

Paso 2 +

3 Mate en una / Jaque doble: A

- 1) 1. Te8#
- 2) 1. ... Tb1#
- 3) 1. ... Cg3#
- 4) 1. ... Axc3#
- 5) 1. Axd5#
- 6) 1. d8D#
- 7) 1. Cf7#
- 8) 1. Cf8#
- 9) 1. Cxd6#
- 10) 1. ... exd4#
- 11) 1. Tc7#
- 12) 1. Tc4#

4 Mate en una / Jaque doble: B

- 1) 1. Cb4#
- 2) 1. ... Tf3#
- 3) Dibujo
- 4) 1. Cd7#
- 5) 1. Ag5#
- 6) 1. ... Cf3#
- 7) 1. Ce4#
- 8) 1. ... Txg3#
- 9) 1. Cd6#
- 10) 1. Axb5#
- 11) 1. ... Tc2#
- 12) 1. Te7#

5 Amenazar mate / Incorporar al ejecutor: A

- 1) 1. Dd5
- 2) 1. Df7
- 3) 1. Dh6
- 4) 1. Dg6
- 5) 1. Dd3
- 6) 1. ... Dg4
- 7) 1. Dg2
- 8) 1. Dh6 Dxf6 2. Df8#
- 9) 1. d5
- 10) 1. Th1
- 11) 1. Ah3
- 12) 1. Cd5 Ce2 2. Tc7#; 1. ... exd5 2. exd5#

6 Amenazar mate / Incorporar al ayudante: A

- 1) 1. ... Ch4
- 2) 1. Cf6 Rg7 2. Dh7#
- 3) 1. Ab7
- 4) 1. Ta1
- 5) 1. Ah6
- 6) 1. Cg5
- 7) 1. ... f3 2. Tg1 Dh4#
- 8) 1. Ag6
- 9) 1. Ac5
- 10) 1. h3
- 11) 1. Df7
- 12) 1. Te7

7 Amenazar mate / Incorporar al guardián: A

- 1) 1. ... Rg3
- 2) 1. Dg7
- 3) 1. f4
- 4) 1. Ag3
- 5) 1. d6
- 6) 1. Tf1
- 7) 1. Af6
- 8) 1. ... Cf4
- 9) 1. Rb4
- 10) 1. ... b3
- 11) 1. Cb6
- 12) 1. Td7

8 Mate en dos / Colaboración (♖ ♗): A

- 1) 1. T2g4
- 2) 1. Tb2 Rd1 2. Tf1#
- 3) 1. Th7 Re8 2. Tg8#
- 4) 1. Te3 Rg1 2. Te1#
- 5) 1. Tc6 Rf5 2. Td5#
- 6) 1. Thf2 Re5 2. Te3# (2. Te2#)
- 7) 1. Tb5 Rd6 2. Tf6#
- 8) 1. Rc7 Ra5 2. Ta8#
- 9) 1. Th7 Rf5 2. Th5#
- 10) 1. Ra5 Rh3 2. Th1#
- 11) Dibujo
- 12) 1. Te7 Rd1 2. Td3#

10 Finales de peones / Encuentra el mejor movimiento: A

- 1) 1. b4
- 2) 1. ... h3

- 3) 1. f7 Rxf7 2. Rd5
- 4) 1. g3
- 5) 1. Ra6
- 6) 1. ... Rc5
- 7) 1. Rf4 Rg2 (1. ... Re2 2. Rxe4) 2. Rxc4

- 8) 1. ... c2 (1. ... b2 2. h7 b1D 3. h8D + Db8 4. Dh1+) 2. h7 c1D+
- 9) 1. f4+ Rxf4 2. Rxd6
- 10) 1. b8D+ Rxb8 2. f8D+
- 11) 1. h3 Rg3 2. Rxh6 Rxh3 3. g5 12) 1. h5

11 Finales de peones / Encuentra el mejor

movimiento: B

- | | |
|---|--|
| <ol style="list-style-type: none"> 1) 1. ... Rb8 2) 1. b4 Rg3 ahogado 3) 1. ... g6 4) 1. ... a5 5) 1. g5 fxg5 2. fxg5 6) 1. ... g4 2. hxg4 Rxc4 | <ol style="list-style-type: none"> 7) 1. Rf1 8) 1. Re2 9) 1. ... h5 10) 1. Rf8 h2 2. g7 h1D 3. g8D+ 11) 1. ... Re5 12) 1. Rd3 (1. cxb5 Rxd5) 1.... bxc4+ 2. Rxc4 |
|---|--|

