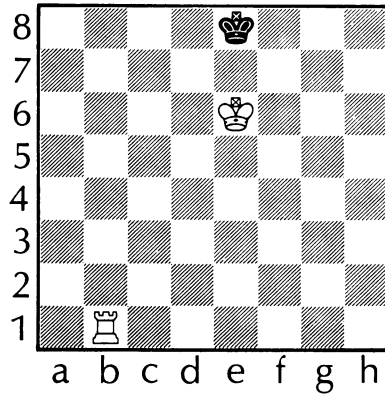
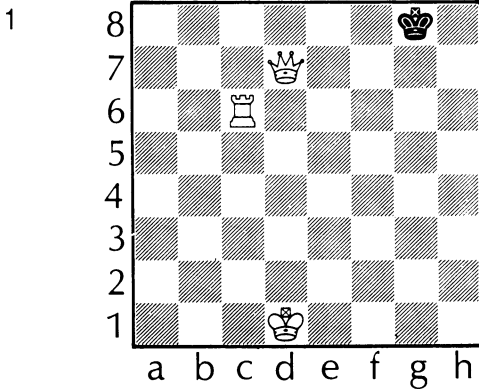


Para ganar es necesario poner al adversario en jaque y mate.

– Éste es el objetivo del juego. No es suficiente ganar las piezas de tu adversario, es necesario ponerle en jaque y mate.

- Tú tienes las Blancas.

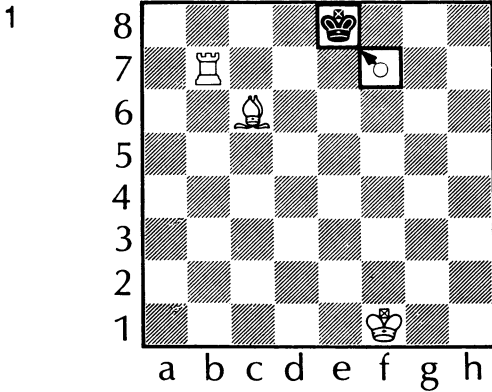
¿Qué puedes jugar para ganar la partida? Indícalo con una flecha.



El Rey no se captura — 25 —

Como hemos visto, un Rey no puede ponerse en jaque.

- Tú tienes las Blancas, tu compañero acaba de jugar Rf7-e8.



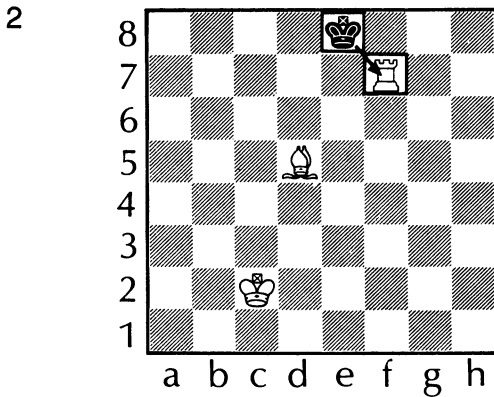
Él no ha visto que ponía a su Rey en jaque.

Señala la pieza que le pone en jaque.

Tú no puedes capturar a su Rey.

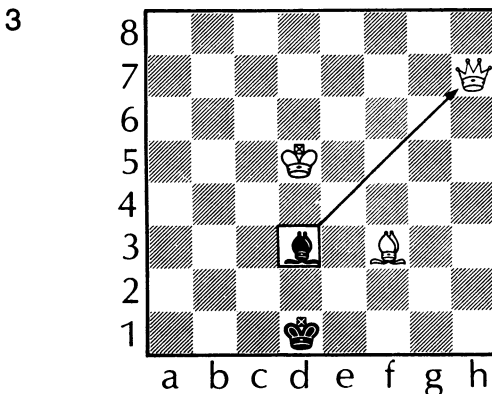
Tú le vuelves a poner su Rey en f7, diciéndole, por ejemplo: «Pon atención: ¡no puedes ponerte allí!».

Y él hace otra jugada.



- Si el Rey negro toma la Torre (Re8 × f7).

¿Qué haces tú?

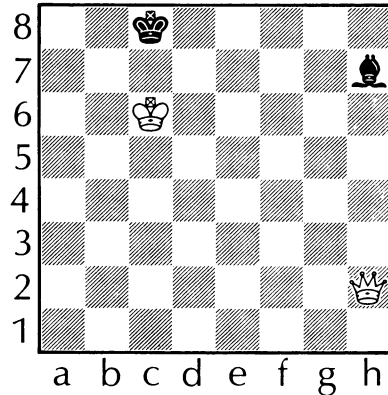
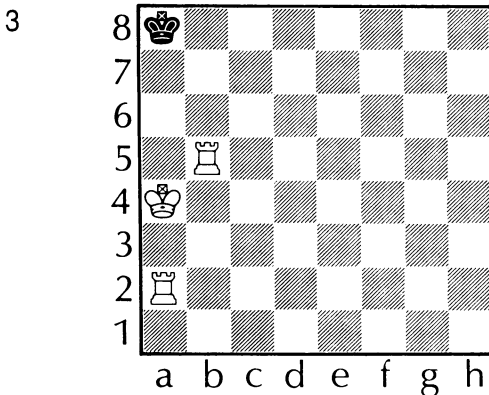
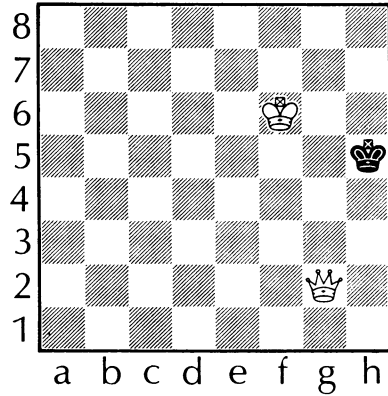
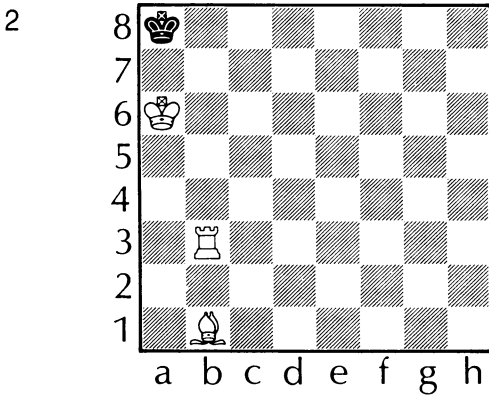
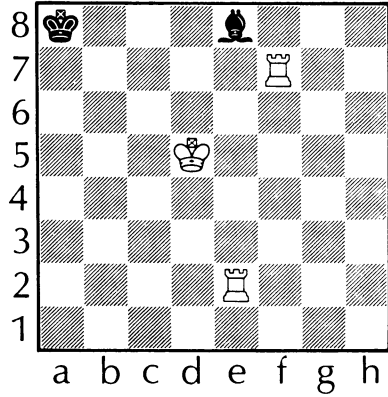
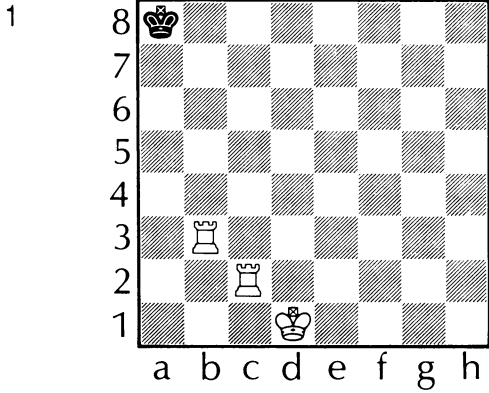


- Si las Negras toman tu Dama con su Alfil (Ad3 × h7).

¿Qué haces tú?

● Tú tienes las Blancas.

Indica con una flecha lo que puedes jugar para ganar la partida.

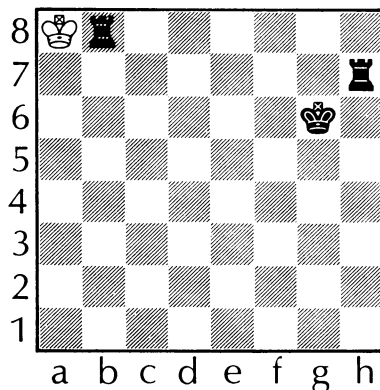
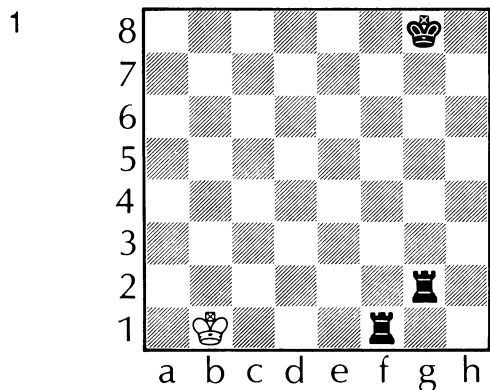


— ¿Ha terminado la partida? — 27 —

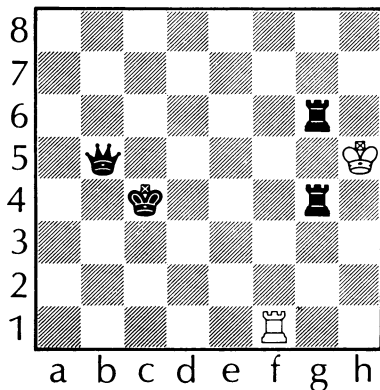
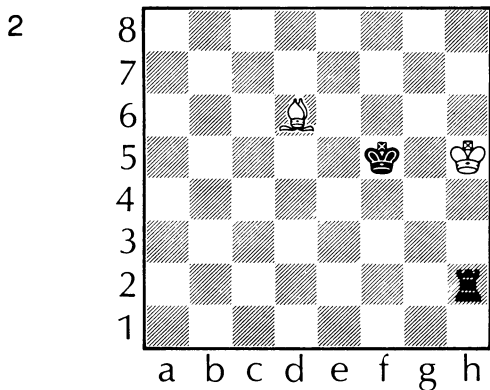
● Tú tienes las Blancas, tu adversario acaba de jugar y de anunciarte **jaque y mate**. ¿Es verdad?

Si es verdad, rodea la pieza que te ha puesto en jaque y mate.

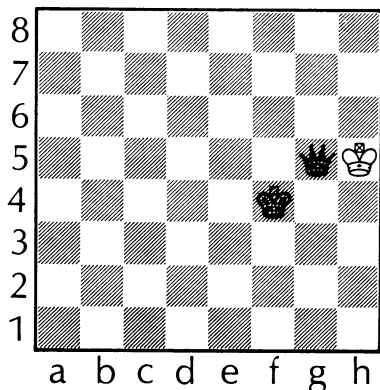
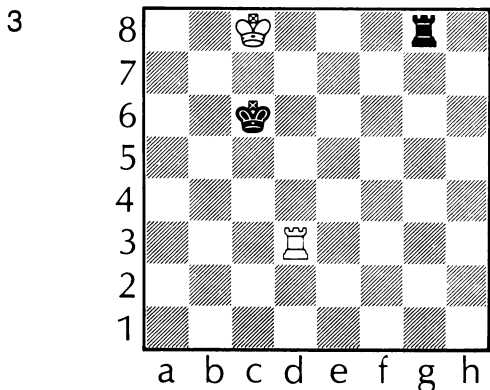
Si no es verdad, indica con una flecha lo que tú puedes jugar.



4



5



6

● Tú tienes las Blancas; las Negras acaban de ponerte en jaque.

Rodea la pieza que han utilizado. Indica con unas flechas lo que tú puedes jugar. Si estás mate, escríbelo al lado de la posición.

1

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

4

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

2

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

5

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

3

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

6

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

● *El mismo ejercicio.*

1

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

4

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

2

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

5

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

3

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

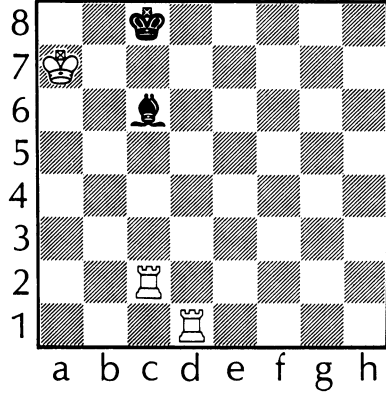
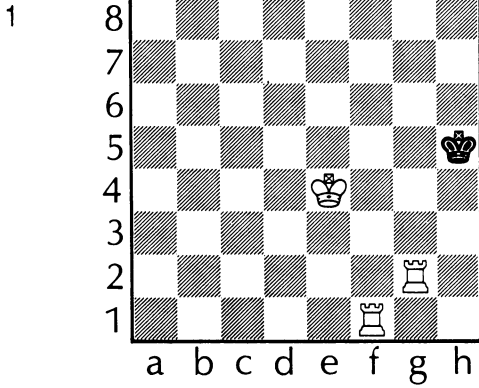
6

8
7
6
5
4
3
2
1

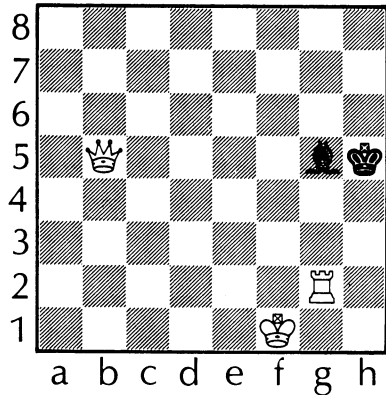
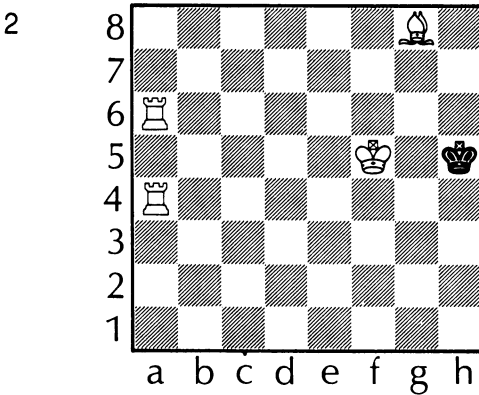
a b c d e f g h

● Tú tienes las Blancas.

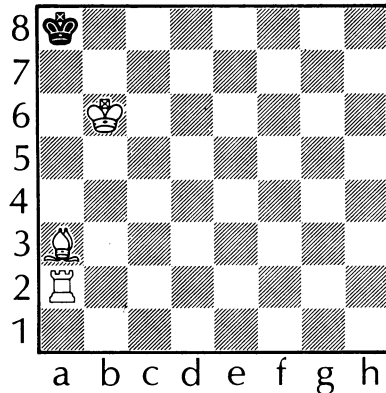
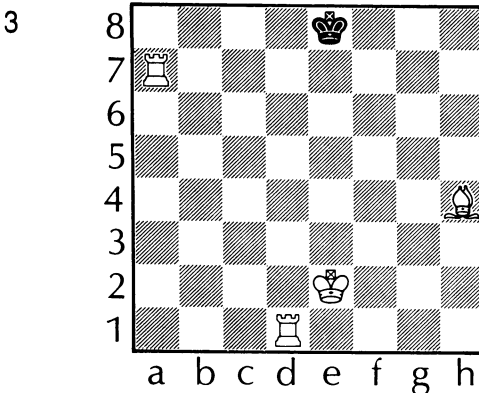
Indica con una flecha lo que puedes jugar para ganar la partida.



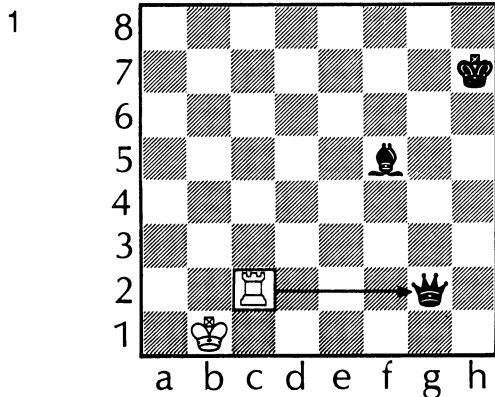
4



5



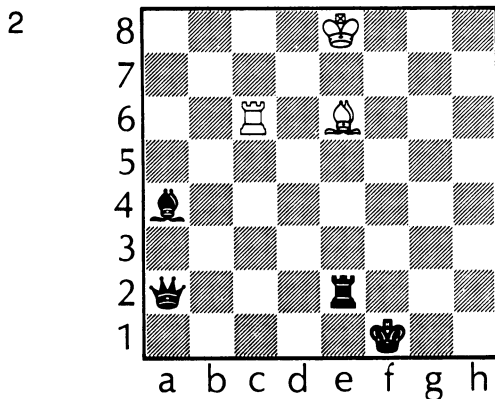
6



● Tú tienes las Blancas; sin duda tienes ganas de comerte la Dama con la Torre (Tc2 × g2).

¿Por qué no puedes?

Se dice que tu Torre está clavada por el Alfil negro.

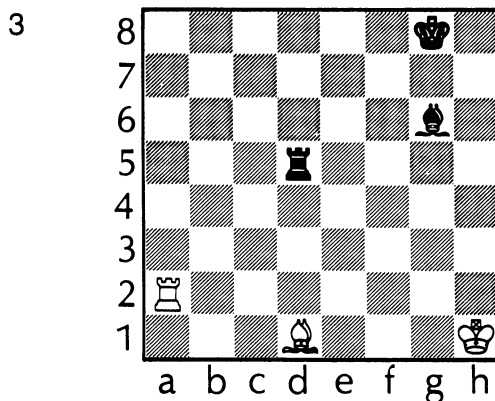


● Tú tienes las Blancas.

¿Puedes jugar Ae6 × a2?

Rodea las piezas blancas que están clavadas.

Indica con una flecha por quién están clavadas.



● Tú tienes las Blancas.

Indica con una flecha lo que puedes jugar para:

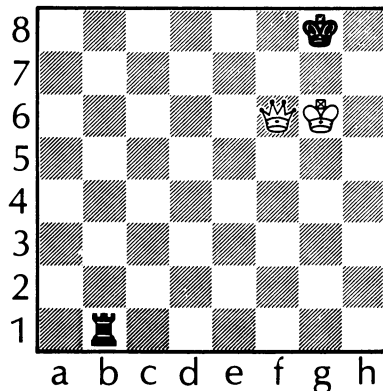
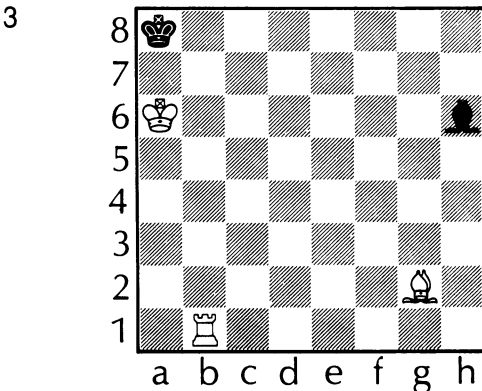
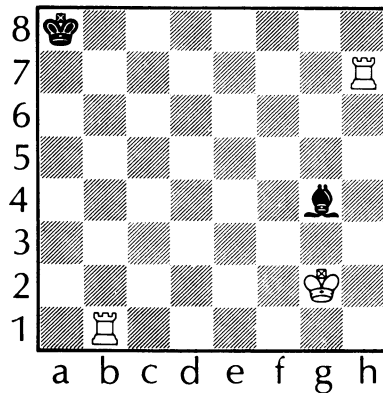
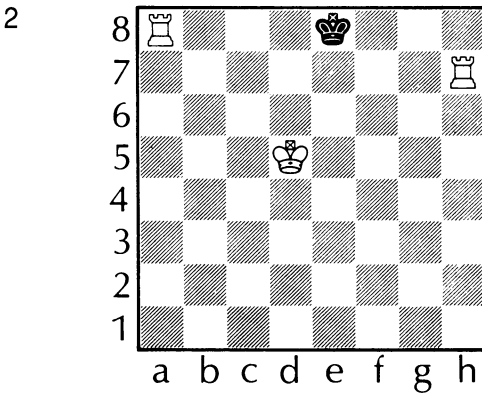
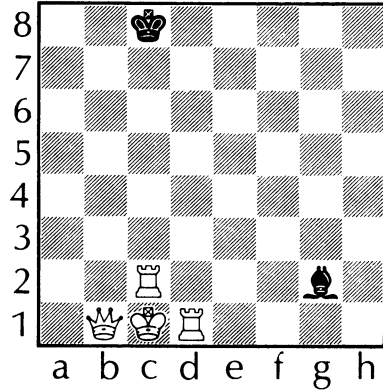
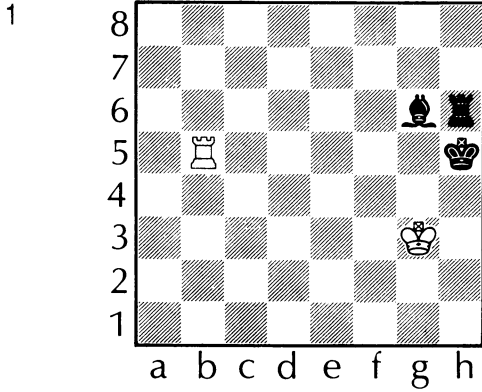
- clavar el Alfil negro,
- clavar la Torre negra.

● Las Negras juegan.

¿Están jaque y mate?

Si es así, rodea la pieza que da el jaque y mate.

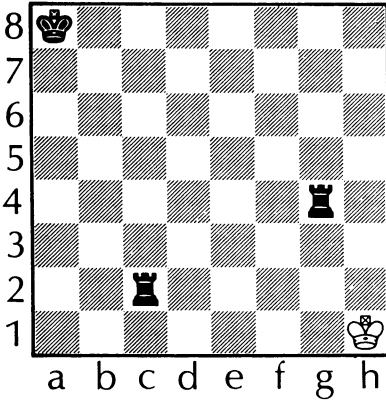
Si no lo están, indica un movimiento que puedan jugar.



ATENCIÓN: ¡DIFÍCIL!

- Tú tienes las Blancas: ¿Qué puedes jugar? ¿Estás en jaque?

Tú no estás en «jaque y mate» porque ninguna pieza negra te da jaque sobre la casilla donde te encuentras. Tú estás ahogado; la partida ha terminado:

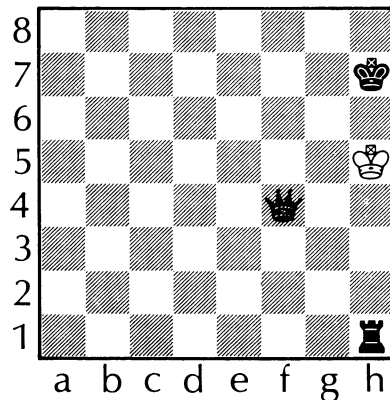
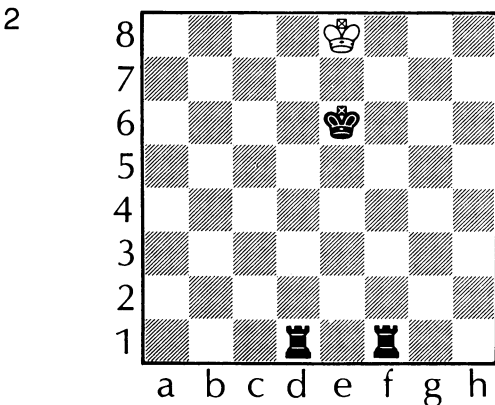
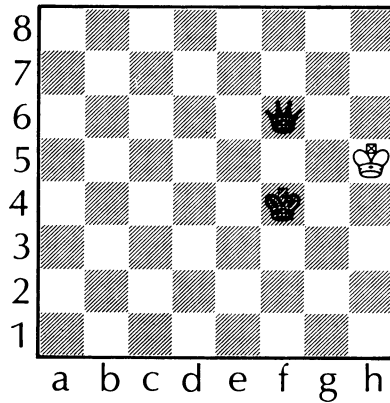
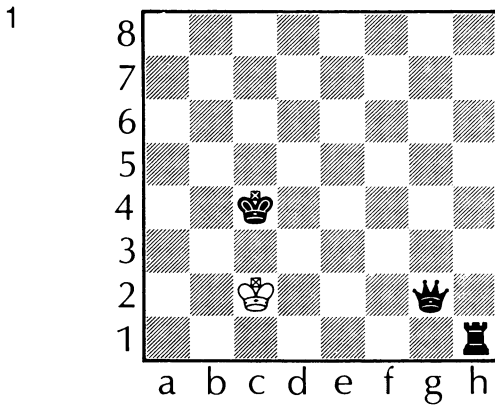


Tú no has perdido ni has ganado; la partida es tablas.

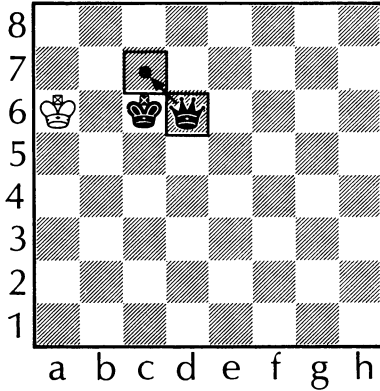
Un jugador está ahogado cuando sin estar jaque y mate no puede jugar.

- Las Blancas juegan.

Escribe debajo de las posiciones si las Blancas están jaque y mate o ahogadas. Si están jaque y mate, rodea la pieza que da mate.



1



● Tú tienes las Negras.

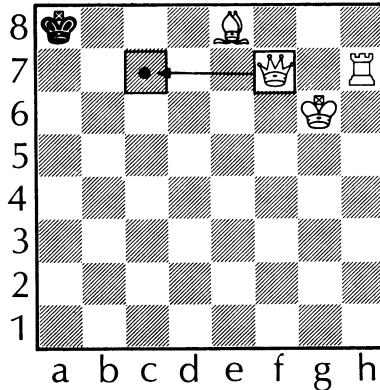
Si tú juegas Dd6-c7, ¿pueden las Blancas jugar? Si no, ¿están jaque y mate? ¿Ahogado?

La misma pregunta si juegas Dd6-c5.

La misma pregunta si juegas Dd6-a3.

Observa tú mismo otras posibilidades.

2



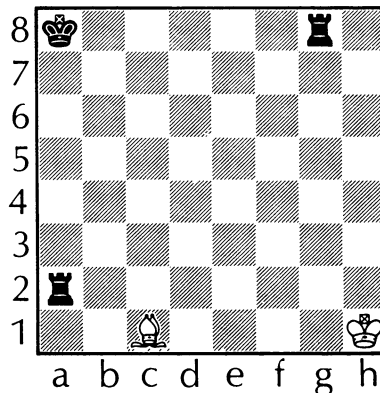
● Tú tienes las Blancas.

No es necesario jugar, como se indica, Df7-c7, pues las Negras estarían:

Y la partida sería tablas cuando tú puedes ganar fácilmente.

Indica cómo.

3



● Tú tienes las Blancas.

¿Dónde puedes jugar el Rey?

¿Estás jaque y mate?

Y, sin embargo, no estás ahogado.

¿Por qué?

● *Inventa posiciones que correspondan a las peticiones.*

1

Las Blancas están jaque y mate

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

4

Las Negras están ahogadas

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

2

Las Blancas están jaque y mate

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

5

Las Blancas están ahogadas

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

3

Las Blancas están jaque y mate

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

6

Las Negras están ahogadas

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

¿Mate o ahogado? — 36 —

● Tú tienes las Blancas.

Escribe al lado de cada posición si estás:

– AHOGADO.

– MATE (rodea la pieza que «da el mate»).

– O bien indica con una flecha un movimiento que puedas hacer.

1

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

4

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

2

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

5

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

3

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

6

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

● El mismo ejercicio.

1

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

4

2

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

5

3

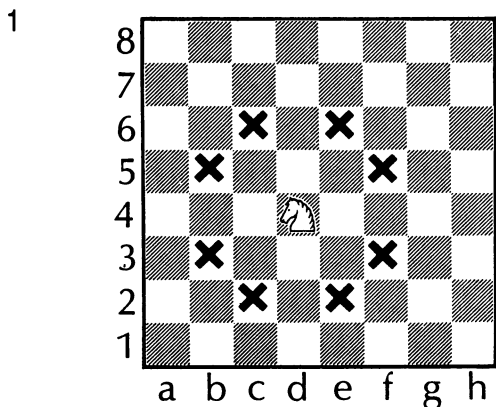
8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

8
7
6
5
4
3
2
1

a b c d e f g h

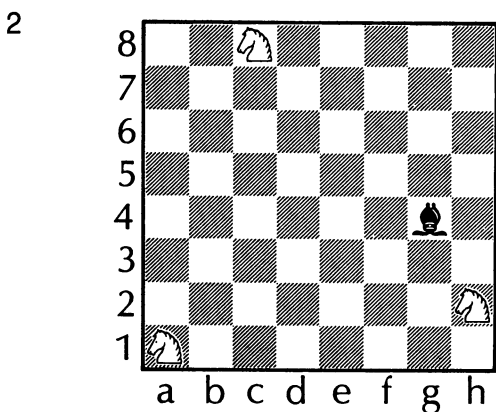
6



● Las cruces indican adónde puede ir el Caballo en una jugada.

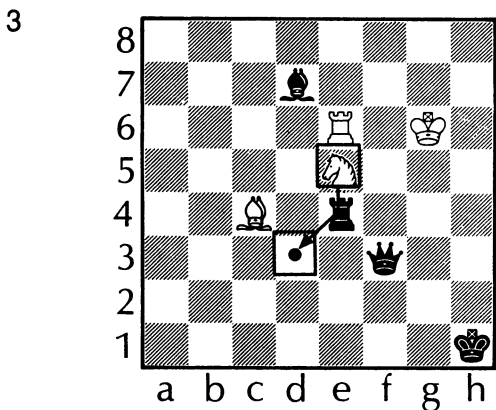
Por lo tanto, cuando juega avanza dos casillas: una casilla como la Torre y luego una como el Alfil, alejándose del punto de partida.

¿Qué notas acerca del color de las casillas?



Indica con unas cruces adónde pueden ir en un movimiento los diferentes Caballos.

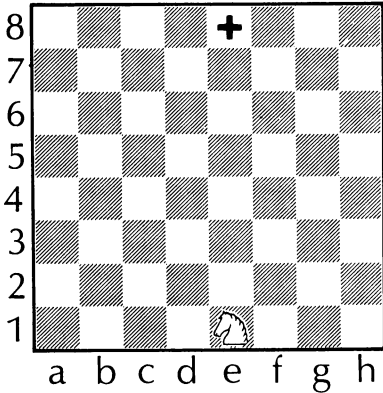
El Caballo es la única pieza que puede saltar por encima de las otras piezas o peones, sean o no de su color.



● Aquí el Caballo puede jugar: Ce5-d3 (no captura nada en este caso; simplemente, salta por encima de la Torre).

Indica qué más puede jugar.

1



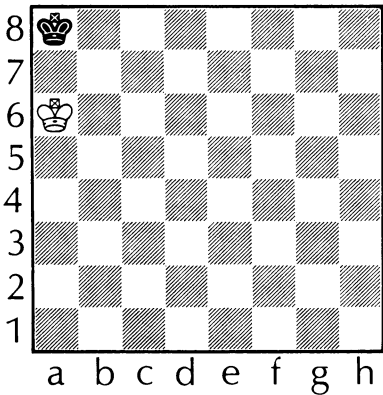
● *Dibuja con cruces un itinerario para tu Caballo.*

Él quiere ir a la casilla marcada con una cruz (e8).

¿Cuántos movimientos son necesarios, como mínimo?

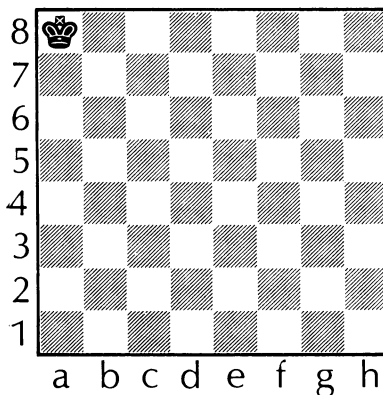
¿Cómo se podría prever que el número de movimientos sería impar?

