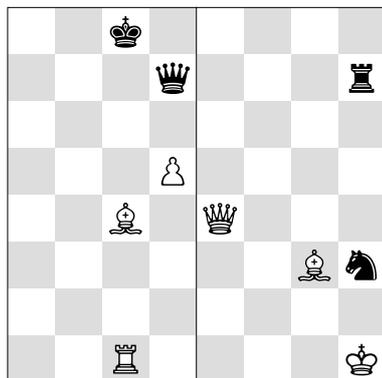


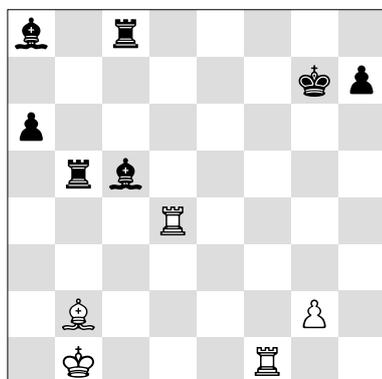
Jaque a la descubierta y doble

El tema ya lo conocemos del Paso 1+ y el Paso 2+: dar mate con jaque doble o a la descubierta. Con ambas armas también se puede ganar material.



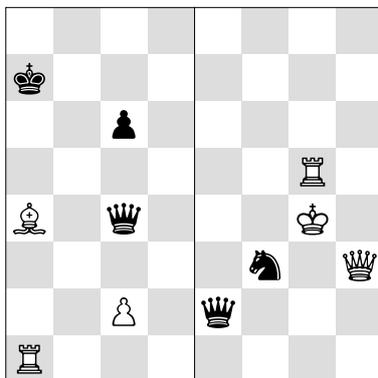
El **jaque a la descubierta** es una forma de ataque a la descubierta cuyo objetivo es el rey. A la izquierda, las blancas ganan material con **1. Ab5+**. La torre da jaque y el alfil ataca a la dama.

A la derecha, necesitamos un **jaque doble**, porque la torre está atacada: **1. ... Cf2+** (1. ... Cg5+? 2. Dxh7).



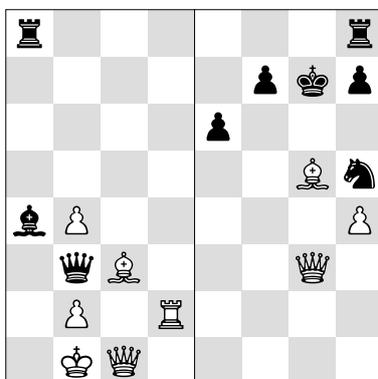
Las blancas van con una pieza menos. Desafortunadamente, la pieza trasera (Ab2) está siendo atacada y a la vez está clavada. Intentar ganar material con **1. Td8+** no es una buena idea por **1. ... Txb2+**.

Las piezas en batería no pueden dar mate solas, pero con ayuda **cazan** al rey en una casilla letal: **1. Tg4+ Rh6 2. Th1#**.



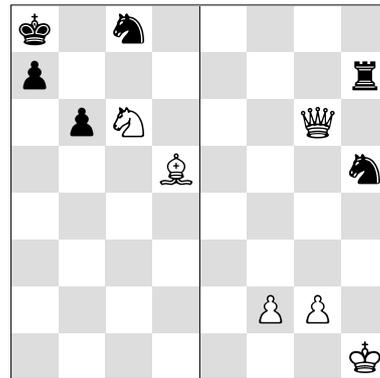
A veces hay que elegir la forma de dar jaque. A la izquierda, las blancas eligen **1. Ab5+**. Gracias al jaque a la descubierta, no importa que el alfil esté atacado. Es peor **1. Ab3+ Da6**.

A la derecha, las negras tienen que pensar y mover **1. ... Cg1+** en vez de **1. ... Cxg5+ 2. Rxg5**.