13 Apertura / Elige el mejor movimiento : A

- 1) c2-c3
El movimiento de peón es el mejor de los tres. El alfil negro no puede mover a c5 (sería una casilla activa), porque d4 le haría perder otro tiempo. Ad2 y Cc3 no son malas tampoco.
- 2) Df3-g3
No es malo mover dos veces con la misma pieza si puedes crear una ventaja clara. La dama ataca dos peones. 1. Ae3 es mejor que 1. Cd5.
- 3) Cg8-f6
Es mejor desarrollar. El jaque con la dama bloquea la salida del alfil y las blancas responden 2. Ae3. Capturar en f3 es malo porque la clavada es una ventaja para las negras.
- 4) Af8-g7
Las Negras tienen que desarrollar y prepara 2. ... Cge7, que ahora todavía no se puede debido a ... Cf6#. 1. ... Ag4 pierde tiempo si las blancas responden h3.
- 5) Dd1-d2
Las blancas reciben mate después de 1. g3 Cf3#. Capturar en d4 es malo porque después de 1. ... cxd4 el caballo tiene que retroceder a b1 (2. Cb5 Da5+).
- 6) Dd4-d3
Es el sitio lógico para la dama. En e3 tapa al alfil de c1 y en d1 se tiene que desarrollar de nuevo.
- 7) Cc6-d4
Una buena jugada para las negras que amenaza Cxc2+ y despeja la casilla c6, permitiendo así desalojar el caballo de d5. Después de 1. ... Cf6 la respuesta 2. Ag5 es molesto, lo mismo que ocurre con 1. ... Ae6 (2. ... f6 3. Cxf6+).
- 8) Cf3-g5
Las negras no pueden proteger f7.
- 9) Cg8-f6
Desarrollar es lo correcto. Capturar en d4 ayuda al desarrollo de las blancas y después de 1. ... Df6 las blancas responden 2. Cdb5.
- 10) c2-c3
La más natural. 1. Cxd4 también es buena. Esta posición ocurre de vez en cuando porque hay monitores que la recomiendan a sus alumnos (?). Si 1. Cxe5, 1. ... Dg5 2. Cf7 Dxg2 3. Tf1 Dxe4+ 4. Ae2 Cf3#.
- 11) Dd1-e2
Gana un peón después de 1. ... De7 2. Dxe4 d6. Con 1. ... Cf6 2. Cc6+ la partida está decidida y d3 es demasiado tímido.
- 12) c6-c5
Muy buena porque las blancas no pueden capturar (Db4+). El alfil en h6 está mirando a un peón bien protegido. En d6 el alfil está mejor.

14 Apertura / Encuentra el mejor movimiento : A

- 1) 1. Txd1
- 2) 1. Cc3
- 3) 1. De2
- 4) 1. dxe5 Axf3 2. Dxf3 dxe5 3. Ac4
- 5) 1. Aa3
- 6) 1. d6 Af8 2. De2+
- 7) 1. ... d4 2. Ce4? Cxe4 y 3. ... Ab4+
- 8) 1. Cg5
- 9) 1. exd4 (1. Cxd4 Da5+; 1. Dxd4 Cc6)
- 10) 1. e4
- 11) 1. ... d5
- 12) 1. ... e6! (1. ... Tc8? 2. Cf6+)

15 Apertura / Táctica: A

- 1) 1. Db5+ (ataque doble: dama)
- 2) 1. ... Ab4 (clavada)
- 3) 1. Cxf6+ (eliminar la defensa: capturar + material)
- 4) 1. ... Cf3+ 2. gxf3 Dxd4 (ataque a la descubierta)
- 5) 1. Axf7+ (eliminar la defensa: capturar + material)
- 6) 1. Da4+ (ataque doble)
- 7) 1. Ah5 (clavada)
- 8) 1. Axc6+ bxc6 2. Dxd4 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 9) Dibujo
- 10) 1. Cc6 (ataque doble: caballo)
- 11) 1. ... Dh4+ (ataque doble: dama)
- 12) 1. Ab5 (clavada)

