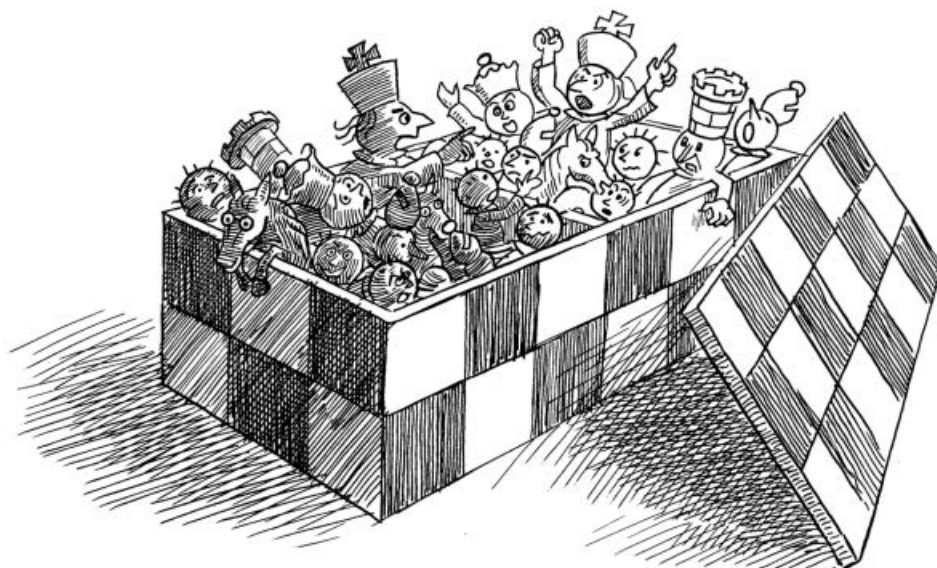


Juguemos Ajedrez

Paso 4 +

Recuerda



En este PDF encontrarás la traducción en español de los contenidos del cuaderno 4+ de Juguemos Ajedrez. Este documento es de libre distribución y su objetivo es el uso del 'Step 4+' de 'Learning Chess' para hispanohablantes.

Títulos de Juguemos Ajedrez, ya traducidos:

Manual para monitores de ajedrez, Paso 1

Cuaderno básico Paso 1, Cuaderno Paso 1+

Cuaderno básico Paso 2, Cuaderno 2+

Cuaderno básico Paso 3, Cuaderno Paso 3+ (versión internacional, PDF en español)

Cuaderno básico Paso 4 & Cuaderno Paso 4+ (versión internacional, PDF en español)

Más información y soluciones: www.juguemosajedrez.com

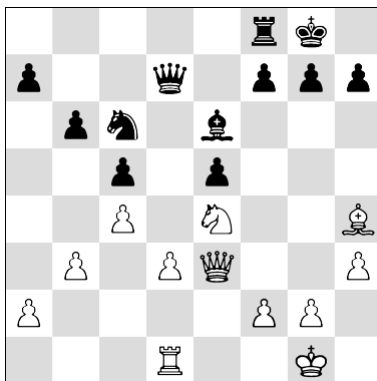
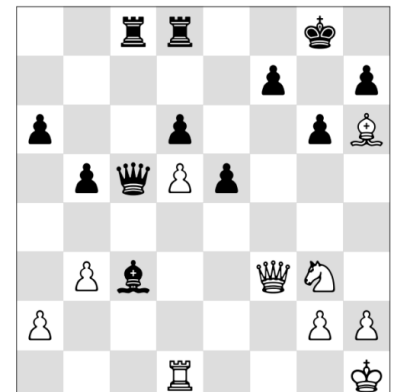
Atacar el rey

Las reglas básicas del ataque al rey ya las conoces: añadir más piezas, incorporar defensores, eliminar las piezas defensoras, ganar acceso al rey y ganar. Merece la pena estudiar ataques típicos. Abajo, observamos la colaboración entre la dama y el alfil (dirigido a f7), y las columnas abiertas.

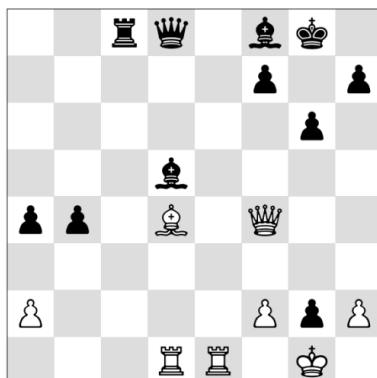
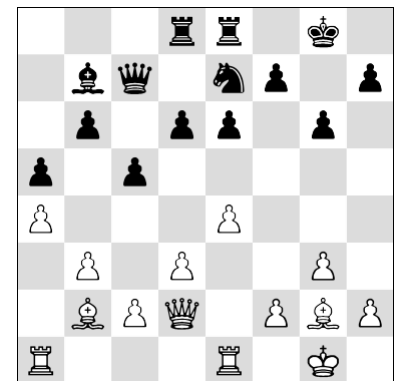


A la izquierda 1. Ah6 Ce6 no gana. Sin embargo, si capturamos **1. Txd4 exd4 2. Ah6**, ya no hay defensa contra el mate.

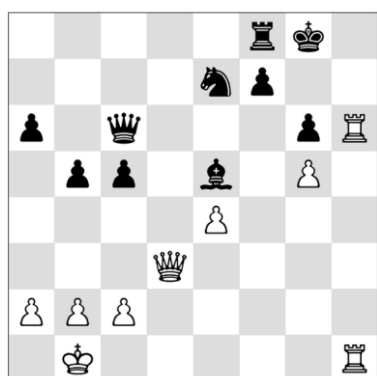
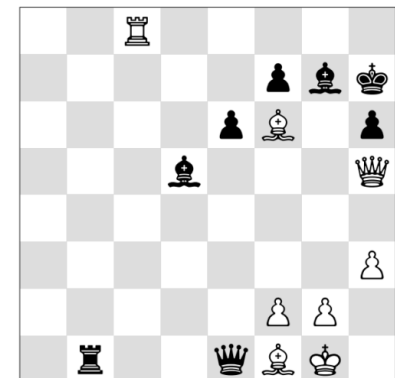
A la derecha 1. Df6 no es suficiente: las negras mueven 1. ...e4. Las blancas pueden bloquear el peón de e con **1. Ce4**, para después decidir la partida con **2. Df6**. En ambos ejemplos vemos una buena colaboración entre la dama y el alfil.



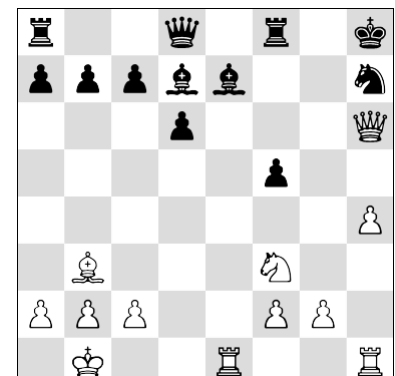
Las blancas a la izquierda tienen que debilitar la posición del rey negro con **1. Cf6+**. Después de **1. ... gxf6 2. Axf6** ya no hay manera de parar la amenaza de **3. Dg5+** (o **3. Dh6**). A la derecha si **1. Dh6 e5** las negras siguen vivas. En posiciones sin un alfil enemigo del mismo color, muchas veces hay tiempo de sobra: **1. Af6!** y **2. Dh6**.