2



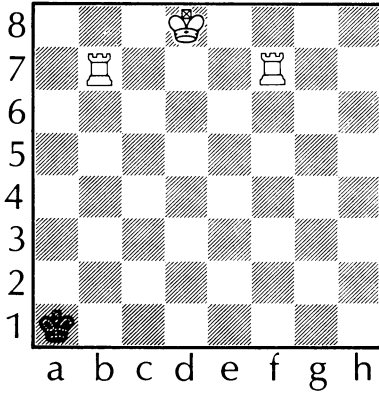
● *Coloca dos Caballos blancos para que el Rey negro esté jaque y mate.*

3



● *Coloca el Rey blanco, un Caballo blanco y un Alfil blanco para que el Rey negro esté jaque y mate.*

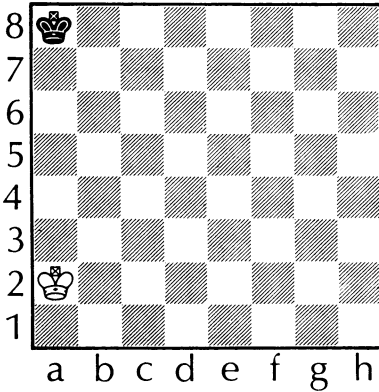
1



● Coloca un Caballo negro para que ataque a las dos Torres blancas a la vez.

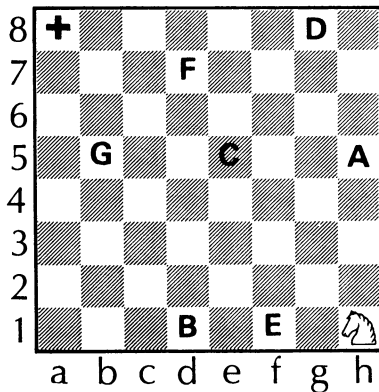
Se dice que él hace un **tenedor**.

2



● Coloca dos Caballos blancos para que el Rey negro esté ahogado (si le toca jugar a él).

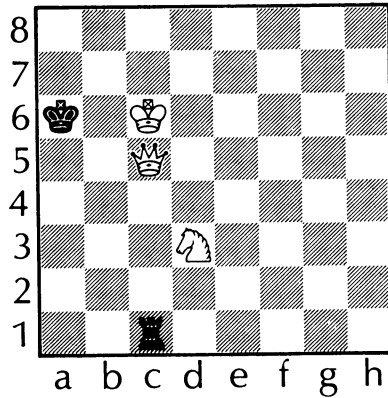
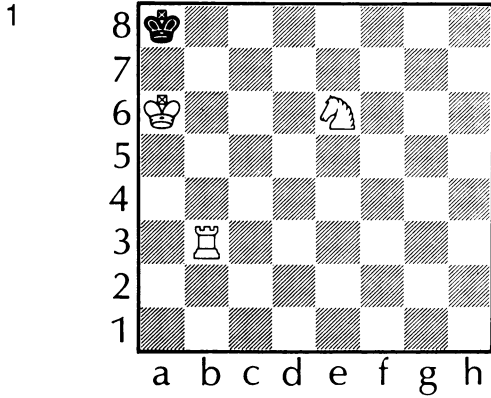
3



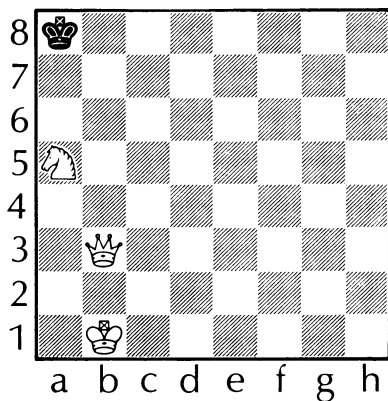
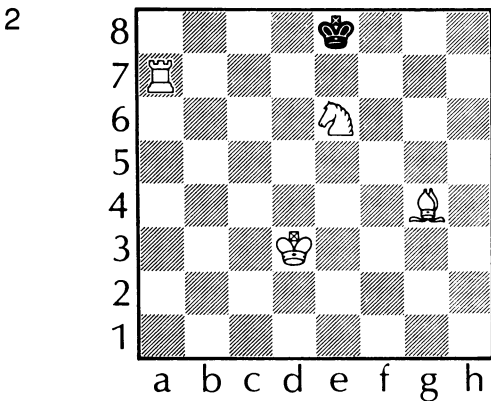
● El Caballo blanco quiere ir a la casilla marcada con una cruz (a8). Traza un itinerario que pase en este orden por las casillas A, B, C, D, E, F, G, sin pasar nunca dos veces por la misma casilla.

● Tú tienes las Blancas.

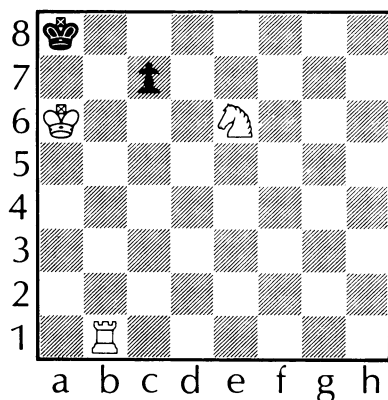
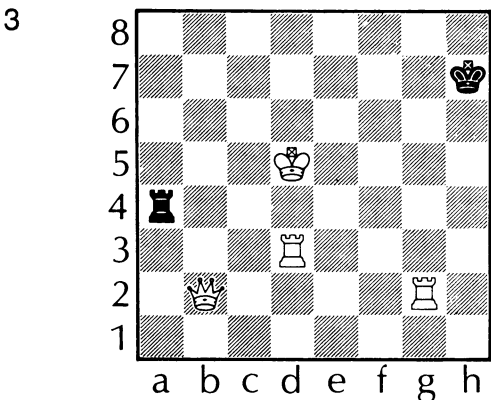
Indica con una flecha lo que juegas para ganar la partida.



4



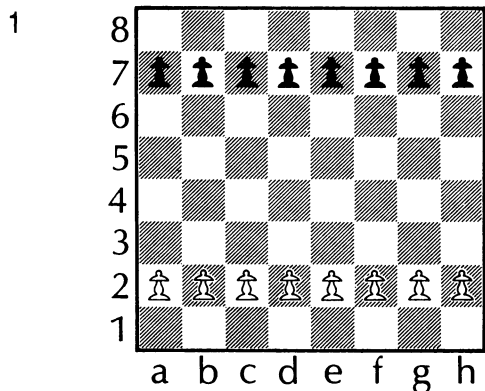
5



6

Al principio de la partida, los peones blancos están en la 2.^a fila y los peones negros en la 7.^a fila.

Avanzan siempre hacia delante, en sus columnas, una casilla cada vez. No retroceden nunca, ni siquiera para capturar.



Cuando un peón está sobre su casilla de salida (incluso a mitad de la partida) puede avanzar dos casillas a la vez.

Para anotar un «movimiento de peón» no se indica la letra P. Pe4-e5 se escribe simplemente: e4-e5.

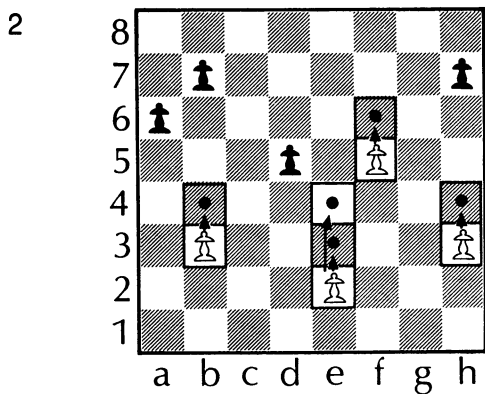
Las Blancas avanzan de la 2.^a fila a la 8.^a fila.

● Las Blancas pueden jugar a su elección los movimientos indicados: b3-b4, e2-e3, e2-e4, f5-f6, h3-h4.

Si tú tienes las Negras, ¿qué podrías jugar?

(Atención: las Negras no van en el mismo sentido que las Blancas, van de la 7.^a a la 1.^a fila.)

Los peones no capturan como marchan. Capturan «en diagonal», siempre delante de ellos (desplazándose una sola casilla por vez).

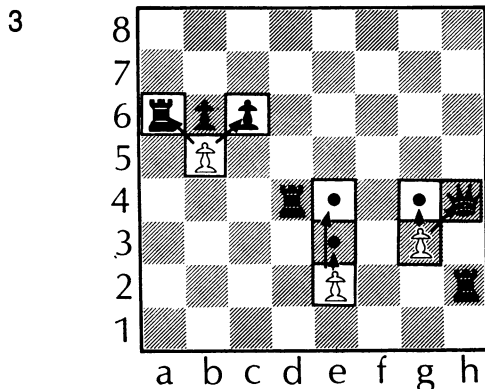


● Aquí sólo son posibles los movimientos indicados:

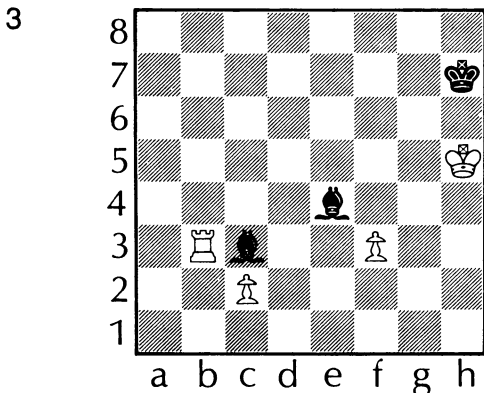
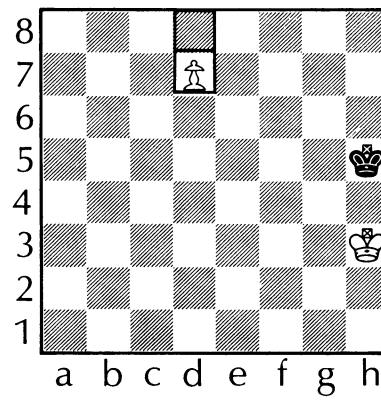
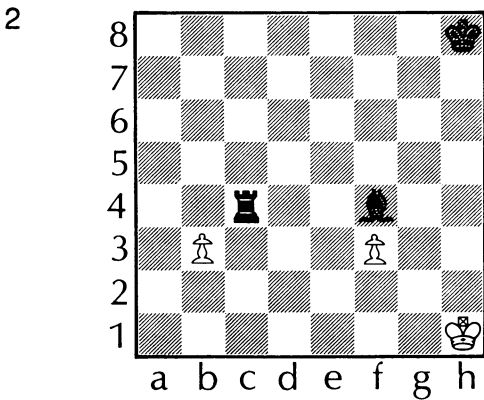
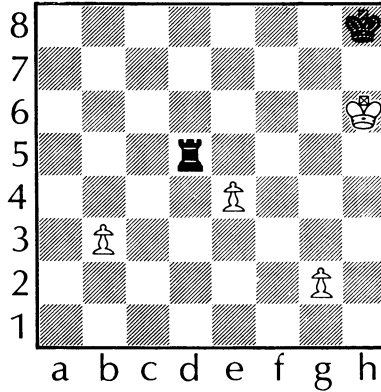
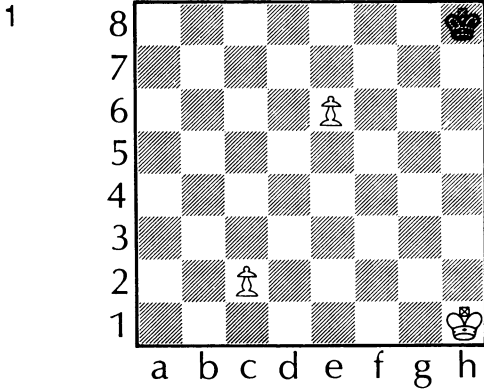
El peón b5 puede jugar b5 × a6 o b5 × c6; no puede ir a b6.

El peón e2 puede jugar e2 - e3 o bien e2 - e4

El peón g3 puede jugar g3 - g4 o bien f3 × g4



● Indica con unas flechas todo lo que puedas jugar con los peones blancos (como siempre, el lado de las Blancas está representado abajo).

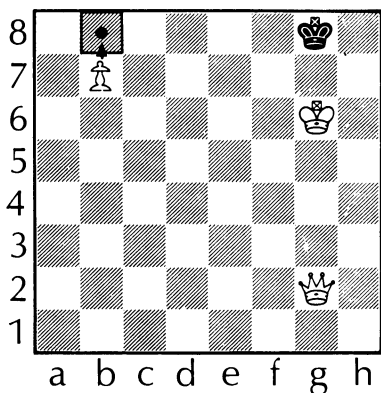


● Indica la única jugada que puedes jugar con las Blancas.

Tu peón ha llegado a lo más alto de su columna. Estás obligado a cambiarlo por otra pieza de tu color.

Puedes escoger todo lo que quieras excepto un Rey. Puedes, por ejemplo, escoger una Dama (la colocas en d8 en lugar del peón), incluso si no has perdido la tuya. Tienes derecho a tener numerosas Damas.

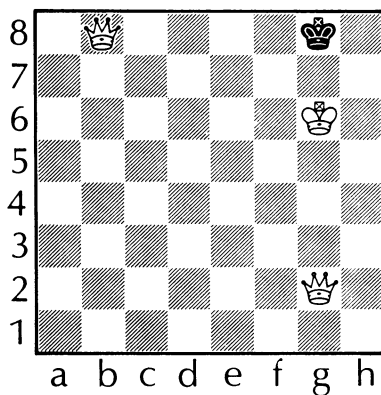
1



● Tú tienes las Blancas: puedes avanzar tu peón a b8 y transformarlo en Dama.

Esta jugada se anotará: b7-b8 = D +.

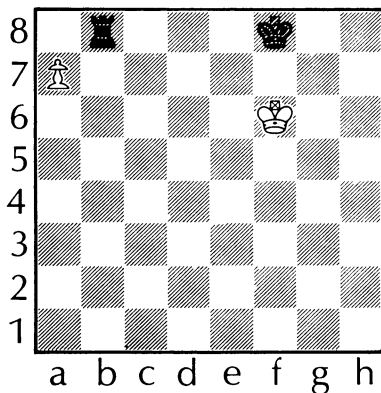
2



● Entonces obtienes esta posición:

¿Qué puedes decirle al Rey negro?

3

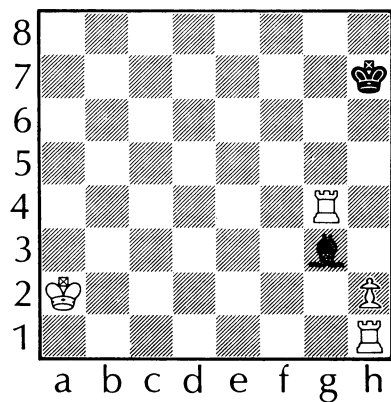
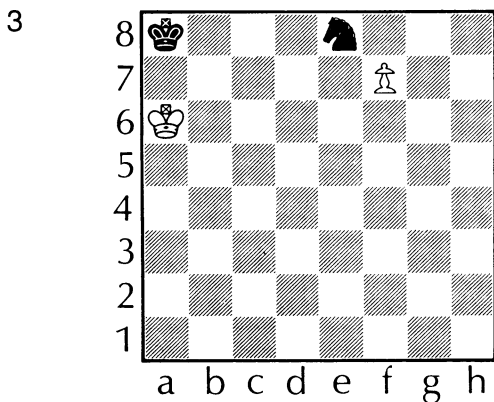
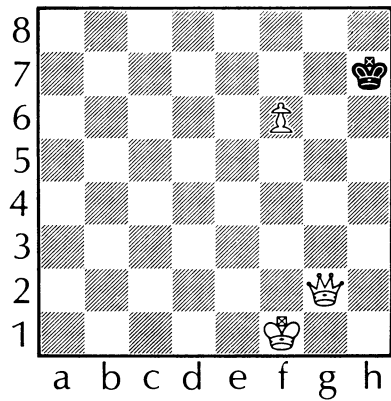
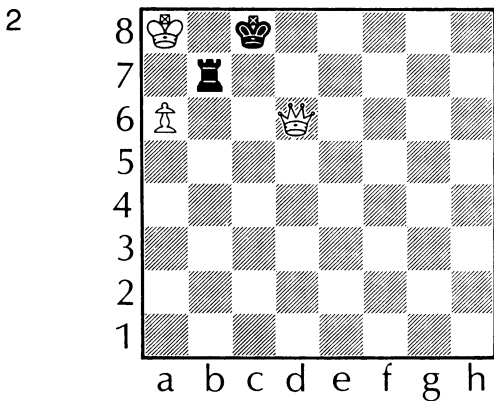
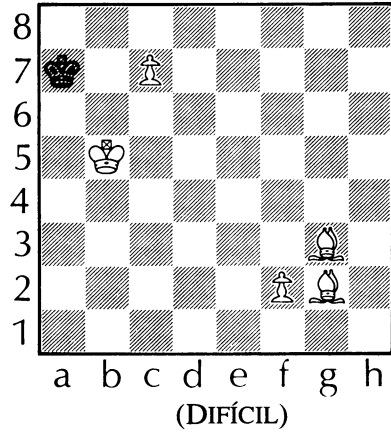
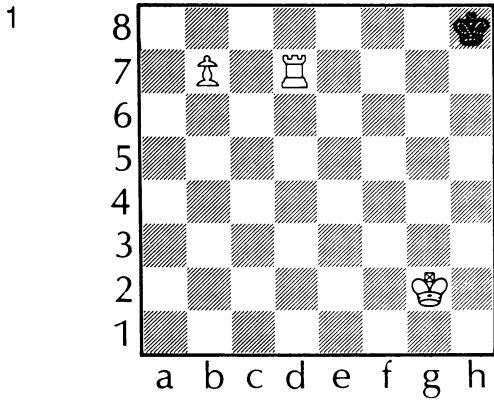


● *¿Qué movimiento puedes jugar con las Blancas para poner al Rey negro jaque y mate?*

¿Puedes encontrar otra?

● Tú tienes las Blancas.

Indica con una flecha lo que puedes jugar para ganar la partida.

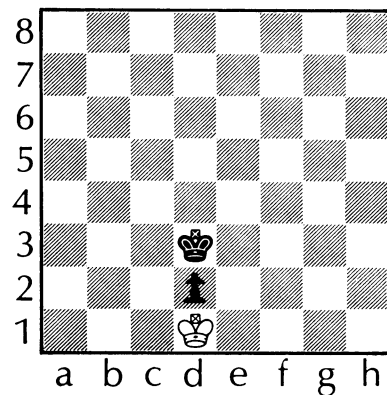
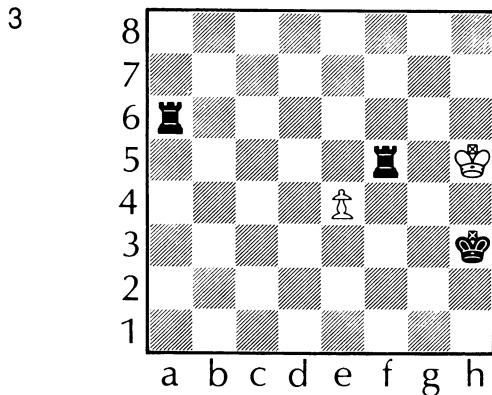
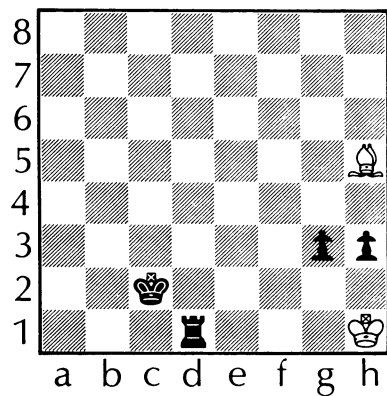
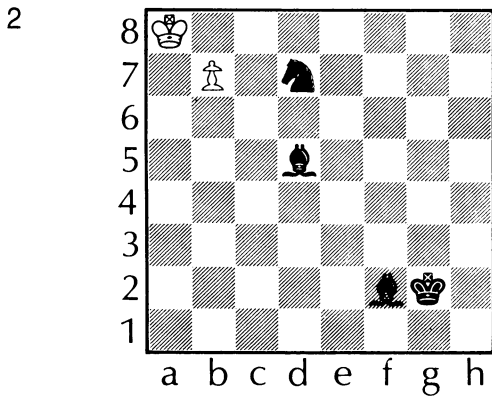
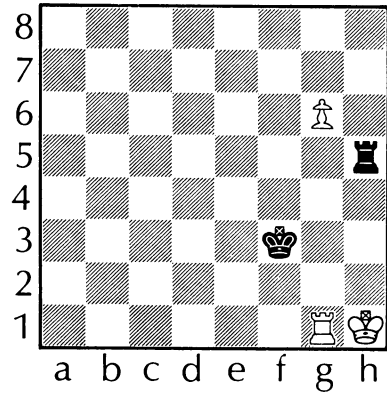
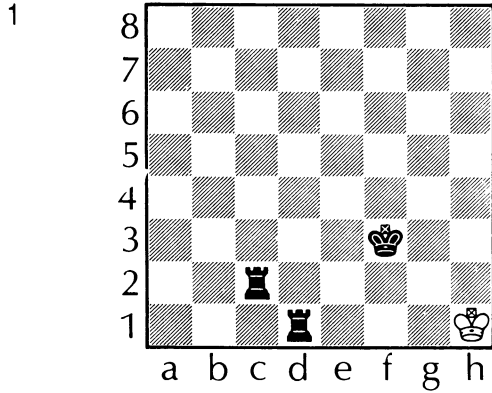


¿Mate o ahogado? 46

● Tú tienes las Blancas.

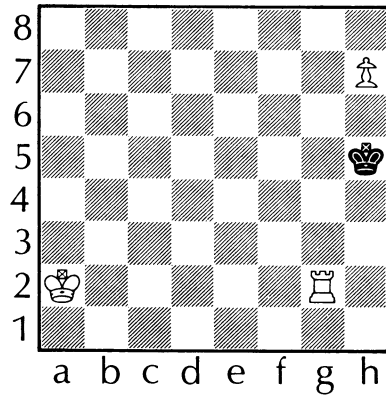
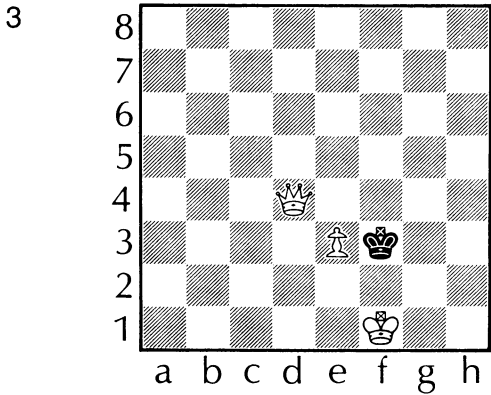
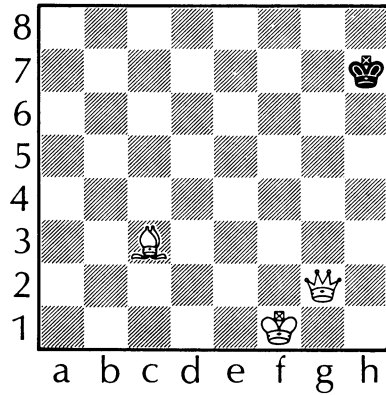
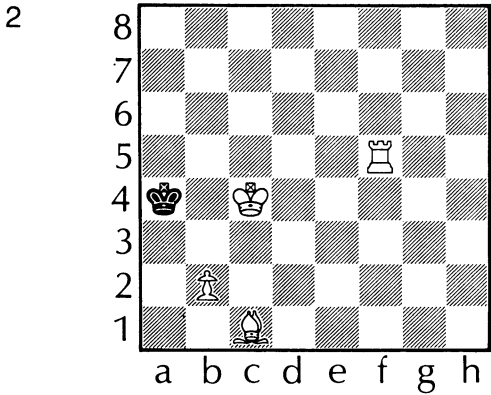
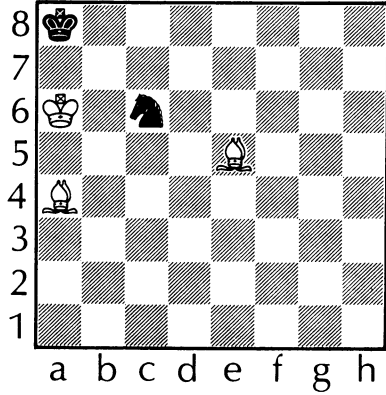
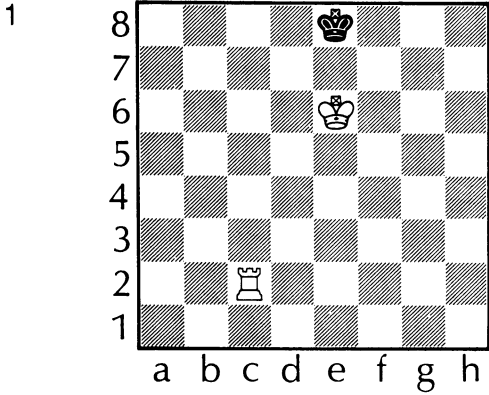
Indica en cada caso:

- si estás ahogado,
- si estás mate (rodea la pieza que lo da),
- o indica con una flecha lo que puedes jugar.

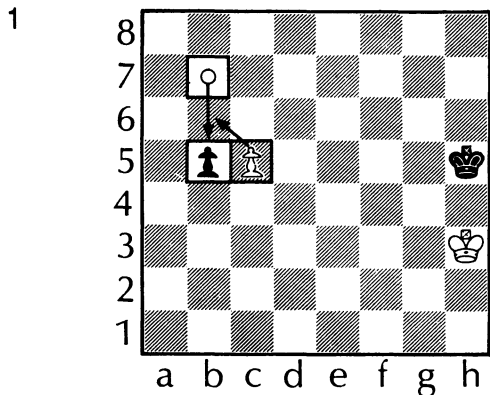


● Tú tienes las Blancas.

Indica con una flecha lo que puedes jugar para ganar la partida.



(DIFÍCIL)



● Tú tienes las Blancas. Las Negras acababan de jugar su peón como se indica (b7-b5).

Puedes capturar el peón «al paso»: esto quiere decir que lo capturas en la casilla por donde ha pasado (b6); así pues, tú juegas c5 × b6.

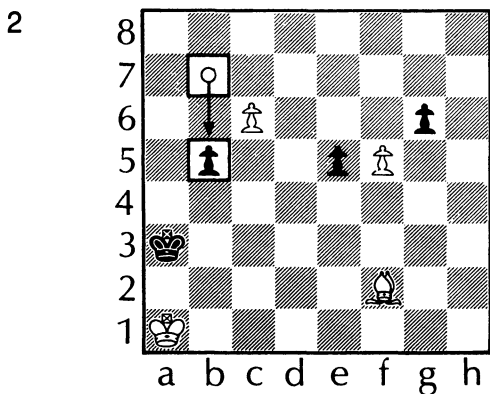
ATENCIÓN:

Sólo se puede capturar al paso a un peón con otro peón. Sólo se puede hacer en la jugada siguiente inmediata al movimiento del peón.

Si hubieran jugado b6-b5 no habrías podido capturarlo.

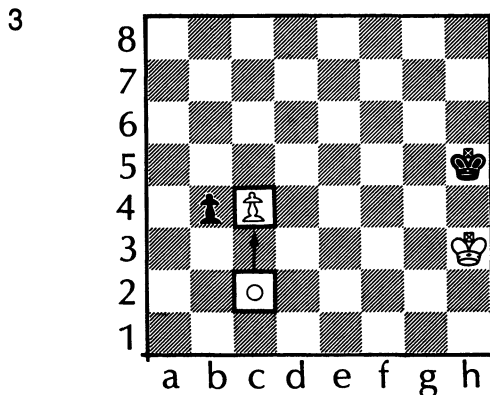
● Las Negras acaban de jugar el movimiento indicado (b7-b5).

Tú tienes las Blancas, ¿puedes capturar algo?



● Las Blancas acaban de jugar el movimiento indicado (c2-c4).

¿Qué puedes hacer con las Negras?



El Rey es lo que está en juego en la partida; así pues, él es el más valioso.

Para darse cuenta del valor de las otras piezas se asocia a cada una su valor en peones:

Dama	: 10	♔	♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟ ♟
Torre	: 5	♖	♟ ♟ ♟ ♟ ♟
Alfil	: 3	♗	♟ ♟ ♟
Caballo	: 3	♘	♟ ♟ ♟
Peón	: 1	♙	♙

Es decir, que una Dama vale 10 peones, una Torre, 5 peones, etc.

Así pues, una Dama vale dos Torres [♖ ♖], una Torre vale un Alfil y dos peones [♗ ♙ ♙], etc.

Esto no es más que una indicación; en realidad, depende también de la posición.

- ¿De cuántos «puntos» dispone cada jugador al principio?
- Evalúa en cada una de estas posiciones el número de «puntos de las Negras» y el número de «puntos de las Blancas».

Blancas:

Negras:

1

8	♔				♖		♗	
7	♟	♟	♟			♗	♟	
6	♘					♟	♗	
5								
4			♗					
3		♙			♘		♘	
2	♙				♟	♟	♟	
1				♖	♖	♔		
	a	b	c	d	e	f	g	h

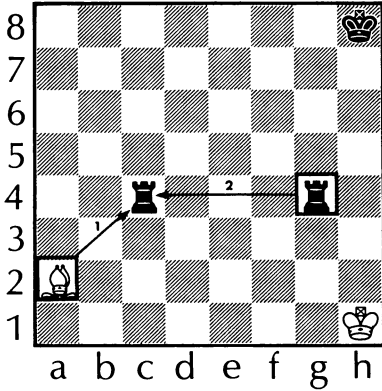
Blancas:

Negras:

2

8								
7		♔						
6								
5							♗	
4								
3								
2				♖	♟		♟	
1				♔	♖		♗	
	a	b	c	d	e	f	g	h

1



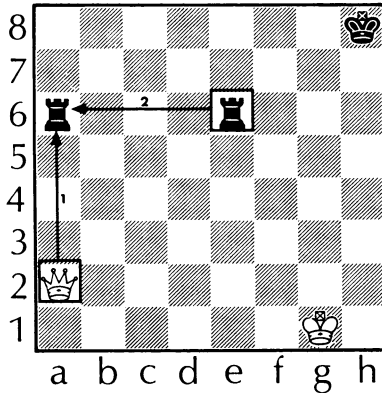
● Tú tienes las Blancas. Si, como está indicado, tomas la Torre negra con tu Alfil (Aa2 × c4) las Negras van a capturar este Alfil (Tg4 × c4).

¿Qué pieza has ganado?

¿Qué pieza has perdido?

¿Está esto bien jugado?

2



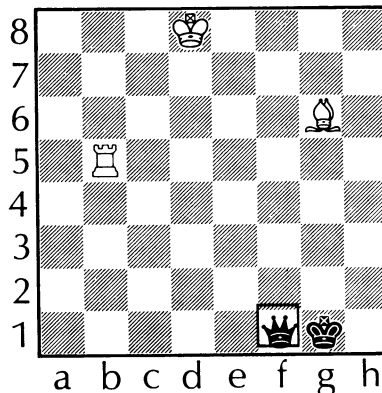
● La misma pregunta si capturas la Torre negra con tu Dama (Da2 × a6):

Tú ganas:

y tú pierdes:

¿Está esto bien jugado?

3



● Las Negras acaban de dejar a su Dama en f1; quieren «comerse» a tu Torre.

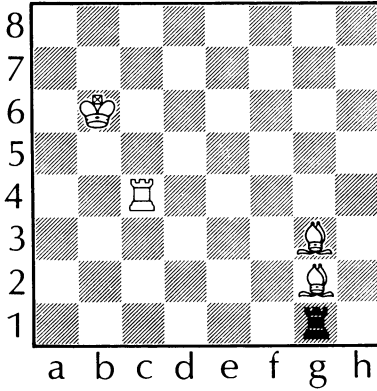
Indica con una flecha cómo puedes «defender» tu Torre sin moverla.