16 Apertura / Táctica: B

- 1) 1. ... Axc3+ 2. bxc3 Dxd5 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 2) 1. Ce6+ fxe6 2. Dxd8+ (ataque a la descubierta)
- 3) 1. h6 (eliminar la defensa: desviar + material) 4) 1. ... Db4+ (ataque doble: dama)
- 5) 1. Ag5 (clavada)
- 6) 1. ... Dxd4 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 7) 1. e5 dxe5 2. Axc6 (ataque a la descubierta)
- 8) 1. ... Axd4+ (eliminar la defensa: atraer + material)
- 9) 1. Dh5+ (ataque doble: dama)
- 10) 1. ... Ag5 (clavada)
- 11) 1. Axf6 Axf6 2. Cxd7 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 12) 1. c5 bxc5 2. Axa6 (ataque a la descubierta)

17 Apertura / Táctica: C

- 1) 1. f4 (eliminar la defensa: desviar + material)
- 2) 1. De1+ Ae7 2. Dxa5 (ataque doble: dama)
- 3) 1. Te1 (clavada)
- 4) 1. ... Cxf3+ 2. Dxf3 Dxc5 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 5) 1. ... Ab4+ 2. Dd2 Axd2+ (ataque a la descubierta)
- 6) 1. Ch5 (1. Cd5 Axc3+) 1. ... Dxd4 2. Axf4
- 7) 1. Dc4 (ataque doble: dama)
- 8) 1. ... Af4 (clavada)
- 9) 1. Ch4 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 10) 1. dxc5 Dxc5 2. Dxc4 (ataque a la descubierta)
- 11) 1. Cxf6+ (eliminar la defensa: capturar + material)
- 12) 1. ... Df5 (ataque doble: dama)

18 Apertura / Táctica: D

- 1) 1. Ah3 (clavada)
- 2) 1. ... Axf3 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 3) 1. ... Cxd4 3. Cxd4 Dxc1+ (2. Dd1 Cxf3+ y Dxe5+) (ataque a la descubierta)
- 4) 1. ... Af4 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 5) 1. ... Dc5 (clavada)
- 6) 1. Db3 (clavada)
- 7) 1. ... Cxe3 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 8) 1. ... Cb6 2. Ab3 Dxd6
- 9) 1. Ca5 (eliminar la defensa: desviar + material)
- 10) 1. Dd5 (ataque doble: dama)
- 11) Dibujo
- 12) 1. Cc4 Dd5 2. Axe7 (eliminar la defensa: desviar + material)

19 Apertura / Táctica: E

- 1) 1. Ab5+ Cd7 2. Dxd5 (ataque a la descubierta)
- 2) 1. Axc6+ bxc6 2. Dxb4 (eliminar la defensa: capturar + material)
- 3) 1. ... Df6 2. f3 Dxa1 (ataque doble: dama)

- 4) 1. Dc3 (clavada)
- 5) 1. b4 (eliminar la defensa: atraer + material)
- 6) 1. Ab5+ c6 2. Dxd5 (ataque a la descubierta)
- 7) 1. Axc6 dxc6 2. Cxb4
- 8) 1. ... De5 (ataque doble: dama)

- 9) 1. ... Aa4 (clavada)
- 10) 1. Axd7+ (eliminar la defensa: atraer + material)
- 11) 1. Ae4 Cxe4 2. Dd8#
- 12) 1. ... Axc4 2. Axc4 Cxb6 (eliminar la defensa: capturar + material)

21 Defender / Salir del jaque: A

- 1) 1. Af2+
- 2) 1. b4 e5 2. Dc3
- 3) 1. Tc3
- 4) 1. Ad2
- 5) 1. Tf1+
- 6) 1. ... c6 (2. Dxa5 Cxc2#)

- 7) 1. Rf8 Axa2 rey ahogado
- 8) 1. Rf1
- 9) 1. Rf2
- 10) 1. ... De7 2. fxe7 Ag7
- 11) 1. Te1
- 12) 1. Rf1