Las negras a la izquierda disponen de Af8 como un defensor sólido. Sin embargo, las blancas pueden activar su dama y alfil en la diagonal larga, con efectos mortales. **1. Aa1 Tc5** no es decisiva, pero desviar la dama sí. **1. Te8 Dxe8 2. Df6** y después mate. A la derecha vemos una combinación para memorizarla: **1. Th8+ Rxh8 2. Dh6+**.

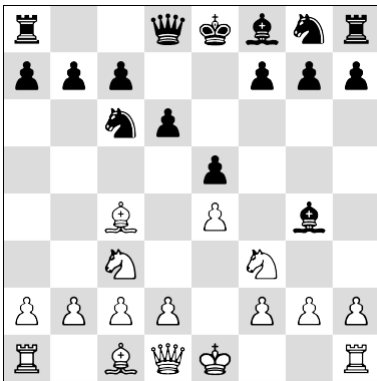


A Movilizar el alfil para un ataque rápido es sencillo. La torre necesita estar delante de los peones o tener una **columna abierta** sin peones. Las blancas ganan a la izquierda con **1. Th8+** (no **1. Dh3 f5 2. Th8+ Rf7**) **1. ... Axxh8 2. Dh3 Ae5 3. Dh7#**. A la derecha no hay una columna abierta, pero se puede abrir una: **1. Cg5 Axxg5 2. hxxg5**.

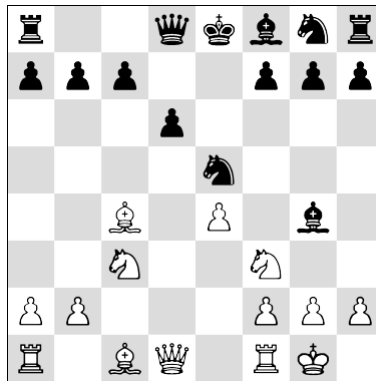


Apertura: mate de Legal

Las aperturas y las variantes reciben el nombre de un país (defensa francesa), ciudad (defensa berlinesa), jugador (defensa Alekhin) o simplemente porque el nombre les corresponde (la apertura de los cuatro caballos). También hay patrones de mate con un nombre, como el **mate de Legal**.



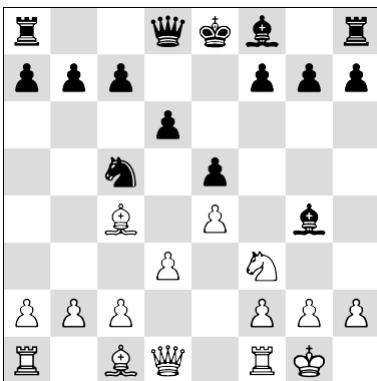
Con **1. e4 e5 2. Cf3 d6 3. Ac4 Cc6 4. Cc3 Ag4** llegamos a la posición de arriba (Légal - St. Brie, 1750, Café de la Régence, Paris). Después de **1. Cxe5??!** la partida se hizo eternamente famosa. Realmente, las negras ganan una pieza con **1. .. Cxe5**, pero St. Brie cayó en la trampa: **1. ... Axd1? 2. Axf7+ Re7 3. Cd5#**.



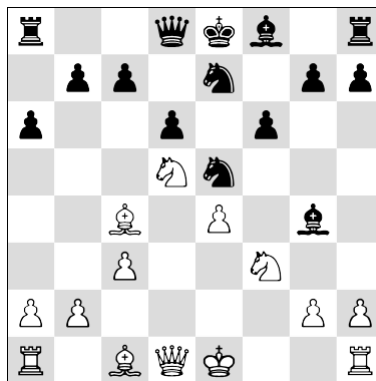
La idea de sacrificar la dama aparece en la opereta *The sea cadet*. Esta vez vemos una versión correcta del mate de Legal: **1. Cxe5 Axd1 (1. ... dxe5 2. Dxc4 y las negras han perdido una pieza) 2. Axf7+ Re7 3. Cd5#**. En inglés, la opereta ha dado su nombre a este mate: 'mate del cadete'.



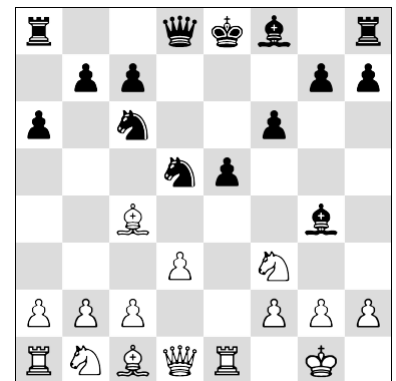
Volvemos al mate de Legal del primer diagrama. Si seguimos con h3 y Ah5, mantener la tensión es malo para las negras. Las blancas ganan un peón con **1. Cxe5 Cxe5 (1. ... Axd1 2. Axf7+ es el mate de Legal) 2. Dxc4 Cxc4 3. Db5+**.



Clavar el caballo en f3 con el alfil g4 a veces es prematuro. Aquí vemos un ejemplo (sin el caballo en c3) donde las blancas pueden ganar un peón: **1. Cxe5 dxe5** (no hay más para las negras) **2. Dxc4**. Si las negras comen la dama están perdidas: **1. ... Axd1 2. Axf7+ Re7 3. Ag5#**.



Otro ejemplo de una clavada precipitada del caballo. Una clavada sobre una pieza que mueve en una línea (como la dama) puede resultar en un ataque a la descubierta. Las blancas aprovechan la batería Dd1/Cf3 con: **1. Cxe5 Axd1 2. Cxf6+ gxf6 3. Af7#**.



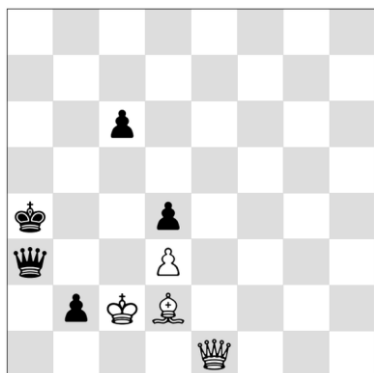
Los ejemplos en esta página muestran clavadas que no tienen peligro realmente. Se llaman falsa clavada. Un último ejemplo: **1. Cxe5 Axd1 (1. ... Cxe5 2. Dxc4 es mejor) 2. Cxc6+ Ae7 3. Cxd8**, y las blancas ganan mucho material.

Bloquear y interferir

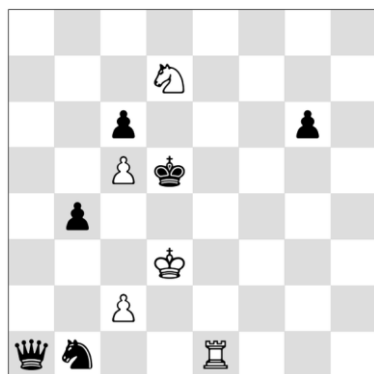
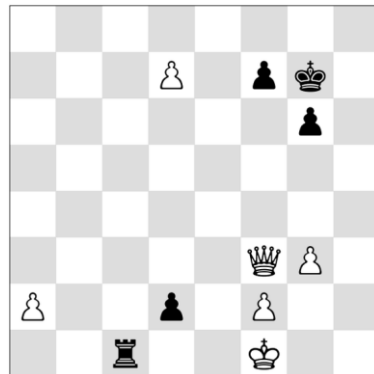
Eliminar un defensor es un arma muy útil. Hay más para aprender sobre el bloqueo y la interferencia que lo abordado en el Paso 4.