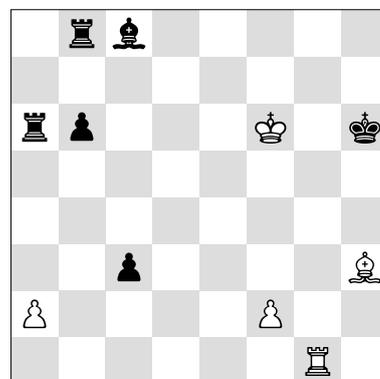
También puedes utilizar la **atracción**. Sacrificando una pieza, atraes al rey a una casilla letal. A la izquierda, un sacrificio de dama atrae al rey a un jaque a la descubierta: **1. ... Da2+ 2. Rxa2 Ac2#**.

A la derecha, el rey negro escapa después de **1. Af6+ Rf8**. Mejor es **1. Ah6+** seguida de **1. ... Rxh6 2. Dg5#** y mate. Escapar a f6 no sirve: **1. ... Rf6 2. Dg5#**.



Para dar mate, hay que cazar, controlar casillas o proteger, según la posición. A la izquierda, **1. Cb4+** obliga al rey negro a ir a b8. Después el caballo da mate en a6 (cazador y guardián).

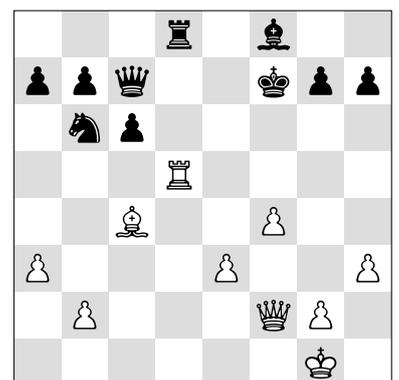
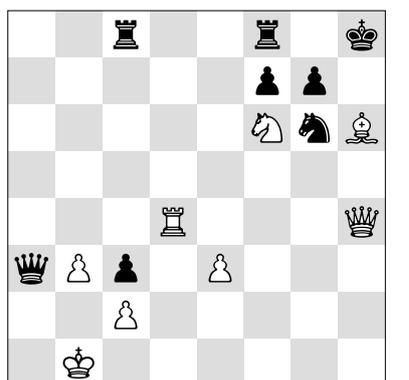
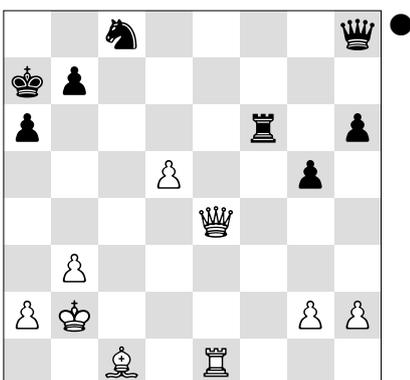
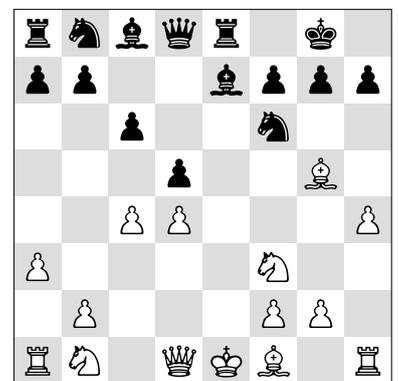
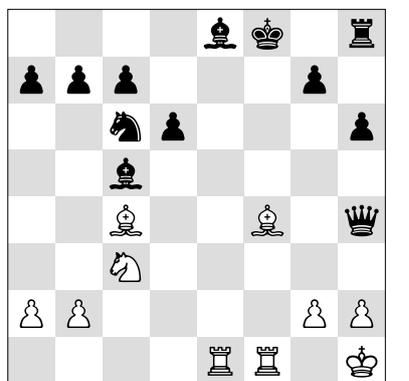
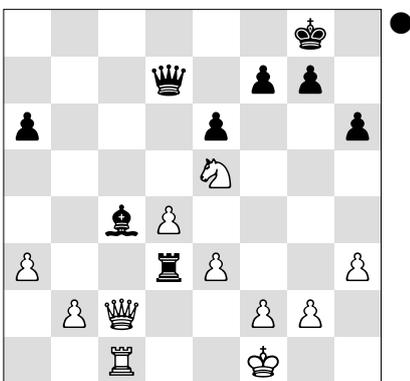
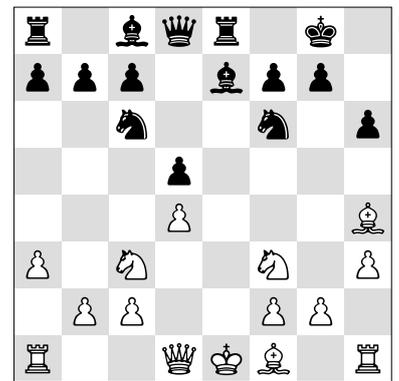
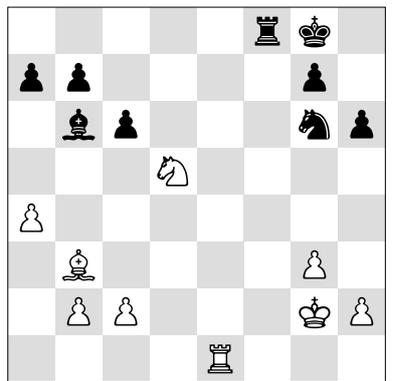
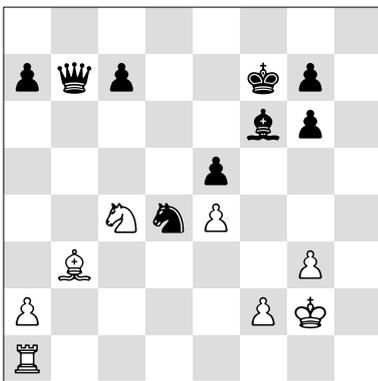
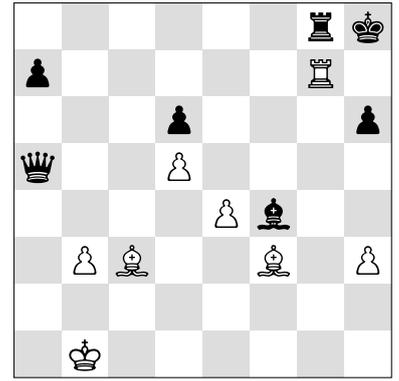
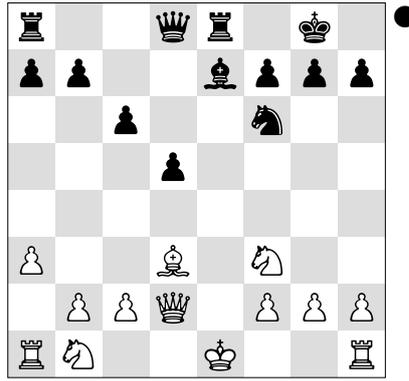
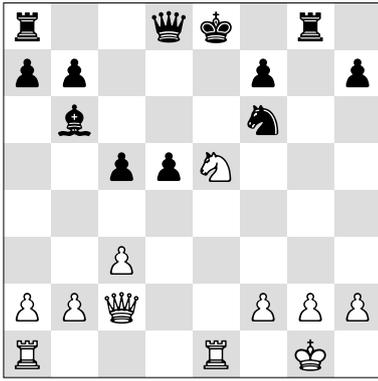
A la derecha, hay mate con **1. ... Cg3+ 2. Rg1 Th1#**. El caballo funciona como pieza protectora.