Explícalo:

En busca del Rey perdido — 51 —

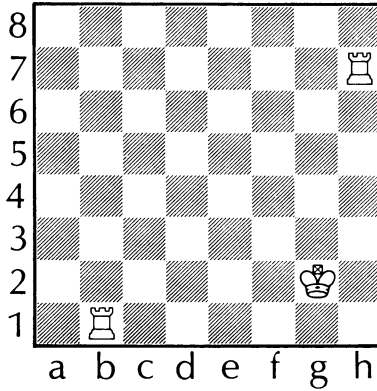
(DIFÍCIL)

1



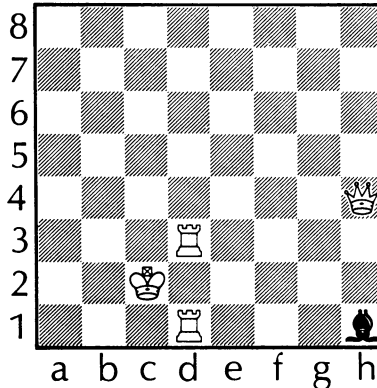
- El Rey negro estaba jaque y mate.
Indica la casilla donde se encontraba.

2



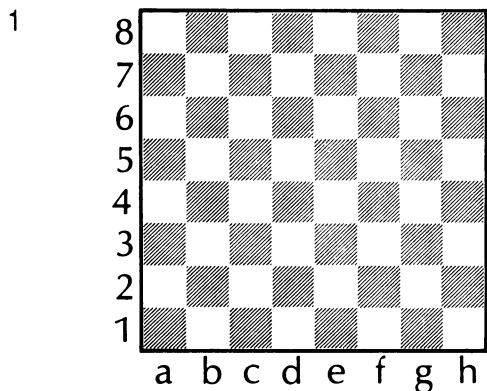
- El Rey negro estaba ahogado.
Indica la casilla donde se encontraba.

3

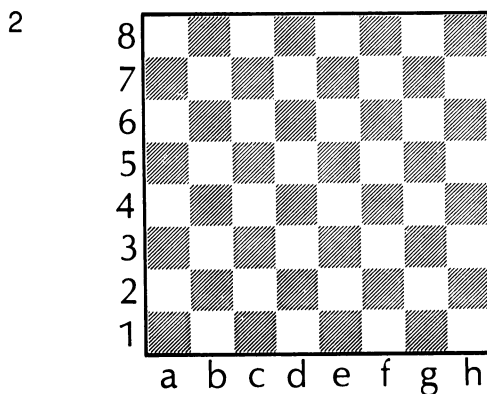


- El Rey negro estaba ahogado.
Indica la casilla donde se encontraba.

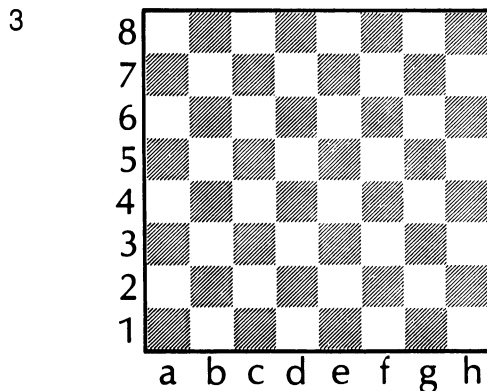
Inventa tres posiciones donde el Rey negro esté en jaque y donde no tenga más que una posibilidad para librarse.



● *Única jugada posible:*
Una pieza come a la que hace jaque.



● *Única jugada posible:*
El Rey huye.



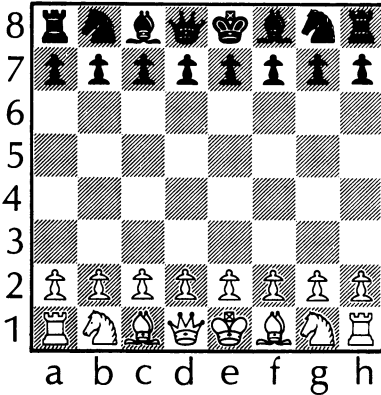
● *Única jugada posible:*
Las Negras se defienden intercalando una pieza.

● He aquí cómo se colocan las piezas al principio de la partida.

Las Blancas se colocan sobre las filas.

y

1



Las Negras se colocan sobre las filas.

y

La Dama blanca se coloca sobre una casilla de color:

La Dama negra se coloca sobre una casilla de color:

● Coloca las piezas sobre tu tablero (atención a la casilla de la derecha).

Tú tienes las Blancas; por lo tanto te toca jugar.

¿Cuántos movimientos diferentes puedes jugar?

● He aquí la partida de ajedrez más corta posible; reproducéla sobre tu tablero:

	Blancas	Negras
1	g2-g4	e7-e5
2	f2-f3	Dd8-h4 +

¿Por qué ha terminado la partida?

● Reproduce la partida siguiente sobre tu tablero y completa lo que falta (cada vez no hay más que una posibilidad):

	Blancas	Negras
1	e2-e4	e7-e5
2	Cg1-f3	f7-f6
3	Cf3 × ...	f6 × ...
4	Dd1-... +	Re8-...
5	Dh5 × ... +	R...-...
6	Af1-... +	R...-...
7	D...-f5 +	R...-...

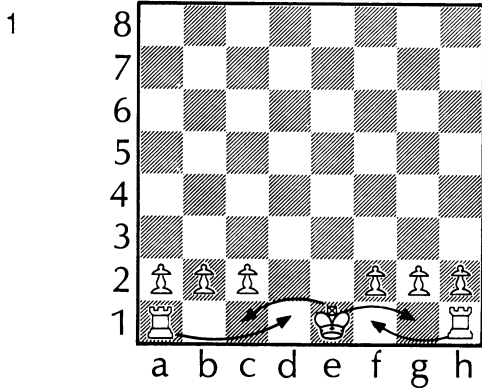
8	d2-d4 + (a la descubierta)	g7-g5
9	h2-h4	r...-g7
10	Df5-f7 +	Rg7-...
11	h4 × g5 mate	

Explica por qué las Negras están jaque y mate.

La partida ha terminado.
Las Blancas han ganado.

- En esta posición el Rey puede «enrocarse».

Enrocarse es desplazar al **mismo tiempo** una Torre y el Rey.
Es la única jugada donde se desplazan dos piezas a la vez.

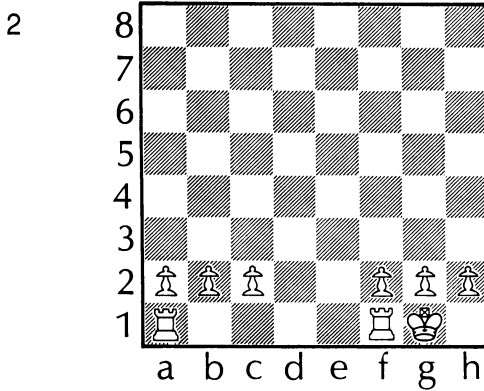


El Rey avanza dos casillas hacia la Torre y ésta pasa por encima para colocarse a su lado.

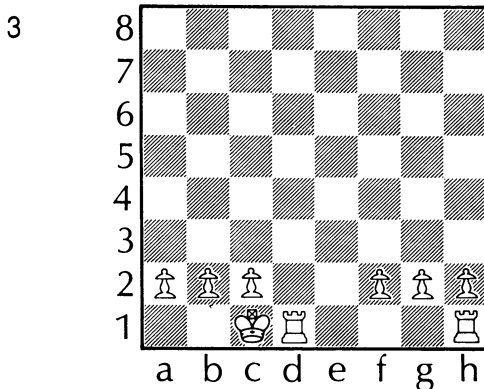
En esta posición (a la izquierda) el Rey tiene a su elección dos enroques: el largo o el corto.

Para tener el derecho de enrocarse es necesario:

- Que el Rey no haya cambiado nunca de sitio en la partida.
- Que la Torre (con la que se enroca) no se haya movido nunca.
- Que el Rey no esté en jaque.
- Que el Rey mientras se desplaza no pase por un jaque.
- Que no haya nada entre el Rey y la Torre con la que se enroca.



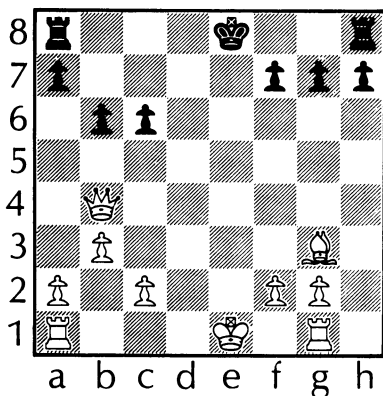
● Posición después del enroque corto.
Se anota así: 0-0



● Posición después del enroque largo.
Se anota así: 0-0-0

- Se supone que los Reyes y las Torres no se han movido después de situarse en sus casillas iniciales.

1



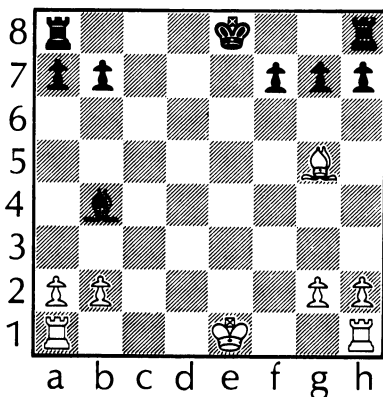
¿Puede el Rey blanco hacer el enroque largo?

¿Por qué el Rey negro no puede hacer el enroque corto?

¿Puede el Rey negro hacer el enroque largo?

¿Puede el Rey blanco hacer el enroque corto?

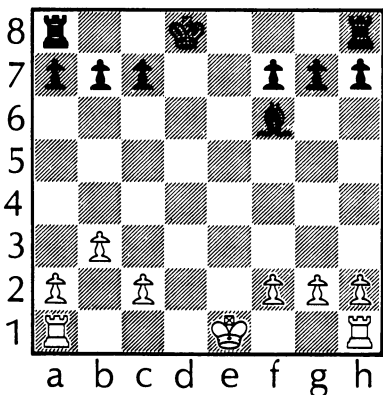
2



- Tacha los enroques imposibles.

0-0	Blanco
0-0	Negro
0-0-0	Blanco
0-0-0	Negro

3

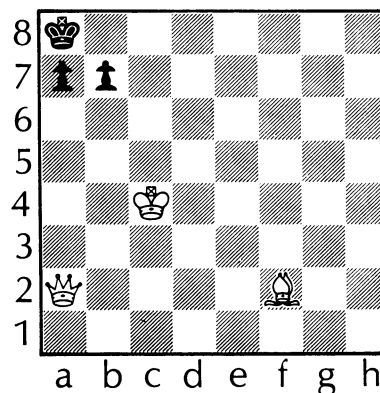
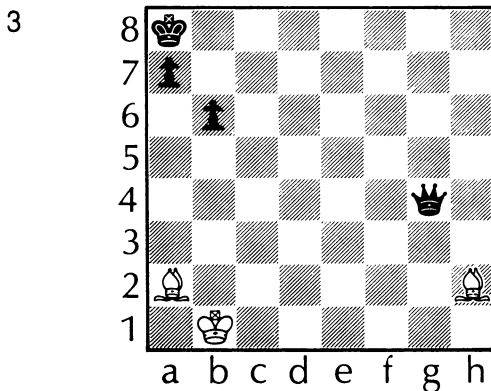
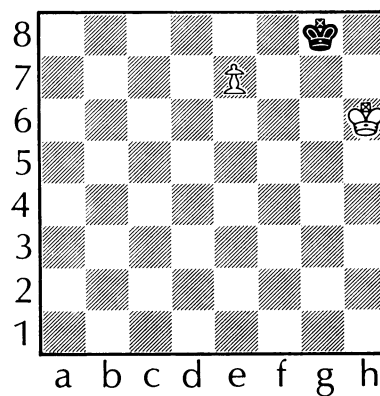
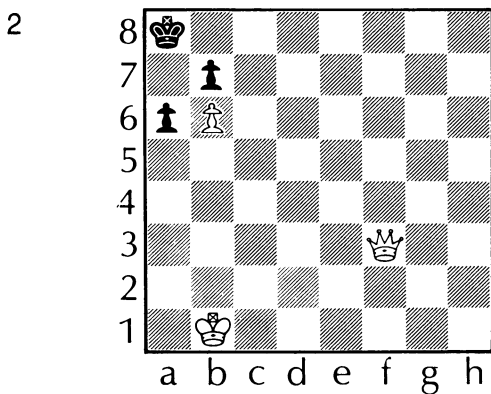
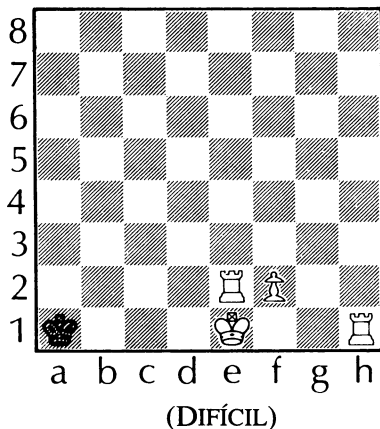
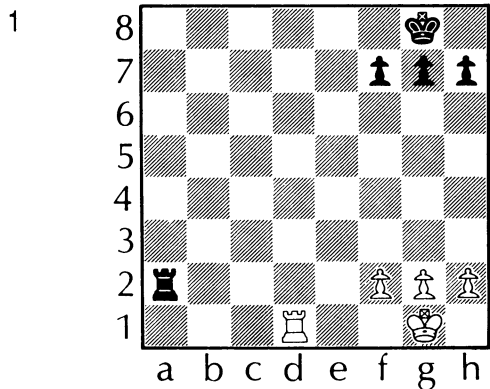


- Tacha los enroques imposibles.

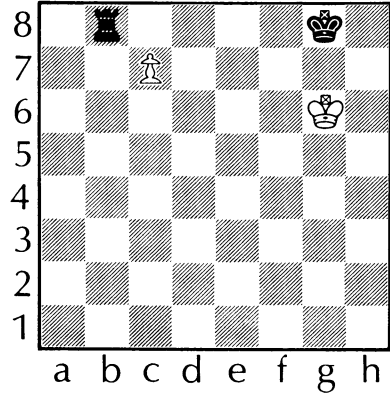
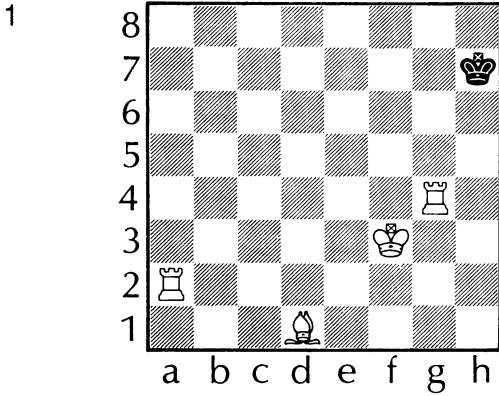
0-0	Blanco
0-0	Negro
0-0-0	Blanco
0-0-0	Negro

● Tú tienes las Blancas.

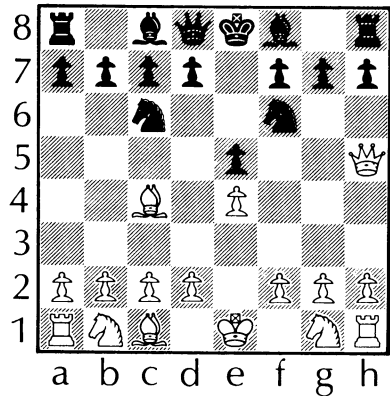
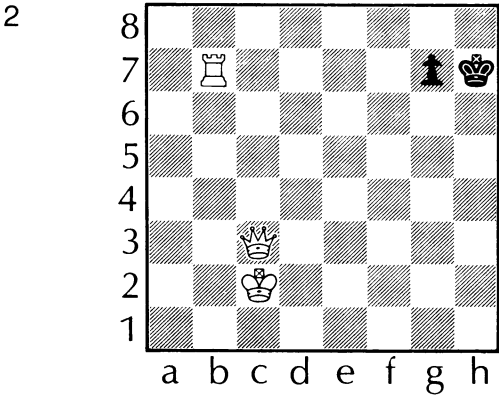
Indica con una flecha lo que puedes jugar para hacer jaque y mate.



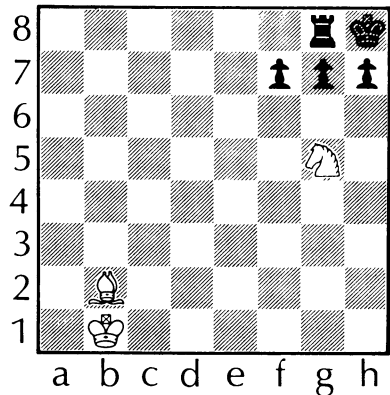
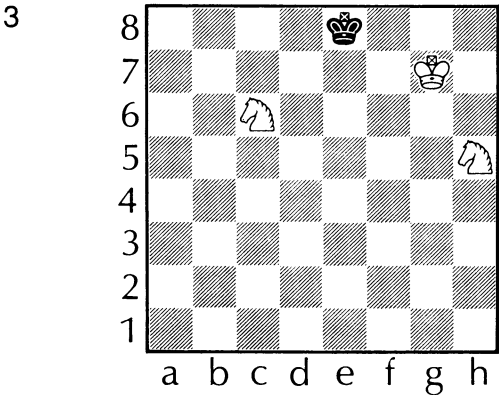
● *El mismo ejercicio.*



4



5



6

¿Ahogado o mate? — 58 —

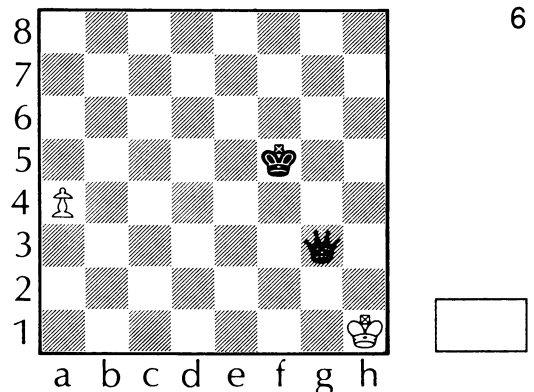
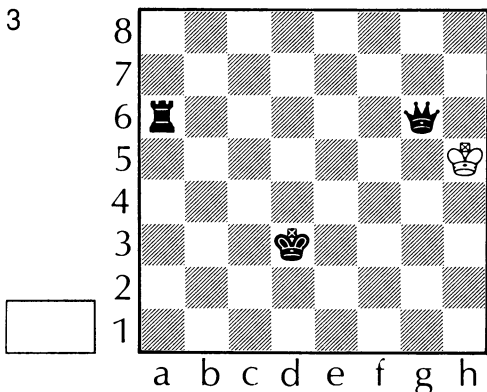
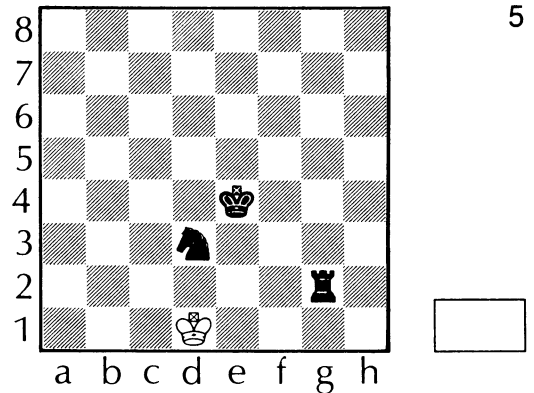
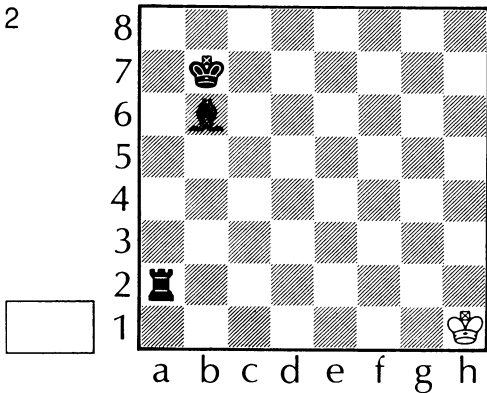
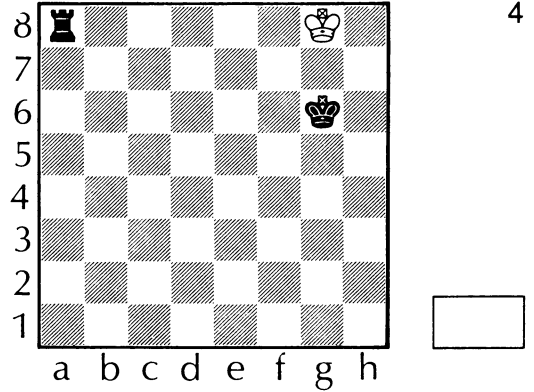
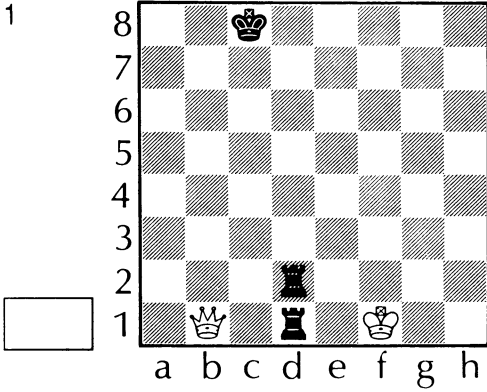
● Tú tienes las Blancas; te toca jugar.

Indica al lado de la posición:

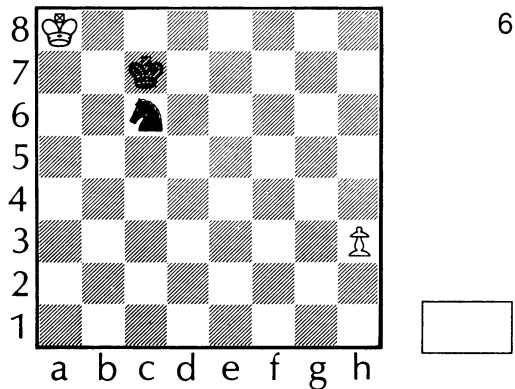
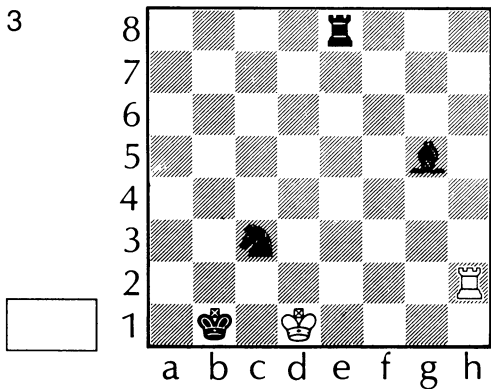
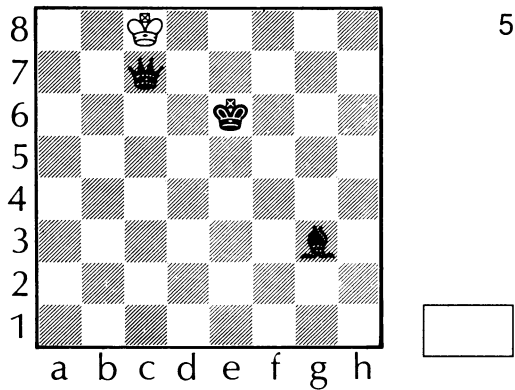
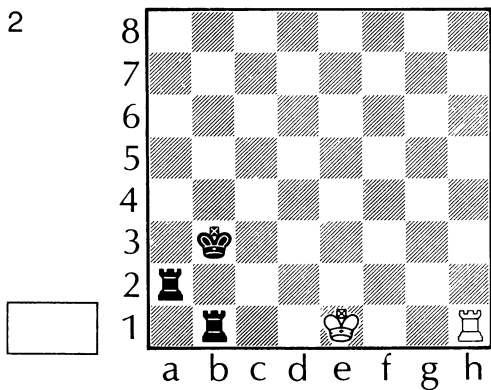
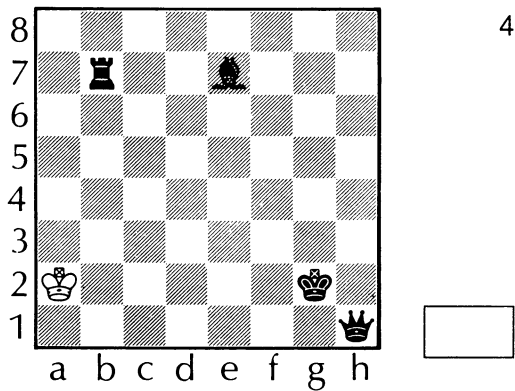
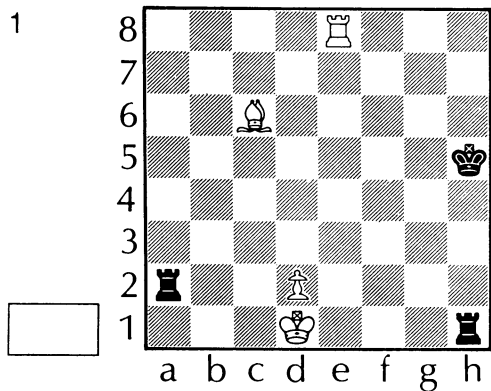
– si estás ahogado,

– si estás mate (rodea la pieza que da este mate)

o bien indica con una flecha lo que puedes jugar.



● *El mismo ejercicio.*



Así pues, ya conoces las reglas del juego;
¡ahora sólo te queda aprender a jugar!

Por el momento es necesario que juegues «como puedas»,
para así acostumbrarte al movimiento de las piezas.

No olvides que el objetivo del juego no es «comerte»
las piezas de tu adversario, sino ponerle
jaque y mate.

Atención al jugar una partida:

- **Cuando toques una de tus piezas, debes jugarla.**
- **Cuando la sueltes, no puedes volver a cogerla; ya está jugada.**
- **Cuando toques una pieza de tu adversario, debes capturarla.**
- **Para reponer una pieza mal situada en juego es necesario decirle al adversario: «Compongo», antes de tocarla. ¡Es el único caso en que no será obligado jugar una pieza tocada!**

He aquí una última regla que necesitarás saber:

Una partida es tablas en los casos siguientes:

- **Uno de los Reyes está ahogado.**
 - **La misma posición aparece tres veces, sea o no consecutivamente.**
 - **Se han jugado cincuenta movimientos sin captura o sin desplazamiento de peón.**
 - **Por acuerdo entre los dos jugadores.**
-

PARTE II

Maneras de dar mate

-¿Qué me dices, Jerónimo, del juego del ajedrez?

-¡SUPER!

-¿Te gusta?

-¡Oh sí!, pero no llego a ganar; no sé cómo hacerlo.

-¿Tienes que hacer mate!

-Eso es fácil decirlo.

-Casi siempre es lo mismo; hay muchos mates que se parecen.

-Puede ser, pero no los conozco.

-Bien, aquí tienes unas fichas nuevas que te van a enseñar numerosos tipos de mate.

Estoy seguro de que los encontrarás a menudo en tus partidas.

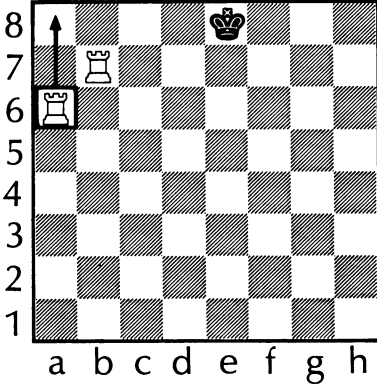
-Voy a leerlas a solas, ¡quiero sorprender a mis amigos!

-¡Si ellos no están leyéndolas ya!

La jugada de la escalera — 61 —

La **jugada de la escalera** se llama así porque se produce a menudo después de una larga «subida de escalera» (véase mate con dos Torres, ficha 87).

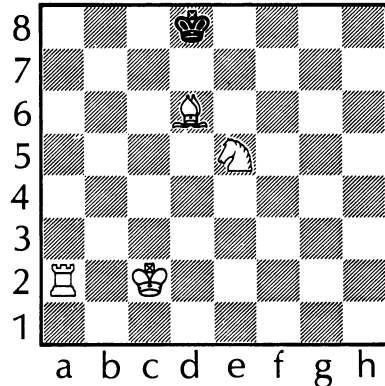
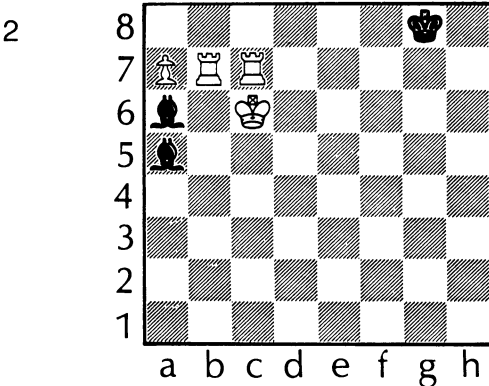
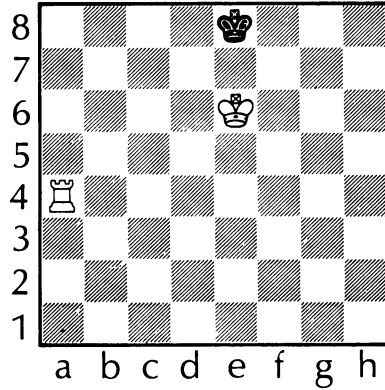
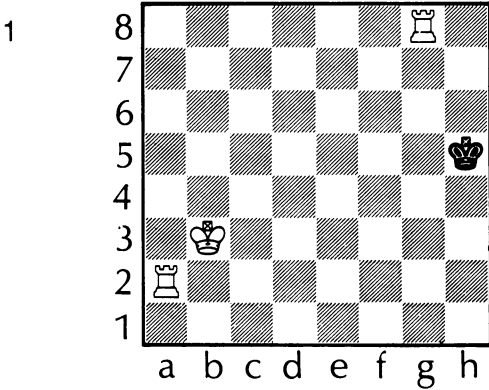
Mate en 1 jugada



Imagina las filas o las columnas como una escalera: una Torre o una Dama se encuentra sobre un peldaño, y el Rey adversario ya no puede apoyarse allí... ¡pero las otras piezas pueden servir igualmente!

Aquí **Ta6-a8** ≠ ! (Para simplificar, utilizaremos el signo ≠ para indicar «jaque y mate»; y el signo ! para indicar una buena jugada.)

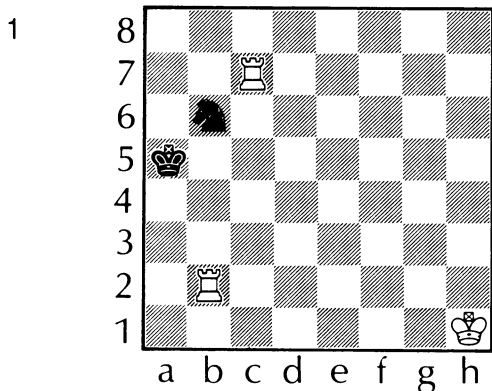
● Tú tienes las Blancas. Encuentra el mate en 1 jugada.



