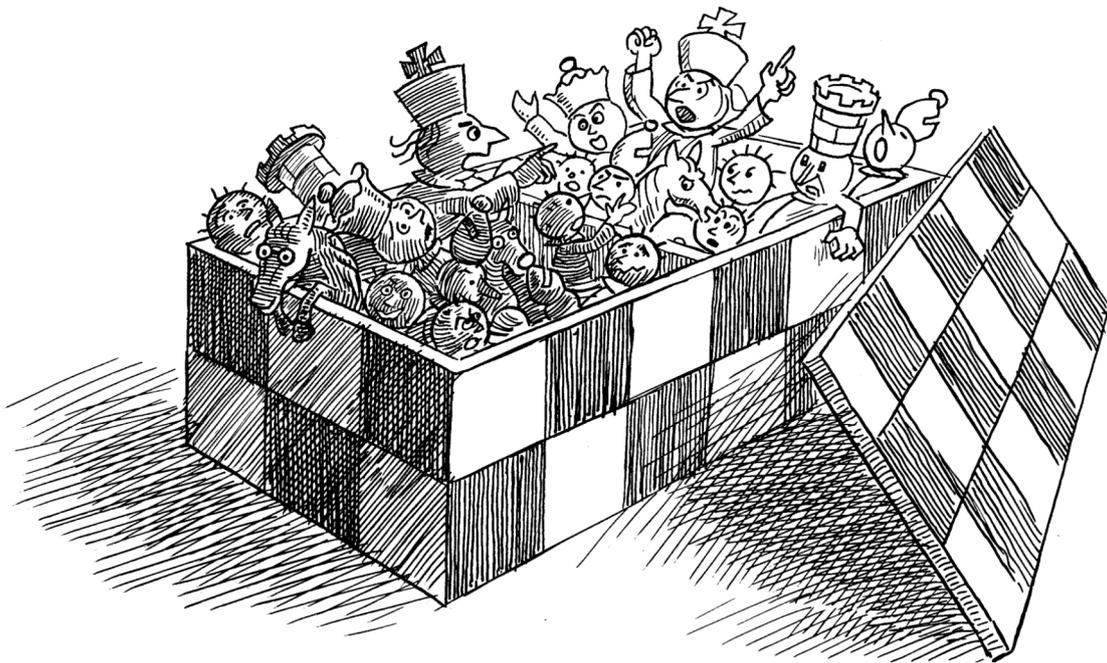


# Juguemos Ajedrez

## Paso 4

### Recuerda



El cuaderno básico Paso 4 se publica en versión internacional. Los 'Recuerda' que antes formaban parte del cuaderno ya no vienen en papel, sino en PDF. Abajo puedes encontrar su traducción al español, que se corresponde con los capítulos del cuaderno.

En la clase se recomienda repartir cada Recuerda al abordar un tema nuevo. Su función es servir de resumen del contenido, pero no «reemplaza» la enseñanza del profesor ni el contenido del Manual para monitores de ajedrez.

Al pie de la página vienen las páginas del cuaderno básico que corresponden a cada Recuerda.

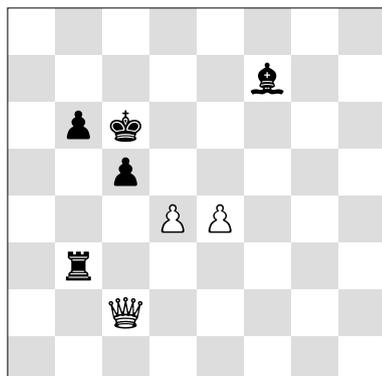
Las respuestas a los ejercicios las puedes encontrar en [juguemosajedrez.com/soluciones](http://juguemosajedrez.com/soluciones)

Para más información sobre el método, los libros y cuadernos de Juguemos Ajedrez:

[www.juguemosajedrez.com](http://www.juguemosajedrez.com)

## Eliminar la defensa: obstrucción

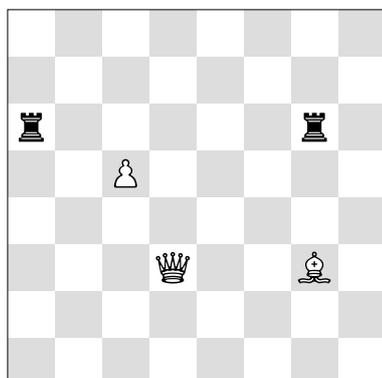
Puedes eliminar a los defensores. Si una pieza protege a otra, la puedes capturar, desalojar o atraer. Siempre, el objetivo es ganar material o dar mate. En este Recuerda te presentamos una forma nueva de conseguirlo.



### Ganar material

La torre está siendo atacada, pero todavía no se puede comer porque el alfil la defiende. Sin embargo, con **1. d5+** las blancas cierran la diagonal del alfil y la torre está perdida. Este recurso se llama obstrucción.

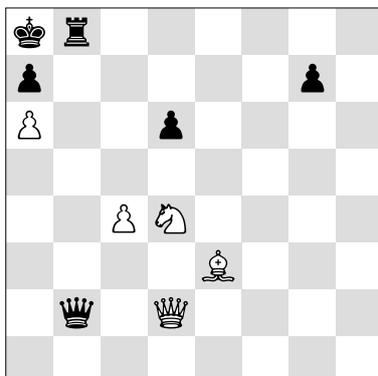
### Obstrucción + material



### Obstrucción sin ataque

En los tres primeros diagramas, la pieza que obstruye está activa: da jaque, amenaza mate o ataca a la dama.

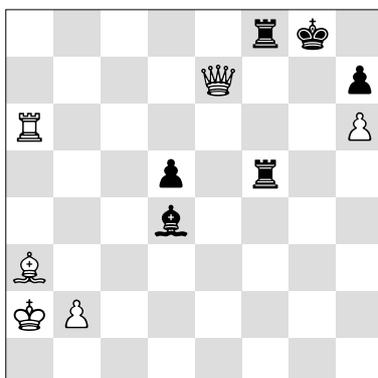
En este diagrama, las blancas mueven **1. Ad6** y el alfil se limita a obstruir la sexta fila, obligando a las negras a perder una calidad.



### Mate

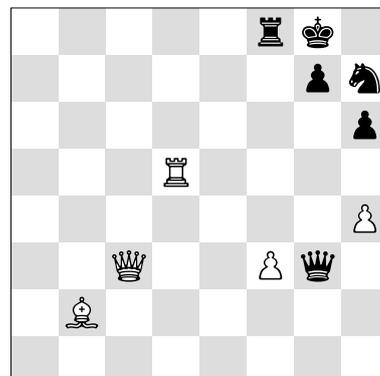
El rey negro está encerrado. El patrón de mate con el caballo en c7 salta a la vista. Las blancas obstruyen la columna b con **1. Cb5** amenazando mate en c7. Así obligan a las negras a perder calidad en b5.