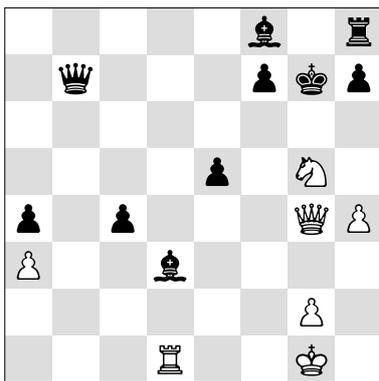
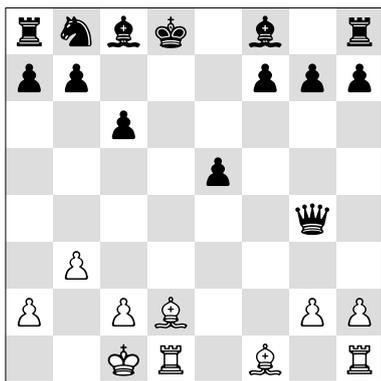
No es posible dar un jaque doble ni a la descubierta, porque las piezas blancas no están en batería. **1. Ae6** para dar mate en h1 no es lo suficientemente buena: las negras mueven **1. ... Ta5** y después bloquean el jaque con **2. ... Th5**. Sin embargo, las blancas ganan si primero preparan una batería y después eligen el jaque a la descubierta correcto. **1. Th1**, y el mate es inevitable: **1. ... Rh7 2. Ae6#** o **1. ... Ta5 2. Af5#**.

Ataque doble

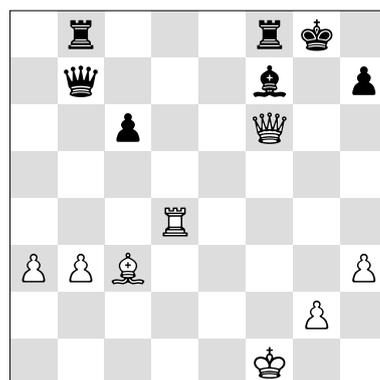
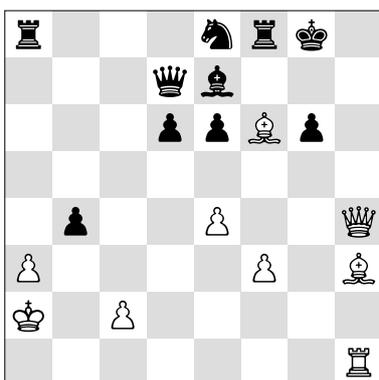
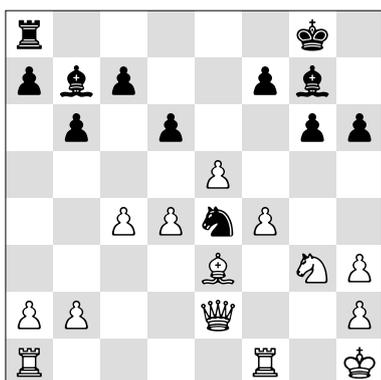
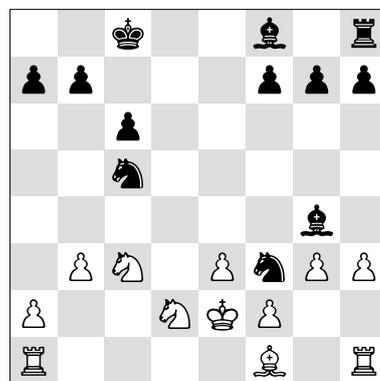
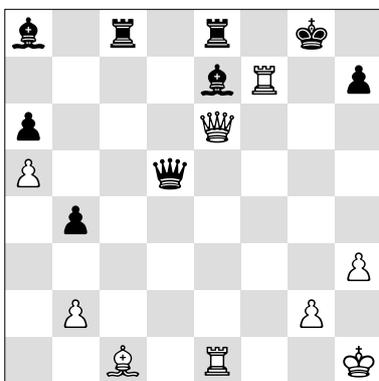
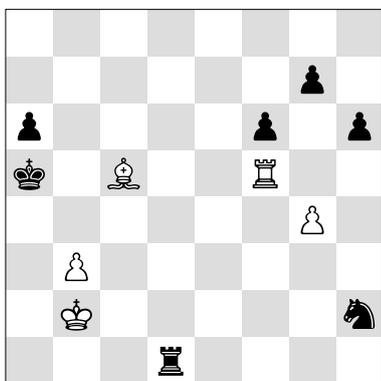
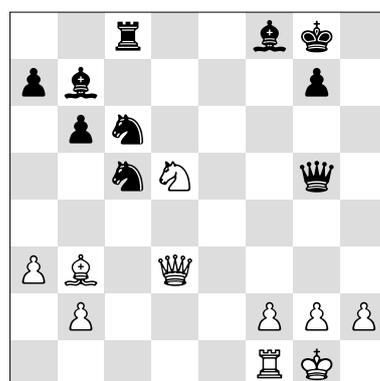
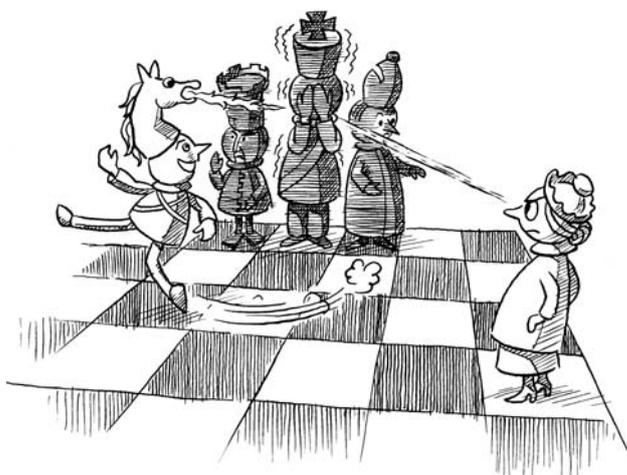
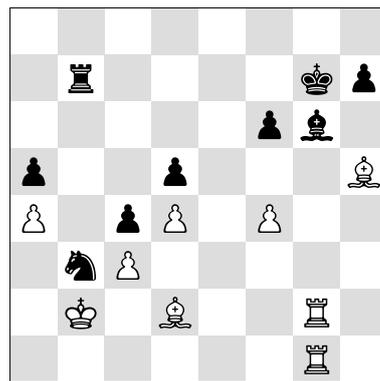
Jaque a la descubierta y doble: A