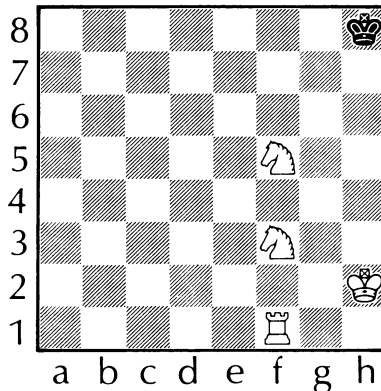
La jugada de la escalera — 62 —

● *El mismo ejercicio.*

Mate en 1 jugada

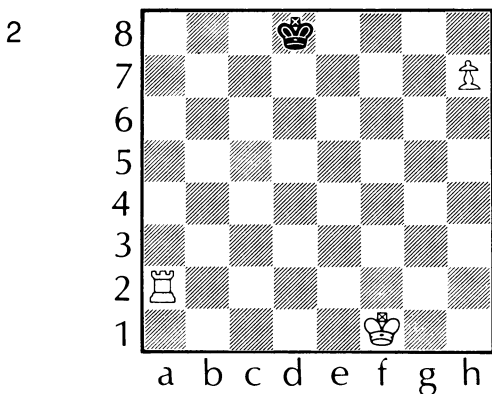


Mate en 3 jugadas

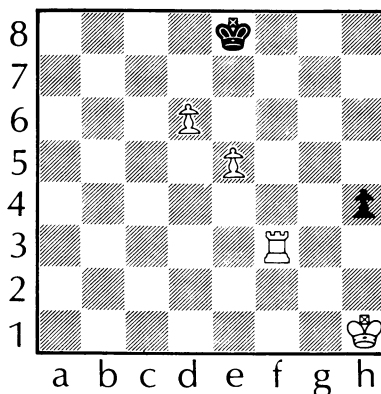


4

Mate en 2 jugadas

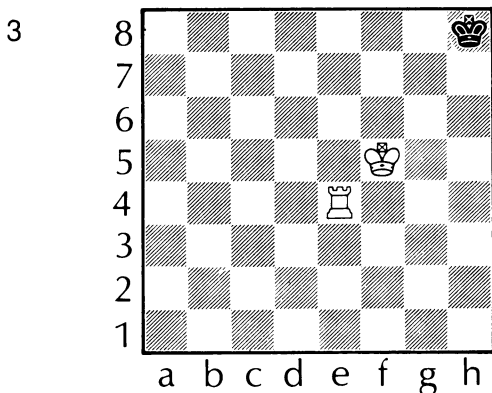


Mate en 3 jugadas

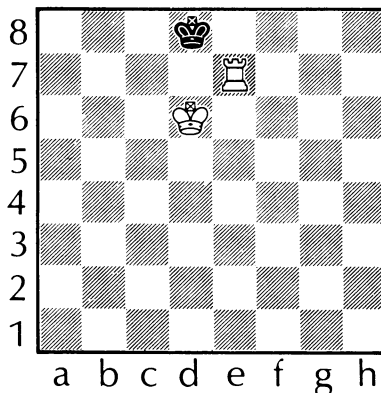


5

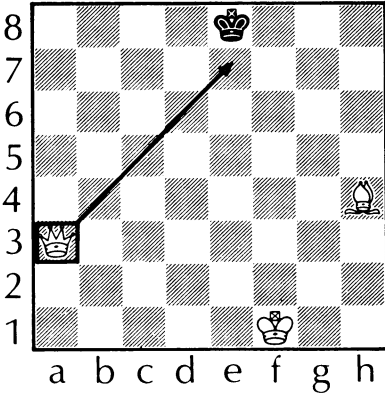
Mate en 2 jugadas



Mate en 3 jugadas



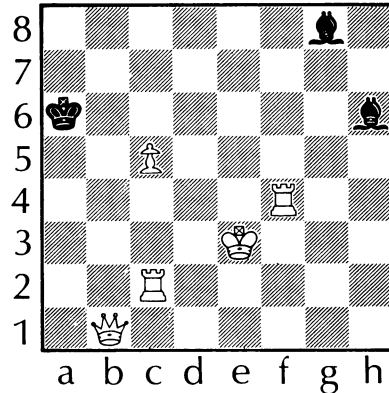
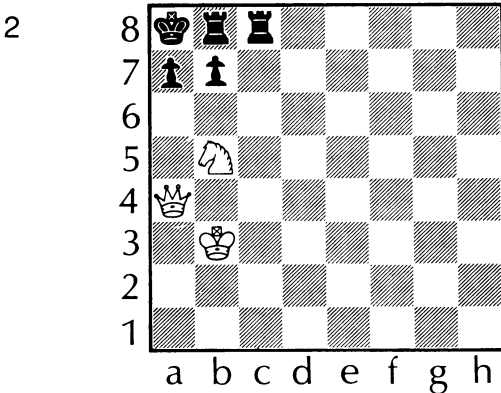
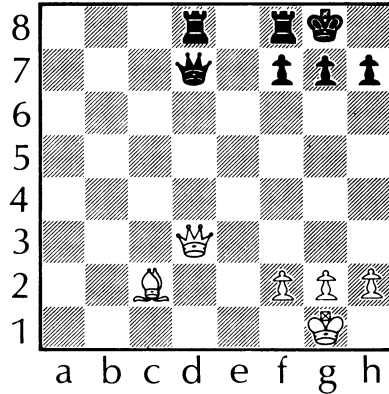
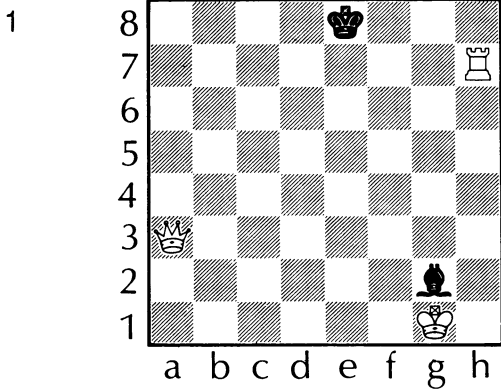
6



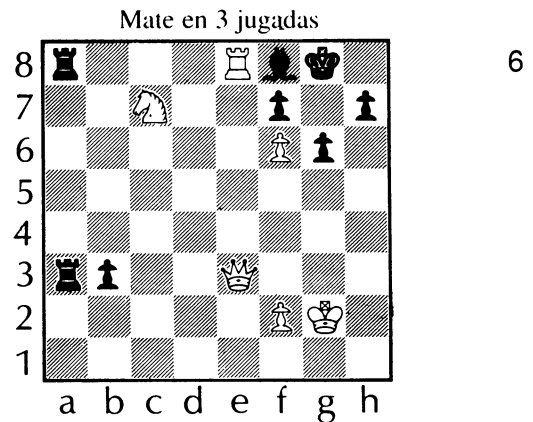
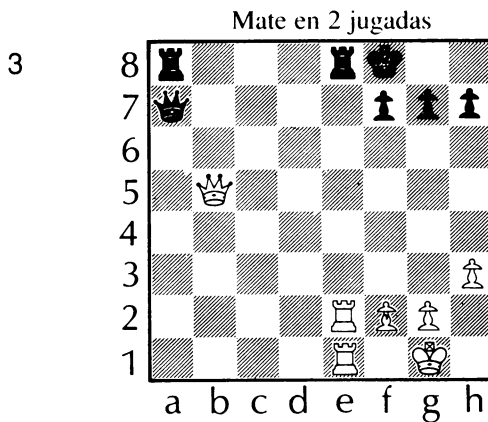
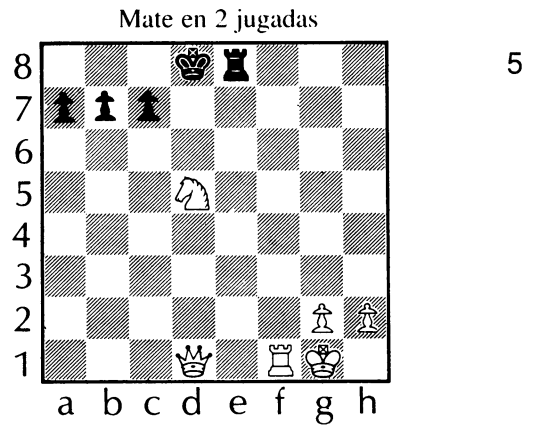
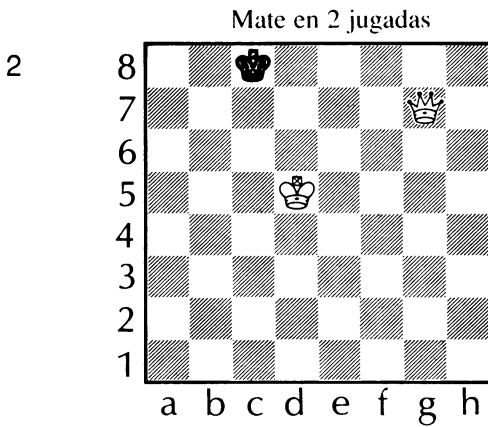
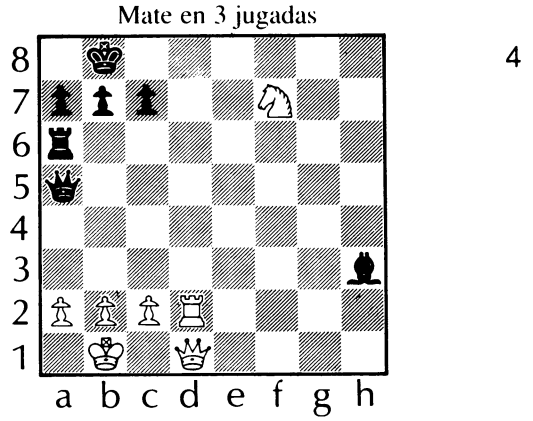
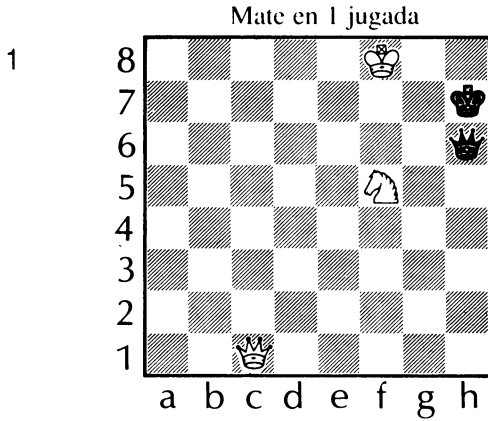
El beso de la muerte es el que da la Dama al pobre Rey adversario.
Si éste no puede capturarla ni retirarse... ¡está perdido!

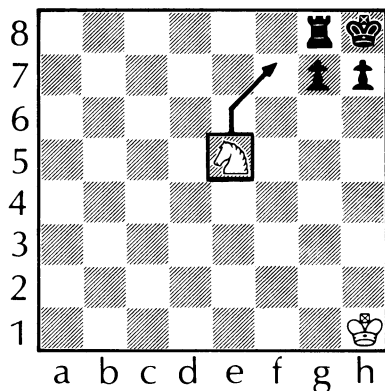
En el diagrama de la izquierda:
Da3-e7 ≠ !

● *Tú tienes las Blancas. Encuentra el mate en 1 jugada.*



● *El mismo ejercicio.*





El Rey, rodeado por sus propias piezas, no puede moverse.

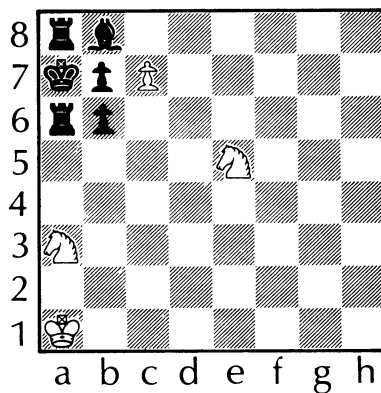
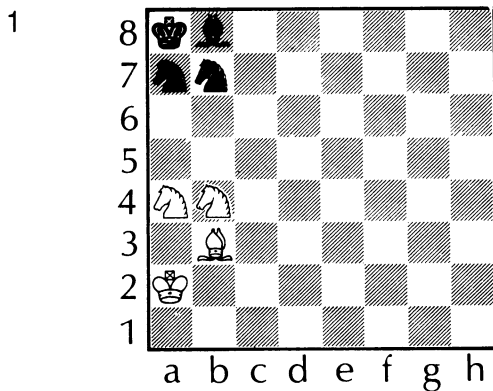
Un caballo contrario le da el golpe de gracia...

Aquí Ce5-f7 ≠.

● *Entrénate.*

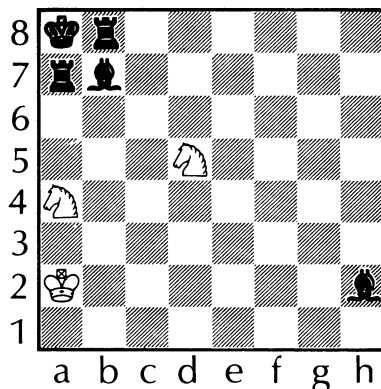
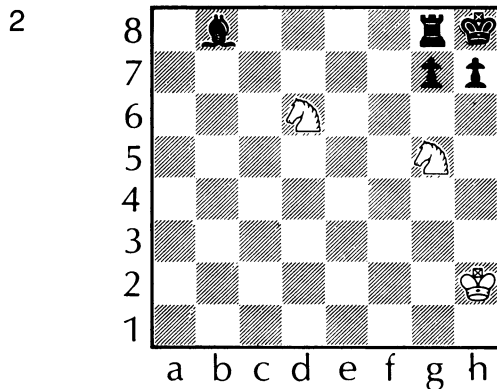
Mate en 1 jugada

Mate en 1 jugada

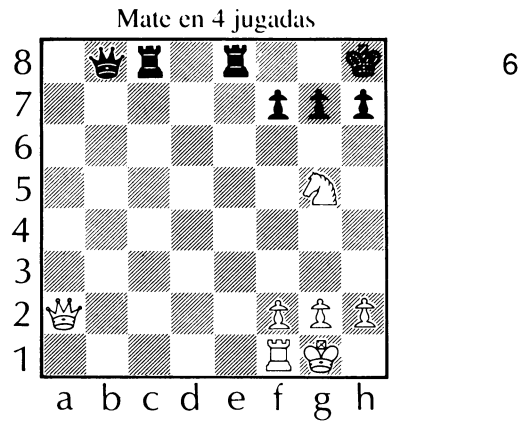
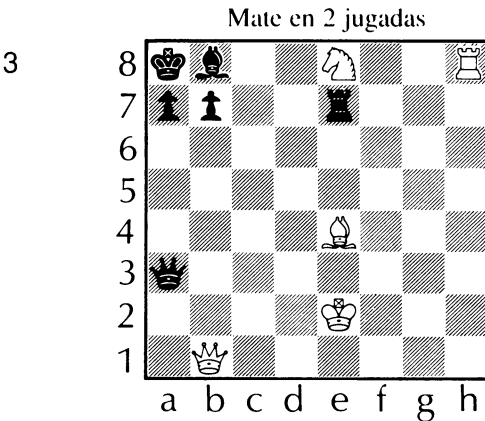
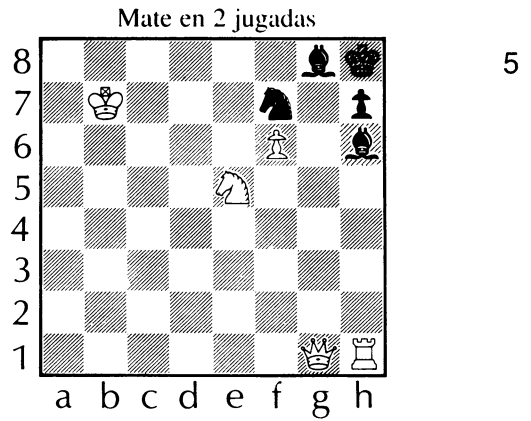
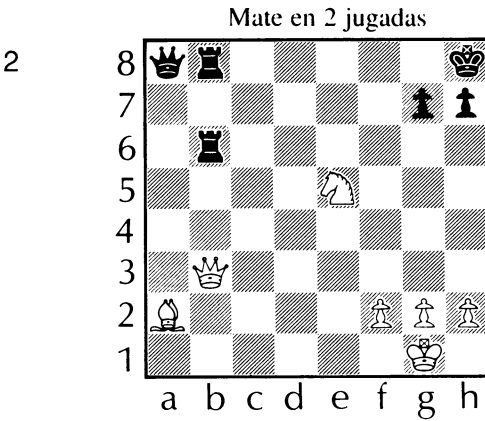
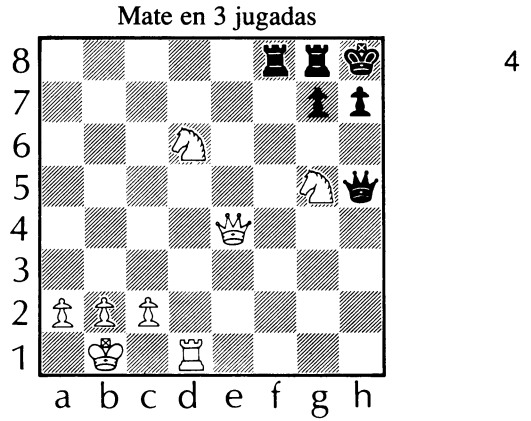
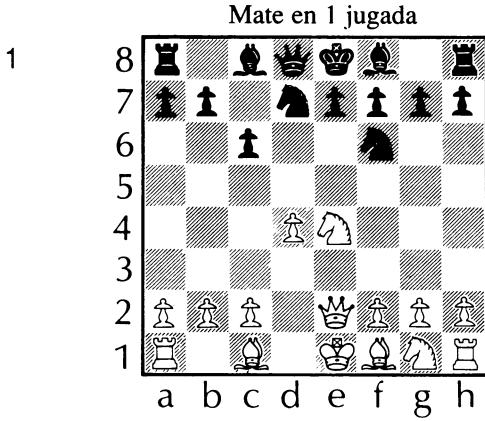


Mate en 1 jugada

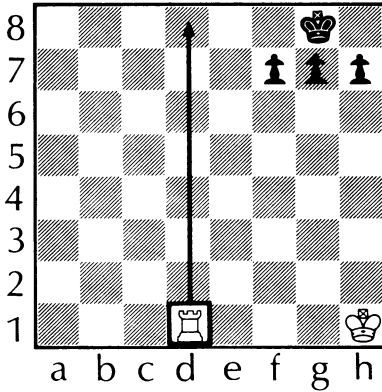
Mate en 1 jugada



● *El mismo ejercicio.*



Prisionero en el pasillo — 67 —



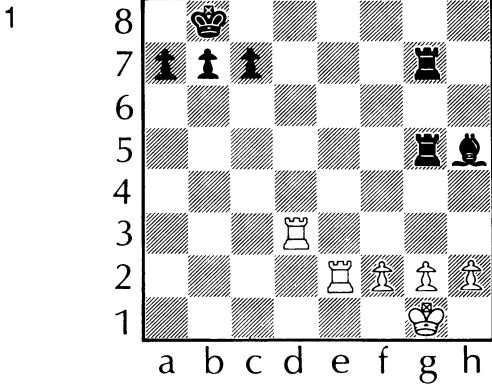
El Rey está prisionero en un «pasillo» formado a menudo por sus propios peones...

¡Una Torre o una Dama en el pasillo y es la muerte...!

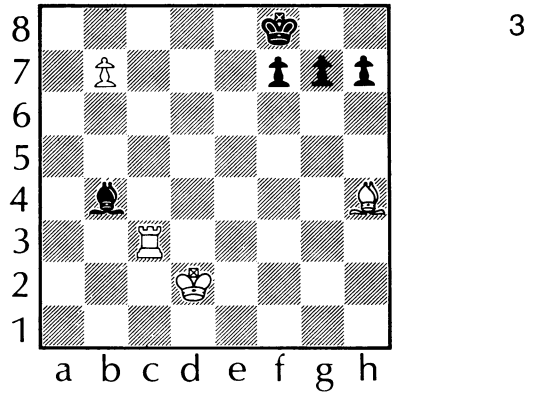
Td1-d8 ≠.

● Encuentra el mate.

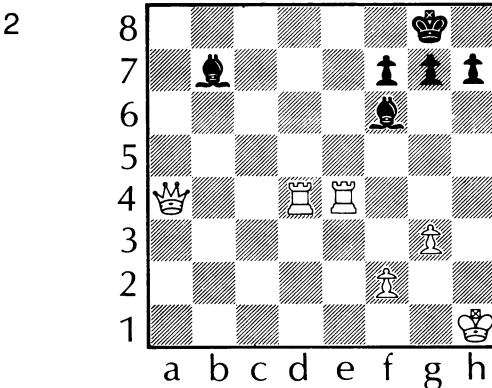
Mate en 1 jugada



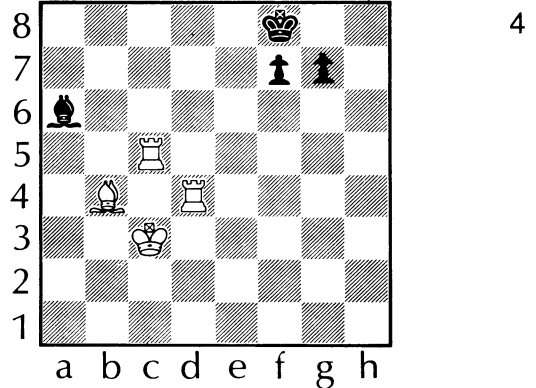
Mate en 1 jugada



Mate en 1 jugada

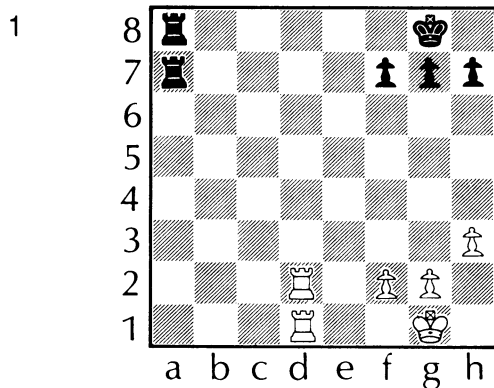


Mate en 1 jugada

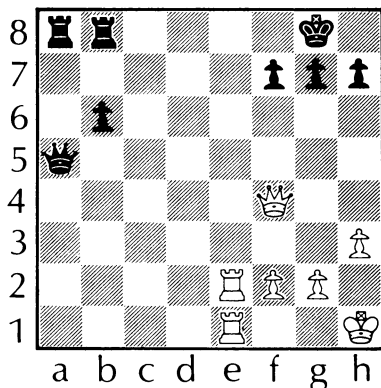


● *El mismo ejercicio.*

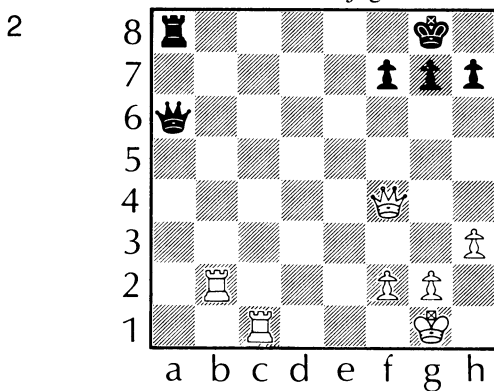
Mate en 2 jugadas



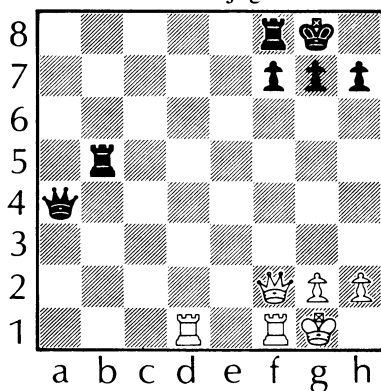
Mate en 3 jugadas



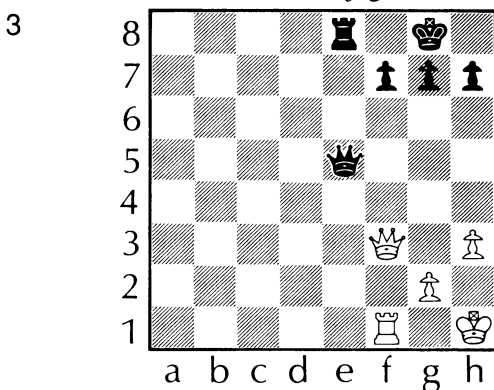
Mate en 3 jugadas



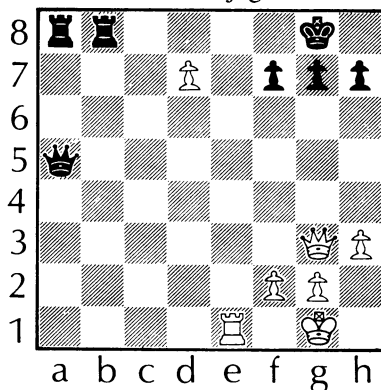
Mate en 3 jugadas



Mate en 3 jugadas

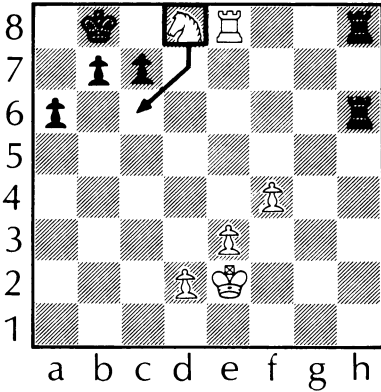


Mate en 4 jugadas



Mate del pasillo ————— 69 —————

Aquí tienes ahora algunos pasillos agujereados y parcheados artificialmente.

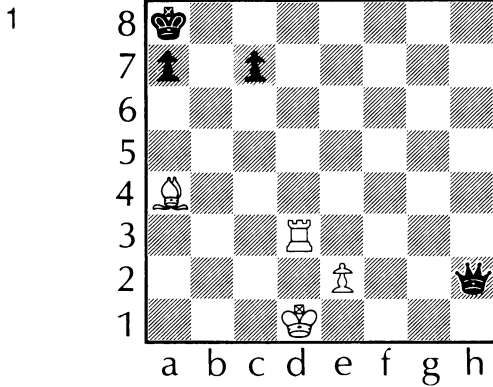


Aquí el Rey dispone de una puerta de salida: la casilla a7; pero el Caballo blanco va a impedir la fuga: ¡él «tapa el pasillo»!

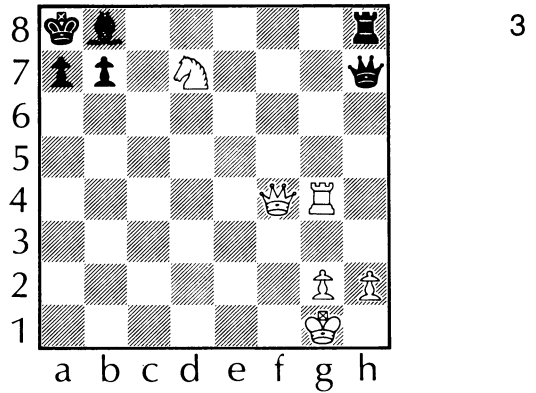
Cd8-c6 mate.

● Tú tienes las Blancas; entrénate.

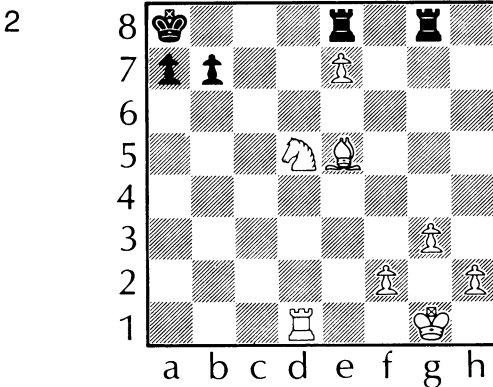
Mate en 2 jugadas



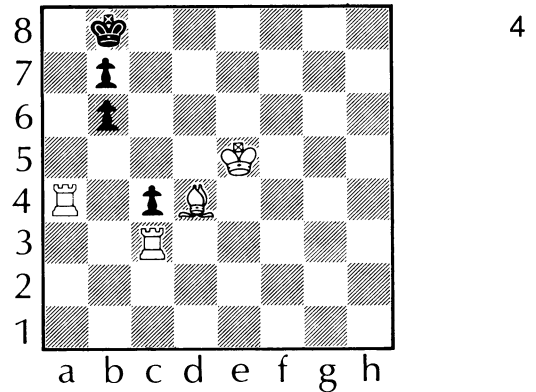
Mate en 3 jugadas



Mate en 3 jugadas

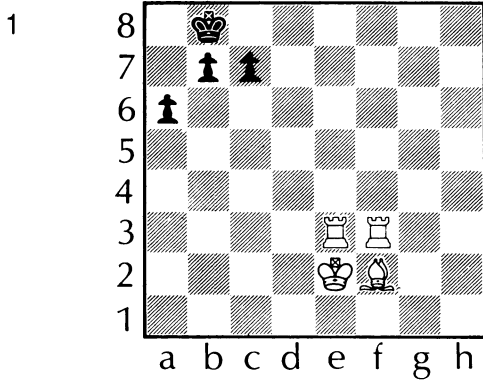


Mate en 3 jugadas

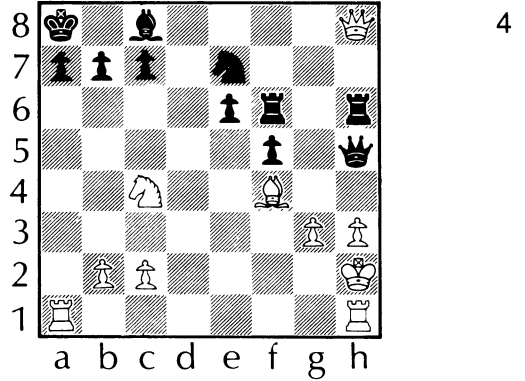


● *El mismo ejercicio.*

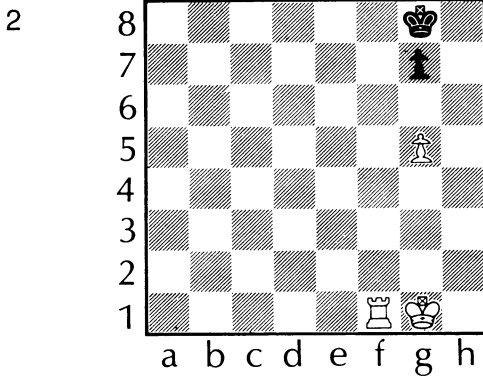
Mate en 1 jugadas



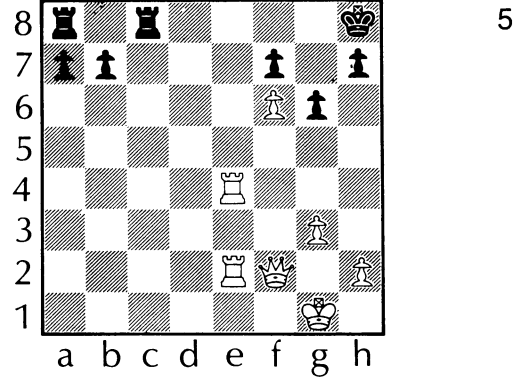
Mate en 4 jugadas



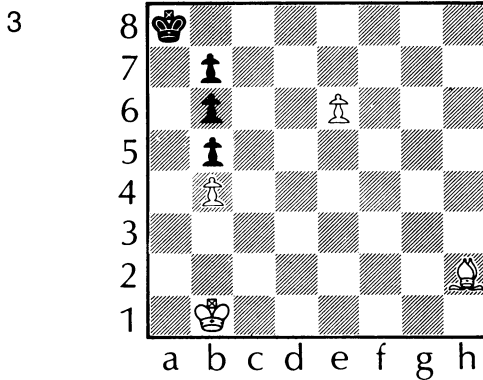
Mate en 2 jugadas



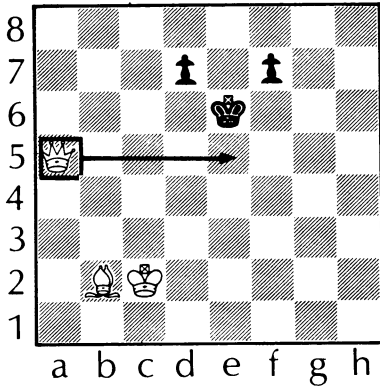
Las Blancas juegan y ganan



Mate en 3 jugadas



El mate de las charreteras — 71 —



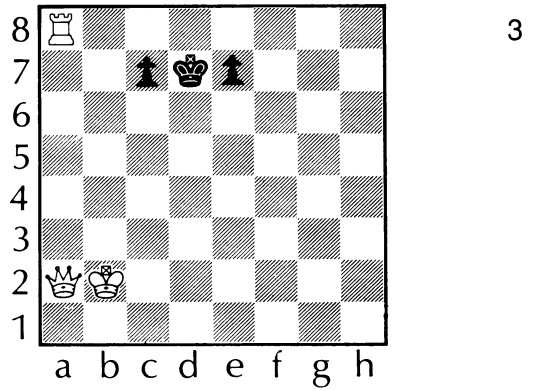
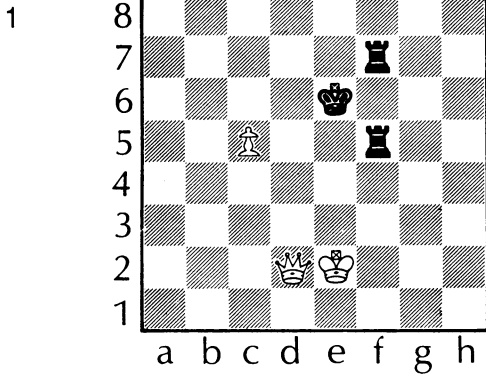
Esta vez el Rey está incomodado «en las charreteras» por sus propias piezas que ayudan así a matarle...