22 Defender / Salir del jaque: B

- 1) 1. ... Rf8
- 2) 1. ... Rf8
- 3) 1. ... Tf8
- 4) 1. Af3 (1. Axf1 rey ahogado) 1. ... Da1 2. Th5#
- 5) 1. Rf6 Tb4 2. Rf5
- 6) 1. ... Dxe5+

- 7) 1. ... Rxd7
- 8) 1. Cbc3 (1. Ad2 Cd3#)
- 9) 1. Ae3 Ac5 2. Axc5 Dxc5+ 3. Dd4
- 10) 1. De2
- 11) 1. ... Cxf6 (1. ... Dxf6 2. Txh5+)
- 12) 1....Ag4 (1....Rh82.Dxf8#)2. Txg4+Rh8

23 Defender / Elegir la captura correcta: A

- 1) 1. ... fxe6
- 2) 1. axb4
- 3) 1. hxg4#
- 4) Dibujo
- 5) Dibujo
- 6) 1. ... Cxe6

- 7) 1. cxb3 (1. axb3 Txc2)
- 8) 1. Axd1
- 9) 1. ... Cxf6
- 10) 1. cxb3 (1. axb3 Dc1+)
- 11) 1. Txb4
- 12) 1. dxc4

24 Defender / Defender contra el mate pastor: A

- 1) 1. ... dxe5
- 2) 1. ... Cf6 o 1. ... Cg5 (1. ... d5 2. Dxf7#)
- 3) 1. ... d5 (es mejor que 1. ... De7)
- 4) 1. ... g6
- 5) 1. ... Dxd5 (1. ... Axf2+ 2. Re2 Dxd5 3. Axd5)
- 6) 1. ... Ae6 (1. ... Cf6 2. Axf7#)

- 7) 1. ... e6
- 8) 1. ... Cf6
- 9) Dibujo
- 10) 1. ... f5 (1. ... Ce5 2. Df6)
- 11) 1. ... d5
- 12) 1. ... d5 2. exd5 e4

25 defender / Defender contra el peón pasado: A

- 1) 1. Ad4 b1D 2. Af6#
- 2) 1. c4+ Rxc4 2. Rc2
- 3) 1. Ae1! (1. Axf4+? Rf3!)
- 4) 1. ... e4+ 2. Rxe4 Ae5
- 5) 1. Aa5
- 6) 1. Ta1

- 7) 1. Ta3+ Rb4 2. Ta1
- 8) 1. Rf6
- 9) 1. Tf1
- 10) 1. Ag6
- 11) 1. Tg3 h2 2. Txg2+
- 12) 1.h4!g2(1....gxf22.Re2)2.Ch3

27 Navegador / Dar un jaque seguro: A

- 1) Dibujo
- 2) Ta6-Ta1-f1-f7+
- 3) Th3-a3-a1-b1+
- 4) Ta6-a1-c1-c3+
- 5) Td2-d1-c1-c4+

- 6) Tg8-Rb8-b2-a2+
- 7) Td8-f8-f7-b7+
- 8) Tg3-h3-h7-f7+
- 9) Te1-e8-b8-b5+
- 10) Th3-h4-g4-g1+

11) Ta7-a5-c5-c8+

12) Tb5-b8-d8-d7+

28 Navegador / Dar un jaque seguro: B

- 1) Ac1-b2-g7-f8+
- 2) Ae4-g2-h3-c8+
- 3) Ad1-c2-b1-a2+
- 4) Ac6-d7-h3-f1+
- 5) Ad5-c6-a4-c2+
- 6) Aa5-b6-a7-b8+

- 7) Ae7-b4-e1-f2+
- 8) Aa4-d1-h5-f7+
- 9) Ab6-e3-c1-b2+
- 10) Ab6-g1-h2-e5+
- 11) Ad8-b6-g1-h2+
- 12) Af8-g7-e5-g3+

29 Navegador / Dar un jaque seguro: C

- 1) Dg2-c2-c3+
- 2) Dh2-a2-a8+
- 3) Dc7-b7-a8+
- 4) Df1-f8-g8+
- 5) Dc7-g3-h4+
- 6) Df1-a6-a7+

- 7) Df4-f1-d1+
- 8) Dd2-a5-b5+
- 9) Db7-a7-a2+ç
- 10) Df6-a1-h1+
- 11) Da4-a2-h2+
- 12) Dh8-a8-a1+