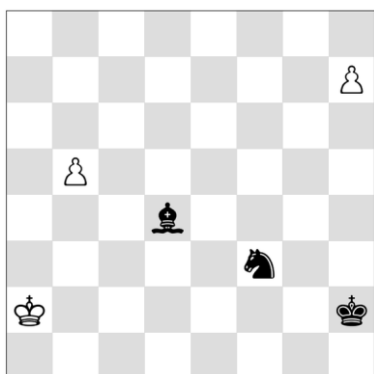
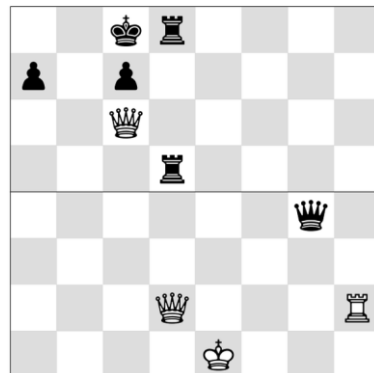
A la izquierda el rey negro escapa a g3 después de 1. Af6+. Con el bloqueo las blancas le quitan la casilla: **1. g3+ Cxg3 2. Af6#**. Las negras no tienen opción.
A la derecha **1. b5** y las negras pueden elegir entre perder el caballo o mate: **1. ... Cb8 2. Cc7#**. En la mitad derecha las negras ganan con: **1. ... Tf4 2. Cg2 Tf3#**.



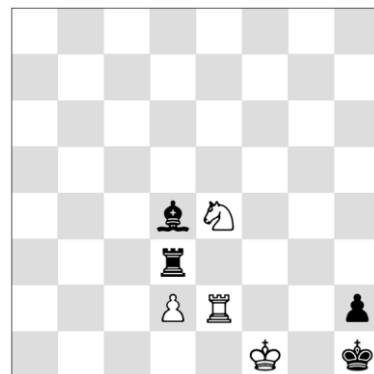
También se puede conseguir el bloqueo con la atracción. Las negras a la izquierda mueven: **1. ... Da2!** (amenaza 2. ... b1D+). Las blancas están obligadas a **2. Db1** y sigue **2. ... Db3#**. A la derecha las blancas ganan un tiempo gracias al bloqueo: **1. Dd1 Txd1 2. Re2** y las negras se enfrentan a un final de peones perdido: **2. ... Ta1 3. d8D d1D+ 4. Dxd1 Txd1 5. Rxd1**.



Las blancas a la izquierda ganan con una interferencia. La dama negra defiende e5. Después **1. c4+ bxc3 2. Te5#** el peón de c3 interfiere la diagonal de la dama.
A la derecha las blancas cazan una pieza para ganar material. Arriba el rey tiene que abandonar la protección de Td5 con **1. Da8+ Rd7**. Abajo: **1. ... Dg1+ Re2 2. Dxh2+**.

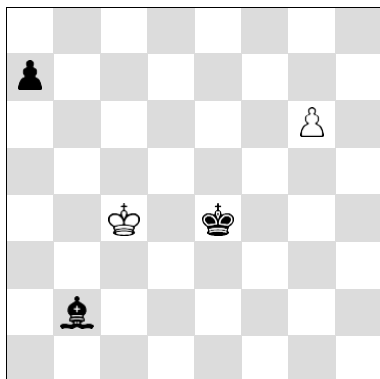


A la izquierda las blancas atraen a las negras para que interfieran en una diagonal. Después de **1. b6** tienen que activar su caballo y la única manera es poniéndole en e5, seguido por **2. h8D+**.
A la derecha las blancas quieren dar mate con **1. Cf2#** o **1. Cg3#**. Con **1. Te3** uno de los defensores cae: **1. ... Axe3 2. Cg3#; 1. ... Txe3 2. Cf2#**.



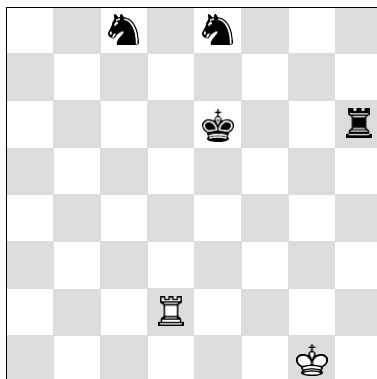
Tablas

Ya sabemos bien lo que son las tablas. Sacar medio punto es mejor que perder la partida. Interesa acordarnos bien de las diferentes maneras de conseguirlas.



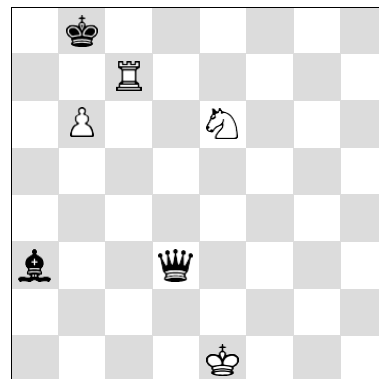
Ya no hay mate

Cuando ninguno de los dos bandos puede dar mate, es tablas. Si estás peor, hay que intentar cambiar o quitar todos los peones del contrincante. Arriba las blancas consiguen quitar el último peón negro justo a tiempo: **1. Rb5 Rf5 2. Ra6 Ad4 3. g7 Axc7 4. Rxa7** y tablas.



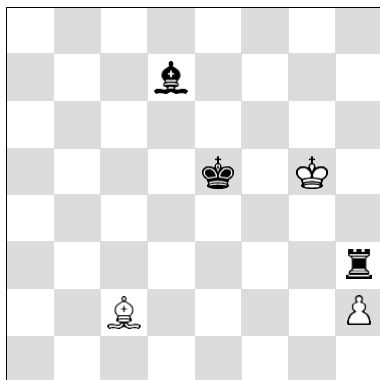
Imposible forzar mate

A veces tener material de más no basta. Teóricamente el mate es posible, pero solo si el contrincante hace errores tontos. Sabemos que dos caballos no valen para ganar. Arriba las blancas necesitan cambiar las torres: **1. Th2 Tg6+ 2. Tg2 Tf6 3. Tf2** y la persigue eternamente.



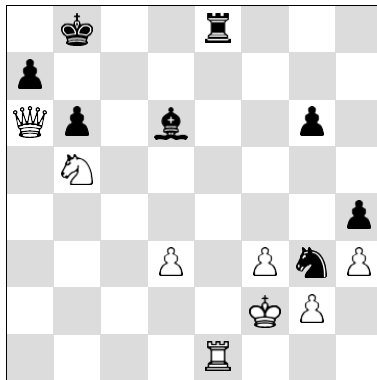
Rey ahogado

Al rey blanco solo le queda f2. Sin embargo, quedan todavía tres piezas para mover. Observa como las blancas consiguen el rey ahogado: **1. Tb7+ Rxb7** (sino jaque continuo con: 1. ... Ra8 2. Ta7+ Rb8 3. Tb7+) **2. Cc5+ Axc5** rey ahogado). Si las negras juegan **2. ... Rxb6** sigue **3. Cxd3**.