Aquí **Da5-e5**; las Negras pierden a causa de sus propios peones.

● Encuentra el mate.

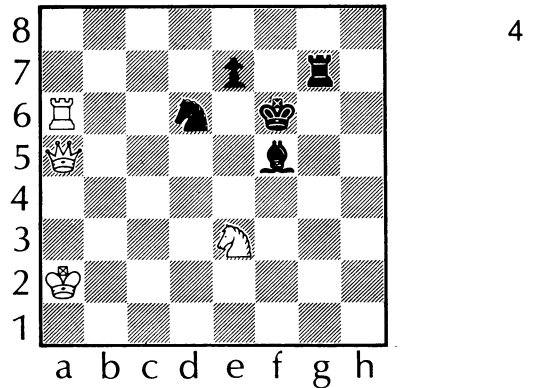
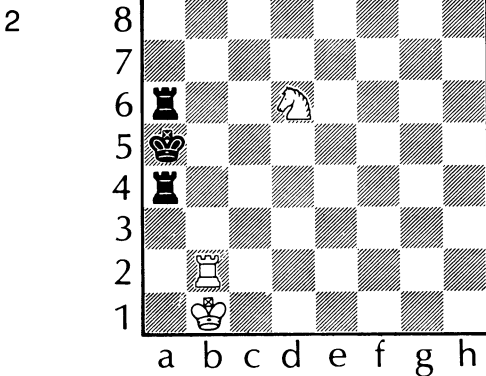
Mate en 1 jugada

Mate en 1 jugada



Mate en 1 jugada

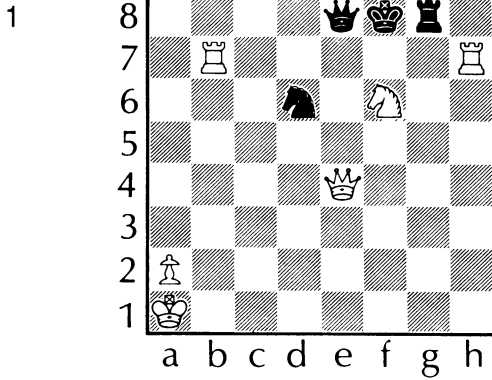
Mate en 1 jugada



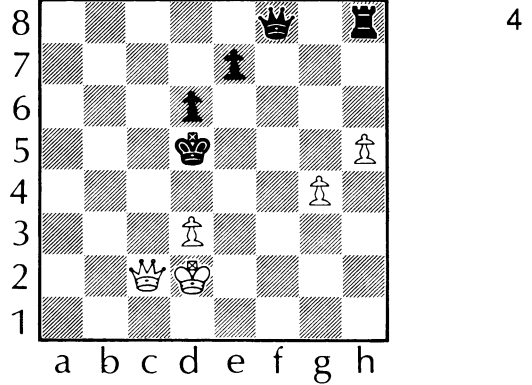
El mate de las charreteras — 72 —

● *El mismo ejercicio.*

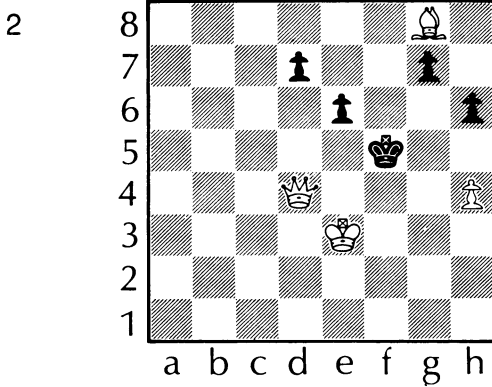
Mate en 2 jugadas



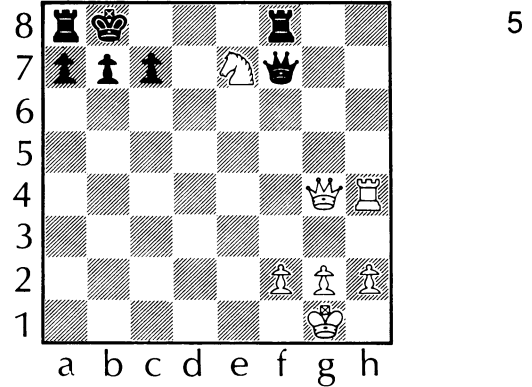
Mate en 4 jugadas



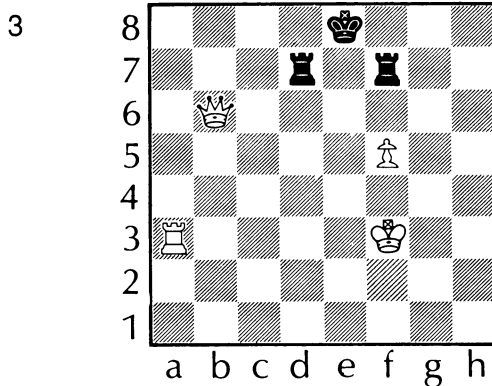
Mate en 2 jugadas



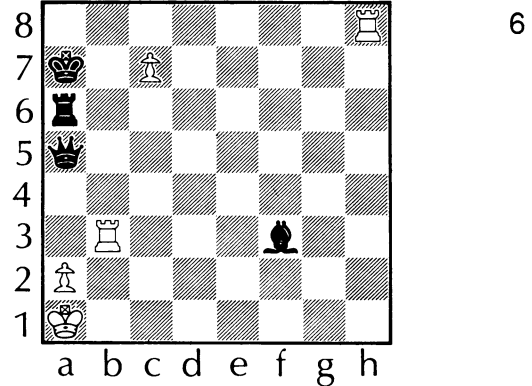
Mate en 3 jugadas



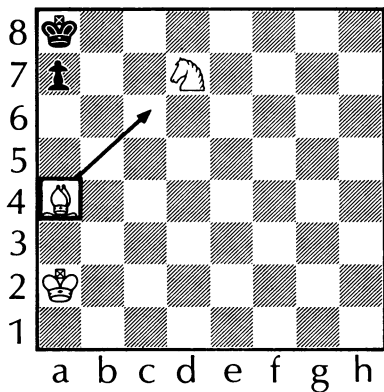
Mate en 2 jugadas



Mate en 3 jugadas



-Atención a los Alfiles y a los Caballos- 73 —



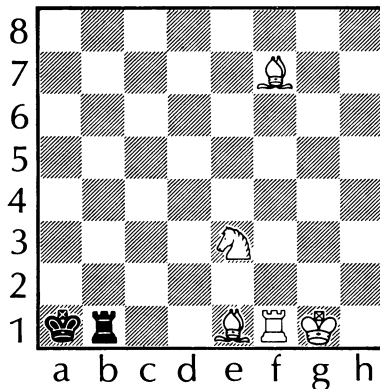
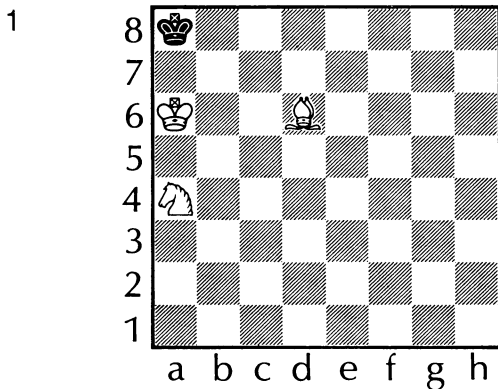
Después de haberse abierto las líneas (a menudo con la ayuda de un sacrificio), las piezas llamadas «menores» (Alfil, Caballo) entran en acción.

Aquí **Aa4-c6** ≠.

● *Entrénate.*

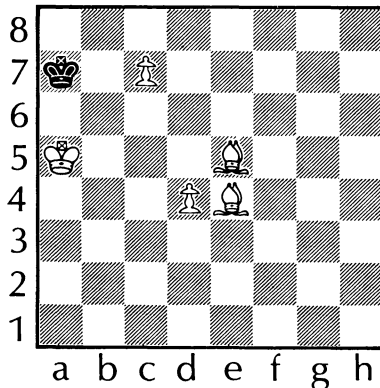
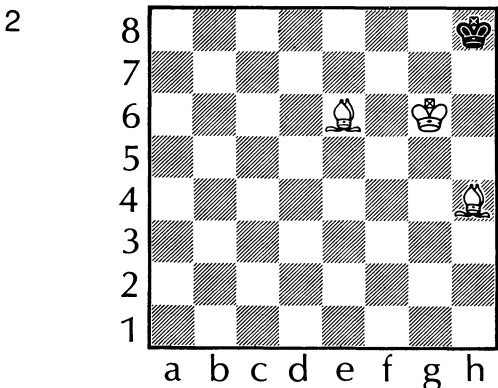
Mate en 1 jugada

Mate en 1 jugada



Mate en 1 jugada

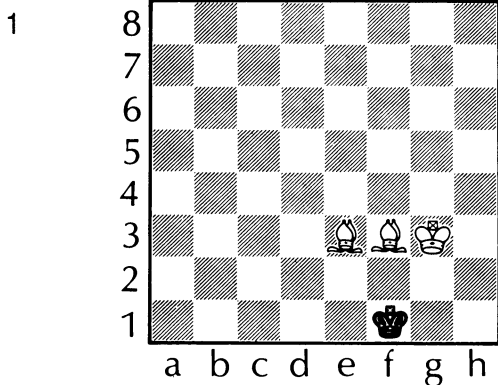
Mate en 1 jugada



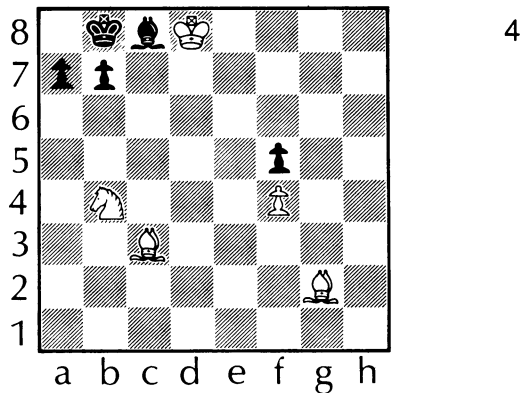
- Atención a los Alfiles y a los Caballos - 74 -

● *El mismo ejercicio.*

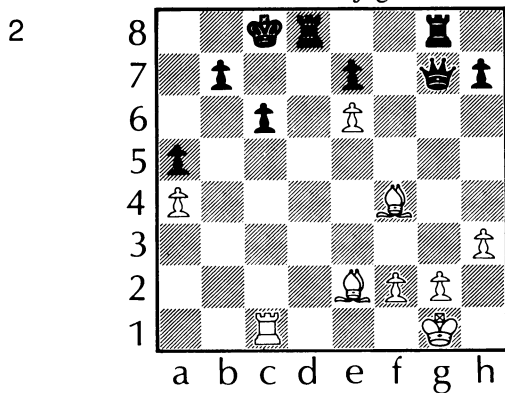
Mate en 5 jugadas



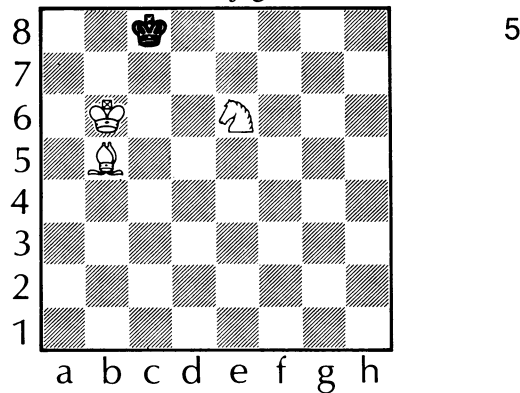
Mate en 3 jugadas



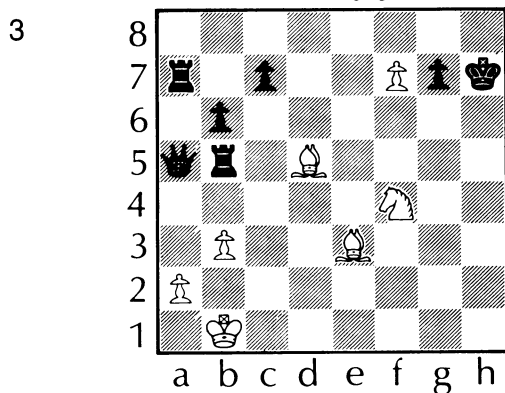
Mate en 2 jugadas



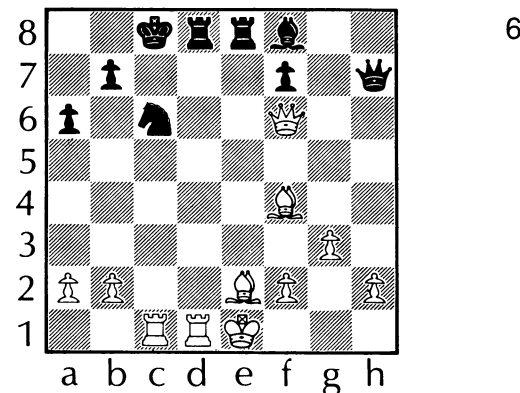
Mate en 5 jugadas



Mate en 3 jugadas

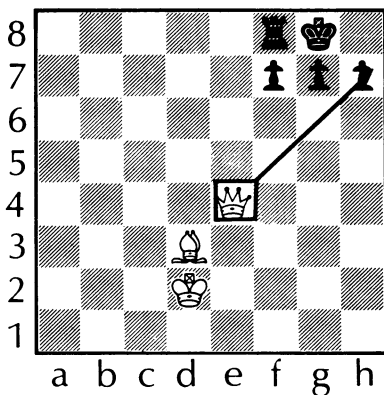


Mate en 3 jugadas



—Dentro del enroque con una Dama— 75 —

Enrocarse es ponerse al abrigo en un pequeño fortín... ¡pero sucede que el fortín mal defendido se transforma en cementerio!



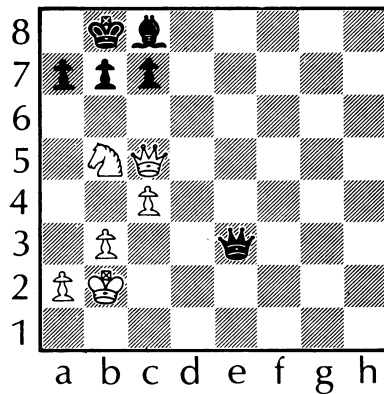
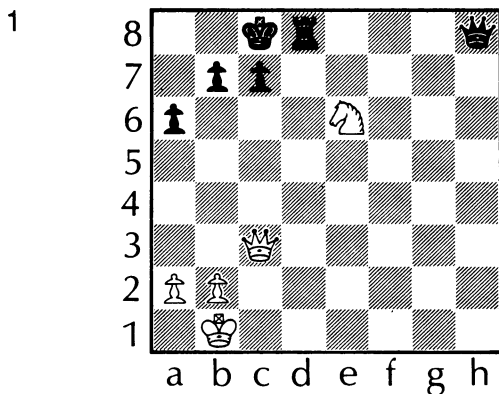
Aquí la Dama entra en el enroque, provocando la muerte a su adversario:

De4 × h7 ≠.

● *Ejercítate.*

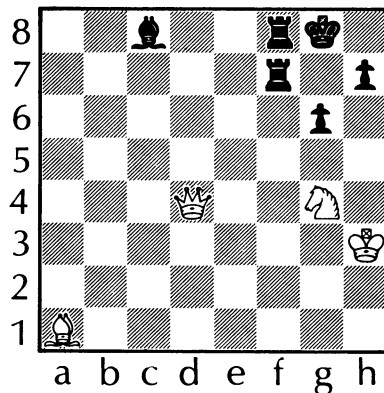
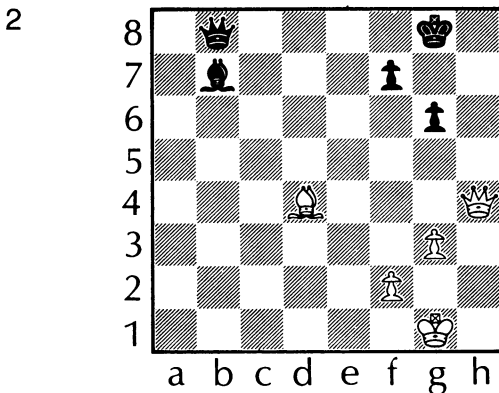
Mate en 1 jugada

Mate en 2 jugadas



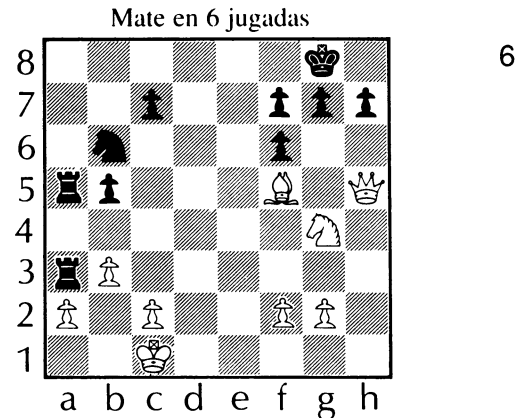
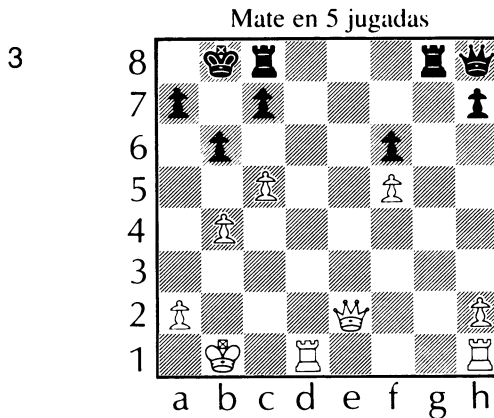
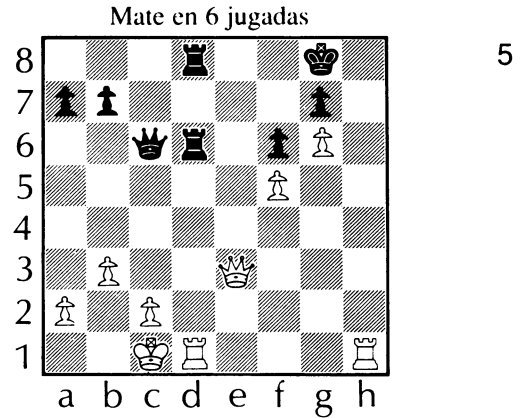
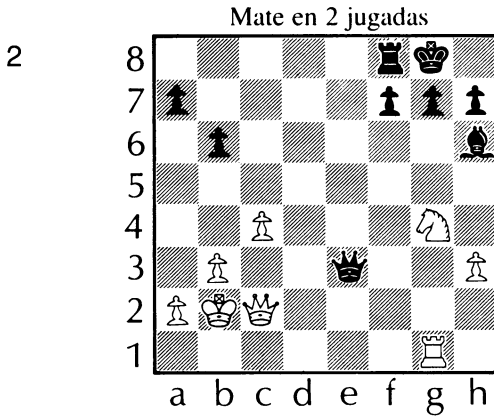
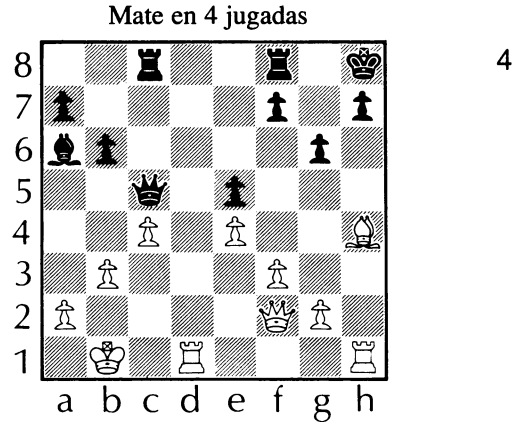
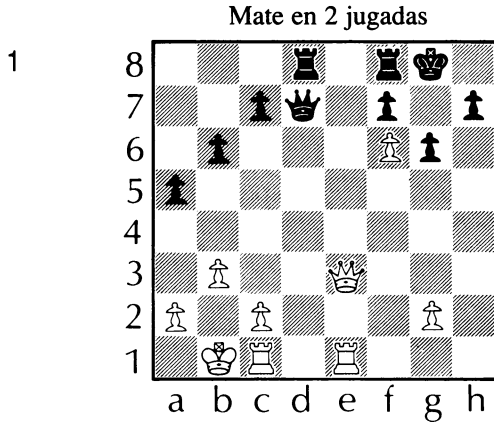
Mate en 1 jugada

Mate en 1 jugada

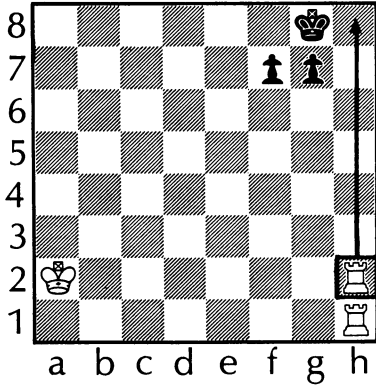


—Dentro del enroque con una Dama— 76 —

● *El mismo ejercicio.*



— Dentro del enroque con una Torre — 77 —



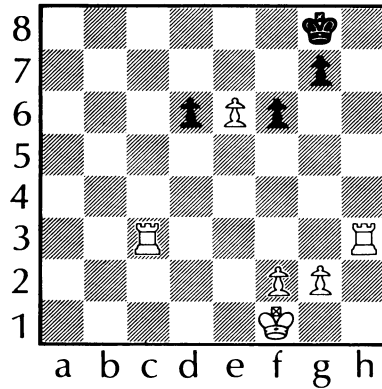
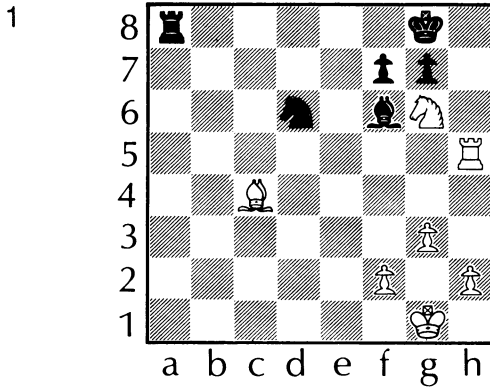
Aquí es una Torre la que penetra en el enroque:

Ta3-h8 ≠.

● *Encuentra el mate.*

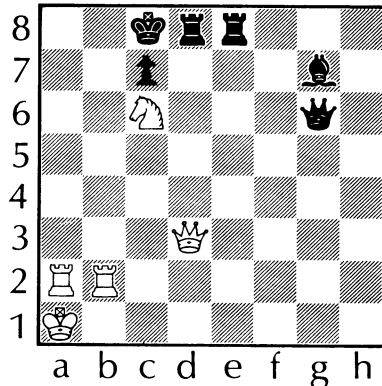
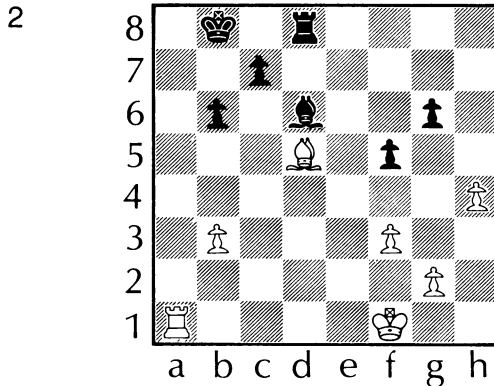
Mate en 1 jugada

Mate en 1 jugada



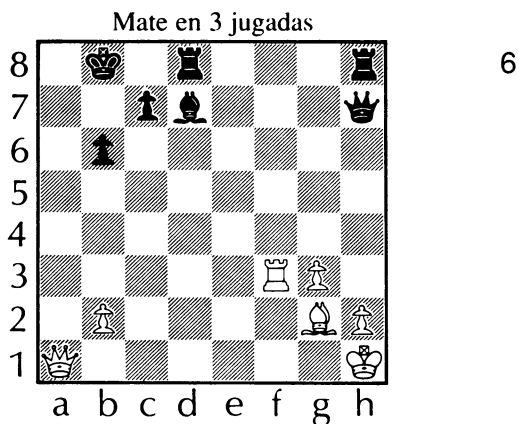
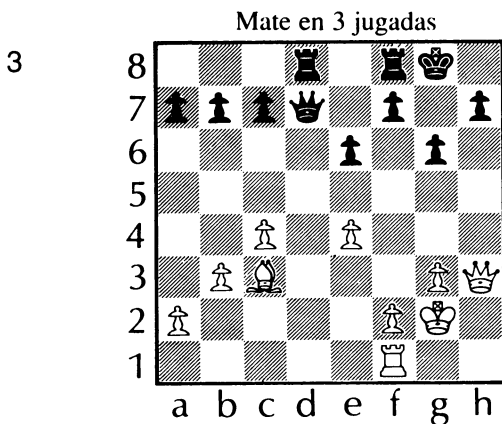
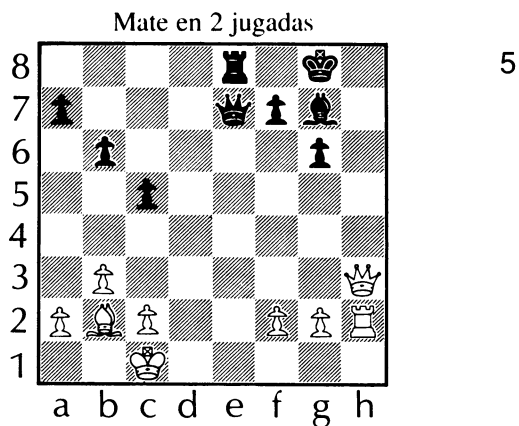
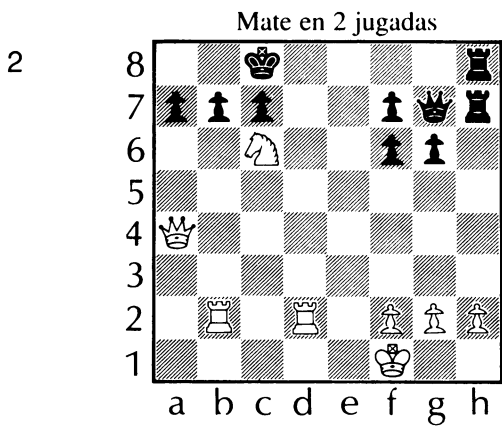
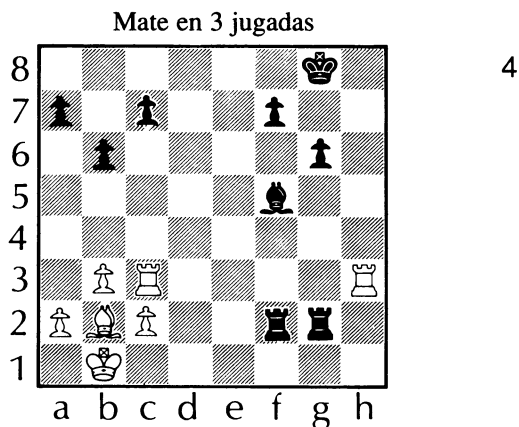
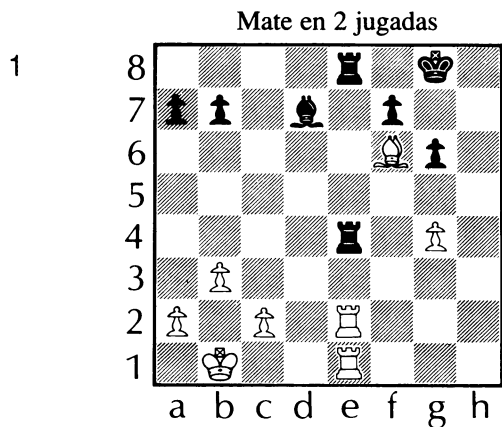
Mate en 1 jugada

Mate en 1 jugada



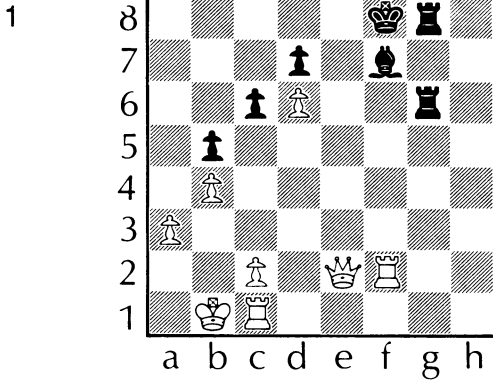
— Dentro del enroque con una Torre — 78 —

● *El mismo ejercicio.*



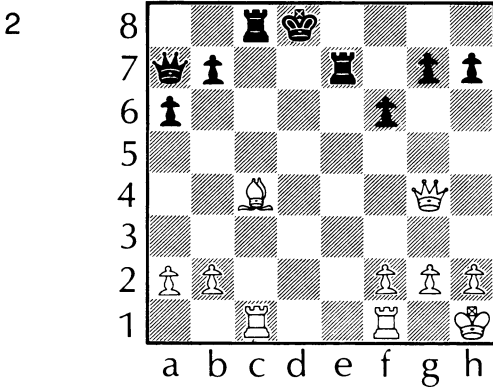
Ahí está..., no tienes más que reconocer estos mates en el curso de tus partidas. ¡A esto se llega más frecuentemente de lo que uno piensa! y sirve a menudo para crear amenazas decisivas.