30 Navegador / Encontrar la ruta segura: A

- 1) ejemplo: Tg6-b6-b1-g1
- 2) Tc1-c3-b3-b6
- 3) Tb2-b3-g3-g8-h8
- 4) Ag2-f1-a6-c8-d7
- 5) Af2-b6-d8-f6-h8
- 6) Da1-a8-h1-h2

- 7) Cb3-c5-b7-d6-f7-h8
- 8) Cb3-d4-b5-d6-f7-h8
- 9) Cb3-d4-f3-h2-g4-h6-f7-h8
- 10) Ab5-d7-g4-d1-c2-b1
- 11) Cc2-e1-g2-f4-e2-c3-b5-c7-a8
- 12) Rb2-c1-d1-e2-e3-f4-e5-e6-e7-f8

31 Navegador / Encontrar la ruta segura: B

- 1) Rb1-a2-a3-b4-a5-b6-a7-a8
- 2) Rd2-e1-f1-g2-g3-h4-g5-h6
- 3) Rc1-b1-a2-a3-b4-a5-a6-a7-b8-c8-d8-e8-f7
- 4) Rc1-b2-b3-c4-d4-e5-e6-f7-f8
- 5) Re8-d8-c8-b8-a7-b6-a5-b4-a3-b2-c1-d2-e1-f2-g1
- 6) Rb4-c3-d2-e1-f2-g1-h2-h3-g4-f4-e5-f6

- 7) Dibujo
- 8) Dibujo
- 9) Rg7-h6-g5-f5-e5-d6-c5-b5-a4-b3-c2-d2-e1-f1-g1
- 10) Dibujo
- 11) Dibujo
- 12) Rg1-f2-e2-d2-c3-d4-c5-c6-d7-e6-f6-g5-h4-h3

32 Planear el mate / Dar mate: A

- 1) ejemplo
- 2) Aa2 – Db3#
- 3) Ag5 – Cf6#
- 4) Te4 – Ab7
- 5) Rg2 – De4#
- 6) b3 – Dc4

- 7) Ab7–Dc6
- 8) Tb5–Cb2
- 9) Tg4–Da5
- 10) Aa5–Dd5
- 11) Cd2–Dd6
- 12) Db2–Db4

33 Planear el mate / Dar mate: B

- 1) Dc6 – Ag5#
- 2) Dc4 – De4#
- 3) Dh7 – Af5 – Dd7#
- 4) Ah5-e8-c6#
- 5) De6 – g4#
- 6) Th7 – Cb6 – a7#

- 7) Dc1 – Ah1 – Dc6 – Db7#
- 8) Ad2 – Ah6 – Tc8#
- 9) Ab4-Af8-Ah6-Tf8#
- 10) Ah5 – Dh2#
- 11) Cf3-d2-b3-c1-a2-b4-a6#
- 12) Cg3-e2-c1-d3-e5-d7#

34 Navegador / Capturar todas las piezas negras: A

- 1) Dibujo
- 2) Da2xb1xb2xg7

- 3) Dc4xf7xf5xg4xh3
- 4) Rf7-e7-d8-c7xc6-d5xe4

- 5) Db4xf8xf5xd3
- 6) Te7xe4xd4xd2
- 7) h4-hxg5 f5-fxe6-e7-e8C Cxg7
- 8) Re4xe3xe2 Txb5

- 9) Te5xe3xe2 Rxb5
- 10) Cxb2-d3xc5xe6
- 11) Ad7xg4-e2xd3xg6
- 12) Cf2-h1-g3-f1-h2-f3-h4-g2-f4xe6xc7xd5

36 Mate / Construir mate (♖♗): A

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) ♖a3 / ♗d2 | 7) ♖a7 / ♗d4 |
| 2) ♖b7 / ♗c4 | 8) ♖h8 / ♗g6 |
| 3) ♖h5 / ♗e7 | 9) ♖e3 / ♗e7 |
| 4) ♖e1 / ♗c2 | 10) ♖e6 / ♗g6 |
| 5) ♖c7 / ♗f4 | 11) ♖c4 / ♗g4 |
| 6) ♖f6 / ♗h6 | 12) ♖e6 / ♗a6 |