### Obstrucción + material



### Doble obstrucción

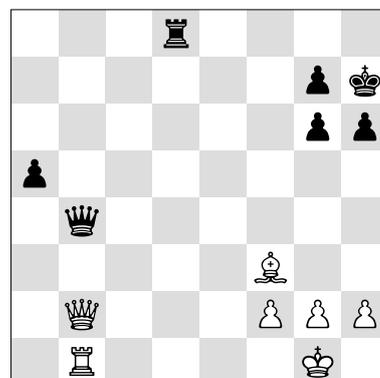
Obstruir consiste en cerrar una línea (fila, columna o diagonal). El alfil de d4 defiende el mate en g7 y la torre de f5 protege la otra torre de f8. Con **1. Tf6!** (una jugada preciosa), las blancas anulan a uno de los dos defensores y las negras reciben mate en g7 o f8.



### Mate

La dama negra protege g7. En esta casilla se concentra la presión del alfil y la dama blancos. Las blancas mueven **1. Tg5** y tanto **1. ... hxc5** como **1. ... Cxc5** obstruyen la columna g. Las blancas dan mate en g7.

### Obstrucción + mate

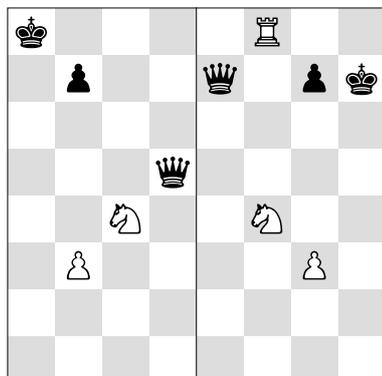


### Obstrucción y desviación

Se puede combinar la obstrucción con otras ideas, como, por ejemplo, con eliminar la defensa. Aquí, las negras mueven **1. ... Td1+** y las blancas deben elegir entre 'desviación + material' (**2. Txd1 Dxb2**) u 'obstrucción + mate' (**2. Axd1 De1#**).

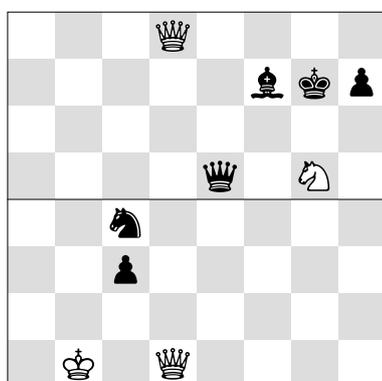
## Ataque doble: atraer

Todavía no se puede realizar un ataque doble, hay que prepararlo. En el Paso 4 aprenderás cinco movimientos de preparación. El primero es la atracción: atraemos una pieza a una casilla con un sacrificio o un cambio para posibilitar el ataque doble.



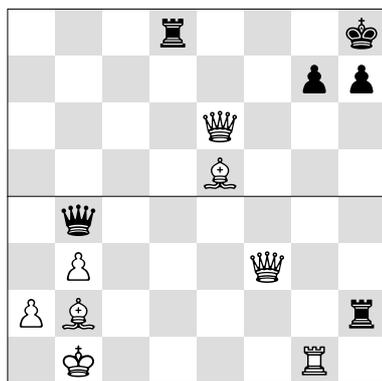
En la parte izquierda las blancas ganan la dama negra con **1. Cb6+**. Es un ataque doble sencillo (rey + material). Desgraciadamente, cada vez te encuentras con menos oponentes que te lo permitan. Pero no hace falta esperar hasta que tu adversario meta la pata.

A la derecha las blancas atraen el rey negro a h8 con **1. Th8+** para después de **1. ... Rxh8** ganar la dama con un ataque doble: **2. Cg6+**.

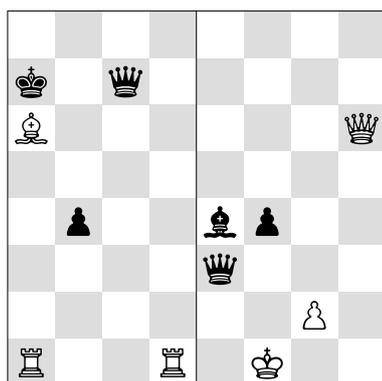


La atracción aparece en todas las formas del ataque doble. En el diagrama vemos dos ejemplos con un caballo. En la parte superior las blancas atraen al rey a h8 con **1. Dh8+**. El rey debe capturar para no perder la dama, pero después de **1. ... Rxh8** se ven las intenciones de las blancas: **2. Cxf7+** y recuperan la dama y ganan material.

Abajo las negras mueven **1. ... c2+** y ganan material con el ataque doble del caballo independientemente de cómo capturen las blancas: **2. Rxc2 Ce3+** o **2. Dxc2 Ca3+**.



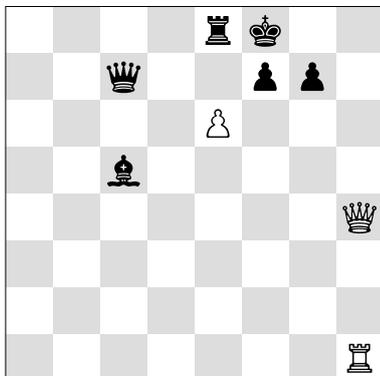
En la parte superior del diagrama, el ataque doble con **1. De7** no funciona, porque las negras se defienden con **1. ... Tg8**. La atracción puede ser útil cuando un ataque doble no funciona. Con **1. Axf7+** las blancas preparan el ataque doble con la dama. Después de **1. ... Rxg7** **2. De7+** y ganan la torre. En la parte inferior, las negras atraen el rey a b2 con **1. ... Txb2+** y después de **2. Rxb2 Dd4+** y ganan la torre. La atracción sirve para preparar el ataque doble de la dama.



La atracción también puede servir para preparar un ataque o un jaque a la descubierta. A la izquierda, el jaque a la descubierta de las blancas todavía no es suficiente. Con **1. Td7** atraen la dama a d7 (**1. ... Dxd7**) y dan el golpe definitivo con **2. Ab5+**. A la derecha, la descubierta adelantando el peón de f4 todavía no funciona. Con **1. ... Axf2** **2. Rxf2** las negras atraen el rey a la casilla g2 y con **2. ... f3+** ganan la dama blanca.

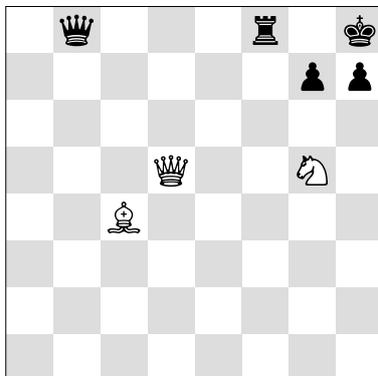
## Eliminar la defensa: bloqueo

Esta forma de eliminar la defensa está relacionada principalmente con el rey. No se trata de conseguir que una pieza deje de proteger (que es la forma más habitual de eliminar la defensa), sino de impedir que el rey enemigo escape. Eliminamos ‘escapar’ como forma de defensa.