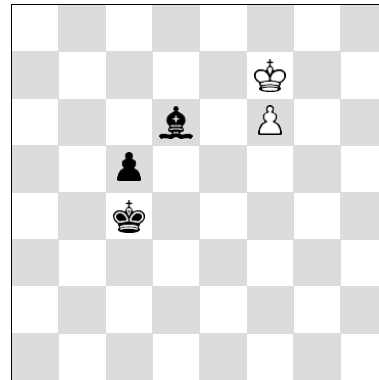
Material insuficiente

Tienes mayoría de material, pero no suficiente para ganar. Los finales de torre contra alfil y torre contra caballo (¡sin peones!), suelen terminar en tablas. Arriba un ejemplo: **1. Af5**. Si **1. ... Axf5** es rey ahogado y después de **1. ... Txb2 2. Axd7** es tablas si las blancas juegan correctamente.



Jaque continuo

El jaque continuo a veces es una opción después de un ataque al rey. Has sacrificado demasiado y no te queda material para dar el mate. El jaque continuo te garantiza medio punto. Arriba las negras se salvan: **1. ... Ch1+ 2. Rf1 Cg3+**. Las blancas no pueden evitar el jaque continuo: **2. Txb1 Ag3+ 3. Rf1 Te1#**.



Ataque continuo

El ataque continuo es menos habitual. Las blancas podrían ganar una pieza con **1. Re8 Rd5 2. f7 c4 3. f8D Axf8 4. Rxf8**, pero ganarían las negras con su peón. Las blancas tienen que perseguir el alfil: **1. Re6 Af8 2. Rf7 Ah6 3. Rg6 Af4 4. Rf5 Ad6 5. Re6** y tablas. Si el alfil se mueve a otra casilla, ganan las blancas.

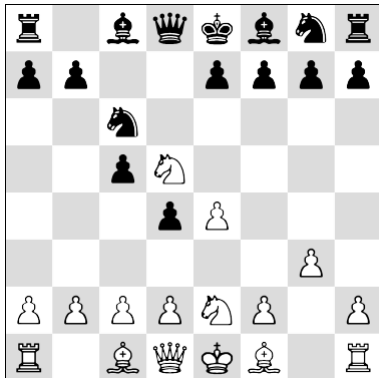
Atrapar

Has aprendido cinco movimientos de preparación:

- atraer
- eliminar la defensa
- enfocar
- cazar

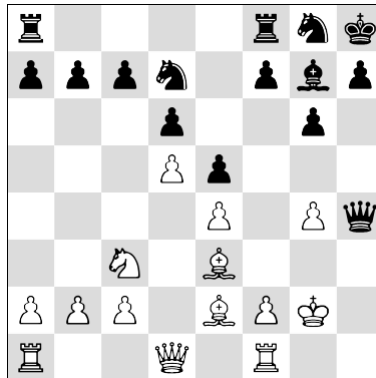
De forma muy práctica los mismos aplican para atrapar una pieza.

- despejar



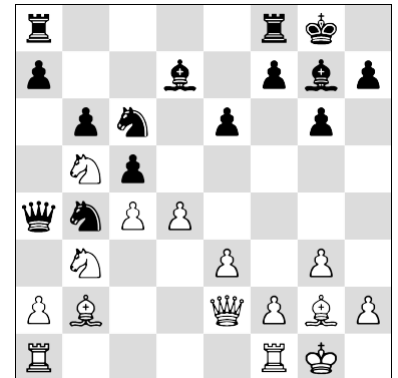
Eliminar la defensa

Primero quitamos la casilla f4 al Cd5. **1. ... g5** y después atacamos con **2. ... e6**.



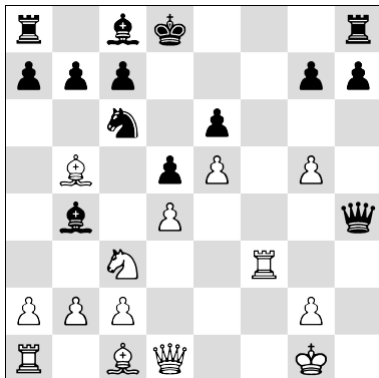
Eliminar la defensa

Con **1. g5** la dama negra ya no puede retroceder: **2. Th1**.



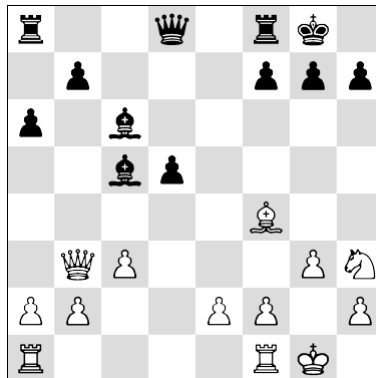
Eliminar la defensa

Con **1. Cc3 Da6** la casilla de escape para Cb4 se ha cerrado. Con **2. a3** las blancas ganan.



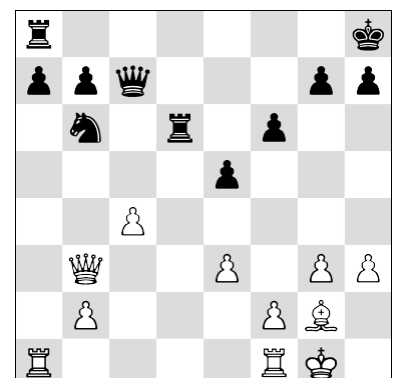
Cazar

Una pieza que no se deja atrapar a primeras, la cazamos a una casilla letal: **1. Tf4 Dg3** **2. Tg4**.



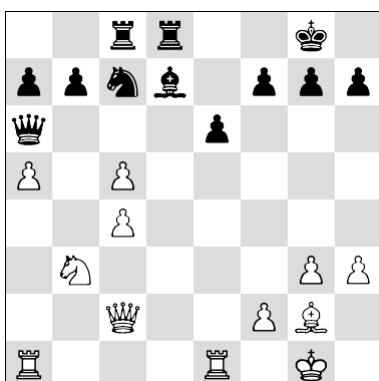
Enfocar

Con **1. ... Dd7** las negras enfocan a Ch3 y a la vez amenazan atrapar la dama con **2. ... Aa4**.



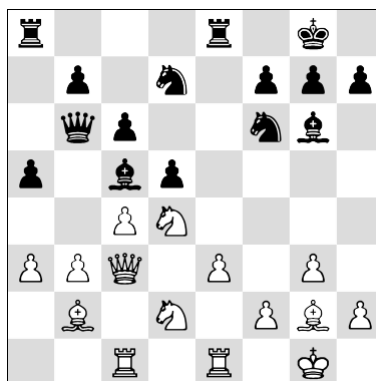
Atracción

Las blancas preparan una trampa con la atracción: **1. c5**. No la quedan casillas a la dama negra después de **1. ... Dxc5** **2. Tfc1**.

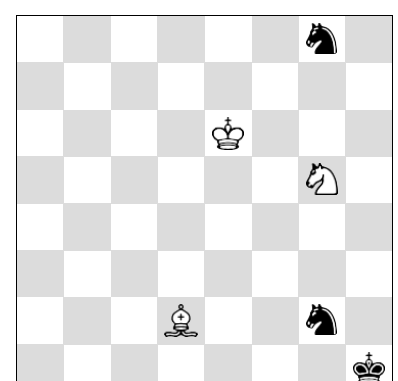


Despejar

El peón de c5 está en el medio. Las blancas despejan la casilla y atrapan la dama negra: **1. c6 Axc6** **2. Cc5**.