37 Mate / Construir mate (♖♘): B

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) ♖a8 / ♘c6 | 7) ♖e6 / ♘b6 |
| 2) ♖h4 / ♘d5 | 8) ♖g6 / ♘h6 |
| 3) ♖a7 / ♘c5 | 9) ♖g4 / ♘d4 |
| 4) ♖d4 / ♘h3 | 10) ♖e7 / ♘e3 |
| 5) ♖e5 / ♘b5 | 11) ♖d8 / ♘d5 |
| 6) ♖g1 / ♘d1 | 12) ♖d5 / ♘d8 |

38 Mate / Construir mate (♖♗): C

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) ♖b5 / ♗c3 | 7) ♖e5 / ♗f7 |
| 2) ♖b5 / ♗a3 | 8) ♖d5 / ♗d2 |
| 3) ♖e7 / ♗e6 | 9) ♖b5 / ♗c3 |
| 4) ♖c5 / ♗d3 | 10) ♖f7 / ♗g6 |
| 5) ♖c6 / ♗e7 | 11) ♖e7 / ♗a7 |
| 6) ♖a6 / ♗a3 | 12) Dibujo |

39 Mate / Construir mate (♘♘ / ♘♗ / ♗♗): D

- | | |
|--------------|---------------|
| 1) ♘g2 / ♘e3 | 7) ♘c5 / ♗c7 |
| 2) ♘b4 / ♘d1 | 8) ♘e5 / ♗h6 |
| 3) ♘f3 / ♘e3 | 9) ♗c3 / ♗f3 |
| 4) ♘f5 / ♘h8 | 10) ♗f3 / ♗g3 |
| 5) ♘c6 / ♗d7 | 11) ♗h6 / ♗e6 |
| 6) ♘c5 / ♗c7 | 12) ♗f4 / ♗e4 |

40 Mate / Construir mate (♖ o ♘ o ♗): E

- | | |
|--------------------|---------------------|
| 1) ♖c2 - ♘a3 - ♗d3 | 7) ♖f5 - ♘d6 - ♗g6 |
| 2) ♖c6 - ♘b7 - ♗c7 | 8) ♖h3 - ♘e1 - ♗f5 |
| 3) ♖b2 - ♘a4 - ♗a1 | 9) ♖f5 - ♘e3 - ♗e6 |
| 4) ♖e6 - ♘b8 - ♗c4 | 10) ♖b3 - ♘e1 - ♗a2 |
| 5) ♖a6 - ♘c5 - ♗c8 | 11) ♖d5 - ♘b4 - ♗b7 |
| 6) ♖f5 - ♘g7 - ♗g4 | 12) ♖d4 - ♘f5 - ♗f2 |

41 Mate / Construir mate: F

- | | |
|-------------------------|------------------------------|
| 1) ♔c5, ♖d6, ♗f4
♘e5 | 5) ♔b2, ♖c3, ♗g5, ♗e7
♔d4 |
| 2) ♔c8, ♖d8, ♘g8
♘e7 | 6) ♔c1, ♖f1, ♗c2, ♗d2
♔e2 |
| 3) ♔g8, ♖f8, ♗c5
♔e8 | 7) ♔e4, ♖h6, ♗f7
♔g5, ♗g4 |
| 4) ♖c5, ♗d3, ♘f5 | |

- 8) ♔g7, ♖e5, ♘g2
 ♔g5, ♗g4
 9) ♕e3, ♖h6, ♗e6
 ♔g5, ♗g4
 10) ♔e6, ♖c3, ♘h3

- ♔f4, ♗g4, ♕e4
 11) ♔g3, ♕c2, ♕f2
 ♔e3, ♗d2, ♗e2
 12) ♔e2, ♕c3, ♘d6
 ♔e4, ♗d5, ♗f4

43 *Tablas / Forzar rey ahogado: A*

- 1) 1. ... Db7+ 2. Rxb7 rey ahogado
 2) 1. ... g6+ 2. Rxc6 rey ahogado
 3) 1. Ta5+ Axa5 rey ahogado
 4) 1. Axc5+ Axc5 rey ahogado
 5) 1. ... Tf4+ 2. Dxf4 rey ahogado
 6) 1. Dd8+ Dxd8 rey ahogado