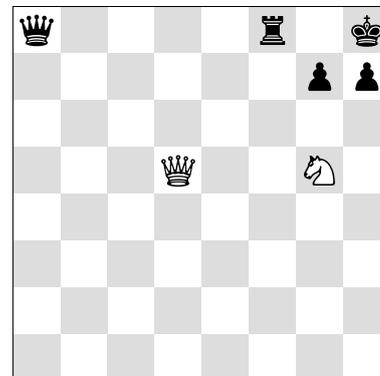
### Sacrificio del peón

El ataque blanco no funciona por 1. Dh8+ Re7. Tenemos que quitar al rey la casilla e7. Con 1. e7+ las blancas tienen cuatro respuestas posibles, pero con todas hay mate:  
2. Dh8#. Obligar a una pieza enemiga a colocarse en una casilla vital para el rey se llama bloquear.



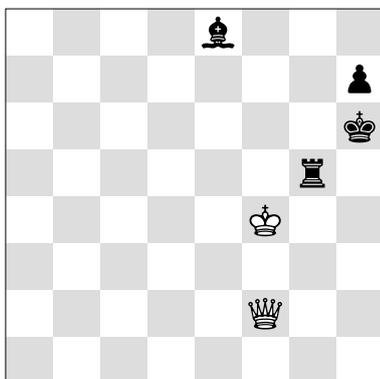
### Mate con una pieza sola

En este diagrama vemos la forma más conocida de bloqueo. El rey enemigo está encerrado, de tal manera que una sola pieza es suficiente para dar mate. Después de 1. Dg8+ Txg8 el caballo entra en acción dando mate: 2. Cf7#. Es el mate de la coz.



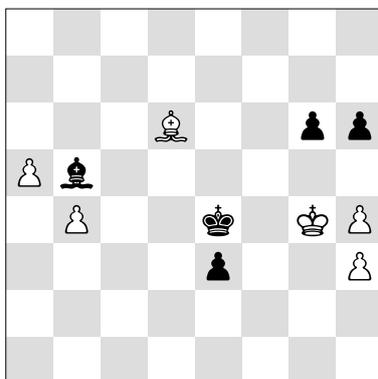
### Mate de la coz

Esta posición es parecida, pero sin el alfil. Las blancas fuerzan el mate de la coz de forma espectacular: 1. Cf7+ (no se puede capturar por 2. Dxa8+) 1. ... Rg8 2. Ch6+ (jaque doble) 2. ... Rh8 3. Dg8+ (¡sacrificio de dama!) 3. ... Txg8 4. Cf7#.



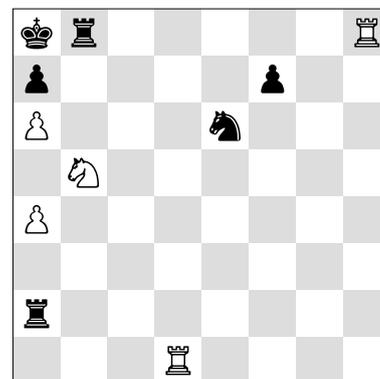
### Solo dar jaques

En los ejemplos anteriores las blancas bloquean con sacrificios inteligentes, pero para bloquear no siempre son necesarios. Con 1. Dh4+ Th5 2. Df6+ Ag6 3. Df8# se bloquean las dos casillas de escape del rey.



### Coronación o mate

Hasta aquí, el bando defensor debía salir del jaque con movimientos forzados. En el diagrama parece que las blancas podrán elegir qué mueven, pero después de 1. ... e2 necesitan detener el peón con 2. Ag3. Sin embargo, el mate 2. Ad7# es peor todavía.



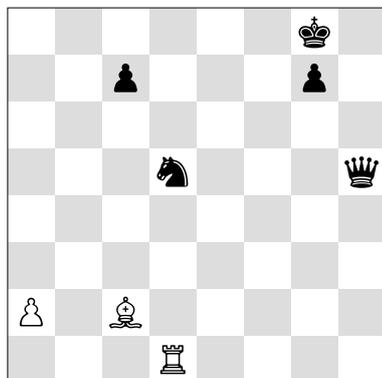
### Ayuda en el bloqueo

A veces el bloqueo necesita la ayuda de otras formas de eliminar la defensa. Las blancas no pueden cambiar en b8 y después dar mate en d8 por el caballo de e6. Pero sacrifican su caballo 1. Cc7+ Cxc7 2. Txb8+ Rxb8 3. Td8# y el caballo negro bloquea la casilla de escape.

## Clavada: atraer de las piezas delantera y trasera

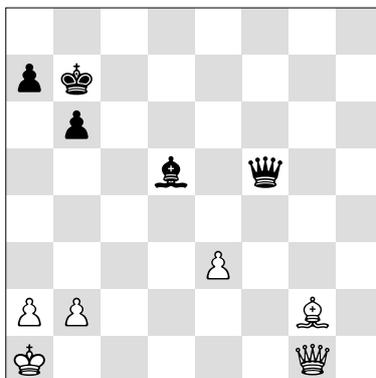
La clavada es un arma útil, pero no siempre permite ganar material. Como con el ataque doble, una buena preparación puede hacer milagros. Si conseguimos atraer la pieza delantera o la trasera a la casilla adecuada, podremos ganar material con la clavada. Ya sabemos los motivos:

- clavada
- atacar la pieza clavada
- una pieza clavada es mala defensora



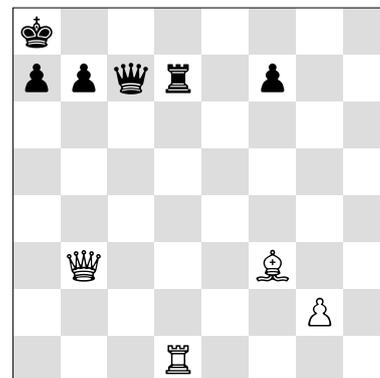
### Atraer una pieza delantera + clavada

No es suficiente clavar el caballo con 1. Ab3, porque las negras lo protegen con 1. ... c6. La solución es atraer otra pieza delantera a d5: **1. Txd5** y ganan una pieza, ya que **1. ... Dxd5** es una mala jugada por **2. Ab3**.



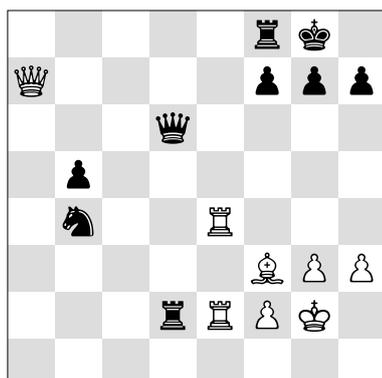
### Atraer la pieza delantera + atacar la pieza clavada

Todavía no se puede aprovechar la clavada de Ad5. Si se ataca con 1. Dh1, se neutraliza con 1. ... Axd2. Antes hay que atraer el alfil a e4 con **1. e4**. Después de **1. ... Axe4** las blancas ganan con una clavada cruzada: **2. Db1**.