Mate en 2 jugadas

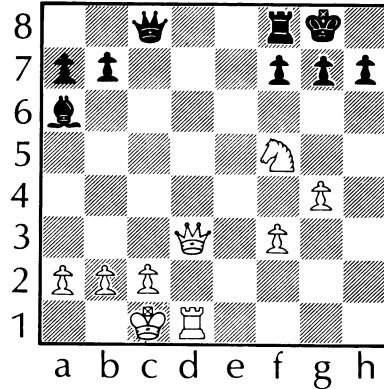


● *Entrena con estas posiciones.*

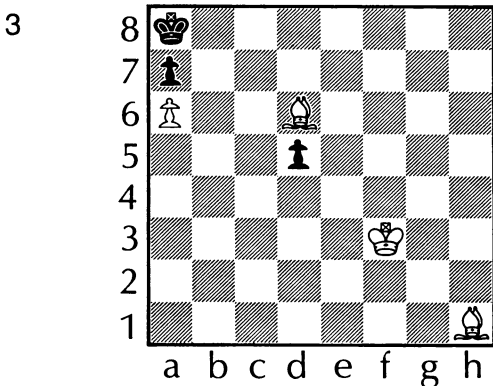
Mate en 3 jugadas



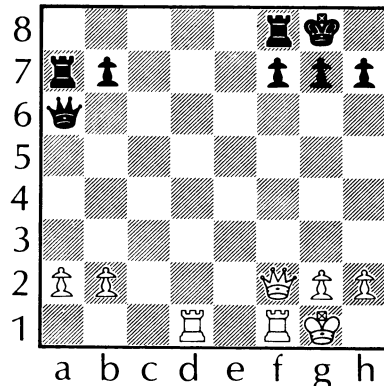
Mate en 3 jugadas



Mate en 2 jugadas



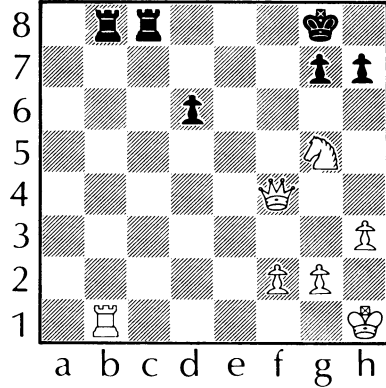
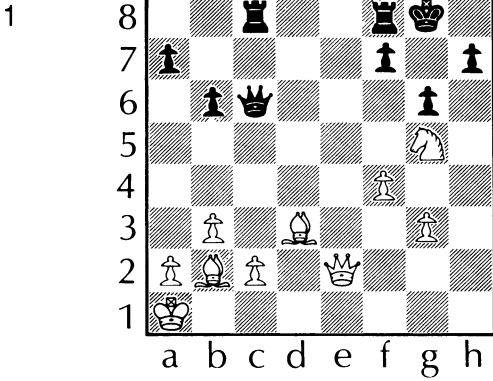
Mate en 3 jugadas



● *El mismo ejercicio.*

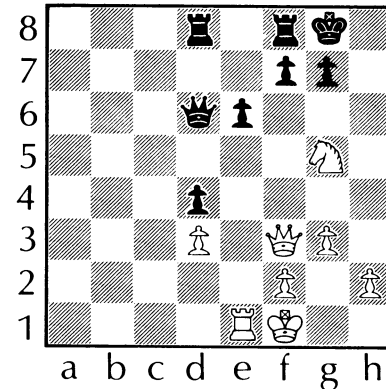
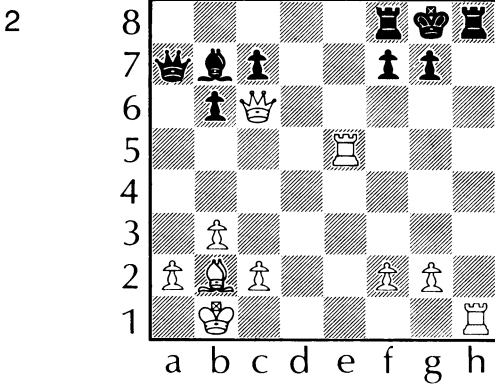
Mate en 3 jugadas

Mate en 5 jugadas



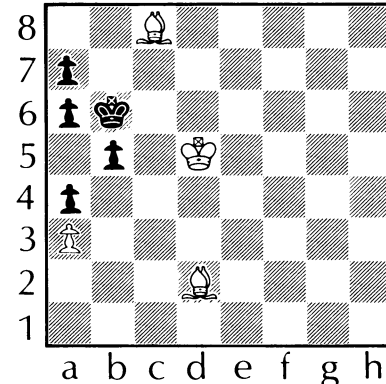
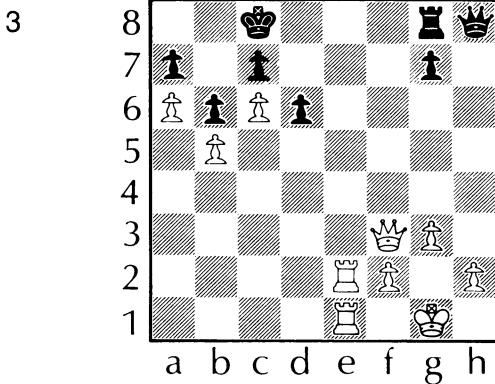
Mate en 5 jugadas

Mate en 6 jugadas



Mate en 5 jugadas

Mate en 3 jugadas



PARTE III

Terminar bien la partida

-¿Te ha gustado esto, Jerónimo?

-¡Es fantástico!

-¿No has tenido dificultades?

-¡Ya lo creo! Nunca he llegado a terminar las partidas...

-Es el problema de todos los principiantes.

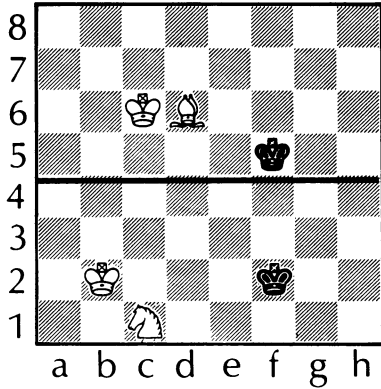
-¿Me puedes enseñar?

-De acuerdo.

-¡Estupendo!

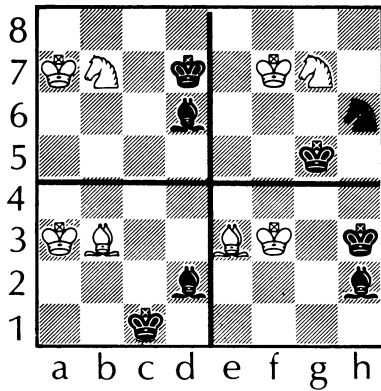
-Empezaré despacio, porque esto es importante.

— ¿Es necesario continuar? — 81 —

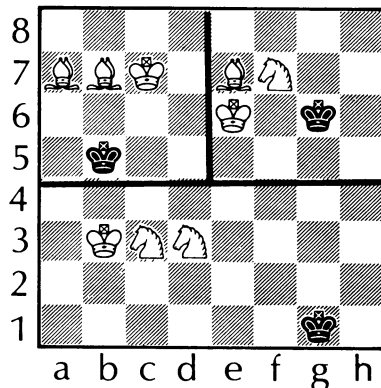


No, ¡en estas posiciones, no!

Las Blancas no tienen suficiente material para dar mate, y las Negras menos: en los dos casos las partidas serán tablas.



No vale la pena continuar en estas cuatro posiciones: a menos que uno de los jugadores lo haga «a propósito», es imposible dar mate.

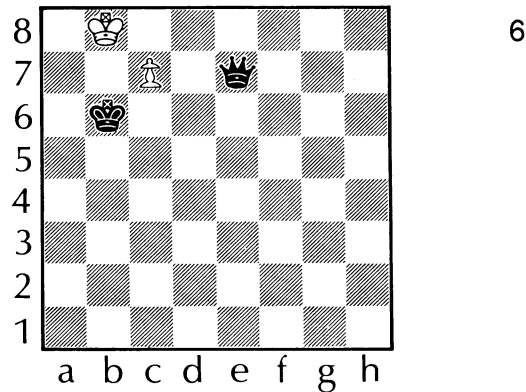
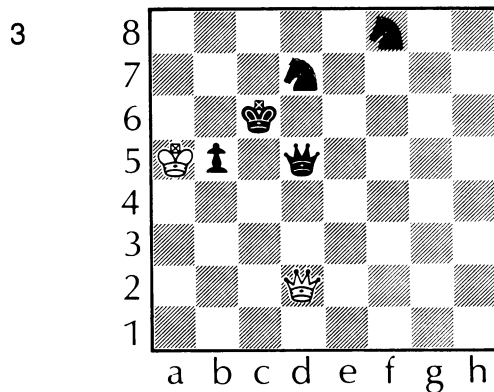
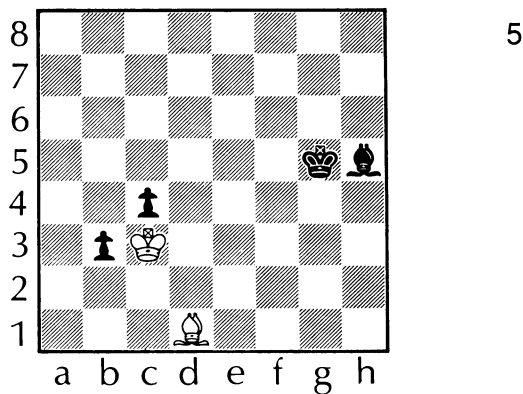
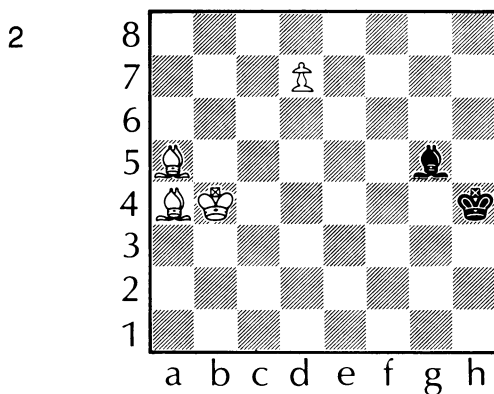
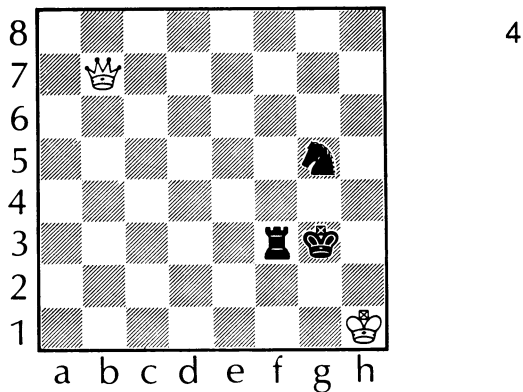
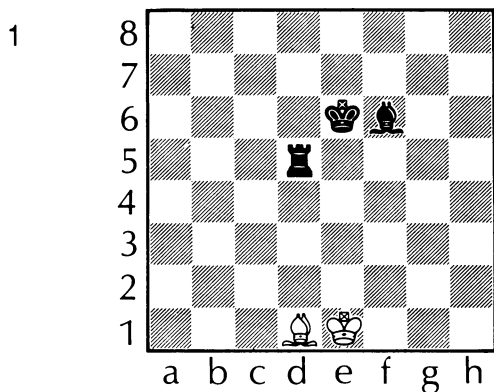


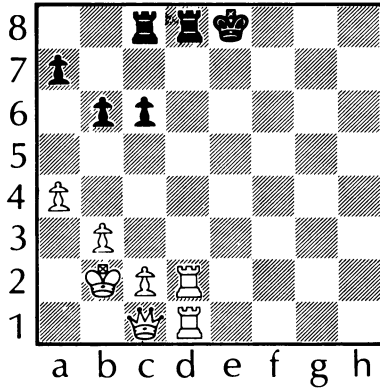
Con dos Alfiles o con un Alfil y un Caballo es necesario continuar: ¡se puede dar mate!

Con dos Caballos no se puede dar mate, ¡a no ser que el adversario sea muy «cooperativo»!

— ¿Es necesario continuar? — 82 —

- ¿Cómo terminas las partidas siguientes?
- Haz las primeras jugadas y el resultado final (como siempre, tú tienes las Blancas).

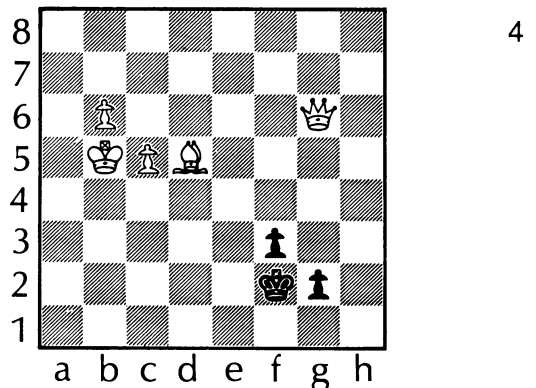
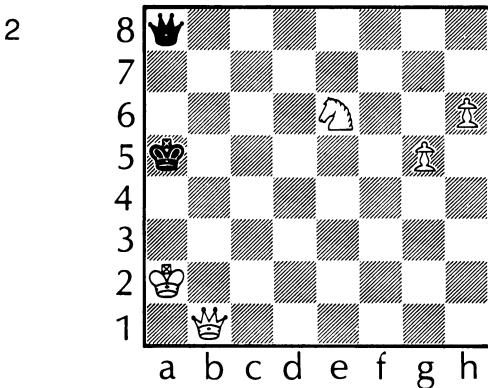
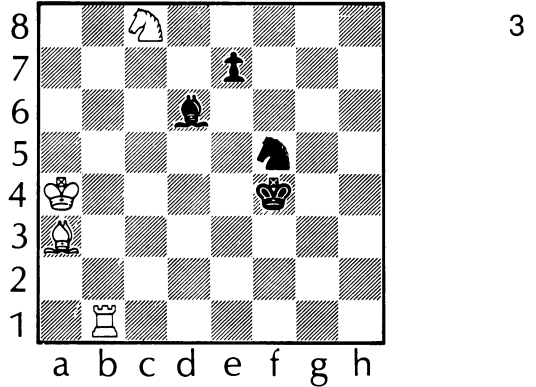
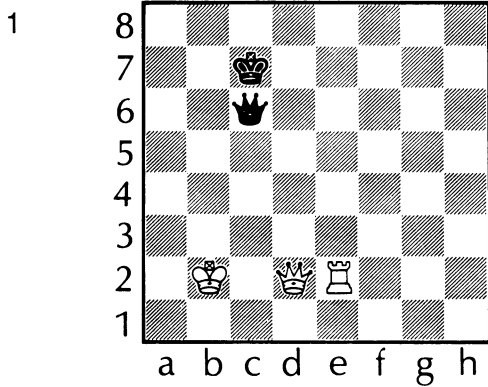


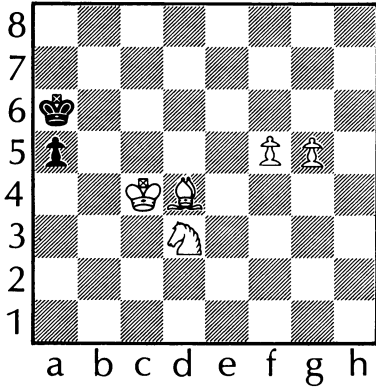


En este caso, intenta cambiar el máximo de piezas. Procura, no obstante, que el material restante sea suficiente para dar mate.

Aquí: **1. Td2 × d8 + Tc8 × d8**
2. Td1 × d8 + Re8 × d8
 y las Blancas ganarán fácilmente con su Dama de ventaja.

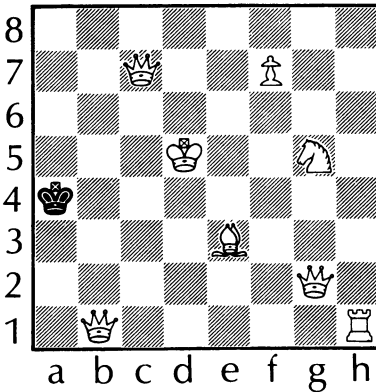
● ¿Cómo te prepararías un final de partida fácil?



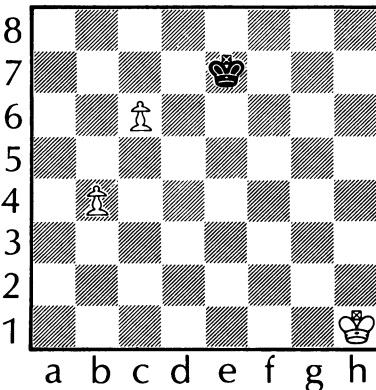


Es necesario que los transformes en Dama (o en otras piezas).

Aquí es inútil complicarse la vida: ¡lanza tus peones blancos a Dama!



Pero no es necesario exagerar: aquí tenemos una posición típica de principiantes. Las Blancas se divierten «haciendo Damas». La próxima Dama les será fatal: f7-f8 = D y esto es ¡AHOGA-DO! ¡Da rabia hacer tablas en esta posición!

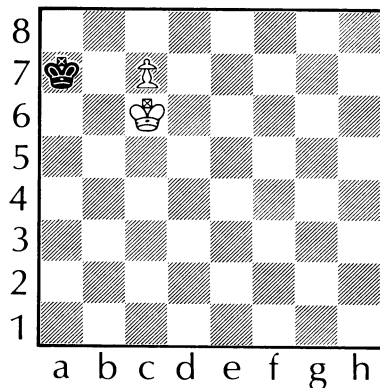
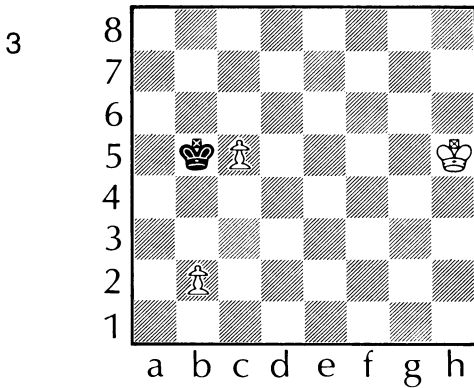
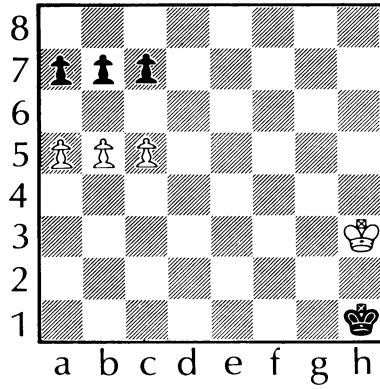
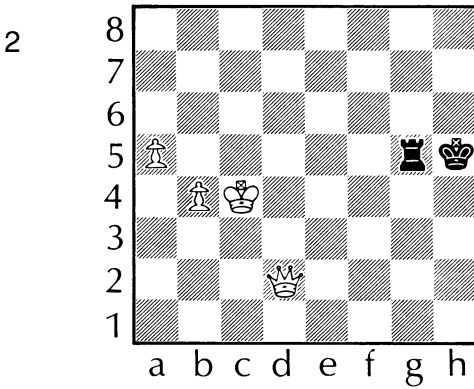
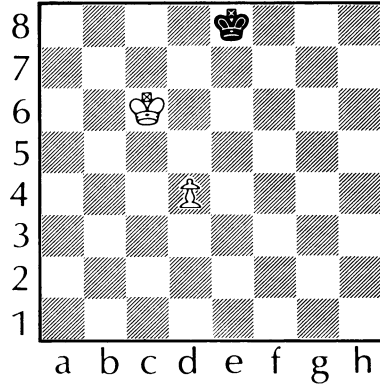
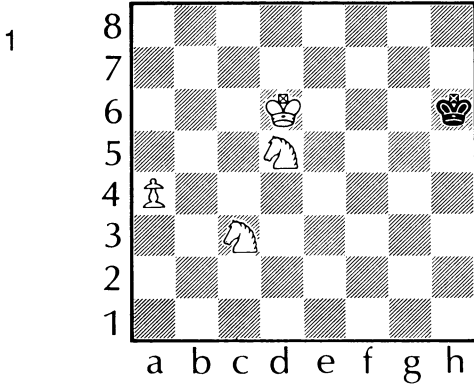


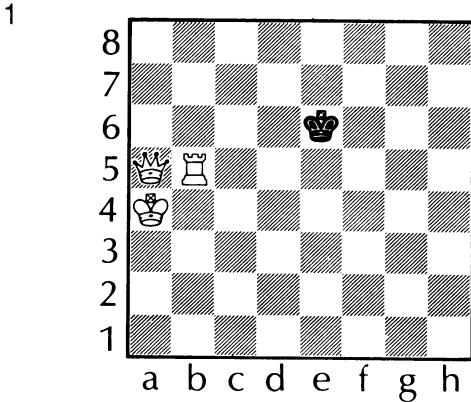
Atención: No lances tus peones sin importar cómo. No los envíes «a solas». Ayúdalos con tus piezas y, si llega el caso, con tu Rey.

Si es posible envía varios: ellos se defenderán el uno al otro.

Aquí es necesario jugar b4-b5: ¡avanzar el peón c6 en solitario sería entregarlo al Rey negro!

● Indica cómo terminarías fácilmente las partidas siguientes.

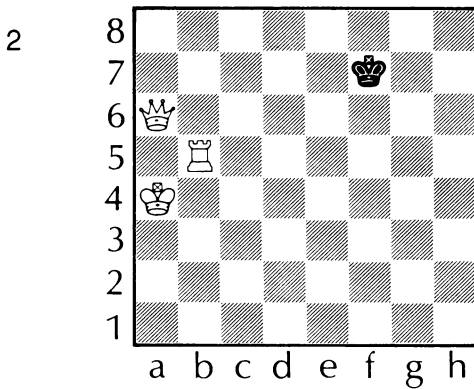




LA JUGADA DE LA ESCALERA

Imagínate que las filas o las columnas del tablero son los peldaños de una escalera..., una Dama o una Torre sobre un peldaño y el Rey contrario ya no puede apoyarse allí..., ¡es suficiente hacerle subir o bajar la escalera justo hasta el extremo donde la muerte le espera!

El Rey negro está en el 6.º peldaño de la escalera: Da5-a6 + y el Rey negro debe subir al 7.º peldaño: Re6-f7 (véase diagrama 2).

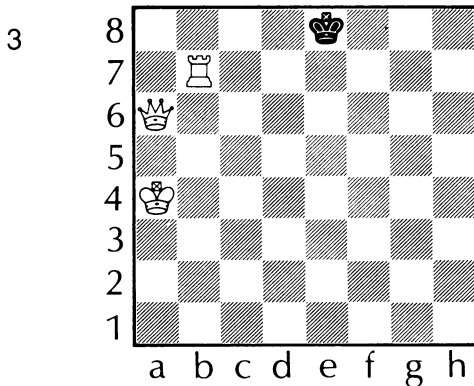


Ahora no es necesario mover la Dama ya que ella impide al Rey negro descender la escalera. Y la Torre va a la caza del Rey:

Tb5-b7 +

por lo que está obligado de nuevo a subir:

Rf7-e8 (véase diagrama 3)



Ahora que la Torre impide descender al Rey, no es necesario moverla.

La Dama, que no sirve para nada más, dará el golpe de gracia:

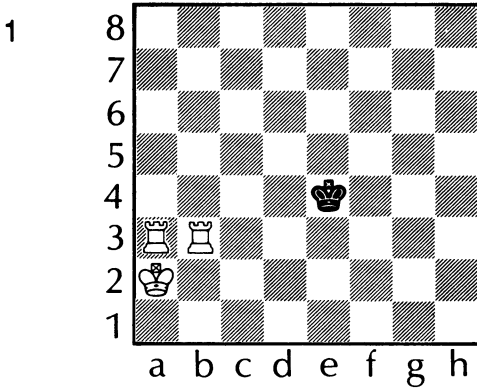
Da6-a8 ≠

● *Entrénate sobre tu tablero.*

Rey contra dos Torres — 87 —

Sigamos con la «jugada de la escalera».

Si las Negras se defienden mal, es fácil dar mate:

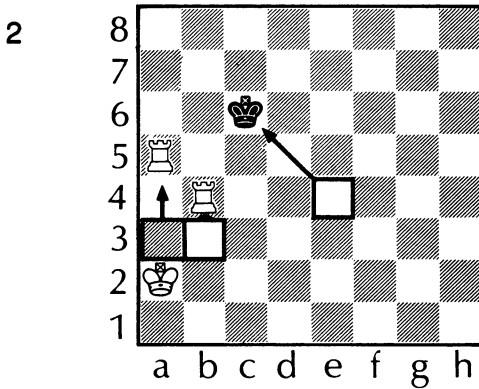


1. Tb3-b4 + Re4-e5
2. Tb3-a5 + Re5-e6
3. Tb4-b6 + Re6-e7
4. Ta5-a7 + Re7-e8
5. Tb6-b8 ≠

Pero las Negras pueden atacar...

Partiendo de la misma posición que arriba:

1. Tb3-b4 + Re4-d5
2. Ta3-a5 + Rd5-c6 (confróntese con el diagrama 2).

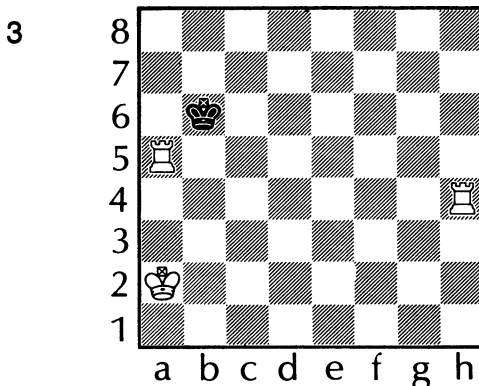


En esta nueva posición, poner la Torre b4 en b6 sería un grave error (Rc6 × b6): es necesario situarla sobre el 6.º peldaño, ¡pero no en seguida!

3. Tb4-h4 (preparando Th4-h6).

Por desgracia, las Negras aún pueden atacarte:

3. ... Rc6-b6 (véase diagrama 3).



¡Todavía no puedes colocar la Torre h4 sobre el 6.º peldaño porque el Rey negro tomaría la Torre a5! Es necesario mover esta última, pero teniendo cuidado de dejarla sobre su peldaño para que el Rey no se escape. Pon igualmente atención a que ella no obstaculice la subida de la otra Torre.

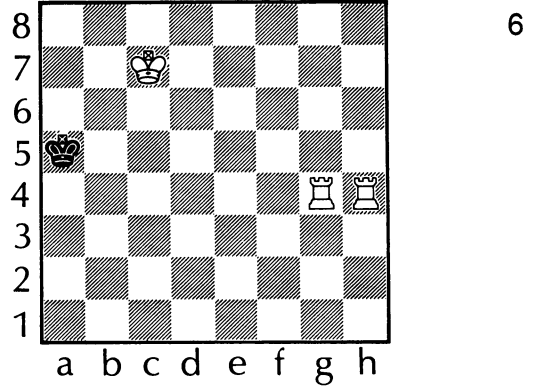
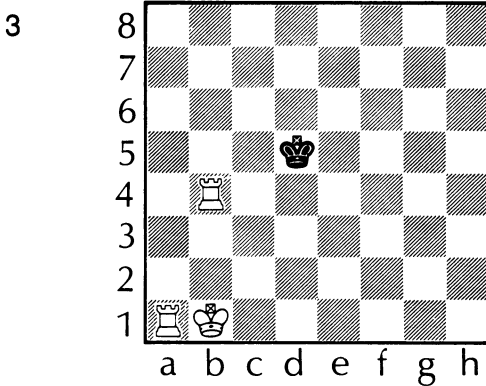
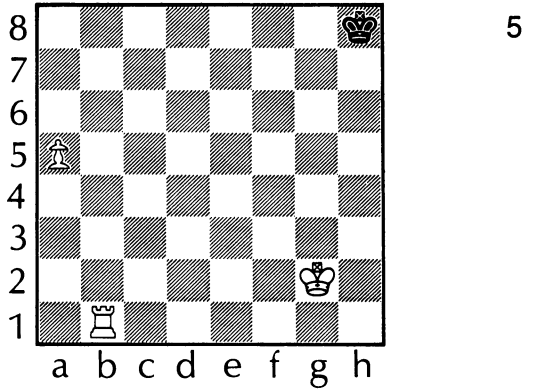
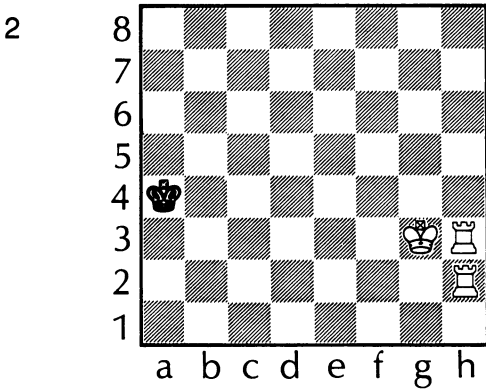
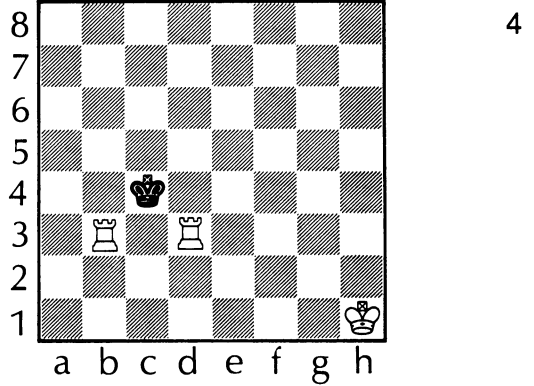
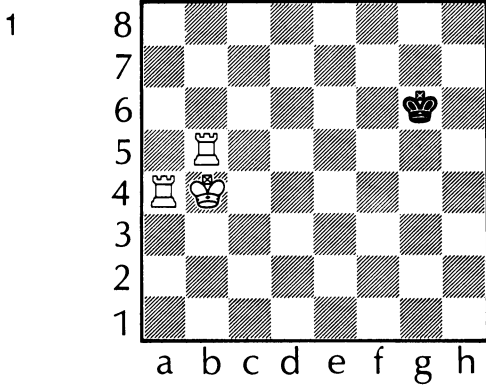
4. Ta5-g5

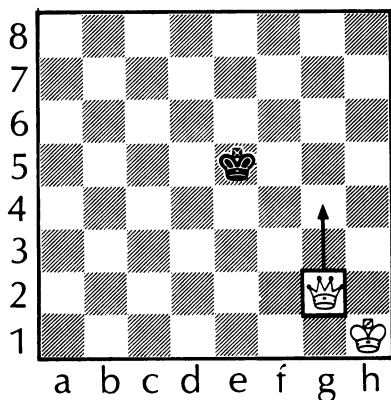
Y el Rey no puede evitar la «jugada de la escalera»:

4. ... Rb6-c6
5. Th4-h6 + Rc6-d7
6. Tg5-g7 + Rd7-e8
7. Th6-h8 ≠

Rey contra dos Torres — 88 —

● Tú tienes las Blancas: ¿cuántas jugadas hacen falta para matar al adversario? Intenta preverlo sin mover las piezas.



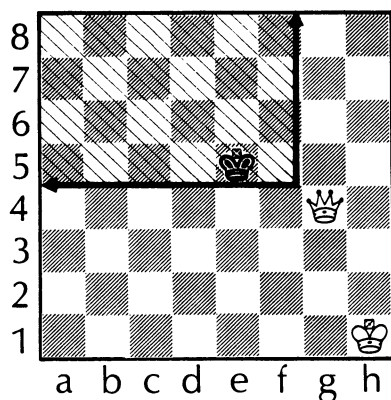


Un primer consejo: es inútil hacer «jaque-jaque-jaque-jaque...», pues esto no sirve para nada.

FASE I: Encierras al Rey adversario en el «rectángulo de la muerte», ¡del que jamás deberá salir con vida!

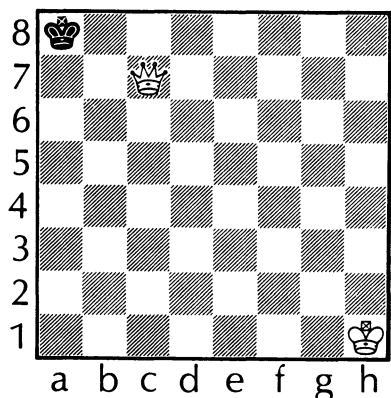
Para ello, juegas tu Dama a un salto de Caballo del Rey negro:

1. Dg2-g4



FASE II: Mira bien este «rectángulo de la muerte», a cada jugada debes intentar estrecharlo en una de las dos direcciones indicadas por las flechas para «aplastar» poco a poco al Rey negro. ¡Jamás le dejes salir del rectángulo!