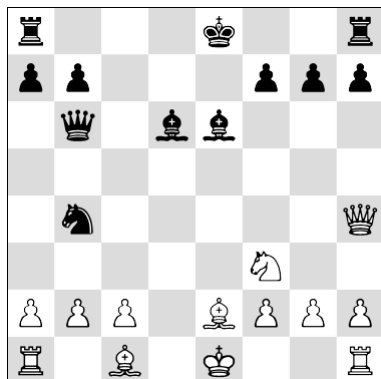
El ataque con dos piezas también nos puede ayudar a atrapar: **1. ... Ab4** **2. axb4** **axb4**. Sacrificamos el primer atacante, para que el segundo completa el ataque.



En el juego final el *zugzwang* es un arma potente. Las blancas ganan los dos caballos: **1. Cf3 Ch6** **2. Axb4** **Ch4** **3. Cxh4**.

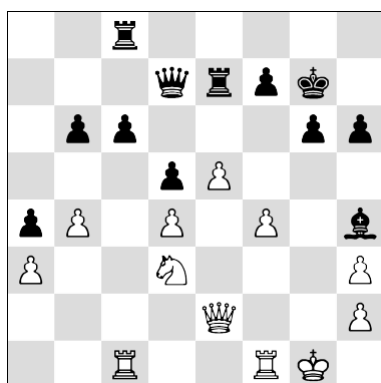
Pequeño plan

Encontrar el movimiento correcto es difícil, incluso para expertos, pero tampoco cada movimiento tiene que ser el mejor. Sin embargo, tiene que mejorar tu posición, o por lo menos mantenerla igual. Lógicamente nunca tiene que empeorar tu posición. El objetivo de cada movimiento (pequeños planes) tiene que ser: mejorar la actividad, empeorar la del contrincante, limitar tus debilidades y aumentar las del oponente. Sencillo, ¿no te parece?



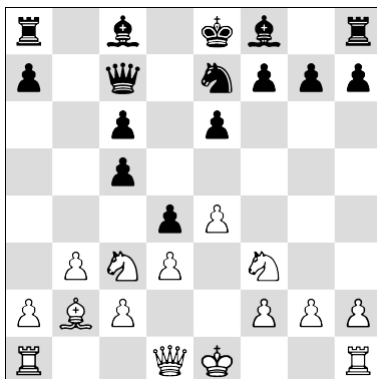
Desarrollar

Procura que todas tus piezas participen y asegura tu rey. Las blancas pueden proteger c2 con 1. Ad3, pero entonces sigue 1. ... Cxd3; 1. Ad1 (obstruye el desarrollo) o 1. De4 (perder un tiempo). Lo mejor es **1. 0-0** (1. ... Cxc2? 2. Da4+).



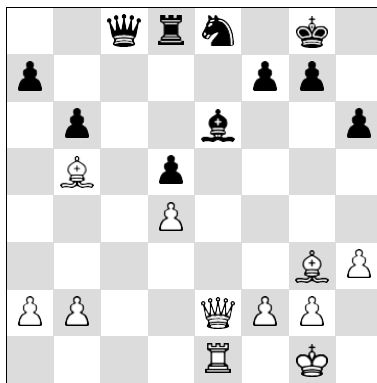
Mejorar la estructura de peones

Los peones doblados no siempre son malos, pero aquí sí. Los peones de h son débiles y debido a la ausencia del peón de g las blancas ya no controlan f5. Desdoblar peones es una buena idea. Con **1. Dg4** **Dxg4** **2. hxc4** sus peones vuelven a estar conectados.



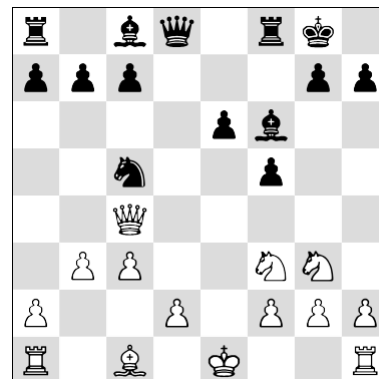
Piezas activas

Las blancas jugaron 1. Ce2, pero el caballo no tiene futuro en e2. Hubiera sido mucho mejor **1. Ca4**. A pesar de estar en el extremo, ahí está activo. Las blancas siguen con **Aa3** y en algún momento **Ca4-b2-c4**.



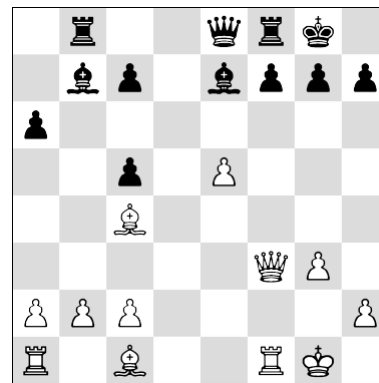
Provocar una debilidad

Las blancas están mejor. Sus alfiles están fuertes y el alfil negro en e6 no hace mucho. Pero, ¿qué hacer? La posición negra es bastante estable. Hay que provocar una debilidad: **1. Ah4** lleva a **1. ... g5** **2. Ag3**. La debilidad ofrece objetivos de ataque a las blancas (Dh5 y h4).



Explotar debilidades

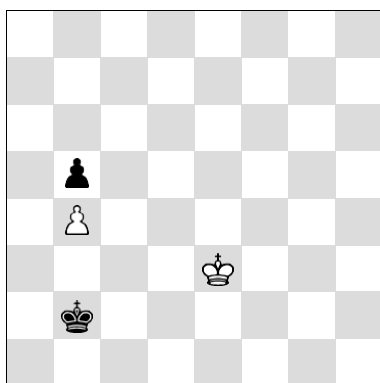
Las blancas atacan el caballo con la dama y también quieren mover d4. La dama en c4 está activa, pero débil a la vez. Después de **1. ... b6** (amenazando 2. ... Aa6) esa debilidad se convierte en un problema serio.



Cambiar piezas activas

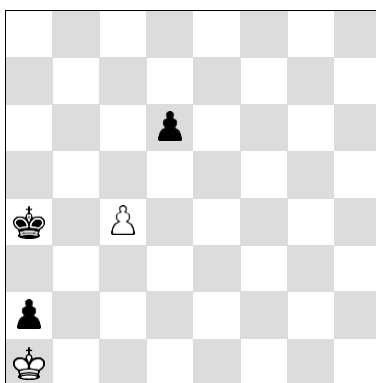
La dama blanca está siendo atacada. Mover a f2 puede parecer lógico, pero permite que el alfil en b7 sigue activo. Incluso, permite a las negras que abandonen f7 después de 1. Df2 Dc6 2. Axf7+ Rh8. Las blancas tienen que cambiar su alfil fuerte de c4: **1. Ad5**. Al fin de cuentas, el alfil enemigo es más fuerte.

Finales de peones: defender



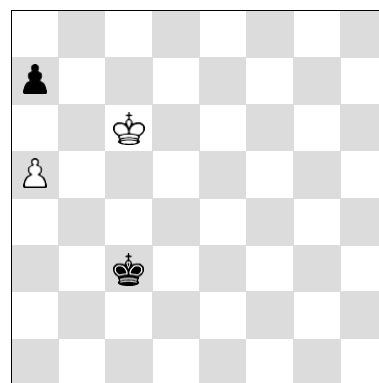
Defender las casillas claves

1. Rd4 Rb3 2. Rc5 parece ser atractivo, pero después de 2. ... Ra4 las blancas están perdidas. La manera correcta: **1. Rd2 Rb3 2. Rc1 Rxb4 3. Rb2** y tablas.