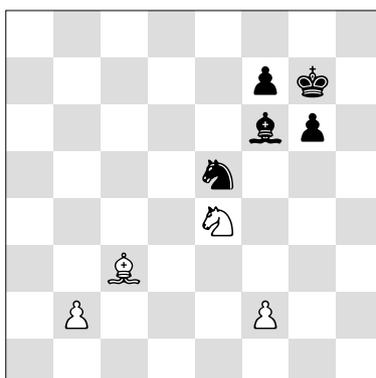
### Atraer la pieza delantera + una pieza clavada es mala defensora

Las blancas sacrifican la dama: **1. Dxb7+!** y **1. ... Dxb7** deja la dama negra clavada y su torre desprotegida. Las blancas ganan con **2. Txd7**. El alfil de f3 debe estar protegido.



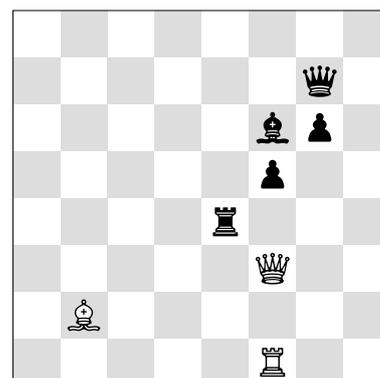
### Atraer la pieza trasera + clavada

Clavar el caballo no sirve: 1. Da5 Txe2 o 1. Da3 Cc6. Las blancas necesitan atraer la dama negra a d2 para evitar que tengan tiempo de retirar la pieza trasera. Con **1. Txd2 Dxd2** **2. Da5** las blancas ganan una pieza.



### Atraer la pieza trasera + atacar la pieza clavada

Con 1. f4 ahora no se gana nada, porque las negras defienden el alfil con 1. ... Cd7. Por tanto, antes se captura **1. Cxf6** y después de **1. ... Rxf6** **2. f4** las blancas sí ganan una pieza con la clavada del caballo.

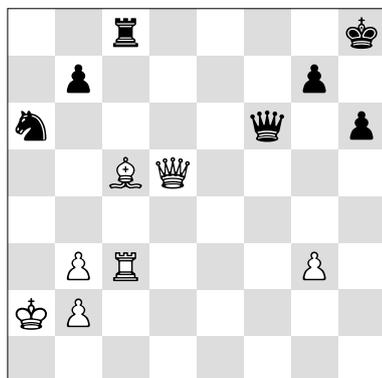


### Atraer la pieza trasera + una pieza clavada es mala defensora

Aunque el peón f está clavado, 1. Dxe4 es mala. Pero si las blancas antes cambian en f6, pueden ganar material. Juegan **1. Axf6 Dxf6** y de repente la clavada es peligrosa. Con **2. Dxe4** ganan la torre.

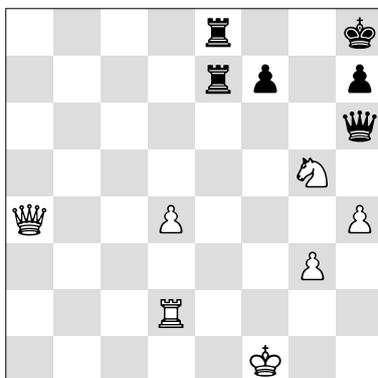
## Ataque doble: eliminar la defensa

En las siguientes posiciones, el ataque doble todavía no funciona. Antes tienes que eliminar al defensor –la pieza que protege–. Te presentamos el segundo movimiento de preparación. Este movimiento te puede servir con todos los tipos de ataque doble (con la dama, el caballo y todas las demás piezas), con el ataque y el jaque a la descubierta, y con el jaque y el ataque con rayos X. Puedes elegir entre capturar, desalojar y atraer, u obstruir.



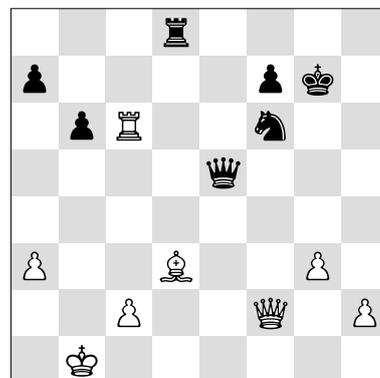
### Eliminar la defensa mediante una captura

Es una pena que 1. ... Cb4+ no sirva a las negras. El alfil protege b4. Para posibilitar el ataque doble, las negras capturan antes al defensor con 1. ... Txc5 para, tras 2. Txc5, mover el caballo 2. ... Cb4+ y ganar la dama.



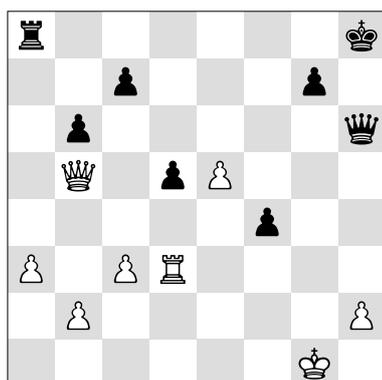
### Eliminar la defensa mediante una desviación

En el diagrama, llama la atención una posible horquilla con el caballo en f7. Las blancas pueden desviar la torre defensora de e7 con 1. Dxe8+ (1. Cxf7+? Txf7+) 1. ... Txe8 2. Cxf7+. Eliminando al defensor se posibilita el ataque doble.



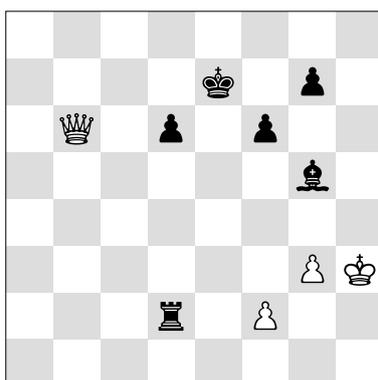
### Eliminar la defensa mediante una captura

El ataque doble de la dama 1. ... Db5+ todavía no es posible. Sin embargo, después de prepararlo con 1. ... Txd3 las negras recuperan la torre y más: 2. cxd3 Db5+.