Jaque a la descubierta y doble

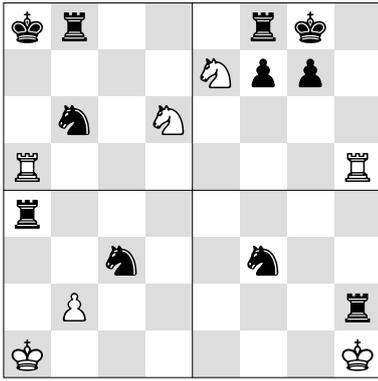


Cazar o atracción: A

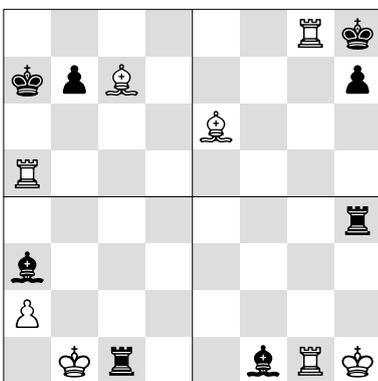
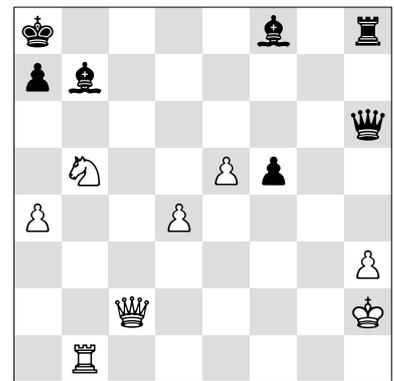
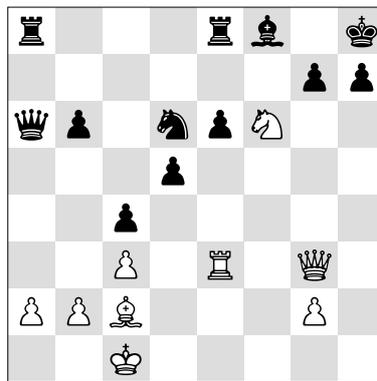
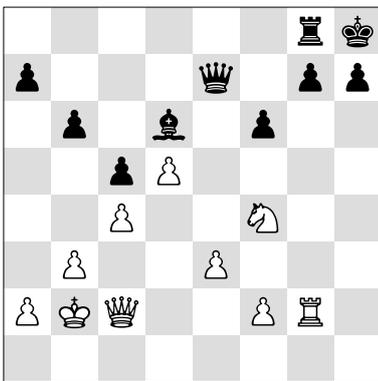
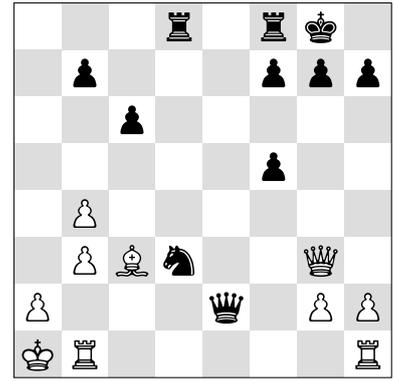
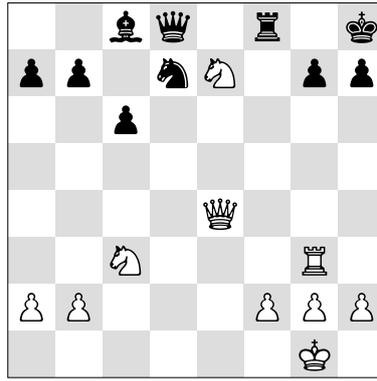