- 7) 1. Dg8+ Dxc8 rey ahogado
 8) 1. Dg3+ Rxc3 rey ahogado
 9) 1. Dh3+ Dxc3 rey ahogado
 10) 1. ... Cc4+ 2. Axc4 rey ahogado
 11) 1. ... Ac7+ 2. Dxc7 rey ahogado
 12) 1. Tf7 Rxf7 rey ahogado

44 *¡Cuidado con el rey ahogado! / Salir del ahogado: A*

- 1) 1. Ce6
 2) 1. ... b5 2. axb5 c3
 3) 1. Ag8
 4) 1. Rh1 (1. Rg1) 1. ... Rxc3 2. f5
 5) 1. ... Ab3 2. Rxb3 c1D
 6) 1. Ta6 bxa6 2. b7

- 7) 1. Ac4 bxc4 2. b5
 8) 1. Cb1 axb1D+ 2. Txb1+
 9) 1. ... Tf6
 10) 1. Cf3 gxf3 2. Rg1
 11) 1. Rd3
 12) 1. Ag8

45 *¡Cuidado con el rey ahogado! / Evitar rey ahogado: A*

- 1) 1. c8T
 2) Dibujo
 3) 1. Ag4+
 4) 1. Tc1
 5) 1. Td3+
 6) 1. Dd5

- 7) 1. ... Df3+ (1. ... Dxf2 rey ahogado)
 8) 1. ... Td6
 9) 1. ... b1T o 1. ... b1A
 10) 1. Ra1
 11) 1. Ab7 Db8 2. Ag2#
 12) 1. ... Dg3

46 *Rey ahogado es inevitable / Sí o no:: A*

- 1) No: 1. ... Ab1
 2) Sí
 3) No: 1. ... Re4
 4) Sí
 5) Sí: 1. ... Tb3+ 2. axb3 axb3 rey ahogado
 6) Sí

- 7) Sí
 8) No: 1. ... Db3
 9) No: 1. Tg6+
 10) No: 1. ... f3
 11) Sí: 1. Tg4 hxg4 2. hxg4
 12) No: 1. Rb4Rb2 2. Dh2+Ra1 3. De5#

47 *Rey ahogado / ¿Dónde está ahogado el rey?: A*

- 1) a2 a4 c4
 2) f1 h1 e3
 3) h3 h5 h1
 4) a1 h2 g7 h4
 5) a7 h7 h5 c7
 6) a3 b6 c3 e7 g1

- 7) f5 f3 h5 h3
 8) h1 f1 a7 h8
 9) a8 c8 h8 a6 e6
 10) d8 f8 h8 h6 h4
 11) a1 a3 c3 e3 g5 h8
 12) f8 g6 g4 e4 c5 c1 a1

49 *Material / Ganar material: A*

- 1) 1. Dxf8+
 2) 1. Dxf6+
 3) 1. b8D (1. bxc8D+ Axc8 2. Rf3 Ad6) 1. ... Txb8
 2. Txb8+
 4) 1. De5+

- 5) 1. Ac6Df8 2. Axa8
 6) 1. Ad5+Rh8 2. Axc8
 7) 1....Rd6 2. Tg5gxh5
 8) 1. Dxf8+
 9) 1. Dg2+C7g6 2. fxe6

- 10) 1. Dc3
11) 1. Th1 (1. dxe8D+Rxe8; 1. d8D Dc5)

- 12) 1. ... Dxa4

50 *La clavada / Clavar: A*

- | | |
|---------------|------------|
| 1) 1. Te2 | 7) 1. De2 |
| 2) 1. ... Da5 | 8) 1. Ac3 |
| 3) 1. Af4 | 9) 1. De4 |
| 4) 1. Df3 | 10) 1. Th4 |
| 5) 1. Af4 | 11) Dibujo |
| 6) 1. ... Ab4 | 12) 1. Dd4 |