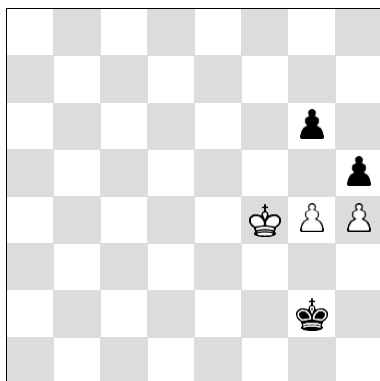
Cambiar las casillas claves

Si 1. Rxa2 Rb4 2. Rb2 Rxc4, ganan negras. Las blancas tienen que acercar las casillas claves a su rey: **1. c5 dxc5 2. Rxa2 Rb4 3. Rb2** y tablas.



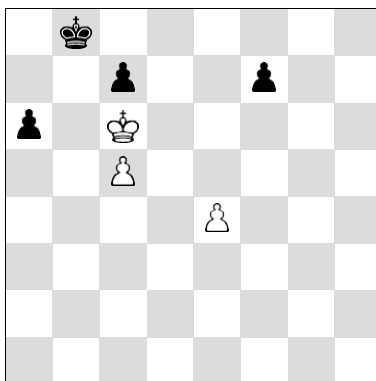
La ruta correcta a la esquina

Con un peón de torre, el rey defensor tiene que llegar a la esquina, o encerrar el rey enemigo en ella: **1. ... Rd4 2. Rb7 Rd5 3. Rxa7 Rc6 4. a6 Rc7**.

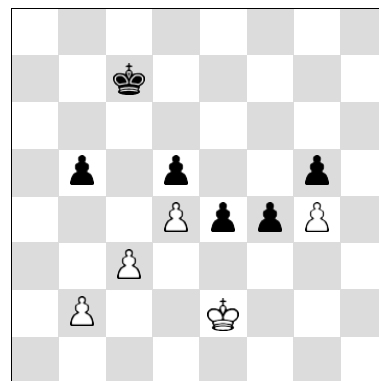


Mantener la posición

Es tablas con **1. ... hxc4 2. Rxc4 Rh2 3. Rg5 Rg3**. Sin embargo, 1. ... Rh3? es un error: 2. gxh5 gxh5 3. Rg5.

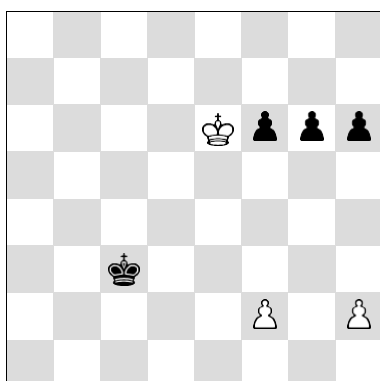


Las blancas se salvan con un **rey ahogado 1. e5 Rc8 2. e6 fxe6**. El rey ahogado es un fenómeno frecuente en los finales de peones.



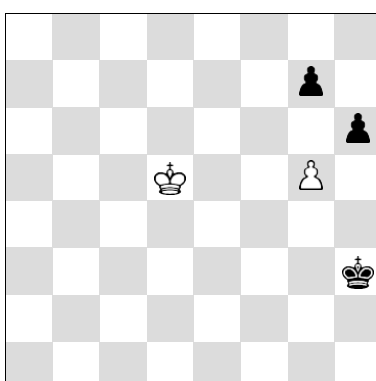
Cortar el paso

Las blancas mueven **1. b4** y el oponente no puede acercar su rey. Generalmente hay poco que hacer sin el rey.



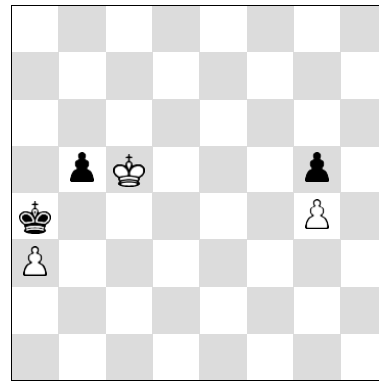
Ganar tiempo

1. Las blancas pueden comerse los peones en tres jugadas. Con **1. ... f5!** necesitan más tiempo y las negras consiguen tablas.



Contraataque

Para conservar su peón, las blancas mueven **1. g6**. El ataque a g7 es suficiente para tablas; los peones de g y h coronan a la vez.

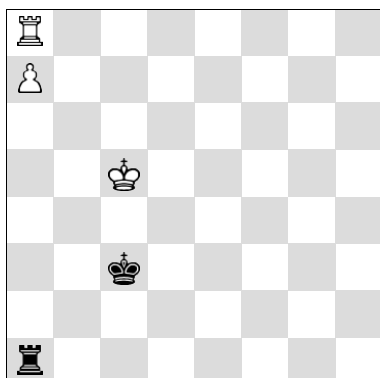


No permitas que te alejen

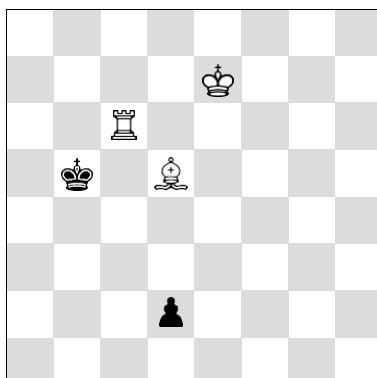
Si 1. Rb6 b4! 2. axb4 Rxb4 el rey blanco está demasiado lejos. **1. Rc6** es lo correcto y las negras están obligadas a **1. ... Ra5**.

Construir una batería

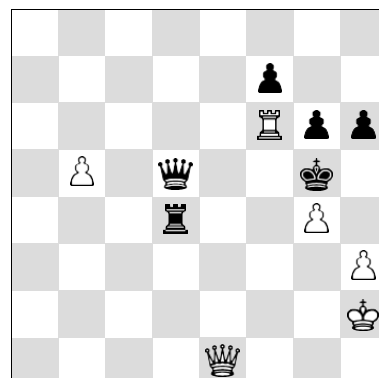
El ataque a la descubierta es un arma potente, particularmente porque a nuestro oponente, a veces, se la puede escapar. Abajo algunas posiciones donde todavía no hay una batería. Hay tres maneras para construir una batería: posicionar una pieza trasera, una pieza delantera o una pieza objetiva.



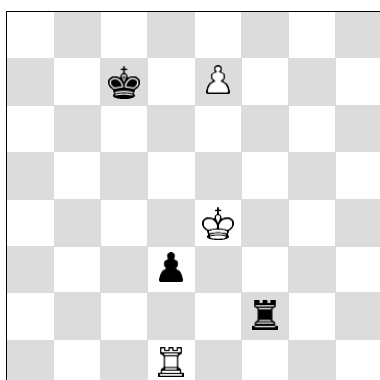
Con **1. Tc8** las blancas posicionan su pieza trasera: **1. ... Txa7 2. Rb6+**. A su vez, **1. Rb6 Tb1+** no llega a nada.



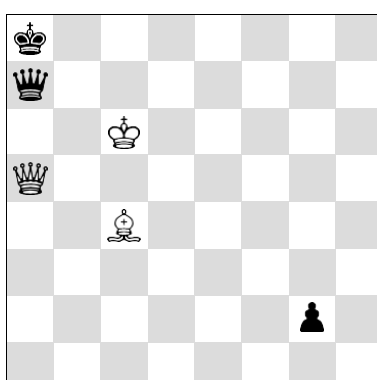
1. Af3 d1D 2. Axd1 Rxc6 no es suficiente. Las blancas posicionan la pieza trasera: **1. Td6 d1D 2. Ac6+**.