Mate

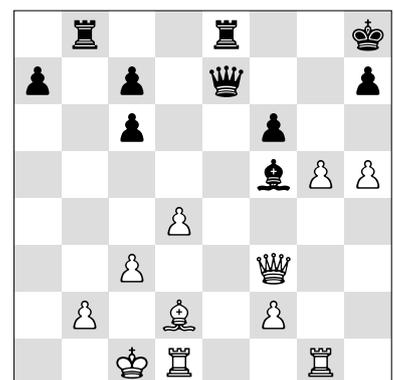
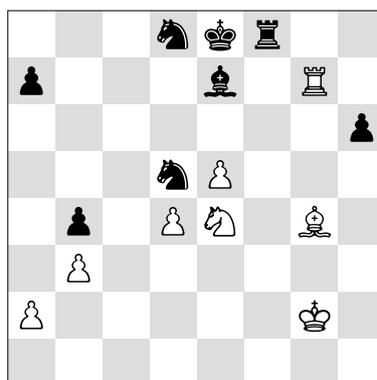
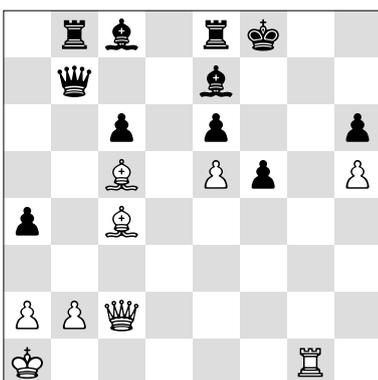
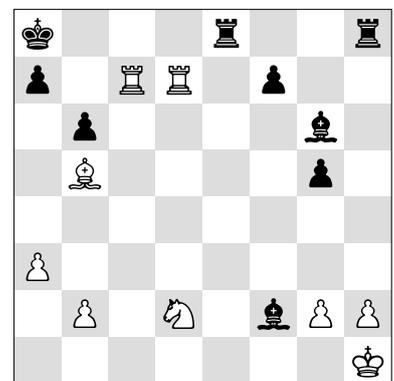
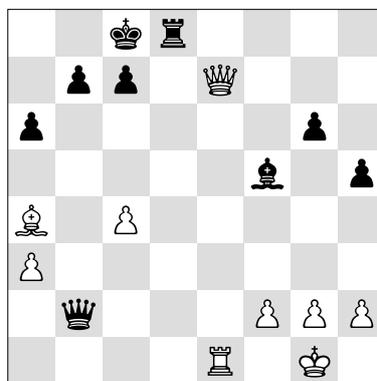
Mate en dos (acceso al rey): B



4 patrones de mate ♖♘

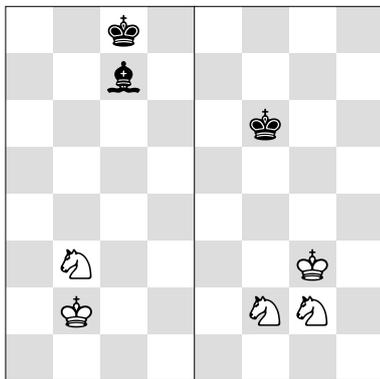


4 patrones de mate ♖♙



Tablas

En una mala posición tiene sentido buscar las tablas y renunciar a la victoria. Aquí te mostramos tres maneras de conseguir tablas.