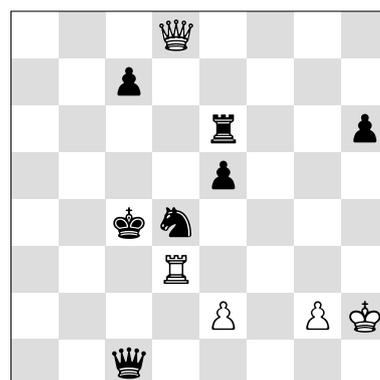
### Eliminar la defensa desalojando

La dama blanca protege la torre de d3. Las negras desalojan la dama con 1. ... c6 y después de 2. Dxb6 Dg6+ cae la torre blanca. El orden es importante: si 1. ... Dg6+ 2. Rf2 c6 y la torre se salva con 3. Th3+.



### Eliminar la defensa mediante una obstrucción

Entre las negras, solo el peón de g7 está desprotegido, pero las blancas no tienen forma de aprovecharlo. Lo mejor es obstruir la protección del alfil con 1. f4. La torre se queda desprotegida y hay un jaque en e3.

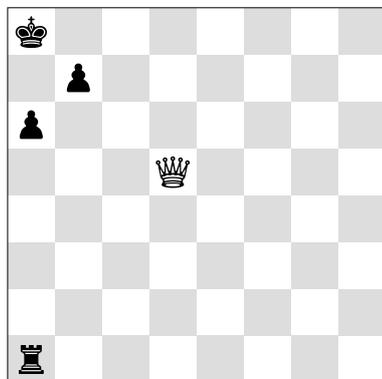


### Jaque con rayos X

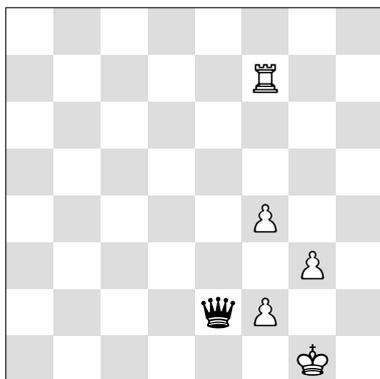
El jaque con rayos X directo (1. Dxc7+) no nos da nada. Las negras responden 1. ... Cc6. Las blancas pueden ganar si antes capturan el caballo: 1. Txd4+ exd4 (si el rey va a la columna b, 2. Dd5+) 2. Dxc7+ y las blancas se llevan la dama.

## Ataque doble: cazar y enfocar

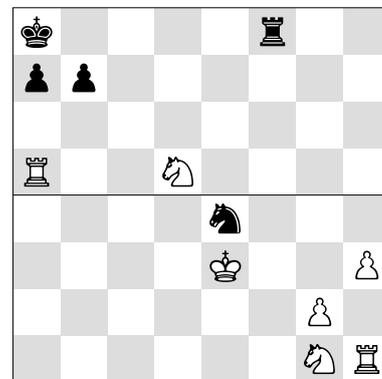
Solamente hay un objetivo de ataque. No es suficiente para un ataque doble. Pero el tercer y cuarto movimientos de preparación (**cazar** y **enfocar**) aprovechan ese objetivo de ataque para construir un ataque doble que tenga éxito



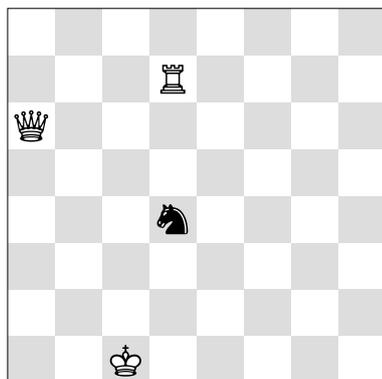
De momento no hay un ataque doble para las blancas, pero las condiciones están ahí: una torre desprotegida y la posibilidad de dar un jaque. Con **1. Dd8+** la dama obliga al rey a moverse a e7 y entonces la dama se come la torre con un ataque doble: **2. Dd4+**.



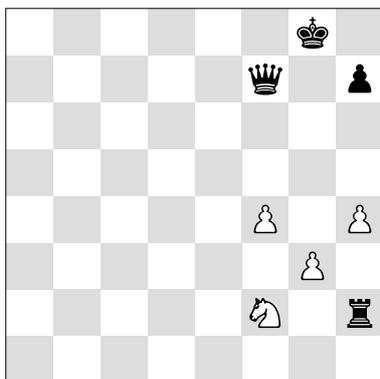
En esta posición ocurre lo mismo: la torre está desprotegida y se puede dar jaque al rey. Las negras ganan la torre con **1. ... Dd1+** **2. Rh2 Dh5+** o **2. Rg2 Dd5+**. Esta preparación para el ataque doble se llama cazar.



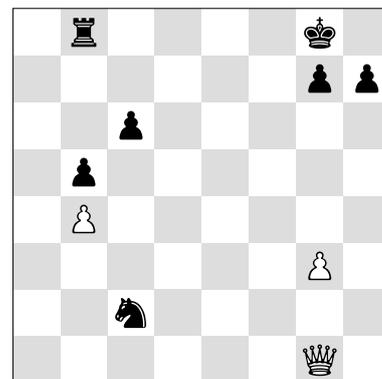
También cazamos para preparar esta horquilla de caballo. El jaque o la amenaza fijan los objetivos. Arriba, blancas mueven **1. Cb6+** y obligan a **1. ... Rb8**, ganando la torre con **2. Cd7+**. Abajo, las negras cazan la torre: **1. ... Cg3**. **2. Th2 Cf1+**.



Las negras disponen de una horquilla interesante en c5. El caballo puede llegar a esta casilla aprovechando un 'tiempo': **1. ... Cb3+** **2. Rb2 Cc5** y ganan una calidad. Cuando construimos un ataque doble aprovechando un tiempo, se llama **enfocar**.



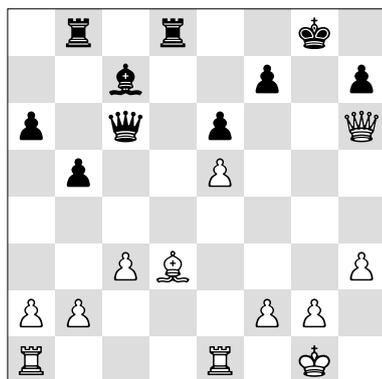
Aparte de enfocar al rey, podemos enfocar a otras piezas. Las blancas atacan la torre con **1. Cg4** y al mismo tiempo amenazan un ataque doble con **2. Ch6+**. Gracias al tiempo obtenido con el ataque a la torre, las blancas ganan material.



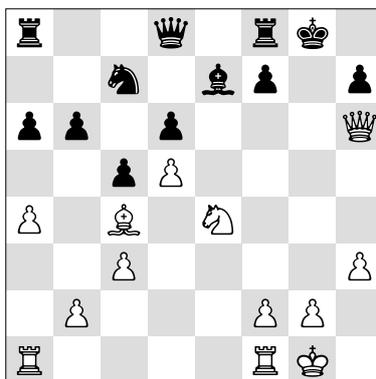
El ataque doble está un poco escondido. La torre y el caballo negros están desprotegidos y hay un jaque en la diagonal a2/g8. Ya tenemos suficientes datos para ver el ataque doble en a2. Entramos con la dama, ganando un tiempo: **1. Da7**. Se amenaza la torre y el jaque doble en a2.