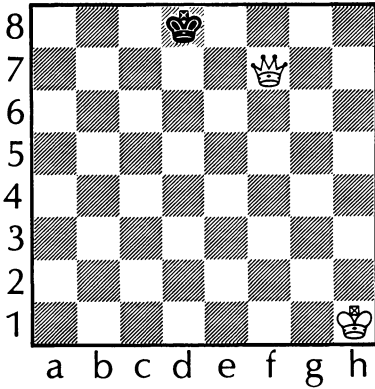
1. ... Re5-d6
2. dg4-f5
(el rectángulo se estrecha en las dos direcciones a la vez).
2. ... Rd6-e7
3. Df5-g6 Re7-d8
4. Dg6-f7



¡ATENCIÓN! Tu rectángulo debe comprender siempre **al menos dos casillas** para que tu adversario pueda jugar, ¡si no, estará AHOGADO! Por ejemplo, sería malo jugar:

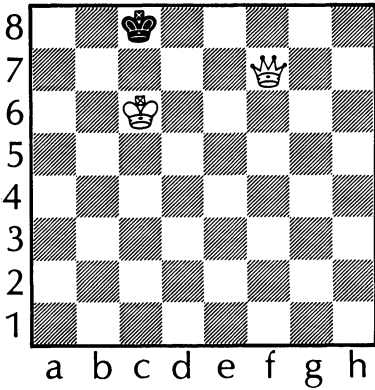
4. ... Rd8-c8
5. Df7-e7 Rc8-b8
6. De7-d7 Rb8-a8
7. Dd7-c7 AHOGADO.

Rey contra Rey y Dama — 90 —



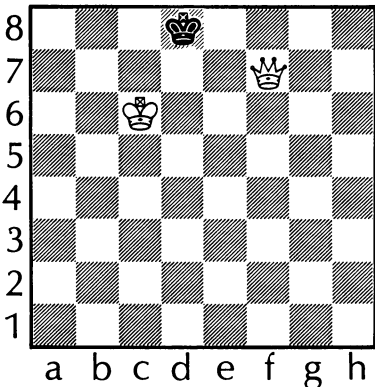
FASE III: ¡Comienza después de que el Rey negro toca el borde del tablero! Mientras tanto tú traes tu Rey cara al Rey adversario:

- | | |
|-----------|--------------------|
| 4. ... | Rd8-c8 |
| 5. Rh1-g2 | Rc8-b8 |
| 6. Rg2-f3 | Rb8-a8 |
| 7. Rf3-e4 | (y no Dc7 ahogado) |
| 7. ... | Ra8-b8 |
| 8. Re4-d5 | Rb8-c8 |
| 9. Rd5-c6 | |



FASE IV: ¡El cara a cara mortal! Cualquiera que sea el lugar a donde vaya el Rey negro, ¡un «beso de la muerte» terminará la partida!

- | | |
|--------|--------|
| 9. ... | Rc8-d8 |
|--------|--------|



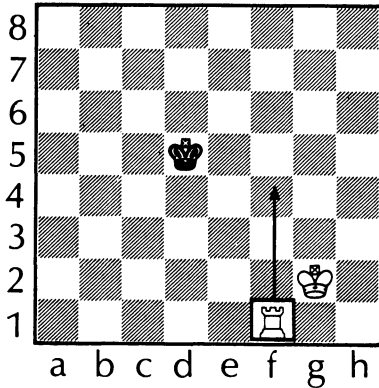
POSICIÓN FINAL

- | | |
|-----|--------------|
| 10. | Df7-d7 mate. |
|-----|--------------|

● ¡Entrena con tu tablero!

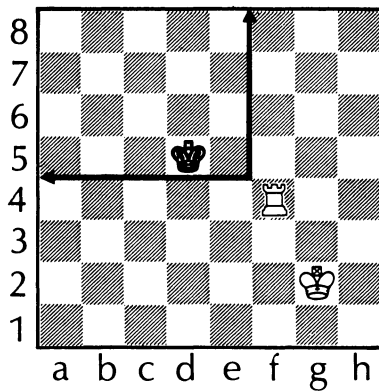
Rey contra Rey y Torre — 91 —

Es un poco los mismos pasos que anteriormente.



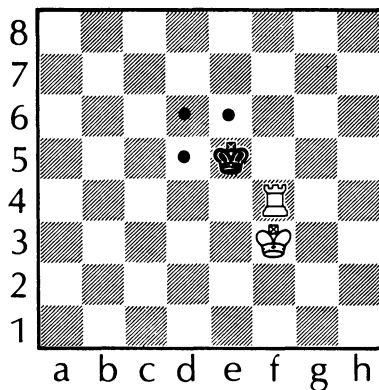
FASE I: Encierras al Rey negro en el famoso «rectángulo de la muerte».

1. Tf1-f4



FASE II: ¡La dificultad suplementaria procede del hecho de que el Rey adversario puede atacar a la Torre!

1. ... Rd5-e5
Tu Rey debe, pues, acompañar a tu Torre para defenderla:
2. Rg2-f3

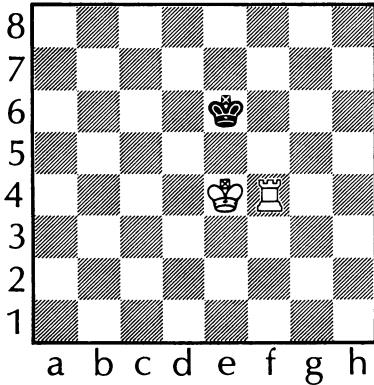


FASE III: En la posición obtenida hay ahora tres posibilidades:

- O bien el Rey negro va a d5 y tú estrechas el rectángulo normalmente con Tf4-e4 (la Torre está aún defendida por su Rey).
- O bien el Rey negro va a d6 y estrechas otra vez el rectángulo con Tf4-f5.

Rey contra Rey y Torre — 92 —

● O, en fin, las Negras juegan: 2. . . . Re5-e6 para impedir el estrechamiento del rectángulo:



- si juegas Tf4-f5, él te captura;
- si juegas Tf4-e4, él sale del rectángulo.

¡En este caso debes jugar tu Rey cara al Rey adversario para impedirle regresar!

3. Rf3-e4

Se dice que el Rey blanco **coge la oposición**. Gracias a esta oposición se puede hacer recular al Rey en el rectángulo de la muerte.

Continúa así, haciendo recular al Rey negro **estrechándole el rectángulo o cogiéndole la oposición**:

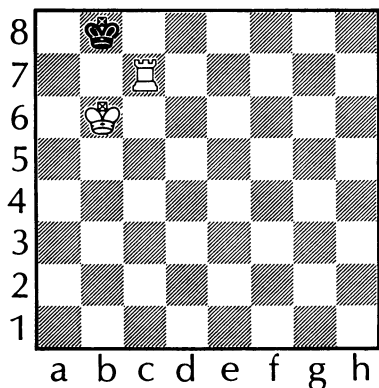
3. . . . Re6-e7 (si 3. . . . Re6-d6, 4. Tf4-f5)
4. Re4-e5 Re7-d7
5. Rf4-f6 Rd7-e7

Una nueva posición interesante: ¡no puedes ni estrechar el rectángulo ni tomar la posición! ¡Bien!, espera tranquilamente que esto pase haciendo una **jugada de espera** con tu Rey (atención, sin embargo, a que quede protegiendo a la Torre)... ¡A la jugada siguiente todo irá mucho mejor!

6. Re5-f5 Re7-d7; 7. Tf6-e6 Rd7-c7; 8. Rf5-e5 Rc7-d7; 9. Re5-d5 Rd7-c7; 10. Te6-d6 Rc7-c8; 11. Rd5-c6 Rc8-b8; 12. Td6-d7 Rb8-a8 (si 12. . . . Rb8-c8; 13. Rd6 esperando).

¡**ATENCIÓN!**: No olvides que el «rectángulo de la muerte» debe comprender siempre al menos dos casillas (a causa del ahogado).

13. Td7-c7 (y no Td7-b7 ahogado); 13. . . . Ra8-b8; 14. Rc6-b6 (oposición).



FASE IV: Aquí estás en la posición característica de este final.

Como les toca jugar a las Negras es fácil:

- 14. ... Rb8-a8
- 15. Tc7-c8 mate

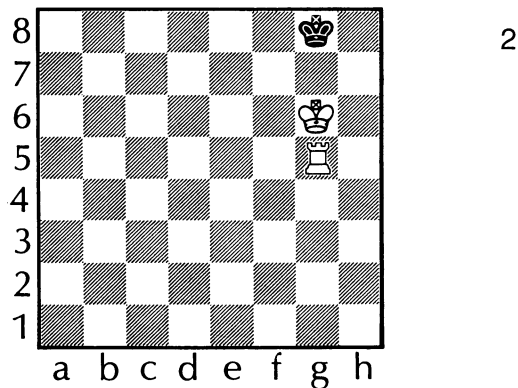
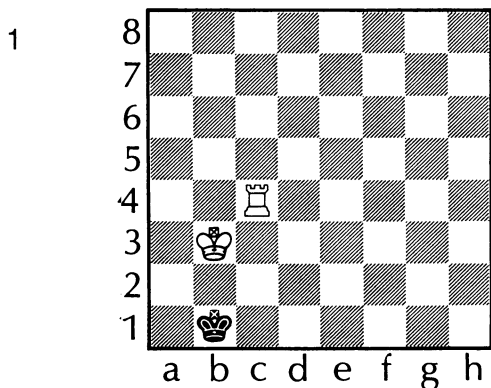
Imagina que en la misma posición le toca jugar a las Blancas... No deben dejar escapar al Rey negro:

- 14. Tc7-c5 (o no importa sobre qué otra casilla de la columna c)
- 14. ... Rb8-a8
- 15. Tc7-c8 mate

● *Entrénate con tu tablero.*

● *En el método indicado precedentemente, ¿cuáles son las cuatro grandes elecciones posibles que tienes a tu disposición para jugar?*

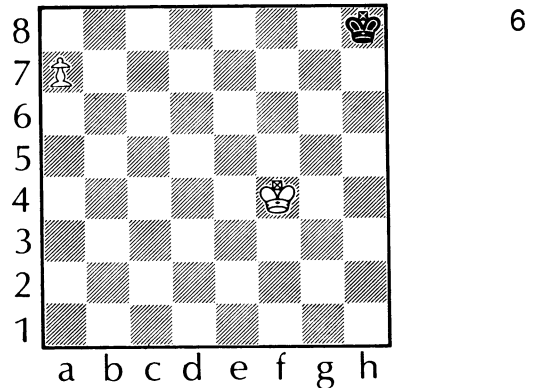
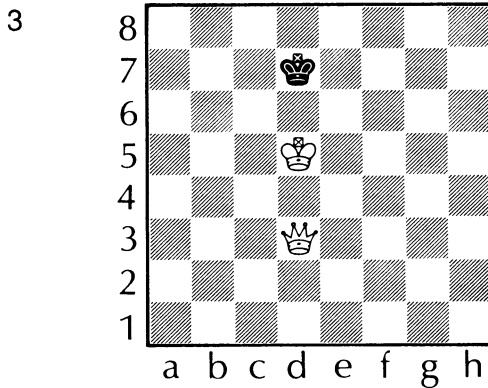
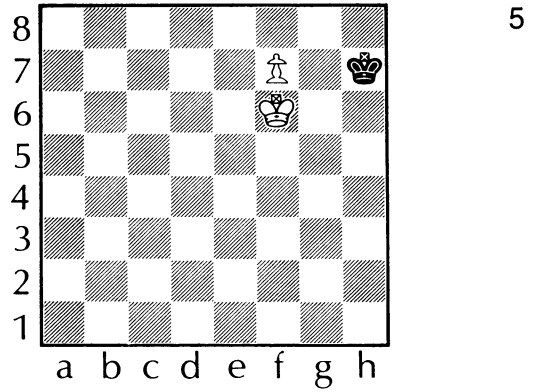
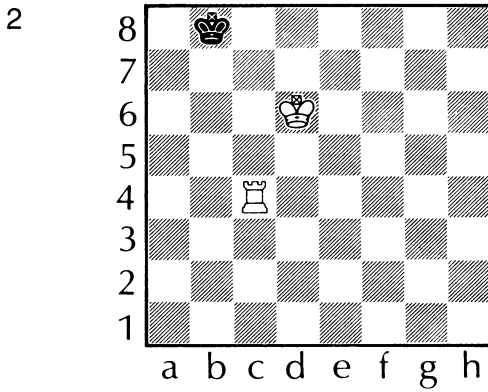
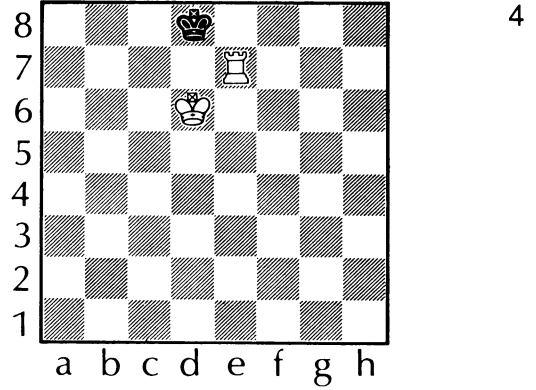
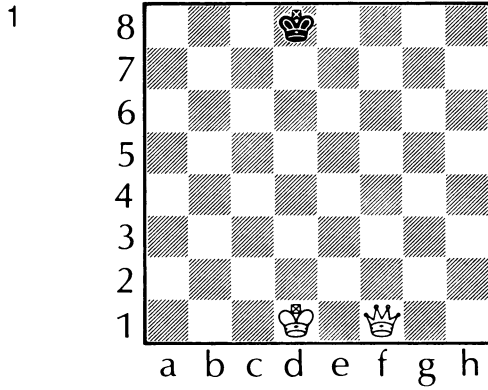
● *¿Cuántas jugadas son necesarias para dar mate a tu adversario en las posiciones siguientes?*



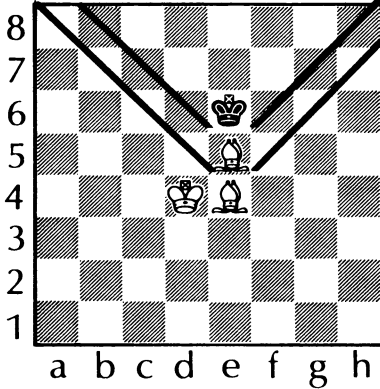
2

— Rey contra Rey y Torre o Dama — 94 —

● *El mismo ejercicio.*



1

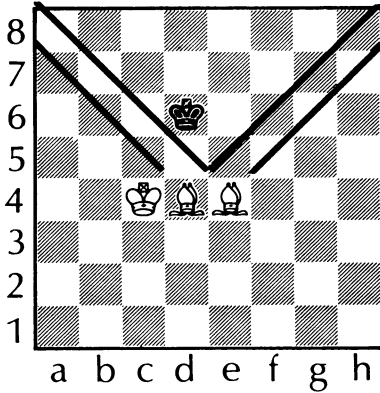


FASE I: Es necesario que rechaces al Rey adversario al borde del tablero.

Para ello debes utilizar los Alfiles (como barrera) y tu Rey. Éste sirve:

- bien para defender a tus Alfiles,
- bien para tomar la oposición para rechazar al adversario,
- bien para hacer una jugada de espera.

2

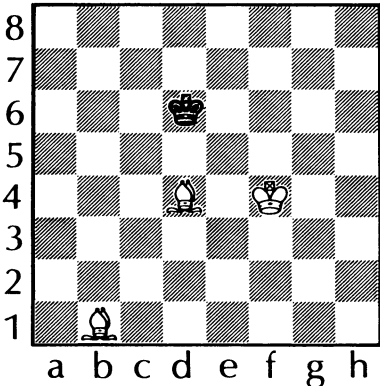


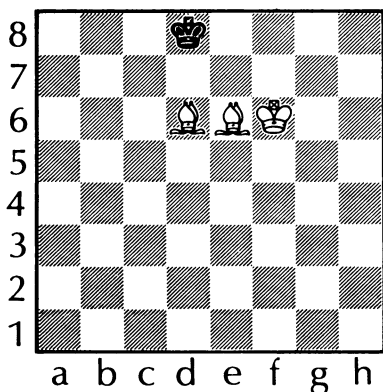
Mira bien las dos posiciones de al lado. Son características y debes memorizarlas. Los Alfiles forman bien una barrera vertical (diagrama 1) o bien una barrera horizontal (diagrama 2).

Aquí tienes un ejemplo:

- | | |
|---|--------|
| 1. Ab1-e4 (barrera horizontal) | Rd6-e6 |
| 2. Ad4-e5 (barrera vertical) | Re6-e7 |
| 3. Ae4-d5 (barrera horizontal) | Re7-d7 |
| 4. Rf4-f5 (prepara la defensa de los Alfiles) | Rd7-e7 |
| 5. Ad5-e6 (barrera vertical) | Re7-d8 |
| 6. Ae5-d6 (barrera horizontal) | Rd8-e8 |
| 7. Rf5-f6 (se prepara para la fase siguiente) | |
| 7. ... | Re8-d8 |

3





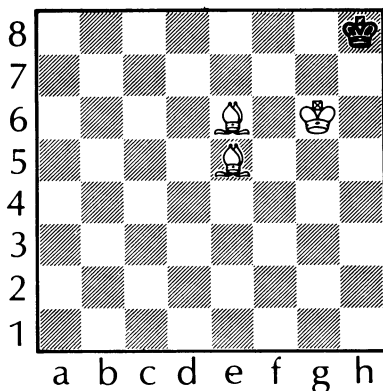
FASE II: Hemos llegado a la posición característica del final: el Rey contrario está en la banda (borde del tablero), prisionero de los dos Alfiles y del Rey.

Te queda cazar al Rey negro en el rincón que se encuentra del lado de tu Rey.

¡No lo dejes escapar!

¡Cada vez que vayas a hacer una jugada, piensa en el ahogado! En este final de partida existen multitud de ahogados posibles.

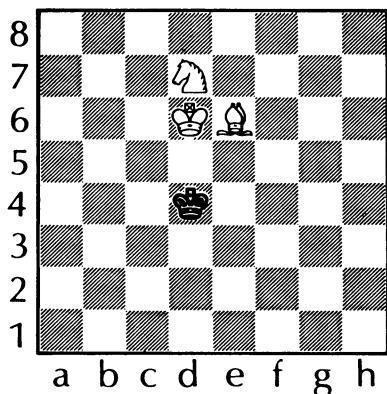
8. Ad6-e5 (jugada de espera) Rd8-e8
9. Ae5-c7 (fuerza al Rey negro a aproximarse al rincón donde encontrará la muerte)
9. ... Re8-f8
10. Ae6-d7 (el mismo plan) Rf8-g8
11. Rf6-g6 (oposición impidiendo la fuga del Rey negro)
11. ... Rg8-h8
12. Ac7-d6 (y no Ad7-e6 ¡ahogado!)
12. ... Rh8-g8
13. Ad7-e6 Rg8-h8
14. Ad6-e5 mate



Fíjate en la posición final (al lado). ¡No la olvides!

● *Entrénate con tu tablero. ¡Pon atención, pues no es tan fácil como parece!*

— Rey contra Rey-Caballo-Alfil — 97 —

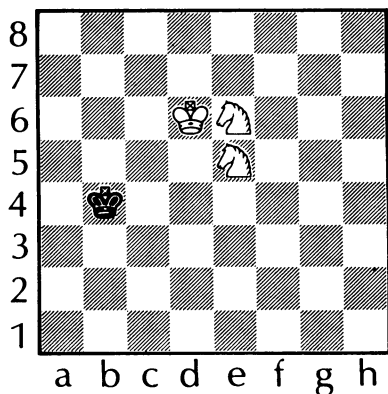


Este final es muy complejo y sería difícil explicártelo completamente aquí, y de todas maneras no lo utilizarías con frecuencia.

Este final lleva igualmente dos fases:

FASE I: Rechazar al Rey negro contra el tablero.

FASE II: Obligar al Rey negro a dirigirse al rincón del mismo color que tu Alfil. Aquí, tu alfil es «blanco» (es decir, que se desplaza sobre las casillas blancas), y tú no puedes dar mate al Rey negro más que en las casillas **a8** o **h1**.

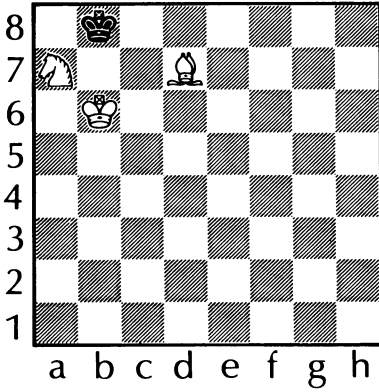


Con dos Caballos es prácticamente imposible salvo que el adversario tenga muy buena voluntad (¡y necesitará mucha!) o que le quede un peón, ¡pero entonces esto es muy complicado!

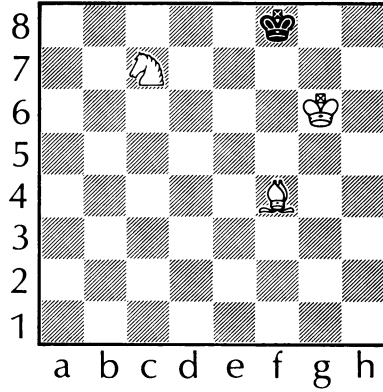
Prueba... Aun haciendo las peores jugadas negras, no es fácil a causa de las posiciones intermedias de ahogo.

● Intenta dar mate a tu adversario lo más rápido posible.

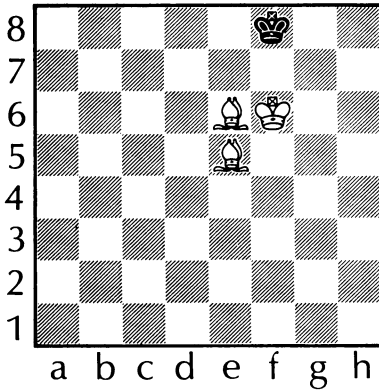
1



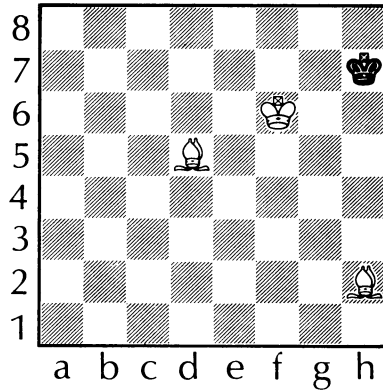
4



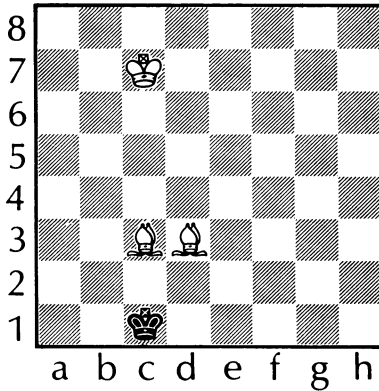
2



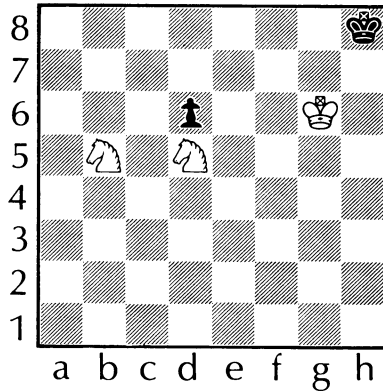
5



3



6



APÉNDICE

–¡Bien, espero que sabrás terminar tus partidas!

–Sí, he comprendido.

–Practica un poco con tus compañeros y más adelante te enseñaré otras muchas cosas.

–¿Con otro libro?

–Sí, te enseñaré a perfeccionar la técnica.

–Gracias, me gusta hacer jaque y mate.

–¡Hasta pronto, Jerónimo!

Respuestas y comentarios

PARTE I

1. 64 casillas — Blanca — Blanca — Color inverso del anterior.

Observaciones: Toda la presentación del tablero se podrá hacer como una lección de matemáticas. Partiendo de un cuadrículado cualquiera, se enseñará a los lectores a construir este caso particular. Una vez dada esta noción, se podrá enseñar a los lectores diferentes tableros existentes y pedirles que expongan sus observaciones. Ello les permitirá deducir las principales propiedades del tablero (simetría, orientación) e introducir el vocabulario.

2. A b7, B a4, C h7, D h1, E f5, F f7, G e3, H d1 — una columna: 8 casillas.

Cada vez que surja un nuevo problema de anotación (fichas 2, 3, 7) podrá ser utilizado el mismo método de búsqueda. Durante el examen de los tableros algunos notarán la presencia de cifras y letras sobre ellos: «¿Para qué puede servir?». Cuando hayan adivinado que se trata de «identificar las casillas», se les pedirá que imaginen un CÓDIGO. Los códigos propuestos por los niños en seguida serán examinados y discutidos (ventajas, inconvenientes, etc.). Se enseñará así a los niños a descubrir el código empleado.

Para entrenar a los niños en el conocimiento de las casillas, se harán numerosos juegos introduciendo codificaciones y decodificaciones (del tipo de «batallas navales», o «adivinar una posición»).

3. 8-4-8-5 — Ad7 — Be3.

4. Negras: Rf7, Da4, Tg3, Cd6, b7, c7, h5.

Al principio los niños, sobre todo si son pequeños, podrán examinar libremente el material. Puede ser interesante mostrarles (por ejemplo, en foto) otros tipos de juegos que los utilizados habitualmente. Se podrá igualmente hacer observaciones concernientes a la historia del ajedrez.

Los niños pueden codificar una posición, y hacerla decodificar (en un tablero) por un compañero.

Se puede jugar a la «posición desconocida», que los niños deben reencontrar planteando preguntas.

Para sortear el color de cada uno de los jugadores, se presenta al adversario los dos puños cerrados, conteniendo en uno un peón negro y en el otro un peón blanco.

En un torneo de ajedrez el color va impuesto; el árbitro dispone que cada jugador tenga tantas veces las Blancas como las Negras, y en alternancia.

5. El Rey negro puede ir a f7, g7, h6, h5, g5, f5, f6. 15 jugadas; el trayecto más corto es c8-d8-e7-f6-g6-h6. El Rey negro puede ir a f7, e7, e6, e5, f5, g5.
-

-
6. El Rey negro podría capturar: la Torre d3 o el Alfil b2 —el Rey blanco puede capturar el Alfil f3, no puede capturar la Torre porque «tocaría» al otro Rey— Re3 en e4, y no en d4. Partiendo de una posición compleja, hacer que efectúen un itinerario al Rey para que coma todo lo que haya sobre el tablero. No olvidarse de poner una «trampa» (una pieza defendida por su Rey).
En esta fase no se ocuparán de los Reyes que «pasen» por un jaque.
Se hará que los niños encuentren por qué es imposible que un Rey se coma a otro.
7. La séptima jugada de las Negras es imposible, porque los dos Reyes se tocan.
Los jugadores de ajedrez tienen la costumbre de utilizar una anotación llamada «abreviada». Ellos no anotan la casilla de salida, cuando no hay ambigüedad. Así la partida ofrecida se anotaría:
1. Rg1, 2. R × f1 Rc7, 3. Re1 Rd6, etc.
Los niños pueden poco a poco emplear esta simplificación natural, pero al principio la anotación completa presenta dos ventajas: por una parte entrena a los niños al conocimiento de las casillas, por otra, ellos tendrían dificultad, sin la casilla de salida, para decodificar una jugada.
8. Puede ir a 14 casillas.
La Torre blanca puede ir a: c5, d6, d7, d8, d4, d3, e5, f5, g5; en d3 captura al Alfil, en g5 captura a la Torre pero queda atacada ella misma por el Rey negro. Así pues, la mejor jugada es: Td5 × d3 (otras anotaciones usuales son: T × d3 o, igualmente, T × A). La Torre blanca puede capturar el peón, el Alfil o la Dama negras.
En una posición dada, se buscará «cuántos movimientos» necesita la Torre para ir de ... a ...
A propósito de estos «desplazamientos», son posibles muchos aprovechamientos numéricos y geométricos.
9. El Alfil blanco puede ir a a2, b3, d5, e6, b5, d3, y e2 o captura la Torre negra (Ac4 × e2), que es lo más interesante.
El Alfil blanco puede capturar la Torre (b7) o el Caballo (a2).
10. La Dama blanca puede ir a: a7, b6, a5, b5, a3, b4, c4, d4, d5, e5, d6, e7, f8, c6, c7. En las casillas b6, d6, a5, e5, ella se haría comer por el Alfil. Su mejor jugada es: Dc5 × c7, porque si ella capturara el Caballo sería comida por el Rey.
La Dama blanca puede capturar la Torre (c2), el Alfil (h3) y el Caballo (h8). Si captura la Torre, será comida por el Rey.
No se dejará a los niños jugar demasiado tiempo con las piezas (incluso quitando el Rey) en tanto que el objetivo del juego (el jaque y mate) no haya sido explicado. No es necesario dejarles creer «que no hay que comérselo».
11. Esta jugada es preferible porque permite ganar una pieza. En las dos primeras jugadas propuestas, las Blancas capturan igualmente una pieza pero pierden la Dama a la jugada siguiente:
-

si Db7 × b1 ... Tf1 × b1; si Db7 × h7 ... Rg8 × h7; — Rc6 × d5 o Ad1 × g4 o Ta2 × g2 — De2 × b5 o De2 × g4 o Ta1 × h1.

Los niños llegan generalmente a pensar sobre los mismos diagramas (así es como se llama a los dibujos de los tableros con las piezas). No se vacilará en dejar a los que lo deseen el poner la posición sobre el tablero.

De todas maneras, para no cansar a los niños, es necesario alternar las sesiones de «explicación» y las sesiones de «juego».

12. Ah2-4, Rd6-d7, Td1-a1 — el Alfil en c6, la Torre en e2.
Diferenciar bien el «ataque» y la «captura». Atacar es amenazar con capturar.
 13. Ac6 — c6 — Aa5 (ta6), Tg8 (Aa2), Ta8 (Ta6), Ah5 (Rh4).
 14. Af1-b5 — Tg1-d1 — Aa2-d5 que ataca a dos piezas a la vez — Rg4-f5 — Aa2-b1, la Torre ataca al Alfil — Tb3-f3 atacando al Rey negro.
 15. El Rey — Tb3-b8 +, Af1-b5 +, Dh2-h8 +, Dh2-h5 +, -Ag4-h5 +, Ag4-d7 +, Te2 × e4 +.
 16. Af3-c6 + — Th3-c3 + — Ta5 × d5 + — Da2 × e6 + — Te2 × e7 + — Ah2-g1 +.
En este último caso, no es la pieza movida la que da el jaque, sino la que se descubre.
Si los niños no han comprendido, es necesario no continuar. Lo mismo cabe decir para las siguientes posiciones.
 17. Rc4 × b4 + — Ae4-c6 mate — Tb5 × b8 mate.
El jaque a la descubierta y el jaque doble son unas armas temibles en el curso de una partida.
 18. Tc8, las Negras juegan — Dh5 N — Th5 B — Dh1 N — Tc8 B — Af5 y Th1 N.
Observación: los jugadores de ajedrez cambian la locución «juegan las Negras» por la expresión «tiran las Negras».
 19. e3, e1 — b1, c1, b2 — c5, d7 — d5, d3, e3, f4 — c5 — c6, c5.
● En la corrección de estos ejercicios, explicar bien a los niños por qué el Rey no puede ir a las otras casillas.
Para todos los ejercicios de este género se puede hacer colorear o señalar con un símbolo cualquiera todas las casillas atacadas por una pieza enemiga. Las posibilidades dejadas al Rey aparecen entonces por sí solas.
 20. c5 o c7 — e4 es el único caso posible — c4, c6 y d6 — b8, d7 — h4, h6 — h8.
● Se insistirá sobre los casos en los que se puede capturar la pieza que toca al Rey, y en los que no se puede. En el diagrama 1 el Rey puede capturar el Alfil. En el diagrama 6 no puede capturar la Dama porque se pondría en jaque.
-

21. El Rey no puede ir ni a a7 (estaría en jaque por la Torre a2) ni a b8 (estaría en jaque por el Alfil d6), por lo tanto, no puede jugar más que: Ra8-b7.

Observación: cada vez que se esté en jaque, es necesario examinar todas las posibilidades de parada y escoger la más ventajosa.