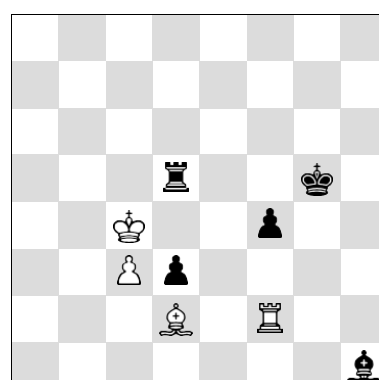
Dos reyes débiles. Las blancas llegan primero con **1. De7**, con la amenaza de **2. Tf5#** (**1. ... Td2+ 2. Tf2+**).



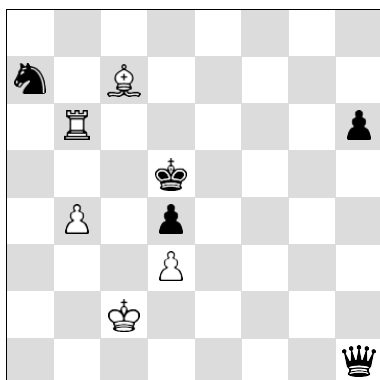
1. e8D Te2+ falla. También amenaza **1. ... Rd7**. Las blancas construyen una batería en la columna d: **1. Rxd3 Rd7 2. Re3+**.



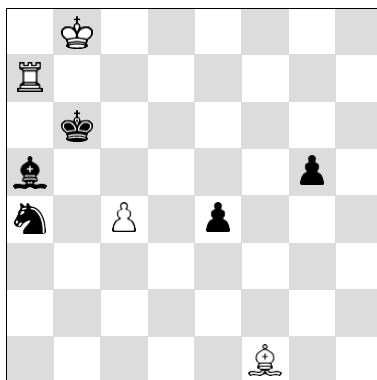
Las blancas ganan colocando la pieza delantera: **1. Aa6!** Las negras no tienen armas contra **2. Ab7+** y **3. Dd8#**.



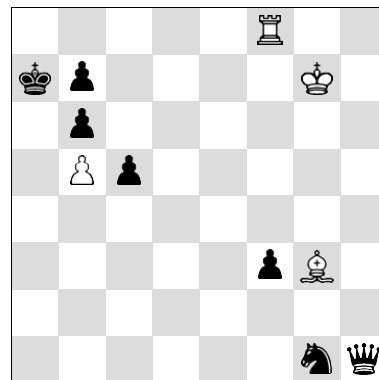
De pronto **1. Txf4 Rg6** no gana nada. Si **1. Tf1 Ae4 2. Txf4**, al siguiente las blancas aprovechan su pieza delantera para ganar.



Las blancas construyen una batería y cazan el rey a dentro: **1. Td6+**. Después de **1. ... Re5** ganan con **2. Txb6+**.



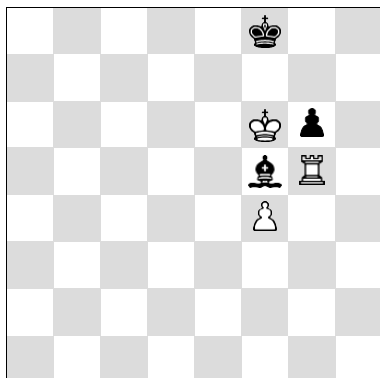
Si **1. Ta6+** las negras tienen que elegir entre **1. ... Rc5 2. Txa5+** o meterse en la batería: **1. ... Rxa6 3. c5#**.



Las blancas construyen una batería con **1. Tf4!**. Las negras no tienen opción (amenaza mate en a4): **1. ... Rb8 2. Th4+**.

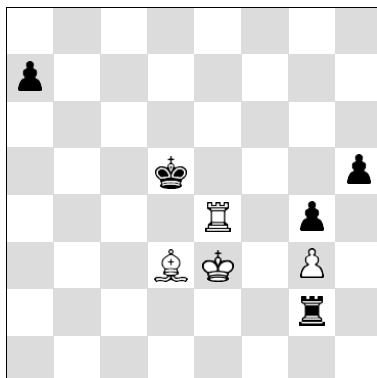
Finales: la técnica

A lo mejor lo has leído alguna vez: ‘y lo restante es una cuestión de técnica’. ‘Técnica’ realmente significa saber conseguir la victoria desde una posición ganada. Como suele ser el caso, la capacidad técnica se mejora conociendo y siguiendo las normas. Abajo observaremos algunas.



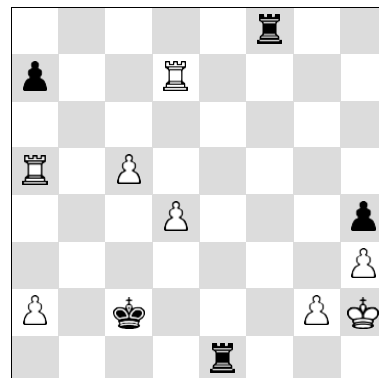
Es necesario saber

Para controlar la técnica, hay que saber. Por ejemplo, sobre las casillas claves. Las blancas solo ganan si capturan el peón o el alfil. ¿Cómo hacer el cambio? **1. Txf6!** (1. Txf5 gxf5 2. Rxf5 Rf7 es un error) **1. ... Axf6** **2. Rxf6** y el rey blanco ocupa una casilla clave.



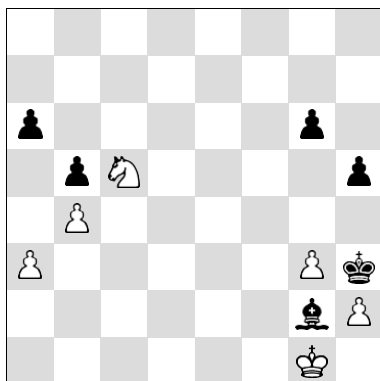
¿Qué hay que cambiar?

En un final el bando con más material tiene que cuidar de no cambiar demasiados peones, pero normalmente le conviene cambiar piezas. Las blancas no pueden proteger su último peón, pero tienen un truco para cambiar las torres: **1. Txf4 hxf4** **2. Ae4+ Rc5** **3. Axf2** y ganan fácilmente.



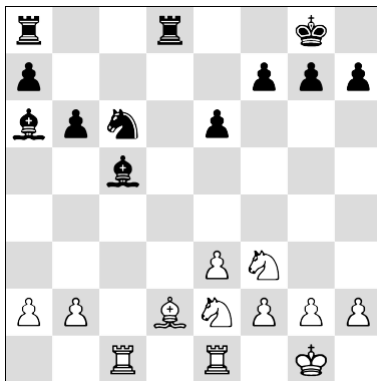
¡Seguridad ante todo!

Las blancas tienen más material y ganar tiene que ser fácil. Una regla de oro: ¡seguridad ante todo! **1. Tax7** o **1. c6** sería muy malo. Las negras ganan con **1. ... Tff1** **2. g4 Te2#**. La manera correcta: **1. Th7 Tff1** (1. ... Tf4 **2. c6**) **2. Txf4**. Hay que estar muy atento a lo que amenaza el oponente.