## Ataque al enroque

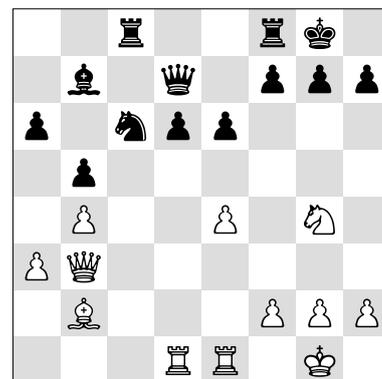
El enroque se puede comparar con un castillo medieval. Solo se podía conquistar de dos formas: con tropas numerosas o abriendo una brecha en la muralla.



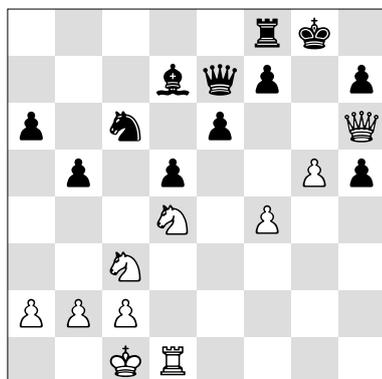
El enroque negro está hecho pedazos y las tropas blancas ya han entrado. Ahora hay que rematar sin permitir que el rey escape, que es lo que ocurriría si 1. D $x$ h7+ Rf8. Lo correcto es 1. A $x$ h7+ Rh8 2. Ag6+ Rg8 3. Dh7+ Rf8 4. D $x$ f7#. Una combinación muy útil, recuérdela.



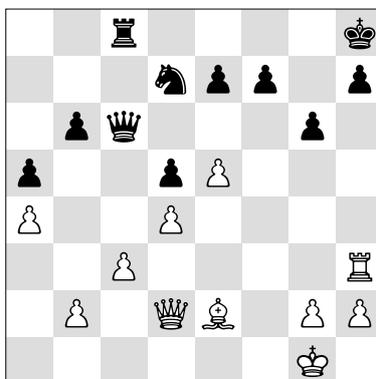
En esta posición las negras todavía viven si 1. Ad3 f5. Las blancas tienen que eliminar antes esa defensa (1. ... f5) con 1. Cf6+ A $x$ f6. Solo ahora aportan material fresco: 2. Ad3. Tras 2. ... Te8, las negras llegan al mate por el mismo camino que en el diagrama anterior.



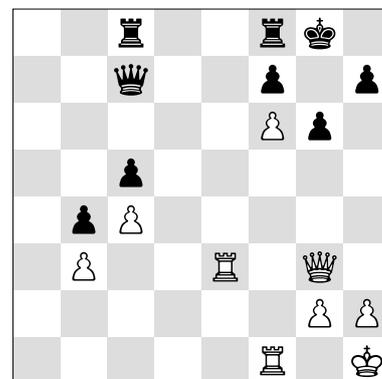
El enroque negro permanece intacto, todavía. Las blancas abren brecha en su muralla con 1. Cf6+ g $x$ f6 (obligado para no perder la dama) 2. Dg3+ Rh8 3. A $x$ f6# y mate. Las blancas han destruido las defensas del rey mediante un sacrificio.



La dama sola no puede dar mate, necesita refuerzos. Añadimos piezas al ataque con 1. Cf5 e $x$ f5 2. C $x$ d5 y la posición de las negras se derrumba ante la amenaza 3. Cf6+. Una regla para que el ataque triunfe es añadir material nuevo.



1. Dh6 puede pareceros evidente, pero con 1. ... Cf8 el ataque no progresa. Primero eliminamos un defensor importante con 1. Ab5 y 2. A $x$ d7. Quitar material de la defensa es igual de importante que aportar material al ataque.



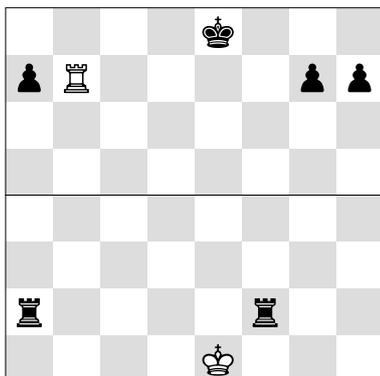
Acercar material al rey, eliminar la defensa y dar el golpe: 1. Dg5 (amenaza 2. Dh6, con mate inevitable) 1. ... Rh8 2. Dh6 (atrae la torre a g8, donde bloquea al rey) 2. ... Tg8 3. D $x$ h7+ R $x$ h7 4. Th3#.

Las reglas principales cuando atacamos al rey son:

- añadir nuevas piezas al ataque
- abrir una brecha
- eliminar los defensores
- rematar el ataque con mate o ganando material

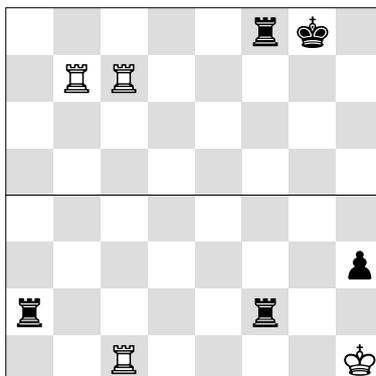
## La séptima fila

En el centro las piezas están más activas. Solamente la torre prefiere otro sitio en el tablero: la **séptima (segunda) fila**.



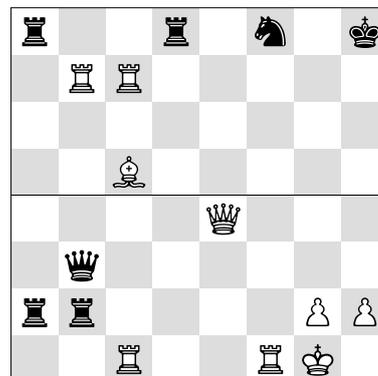
El rey no puede salir de la última fila porque la torre le corta el paso. Además, ataca los peones de la séptima fila.

Abajo, con dos torres en la séptima (o segunda) fila incluso podemos dar mate: tras **1. ... Th2**, es inevitable.



En la parte superior, la torre de f8 es un lastre para las negras: **1. Tg7+ Rh8 2. Th7+ Rg8 3. Tbg7#** y se terminó el juego.

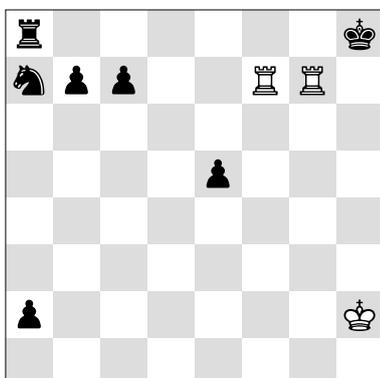
Abajo, el peón de h nos ayuda: **1. ... Th2+ 2. Rg1 Tag2+ 3. Rf1 Th1#** es mate. Recuerda estos dos patrones de mate.