22. Tb5, Rh5-h4 — Ae4, Te1 × e4 — Tc6, Aa1-f6 — De4, Rb1 × a2 — Ad7, Td1 × d7 + o Tg8-g4 o Rh3-g3 — Ta8, Ag2 × a8 o Td1-d8.

23. Ta8, Ac1-a3 — De4, Rc4-c5 o Ag7-d4 — Dd1, Rd7-c7 o Ah1-d5 — Tf7, Dc4 × f7 + o Te4-f4 o Rf1-g1 o Rf1-e1 — Dc6, Af3 × c6 o Af4-c7 o Rc8-b8 — Ta4, no es posible ninguna respuesta blanca.

● Se puede, sin insistir, hacer escoger la mejor manera de parar el jaque. Por el contrario, es necesario insistir en el hecho de que está prohibido hacer otra jugada que aquellas que paren en la jugada siguiente la puesta en jaque.

24. Tc6-c8 + — Ae6-d5 + — Tb1-b8 + — Ta4-a8 +.

● Se señalará la importancia de la palabra «y» en la expresión «jaque y mate». Se remarcará bien que después que el Rey está «jaque y mate», hay una pieza que da el «golpe de gracia» sobre la casilla donde se encuentra el Rey. Es esta pieza la que «da el mate».

Analizar bien por qué los otros jaques no dan el mate: siempre queda una posibilidad.

Señalar en el diagrama 4 que las Negras tienen mucho más material que las Blancas y que por lo tanto pierden.

25. El Alfil c6. — Vuelvo a colocar todo en su sitio y le digo a mi adversario que no puede capturar mi Torre porque se pone en jaque de mi Alfil; él entonces hace otra jugada. — La misma observación: no puede capturar mi Dama, porque ante todo debe parar el jaque del Alfil blanco.

26. Para ganar la partida es necesario poner al Rey contrario jaque y mate.

Tc2-a2 + — Ab1-e4 + — Ra4-b4 + o Ra4-b3 + — Te2 × e8 + — Dg2-g4 + o Dg2-h3 + pero no Dg2-h2 + — Dh2-c7 +.

● Se reencontrarán numerosas veces los mismos tipos de mate. Se trata de imprimir a los niños estos tipos de finales de partida que serán explicados o desarrollados más tarde.

Es necesario observar, en el diagrama 6, que sería absurdo jugar: D × Ah7, porque había un mate posible.

27. Sí (Tf1) — Ad6 × h2 — Td3-d8 — Ra8 × b8 — Tf1-f5 — sí (Dg5).

● Después de que los niños hayan jugado, convendrá verificar que hay jaque mate en el final de la partida.

En general, los jugadores de ajedrez «abandonan» cuando su posición es desesperada.

rada, esto forma parte de la deportividad. Con los principiantes conviene continuar la partida justo hasta el final, porque los finales de partida son muy educativos.

28-29. Db3, Ad1 × b3 o Ad1-f3, no — Ta8, Ah1 × a8, no — Th7, sí — Te6, Ab5-c6, no — Df7, Re8-d8, no — Dg3, sí — Dg7, Tb7 × g7, no — Ac6, sí — Td2, Rd7-e8 o Ah6 × d2, no — Ta7, sí — Ad5 y Ta1, ¡sí! — Ab3, sí porque el Alfil blanco está clavado (véase ficha 31).

● Continuar insistiendo sobre la pieza que «da el mate», está claro que está ayudada por las otras, pero es ella la que termina. Si los niños comprenden bien este punto, podrán asimilar fácilmente la noción de ahogado.

30. Ganar la partida es «hacer jaque y mate».

Tf1-h1 + — Ag8-f7 + — Td1-d8 + (el Rey no puede capturar esta Torre porque se pondría en jaque por el Alfil h4) — Tc2 × c6 + — Db5 × g5 + — Aa3-d6 + (el jaque es dado a la descubierta por la Torre, mientras que el Alfil va a controlar la casilla de escape que tiene el Rey).

● Enseñar bien que no es necesario prohibir «tocar» al Rey contrario para dar mate, a condición de estar defendido por otra pieza.

31. Las Blancas no tiene el derecho de comerse la Dama, porque se ponen en jaque por el Alfil — No se puede jugar Ae6 × a2, porque se pondría en jaque de la Torre — Ta2-g2, Ad1-b3.

La clavada es utilizada a menudo en los ataques.

32. Ag6-f5 — mate (Ta8) — mate (Ag2) — Ag2-c6 (serán mate a la jugada siguiente por T × A).

En las dos últimas posiciones, las Negras no están mate aunque no pueden mover el Rey (no están en jaque en la casilla donde se encuentra su Rey). Pueden jugar su Alfil (diagrama 5) o bien su Torre (diagrama 6).

33. Mate (Dg2) — ahogado — ahogado — mate (Th1).

● Esta noción es difícil, y es por ello que ha sido introducida con numerosos ejercicios preparatorios. Para los niños, el Rey está prisionero y por lo tanto han ganado.

34. Ahogado — ahogado — mate — Por ejemplo: Rc6-c5 + descubierto — ahogado — Df7-b7 + o Df7-a7 + que dan el mate.

En el último diagrama: el Rey blanco no puede jugar, no está «jaque y mate» (ni siquiera está en jaque), no está ahogado, porque las Blancas pueden jugar su Alfil.

35. ● No hay más que una página o dos de este género en este libro, pero numerosos ejercicios de este tipo se pueden hacer a modo de entrenamiento.

La construcción de problemas planteados por los mismos lectores es siempre un excelente medio de controlar que una noción está asimilada.

Los problemas concebidos por un niño son resueltos en seguida por la clase o por un compañero.

36. Mate (Db7) — ahogado — Ac8-b7 — ahogado — el Alfil juega — mate (Th1).

37. Af8 × h6 — ahogado — ahogado — mate (Db5) — Ah7-g8 — ahogado.

38. El Caballo cambia de color de casilla cada vez que juega — Cc8-a7 Cc8-b6, Cc8-d6, Cc8-e7, Ca1-b3, Ca1-c2, Ch2-f1, Ch2-f3, Ch2 × g4 — Ce5-c6, Ce5 × d7, Ce5-f7, Ce5-g4, Ce5 × f3.

● El Caballo tiene un movimiento particular. En realidad la verdadera definición de su marcha es: siguiendo la diagonal de un rectángulo de 3 casillas por 2 casillas. Esta definición explica la posibilidad de salto, en realidad no es una excepción porque no «pasa» por las otras casillas.

Se puede explicar la marcha del Caballo de numerosas maneras, pero ésta es la más práctica porque el niño en seguida ve directamente la casilla de llegada sin mirar las casillas intermedias.

Enseñar bien que el Caballo pasa por encima de las otras piezas, sin capturarlas. Sólo toma en la casilla donde se coloca.

Hacer numerosos ejercicios en los tableros, esta marcha no es fácil.

39. Ce1-d3-c5-e6-c7-e8 — en c6 y c7 — Ra6, Cd7, Ad5.

En el primer ejercicio son necesarias 5 jugadas como mínimo; se puede llegar en 7, en 9 ..., pero no en 6 ni en 8 ... Todo esto puede ser previsto por los niños en función de los colores de las casillas de salida y llegada.

40. Cd6, cuando se ataca así a dos piezas, se dice que se hace un **tenedor**, Cc6 y Cd8 por ejemplo — Ch1-g3-h5-f4-d5-c3-d1-b2-c4-e5-g6-e7-g8-h6-f5-e3-f1-d2-e4-f6-d7-b8-c6-d4-b5-c7-a8.

● El Caballo también puede dar lugar a numerosas especulaciones de orden matemático. El problema más clásico es conocido por el nombre de «Caballo de Euler», y consiste en hacer recorrer todo el tablero a un Caballo sin pasar dos veces por la misma casilla.

41. He aquí cómo hacer «jaque y mate»:

Ce6-c7 + — Ag4-h5 + — Db2-g7 + (y no Th3 +, porque las Negras no estarían aún mate) — Cd3-b4 + (atención, la Dama blanca no podía dar mate porque estaba clavada) — Db3-b7 + — Ce6 × c7 +.

42. a6-a5, b7-b6, b7-b5, d5-d4, h7-h6, h7-h5.

43. c2-c3, c2-c4, e6-e7 — b3-b4, b3 × c4 — f3-f4, f3 × e4 — b3-b4, e4-e5, e4 × d5, g2-g3, g2-g4. En el último diagrama sólo una jugada de peón es posible: d7-d8.

● El peón d8 debe ser **inmediatamente** convertido en Dama, Alfil, Torre o Caballo. Si el jugador desea una segunda Dama, tomará otra de un juego vecino. Si no es posible, podrá coger una Torre invertida, o incluso poner una gorguera de papel alrededor del peón.

Será necesario enseñar a los niños la inutilidad de hacer 3 o 4 Damas (por el contrario, los riesgos de ahogo aumentan muy peligrosamente).

44. El Rey negro está en jaque y mate, él habría podido jugar igualmente: $b7-b8 = T +$ para dar mate — $a7 \times b8 = D +$ o $a7 \times b8 = T +$.
45. Es necesario hacer «jaque y mate»: $b7-b8 = D +$ — $a6 \times b7 +$ — $f7 \times e8 = D +$ — $c7-c8 = C +$ — $Dg2-g7 +$ — $h2 \times g3 +$.
46. Mate (Td1) — ahogado (el peón está clavado) — $e4 \times f5$ — mate (Th5) — $Ah5 \times d1 +$ única jugada posible — ahogado.
47. $Tc2-c8 +$ — $b2-b3 +$ — $Dd4-f4 +$ — $Aa4 \times c6 +$ — $Dg2-g7 +$ — $h7-h8 = D +$.
48. Se puede tomar $g6 (f5 \times g6)$ pero no $b7$ — las Negras pueden jugar $b4 \times c3$ (o $b4-b3$). Este ejercicio podrá saltarse y explicarse más tarde; no es esencial para el juego.
49. Al principio = 40 — B = 24, N = 24 igualdad — B = 25, N = 3. Las Blancas tienen una neta ventaja y sin embargo si juegan las Negras pierden la partida: $Ah5-f3$ mate.
50. Sí: tú ganas una Torre y no pierdes más que un Alfil. No: tú pierdes una Dama, para ganar una Torre. $Ag6-e8$ defiende a la Torre, porque si las Negras capturan la Torre pierden su Dama.
51. En $b8$ (en $a8$ no sería mate porque las Negras podrían jugar $T \times A$) — en $a8$ — en $g2$; de lo contrario no estaría ahogado porque podría jugar el Alfil.
52. Numerosas soluciones.
53. Las Blancas están sobre las filas 1 y 2, las Negras están sobre las filas 7 y 8 — la Dama blanca está sobre una casilla blanca, la Dama negra está sobre una casilla negra — las Blancas pueden hacer 20 jugadas diferentes, cada peón tiene dos posibilidades, y lo mismo para cada Caballo — la jugada $Dd8-h4 +$ pone al Rey jaque y mate, por lo tanto la partida ha terminado — 1) $e2-e4 e7-e5$ 2) $Cg1-f3 f7-f6$ (esta jugada es mala para las Negras) 3) $Cf3 \times e5 f6 \times e5$ 4) $Dd1-h5 + Re8-e7$ 5) $Dh5 \times e5 + Re7-f7$ 6) $Af1-c4 + Rf7-g6$ 7) $De5-f5 + Rg6-h6$ (el Rey no podía capturar la Dama porque estaría en jaque por el peón) 8) $d2-d4 +$ (a la descubierta) $g7-g5$ 9) $h2-h4 Rh6-g7$ 10) $Df5-f7 + Rg7-h6$ (otra vez no puede el Rey capturar la Dama, porque se pondría en jaque por el Alfil) 11) $h4 \times g5 + +$ (hay «jaque doble», el Rey está en jaque por el peón y por la Torre, no
-

puede parar estos dos jaques a la vez... Las Negras están «jaque y mate», la partida ha terminado).

54. No es necesario dar respuestas.
55. Sí, el Rey blanco puede hacer el enroque largo, el Rey negro no puede hacer el enroque corto (pasaría por un jaque en f7), por el contrario puede hacer el enroque largo (la Torre pasa por un jaque pero esto no está prohibido). El Rey Blanco no puede hacer el enroque corto porque la Torre se ha movido.
— Todos los enroques blancos son imposibles por el momento porque el Rey está en jaque, 0-0 negro es posible — los dos enroques blancos son posibles, los dos negros imposibles.
● El interés del enroque es liberar a la Torre, protegiendo a la vez al Rey detrás de una barrera de peones, en un rincón del tablero.
56. Td1-d8 + (este mate se llama «mate del pasillo») — Df3-f8 + — Aa2-d5 + (a pesar de la neta superioridad numérica de las Negras) — 0-0 + — e7-e8 = D + — Da2 × a7 +.
57. Ta2-h2 + — Dc3 × g7 + — Ch5-f6 + — c7 × b8 = + — Dh5 × f7 + este mate, al principio de la partida, terror de los principiantes, lleva el nombre de «mate del pastor», y se obtiene por ejemplo así: 1) e2-e4 e7-e5 2) Af1-c4 Cb8-c6 3) Dd1-h5 Cg8-f6 (atacando a la Dama) 4) Dh5 × f7 + mate — Cg5 × f7 + este último mate es un ejemplo de «mate ahogado».
58. Db1 × d1 — ahogado — Rh5-h4 — mate (Ta8) — ahogado — a4-a5.
59. Ac6 × h1 o Rd1-e2 o Te8-e1 — mate (Tb1) — mate (Cc3) — ahogado — mate (Dc7) — h3-h4.
60. ● Después de algunas partidas, para familiarizar a los niños con las reglas del juego, convendrá enseñarles algunos «trucos» para jugar y para ganar..
Insistid bien sobre la regla «pieza tocada» «pieza a jugar», «pieza dejada» «pieza jugada». Ello entrena en seguida a los niños en una disciplina necesaria para el juego de ajedrez.
Cuando se desee recolocar una pieza en su sitio durante el juego (por ejemplo porque ella cabalga sobre dos casillas), se debe prevenir a su adversario antes de tocarla (si no se estaría obligado a jugar esta pieza tocada). Para ello, es costumbre decir a su adversario «compongo». Cuando se dice esta frase ANTES de tocar una pieza, no se está obligado a jugarla. Pero este acto debe ser excepcional.
-

PARTE II

Es posible colocar las piezas sobre un tablero, al menos para resolver las posiciones más complejas. No es necesario en ningún caso mover las piezas en todos los sentidos en búsqueda de la solución.

Jugar al ajedrez es construir mentalmente un cierto número de «futuros» posibles y decidir cuál es el que va a existir, ¡algunas veces con sorpresas! Es esencial que desde el principio del aprendizaje los niños sean adiestrados a reflexionar.

Buscar un mate les apasiona. Es necesario aprovecharlo...

61. 1. Las columnas a, b, c, d, e, f, g, h representan los peldaños de la escalera. El Rey negro está ya en todo lo alto, sobre el peldaño *h*. La Torre g8 impide al Rey negro bajar la escalera controlando todo el peldaño *g*. Así pues, es suficiente controlar el peldaño *h* para que la partida esté terminada: Ta2-h2 mate.
Observación: Recordemos que el signo \neq significa «jaque y mate». Lo utilizaremos a menudo.
2. a7-a8 = T \neq (y no un movimiento de Torre que permitiría al Alfil interponerse).
 3. Ta4-a8 \neq .
 4. Ta2-a8 \neq . En estos dos últimos ejemplos, un peldaño es controlado de lejos por el Rey o por dos piezas menores.
62. Se trata de controlar bien los peldaños de escape...
1. Ta7 \neq .
 2. Ta7 y después h8 = T \neq .
 3. Rg6 Rg8; Te8 \neq .
 4. Cg5 Rg8; Ta1 Rf8; Ta8 \neq .
 5. e6 h3; Rh2 Rd8; Tf8 \neq .
 6. Te5 Rc8; Tb5 Rd8; Tb8 \neq .
63. 1. De7 \neq (el mate de la escalera no pasaba a causa del Alfil).
2. D \times a7 \neq .
 3. D \times h7 \neq .
 4. Db6 \neq .
64. 1. D \times h6 \neq .
2. Rc6 Rd8; Dd7 \neq .
 3. T \times e8 + T \times e8, d \times e8 \neq .
 4. Td8 + Ac8; T \times c8 + R \times c8; Dd8 \neq .
 5. Cb6 + desc. Re7; Dd7 \neq .
 6. T \times f8 + R \times f8; Dh6 + Rg8; Dg7 \neq (ídem si T \times T).
-

-
65. 1. Cb6 ≠.
2. Cgf7 ≠ (el otro Caballo está clavado).
3. c8 = C ≠ (E1 Ca3 está clavado, el otro no puede dar mate).
4. Cdb6 ≠.
66. 1. Cd6 ≠ (una posición bien conocida de los amantes de las «miniaturas», es decir, de las partidas cortas).
2. Dg8 + T × g8 (forzada); Cf7 ≠ (este sacrificio de Dama es un gran clásico que todo jugador de ajedrez debe conocer).
3. D × b7 + T × b7; Cc7 ≠ (¡las dos piezas negras están clavadas!).
4. D × h7 + D × h7; Cf7 + T × f7; C × f7; C × f7 ≠.
5. Dg7 + A × g7; Cg6 ≠.
6. El mismo clásico; C × f7 + Rg8; Ch6 mate Rh8; Dg8 + T × g8; Cf7 ≠.
67. ¡Cuidado con equivocarse de Torre!
1. Td8 ≠.
2. De8 ≠ (única solución posible).
3. b8 = T ≠.
4. Tc8 (mate) ≠.
68. 1. Td8 + T × d8; T × d8 ≠.
2. Db8 + T × b8; T × b8 + Dc8; T × c8 ≠.
3. D × f7 + Rh8; Df8 + T × f8; T × f8 ≠.
4. D × b8 + T × b8; Te8 + T × e8; T × e8 ≠.
5. D × f7 + T × f7; Td8 + Tf8; T × f8 ≠.
6. D × b8 + Db8; Te8 + D × e8; d × e8 = T ≠.
69. 1. Ac6 + Rb8; Td8 ≠.
2. Cc7 + Rb8; C × e8 mate Rc8; Td8 ≠.
3. D × b8 + T × b8; Cb6 + a × b6; Ta4 ≠.
4. Tc × c4 b5; Ta8 + (o Aa7 +) R × a8; Tc8 ≠.
70. 1. Te8 ≠.
2. g6 Rh8; Tf8 ≠.
3. e7 Ra7; e8 = T Ra6; Ta8 ≠.
4. Cb6 + si c × b6; T × a7 + R × a7; Ta1 ≠.
 si Rb8; Cd7 + Ra8; T × a7 + R × a7; Ta1 ≠.
5. D × a7 si T × a7; Te8 + T × e8; T × e8 ≠.
 si Tg8; D × a8 h5; Te8, etc.
71. Los mates de «charreteras» y de «cortina» han sido confundidos voluntariamente para simplificar.
1. Dd6 ≠.
-

-
2. Tb5 ≠.
 3. Dd5 ≠.
 4. D × f5 ≠.
72. 1. De8 + C × e8; Ch7 ≠.
 2. Ah7 + g6; Df4 ≠.
 3. Ta8 + Re7; De6 ≠.
 4. Dc4 + Re5; De4 + Rf6; Df5 + Rg7; Dg6 ≠.
 5. Dc8 + T × c8; Cc6 + b × c; Tb4 ≠.
 6. Ta8 + R × a8 (si A × a8, c8 = C ≠); c8 = D Ra7; Db8 ≠.
73. 1. Cb6 ≠.
 2. Af6 ≠.
 3. Ac3 ≠.
 4. c8 = C ≠.
74. 1. Ad2 Rg1; Ae2 Rh1; Ac1 Rg1; Ae3 + Rh1; Af3 ≠.
 2. T × c6 + b × c6; Aa6 ≠.
 3. f8 = C + Rh6; Cg2 + desc. Rh5; Af3 ≠.
 4. Ca6 + Ra8; Rc7 y sólo puede mover el Alfil: Ae6... A × b7 ≠.
 5. Aa4 (jugada clásica de espera en este tipo de posiciones) Rb8; Ad7 Ra8; Cc5 Rb8; Ca6 + Ra8; Ac6 ≠.
 6. D × d8 + T × d8; T × c6 + b × c6; A × a6 ≠.
75. 1. D × c7 ≠.
 2. Dh8 ≠.
 3. D × c7 + Ra8; D × c8 ≠.
 4. Dh8 ≠.
76. 1. Dh6 y Dg7 ≠ (una posición que hay que memorizar).
 2. Cf6 + Rh8; D × h7 ≠.
 3. c6 amenaza Da6 y Db7 ≠ y si Ra8: Da6 Tb8; Td3 amenazando D × a7 + y Ta3 ≠.
 4. Af6 + Rg8; T × h7 + R × h7; Dh4 + Rg8; Dh8 ≠.
 5. Th8 + R × h8; Dh3 + Rg8; Dh7 + Rf8; Dh8 + Re7; D × g7 (¡las bellas charreteras!) Re8; Df7 ≠.
 6. Ch6 + si Rf8; DD × f7 ≠.
 si Rh8; C × f7 + Rg8; Ch6 + Rh8; De8 ≠.
 si g × h6; D × h6 T × a2; A × h7 + Rh8; Ag6 + Rg8; Dh7 + Rf8; D × f7 ≠.
 (o incluso, si Rh8; D × f7 Ta8; Dg8 + T × g8; Cf7 ≠ se encuentra el famoso «clásico» mate ahogado).
77. 1. Th8 ≠.
 2. Ta8 ≠.
-

-
3. Tc8 ≠.
4. Ta8 ≠.
78. 1. Th1 y Th8 ≠.
2. Da6 amenaza D × b7 ≠ y si b × a6; Tb8 ≠.
3. D × h7 + R × h7; Th1 + Rg8; Th8 ≠.
4. Th8 + R × h8; Th3 + + Rg8; Th8 ≠.
5. Dh8 + A × h8; T × h8 ≠.
6. Da8 + R × a8; Tae + + Rb8; Ta8 ≠.
79. 1. T × f7 + R × f7; De7 ≠ (charreteras).
2. D × c8 + R × c8; Ae6 + + Rb8; Tc8 ≠.
3. Rg2 (¡Atención al ahogado!) d4; Rg3 ≠.
4. Ce7 + Rh8; D × h7 + R × h7; Th1 ≠.
5. D × f7 + T × f7; Td8 + Tf8; T × f8 ≠.
80. 1. Dh5 Te8; D × h7 + Rf8; D × f7 ≠ ¡si no el mate es más rápido!
2. T × h8 + R × h8; Th5 + Rg8; Th8 + R × h8; Dh6 + Rg8; D × g7 ≠.
3. Df5 + Rb8; Dh7 seguido del mate del pasillo.
4. Dc4 + si Rf8; Df7 ≠;
 si T × c4; T × b8 + Tc8; T × c8 ≠;
 si Rh8; Cf7 + Rg8; Ch6 + + Rh8; Dg8 + T × g8; Cf7 ≠.
5. Dh5 (amenaza Dh7 ≠) Te8; D × f7 + Rh8; Dh5 + Rg8; Dh7 + Rf8; Dh8 + Re7; D × g7 ≠.
6. Aa5 + R × a5; Rc5 b4; a × b ≠.
-

PARTE III

81. *Observación:* Si el adversario no quiere admitir que la partida es tablas, se está obligado a esperar:

- bien a que haya ahogado,
- bien a que la misma posición se produzca tres veces (seguidas o no),
- o bien que se jueguen 50 movimientos sin captura o movimiento de peón.

En estos tres casos es la regla del juego la que impone la nulidad.

82. 1. TABLAS: Ab3 seguido de $A \times d5$. Las Negras se quedan con Rey y Alfil contra Rey.
2. VENTAJA DE LAS BLANCAS: $d8 = D A \times d8$; $A \times d8 +$. Los dos Alfiles darán mate.
3. TABLAS (¡uf! para las Blancas): $D \times d5 + R \times d5$; $R \times b5$. Dos Caballos no pueden dar mate.
4. TABLAS: $D \times f3$ y si $C \times f3$ ahogado, y si $R \times f3$ material insuficiente para dar mate.
5. TABLAS a pesar de los dos peones de menos: $A \times b3 c \times b3$; $R \times b3$.
6. TABLAS, pero atención si juegas $c8 = D$, ¡pierdes la partida! (Da7 mate). Es necesario que juegues $c8 = C +$ seguido de $C \times e7$.

Observación: En el diagrama 4, por ejemplo, las Negras no están obligadas a hacer el cambio indicado $D \times f3$, pueden intentar ganar..., pero si el adversario no comete grandes errores, no lo conseguirán. ¡Cuánta energía desperdiciada! El «código de honor» del jugador de ajedrez recomienda no continuar una partida visiblemente nula o perdida. Si este código no se respeta, es necesario esperar al mate o bien a uno de los casos indicados en las respuestas y comentarios de la ficha 81.

83. 1. Dc2 fuerza el cambio de las Damas.
2. Db5 + $R \times b5$; Cc7 + seguido de $C \times a8$; las Negras no tienen material para inquietar a las Blancas que no tienen más que empujar sus peones a Dama.
3. ¡Con una Torre de ventaja, es inútil devanarse los sesos por un adversario que debería haber abandonado ya hace tiempo! $A \times d6 + C \times d6$; $C \times d6$, etc.
4. ¿Para qué pensar? $D \times g2 + f \times g2$; $A \times g2 R \times g2$ y las Blancas ganan fácilmente transformando sus peones en Dama.

84. No es necesario dar respuestas.

85. 1. Yo empujo el peón a4... para hacer una Dama.
2. $D \times g5 + R \times g5$; a6, etc.
3. b4, así el peón b viene a ayudar al peón c. Si el Rey negro come en b4, el peón c va a Dama, si no tengo todo el tiempo para traer al Rey que ayudará a sus peones a avanzar.
4. Rc7 prepara el camino del peón que podrá avanzar con toda tranquilidad.
5. Un «clásico». Las Blancas y las Negras tienen el mismo número de peones y sin embargo las Blancas ganan fácilmente: $b3 a \times b$; c6 y uno de los peones blancos va a Dama.
-

6. Se reencontrará esta posición más tarde (en un siguiente volumen); no es necesario jugar muy de prisa: c8 = D ¡ahogado! Por el contrario c8 = T Ra6; Ta8 mate.

Observación: Llevar un peón a Dama es en ocasiones difícil y requiere el conocimiento de algunas reglas..., pero eso es otra historia.

86-87. Seguramente es esencial jugar los movimientos indicados sobre un tablero.

88. 1. Ta6 + Rf7; Tb7 + Re8; Ta8 ≠.

2. Tb2 Ra3; Tb8 Ra4; Th7 Ra5; Ta7 ≠.

3. Ta5 + Rc6; Th4 Rb6; Tg5 Rc6; Th6 + Rd7; Tg7 + Re8; Th8 ≠.

4. Th3 Rd4; Tb4 + Rc5; Tg4 Rd5; Th5 + Re6; Tg6 + Rf7; Ta6 Rg7; Tb5 Rf7; Tb7 + Re8; Ta8 ≠.

5. Tb7 Rg8; a6 Rf8; a7 Re8; a8 = T ≠.

6. El Rey puede servir igualmente para impedir la fuga del adversario: Rb7 prohibiendo el 6.º peldaño al Rey negro. Rb5 Th5 mate.

Observación: Los métodos indicados en esta partida son unos métodos «sistemáticos», pero en ciertas posiciones se puede ir mucho más de prisa. Nos encontraremos algunos ejemplos en el curso de los ejercicios propuestos en este libro.

Un buen entrenamiento consiste en realizar estos «mates técnicos» con el reloj, en un tiempo muy corto (por ejemplo, dos minutos para dar mate).

89-90-91-92. *Observación:* Algunos niños advertirán que el rectángulo es un cuadrado. ¡Una excelente ocasión para recordarles que un cuadrado es también un rectángulo!

Las nociones de «oposición» y de «jugada de espera» reencontradas en estas fichas son particularmente importantes, y las volveremos a encontrar en un siguiente volumen.

Incluso allí, los métodos expuestos son métodos sistemáticos. Con un poco de experiencia y de reflexión, se encuentran los mates más rápido. Por ejemplo, en la partida estudiada en la ficha 91: 13. Rc6-b6 Ra8-b8; 14. Td7-d8 mate.

93. A cada jugada, puedes elegir entre cuatro tipos de acción:

- estrechar el rectángulo,
- defender la Torre,
- tomar la oposición,
- hacer una jugada de espera.

1. Tc2 Ra1; Tc1 ≠.

2. Tf5 Rh8; Tf8 ≠.

94. 1. Df7 Rc8, Rc2 Rb8; Rc3 Rc8; Rc4 Rb8; Rc5 Rc8; Rc6 Rb8; Db7 ≠.

2. Tc7 Ra8; Rc6 Rb8; Rb6 Ra8; Tc8 ≠.

3. Dh7 + Rc8; Rc6 Rd8; Dd7 ≠.

4. Te5 Rc8; Tb5 Rd8; Tb8 ≠ ¡éste es un método rápido!, pero el método sistemático Re6 (jugada de espera), etc. es igualmente bueno.

5. Ya nos hemos encontrado esta posición: f8 = T (si f8 = D ¡ahogado!) Rh6; Th8 ≠.

6. Rg5 Rg7; a8 = D Rf7; De4 Rg7; De7 + Rg8; Rg6 Rh8; Dh7 ≠.

95-96. *Observación:* ¡Este final dará la ocasión de consolidar las nociones adquiridas sobre el ahogado!

97. Por ejemplo, partiendo de la posición:

Blancas: Rg6, Cf5, Cd7. Negras: Rg8.

1. Ch6 + Rh8, 2. Ce5 ahogado (¡se notará que si las Negras tienen un peón, deben jugarlo y son mate a la jugada siguiente!).

Verdaderamente es necesario, para dejar ganar a las Blancas, una gran dosis de buena voluntad:

1. Ce5 Rf8; 2. Rh6 Rg8 (el suicidio, porque después de Re8 no había la menor amenaza)

3. Ce7 + Rh8 (segunda parte del suicidio porque nada impedía Rf8); 4. Cg6 mate.

98. 1. Cc6 + Ra8; Cb4 Rb8; Ca6 + Ra8; Ac6 ≠.

2. Ad7 Rg8; Rg6 Rf8; Ad6 + Rg8; Ae6 + Rh8; Ae5 ≠.

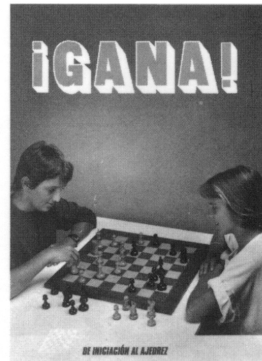
3. Rb6 Rd1; Rb5 Rc1; Rb4 Rd1; Rb3 Rc1; Ae2 Rb1; Ad2 Ra1; Af3 (atención al ahogado) Rb1; Ae4 + Ra1; Ac3 ≠.

4. Ad6 + Rg8; Ce8 Rh8; Cg7 Rg8; Cf5 Rh8; Ae7 (jugada de espera para evitar el ahogado) Rg8; Ch6 + Rh8; Af6 ≠.

5. Af4 Rh8; Rf7 Rh7; Ae4 + Rh8; Ae5 ≠.

6. Cf6 (si el caballo capturara el peón, el mate no sería posible) d5; Cd6 d4; Cf7 ≠.

EN LA MISMA COLECCIÓN



Cómo elaborar un plan de juego que conduzca a la victoria.



La clave de la partida de ajedrez:
Saber analizar.

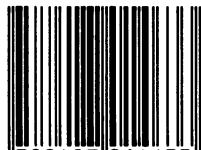
**Un nuevo método
que permite seguir sin dificultad
los principios y leyes fundamentales
del juego.**

COLECCION



ESCAQUES

ISBN 84-270-1463-5



9 788427 014633