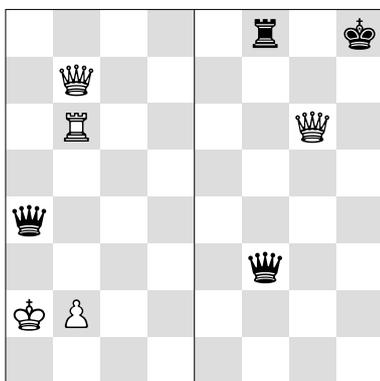


Material insuficiente

A la izquierda, las blancas tienen un caballo y las negras un alfil. Ninguno de los dos bandos puede forzar el mate.

A la derecha, las blancas tienen dos caballos de ventaja. Sin embargo, es tablas, porque no pueden forzar el mate. Aunque teóricamente es posible dar mate con dos caballos, el bando defensor tiene que realizar movimientos absurdos para perder.

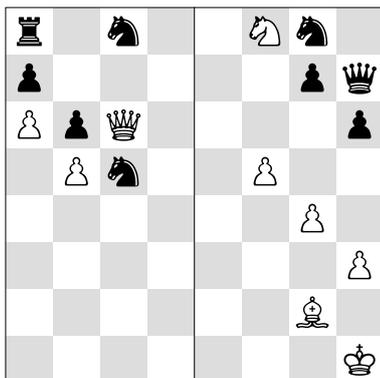
Tablas por material insuficiente:



Jaque continuo

A la izquierda, las blancas pueden escapar a b1, pero entonces la dama blanca da jaque en d1. El resultado es: **1. Rb1 Dd1+ 2. Ra2 Da4+**, etcétera. Estos jaques pueden repetirse sin fin, por eso se llama jaque continuo.

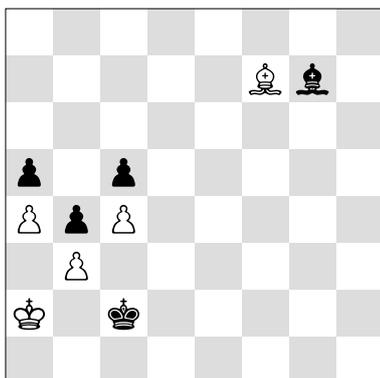
A la derecha, las blancas dan jaques sucesivos en g6 y h6 sin dejar escapar al rey negro. Cuando tengas menos material sobre el tablero o cuando estés a punto de perder, ¡el jaque continuo puede salvarte!



Tablas por repetición

A la izquierda, las blancas tienen menos material, por lo cual se contentan con unas tablas. Las negras salvan su torre con **1. ... Tb8** y las blancas responden con **2. Dc7**, obligando a la torre a volver a a8. Las blancas fuerzan que solamente se pueda repetir la posición una y otra vez.

A la derecha, las blancas también van perdiendo material (una dama de menos por una pieza y un peón). La dama negra se encuentra en peligro y retrocede a h8, pero las blancas la persiguen con **1. Cg6**. Se llega a las tablas por repetición.



Tablas por acuerdo

En cuanto a material, ambos bandos están igual, aunque aparentemente la posición de las negras es mejor porque su rey ha penetrado en el campo enemigo. Pero ¿cómo progresan las negras? Las blancas se limitan a mover su alfil de f7 a g8. Por este motivo, las negras ofrecen tablas. Son tablas por mutuo acuerdo, porque ninguno de los dos bandos puede ganar la partida.

Recuerda: solamente puedes ofrecer tablas cuando es tu turno. Mueves y acto seguido ofreces las tablas.

Tablas

Mezcla: A