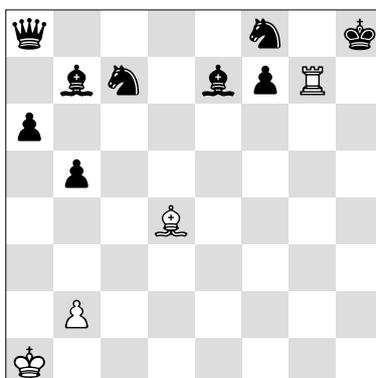
Si tienes presentes los patrones de los diagramas anteriores, no es difícil encontrar el mate.

Arriba, las blancas juegan **1. Axf8** para atraer la torre a una casilla letal.

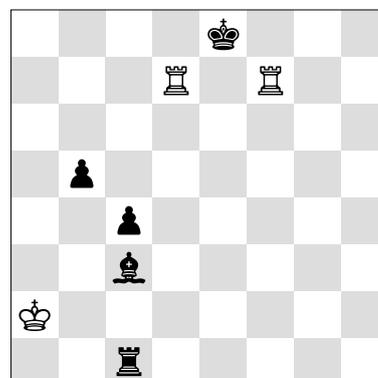
Abajo, **1. ... De3+** obliga a la dama blanca a abandonar la protección del peón de g2.



No es posible detener el peón de a sin perder material. Las blancas pueden forzar tablas con jaque continuo, pero hay otra posibilidad mejor: **1. Th7+ Rg8 2. Tfg7+ Rf8 3. Txc7** (amenaza mate en h8) **3. ... Rg8 6. Tcg7+ Rf8 5. Txb7** (de nuevo amenaza mate en h8) **5. ... Rg8 6. Tbg7+ Rf8 7. Txa7**. ¡Victoria! La repetida amenaza de mate en h8 mata a las negras.



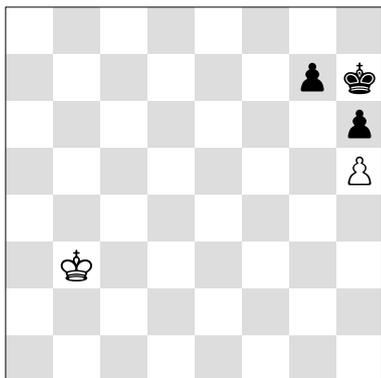
La batería del alfil y la torre es muy fuerte. Repitiendo el jaque a la descubierta, las blancas limpian toda la séptima fila. Las negras solo pueden mover el rey: **1. Txf7+ Rg8 2. Tg7+ Rh8 3. Txe7 Rg8 4. Tg7+ Rh8 5. Txc7 Rg8 6. Tg7+ Rh8 7. Txb7+ Rg8 8. Tg7+ Rh8 9. Ta7+** y las blancas ganan. Es la maniobra del molinillo.



Si estás a punto de perder, conseguir medio punto es un éxito. En el diagrama, las blancas sufren porque no pueden evitar el mate en a1. Menos mal que sus torres están en la séptima fila y pueden dar jaque continuo. Eso sí, deben elegir el modo correcto: **1. Tde7+**. Como el alfil controla g7, no se puede permitir que el rey escape por el flanco de rey.

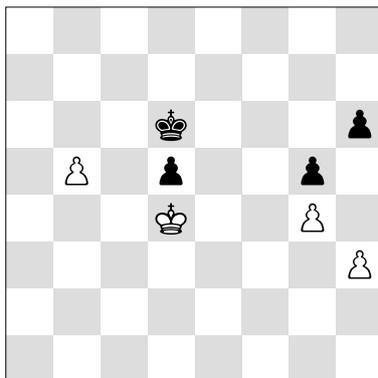
## Estrategia en los finales de peones

Los finales de peones están llenos de sorpresas. Si aplicas correctamente las reglas, irás por buen camino.



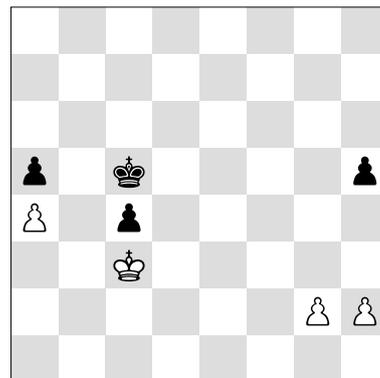
### Activar el rey

Es una tentación comenzar a correr con los peones, pero 1. ... g5 2. hxg6+ Rxc6 3. Rc3 es tablas, porque el rey blanco llega a tiempo a f1. En los finales hay que activar el rey. Las negras empiezan con 1. ... Rg8 2. Rc3 Rf7 y ganan fácilmente.



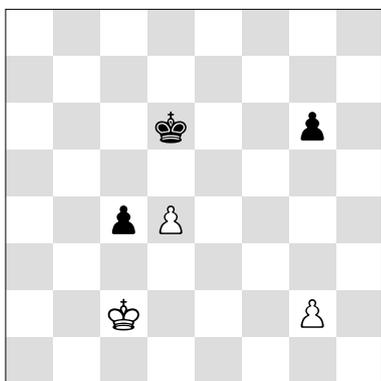
### El peón pasado alejado

Las blancas tienen ventaja, porque su peón de b es el peón pasado más alejado. El rey negro tardará más en volver junto a los otros peones: 1. b6 Rc6 2. b7 Rxb7 3. Rxd5 Rb6 4. Re5 Rc5 5. Rf5 Rd4 6. Rg6 Re4 7. Rxh6 Rf4 8. Rh5 y las blancas ganan.



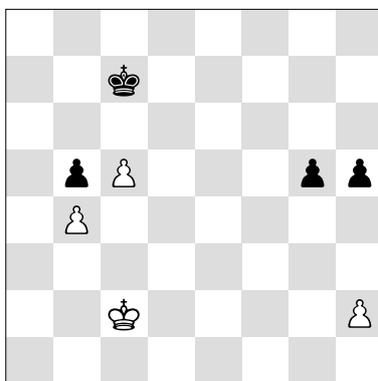
### El candidato por delante

Atención las blancas: con 1. h3 o 1. h4 ¡incluso pierden la partida! El peón g es el **candidato** a convertirse en peón pasado. La norma es que el candidato va delante. Entonces, 1. g3 Rd5 2. h3 Rc5 3. g4 y las blancas ganan gracias a que su peón pasado es el alejado.