51 *Ataque doble / Amenaza de mate: A*

- | | |
|--|--|
| 1) 1. ... Rc5 2. c3 Ta8# | 7) 1. Cf4 Th1 2. Tc6# |
| 2) 1. Cd3 Te3 2. Td4# | 8) 1. Rb3 |
| 3) 1. Ab3 a1D 2. Af7# | 9) 1. Cf4 Tg1 2. Td5# |
| 4) 1. Rc4 | 10) 1. c4 Cxc4 (1. ... Cd1 2. b3#) 2. Cc3# |
| 5) 1. Rg3 Rg6 (1. ... Ab1 2. Cf4#) 2. Cf4+ | 11) 1. Rg2 Te1 2. Af6# |
| 6) 1. Rf5 Txe7 2. g4# | 12) 1. Tb2! Dg1 2. Ab7# |

52 *Peón pasado / Ganar material con un peón pasado: A*

- | | |
|-------------------------|------------------------------------|
| 1) 1. f7 | 7) 1. Cd5+ |
| 2) 1. ... Aa4 | 8) 1. Re6 |
| 3) 1. Cxe6 Df6+ 2. Cd4 | 9) 1. Rf5 |
| 4) 1. f8D+ Rxf8 2. Dxd7 | 10) 1. Dg7+ Dxc7 2. hxg7 a3 3. g8D |
| 5) 1. c7 | 11) 1. Cc4 |
| 6) 1. a7 | 12) 1. Ab3 Ae6 2. Axe6 |

53 *Peón pasado / Ganar material con un peón pasado: B*

- | | |
|--|-------------------------|
| 1) 1. Ah7+ Rxh7 2. g8D# | 7) 1. Tb7+ Txb7 2. cxb7 |
| 2) 1. b6 (1. Ae7 Rc3 2. d8D Axd8 3. Axd8 b6) | 8) 1. f3+ Rxf3 2. c7 |
| 3) 1. ... Ah3+ 2. Rxh3 exf1D+ | 9) 1. Aa5+ |
| 4) 1. Ab4 (1. Ag7 Axa3) 1. ... Axb4 2. axb4 | 10) 1. ... Tg8 |
| 5) 1. Tg5 Txg5 2. h8D | 11) 1. ... Tb1 |
| 6) 1. ... Rb8 | 12) 1. b8D+ |

54 *Material / Ganar material: B*

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------|
| 1) 1. ... Dxf5 | 7) 1. ... Axf3 |
| 2) 1. Txe7 Txe7 2. Dxe7 Dxe7 3. Txe7 | 8) 1. ... Cxc6 |
| 3) 1. ... Txc4 | 9) 1. ... dxc4 2. Txc4 Dd5 |
| 4) 1. ... Dxd5+ (1. ... Axc6 2. Ce7#) | 10) 1. ... Txc3 2. Axc3 Dxc3 |
| 5) 1. Cxd4 | 11) 1. Dxb4 |
| 6) 1. fxg7 Da5 | 12) 1. Axd6 |

55 *Reglas del juego / Posición legal ¿o no?: A*

- 1) ejemplo
- 2) texto
- 3) ejemplo
- 4) No: no puede haber un peón en a2, a3 y b2.
- 5) Sí
- 6) No: las blancas estaban en jaque antes del último movimiento.
- 7) Sí: con b2-b1D+ como último movimiento.
- 8) Dibujo
- 9) Dibujo

- 10) Sí: el rey negro está ahogado.
- 11) Sí: con b2-b1C como último movimiento.
- 12) Sí: con f4xe3+ como último movimiento.

56 Reglas del juego / Posición legal ¿o no?: A

- 1) No: las negras estaban en jaque antes del último movimiento.
- 2) Sí: con b7xc8T+ como último movimiento.
- 3) No: las blancas estaban en jaque antes del último movimiento.
- 4) Sí: con Tc6-c8+ como último movimiento.
- 5) No: no hay último movimiento para las negras.
- 6) Sí: con Rg2-h2 como último movimiento.
- 7) No: g2-g4 tiene que haber sido la última jugada, pero ¿cómo ha llegado el alfil a h1?
- 8) Sí: 4 (5) coronaciones a dama.
- 9) No: dos alfiles blancos y 8 peones.
- 10) No: las Negras tienen un peón doblado cuando las blancas tienen todavía todas sus piezas .
- 11) Sí: con a5 como último movimiento.
- 12) No: el alfil negro no puede dar jaque en a6.