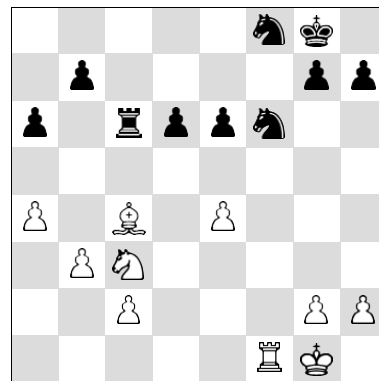
Pensar antes de mover

Al peón de a6 no le queda mucha vida. Sin embargo, si **1. Cxa6 Ac6** las blancas no pueden progresar y las negras cambian peones con **h4** y **g5-g4-g3**. También en los finales hay que usar una estrategia de búsqueda. El rey negro está atado y tiene poca movilidad. Las blancas mueven **1. Cd3! Rg4** (1. ... Ab7 **2. Cf2#**) **2. Rxf2**.



Hacer el cambio correcto

Las negras están bien: los alfiles están fuertes y las piezas blancas están poco activas. Si cambian su caballo por el alfil blanco mejoran aún porque la pareja de alfiles ganará en valor. **1. ... Cb4** **2. Axb4 Axb4** está bien, pero mejor es: **1. ... Ce5** **2. Cxe5** (sino **Cd3**) **2. ... Txd2** con ventaja para las negras.



Hay que usar el rey

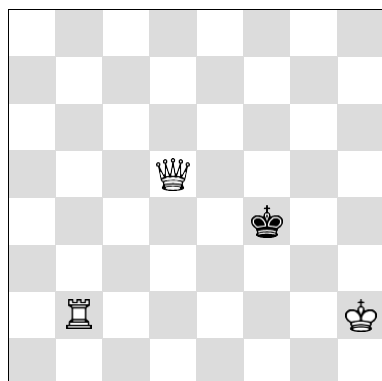
Vemos una posición de una partida entre dos jugadores juveniles. Las negras se despistaron con **1. ... Cg4** y perdieron la calidad después de **2. Cd5** (**2. ... Cf6** **3. Ce7+**). El rey negro tiene que mover hacia **e7** (**1. ... Rf7**) para proteger los peones débiles. Solamente después sus otras piezas pueden moverse con libertad.

Problemas de ajedrez

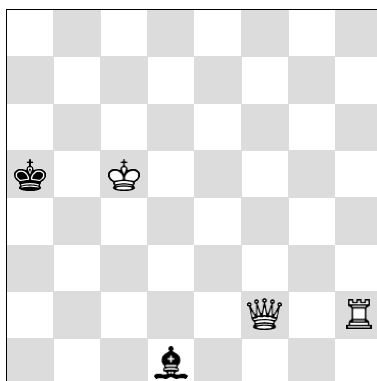
Solucionar problemas es diferente a jugar una partida. Los diagramas presentan un problema definido, por ejemplo ‘mate en dos para las blancas’. Normalmente las blancas pueden ganar de varias maneras, pero solo hay una forma de ganar en dos. Hay muchas ajedrecistas a que no les gusten los problemas, pero hay ventajas: son divertidos, estimulan el pensamiento lógico y la creatividad.

Además, te enseñan:

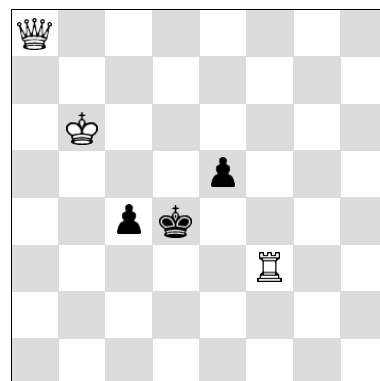
- todas las piezas tienen que jugar su papel
- tener en cuenta todas las formas de defensa
- las piezas tienen que colaborar de forma óptima
- hay que usar todo el tablero
- como usar el *zugzwang*
- reconocer patrones de mate desconocidos



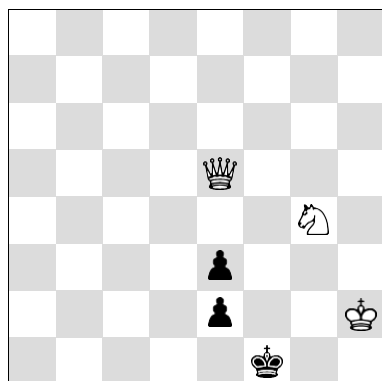
Cada movimiento es ganador, pero ¿cómo ganar en dos? Imagínate un patrón de mate después de 1. ... Re3 (no lo hay) y uno después de 1. ... Rg4. Este último funcionaría con un jaque de torre en la cuarta fila. La conclusión es evitar Re3: **1. Tb3 Rg4 2. Tc4#.**



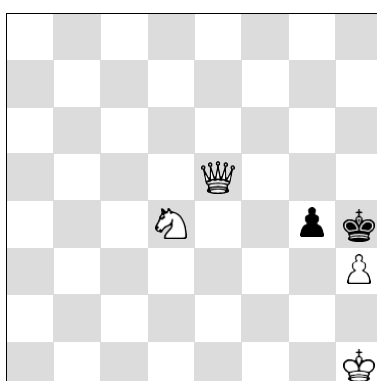
Observamos las opciones de las negras después de 1. ... Ra6. Las blancas tienen que dar mate con Db6 o Da8. Si intentamos 1. Db2, las negras responden con 1. ... Ab3; si 1. Dg2 llega 1. ... Ae2. ¿Cómo llegar a Da8 sino? Pasando por f3: **1. Df3 Axf3 2. Ta2#;** o **1. Df3 Ra4 Ta2#.**



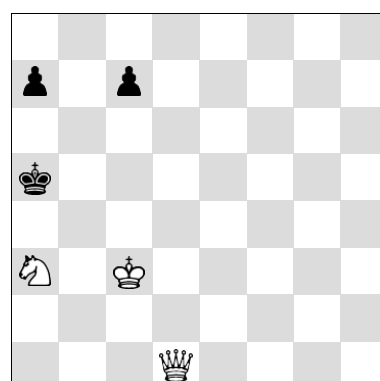
El rey negro no puede mover. Las blancas tendrían que amenazar mate en una, y a la vez estar atentas a los movimientos de los peones. Eso no funciona. Hay que ser más creativo y dejar una casilla de escape para el rey con **1. Rc6.** Es mate: **1. ... Re4 2. Rc5#;** **1. ... e4 2. Dh8#** o **1. ... c3 2. Da4#.**



Las negras pueden elegir: 1. ... Re1 o coronar. Si mueve el rey, solo hay 2. Dc1#. Está claro: **1. Db2** gana de cualquier manera: **1. ... e1D 2. Dg2#;** **1. ... e1C 2. Cxe3#** y **1. ... Re1 2. Dc1#.**



El caballo en d4 no hace mucho. Podría cubrir casillas de escape, apoyar a la dama o dar jaque. Pensándolo bien vemos que **1. Ce6** es lo mejor: **1. ... Rxh3 2. Dh2#;** **1. ... g3 2. Dh8#** o **1. ... g3 2. Dg5#.**



No hay muchos patrones de mate, salvo en b5 en a7. 1. Db1 a6 no da perspectivas, pero **1. Dd7** llega a: **1. ... a6 2. Cc4#;** **1. ... c6 2. Dxa7#;** **1. ... Rb6 2. Db5#** o **1. ... c5 2. Db5#.**