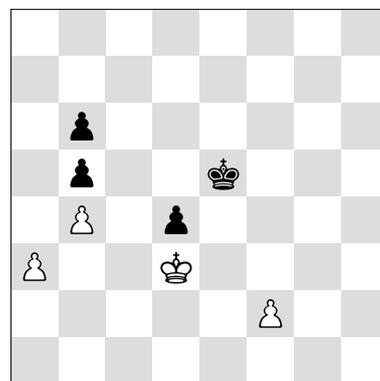
### Zugzwang

1. g4 Rd5 2. Rc3 g5 y las blancas pierden. Están en zugzwang y su peón de d cae. Deben usar el tiempo del peón de g: 1. Rc3 Rd5 2. g3! g5 3. g4 y son las negras las que quedan en zugzwang y pierden. Cuidado con el orden de los movimientos: 1. g3? Rc6!



### El peón pasado apoyado

El peón de c es un peón pasado apoyado, una potente arma. El rey adversario no lo puede capturar ni salirse del cuadrado, porque coronaría. Entonces, el rey blanco actúa libremente: 1. Rd3 g4 2. Re4 h4 3. Rf4 g3 4. hxg3 h3 5. Rf3 y las blancas ganan.



### No es obligatorio capturar

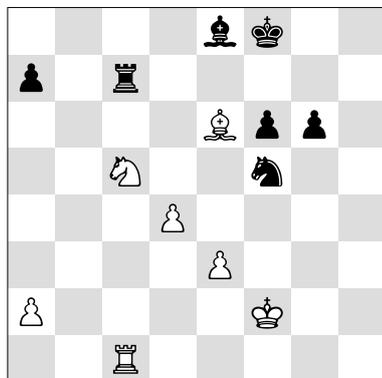
El peón pasado alejado tiene un tiempo de reserva, pero las blancas deben ser precisas. Es un error 1. f4+? Rd5! (no es obligatorio capturar) 2. f5 Re5 3. f6 Rxf6 4. Rxd4 Re6 y tablas. Pero con 1. f3! Rf4 (o 1. ... Rd5 2. f4 Re6 3. Rxd4) 2. Rxd4 Rxf3 3. Rd5 ganan.

Recuerda: ● **activar el rey** ● **el peón pasado alejado**  
 ● **el candidato va delante** ● **tiempo de reserva**

● **zugzwang**  
 ● **el peón pasado apoyado**

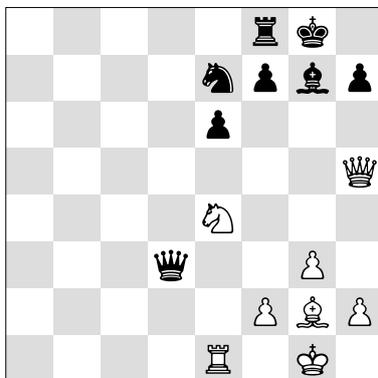
## Ataque doble: despejar

Tu ataque doble todavía no funciona por una razón curiosa: una pieza tuya estorba. El quinto y último movimiento de preparación que te presentamos consiste en despejar. Hay dos posibilidades: despejar una casilla o despejar una línea (una fila, una columna o una diagonal).



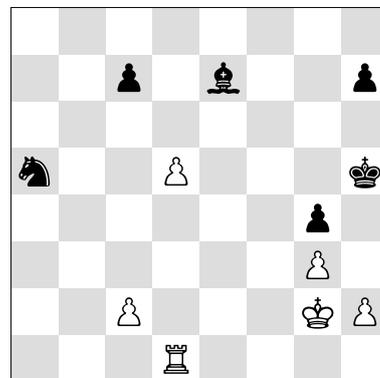
### Despejar una casilla: captura

Las blancas quieren jugar Ce6+ pero su alfil molesta. Si retiran el alfil a b3, las negras evitan el ataque doble con 1. ... Re7. Capturando, las blancas ganan un tiempo y solucionan el problema: 1. Axf5 y las negras no tienen tiempo para recapturar.



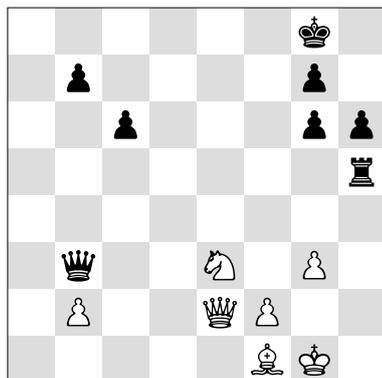
### Despejar una casilla: jaque

Aquí el jaque nos da el tiempo que necesitamos. Despejamos e4 quitando el caballo con jaque: 1. Cf6+ (porque 1. Cc5 Dc3 no vale) y el ataque doble ya es posible. Después de 1. ... Axf6 el movimiento del alfil es decisivo: 2. Ae4 amenaza la dama y mate en h7.



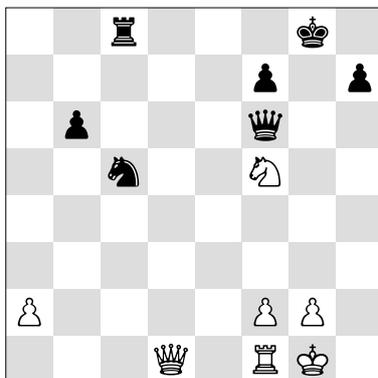
### Despejar una casilla: ataque

Un ataque a una pieza desprotegida o de un valor superior también nos permite ganar un tiempo. Aquí las blancas despejan d5 con 1. d6: amenazan el alfil y el ataque doble 2. Td5+. Las negras solo pueden salvar el alfil o el caballo.



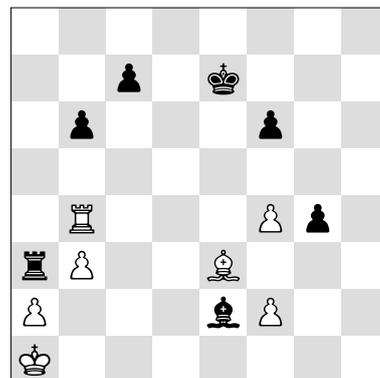
### Despejar una línea: captura

1. Dc4+ lleva a un simple cambio de damas. Pero, si el jaque lo diésemos con el alfil, capturamos la dama. Conclusión: la dama blanca estorba. La quitamos ganando un tiempo con una captura (1. Dxh5 gxh5 2. Ac4+), ganamos una calidad.



### Despejar una línea: jaque

El caballo de f5 no nos permite el ataque doble 1. Dg4+. Tenemos que quitarlo de en medio ganando un tiempo (con un jaque). Hay que elegir la casilla correcta: 1. Ch6+ Rh8 no nos da nada, pero con 1. Ce7+ Dxe7 2. Dg4+ las blancas logran su objetivo.



### Despejar una línea: ataque

El jaque en e4 promete: 1. Te4+ Rf7 2. Ac1, pero el contraataque 2. ... Af3 nos agua la fiesta. Por eso, las blancas deben despejar antes la columna e atacando la torre desprotegida: 1. Ac1. En cuanto esta mueve, las blancas ganan el alfil con el ataque doble 2. Te4+.

